

后浪
电影学院 091

LANGUAGE
OF ART DESIGN
IN FILM

电影美术 设计语言

全荣哲 著

《狼图腾》 《冲出亚马逊》
美术指导亲述电影美术设计思维与技巧运用

一部完整梳理电影美术设计流程的基础性创作指南

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

J91
117

LANGUAGE
OF ART DESIGN
IN FILM

电影美术 设计语言

全荣哲 著



北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

图书在版编目 (CIP) 数据

电影美术设计语言 / 全荣哲著 . —北京 : 北京联合出版公司 , 2016.7

ISBN 978-7-5502-4261-6

I . ①电… II . ①全… III . ①美术设计 (电影) IV . ①J913

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 279182 号

Copyright © 2016 Ginkgo (Beijing) Book Co., Ltd.

All rights reserved.

本书版权归属于银杏树下 (北京) 图书有限责任公司。

电影美术设计语言

著 者：全荣哲

选题策划：后浪出版公司

出版统筹：吴兴元

编辑统筹：陈草心

特约编辑：张森劼

责任编辑：李 征

封面设计：7 拾 3 号工作室

营销推广：ONEBOOK

装帧制造：墨白空间

北京联合出版公司出版

(北京市西城区德外大街 83 号楼 9 层 100088)

北京盛通印刷股份有限公司印制 新华书店经销

字数 170 千字 787 毫米 × 1092 毫米 1/16 16.5 印张 插页 2

2016 年 9 月第 1 版 2016 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5502-4261-6

定价：88.00 元

后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司常年法律顾问：北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

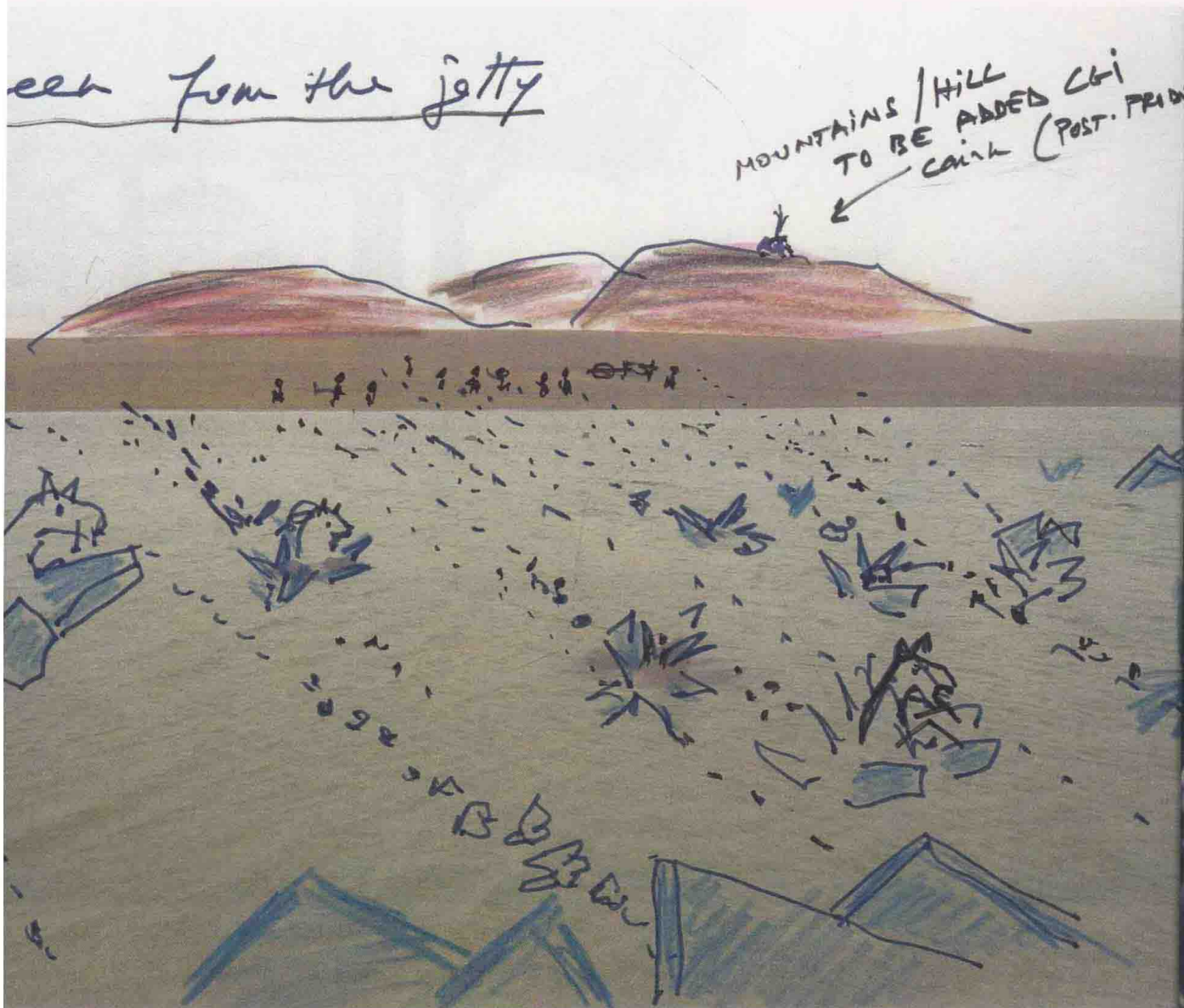
未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有，侵权必究

本书若有质量问题，请与本公司图书销售中心联系调换。电话：010-64010019



电影《北纬三十八度线》的“风雪列车”场景气氛图。（全荣哲绘）



奥斯卡金像奖导演让-雅克·阿诺构思的《狼图腾》场景草图，美术指导将在其基础上进一步深化设计方案。



笔者与让-雅克·阿诺为电影《狼图腾》创作场景。

推荐序一

我们通常用电影叙事力与感染力评价一部影片的视觉效果，那么富有表现张力的电影精品，一定是整合电影造型各种元素之间的关系，且发挥各自最大优势的有机构成。因此，它所反应的问题正是当代电影美术创作的核心观点，关注这一领域的热点话题，实际上就是研究和重新定位当代电影创作的创作观和方法论，用当代电影创作视角考研电影美术创作发展形态，树立当代电影美术创作观。

现在就有这样一部关于电影美术的专著，首先它会教你如何思考电影美术设计与创作，如何认识当代电影美术设计思潮，这是一部电影美术创作指南。《电影美术设计语言》一书的另一特点在于理论与实践的互动，它会指导读者如何做好电影美术指导，从研读剧本到场景置入；从人物造型到道具陈设；从造型语言的选择到影像构成的表达；从色彩气氛到影片风格。通过案例分析，详细阐述每一个创作过程的初始设计、思变过程和终极效果。作者建构了独特的电影美术创作的整体框架。这本书力图从电影美术创作思维的路径中，科学归纳电影美术设计与创作的全部流程。

作者全荣哲几十年来一直活跃在电影美术教学岗位与电影美术创作一线，精通电影美术设计，理论研究扎实而实用。从《电影美术设计语言》一书的研究内容上看，可以透析其已基本形成一套自己的电影美术设计与创作体系及风格。他不仅具有对电影美术创作的独特见解，而且思辨问题的角度也很有针对性，既传承了北京电影学院美术系电影美术设计专业的理论精髓，同时又将这部分理论同当代数字技术，以及新媒体影响下的电影美术创作趋势发展相结合，进一步拓展和延伸了电影美术创作理论和实践紧密结合的创新平台，使电影美术的理论研究在适应当今电影造型发展的需求下，产生了新的观点和活力。

总之，这是一本教你如何如何做好电影美术指导的通材文本，非常值得一看。

王鸿海

教授、博士生导师

北京电影学院副院长

北京电影学院现代创意媒体学院院长

中国电影美术学会副会长

2015年4月28日于北京电影学院

推荐序二

凡优秀电影，皆有空间物形之魂与剧作矛盾之烈妙合，皆有人物妆服之式与形象品格之质吻合，皆有光色诗画与作者释旨之境潜合，皆有叙事影像之意境与作品类型之气契合，此正因“美术指导工夫的优劣，足以影响一部电影的品质”之说。（见周承人编：《论电影美术》，江西人民出版社，1983年版，第151页）

全荣哲为中国当代著名美术设计师之一，现为北京电影学院电影美术设计专业副教授，研究生导师，他以多年艺术实践和教学科研之血汗，潜心钻研，终铸就《电影美术设计语言》成果。该书以电影美术“基础形态”、电影美术“设计形态”、电影银幕“表现形态”三大独特视角，以设计理念紧密融合创作实践，由生活形态到银幕像态，将三大“形态”巧思妙想贯穿一体，破解电影美术设计之秘，明示电影美术创作之工。这在电影理论学术研究上可谓独创。

《电影美术设计语言》是一本点破热爱电影的专业和业余人士迷思的大作，也是一本指导中国电影美术创作“更上一层楼”的秘籍，尤其是在数字时代的今天和电影美术创作观念大改变的明天，更具现实意义。

周登富

教授、博士生导师

原北京电影学院美术系主任

2014年12月8日于北京电影学院现代创意媒体学院

前 言

对问题的研究之所以产生困惑在于我们无法穿越事物的本质，如果有一种力量可以推动认知投射到所见物体之上，困惑和未知的东西就会减少许多。影片《公民凯恩》有一个画面可以诠释这种现象，那些坐在房间里的人透过玻璃窗，可以清晰地看见室外正在玩雪球的孩子。玻璃仿佛是与生俱来的认知媒介，它让视线零距离地接触事物。获取知识的渠道不是一个简单的认知过程，它会遭遇各种障碍的阻隔，这些困扰学习的因素又好比一道天然屏障横亘在我们眼前，如何跨越这些负面影响正是本书研究的方向。

电影美术设计来自复杂的关系整合，每当思考方案的时候，各种支撑元素如同潮水般纷纷涌现。风格走向、表现手段、美感样式、视觉冲击力等问题都会跳出来，创作人员就需要对它们进行合理支配。电影美术设计不但拥有文学和绘画的素质，同时也会涉及美学、哲学的思辨能力，甚至包括创作者的生活阅历、对待事物的热情程度、积极投入的态度和对设计方案的整体掌控能力。电影形象设计从抽象到具象，从静态到动态，从平面到立体运动，每一阶段都是一次创作的升级。抛开富有生命力的形象，剔除陈词滥调的模式，经典的视觉形象在战胜各种挑战的过程中孕育而生。

当前在网络、电影光盘以及书店中经常可以遇到各种有关电影制作的图书和花絮，并有大量原定设计之类的图书可供选择，但是绝大多数都是围绕演员、导演、制片方面展开的，即便涉及美术部分，也几乎没有涉及创作方法的研究与讨论。寻找到一部纯粹针对电影美术设计方法的书籍是件非常困难的事情，我们很难遇到真正属于电影美术创作的专业书，并在其中把它的创作体系完整贡献出来，特别是从剧本开始逐一分解，展开设计的每一个环节。我们能看到的不过是影片制作当中的凤毛麟角，是一些粗糙的概括。如何通过一本书把电影美术设计经过分解清楚，通过微观层面透析电影美术创作的核心体系。《电影美术设计语言》是在遵循这样一个原则基础上打造出来的，它所关注的焦点正是这个领域中呈现的当代美术热点问题。

本书内容包括剧本分析到场景设计、视觉语言的确立形式、实景搭建、创作中的沟通平台及银幕表现形态。在探索上述问题时，又更多着墨于理论和实际应用的对接，采集大量的创作个案辅助论证，放宽眼界范围，力图从宽泛视角和语境中对电影美术走向做出科学解释。书中大量列举当代电影美术创作的成功个案，分析各种模式的使用方法。内容的建构犹如一次医学检视，把电影美术设计原理搭建起来，让知识点形成阶梯式发展，进而与《电影美术设计语言》的读者进行资源共享和积极对话。

导 论

本书是由插图和文字两个板块构成。插图主要包括场景气氛图、场景概念设计图、镜头画面设计图、制作图、平面图、3D 电脑演示分解图、人物造型图、设计草图、电影画面等。许多插图都是围绕当代电影美术创作方案选择的。本书的框架建构并非完全意义上的理论研究，它是一部理论与创作实践平行发展的教科书或工具书。

《电影美术设计语言》着重于引导读者全面认识电影美术设计流程的基本规律，通过解读掌握它的运作方法，培养和提高对这一领域知识的把握能力，有助于提升读者的电影美术观念，并且从中受到鼓舞和鞭策。

本书在于研究电影美术理论和创作规律，结合电影实际操作进行对位分析，在个案中导入认识论和辩证观点。力求直观、具体、生动解析问题的出处和设计的原理。

精工细作，关注节点设计是这本书的重要组成部分，许多书籍往往在讲大道理的同时会忽略许多对其基本元素的构成研究，本书在电影美术微观层投放了许多资源，从而使细节问题暴露无遗。

从电影美术设计到其终端的银幕表现内容都有所涉及，整个结构安排形成完整的互动。在构思内容的时候，本书已经考虑到前期设计和后期表现之间建立的互动关系，所以在这方面所做的探讨是本书特色之一。

注重理论与创作实践的平行发展，摒弃理论的空洞与抽象，让理论落地生根，产生实效。实践的终端是把抽象的理论具体化、图解化、视觉化。在阐释理论观点时，本书力图围绕众多电影美术创作实践的优秀个案展开讨论，甚至一些成功的理论直接来自目前活跃在一线的电影美术设计指导的创作成果。假使知识节点没有创作实践的案例支撑，没有把理论所涉及的观点同具体实践方法结合起来，就会遭遇理解上的困难，所以理论与实践的统一，观点和个案结合同步发展，被视为《电影美术设计语言》的特色贯彻下来。

另外《电影美术设计语言》在研究理论方面，放眼于现实与未来的考察，既传承又赋予创新是本书的又一亮点。使读者在满腔热忱的投入中，获得对电影美术的深入解读。正因如此，当我们穿越本书建构的知识体系，深入到它的内部面对面进行互动时，热情的投入会获得积极的回报，同时有一种进入电影美术创作的轻松感受，如果存在感悟的话，也许眼前拥有的正是认知领域的透明媒介。

目录

Contents

推荐序一	王鸿海	4
推荐序二	周登富	5
前言		12
导论		13
第一章 电影美术形态的确立与发展		1
1.1 初始化阶段		2
1.1.1 早期短片的电影美术潜质		2
人物	2	
景观	3	
道具	4	
视效	4	
1.1.2 乔治·梅里爱：绘画布景主导空间的时代		4
1.1.3 摄影棚		6
1.2 构筑式布景		9
1.2.1 视点的变化		12
1.2.2 立体空间维度变化		12
1.2.3 视效感		13
1.2.4 动线拍摄		14
1.3 成熟标志		14
1.3.1 语素传承		15
1.3.2 好莱坞“专业化体制”的转型		15
1.3.3 形态与发展		16
1.4 界面延伸		16
1.4.1 认知的起点		17

1.4.2	视觉领域发展的三个阶段	18
	视觉形象到听觉形象	18
	黑白片到彩色片	19
	新媒体与数字技术	19
第二章	视觉化初始阶段界面思考	25
2.1	剧本到视觉转换的中间环节	26
2.1.1	美术视角剧本分析	26
	设计源流	27
	人物信息	29
2.1.2	从文字到视觉语素转换	29
2.1.3	视觉创作的潜质	34
2.2	换位思考	38
2.2.1	导演的美术意识	38
2.2.2	整体把握——电影美术导演角度宏观掌控	41
2.2.3	交互的重要性	43
2.3	从美术角度构筑摄影平台	46
2.3.1	两种创作形态的语言渗透	46
2.3.2	构图的形式	50
2.3.3	空间感三个要素	51
	纵深感	51
	横向感	51
	场面感	52
2.3.4	了解的终端	52
2.4	视听语言思考	55
2.4.1	面对的问题	55
2.4.2	视听形象前期置入	56
2.4.3	外景声音	57
2.4.4	材料与音质	57
2.5	场景作为表演元素	59
2.5.1	表演空间	59
2.5.2	动线空间	61
2.5.3	作用力空间	63

2.6	电影美术制片观念	63
2.6.1	工作程序与制片整体计划推进	63
2.6.2	理解在于合作	64
2.6.3	从制片角度看问题	65
2.6.4	使用与控制预算	66
第三章	场景设计策略	69
3.1	场 景	70
3.1.1	概念解读	70
	场景的作用力与反作用力 72	
	情感作为空间媒介 74	
3.1.2	基本类型	78
	现实主义场景 78	
	形式主义场景 79	
	表意场景 80	
	混合型场景 86	
3.1.3	场景的精神世界	86
3.1.4	设计程序分解	90
	理论思考 91	
	设计思考 93	
3.1.5	沟通即设计	98
3.1.6	场景设计四种模块	99
	剧本元素 99	
	延伸元素 101	
	激励元素 102	
	效果元素 103	
第四章	场景互动元素	115
4.1	场景与画面	116
4.1.1	从平面到立体造型考察画面构成	116
4.1.2	结构—支撑画面的要素	117
4.1.3	场面调度与画面	122
4.1.4	导演控制下的画面风格	122

4.1.5	画面作为载体	124
4.1.6	数字场景演示中的画面构成	125
4.2	视觉形象与听觉形象	128
4.2.1	两种体系的内容解读	132
4.2.2	同步交互效应	133
4.2.3	感知空间	134
4.2.4	两种作用力的混合效果	134
4.3	场面调度与动作支点	139
4.3.1	调度元素	140
人物调度	140	
镜头调度	140	
整体调度	142	
4.3.2	场景平面分解	143
场景平面分解现象	144	
分解的意图	144	
镜头分解的反向思考	145	
动作支点	146	
场面调度与动作支点	149	
4.4	视觉构成与视觉效果	150
4.4.1	视觉构成	150
表现的形式	150	
视觉关联	151	
规则导入	152	
视觉构成分解	152	
4.4.2	视觉效果	167
相关问题浏览	168	
视效感突出元素	169	
4.4.3	视觉效果支撑体系	172
典型形象	172	
视觉锐化	173	
视觉效果的综合手段	174	
气氛要素	175	
色彩的视效张力	176	

第五章 人物造型	181
5.1 电影服装	182
5.1.1 服装与角色阐释	182
5.1.2 伪装—改变角色的魔幻武器	183
5.1.3 服装的风格	184
5.1.4 时代语言	185
5.1.5 带入感效果	186
5.1.6 服装表现元素	186
空间、性格、欲望与服装的关系	186
角色属性	188
身份作为符号	189
抽象导入	189
服装的地域要素	189
个性化设计	189
5.2 电影化装	191
5.2.1 角色化装的参考元素	192
个人因素	192
社会因素	192
环境因素	192
5.2.2 化装类型	192
特型角色化装	192
唯美型化装	193
自然型化装	194
效果型化装	194
5.2.3 化装的整体控制	194
第六章 道具艺术	197
6.1 道具	198
6.1.1 作为角色功能	201
6.1.2 从剧本认识道具	202
6.1.3 沉默的语言	203
6.1.4 道具与气氛	204
6.1.5 场性的缔造手段	205

6.1.6	动作道具	205
第七章	场景制作流程	209
7.1	前置工作	212
7.1.1	搭景预案的分析	212
7.1.2	确定置景成员	220
7.1.3	景地研究	220
7.2	场景制作	223
7.2.1	制作图	223
7.2.2	组织材料	224
7.2.3	搭景	226
7.2.4	效果制作	228
7.3	摄影棚搭景	230
7.3.1	图纸与摄影棚的对位关系	233
7.3.2	格式化景片与地台	238
7.3.3	画地线	239
7.3.4	搭平台	239
7.3.5	立景片	239
7.3.6	天片与光位	239
	致谢	245
	出版后记	246

第一章

电影美术形态的确立与发展

