

数码
影视

普通高等教育“十二五”规划教材

数字艺术设计系列教材

SHUZI YISHU SHEJI XILIE JIAOCAI

影视美术设计

主 编 高 平
副主编 李 洁 彭国斌



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

普通高等教育“十二五”规划教材

数字艺术设计系列教材

SHUZI YISHU SHEJI XILIE JIAOCAI

影视美术设计

主 编 高 平

副主编 李 洁 彭国斌



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书从传统的影视美术设计理论入手,以理论够用、实践为重原则组织安排内容,文字通俗易懂,主要讲解了影视美术设计的概念、原画设计、道具设计、影视美术角色设计等内容。

本书在影视美术设计的理论上结合Photoshop与Painter软件进行影视美术设计的案例教学,以实训来巩固理论知识。全书结构合理、图文并茂、实例丰富,适合作为各类院校影视动漫制作专业相关课程的教材,同时也可作为影视动漫设计制作爱好者、从业者的自学参考书。

本书免费提供案例相关素材,读者可到中国水利水电出版社网站(<http://www.waterpub.com.cn/Softdown>)下载。

图书在版编目(CIP)数据

影视美术设计 / 高平主编. — 北京: 中国水利水电出版社, 2011.8

普通高等教育“十二五”规划教材、数字艺术设计系列教材

ISBN 978-7-5084-8736-6

I. ①影… II. ①高… III. ①美术设计(电影)—高等学校—教材 IV. ①J913

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第156598号

书 名	普通高等教育“十二五”规划教材 数字艺术设计系列教材 影视美术设计
作 者	主 编 高 平 副主编 李 洁 彭国斌
出 版 发 行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京零视点图文设计有限公司
印 刷	北京鑫丰华彩印有限公司
规 格	210mm×285mm 16开本 8.5印张 257千字
版 次	2011年8月第1版 2011年8月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	35.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

工业和信息化部中国电子视像行业协会 中国数字艺术设计专家委员会



顾 问：

尹定邦：广州美术学院副院长

马克宣：北京大学软件学院数字艺术系教授、中国数字艺术设计专家委员会主任委员

曹小卉：北京电影学院动画艺术研究所常务副所长

张祥和：吉林动画学院副院长

主 任：郝亚斌

副主任：孙春亮 王新霞 刘晶雯 谢清风

编委成员（按姓氏笔画排序）：

丁 斌：上海大学数码艺术学院院长助理

马振龙：天津理工大学艺术学院动画系主任

王建国：广播电影电视管理干部学院副院长

王玉红：浙江林学院艺术设计学院数字媒体系主任

孙 哲：成都学院动画系主任

仲星明：上海大学数码艺术学院院长

朱明健：武汉理工大学艺术学院副院长

朱 涛：三峡大学艺术学院艺术系主任

刘同亮：徐州工程学院艺术学院副院长

刘秀伟：北京印刷学院设计学院平面教研室主任

刘东升：烟台南山学院艺术学院院长

刘 杰：海口经济学院动画系主任

刘永福：广西职业技术学院艺术系主任

邢小刚：三江学院艺术学院院长

李春富：华中科技大学工业设计系主任

李 克：南京工业职业技术学院艺术设计系主任

李必谨：云南师范大学计信学院动画系主任

李 丹：广州科技贸易职业学院艺术设计系主任

李 铁：天津工业大学艺术学院动画系主任

吕 艳：北京科技经营管理学院艺术系主任

余 雁：黑龙江大学艺术学院副院长

余永海：浙江工业大学交互设计研究所所长

孟祥林：辽宁广告职业学院院长助理

沈 雷：辽宁工业大学艺术设计学院副院长

辛宏安：中国美术学院设计职业学院动画系主任

邹 明：沈阳大学动画系主任

庞永红：西北大学艺术学院院长

陈小清：广州美术学院数码艺术设计系主任

陈 磊：福州大学厦门工艺美术学院动画系主任

陈彦许：河北软件职业学院数字传媒系主任

陈晓莉：紫琅职业技术学院艺术系主任

劳光辉：湖南大众传媒学院广电传媒系主任

马新宇：上海工程技术大学艺术设计学院院长

方 浩：中国地质大学艺术学院实验中心主任

王秀萍：浙江理工大学艺术设计学院环艺系副主任

卢少夫：浙江树人大学艺术学院院长

丛红艳：西安工程大学动画系主任

冯 莉：厦门城市职业学院副教授

朱方胜：江南影视艺术职业学院艺术系主任

朱 宏：北京信息职业技术学院艺术系主任

林学伟：哈尔滨理工大学艺术设计学院院长

刘 锋：北京印刷学院设计学院动画系主任

刘洪波：广西柳州城市职业学院艺术系主任

刘海英：哈尔滨理工大学艺术设计学院艺术系主任

江 度：大连交通大学艺术学院院长

李 益：重庆邮电大学传媒艺术学院副院长

李爱红：中国美术学院设计职业学院艺术系主任

李若梅：长沙师范高等专科学校校长助理

李剑华：石家庄三川文化传播有限公司总经理

李 莉：重庆科技学院艺术系主任助理

吕海景：东北农业大学成栋学院艺术系主任

闫英林：沈阳航空工业学院艺术学院副院长

余 武：南京邮电大学传媒技术学院院长

邱 萍：广西民族大学艺术学院副院长

谷高潮：唐山学院艺术系主任

沈 浩：陕西科技大学动画系主任

何祥文：中山职业技术学院艺术系主任

邹晓枫：哈尔滨理工大学国际动画学院动画系主任

陈 义：湖北经济学院艺术学院院长

陈昌柱：四川音乐学院成都美术学院动画系主任

陈 亮：苏州托普信息职业技术学院院长助理

陈凌广：浙江衢州学院艺术系主任

陈 鹏：西安理工大学艺术与设计的学院动画系主任

张 鹏：沈阳师范大学艺术学院院长

张小鹭：厦门大学艺术学院副院长
张继渝：重庆工商大学设计艺术学院副院长
张 苏：四川大学艺术学院副院长
张晓叶：东北师范大学美术学院动画系主任
张 辉：西安理工大学艺术与设计的摄影系主任
张爱华：湖北工业大学艺术设计学院动画系主任
张 莉：南京工业职业技术学院艺术系主任助理
杨开富：重庆工商大学设计艺术学院动画系主任
杨定强：重庆大学艺术学院教研室主任
吴雪松：湖南大学数字媒体研究所艺术总监
杜静芬：中州大学艺术学院动画教研室主任
邵 斌：苏州科技学院传媒艺术学院动画系主任
周 艳：武汉理工大学艺术学院动画系主任
武 丹：桂林电子科技大学艺术学院院长
赵 前：中国人民大学艺术学院动画教研室主任
赵红英：河北科技大学动画学院动画系主任
屈 健：西北大学艺术学院副院长
郑 泓：浙江理工大学艺术与设计的艺术学院美术系主任
段新安：北京工商大学数字艺术制作中心主任
徐亚非：东华大学服装学院艺术设计学院副院长
钟 蕾：天津理工大学艺术学院副院长
贺蜀山：重庆科技学院培训中心主任
胡左英：南昌大学科技学院艺术系主任
贾秀清：中国传媒大学动画学院副院长
晓 欧：中央美术学院城市设计学院动画系主任
高春明：湖南大学数字媒体研究所所长
高中立：川音学院成都美术学院二维动画教研室主任
翁炳峰：福建师范大学美术学院副院长
卿尚东：重庆师范大学美术学院动画系主任
殷 俊：江南大学数字媒体学院副院长
黄心渊：北京林业大学信息学院院长
黄 迅：广州工业大学艺术设计学院动画系主任
梁 岩：吉林艺术学院新媒体学院副院长
梁亚琳：厦门理工学院艺术系主任
崔天剑：东南大学艺术学院副院长
程建新：华东理工大学艺术与设计的学院院长
彭 梅：浙江理工大学视觉传达系主任
谭建辉：阳江职业技术学院艺术系主任
漆杰峰：广东中山职业技术学院艺术设计系副主任
黎成茂：桂林电子科技大学设计学院动画系主任
濮军一：苏州工美职业技术学校数字艺术系主任

张 蓓：天津科技大学艺术设计学院院长
张玉新：宁波大学艺术学院副院长
张建翔：西华大学国际动画艺术学院副院长
张英杰：东北师范大学美术学院动画系副主任
张群力：北京城市学院信息学部教研室主任
张锦华：北京城市学院信息学部教研室主任
杨鲁新：青岛恒星职业技术学院动画学院院长
杨 明：安徽电子信息职业技术学院艺术系主任
杨建红：湖南工艺美术职业学院高级工艺美术师
吴让红：武汉商贸职业学院艺术设计教研室主任
杜 兵：天津轻工职业学院艺术设计教研室主任
周绍斌：浙江师范大学美术学院院长
武 军：天津美术学院动画艺术系主任
武小明：山西大学美术学院媒体工作室主任
赵晓春：青岛农业大学传媒学院院长
苏大椿：重庆正大软件职业学院数字艺术系主任
郑 鼎：云南大学艺术与设计的学院数码艺术系主任
范旺辉：广州大学华软软件学院数码媒体系主任
容旺乔：南京师范大学动画系副主任
钱为群：上海出版印刷高等专科学校校艺系主任
侯 健：北京城市学院信息学部主任
姜 滨：江西师范大学传播学院副教授
韩明勇：天津科技大学艺术设计学院动画系主任
饶 晶：江西陶瓷工艺美术职业学院动画系主任
袁晓黎：金陵科技学院动画系主任
高立峰：南京艺术学院传媒学院动画系主任
高 博：福建农林大学艺术学院动画系主任
盛 晋：南京艺术学院传媒学院动画系副主任
常 虹：浙江工业大学艺术学院院长
殷均平：宁波大红鹰学院数码艺术学院副院长
黄 凯：安徽工程科技学院设计艺术学院院长
黄 远：石家庄职业技术学院艺术设计系主任
梁海燕：上海大学数码艺术学院专业教师
淮永建：北京林业大学数字媒体系主任
曹 治：南昌航空大学艺术学院动画系主任
彭 军：天津美术学院设计艺术学院副院长
彭 纲：浙江师范大学文化创意与传播学院副院长
廖建民：湖南商学院设计艺术学院动画系主任
黎 青：湘潭大学艺术学院常务副院长
黎 卫：南宁职业技术学院艺术工程系主任

数字艺术是计算机技术与传统艺术相结合的产物。随着计算机技术,尤其是计算机图像处理技术的发展,数字艺术这种新兴的艺术形式也得以飞速发展,其应用领域也越来越广泛。

“数字艺术设计”是以计算机及其相关技术飞速发展为背景孕育产生的交叉性专业方向,是科学与艺术的完美结合,具有很强的实用性与艺术性。本专业侧重培养学生在数字科技与艺术设计方面的整合能力,以及以用户体验为中心的创新设计能力。

本系列教材是中国水利水电出版社联合工业和信息化部中国电子视像行业协会中国数字艺术设计专家委员会,在推进中国数字艺术设计工程师专业技术资格认证的同时,面向高等院校、职业院校数字艺术设计领域推出的系统的、完整的大型系列教材。本系列教材目前涵盖的专业方向有:艺术设计、环境艺术设计、工业设计、动漫游戏、数码影视等。

本系列教材按艺术设计、动画、影视等专业的课程体系设置进行编写,并根据实际情况确定明确的培养目标,重构课程体系,改革教学方法,注重能力的培养,强调实践活动;教学思路明晰,结构科学合理,项目教学案例资料丰富,把创意表现与技术表现融为一体,使教学的系统性得到较为全面的展现;以案例教学的形式进行讲解与阐释,让读者形象、直观地了解数字艺术作品的创意设计与创作实践过程。

本系列教材努力在以下几个方面做出特色:

- (1) 紧密配合课程内容与课程体系改革和实验教学改革的要求。
- (2) 体现课程内容的基础性和系统性。
- (3) 内容通俗易懂,理论联系实际,使学生真正学到有用的知识。
- (4) 保证教材内容的先进性和实用性。
- (5) 重视教学资源建设,提供多媒体教学课件和光盘资料。

希望本系列教材的编写与出版能够有力地推动数字艺术设计新课程体系的建立与发展,同时也能为数字艺术设计教育带来与时俱进的活力和生机。

参与本系列教材编写工作的都是具有多年一线教学实践经验的教师,很多教材是相关学校的“教改优质课程”和“精品课程”。在教材编写过程中,本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨,根据丰富的教学经验,广泛借鉴国内外相关资料,针对学习者的需求,多次征求专家的意见,对教材的编写进行了多次修改与完善。

很多人为本系列教材的编写做出了努力,付出了心血,在此一并表示感谢。由于到目前为止,一些专业方向仍然没有完善的教学体系与统一的教学大纲,加之新技术的发展速度很快,因此本系列教材一定会有各种不足与缺点,恳请使用教材的师生提出宝贵意见,以便再版时修订改进。

丛书编委会
2010年3月

前言 ▶▶▶

本书是影视动漫等专业必修的主干课程，随着动画的发展，计算机辅助设计技术也更多的应用到影视美术设计行业。本书从传统的影视美术设计理论入手，以理论够用、实践为重原则组织安排内容，以影视美术设计工作的实际内容来区分章节。第1章为影视美术设计概述；第2章为影视美术原画设计；第3章为影视美术道具设计；第4章为影视美术角色设计；第5章为影视美术场景设计；第6章为影视美术综合设计。本书在理论的基础上结合软件Photoshop与Painter进行影视美术设计案例教学，以实训来巩固理论知识。每章都有明细的步骤，制作技巧都在案例中体现，并从职业性及商业性的角度出发，将基础理论拆分讲解。书中以商业作品中常见的元素作为基础，配以详细的文字阐述、清晰的步骤图，使图文结合性得到充分的体现，具有易懂、易学、易操作的特点。

本书主要特点首先是理论与实践相结合，将影视美术设计的理论知识用通俗易懂的文字表达，同时以实践的形式讲解原画设计、道具设计、影视美术人物设计等，并且每章均提供了相关的练习题，测试读者对本章所讲内容的掌握程度。其次本书由浅入深的结构为初学者降低了学习的门槛，同时按照应用技术来区分章节，读者可以根据学习和工作的需要有选择地自主学习。案例的商业化为读者指明了职业性与技能性的方向，使用起来更为方便快捷。最后，本书还提供了免费的案例教学素材下载，以满足师生上机课程需求。

本书主要为大中专院校动漫相关专业课程教学编写，全书突出影视美术设计理论与影视美术创作两大块内容，真正做到理论与实践教学的结合。全书结构合理、图文并茂、可操作性强，全书共6章，安排60课时，教师在组织授课过程中可灵活安排。

本书由广州康大职业技术学院的高平任主编，南昌航空大学艺术与设计学院的李洁、桂林电子科技大学艺术与设计学院的彭国斌任副主编，在本书的编写过程中，参考了国内外同类书籍及相关专业网站，在此对原作者表示诚挚的感谢！同时感谢李月兴、李治东、梁德强、温学伟、袁健飞、郭坤渊、林洁、杜宇航、陈挺为本书提供了大量的图片素材并参与了本书部分章节的编写工作；感谢鼓励和支持我的高国华、刘崇英；总之，感谢支持和鼓励我们的亲朋好友！感谢您选择了本书，由于时间仓促加之水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正，我的电子邮箱是：highpington@163.com。

编者

2011年5月

丛书序

前言

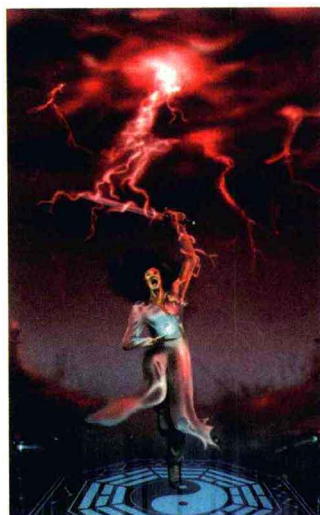
第1章 影视美术设计概述 1

- 1.1 影视美术在影视创作中的地位 1
- 1.2 影视与美术 2
- 1.3 影视中的美术元素 2
- 1.4 影视美学造型元素 2
- 本章小结 3
- 练习题 3



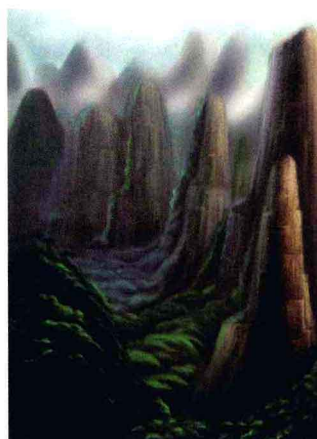
第2章 影视美术原画设计 4

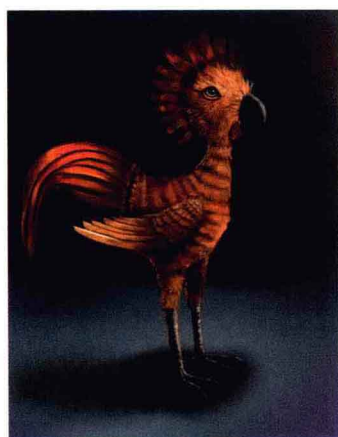
- 2.1 影视美术原画概念 4
- 2.2 传统和现代影视美术设计 5
 - 2.2.1 传统绘画 5
 - 2.2.2 计算机绘画 6
 - 2.2.3 辅助工具 6
- 2.3 软件介绍 8
- 本章小结 10
- 练习题 10



第3章 影视美术道具设计 11

- 3.1 影视道具的概念 11
 - 3.1.1 道具的类别 11
 - 3.1.2 影视专用道具 11
- 3.2 木材质感表现——木质法杖 12
 - 3.2.1 案例分析 12
 - 3.2.2 创建文件 13
 - 3.2.3 画笔创建 14
 - 3.2.4 起稿阶段 15
 - 3.2.5 深入刻画阶段 16
 - 3.2.6 后期处理阶段 18
- 3.3 皮革材质表现——皮铠 20
 - 3.3.1 案例分析 20





3.3.2 起稿	21
3.3.3 铺色	23
3.3.4 刻画	25
3.3.5 利用滤镜制作皮铠质感	26
3.3.6 光效设计	34
本章小结	35
练习题	36

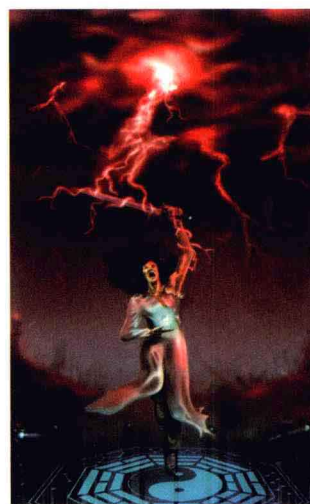
第4章 影视美术角色设计 37

4.1 影视美术角色设计	37
4.2 灵异怪物表现——龙魔	38
4.2.1 案例分析	38
4.2.2 起稿阶段	39
4.2.3 铺大色调	40
4.2.4 深入刻画阶段	41
4.2.5 制作小物品质感效果	44
4.3 奇幻角色表现——火纹鸟	51
4.3.1 案例分析	51
4.3.2 创建新文件	52
4.3.3 画笔创建	53
4.3.4 起稿和铺色	54
4.3.5 角色刻画	55
4.3.6 羽毛刻画	57
4.3.7 深入调整刻画	59
4.4 植物精灵表现——花之精灵	60
4.4.1 案例分析	60
4.4.2 起稿阶段	61
4.4.3 画笔创建	63
4.4.4 头部刻画	64
4.4.5 身体刻画	66
4.4.6 衣服刻画	67
4.4.7 手和脚的刻画	68
4.4.8 道具刻画	70
4.4.9 深入调整	71
本章小结	72

练习题	72
-----------	----

第5章 影视美术场景设计 73

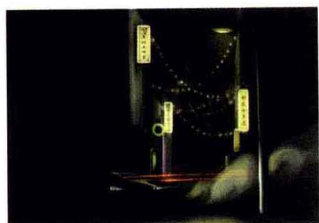
5.1 影视美术场景设计概述	73
5.1.1 场景与环境	73
5.1.2 影视场景设计方法	73
5.2 蓝天白云的表现	74
5.2.1 案例分析	74
5.2.2 起稿	75
5.2.3 白云的绘制	77
5.2.4 碎云的绘制	79
5.2.5 太阳光晕效果制作	80
5.3 大森林的早晨	82
5.3.1 案例分析	82
5.3.2 构思与起稿	82
5.3.3 画笔创建	84
5.3.4 大树刻画	85
5.3.5 草地刻画	89
5.3.6 水塘刻画	90
5.3.7 深入调整	93
本章小结	94
练习题	94



第6章 影视美术综合设计 95

6.1 “飞升”设计	95
6.1.1 案例分析	95
6.1.2 创建画笔	96
6.1.3 构思与起稿	97
6.1.4 人物角色设计与刻画	99
6.1.5 衣服刻画	102
6.1.6 细致刻画手部	104
6.1.7 场景的刻画	106
6.1.8 道具刻画	111
6.1.9 后期特效处理	113
6.2 “飚车”场景美术设计	116





6.2.1 案例分析	116
6.2.2 总体构图与铺色	116
6.2.3 背景设置调整	120
6.2.4 灯光效果制作	122
本章小结	125
练习题	126

第1章

影视美术设计概述

1

主要内容:

● 本章主要是对影视美术设计作一个概括性的介绍,包括影视与美术的关系、影视中的美术元素等内容。

重点难点:

● 如何理解影视和美术之间的关系,明确影视美术元素和影视美学造型元素是本章的重点。

学习目标:

● 了解影视与美术之间的关系,熟练掌握影视中的美术元素与影视美学造型元素。

1.1 影视美术在影视创作中的地位

影视艺术是一种视像造型艺术,其成果体现在视像的造型上。影视艺术从宏观上来说,表现的视听语言主要有人物角色、场景环境、服饰道具、光色效果、情节结构、音乐音响等。是通过视觉艺术及听觉艺术来传达形象的;观众可以同时同时在视觉和听觉上获得享受。影视作品中的声音素材通常是和所要表达的画面效果融为一体,构成影视造型的重要组成部分,同时画面与声音又是相辅相成的,因此影视本身就是一种画面与声音相结合的动态造型艺术。

影视由视觉和听觉两大形象体系共同构成,视觉形象体系中主要构成元素有:美术元素(场景、道具、服装、化妆等)、摄影(包括光线、运动、光学、色阶等)、人物形象;听觉形象体系中的主要构成元素是:音乐、录音(即声音的处理艺术)、影视中的语言声音,如图1-1所示。



图1-1 画面与声音

1.2 影视与美术

美术是影视的非独特元素，因为美术原本不属于电影艺术独有，是与其他艺术形式例如戏剧、游戏等共有的元素。影视在艺术的发展历程中，慢慢地成为庞大艺术家族。其实凡是在银幕上看到活动的影像，都可以称之为影视艺术。这是一个广义上的概念，影视美术由布景、服装、道具等共同构成。我们以美学的一种艺术分类形式，可以将所有的视觉艺术都归纳到造型艺术中去。美国哥伦比亚大学教授佛里伯格在1918年写的《电影制作法》中，认为“电影就是这些绘画式动作的单纯的再现”，影视美术是使电影等影视作品产生美，如果没有美感，观众也就无法享受和欣赏绘画的乐趣，从而无法获得深刻的感受。影视与美术原本是不同的艺术形态，美术的艺术形态是二维或三维的空间特性，而影视则是时间的艺术，基本特性就是要有时间的运动过程，同时也要有空间的造型性。所以影视与美术的艺术表现有差异，集中在对时间差的艺术处理。美术却是摆脱了特定世界的时间特性。影视与美术在艺术形态上的联系是，两者最明显的共同特点就是具有可视性，从这个角度来说，美术对于影视只是具有特定母体的意义，如同摄影与摄像的关系一样。

1.3 影视中的美术元素

影视美术设计师的任务就是对影片进行造型艺术设计，而影视中的造型任务不仅仅是美术来单独完成，是由集体进行创作的。影视美术造型主要包括两个方面：一是影视中拍摄的对象，包括人物、景物等的造型，人物是指人物形象、人的动作等，即是化妆造型；景物即是环境造型、场景的空间、叙事空间、动作空间及心理空间等；二是摄影师所运用的摄影造型表现手法，包括被摄物体的光线、色彩、运动、构图方面的艺术处理，并成为影视画面最终的视觉效果。各方面的美术元素共同构成影视作品的整体形象，所以影视美术是一项综合的形象体系工作，由若干艺术、技术与制作部门共同创作的结晶。所以影视美中的美术元素主要包括了场景、道具、服装、化妆、光线、色彩、运动、构图以及摄像师及其他美术创作人员对摄影艺术的应用，是由时间与空间、声音与画面交织在一起的独特艺术元素，如图1-2所示。



图1-2 《英雄》剧照

1.4 影视美学造型元素

影视美术设计师对影视作品进行造型设计，具体地说就是运用各种造型元素对影视作品作整体

性的造型设计。其中的美学造型元素主要属于艺术形象的创作和设计。例如，道具美术设计、人物角色造型设计、场景美术设计等，是体现影视美术设计师的艺术构思和设计意图的保证。

1. 道具美术设计

道具是影视作品中的重要造型要素，是指与影视美术场景和剧情人物有关的一切物件总称，包括陈设道具、戏用道具、角色的随身配件等。道具是美学造型元素的重要组成部分，在表现气氛、空间、层次、效果以及色调方面非常重要，美术设计师通常将道具与场景综合构思和设计。

2. 人物角色造型设计

人物角色造型设计应该赋予演员以符合角色的性格、年龄、身份等个性特征，反映影视作品中人物所处的年代、民族、地方风貌，从而达到塑造人物形象的目的。

3. 场景美术设计

影视作品中的场景，也就是环境设计。指的是围绕特定的物体境况，包括人物所处的生活场所、社会环境、自然环境、历史环境等，都属于场景美术设计的范围。影视作品的场景即剧情在其中开始、发展，通常分为内景、外景和内外景相结合的类型，在实际的工作中需要搭建出布景场所进行拍摄。由于搭建场景花费较大，所以在开始搭建场景前必须由美术设计师设计出效果图，以免浪费人力物力。

本章小结

本章学习了影视与美术之间的关系，美术在影视中起到的审美作用。从造型设计的角度来看，影视美术设计为影视创作提供了造型方向。明确影视美术在影视创作中的位置，了解影视中的美术元素，对整个学科的学习将有很大的帮助。

练习题

（一）名词解释

1. 美术元素。
2. 道具美术设计。

（二）简答

1. 影视美术中构成视觉体系的元素有哪些？
2. 简述影视与美术之间的关系。

第2章

影视美术原画设计

2

主要内容:

● 本章详细阐述了影视美术原画的概念,着重介绍了传统美术设计和数码美术设计,包括传统绘画、计算机绘画及其辅助工具,并介绍了数码影视美术设计的常用软件。

重点难点:

● 如何借助计算机技术来完成影视美术设计的任务,是当代及未来影视美术原画设计的主流。正确理解传统美术设计和数码美术设计,是进入数码美术设计师行业的首要任务。

学习目标:

● 了解什么是影视美术原画,理解传统美术设计与数码美术设计的关系,懂得借助现代化的工具来完成影视美术设计的任务是本章的学习目标。

2.1 影视美术原画概念

随着美术在影视艺术中的广泛应用,传统的绘画方式渐渐被影视艺术吸纳。目前市场上多数影视美术作品的设计制作,均为先设计制作原画。借助计算机手绘实现美术原画设计。

原画在影视美术中,可以理解为是把画面中人物的动作之起始与终点画面,以静画形式用线条来表现到纸上。要明白什么是原画,就必须先明白原画设定是干什么的。原画设定属于影视美术领域,同时又非传统美术创作。例如,一部电影在策划阶段,必须根据角色的性格、生活背景等特征绘制出静态效果图,整个构思和绘制过程,便是原画设定。原画设定属于美术领域,同时又非传统美术创作,如图2-1和图2-2所示。

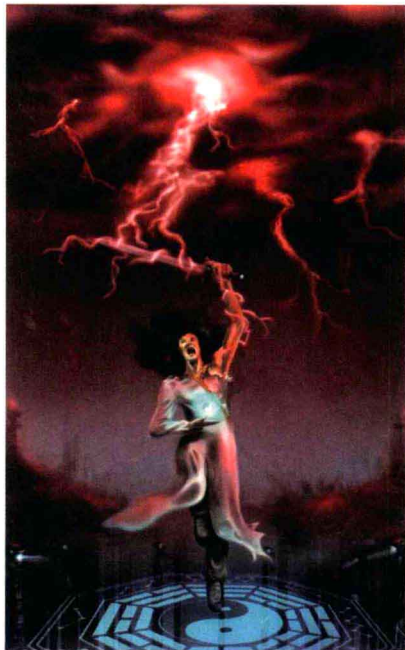


图2-1 影视原画

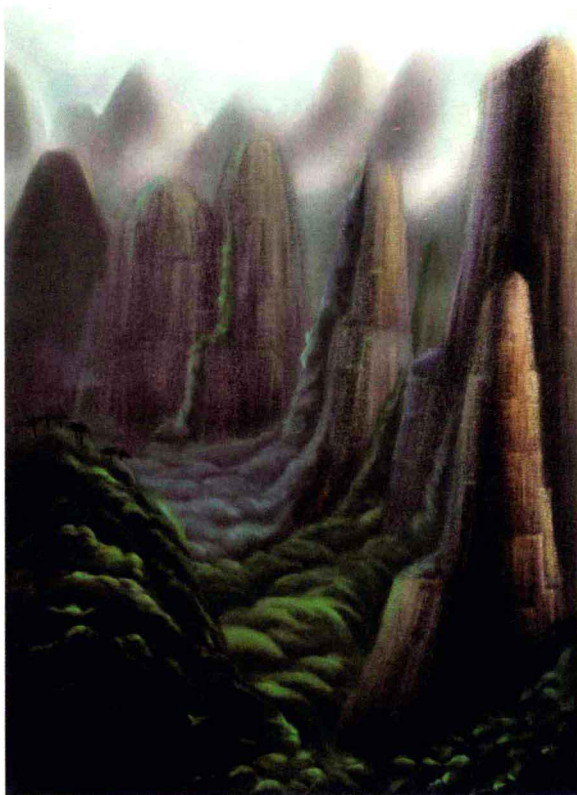


图2-2 影视场景原画

2.2 传统和现代影视美术设计

拥有传统影视美术设计基础，无疑将给现代美术设计带来良好的绘画基础。因为计算机绘画只是改变了影视美术师的笔与纸的形式。那么没有传统绘画基础的能不能学好计算机绘画呢？笔者可以肯定地回答。现代影视美术设计是一个从不会到会，再从会到高手的过程。而这个过程，经过大量的练习才能获得成功，运行Photoshop软件，新建一个空白的文件，是不可能让绘画作品自己出现的。

2.2.1 传统绘画

传统绘画指的是用笔、墨、颜料等，在画纸、画布甚至墙壁等表面进行绘画。针对不同的画种，需要准备不同的绘画纸张、画布等。进行绘画创作前需要装裱好画纸或绷好画布，如图2-3所示。



图2-3 传统绘画

2.2.2 计算机绘画

计算机绘画与传统绘画不同，它是用计算机及数位板、鼠标等作为手段和技巧进行绘画，如图2-4所示。主要通过各种图形图像软件进行绘制，较常见的有画图板（Windows系统自带）、金山画王等，而专业绘画软件应用最广泛的莫过于大名鼎鼎的Adobe Photoshop软件了，如果想要随意地创作自己的绘画作品，读者最好购买正版的Adobe Photoshop软件并接受相关的协议，以获得全部功能的应用。

计算机绘画与传统绘画相比，最大的优势莫过于软件提供的后退功能了。它让时光倒流成为现实，同时画家也不用再为颜料、裁剪画纸、绷画布等繁琐的工作所束缚。尤其是软件提供的分层绘画功能，可以精确地对局部进行调整。用户可随时更改画布尺寸、分辨率、长宽比例等。



图2-4 计算机绘画

2.2.3 辅助工具

1. 数位板

数位板又称为绘图板、手绘板等，属于计算机辅助输入设置。一般由一块触板和一枝感压笔共同组成。数位板与一般的手写板不同，手写板是针对普通办公人士当做文字输入使用，数位板的感压更为灵敏，主要用于绘画的创作，适用于设计人员使用。数位板的绘画功能，是键盘、鼠标和手写板无法媲美的。没有数位板时，通常使用鼠标来绘画，相信很多读者都使用过鼠标绘画，线条缺少变化、难以控制如图2-5（a）所示是数位板画的线条，图2-5（b）所示是鼠标画的线条。

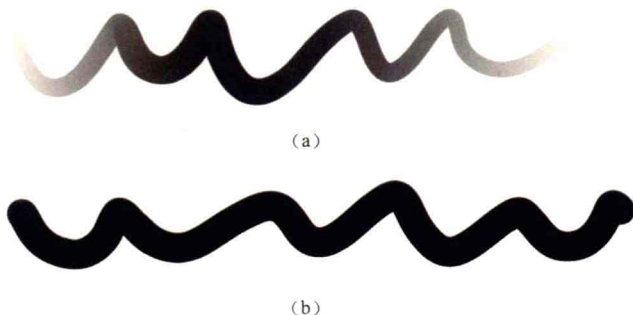


图2-5 数位板与鼠标线条对比