

动漫·游戏专业

以工作过程为导向的课程模式

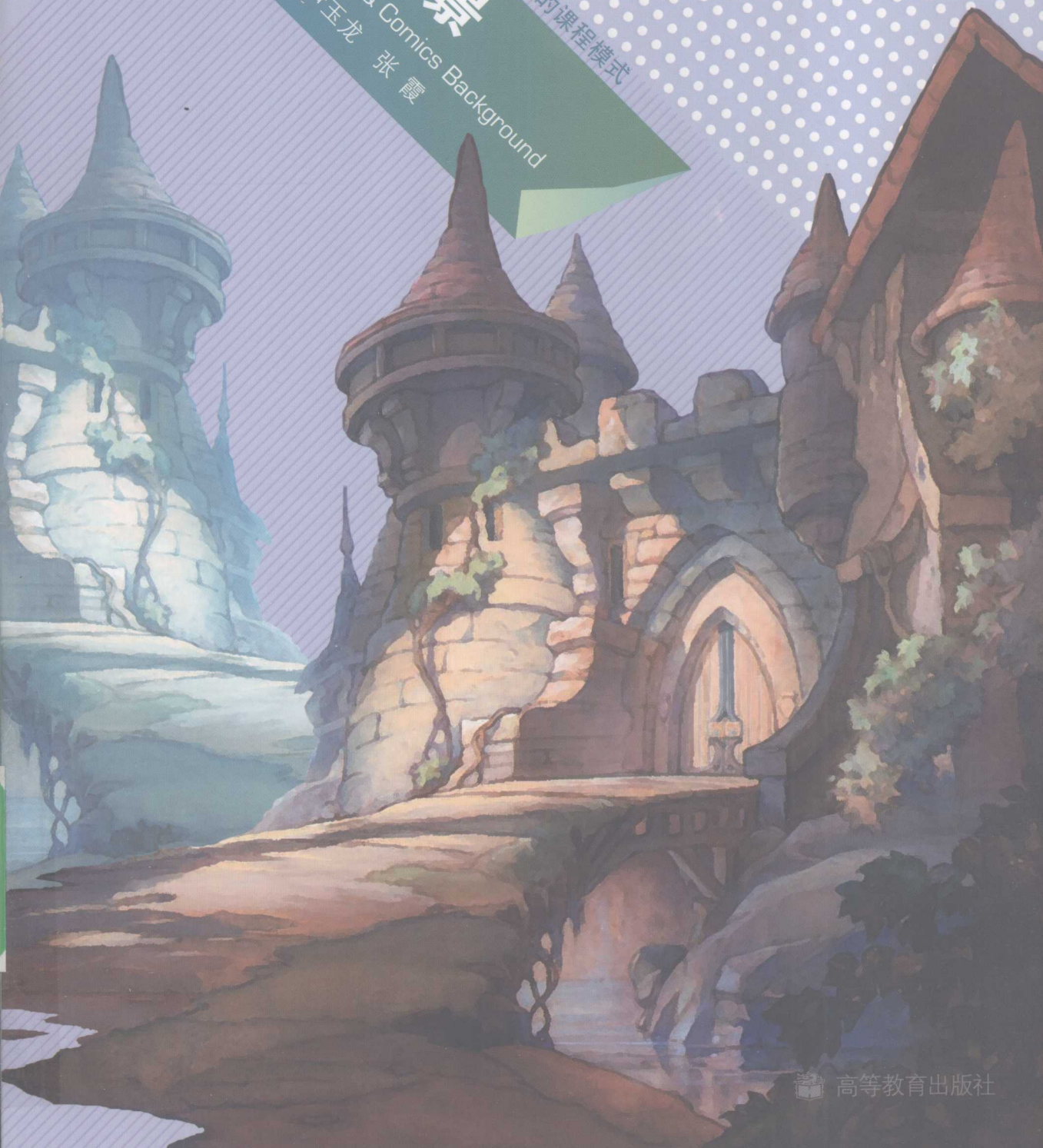
# 动漫手绘场景

Hand-painted Animation & Comics Background

主编 张萌

副主编 尹玉龙

张霞



动漫·游戏专业

以工作过程为导向的课程模式

# 动漫手绘场景

主 编 张 萌

副主编 尹玉龙 张 霞



高等教育出版社

## 内容提要

本书是动漫·游戏专业系列教材。

本教材突破了传统的教学模式,体现的是一种以工作过程系统化为导向的学习领域课程设计,教材采用《游击神兵》的制作过程作为项目实训内容。全面介绍了动漫手绘场景的整个制作过程,展现了动漫手绘场景解读剧本和分镜头台本、收集素材、绘制场景三方面的工作过程。

通过学习,学生将在很短时间内熟练掌握动漫手绘场景这一动漫行业的关键环节,为快速进入实训和实际工作岗位打下坚实的基础。考虑到动漫初学者和其他层次的读者的需要,本书从示例的选择到具体的制作都经过精心遴选,努力做到最专业、最贴切、最深入。书中每个典型工作过程的描述都是以“项目分析→动手实训→总结补充→反馈提高”模式进行,以提高学生的实际工作能力,使之熟练掌握动漫手绘场景工作内容。

本书可作为动漫制作专业的教材,也可作为初学者的自学教材,同时对于有一定动漫制作基础的从业人员及动漫专业学生也有很好的参考价值。

## 图书在版编目(CIP)数据

动漫手绘场景/张萌主编. —北京:高等教育出版社, 2008.9

ISBN 978-7-04-023523-4

I. 动… II. 张… III. 三维-动画-计算机图形学-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第125759号

策划编辑 王雨平      责任编辑 李瑞芳      封面设计 张申申      责任绘图 尹莉  
版式设计 王莹      责任校对 姜国萍      责任印制 宋克学

出版发行 高等教育出版社  
社 址 北京市西城区德外大街4号  
邮政编码 100120  
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司  
印 刷 高等教育出版社印刷厂

开 本 787×1092 1/16  
印 张 6  
字 数 130 000

购书热线 010-58581118  
免费咨询 800-810-0598  
网 址 <http://www.hep.edu.cn>  
<http://www.hep.com.cn>  
网上订购 <http://www.landaco.com>  
<http://www.landaco.com.cn>  
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2008年9月第1版  
印 次 2008年9月第1次印刷  
定 价 16.10元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 23523-00

# 前 言

动漫手绘场景是动漫创作过程中的一个重要环节。动漫手绘场景实训要求绘画者具备一定的文学理解能力，能够准确理解文字剧本，具备一定的动画基础，能够看懂分镜头台本，在创作时解读文学剧本和分镜头台本，确定任务所处环境以及时代特征和地域特点；通过互联网和图书以及实地写生、拍照等手段搜集一手资料；确立创意方案后，运用素描、速写、色彩、构成等相关的美术能力，能够准确把握构图、比例、透视关系，完成动画场景的绘制。本教材采用以工作过程系统化为导向的课程设计思想，在教学过程中结合学校承接的实际动画制作项目，完整地讲解了手绘场景的全部过程。在学习本教材后，学生将在很短时间内熟练掌握场景这一动漫的关键操作环节，为快速进入实训和实际工作岗位实习打下深厚的基础。

以往传统的教学模式是老师在课堂上传授理论知识，然后学生做一些相关的习题。而在这本教材里，所要体现的是一种以工作过程系统化为导向的学习领域课程设计，既参照公司的生产管理模式制定了严格的管理制度，分析了企业的岗位群及岗位职责，对企业岗位里适合中等职业学生的典型工作任务进行分析，并设计了相关的学习情境，将每一个典型的学习任务结合起来就形成了完整的动漫手绘场景工作领域的完整内容。本教材在设计时，参考了企业人事部门对员工素质的要求，并将这些要求总结后融入日常教学当中。通过本教材的学习，可以帮助学生建立起良好的工作次序和工和习惯，树立良好的工作作风，让学生从课堂中走出来，融入真实的项目实训里。实行“校企合作”、“产教结合”的模式，为学生提供一个与动画企业完全相同的制作环境，并让学生直接参与企业的实际项目制作，使学生获得一线的工作生产经验，加强了学生的动手能力。

在艺术教学过程中，要实现创造力与技能的统一。我们认为要把握住以下三条原则：

第一，要以创造力培养为中心。每一堂课，不论是欣赏课还是创作课。都要营造一种轻松、愉悦、充满美感的气氛——因为这是学生审美创造力充分发挥的心理氛围条件；教师要充分鼓励学生自主、自由地去发散思维、创造性想象，根据自己的审美情趣，运用自己掌握的工具材料，发挥全部技能去表达自己的美感和塑造自己喜爱的形象。

第二，要有计划、有序列地辅以必需的技能指导与训练。艺术美的要义是形式美（如构图、色彩、造型、线条等），形式美的实现依靠技能。作为教师，应当有目的、有计划、循序渐进地进行，以使学能最终顺利地塑造出符合自己审美情趣的艺术形象。

第三，技能的指导和训练应服务于审美创造力的培养。对于将来有可能从事动漫工作的学生来说，前人所创造的技能只是“敲门砖”，只有他们敢于、善于创造（包括新技能的创造），才能真正成为艺术家，为艺术事业作出贡献。

通过“项目分析→动手实训→总结补充→反馈提高”的模式训练后，充分提高学生的专业能力，使之熟练掌握动漫手绘场景绘制，培养学生的实际工作能力。

在本教材的编写过程中，得到了远东伟业文化传播有限公司、一然集团等企业的鼎力支持，并且得到了北京市教育委员会、北京市教育科学研究院及其职业教育与成人教育教学研究

中心、海淀区教育委员会、海淀区职教中心等上级部门及专家的关注，给予了关于职业教育课程设计的大量最新理念；同时得到了中国动画学会和北京电影学院动画学院相关专家的大力帮助。专家对本教材认真、仔细地审阅，提出了宝贵的意见，在此表示诚挚的谢意。

教材中引用了相关的文献资料，在此向有关作者和单位致谢。

动漫手绘场景的风格和工作形式是多变的，动漫发展的领域是广阔的，限于编者的水平和编写本教材的时间较为仓促，书中难免存在不足之处，恳请读者给予批评和指正。

张 萌

2007年9月于北京

# 目 录

项目情境：动画片《游击神兵》手绘场景···	1	知识能力·····	26
项目背景·····	2	评测标准·····	26
项目分工·····	6	工作任务单·····	26
项目目标·····	8	学习评价·····	27
项目综述·····	8	<b>三、 绘制场景</b> ·····	28
<b>一、 解读剧本和分镜头台本</b> ·····	9	任务情景·····	28
任务情境·····	9	工作步骤·····	30
工作步骤·····	9	知识能力·····	48
知识能力·····	16	评测标准·····	68
评测标准·····	17	工作任务单·····	68
工作任务单·····	17	学习评价·····	69
学习评价·····	18	<b>优秀作品欣赏</b> ·····	70
<b>二、 收集素材</b> ·····	19	<b>后记</b> ·····	84
任务情境·····	19		
工作步骤·····	19		



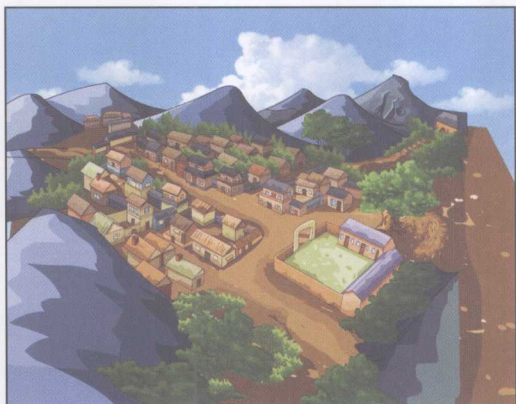
## 项目情境：动画片《游击神兵》手绘场景



看过这部动画片吗？



《游击神兵》海报



《游击神兵》场景（番龙镇全景）



《游击神兵》人物设定



动画片中的场景是怎么制作出来的呢？

## 项目背景

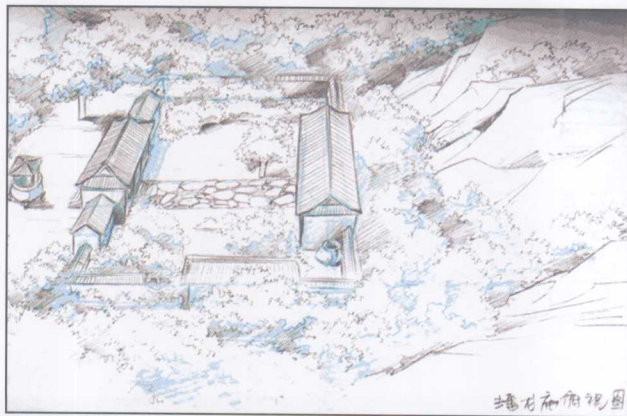
我们来看看动画片《游击神兵》的生产过程吧。它是由北京市鼎盛世纪科技发展有限公司、北京远东伟业文化传播有限公司和北京市海淀区艺术职业学校动漫实训基地共同制作完成的一部抗日战争题材的动画片。本教材讲述的是动画制作环节中的一个重要阶段——场景绘制。动画场景在动画片中起到交代空间、渲染气氛、刻画角色、强化冲突和推动叙事的作用。根据剧情的需要，动画片的场景被划为不同的单元场景进行设计制作，动画场景设计师需要按照一部动画片的总体空间造型的统一构思，对每一个单元场景进行设计。场景制作既要有高度的创造性，又要有很强的艺术性。学生通过学习动画场景制作的前后顺序，熟练掌握场景制作的方法和技巧，毕业后能够从事动画制作中的场景绘制工作。学习动画场景，就是学习用时间意识考虑空间的形式。

## 动画片《游击神兵》的制作流程图

### 1. 剧本创作

抗日战争时期，新四军东进留下的36位伤病员以“芦花放，稻谷香，岸柳成行”的江南水乡田园风光为天然屏障，在纵横交错的河港和茂密的芦苇里，构成辽阔、狭长、幽深、曲折等多种形态的水面或陆上芦苇空间，形成了一个迷宫，成为新四军转战芦苇荡的场所，战士们一边养伤一边坚持敌后游击战斗，与沙家浜人民共同谱写了一曲鱼水情深的赞歌和一首首壮烈的战斗诗篇，以此为素材创作的沪剧《芦荡火种》轰动申城。动画片《游击神兵》更是宣传爱国主义、树立正确人生观的优秀作品。

### 2. 场景设定



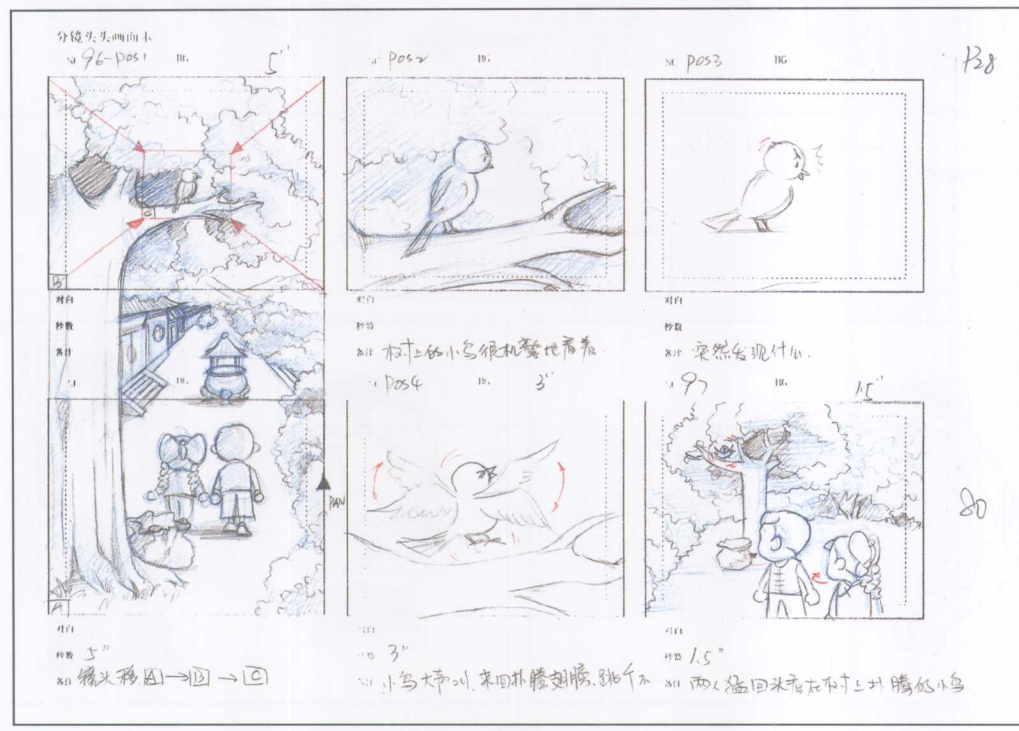




### 3. 人物、道具设定



### 4. 分镜绘制



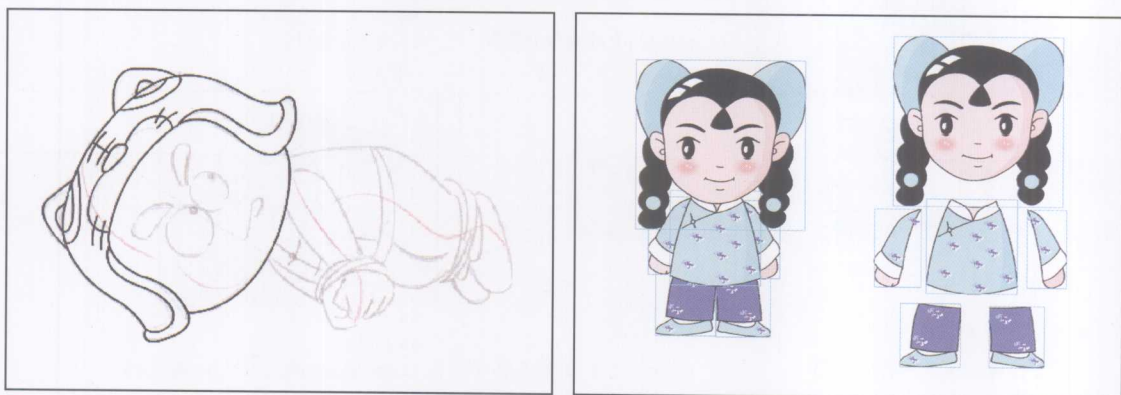
### 5. 原画绘制

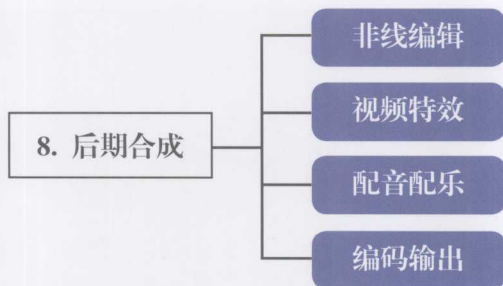


### 6. 中间画绘制



### 7. 描线上色



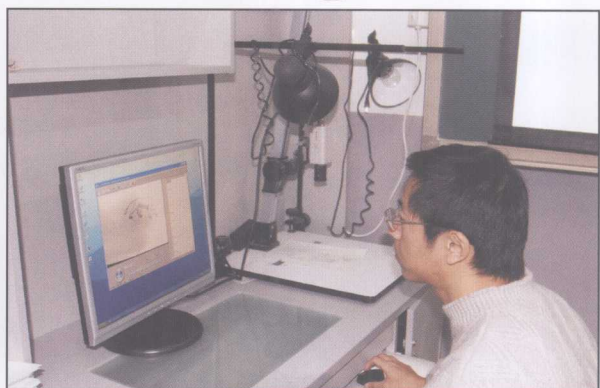


在海淀区艺术职业学校（后文简称“海艺职校”）的动漫实训基地完全按照动画片的制作工艺流程建构，有导演室、美术创作工作室、原画创作室、中间画创作室、描线上色工作室、CG工作室、三维创作工作室、影像非编工作室和音频工作室。由来自动画公司的专业技术人员和学校工作室的教师共同指导学生制作完成这部动画片。

看，这就是我们实训的地方！



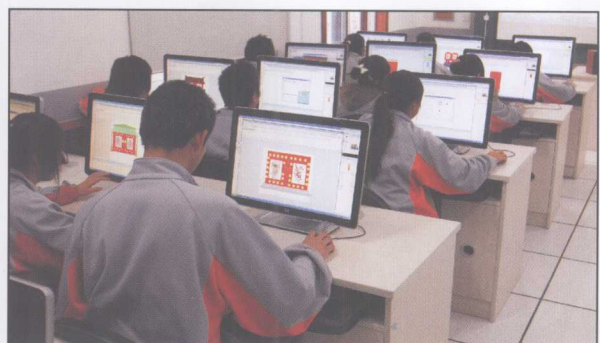
专业教室



教师耐心示范



愉快实训



实训课堂





高性能设备

首先按照动画的工艺流程对《游击神兵》这部动画片进行项目分析。从中选出符合本教学阶段的任务，让学生直接参与绘制。实现与工作岗位“零距离”接触，使学生获得一线的工作生产经验。

我们依据生产流程图，将学生按能力分成不同岗位，制定工作任务单，并在任务完成后进行总结。手绘场景任务实训分为解读剧本和分镜头台本、收集素材、绘制场景三个任务，下面按照任务逐个讲解。

## 项目分工

- (1) 动画片《游击神兵》的剧本由文学教师编写。
- (2) 美术设计和分镜台本由专业教师和部分同学绘制。
- (3) 原画设计由专业教师带领专业能力较强的同学绘制。
- (4) 动画片的中间画部分，全部由动画班的学生绘制。完成后由专业教师进行检查。
- (5) 动画描上部分，全部由多媒体班的学生绘制。完成后由专业教师进行检查。
- (6) 后期动画合成，由专业教师带领一部分同学完成。

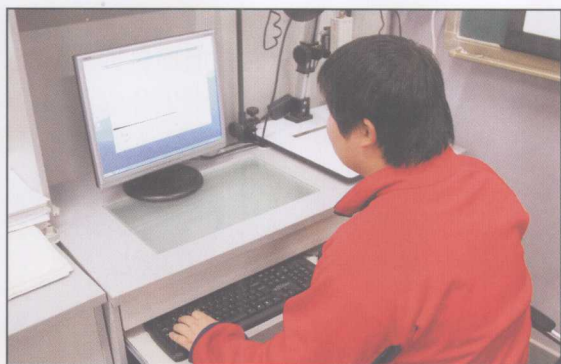
工作流程中的几个重要环节：



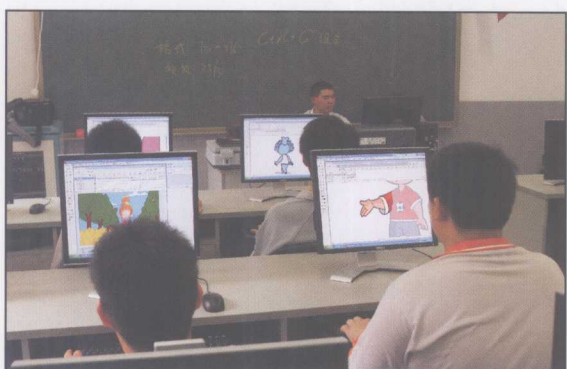
主创人员进行项目分析



专业教师指导学生绘制中间画



通过线拍仪检查中间画



动画描线上色



专业教师指导学生描线上色



专业教师指导学生进行影像后期合成非线性编辑



以企业的真实项目为依据，针对岗位职能需求和项目生产要求，按工作流程分析专业课程中横向与纵向的内在联系。以培养学生的综合工作能力为基础，采用“项目引领”的教学手段进行实例教学，按照工作过程系统化对动画描线上色环节进行分析后设计学习领域课程，这也是一种全新的尝试。



- (1) 从实际项目中选出符合中职教学阶段的任务——动漫手绘场景部分。
- (2) 成立项目小组，按照项目训练的能力点，明确学生训练的对应工作能力。
- (3) 按工作岗位要求将学生分成不同的岗位小组，在项目结束后进行总结。
- (4) 在老师带领下完成具体的工作任务，深入锻炼学生的专业技能和动手实际操作能力。

通过“项目分析→动手实训→总结补充→反馈提高”的模式训练后，充分提高学生的场景上色能力，培养学生的实际工作能力。

## 项目目标

《动漫手绘场景任务实训》项目课程通过完成动画片《游击神兵》项目里的手绘场景工作，主要培养学生良好的职业道德、高度的责任心、认真细致的工作态度、精确的表达能力和团队沟通能力；掌握运用基础美术造型知识进行场景制作的方法和技巧；具备基本动画造型能力，毕业后能够从事动画制作中的场景绘制工作。

## 项目综述

动画片中的场景是叙述故事、展开剧情、刻画角色的空间环境，根据剧情的需要，动画片的环境被划为一个一个的单元场景进行设计、制作。动画场景设计师需要按照一部动画片的总体空间造型的统一构思，对每一个单元场景进行设计。

动画场景在动画片中起到交代空间、渲染气氛、刻画角色、强化冲突和推动叙事的作用。

动画场景是动画片制作过程中非常重要的环节之一，任务引领式教学把知识与实践活动相结合，将动画片创作与制作相结合，运用中外各动画大师的代表作、名片和教学中的实例，有针对性地介绍、分析国内外一些名家动画片例的主要场景和经典镜头的镜头语言运用，讲述有关动画片的基本制作流程，并重点讲述有关场景设计和镜头运用的设计及制作处理手法等内容，根据实际项目进行训练，使学生通过实践来明确与体会动画片创作与制作的要领。同时，通过场景的设计和对镜头的设计练习，还可以培养学生对客观生活、对自然景象的敏锐观察力，提高审美水平，并对研究、分析和理解各种二维和三维动画的镜头以及场景的设计产生积极的作用，为学生毕业后真正进入动画片的创作与制作领域打下坚实的基础。

动画场景实训要求具备一定的文学理解能力，能够准确理解文字剧本，具备一定的动画基础，能够看懂分镜头台本，在创作室解读文字剧本和分镜头台本，确定任务所处环境以及时代特征和地域特点；通过互联网和图书以及实地写生、拍照等手段搜集一手资料；确立创意方案后，运用素描、速写、色彩、构成等相关的美术能力，能够准确把握构图、比例、透视关系，完成动画场景的绘制。我们也将按照动画场景的这三个步骤进行教学。

速写是观察生活、收集生活素材的有效方法。动画场景一般都围绕生活范围而设定，所以通过生活速写所收集的素材，在创作中往往很有参考价值。

# 一、解读剧本和分镜头台本



## 任务情境

### 任务描述

通过分析剧本和分镜头台本的相关内容，明确剧本和分镜头台本中需要绘制的内容；整理剧本和分镜头台本画稿原稿，保存归档。

### 学习工具

工作室设备：多媒体计算机、投影仪、光纤宽带、复印机、动画桌等。

工具：绘图笔（橡皮）、动画纸、颜料、画板、数码相机等。

### 技能与能力要求

- (1) 理解剧本和分镜头台本的相关知识。
- (2) 理解摄影表，能够进行镜头的合理编排（文件标号清晰、有序）。
- (3) 召开会议，研究剧本和分镜头台本，对所绘场景进行分析。

### 态度及经验

- (1) 本工作任务要求学生在实际操作中思路清晰，操作有条不紊。
- (2) 对所涉及的剧本和分镜头台本能够提出合理、科学的分析方案。
- (3) 具有认真、细致的学习与工作态度。

## 工作步骤

### 工作步骤一：分析摄影表

#### 1. 分析摄影表

收到手绘画稿后，首先分析本集的动画摄影表（图1-1）和分镜头画面（图1-2），了解本集动画片所描述的故事内容，掌握故事情节发生的先后顺序。

#### 2. 整理手绘画稿

理解摄影表后，按照每一镜头的先后顺序对镜头画稿进行顺序整理与编排（文件标号清晰、有序）。整齐地摆放在扫描设备旁，以便进行扫描操作。

摄影表里的标记：

- (1) 号码外面加一个圆圈是原画。
- (2) 号码前面加一个三角是动画。
- (3) 竖线代表画面停顿。
- (4) “×”代表没有动画。
- (5) A、B、C、D、E、F代表每一层画面。

动作	格数	口型	对白	A	B	C	D	F	F	摄影
	1			①	×					
	2									
	3			2						
	4									
	5			△3						
	6									
	7			4	①					
	8									
	9			5	2					
	10									
	11			⑥	3					
	12									
	13				△4					
	14									
	15				5					
	16									
	17				6					
	18									
	19				⑦					
	20									
	21									
	22									
	23									
	24									
	25									
	26									
	27									
	28									
	29									
	30									

图 1-1 动画摄影表



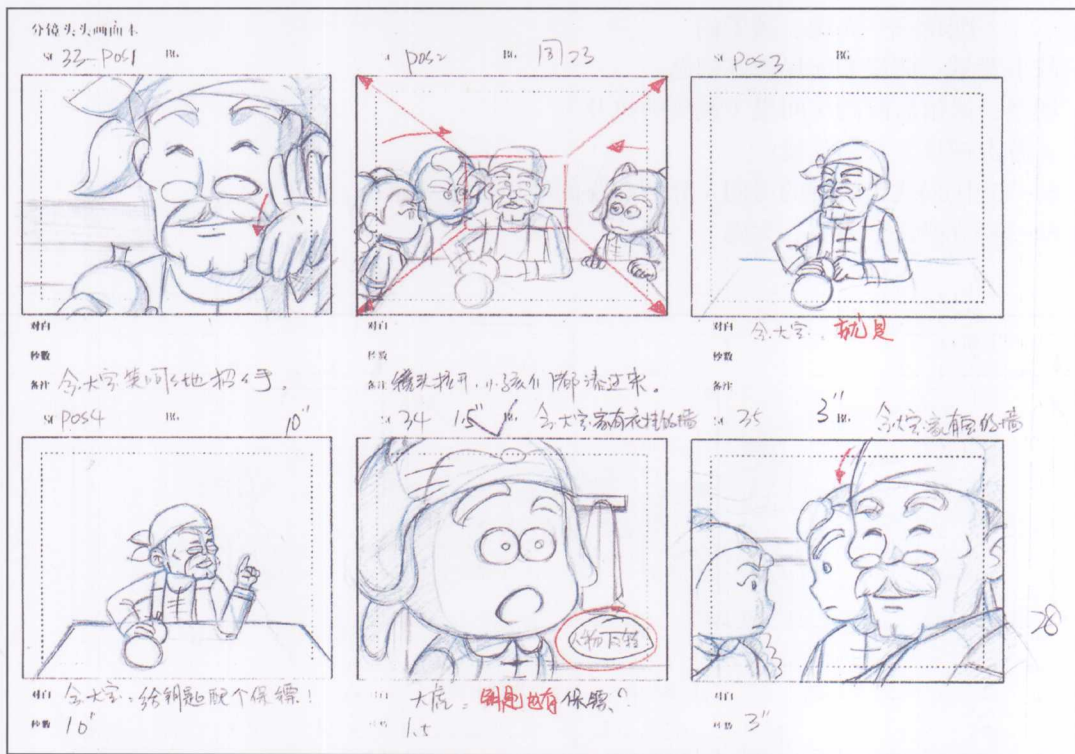


图 1-2 分镜头画面

## 工作步骤二：解读剧本和分镜头台本

《沙家浜新传》剧本内容提要：暑假来了，琳琳、小蒲姐弟俩和来自日本的朋友山田一起参加了国际夏令营活动，参观了国内外闻名的沙家浜革命纪念馆。而一直受日本右翼教科书影响的山田认为沙家浜革命纪念馆展览的历史图片和文字资料都是中国人杜撰出来的，认为中国人对日本人存在误解和偏见。巧合中，山田、琳琳和小蒲被吸进一幅油画，三人通过时空隧道回到了1940年的沙家浜。而这个时候新四军18名伤病员被秘密转移到沙家浜疗伤，上级也秘密地派人送来急需的药品。谁知，日军得知情报后抓捕了送药的地下党员，沙家浜的军民为了获得药品与日军斗智斗勇。回到1940年的琳琳和小蒲亲身感受了抗日战争时期沙家浜军民与日本侵略者的斗争生活，山田在与日军和新四军的接触中改变了他最初的看法，并立志为中日友好事业的发展作出贡献。回到现实中的琳琳、小蒲和山田的手终于紧紧地握在一起：我们永远是朋友。

分镜头：

《游击神兵》分镜头画面（图1-3）：

时间：1940年

地点：武馆后院的房间里