

动漫美术场景设计

〔中国高等院校动漫专业教材〕

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 陈 凯 冯 潜



上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

中 国 高 等 院 校 动 漫 专 业 教 材

动漫美术场景设计

陈 凯 冯 潜 著

上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸 乐
敏 坚

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫美术场景设计 / 陈凯, 冯潜编著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2010.5

ISBN 978-7-5322-6802-3

I. ①动... II. ①陈... ②冯... 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076208号

中国高等院校动漫专业教材

动漫美术场景设计

编 著: 陈 凯 冯 潜

责任编辑: 朱双海

封面设计: 宗 蕾

版式设计: 石丽敏

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

(上海长乐路672弄33号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787×1092 1/16 7印张

版 次: 2010年6月第1版

印 次: 2010年6月第1次

印 数: 0001—5250

书 号: ISBN 978-7-5322-6802-3

定 价: 32.00元

中国高等院校动漫专业教材编委会

 主任：

张晓敏 上海文艺出版集团 社长

 委员：

常光希 《宝莲灯》导演 上海美术电影制片厂原厂长

曲建云 《阿凡提的故事》导演 上海美术制片厂一级设计师

戴铁郎 《黑猫警长》导演 上海美术电影制片厂一级导演

姚忠礼 《葫芦兄弟》编剧 上海美术电影制片厂一级编剧

黄玉郎 《神兵小将》导演 香港玉皇朝出版有限公司创作总裁

张天晓 《中华小子》导演 上海今日动画有限公司董事长

林 超 《小红军长征记》导演 中国美院动漫传媒学院副院长

赵崇邦 《喜洋洋与灰太狼之牛气冲天》导演 香港著名导演

陈维东 《三国演义》绘画者 天津神界漫画公司董事长

阮筠庭 《空色彩虹》绘画者 中国美院动漫传媒学院教师

于 路 《听雨》绘画者 著名漫画家



前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的。但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。尤其是青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续得到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本套教材存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

目录

前言

第一章 概述/1

第二章 动漫场景的分类/6

第一节 2D与3D/7

第二节 漫画、影视和游戏场景制作/9

第三章 动漫场景的设计要素/12

第一节 基本设计要素介绍/13

一、构图学/13

二、透视/17

三、结构/19

四、比例/19

五、明暗/20

六、色彩基础理论/20

第二节 场景设计必须掌握的要点/28

第四章 Mattepainting介绍/36

一、什么叫Mattepainting/38

二、Mattepainting的发展/39

三、哪里需要运用到Mattepainting/39

四、Mattepainting的基本规格和分类/40

第五章 实战教程/42

第一节 漫画背景/43

一、以角色为主体的美式漫画的一般步骤/43

二、以背景为主体的漫画绘制过程/47

第二节 动画背景/50

一、关于以铁道为动画场景的背景绘制过程/50

第三节 游戏概念设计/59

一、教堂废墟/59

二、公路战役/62

第四节 Mattepainting的运用/70

一、城市鸟瞰/70

二、航海世纪/80

第六章 图例欣赏/89

□第一章

概述

第一章 概述

在弄清楚“动漫场景”这个概念之前我们有必要先探讨一下什么是“动漫”。其实“动漫”一词是个很宽泛的概念，它涵盖了“动画”、“漫画”、“插画”，甚至是与影视相关的具有强烈视觉冲击力的一种绘画形式。在制作和其表现形式上是千变万化、绚烂多姿的。而“动漫场景设计”是除角色以外一切对象的造型设计，是塑造角色和画面表现风格的关键创作环节。无论是动画片还是漫画创作，其背景的设计制作的工作量有时是远远超过角色绘制所需的工作量，并且它的制作要求又相当的高，一幅好的场景绘画会给角色一个恰如其分的表演空间。就像是舞台设计一样，将背景、道具、灯光等手段综合在一起为的是尽量表达角色所处的时间、地点、环境、情绪等等，并最终为塑造人物形象和剧情服务，也就是为了“讲好故事”服务（如图1、2、3、4、5、6、7）。

综上所述，“动漫场景”是用来烘托角色或其他一切画面主体物的景物绘画。



图1

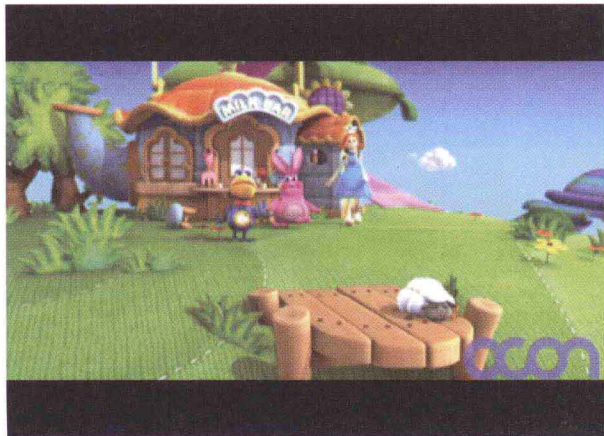


图2

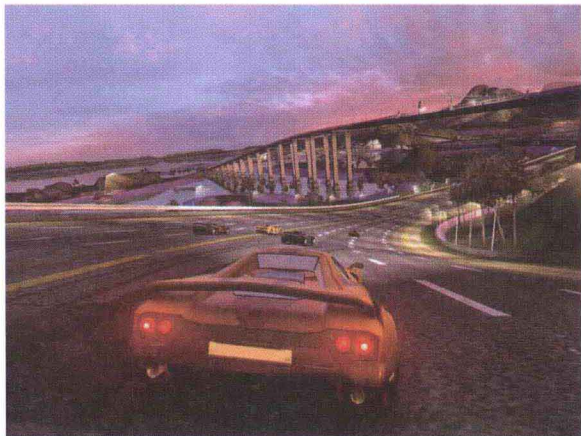


图3

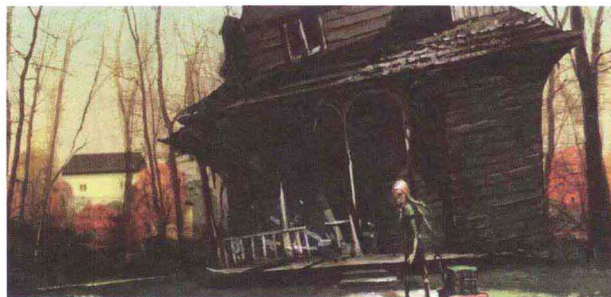


图4

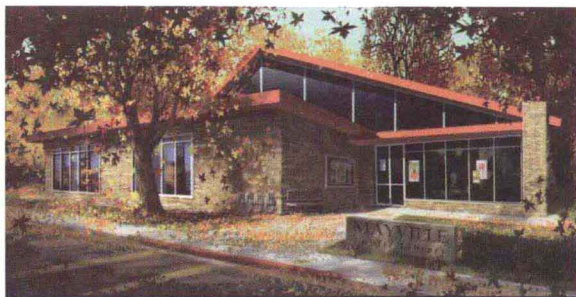


图5



图6

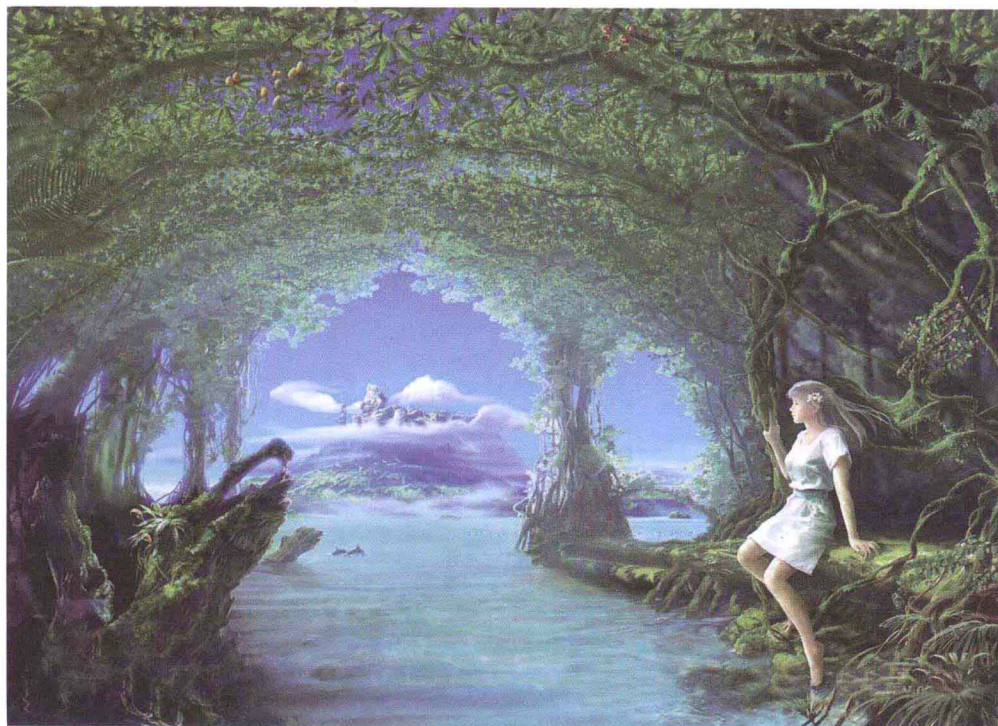


图7



图8



图9

场景的设计作为绘画创作的一部分，其实如同唱一首好听的歌曲一样，是需要倾注长期不懈的思考与努力的。在对外部世界细心地观察与研究之后，结合自己的体验、感悟，在纸上或是电脑上慢慢探索、重新组合，最后形成一幅幅完整的图画。这是一个思索创作的过程。

场景设计与绘画创作一样，需要创作灵感。而灵感在我们的生活中无处不在。一段小说的文字、几秒钟的电影画面、与朋友的随意对话、自己或者他人无意识的举动，或是看着天上的云朵、在海滩边慢慢地散步……生活如此美好，让我们总能激发无数新奇的创作灵感。

如果这个和那个组合一下会怎么样？那样小的东西如果很大会怎么样？这个和那个对调会怎么样？……我们的脑子总是无比活跃，一个个想法因此产生。

不过，创作灵感总是这么调皮，来得快，去得也快。做创作的人都知道，很多想法转瞬即逝，如果不赶紧记录下来，它会很快溜走。

把创作灵感记录下来之后，就是把它发展壮大的过程，从一棵小苗长成参天大树，需要肥沃的土壤、充足的阳光和水。所以做好场景设计，以下几点必须要做好：

一、要做好场景设计，画写实的场景画是必需的功课。那就必须去了解大自然的一切知识，要对大自然有敏锐的观察力，仔细观察并学习描绘大自然。要知道大自然的一切都有它特定规律和发展趋势的，缺乏对自然界的理解是创作不出好的作品的。

大自然的丰富多彩，永远描绘不完（如图8、9）。

二、扎实的美术基本功。不管你是用哪一种工具来作画，水彩、水粉或丙烯、油彩，还是电脑上的数码制作，不管你是画具象画还是抽象画，看得懂的或看不懂的，都需要对美术的一些基本概念有所了解并掌握。如：构图布局、色彩搭配、空间比例、位置关系、光源的冷与暖等等美术基础知识。这些基础理论知识对场景设计来说非常重要，实际上美术知识也是工具，其作用和画布、画纸、画笔一样。

美术基本功很重要（如图10、11）。



图10



图11

三、要有独特的创意。要做到这点并不容易，因为每个人面对的自然都一样，但各人的体验、感悟不一样。反之如果大家写的字、画的画都一样，就没什么意义了。所以就有了“创作”一说，也叫“原创”。它就是要作者以自己的灵感、以自己的个性的想法与观念，去反映生活，并超越生活。创作出比生活更绚丽多彩的画卷。

一件美术作品是否能获得真正意义上的成功，取决于作者的创作能力。如果已经有了扎实的美术基本功、对现实世界的深刻理解，再加上艺术家的独特创意，那么创作出来的艺术品就会不仅真实，而且震撼人心。对于奇幻和科幻作品而言，独特的想法显得尤为重要，因为他们常常需要去构建一个生活中并不存在但却很真实的世界（如图12）。

创作灵感的渠道

多出去走动。虽然说画画常常是一个人面对画板、画布或是电脑，创作是很私人的事情，但作为创作者而言，必须走进自然、走进现实世界，感受各方面给自身的一些刺激与新奇，这种获取信息的方式，从来都是最有益的。

随笔涂鸦。虽然长期作业比较有成就感，但偶尔轻松地画画小稿子、小涂鸦，能激发自身的潜能。多多带着兴趣，而不是背着压力去作画。

改变作画工具。纸上、电脑上，媒介的不同，能产生很多的新鲜感受。

多读书。无论哪个时代，书本总是我们最能直接了解到别人的人生或是对这个世界认识的有利工具。多读书，慢慢积累多了，自然下笔就有丰富的内容。

广吸纳。通过电影、电视、动画、游戏等等视听娱乐方式，直接快捷地吸收新的知识。

学别人所长。参观美术馆或是博物馆，去看看别人是怎么思考、怎么创作的。不管喜欢或是不喜欢，总有些东西值得学习、总会有收获。

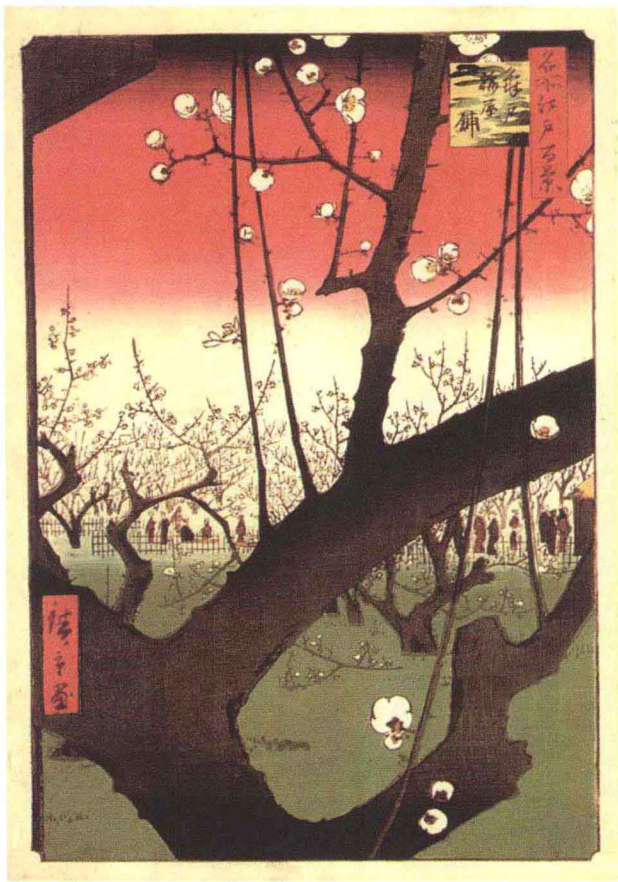


图12

思考题

1. 动漫场景在动画片、漫画创作中起到什么作用？
2. 动漫场景设计要具备哪些条件？

□ 第二章

动漫场景的分类

第二章 动漫场景的分类

第一节 2D与3D

关于动漫场景的分类就如同动漫的分类一样是多种多样的。如果按照制作平台来分的话大体可以分为2D和3D。所谓“2D”就是“二维”的英文缩写,也就是传统的绘画形式,即利用笔和颜料在纸上作画。其绘画过程从头至尾均在一个平面上完成,因此在空间上是“二维”的表现(如图1、2)。



图1

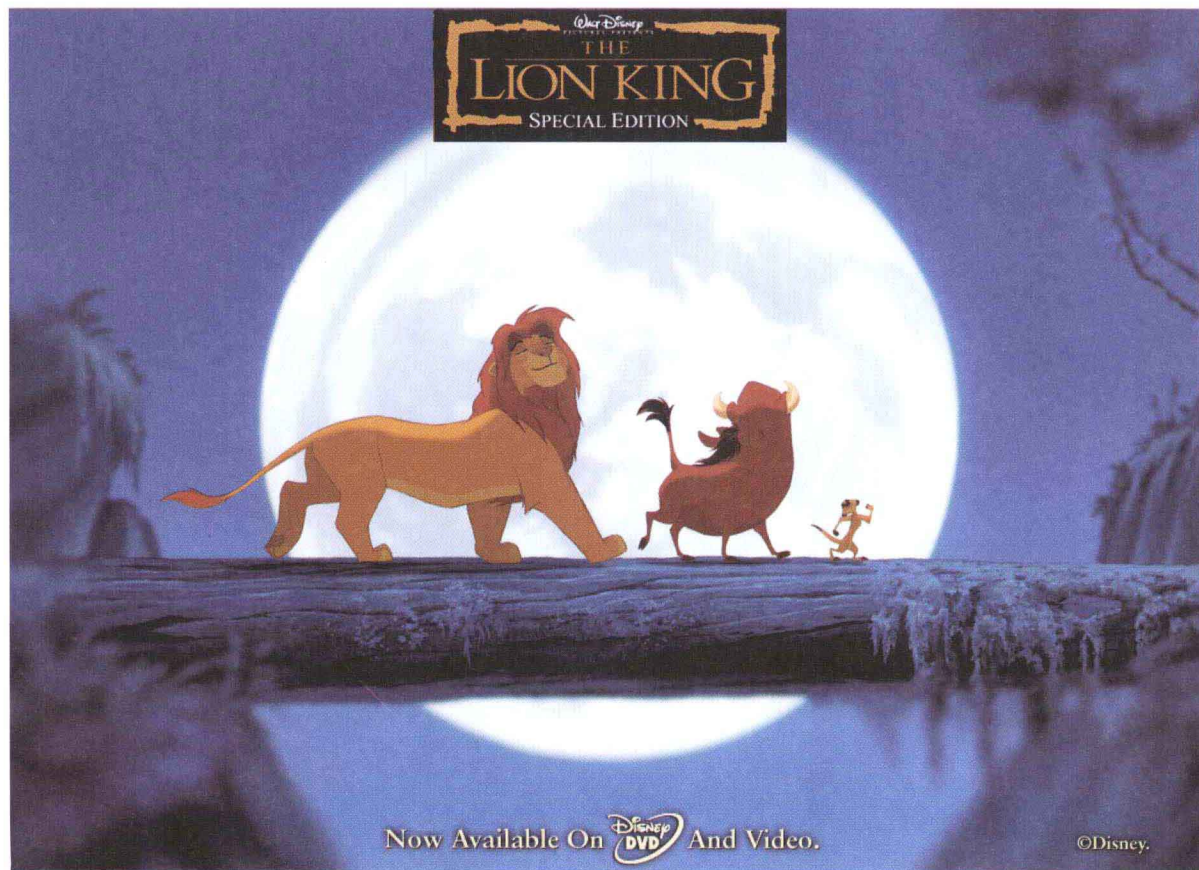


图2

那么“3D”顾名思义就是“三维”的意思。这是随着科技的进步所出现的一种全新的动漫制作和表现形式,即是利用计算机软件的操作模拟真实的一种制作方式。它在制作过程中是通过“建模”、“贴图”、“打灯光”、“渲染”等手法将画面以全电子数码的形式呈现,模拟真实的“三维”立体空间的表现方式(如图3、4)。

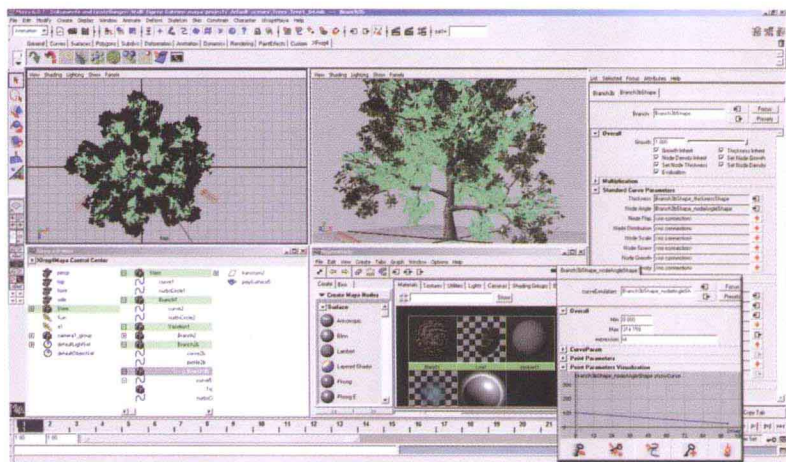


图3

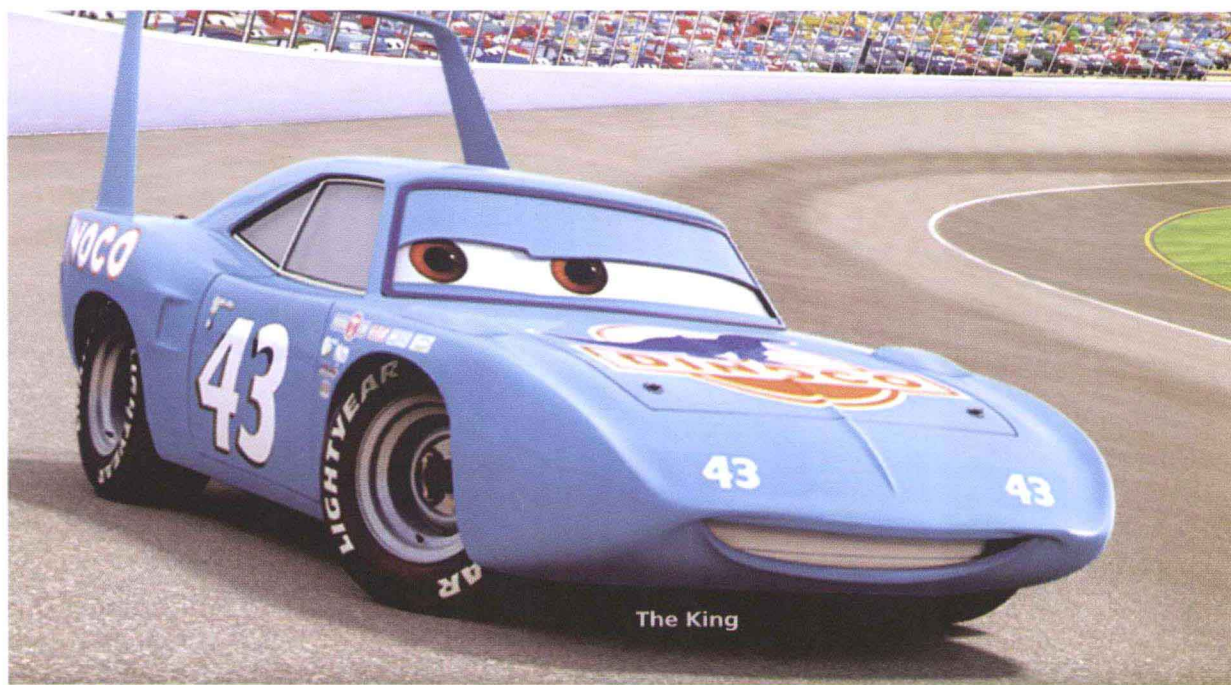


图4

值得一提的是,随着模拟手绘软件的出现,越来越多的职业动漫人开始尝试一种介于“2D”和“3D”之间的创作形式,即利用“压感笔”在手写板上进行绘画。其绘画方式是很接近传统的绘画方式,而绘画工具却是利用电脑和软件等电子产品。其作品结果也是全电子数码的形式。

第二节 漫画、影视和游戏场景制作

动漫场景制作按照内容的不同,又可以分为漫画场景、影视动画场景和游戏场景。

漫画场景,在漫画创作中场景作为整个创作的组成部分,它所起的作用与人物同等重要。无论人物造型如何生动、形象,无论场景量的多与少、繁与简,都是整个创作中不可缺少的。

比如:有些漫画虽然只有一样道具,但就这一样道具就向读者交待了漫画中人物的属性。通过人物与道具的融合,构成了一幅形象语言,表达了作者的情感。早期的漫画,是采用笔在纸上绘画,交待漫画人物所处的环境背景,电脑绘画出现后,也利用制图软件制作漫画背景(如图1、2、3)。

图1

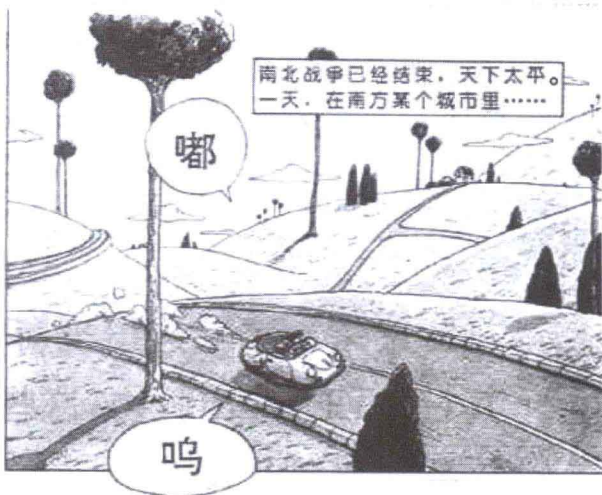


图2



图3



图4

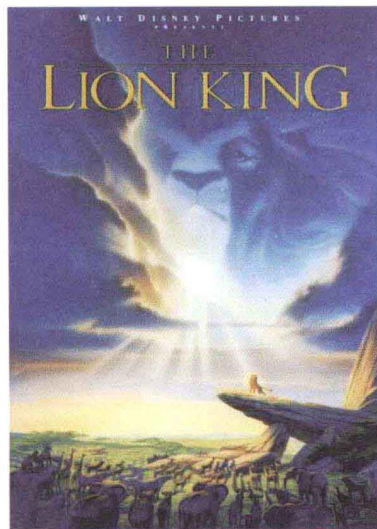


图5

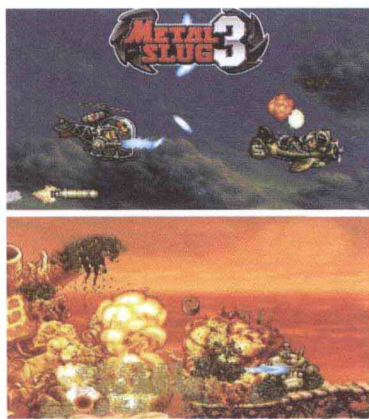


图6

早期的动画场景也是在纸上绘画勾线，在赛璐珞片上着色绘图。随着电影艺术的发展，动画作品早就不再局限于线描一种表达方式了。现在大多数人们所了解的“动画”，是用电影胶片逐格拍摄或曝光，包括在赛璐珞片上着色绘图、纸上描绘、剪纸、黏土制作、木偶，拼砂或移动颜料、人体或物体的停格，甚至直接在照片或胶片上划出或刮出图像等多种形式的艺术门类，包括上世纪60年代后期出现的三维动画等等。动画的场景其实是对只限于具有一定时间篇幅的动画影视作品而言的，如我们所熟知的《狮子王》、《汽车总动员》等片，场景设计的分量远超过角色设计，影片中的场景随着角色的情感变化而变换，场景的构图、色彩、造型等为角色的情感发展创造了广阔的空间（如图4、5、6、7）。

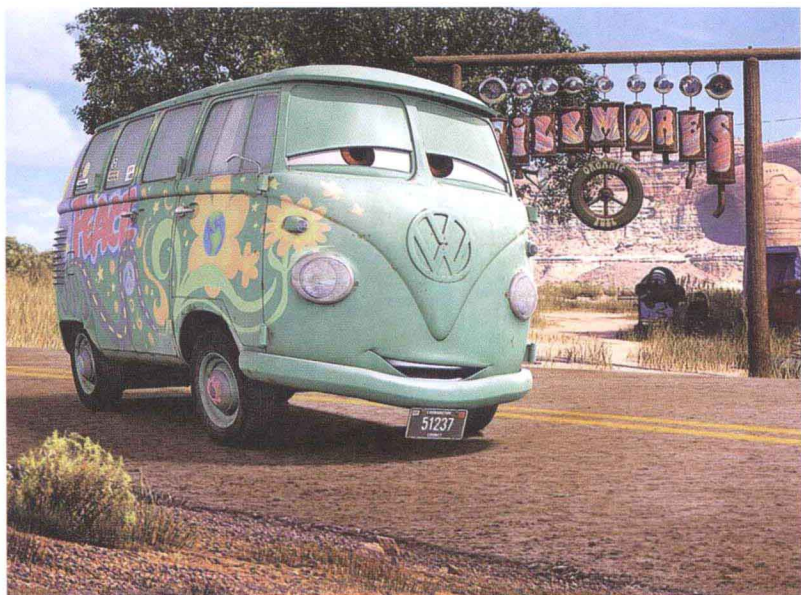


图7

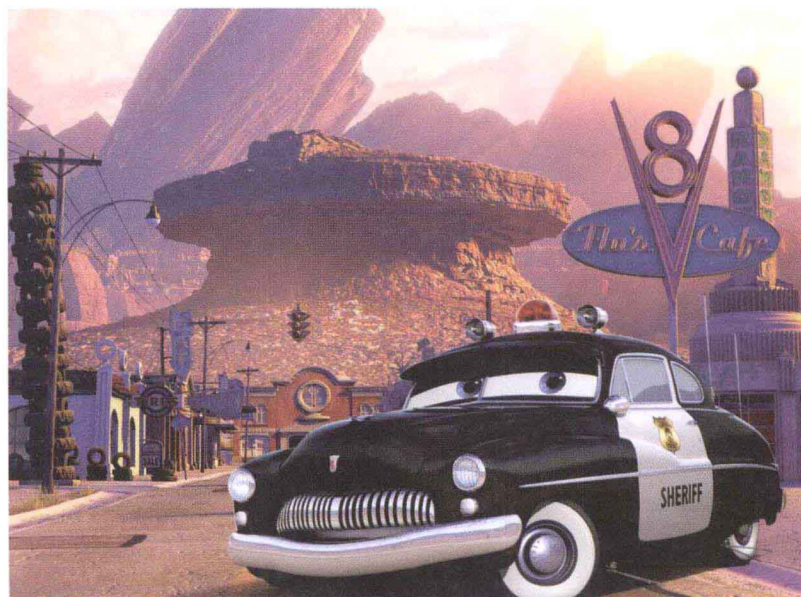


图8

游戏场景也伴随着技术的进步而逐步提高表现力。2D游戏时代，像素点构成我们看到的画面，色彩简单鲜明，虽然娱乐性单一，但也给了很多人童年的美好回忆（如图8、9、10）。

进入3D游戏时代后，随着电脑技术的进步和程序引擎的研发，多边形构成的世界呈现在我们面前，环境更逼真，光线色彩更加自然丰富（如图11、12）。

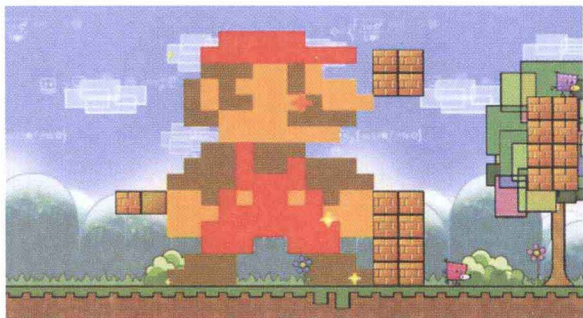


图9

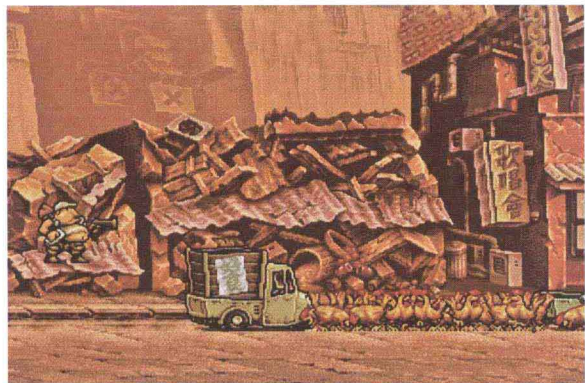


图10

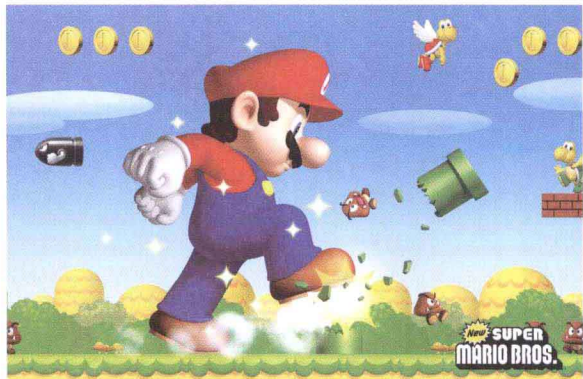


图11

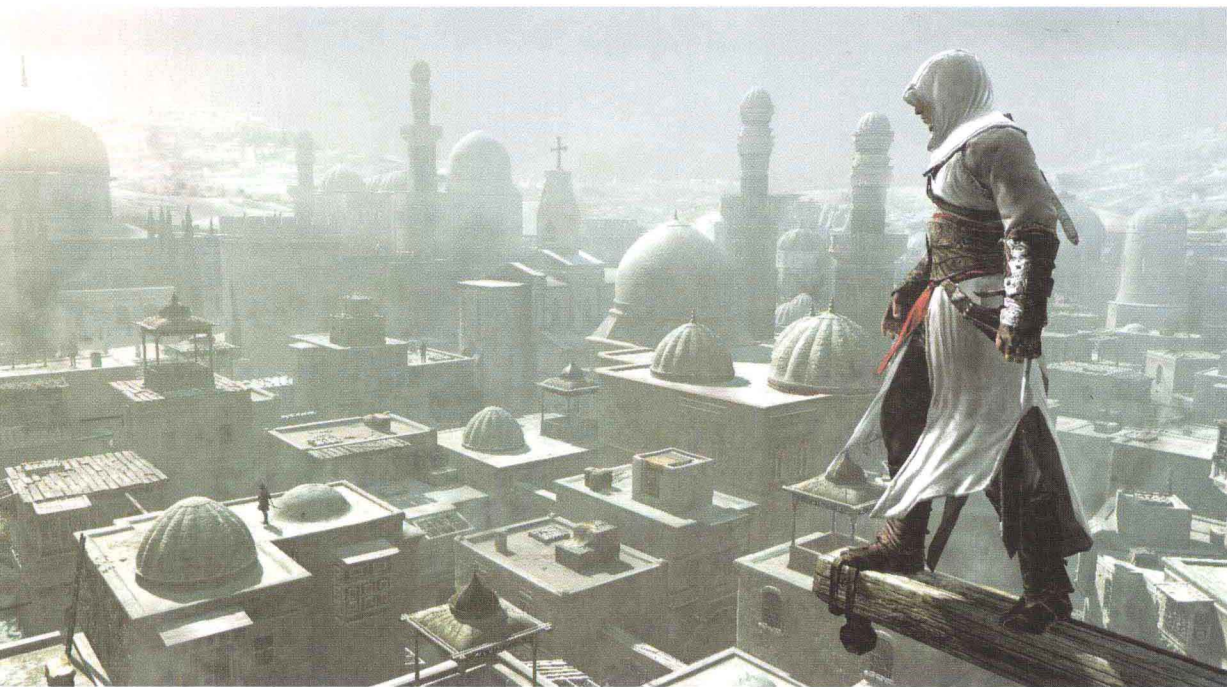


图12

思考题

1. 动漫场景设计在制作方面经历了哪些变化？