

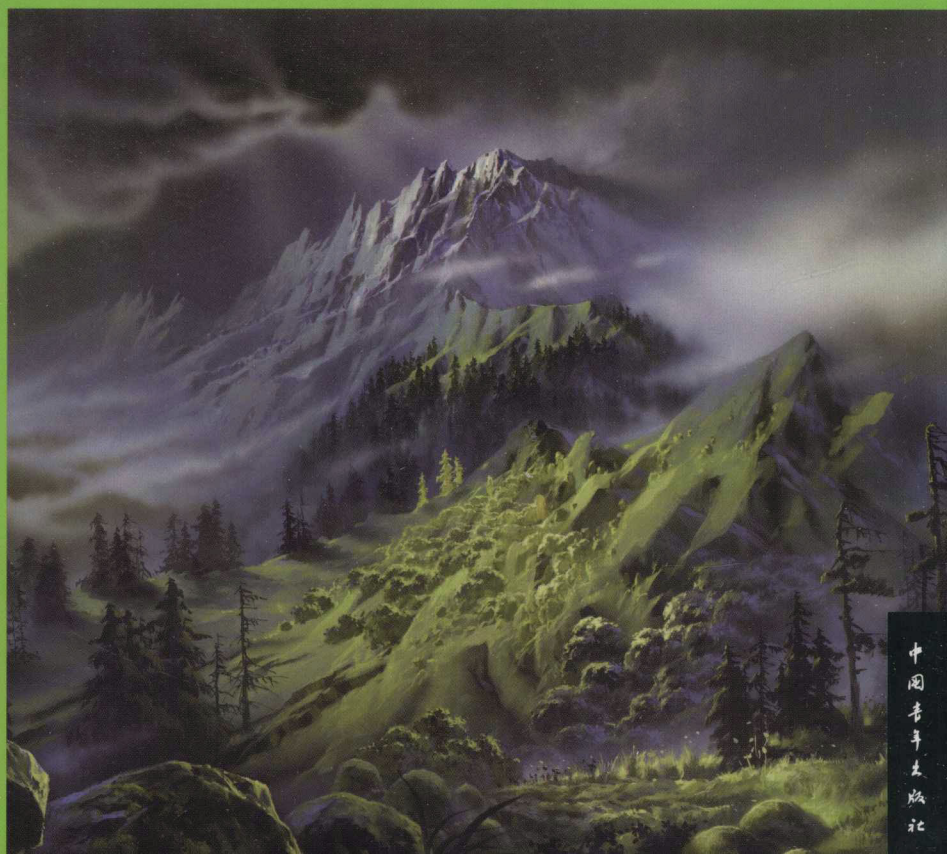
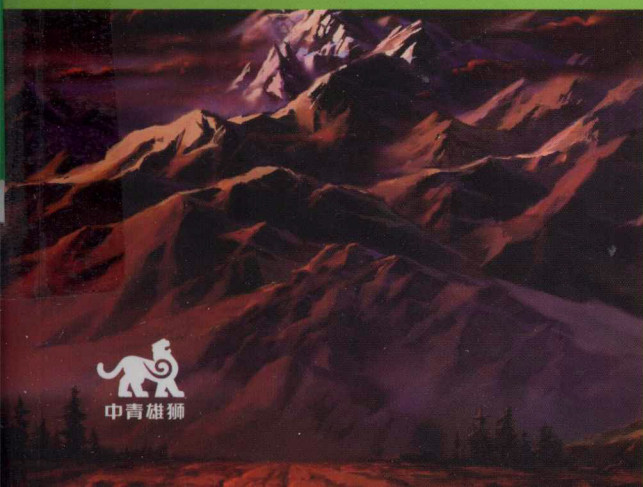
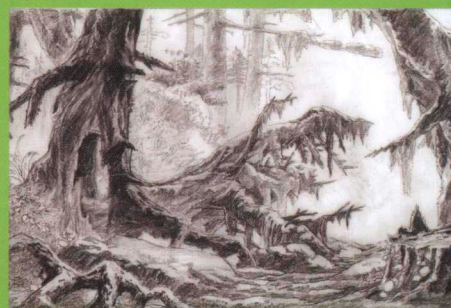
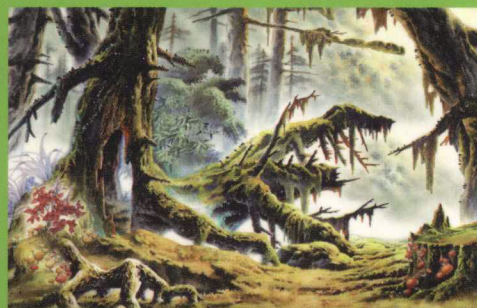
国际经典 动漫设计教程

将造型、透视、空间、色调、光线等元素有机地结合在一起，设计出完美的场景！

动画场景设计

■ 国外行业培训方法+全新实训教学理念 ■ 七大渐进知识模块+50余教学实例步骤解析 武立杰 汪禹 / 编著

International Classical Animation Design Course



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明: 本书由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可, 任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为, 必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报, 对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统, 读者购书后将封底标签上的涂层刮开, 把密码 (16位数字) 发送短信至106695881280, 即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准, 接收短信免费。短信反盗版举报: 编辑短信“JB, 图书名称, 出版社, 购买地点”发送至10669588128。客服电话: 010-58582300。

侵权举报电话:

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 010-65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521255
Email: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目 (CIP) 数据

动画场景设计/武立杰, 汪禹编著: —北京: 中国青年出版社, 2010.1

国际经典动漫设计教程

ISBN 978-7-5006-9175-4

I. ①动… II. ①武…②汪… III. ①动画—背景—造型设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第004474号

动画场景设计

武立杰 汪禹 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188/59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 李廷钧 张 军 付 聪

封面设计: 刘 娜

印 刷: 北京机工印刷厂

开 本: 889×1194 1/16

印 张: 11.5

版 次: 2010年2月北京第1版

印 次: 2010年2月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-9175-4

定 价: 56.00元

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

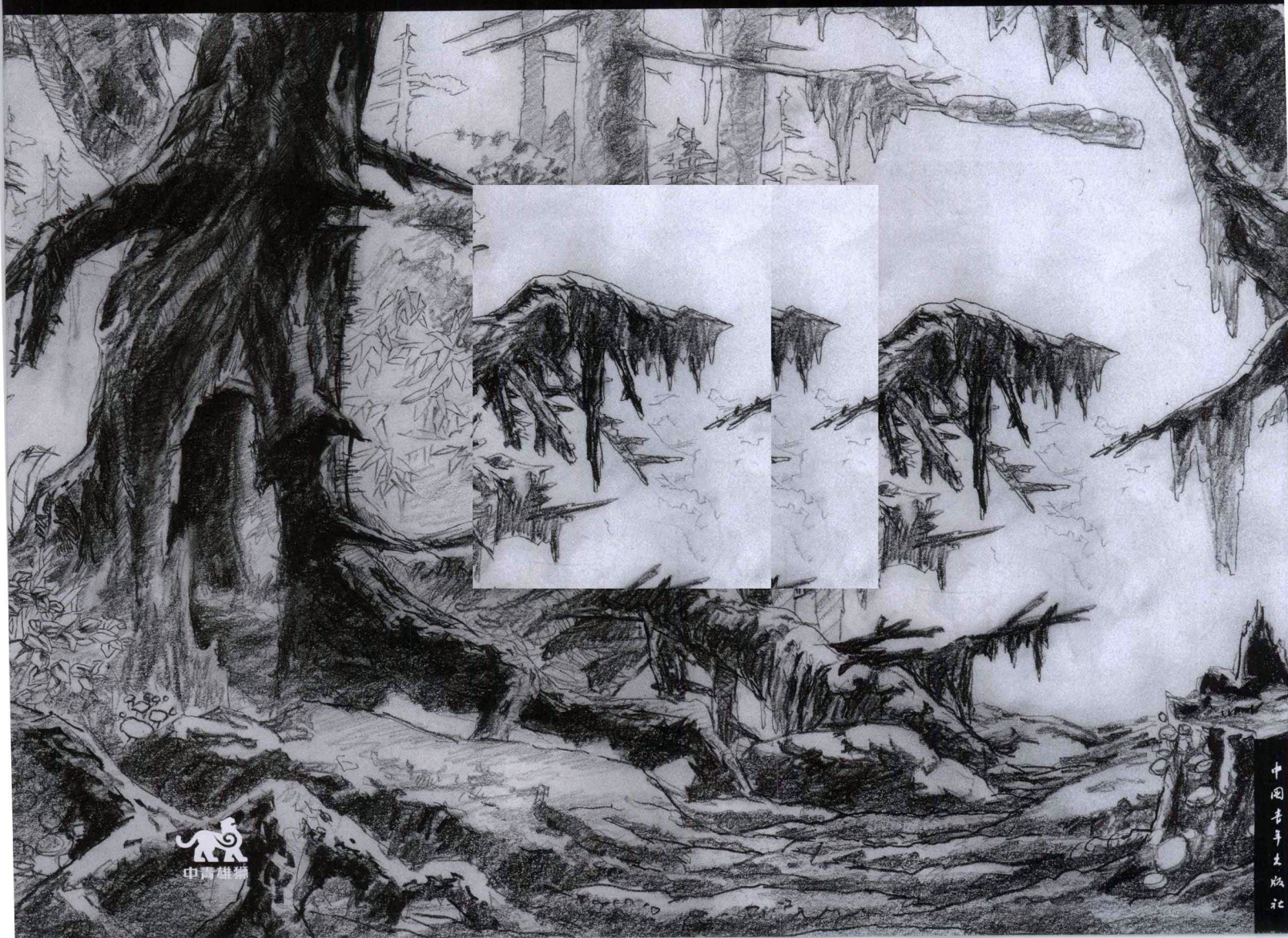
封面用字包括: 方正兰亭黑系列。

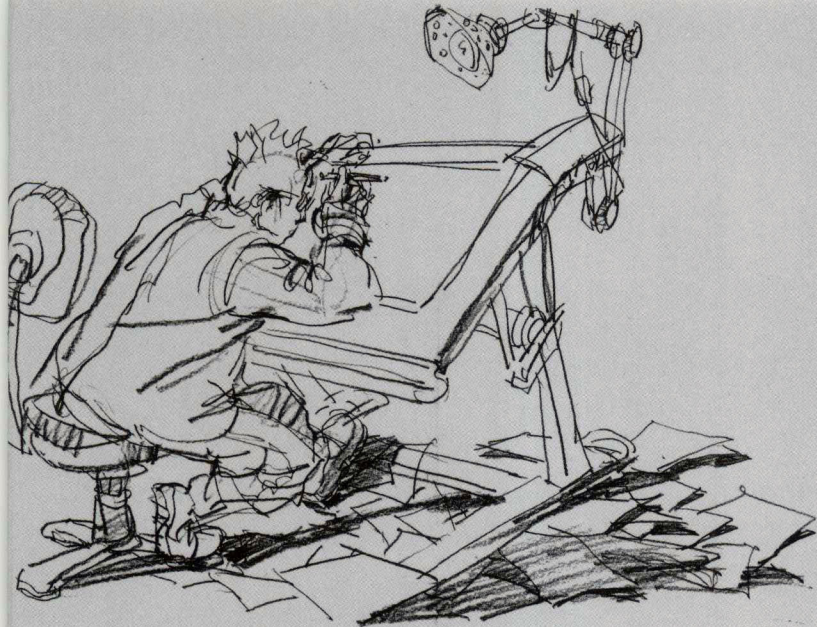
国际经典 动漫设计教程

动画场景设计

武立杰 汪禹 / 编著

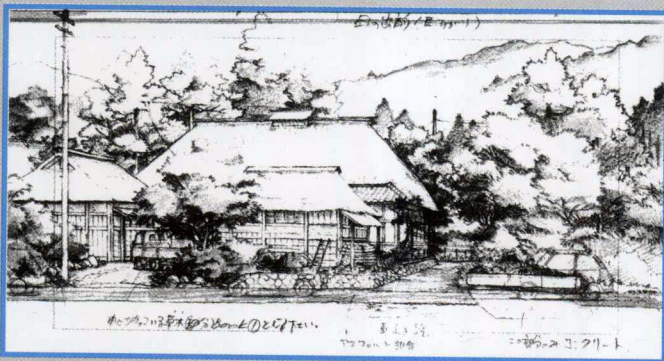
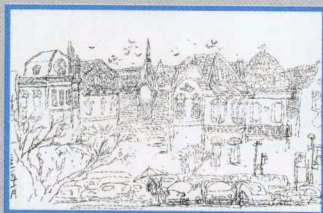
International Classical Animation Design Course





前言

场景设计之路



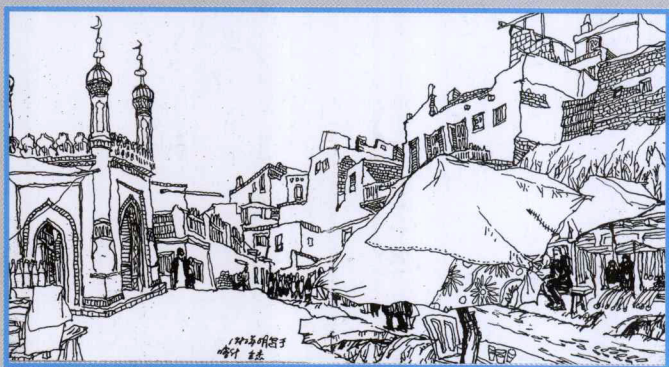
多数绘画爱好者是从写生开始学习的,大部分人从风景写生开始,然后逐步接触人物、动物等其他题材,当积累了一定的绘画经验,并掌握了一定的绘画技巧后,便可以考虑将绘画作为自己的专项工作。从事场景设计工作也是我在绘画道路上逐步确立的工作目标。

20世纪80年代中国改革开放初期,国内开始出现外国动画制作公司,使我有幸参与到国外动画片的制作环节,学到了场景设计方面的许多专业知识及技巧,了解了场景设计与传统绘画的异同点,同时了解到不同国家的动画影片场景设计的要求是不一样的,如美国迪士尼动画影片中的场景更注重戏剧性的表现,光线运用也较舞台化,一个动画场景往往是从生活中提炼出来的,且在表现上高于生活、美于生活,具有很强的审美情趣;日本宫崎骏的动画影片场景风格则更倾向于表现生活中的原生态的田园风光,更注重自然美,强调自然光和大自然的色彩关系,着重表现大自然中的美好场景。

由此我们可以发现,场景设计要把造型、透视、空间、色调、光线等元素有机地结合在一起,这就要求设计者除了具备一定的绘画能力之外,还要有创造力,能够合理、灵活地安排这诸多元素,并最终设计出一幅符合动画影片要求的场景。

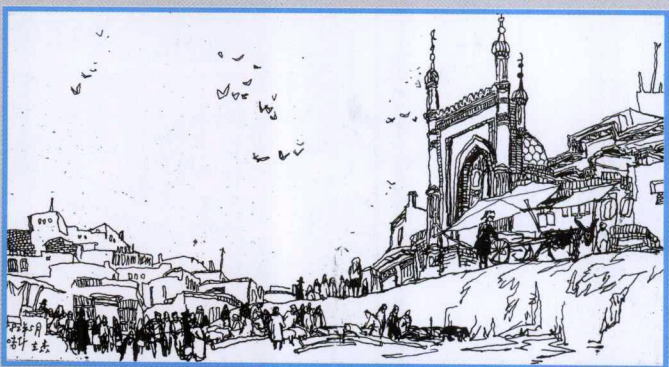
本书旨在帮助那些对场景设计感兴趣的人学到一些基础性的绘制场景的方法,具备灵活运用透视原理和构图等方面的能力,而不只是简单地介绍场景的形式和绘画风格。

本书第一部分主要讲解场景设计的基本概念,明确什么是场景设计,并讲解了基本的透视原理和构图法则;第二部分用大量篇幅对基础的风光绘画技巧进行讲解与示范,从具体的一块石头,一片草叶怎样画讲起,提出从最基础、最简单的表现开始,逐步提高至可以进行创作与设计一个场景的方法,供读者参考;第三部分主要讲解进行场景设计所需要进行的辅助练习,从写生开始,逐步发展到默写,最后再进行创作的过程;第四部分主要讲解如何设计场景中的特殊视觉效果,包括主观镜头、超广角镜头效果等;第五部分列举了不同艺术风格在场景设计中的运用,包括黑白色块风格、线与图案相结合的风格、随意线条及涂鸦风格、中国画风格等;第六部分是场景的色彩概念设计,讲解了从色彩写生开始,归纳出色调归纳的小构图,然后再到色彩概念图的学习过程,逐



▲ 这是速写本中的一页。

▲ 灯具速写。



▲ 这几幅写生是在新疆画的,质朴的古巷似乎能带人带上神秘的古丝绸之路。这些钢笔线条恰当地表现了这种古巷的特色。

这种用速写形式完成的写生,不但锻炼了对表现风景的造型能力,也使自己通过写生获取了民族风情的素材,对今后的绘画创作特别是场景设计非常重要。



▲ 这些速写本里的人物都是我第二故乡的邻居。



◀ 速写本里的人物。



步深入地教授读者创作场景色彩概念设计的方法；第七部分为场景知识拓展，讲解了道具配件和自然现象的设计方法。

掌握了这些基础的方法和知识，相信读者设计场景的能力会有很大提高，但是想攀登动画影片场景设计的高峰，成为较优秀的场景设计人员，还需要进行大量的练习，写生是一个很好的方法。通过写生，不但可以锻炼绘画能力，而且会在写生的过程中捕捉到许多生活中的细节，这些细节以及通过写生取得的素材，相信对于设计场景会有莫大的帮助。



► 这是在荷兰画的速写。



▲ 创作小构图。

目录

前言	3
----	---

Chapter 01

第1章 场景设计的基本概念	009
---------------	-----

1.1 场景的产生	10
1.2 什么是场景	12
1.2.1 舞台	12
1.2.2 表演的角色	13
1.3 场景设计的应用范围	14
1.3.1 动画电影中的场景	14
1.3.2 动画电视片中的场景	15
1.3.3 游戏设计中的场景	16
1.3.4 漫画中的场景	18
1.4 场景的构图	20
1.4.1 与绘画构图的区别	20
1.4.2 画框(或取景框)的放置	21
1.5 透视在场景设计中的运用	21
1.5.1 线条透视	21
教学实例 1: 运用一点透视原理设计安静的街道场景	24
教学实例 2: 运用一点透视原理设计空旷的厂房室内场景	26
教学实例 3: 运用两点透视原理设计的动画场景	28
教学实例 4: 运用两点透视原理设计的古代街景	30
1.5.2 空气透视	33
1.5.3 纹理透视	33
1.6 根据镜头确定场景的构图形式	35
1.6.1 特写镜头中的场景	35
1.6.2 横移镜头中的场景	36
1.6.3 竖移镜头中的场景	37
1.6.4 斜移镜头中的场景	38
1.6.5 摇镜头中的场景	39
1.6.6 循环镜头中的场景	40

Chapter 02

第2章 场景元素的绘制与设计	41
----------------	----

2.1 地面与道路的画法	43
2.1.1 地面的结构与画法	43
教学实例 5: 绘制地面场景	46
2.1.2 道路的画法与透视的运用	48
教学实例 6: 弯道的画法	50
2.2 草本植物与灌木的画法	53
2.2.1 一棵草的画法	53
2.2.2 一组草的画法	54
教学实例 7: 绘制一片植被	55
2.3 树的结构与画法	56
2.3.1 树冠的表现方法	57
2.3.2 树干的表现方法	58
2.3.3 树根的表现方法	60
2.3.4 近处树林和远处树林的表现方法	61
教学实例 8: 设计以树为主的场景1	62
教学实例 9: 设计以树为主的场景2	63
教学实例 10: 设计以树为主的场景3	64
2.4 石头、岩石的画法	65
2.4.1 石头的结构	65
教学实例 11: 设计以石头为主的场景1	67
2.4.2 岩石的画法	68
教学实例 12: 设计以石头为主的场景2	69
教学实例 13: 设计以石头为主的场景3	71
教学实例 14: 设计以石头为主的场景4	72
2.5 山峰的结构与画法	73
教学实例 15: 设计以山为主的场景	75
2.6 建筑物的画法	79
教学实例 16: 运用一点透视原理设计以建筑物为主的场景	79
教学实例 17: 运用成角透视原理设计以建筑物为主的场景	81

教学实例 18: 运用三点透视原理设计俯视学校的场景	82
教学实例 19: 分析运用三点透视原理设计的场景	84
2.7 室内空间的画法	86
教学实例 20: 运用一点透视原理设计室内场景	87
教学实例 21: 运用两点透视原理设计室内场景	88
教学实例 22: 运用三点透视原理设计室内场景	89
2.8 天空中云的画法	90
2.8.1 块状云	90
2.8.2 条状云	90
2.8.3 组合类型云	91
教学实例 23: 设计以云为主的场景1	92
教学实例 24: 设计以云为主的场景2	93
教学实例 25: 设计以云为主的场景3	94
教学实例 26: 设计以云为主的场景4	96
2.9 山洞的画法	97
教学实例 27: 设计以洞为主的场景1	98
教学实例 28: 设计以洞为主的场景2	99

Chapter 03

第3章 场景设计的辅助练习	101
3.1 根据写生稿整理场景	102
3.1.1 关于写生	102
3.1.2 关于默写	102
3.1.3 关于创作	102
教学实例 29: 根据写生稿设计场景	103
3.2 场景的黑白小构图练习	105
教学实例 30: 黑白小构图绘画步骤	105
教学实例 31: 黑白小构图作业实例	106

Chapter 04

第4章 场景中的特殊视觉效果设计	111
4.1 运动中的主观镜头	112
教学实例 32: 设计运动中角色的主观镜头效果场景	113
4.2 超大广角镜头效果	114
教学实例 33: 设计超广角镜头效果的场景	115

Chapter 05

第5章 不同的艺术风格在场景设计中的运用	117
5.1 黑白色块风格的场景	118
教学实例 34: 分析以黑白色块表现为主的场景设计1	118
教学实例 35: 分析以黑白色块表现为主的场景设计2	120
教学实例 36: 分析以黑白色块表现为主的场景设计3	121
教学实例 37: 设计以黑白色块表现为主的场景	122
5.2 线与图案相结合风格的场景	123
教学实例 38: 分析线与图案相结合的场景设计	123
教学实例 39: 设计线与图案相结合风格的场景	124
教学实例 40: 分析线与图案相结合风格的场景设计1	126
教学实例 41: 分析线与图案相结合风格的场景设计2	127
5.3 随意线条及涂鸦风格的场景	128
5.3.1 随意线条构成的场景	128
教学实例 42: 分析随意线条构成的场景设计	128
5.3.2 涂鸦风格的场景	135
教学实例 43: 设计涂鸦风格的场景	135
5.4 中国画风格的场景	136
5.4.1 中国画风格的应用	136
5.4.2 中国画风格的表现方法	136
教学实例 44: 设计中国画风格的场景	136
5.4.3 国画的西画因素	138

目录

Chapter 06

第6章 场景的色彩概念设计	141
6.1 色彩写生	143
6.1.1 色调训练	143
6.1.2 色彩对比训练	148
教学实例 45: 风景写生的基本步骤	148
6.2 色调归纳的小构图	150
教学实例 46: 设计色调归纳图	152
6.3 从场景到色彩概念图	153
6.3.1 色彩概念图的应用	153
教学实例 47: 设计色彩概念图1	154
教学实例 48: 设计色彩概念图2	155
教学实例 49: 分析色彩概念图实例	156
6.3.2 色彩概念图的主观设计	158
6.3.3 色彩概念图的表现方法	159
教学实例 50: 根据场景设计色彩概念图	159
教学实例 51: 动画影片中的色彩概念图实例	163

Chapter 07

第7章 道具配件和自然现象的设计	169
7.1 关于道具和配件	170
7.1.1 用品类的设计	170
教学实例 52: 设计道具	171
7.1.2 交通工具的设计	172
教学实例 53: 设计交通工具	172
7.1.3 武器的设计	173
教学实例 54: 设计武器	173
7.2 自然现象	174
教学实例 55: 设计自然现象	177
作者的话	179
作者简介	179



Chapter

第1章 场景设计的基本概念



1.1 场景的产生

动画、游戏、广告、漫画，都是通过镜头来展现作品的内容和作品的表现形式。观众在镜头里看到的都是具有一定空间概念的立体物象，展现的是人物、动物、植物、景物等，而且大多数情况下它们都不是孤立存在的，人物角色在镜头画面中存在于一定的具体环境当中，这个环境就是我们这本书要谈的场景。



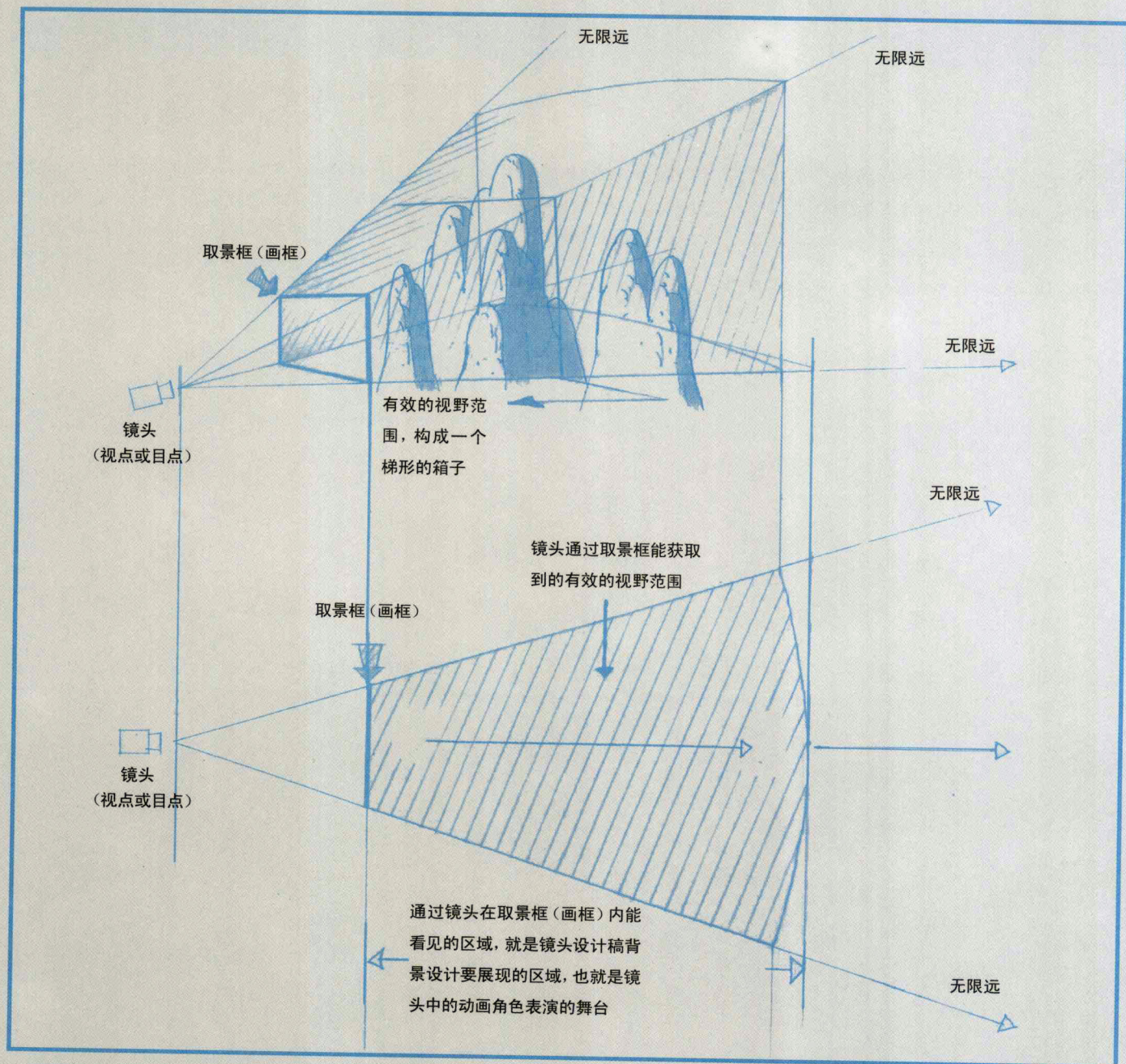
◀ 这是场景在分镜头脚本中的画面效果，一般用单线来表现场景的构图、透视、空间，以及对形象的衬托。



◀ 这是在镜头设计稿中对场景的进一步刻画，此时场景刻画得比较深入，并加入了光影效果，画面显得比较丰富，为接下来进行背景绘制提供参考依据。



◀ 这是场景最终在镜头中的画面效果，无论在构图、形象、色彩、光线及黑白关系上都表现得比较充分，是一种综合的视觉效果。



▲ 场景产生原理图解。

场景是客观存在的环境,但是我们要了解场景是怎样通过镜头来展现的。将作为视点的摄影机放置在所需要的位置上,通过画框(取景框),即在动画制作中进行镜头设计时用到的镜头框选择要拍摄的物体或画面视角方向。通过画框(或取景框),镜头中就会包含一部分立体的空间,这部分立体的空间作为我们要通过镜头来表现的内容,具备一个规律:离画框越近的物体越实,离画框越远的物体就越虚,直至看不见。这种虚实的表现手法不会影响到画框内物体的实际效果,只是观众通过镜头看到的场景效果而已。

1.2 什么是场景

1.2.1 舞台

场景,首先是为角色表演所搭建的舞台,这也是其主要功能。动画、游戏、广告、漫画等一系列由镜头语言所表现的作品,都是由角色和角色活动的环境这两部分组成的,这里所说的“环境”就是场景,角色就是在场景中活动的演员。作为角色表演舞台的场景,主要起着一个交代环境,向观众阐明故事发生的地点、时间,以及环境的地理特点,特别是起着衬托角色表演,展示镜头气氛的作用。它与角色结合起来,给观众呈现一个完整的故事画面。

▼ 这幅场景表现的是村口的池塘,镜头中的角色——青蛙等的表演都是在这个场景的前景(水池)里进行的。所以这个场景中的水池就是这个镜头中角色表演的中心舞台。



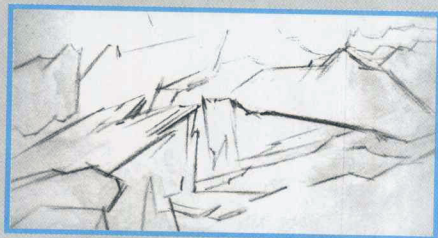
1.2.2 表演的角色

场景作为表演的舞台,是其主要功能与任务,同时它还担负和角色一样的表演任务,那就是当场景以空景(就是没有表演角色的场景)的形式呈现在观众面前时,它便以一幅单独的风景画出现,用它特有的形式,如构图、色调、风格、黑白对比等一系列手法,或表现美好的情调,或表现恐怖、伤感的气氛等。这时,场景就承担了与角色同样的任务,也成为了表演任务的“角色”。

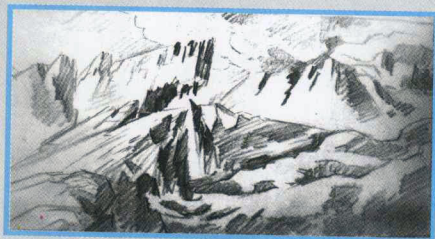
▼ 这是动画电影《精忠报国》中的场景设计,表现的是一个叫狼牙涧的地方。在这幅空景里,险峻的山崖犹如张开大口的恶狼,随时都可能把经过狼口的任何生物吞噬掉,再加上天空中旋转的乌云和悬崖峭壁下紧贴着山谷蠕动着云块,使人感觉到随时都可能发生意想不到的危险,整个场景弥漫着未知和不确定的紧张气息。



▲ 这是一幅空景,所以这个场景要刻画得格外深入。下面就是绘制场景的几大步骤分解图。



1 首先用直线在画面上勾勒出要表现的场景的轮廓,主要以构图为主。



2 在已经设计好的构图上进行大的明暗设计,并对场景进行深入的刻画。



3 在已经确定大的明暗关系的基础上,进行局部与细节刻画,直到完成场景绘制。

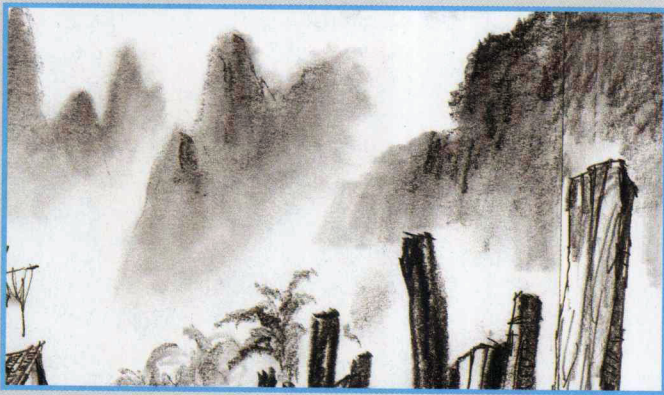
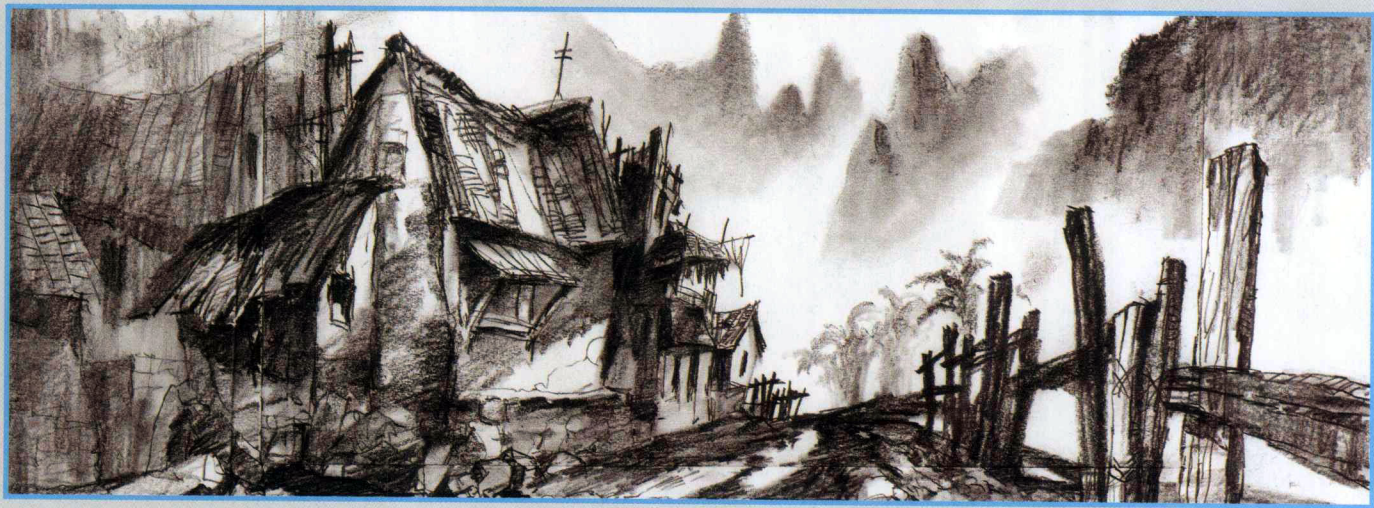
1.3 场景设计的应用范围

场景在现代多媒体艺术中是非常重要的,它作为作品前期设计中的重要环节,起着确立作品风格,指导作品的后续设计和制作的重要作用,它广泛应用于动画电影、动画电视片及游戏设计、漫画绘制等诸多领域,尤其是影视作品制作领域。

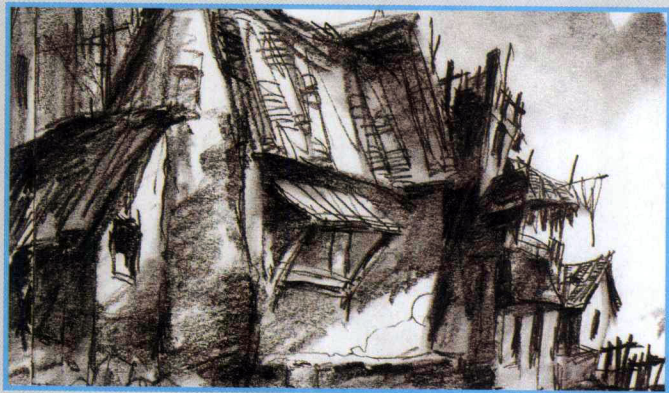
1.3.1 动画电影中的场景

动画电影由于放映的银幕宏大,因此要在设计时更多地考虑如何表现出视觉的冲击力以及画面的气势感和厚重感。因此,绘制动画电影的场景不但要构图宏伟,更要深入刻画局部细节,使观众能够享受到电影独特的视觉魅力。动画场景的构图完美、气势恢弘、画面丰富饱满、纵深感强、色调高雅而统一,这是其他影视作品无法相比的。

▼ 这幅场景充分利用空气透视的表现方法,画面纵深感比较强,局部采用水彩和国画彩墨手法,整个视觉效果具有很强的东方韵味。



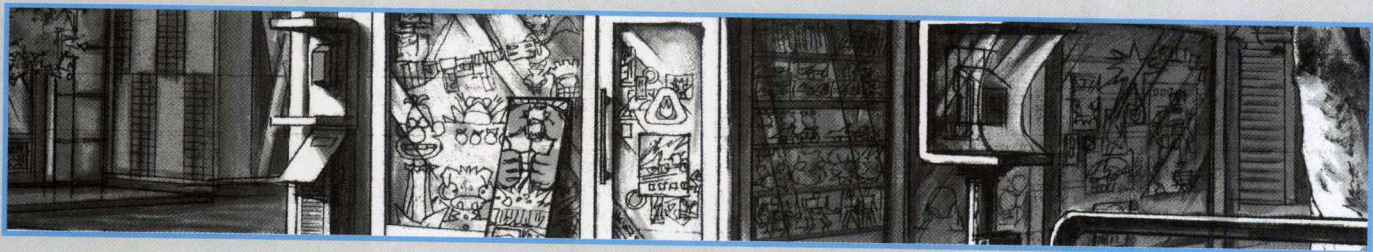
▲ 细节图1。



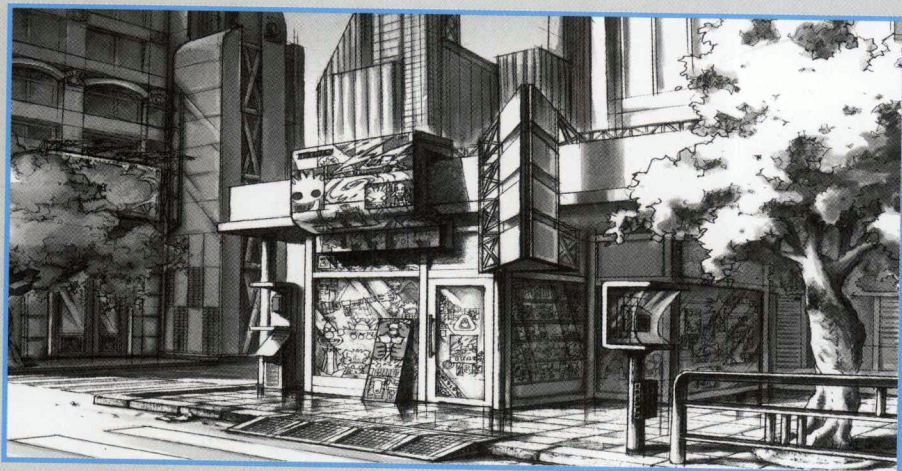
▲ 细节图2。

1.3.2 动画电视片中的场景

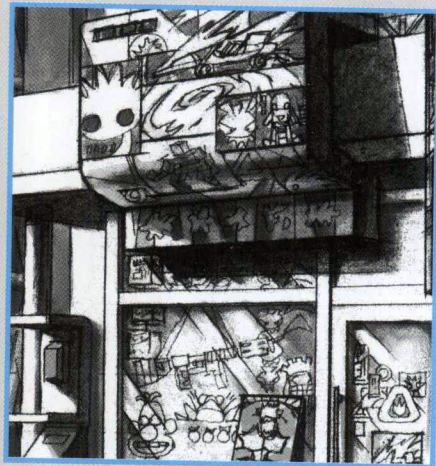
随着社会的发展,电视屏幕也越来越大,虽仍不能和电影银幕相提并论,但也要求充分强调构图、透视,以及一系列细节因素,要达到能够恰当地表现故事情节中所展现的场景形象,并尽可能地体现出作品的风格,更注重在家里观看的温馨感。



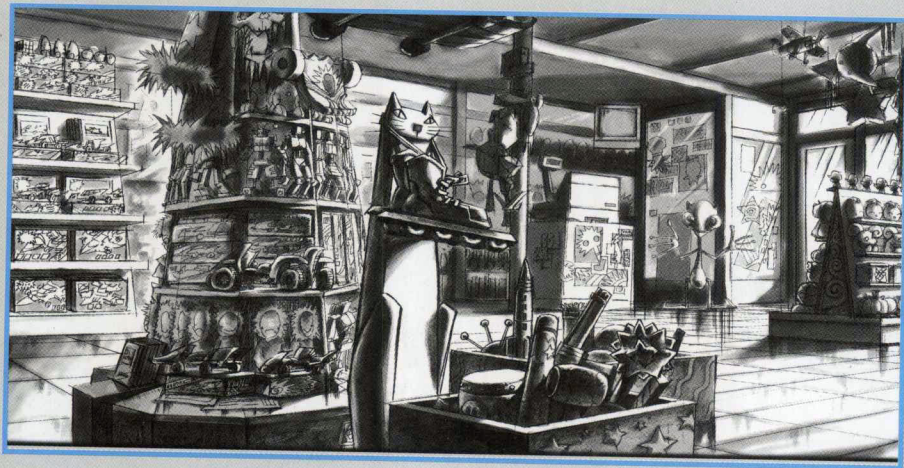
▲ 细节图1。



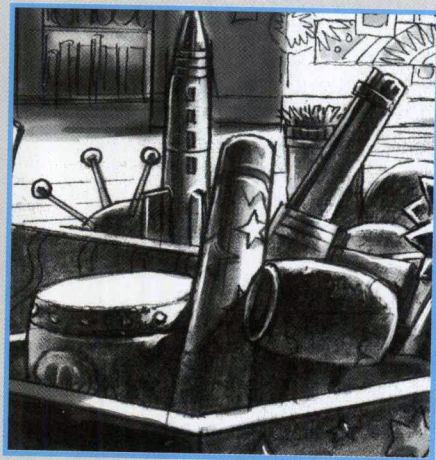
▲ 为动画系列片《四驱赛车》所设计的场景之一,表现的是玩具店的外景。



▲ 细节图2。



▲ 为动画系列片《四驱赛车》设计的场景,表现的是玩具店的内景。



▲ 细节图3。