

- 国家社会科学基金项目成果教材
- 中国数字影像行业人才培养工程制定系列教材
- 辽宁科技大学教学改革项目“动画基础造型”成果教材
- 辽宁科技大学“十一五”规划教材

动漫之路

影视动漫游戏场景设计

The Road to Animation

韩宇 主编
韩宇 著
于芳

吉林美术出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

影视动漫游戏场景设计/韩宇 于芳著

—长春:吉林美术出版社,2008.5

(动漫之路)

ISBN 978-7-5386-2708-4

I.影… II.韩… III.三维—动画—计算机图形学

IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第056396号

高等艺术院校影视动漫系列教材

动漫之路 —— 影视动漫游戏场景设计

出版人/ 石志刚

丛书主编/ 韩宇

作者/ 韩宇 于芳

翻译/ 黄山松

装帧/ 李欣晶

责任编辑/ 鄂俊大

技术编辑/ 赵岫山 郭秋来

音乐制作/ 刘传波

出版/ 吉林美术出版社

电话/ 0431-85637191

社址/ 长春市人民大街4646号

网址/ www.jlmspress.com

发行/ 吉林美术出版社图书经理部

电话/ 0431-85637186

制版/ 天一

印刷/ 深圳市精彩印联合印务有限公司

版次/ 2008年6月第1版 第1次印刷

开本/ 889×1194mm 1/16

印张/ 10

印数/ 1-3000册

书号/ ISBN 978-7-5386-2708-4

定价/ 49.80元

- 国家社会科学基金项目成果教材
- 中国数字影像行业人才培养工程制定系列教材
- 辽宁科技大学教学改革项目“动画基础造型”成果教材
- 辽宁科技大学“十一五”规划教材

动漫之路

影视动漫游戏场景设计

The Road to Animation

韩宇 主编

韩宇 著
于芳

专业的培养, 打造数字时代的传媒先锋!

中国数字影像行业人才培养工程 认证专家委员会名单

(按姓氏笔划排名)

于洪涛 济南文化创意产业协会秘书长 高级工程师
王亚非 东北大学艺术学院院长 教授
王传东 山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院院长 教授
仇 修 湖北美术学院动画学院副院长 教授
宁绍强 桂林电子科技大学设计学院院长 教授
田忠利 北京印刷学院设计学院院长 教授
田卫平 哈尔滨师范大学艺术学院院长 教授
林学伟 哈尔滨理工大学艺术设计学院 教授
林 华 清华大学继续教育学院学术委员会主任 教授
李中秋 中国动画学会秘书长 教授
李 波 大连工业大学艺术设计学院数字艺术系主任 教授
余 雁 黑龙江大学艺术学院副院长 教授
余 武 南京邮电大学传媒技术学院副院长 教授
陈汗青 武汉理工大学艺术与设计的学院 院长
陈小清 广州美术学院设计系主任 教授
吴继新 中国美术学院艺术设计职业技术学院院长 副教授
谷高潮 唐山学院艺术系主任 教授
张 翔 北京工商大学传播与艺术学院副院长 副教授
张继渝 重庆工商大学设计艺术学院院长 教授
劳光辉 湖南大众传媒职业技术学院广电传媒系主任 教授
庞永红 西北大学艺术学院院长 教授
庞黎明 天津美术学院艺术学院副院长 教授
鲁晓波 清华大学美术学院副院长 教授
韩 宇 辽宁科技大学 动画系主任 副教授
金 捷 南京艺术学院高职院副院长 副教授
房晓溪 无锡南洋职业学院数字娱乐研究院院长 教授
胡志毅 浙江大学传媒与国际文化学院影视艺术与新媒体系主任 教授
胡钢锋 太原理工大学美术学院影像艺术系主任 副教授
杨鲁新 青岛恒星职业技术学院动画学院院长 教授
杨文会 河北大学艺术学院院长 教授
钟 蕾 天津理工大学艺术学院副院长 副教授
荆 雷 山东艺术学院设计学院副院长 教授
赵晓春 青岛农业大学传媒学院院长 教授
程建新 华东理工大学艺术设计与传媒学院院长 教授
钱为群 上海出版印刷高等专科学校艺术设计系主任 副教授
顾严华 深圳职业技术学院动画学院常务副院长 副教授
张 翔 北京工商大学数字艺术制作中心 常务主任 副教授
段新安 北京工商大学数字艺术制作中心 常务副主任 副教授

中国数字影像行业人才培养工程专业方向:

数码影视制作	多媒体艺术设计	室内设计
游戏设计	数字艺术设计	建筑设计
动漫设计	视觉传达设计	
二(三)维设计	平面设计	

<http://pro.gcs.com.cn>

序

人才是社会发展的不竭动力，培养专门从事动画领域的人才更成为国际教学单位和学术界关注的焦点。近年来，各大艺术院校新办的动画专业教育如何与动画产业接轨已经成为一个新的课题。

动画作为一种大众化的视听艺术表现形式，已经广泛地深入人们的生活。动画是一门综合艺术，更是一项浩大繁琐的艺术工程，具有高度的娱乐性、欣赏性和教育性。在今天这个互动化很强的现代社会意识形态中，动画艺术需要在不断探索中求得发展。

其实中国动画教育的发展还是比较早的，20世纪50年代初期，苏州美专、北京电影学院等院校就已经开设了动画专业课程，并且很多老一辈动画艺术家的作品在世界影视动画界享有盛名。进入80年代后，中国动画进入低谷，高校的动画教育更是无从谈起。原因是多方面的，但有一点可以肯定，那就是中国的动画教育缺乏创新性的教学方法和完善的教学体系，这也是中国动画产业发展始终滞后于日、美、韩等动画产业大国的主要根源。直到20世纪末21世纪初，中国的动画教育又在各大艺术院校如雨后春笋般地发展起来，这是发展中国本土动画的机遇，更是一次空前绝后的挑战。

目前，我国的动画教育正在迅猛发展，培养和储备适应市场需要并具有实战能力的动画人才已经被提上日程。我国目前的动画从业人员水平大致情况是：前期创作人员少，后期动画工匠多；团队作业少，散兵游勇多；专业教育少，培训速成多；懂艺术的不懂技术，懂技术的不懂教学。这些造成了动画教育的整体疲软。国内动画市场创作人员水平的徘徊不前与动画教育滞后是分不开的。除此之外，尽管目前我国有五百余所高等院校开设了动画专业，但是可供动画专业的老师和学生应用的优秀教材却少之又少。每年的动漫类新书出版不超过300种，以动漫形象仿效类为主，动漫图书出版存在着盲目跟风的情况，动漫原创精品教材寥寥无几。目前动画教育发展的种种问题，都值得我们省思。动画专业人士时刻渴望找到解决问题的最佳方法和途径。

这次由吉林美术出版社出版的《动漫之路》系列丛书，是根据辽宁科技大学教学改革项目《动画基础造型》成果中的形象进行延伸的，并与目前动漫专业领域最热门专业方向相结合，是一套内容丰富、应用性强、很有实用价值的参考丛书。本丛书分为《动画基础造型》、《三维角色动画设计》、《影视动漫游戏场景设计》、《动画专业毕业生就业指南》、《建筑动画设计》等，依托动漫产业市场和人才需求为导向，编排设计本套丛书可谓国内动画专业中最热门、最紧缺的原创实用教材。《动漫之路》系列教材紧紧围绕许多高等艺术院校本科动画专业培养计划中的主干课程和核心课程展开，力求实现本专业应用型、复合型的办学理念，以全新的教学改革项目成果带动课堂教学的思路，以图代文，配合经典的实际工程案例、有主次有目的地模拟实战训练，将传统教材与多媒体演示课件相结合形成交互式学习方法。这套丛书可有效启发学生的创造性思维，引导学生掌握动画专业创作核心的方法，锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力，使学生从动画培养计划中的基础课、专业基础课、专业课形成严谨的过渡，最终使学习者掌握坚实的动画基础，从而有效提升学生的创作能力、自学能力和就业能力。

这一课题为我校动画专业的基础教学拓开全新的局面，可谓我校的动画教学发展进程中的助推器，对国内动画专业的发展也起到了重要的推进作用，因此可以说《动漫之路》系列丛书规范和完善了国内的动画教学体系，有效推进国内动画的教学和产业的发展进程，以期国内动画教育发展的储备力量。

我们期待本书的上市能为广大动漫专业的学习者和爱好者带来一丝启迪，一点灵感，为动漫专业学生们带来更新更实用的知识，更广阔的学习空间。让我们共同努力，为中国动漫教育事业的飞跃发展做出贡献。

辽宁科技大学校长：

杨路

《动漫之路》系列丛书编辑委员会

主任：杨路

副主任：张国建

专业顾问：西志敏 郑立国

统筹：吴安平 孙晓光 张国峰 刘声远 刘东升 宋广强

主编：韩宇

副主编：于芳 黄山松 邱丽杰

编委：于钦贵 静贵荣 崔庠 王汝喜 高歌东 孟祥洋

西丹 毕源 王春晖 王红东 西晶 刘传波

于欣波 罗名映 李海军 吴丽莉 惠学武 刘洋

沈宇峰 屈鹏 王娜 张玲玲 邢静 阎延

唐飞 王健 王琼 何冠宇 曲长松 陈慧如

王艺坤 谢朋举 施洪利

总策划：

辽宁科技大学建筑与艺术设计学院

长春大学旅游学院

联合策划单位：

中国电子视像行业协会

东北师范大学美术学院

吉林艺术学院动画学院

北京工商大学数字艺术中心

济南动漫游戏行业协会

动漫之路

——影视动漫游戏场景设计

随着数字艺术设计领域的不断发展以及信息传播方式的多样化,当今的影视动漫应用领域已是多种多样。动漫专业技术不但应用于传统动画、网络动画、三维动画、多媒体演示动画等艺术形式外,还逐渐为其他不同行业、不同领域服务,例如:Flash动画、网络多媒体、手机动画、影视特技、多媒体课件、虚拟漫游、游戏动画、企业宣传动画等。

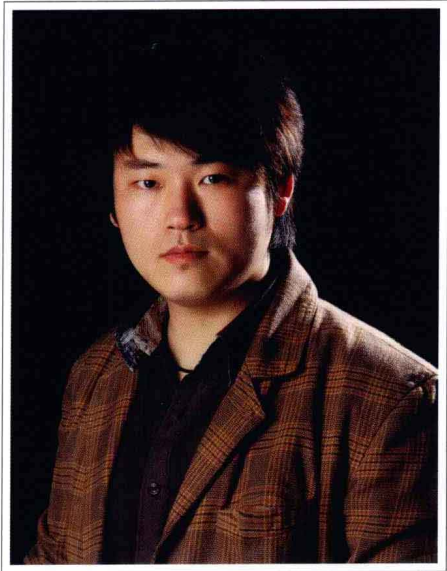
近年来各大艺术院校新办的影视动漫专业教育已是百家争鸣,但国内影视动漫专业教育发展过程中也存在一些比较严重的问题,如:师资缺乏、教学体系不完善、资金缺口大、各院校办学宗旨模糊等等问题,而专业人才大部分来源于院校的毕业生。同时产业对专业人才的质量和水平也提出了新的标准,绝大部分毕业生不能胜任动漫专业岗位。这些问题值得我们深思,成为中国动漫产业化发展缓慢的主要原因。中国影视动漫专业教育也要面临历史性的革新。对于一线的教育工作者来说,不断完善影视动漫专业教学体系、课程标准、多媒体课件、教学方案以及开发实用性教材,为影视动漫专业教学提供实践指导是我们的首要任务,这些工作有利于推进全国动漫教育的发展,逐渐解决产业人才质量等相关问题,最终形成产、学、研的良性循环。

《动漫之路——影视动漫游戏场景设计》就是在这种危机的状况和严峻的形势下创作编写的,本书对案例描写、分镜头创作、色彩气氛图过程绘制、标准的经典实用和常用理论知识进行讲解,并且把整个动漫创作的环节进行举一反三的模拟创作设计,使初学者在短期内掌握实用的彩色镜头绘制过程与技巧,使中级水平的学生在短期内掌握实用的理论知识以及导演、编剧与分镜头创作的知识,使高级水平

的读者能够通过经典的图例提高动漫创作修养,从而使各个水平的读者都能找到自己的需求点。同时,本书还提供了最实用的绘制技巧,以便在掌握影视动漫场景制作技巧的同时将游戏插图、三维游戏场景制作的知识进行整合。本书以实践为主,理论为辅,重点培养动手能力,制作步骤详细,学习轻松,范例经典,重点突出,技术精湛,最符合国内动漫专业学生的需求;并配7小时直观教学视频演示,鼓励自主学习和模拟实战,最终有效提高和锻炼学生将理论联系实际的动漫操作能力。在创作编写本书之前,我们曾大量地走访了院校、培训机构、就业单位、各大书店,尤其是对众多院校和培训机构的学生进行调研,发现现在的学生对空泛的理论早已厌烦,而动漫产业又是一个实战性的行业,锻炼学生们的动手能力就显得尤为重要。本书就是根据学生的这种要求,围绕紧缺动漫专业方向的人才缺口,结合实际的工程案例,进行了有主次、有目的性的研究,让学生直接进入实战的创作领域,并且举一反三,最终确定了本书的教学环节和内容。

本书作为辽宁科技大学教学改革项目《动画基础造型》的成果教材,是“中国数字影像行业培养工程指定教材”和高等艺术院校动画专业教材,也可以作为动漫爱好者和本专业在职人员的自学参考书。

韩宇



作者：韩宇 副教授

- 1981年生于长春
- 2004年毕业于吉林艺术学院动画学院
现任中国辽宁科技大学动画系主任
中国电子视像行业协会“数字艺术设计工程师”资格认证专家
长春大学旅游学院客座教授
辽宁科技大学教学改革项目——动画基础造型项目负责人
中国数字影像行业人才培养工程动漫游戏系列教材总主编
长春赤腾动画产业有限公司艺术总监
- 2001年作品《冬趣》入选中国首届上海动漫展，并入选图书《新人新卡通》
- 2002年作品《乡土气息》获中国吉林首届卡通漫画大赛优秀奖，并入选图书《新人新卡通》
- 2003年动画短片《舞》获北京电影学院学院奖
- 2005年出版图书《可视性二维动画教室》（上、下册）
- 2005年作品《运动规律》获得市级、省级等教学成果等奖项
- 2006年专著《可视性二维动画教室》获得国家级教学成果等奖项
- 2007年专著《动漫之路——动画基础造型》获得教学改革成果等奖项
- 2007年7月获辽宁科技大学“十佳科技先锋”荣誉称号
- 2007年9月获辽宁科技大学“学生最喜爱的教师”荣誉称号
- 电子邮箱：hanyu81531@163.com



作者：于芳

- 1980年生于长春
- 2004年毕业于吉林艺术学院动画学院
- 在校期间设计作品曾多次入围全国各类动画设计竞赛
- 2005年—2006年参与台湾人类智库集团《西游记》
《资治通鉴》《三字经》插图设计与创意
- 2006年—2007年参与江苏少儿频道总片头《动画天地》
《新年贺岁片》与南京少儿频道《新年贺岁片》《包剪锤》等栏目包装的创意策划与艺术指导
- 2007年—2008年参与设计辽宁科技大学动画系教学改革项目《动画基础造型》

目录

010 第一章 影视动漫的景别

- 第一节 远景/012
- 第二节 大全景/014
- 第三节 全景/016
- 第四节 中景/018
- 第五节 中近景/020
- 第六节 近景/022
- 第七节 特写/024

026 第二章 影视动漫的构图

- 第一节 环形构图/028
- 第二节 分割构图/030
- 第三节 对角线构图/032
- 第四节 三角构图/034

036 第三章 影视动漫的透视

- 第一节 平行透视/038
- 第二节 成角透视/040
- 第三节 仰视画法/042
- 第四节 俯视画法/044

046 第四章 影视动漫的色彩

- 第一节 色彩的基本规律/048
- 第二节 色彩的象征/050
- 第三节 绘画色彩与动漫创作/052
- 第四节 动漫场景色彩的运用处理/054

056 第五章 影视动漫的光线

- 第一节 景别与光线/058
- 第二节 视觉基调/060
- 第三节 主光的形式/062
- 第四节 光线的风格/064

066 第六章 影视动漫的风格

- 第一节 写实风格/068
- 第二节 科幻风格/070
- 第三节 卡通风格/072
- 第四节 装饰风格/074

076 第七章 主场景与分场景

- 第一节 主场景与分场景/078
- 第二节 分场景的色彩绘制/082

088 第八章 镜头语言

- 第一节 镜头的运动/090
- 第二节 摇镜头与旋转镜头/094
- 第三节 推、拉镜头/096

098 第九章 PS场景绘制技法

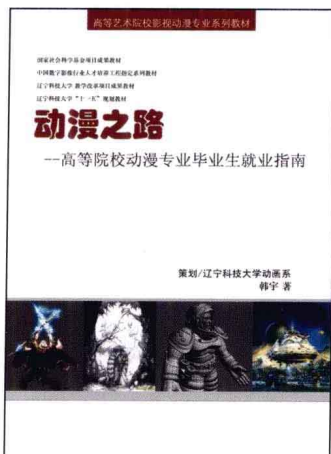
- 第一节 美女与野兽的绘制过程/100
- 第二节 古国骑士/102
- 第三节 外星森林/108

112 第十章 计算机手绘动画场景技法

- 第一节 水的画法/112
- 第二节 树木的画法/114
- 第三节 雪山的画法/118
- 第四节 天空的画法/120
- 第五节 房屋的画法/122
- 第六节 河滩草地的画法/124
- 第七节 草坪的画法/126
- 第八节 云彩的画法/128
- 第九节 综合场景的绘制/130

132 第十一章 三维游戏场景设计

- 第一节 反恐精英三维场景的模型建造/134
- 第二节 古堡场景的设计制作/138
- 第三节 魔兽争霸游戏场景的设计制作/144
- 第四节 教堂场景的设计制作/154



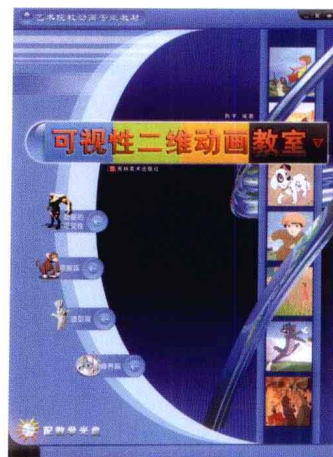
■ 高等院校动漫专业毕业生就业指导
韩宇 著



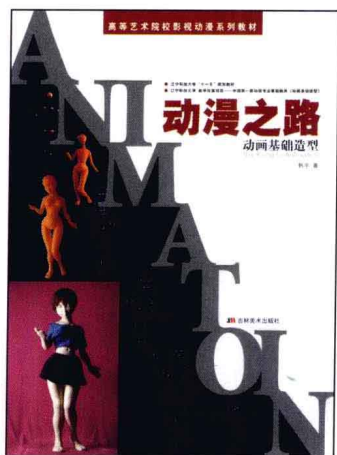
■ 建筑动画设计
刘声远 主编 韩宇 著



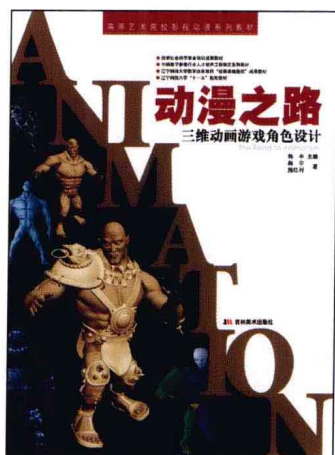
■ 可视性二维动画教室（上）
韩宇 编著



■ 可视性二维动画教室（下）
韩宇 编著



■ 动画基础造型
韩宇 著



■ 三维动画游戏角色设计
韩宇 主编



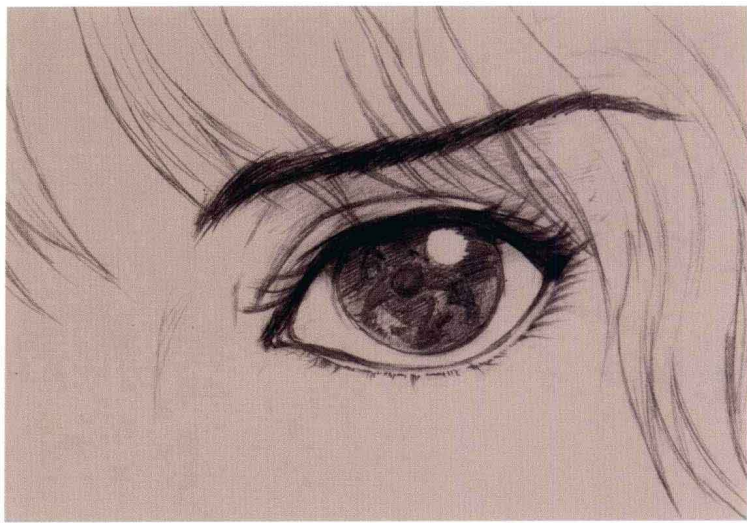
■ 影视动漫游戏场景设计
韩宇 主编



第一章
影视动漫的景别

镜头设计





❖ 案例描写

蕾雅带着她的爱骑迅虎兽，刚从圣山回到村庄中，迎面碰到了村中的勇士安仕达。他看见神色慌张的蕾雅，问道：“你手中拿的就是圣山传说中可以控制森林中所有怪兽并能唤醒古代魔神的红石吗？你还真的拿到了呀！你是怎么做到的？”蕾雅回答：“现在不是说这些的时候，快没时间了，你赶紧通知大家，进入全村警戒备战状态，魔神兽就快到了！”就在这时，他们忽然听见不远处的树林中传来树木遭到破坏的声音和巨大的脚步声。蕾雅顿时大惊，呼喊道：“快！安仕达！没想到这魔物来得如此快。你不用管我，快去通知大家！”安仕达回答：“我的坐骑不在身边，你和迅虎兽去更快！这里就交给我吧！”说完那魔物已经来到了眼前，安仕达跃到魔物面前，与它战作一团。蕾雅见状说了一句：“你要小心啊，我会尽快赶回！”就匆忙骑上迅虎兽绝尘而去。

第一节 远景

在动漫场景中，景别就是主体角色在画面中所占的比例。

景别与动漫场景设计有着密切的关系，对画面中景物范围的大小、主体角色比例的大小起着制约作用。无论“看清”还是“看细”，都离不开景别的切换。景别还决定了场景空间感的表现，以及景物的主次地位。它是动漫创作者变换创作节奏常用的手段，也是影视艺术的重要特性之一。

远景主要以表现远处的景物为主，场景中角色的表现基本可以忽略。主要表现的是场景中的环境内容，创造一种意境或气势，同时也表现出故事场面和主体角色的运动方位。



远景中角色在场景画面中的比例关系大约是画幅高度的1/3。这样在画面的构成上，角色和空间环境之间的平衡关系比较和谐。

但无论是角色作为画面中的主体，还是景物环境作为主体，都完全取决于创作者的构思和意图。

如果远景景别重点表现的是角色，则应展现角色所处的具体环境空间、动作行为、动作方向、形体变化及位移。

这一景别并不强调画面环境的独立存在，而是着重强调环境与角色相互依存的关系、以及角色存在的方式和情节的合理性。

表现画面的环境气氛、光线效果、色彩基调仍然是远景画面的重要任务。



第二节 大全景

大全景与远景在表现上有所不同，角色在画面环境中的比例与远景比较有明显增大。大全景中角色的比例关系大约占据画面高度的 $3/4$ 。

从画面环境视觉效果分析，角色与景物在视觉关系的处理上都是相对重要的。在大全景的画面环境中，角色的动作更为清晰，动作的幅度在画面环境中的变化更为具体化。

在这一景别中读者可以随意观看角色和周围的景色，但大全景重点表现的还是角色情节内容，画面环境等其他内容都是为角色情节内容服务的。

一般情况下，绘制大全景镜头时要慎重，必须针对整个故事情节内容需要的景别进行全局考虑。这一景别通常是表现镜头设计中每个大段落的起始，以便表现情节的全貌和整体的空间关系。同时在绘制这一景别时还要考虑前后的景别关系，使场景画面的镜头感更加连贯。

