

场景设计

SCENE DESIGN

高等院校设计学精品课程规划教材

■ 杨赤婧 主编

江苏凤凰美术出版社

场景设计

SCENE DESIGN

高等院校设计学精品课程规划教材

主 编：杨赤婧
副主编：屈佳佳

江苏凤凰美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

场景设计 / 杨赤婧主编. — 南京: 江苏凤凰美术出版社, 2017. 5

ISBN 978-7-5580-2422-1

I. ①场… II. ①杨… 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(2017)第094813号

责任编辑 韩冰

策划编辑 许晔

装帧设计 曲闵民

责任监印 蒋璟

书 名 场景设计

主 编 杨赤婧

出版发行 江苏凤凰美术出版社(南京市中央路165号 邮编: 210009)

出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>

制 版 南京新华丰制版有限公司

印 刷 南京新世纪联盟印务有限公司

开 本 787mm × 1092mm 1/16

印 张 8.5

版 次 2017年5月第1版 2017年5月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5580-2422-1

定 价 56.00元

营销部电话 025-68155637 营销部地址 南京市中央路165号
江苏凤凰美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

(下载教学演示文档请登录 www.jsmscbs.com.cn)

前言

随着电脑和互联网技术的不断进步，新型商业模式和服务经济加速兴起，新业态衍生日趋明显，传统产业在慢慢退出历史舞台，我国实用技能新型人才供需矛盾更加突出，人才培养越发紧迫。

本书针对数字艺术设计内容之一的场景设计，通过概念讲解、过程分析和案例评析逐层深入讲解数字艺术场景设计的核心绘制技法。从理论概念到实际案例，便于学生从书本知识出发，掌握数字场景设计的知识要点，学习分析和把握数字场景设计的宏观控制能力和细节处理技巧，解决场景设计中的具体问题。本书分为七个章节，分别是第1章·场景设计概述、第2章·场景设计技法入门、第3章·表现主义风格场景设计技法、第4章·装饰风格场景设计技法、第5章·水彩画风格场景设计技法、第6章·漫画风格场景设计技法、第7章·写实风格场景设计技法。

数字艺术一般指的是用计算机处理或制作出和艺术有关的设计、影音、动画或其他艺术作品，也被称为CG。场景，指的是戏剧、电影、动画中的场面，是影视动画角色活动与表演的场合与环境。这个场合与环境既有单个镜头空间与景物的设计，也包含多个相连镜头所形成的时间要素。动画艺术是时间与空间的艺术，是

影视艺术的一个分支，动画场景的设计无不打上影视艺术的烙印。本书依据《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》的指导精神，结合教育部最新颁布的教学指导要求编写而成。

教材编写目标：

随着技术的更新，电脑绘画凭借它强大的性能和优势逐渐替代传统纸上绘画，成为绘画与设计的主要方式。场景设计是动画制作过程中一个至关重要的环节，而PS就是最好的武器。本书主要针对的是有一定Photoshop软件使用基础和绘画基础的学习者，避免了以往泛泛而谈的入门教程写法，尝试以全新的理念诠释Photoshop在场景设计中的深层应用，使大家思路清晰，目的明确。本书转变观念，即以实用为先，又兼顾理论。通过针对不同风格绘画作品绘画过程的详细解析，揭示出那些曾令学习者难以理解、惊奇与叹为观止的精彩效果究竟是如何制作出来的。本书的案例均为实际的商业生产项目中的场景案例，有很强的前沿性和实践性，以帮助读者间接参与实践训练，借此达到更好的学习目的。

教材编写特点：

（1）实用性方面 本书所有的案例都经过精心地挑选，案例都是来自实际的商业生产项目。本书所有的知识点都从场景设计的基本制作流程入手，将场景设计的制作经验及实际应用技术融入各个模块的讲解当中，结合各种风格实例，通过细致的操作步骤展现给读者。

（2）学习效率方面 本书采用情境式写作手法，强调采用体验的方式学习。

根据作者多年的经验，我们建议读者在学习场景设计时注意以下几点：

多实践。绘画技术是练出来的，而不是看出来的，更不是听出来的。所以建议读者认真练习教材中的每一个案例，并且要学会举一反三。读者应该带着项目需求去学习，在学习过程中解决项目的问题，这样才能学以致用。

注重创意能力的培养。场景设计技术既是Photoshop软件技术，同时也是艺术的应用技术，培养创意能力才能不断提高自身的竞争力。

多观察生活，多看经典案例。艺术源于生活，多观察生活中美好的事物，提高自身审美能力和知识储备量，才能使绘制的作品更加优秀。

通过每一章的理論学习和上机操作，读者可以检测自己的学习效果，若在上机操作的过程中发现有困难，可以反复查看教学步骤，确保自己能够学以致用、融会贯通。

由于作者水平有限，书中难免存在一些不尽如人意之处，希望广大读者朋友批评指正。

编者

2016年6月

目录

CONTENTS



第1章·场景设计概述

- (一) 场景设计概念 1
- (二) 场景设计要素 1
- (三) 场景设计风格 2
- (四) 场景设计流程 3

第2章·场景设计技法入门

- (一) 室内场景绘制 6
- (二) 户外场景绘制 11



第3章·表现主义风格场景设计技法

德国教堂 18



第4章·装饰风格场景设计技法

(一) 童话世界 30

(二) 飞船内景 35



第5章·水彩画风格场景设计技法

(一) 温馨小屋 44

(二) 社区街景 48



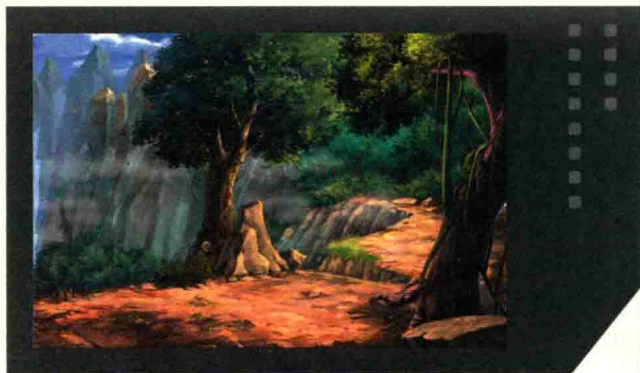
第6章·漫画风格场景设计技法

(一) 火箭的绘制 54

(二) 大海的绘制 57

(三) 夜景的绘制 63

(四) 樱花树的街道 74



第7章·写实风格场景设计技法

- (一) 石头的绘制 88
- (二) 树的绘制 92
- (三) 水晶的绘制 93
- (四) 山脉的绘制 98
- (五) 云朵的绘制 103
- (六) 大场景的绘制 110

后记 125

参考文献 127

第1章 场景设计概述

（一）场景设计概念

动画场景是构成动画片独特视觉效果的重要元素之一。动画片的视觉对象主要由动画角色、动画场景和动画道具三个部分组成，而动画场景直接影响动画片的最终视觉效果，是创作过程中非常重要的一个环节。动画场景是以剧本内容和导演构思创作的背景设计稿为基础绘制，为每一个镜头中的角色提供表演和活动的特定场景，动画场景的风格要和角色造型相匹配。场景设计包含全片所有场景涉及的具体造型、色彩色调。动画场景还需要符合角色所处的环境，具有时代特征和地域特点，能够为角色的表演提供动作支点。欣赏动画片的时候，除了剧中角色的表演牵动着观众的心外，美轮美奂的场景画面也会让观众体验到一场视觉上的盛宴。在这场盛宴中，动画场景与角色、道具一起构成影片的主要视觉对象。在动画片中营造移动的、真实可信的空间时，动画场景起着非常重要的作用。

动画场景设计在整个动画制作流程中

处于前期制作阶段，所要表现的内容需要依循镜头设计稿的限定，但这并不意味着场景制作是没有创意的生产阶段。如果仅仅为画场景而画，就会出现虚假、生硬、空洞和概念化的不良后果。而将背景看成和故事情节、角色命运息息相关的共同体，创作出合情合理的场景环境，效果会截然不同。

（二）场景设计要素

场景设计中包含四个要素，分别是场景中的地域性、场景的时代特点、动作支点、场景色彩。

1. 场景中的地域性

场景中的地域性指的是根据剧本中剧情的发展设计出符合剧情的某个时间某个地方的场景。场景中的地域性要和角色造型、道具设计中的地域性相一致。另外，地域性为观众提供了一个很好的环境衬托，为剧情的发展提供了支撑，对影片的基调有着很好的烘托作用。

2. 场景的时代特点

影片从大的时间上可以分为过去、现在和未来三个部分,时代的特点要与剧本的设计相符合,在场景设计中这是不能忽视的。影片发生的时代特点是剧情发展、发生的根本依据。

3. 动作支点

场景为动画片中的角色表演提供场地。设计师不仅要根据该场景中角色的表演设计保证表演的足够大小的空间,还要根据当时动作的需要设计辅助的景观,强化演员的表演,这些无形中也是对角色动作含义的一种辅助诠释。

4. 场景色彩

色彩是一部动画片中不可或缺的元素,在场景中可以起到交代环境、叙述事情、增强视觉美感、创造更丰富的想象的作用。色彩的设计不能照搬生活色彩,设计师要根据影片的主题思想设计场景中的色彩,突出主题、营造氛围、增强画面感染力,并且与影片整体的节奏和基调连贯、协调。

(三) 场景设计风格

场景是动画片的主要视觉对象之一,动画场景的风格与角色造型风格共同构成整部影片的整体风格。随着动画在全球艺术领域影响力的不断扩大,以及制作技术的进步,越来越多的艺术家参与到动画创

作中来,使得动画场景设计的风格越来越多样化。

动画场景的风格可分为写实、装饰、漫画、奇幻等。

1. 写实风格

写实风格是最常见的一种动画场景风格。写实风格场景依据事物本来的面貌对其进行客观还原,符合自然规律、历史真实和人们对事物的认知习惯。为了取得这样的效果,场景设计在结构、明暗、光影、质感、透视、色彩等方面都力求符合生活的常规形象。造型机构上遵循自然界事物的结构和特点;景象质感强调符合自然法规和规律,追求对现实光影进行真实的再现;色彩的运用上符合光照条件下物体的色彩关系,符合人们对事物色彩的常规认知心理。

写实风格场景真实感强,贴近观众的常规审美认知,能够更好地被大多数观众所接受和喜爱,适合应用于表现明确环境特征、场面恢宏、剧本结构完整的动画场景设计。

2. 装饰风格

装饰风格的动画场景通过对现实事物的概括和美化处理,造就画面的美感。装饰风格的动画场景不注重对客观事物的真实再现,相反,这种风格场景在客观事物的基础上将其固有的深度、空间、质地、光影等因素进行平面化处理,将真实的立体空间转化为平面的形体和造型。

3. 漫画风格

漫画风格是动画场景设计中非常常见的一种风格形式。此种风格的场景造型多呈简洁、概括特点,颜色设计单纯、简约,不注重光影的细致变化,不强调事物质感的刻画。

4. 奇幻风格

奇幻风格的动画场景通常有强烈的非现实性,与观众现实生活经验和常规视觉想象不同,造型更加夸张、大胆,色彩超乎常规心理和客观真实色彩,不注意光影和物体的质感表现。

(四) 场景设计流程

动画场景设计是指将设计稿中关于动画场景的构思转化为具体可见的视觉形象。开始绘制场景之前,首先要了解动画场景的基本绘制流程。动画制作是一项集体工作,了解场景的设计流程能够提高学习者在日后生产过程中更好地协作。动画场景绘制要求设计师从动画片的创作实际出发,按照工艺流程进行工作,对场景大小、色彩、角度等有一定要求和规范。

二维动画场景设计在电脑技术普及之前,多采用传统手绘模式,使用画笔、画纸、颜料,进行打稿上色。20世纪末电脑技术进入人们的生活,慢慢替换了传统的制作模式,人们开始使用电脑绘图软件、手写板进行场景的制作工作。技术的改变并没有太多地改变场景设计的流程,场景设计的流程主要有四个环节:

1. 了解导演意图

阅读文字剧本和分镜剧本,了解导演意图。运用设计师的艺术素养、专业技能以美术的表现力为基础进行视觉化的构思,然后具体地绘制出来,要注意设计稿对机位高低、视角、透视、景别、景深、原画动作、镜头类型以及前层和对位线的要求。

2. 构思内容

在理解场景要求的前提下,构思画面内容。动画场景为演员和情节服务,场景中的一切都饱含着特定的意义。构图必须给予后期演员表演的足够空间,色彩要与动画片的整体风格相一致,能够烘托剧情。

3. 绘制草图

将脑海中构思的内容通过具象的绘画构图、上色表现给制作组。草图是绘制正式稿之前必需的一个过程,可以帮助设计师更好地设计出场景的最终效果。

4. 绘制正式稿

在草图的绘制基础上,进一步具体化场景画面,誊清画面以供接下来的上色使用。这个过程让画面中的对象更加明确和具体化。当拥有清晰的线稿图像时,即可以开始上色。上色通常先铺大色调,再深入刻画细节。上色是场景设计中效果最突出的一个环节,上色结束之后,场景的设计就完成了。

第2章

场景设计技法入门

■ 学习目标

掌握手写板的使用方法

掌握基础的绘画技法

掌握画笔属性的设置

掌握图层功能

掌握颜色的填充

■ 重难点

掌握运用手写板绘画

图层功能的使用

掌握不同效果的画笔属性设置

■ 训练要求

本章案例是本书案例中最为基础的一个填色练习，培养学生运用Photoshop软件快速地对一张黑白线稿图片进行分层上色，以范画为标准，逐步制作。作品要求线条清晰明快，色彩效果符合逻辑规律，色块完整不留白，图层层级严谨清晰，整体效果完整和谐。第二个案例要求运用手写板绘制。范例总体色彩统一，绘制时注意色彩的搭配，在画面中穿插个别反向色，制造出明快的视觉效果。



（一）室内场景绘制



图2-1 范例

技法详解

制作思路：

1. 提取原文件中黑白线稿的黑线，单独保存一个层，置顶锁定。

2. 用“魔杖工具”选择每个区域，新建“图层”，用“吸管”复制各个区域颜色，再填充。

3. 用“钢笔工具”或者“多边形套索工具”绘制阴影轮廓，修改选区“羽化值”，填充阴影颜色。

4. 修改线稿颜色，锁定线稿层的“锁定透明像素”，在线稿层涂抹。

制作步骤：

（1）在PS中打开文件，如图2-2。当前这是一张JPG图片。首先，将线稿与背景分成两个层。放大图像，运用“魔杖工具”选择线稿，魔杖工具属性设置如图2-3，容差要小，才能尽可能少地选中线的白边。



图2-2 线稿文件



图2-3 魔杖工具属性栏

(2) 将背景层解锁, 对选区进行 Ctrl+C, 新建一个图层, Ctrl+V, 得到图 2-4

的效果, 这个时候线稿就与背景层分开了。将线稿层保持置顶并锁定。



图2-4 线稿与背景分离

(3) 运用“魔杖工具”选择同一个颜色的区域, 这个时候它的“容差”要比选择线稿时的容差大, 好比 20, 为了防止出现空白的边。如果不勾选“连续的”, 将选中所有画面中未填色的区域。

如图 2-5。再运用“吸管工具”在范例上吸取一个地方的颜色, 新建一层, 运用“油漆桶工具”上色, 前景色上色的快捷键是 Alt+Delete, 背景色上色的快捷键是 Ctrl+Delete。如图 2-6。

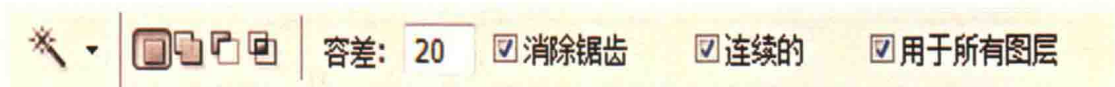


图2-5 魔杖工具属性栏

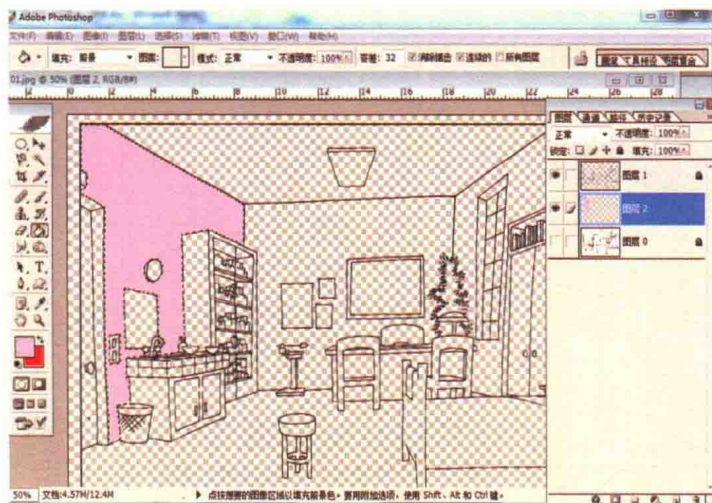


图2-6 填充颜色

(4) 重复步骤(3)的工序,将剩下的墙面和地面分层填上颜色。完成之后,可以将这些“图层”建立一个“组”,注意“图层”的上下顺序,将最底层的颜色层放在“图层”的最下面。如图2-7。

为了丰富地面质感,绘制时在地面上

添加了一定的阴影渐变。应用上述方法填完地面统一黄色之后,不要取消选区,在黄色地面层的上层新建一层,使用“渐变工具”对其进行浅灰向透明的渐变填色,填好后取消选取。如图2-8。

(5) 剩下的柜面等都按照上述方法

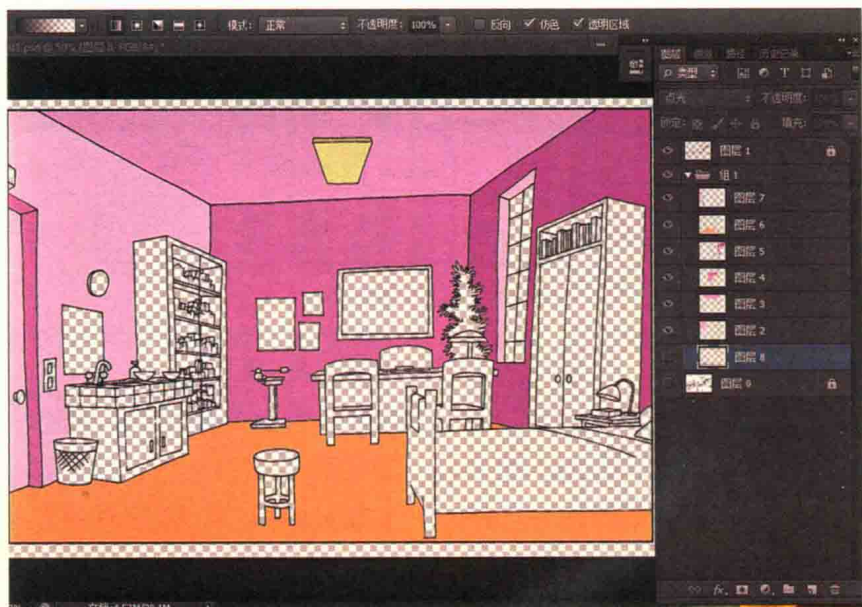


图2-7 颜色填充

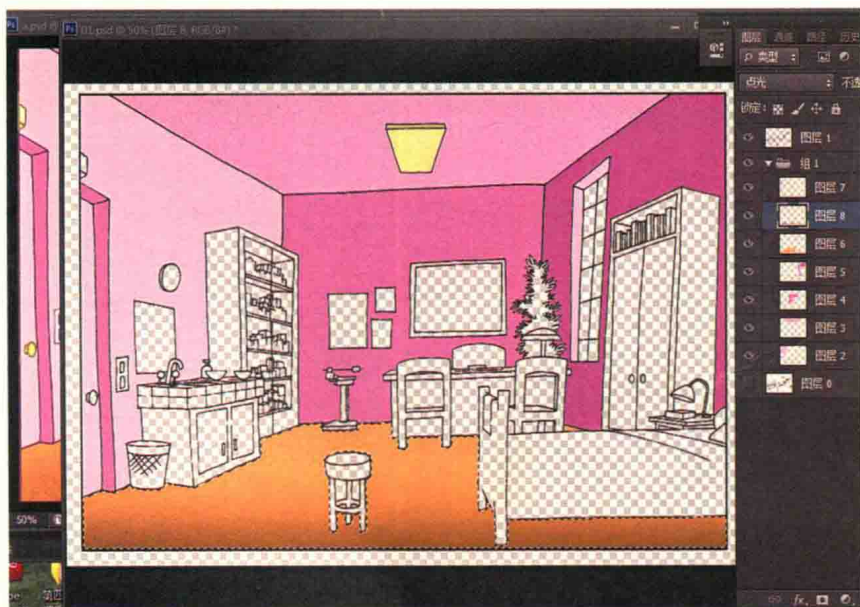


图2-8 地面渐变填充