

插画中场景设计的研究

王 泱

(河北科技大学 河北 石家庄 050000)

【摘要】场景设计是按照文字设定的整体风格,并且根据故事情节的要求,给每一个场景里的角色及生物提供表演活动的空间。场景的主要作用是讲述故事发生的空间位置、地形地貌等特征,是角色活动的基本场所,在一定程度上可以起到衬托人物心理变化、推动故事情节发展的作用。

【关键词】插画;场景设计;空间表现

一、场景设计中的元素组成

场景设计包含建筑、地形地貌、环境生物等一系列元素,而这些元素的刻画是插画师在日常生活中通过阅读相关的书籍,观看相关的影视作品,搜集有关的历史遗迹、风土人情等资料进行整理汇总而掌握的。随着素材的丰富,插画师对场景设计的构思、场景设计因素的搭配运用和对故事表现形式的采用会逐渐清晰。

(一) 场景中的地形地貌

地形地貌相当于自然环境和地区,即环境。这是场景设计中最基本的,指场景中的自然景观和人造场景。其中,自然景观中的地形往往是不受控制、此起彼伏的,如山川、河流、沙漠、丘陵等。人造场景就是各式各样的建筑,如楼房、桥梁等。例如,岑骏的作品中除了人造场景,还有自然场景。他曾受邀为Travel+Leisure杂志绘制一幅关于赞比亚为多利亚瀑布的插画。岑骏没有见过赞比亚为多利亚瀑布,但他根据瀑布形成的原因及周边环境的特点,再加上自己的主观想象,绘制出了一幅关于瀑布的插画。

为了营造故事中的氛围,插画师可以刻意突出和夸大地形与海拔,从而增加场景设计的趣味性,将局部掩盖在高山和丘陵背后,进而创作出符合故事意境的场景。

(二) 场景中的环境生物

场景中除了建筑和地形地貌,还有主人公、各种动植物,甚至还有神秘生物。不同的组合方式可以呈现完全不同的氛围。植物在场景之中是通过个体和群体植物呈现出作者的创作意图。动物在场景之中是通过形态和运动来呈现出作者的创作意图。

大部分情况下,植物可以和场景里的主体进行呼应,起到烘托场景氛围的作用,而动物大多单独出现,寓意某件事情或某个人,神秘生物更是以夸张的手法给人带来视觉冲击感。

二、场景设计在作品中的表现形式

(一) 场景中的空间表现形式

空间是由形与形之间所包围的空气形成空间的“形”。在插画的场景设计中,空间可以利用前景、中景、后景增强景深,有效加强场景的空间感。

(二) 散点透视的空间表现

散点透视多用于长卷画幅。从艺术表现的角度来看,散点透视在摆脱科学的理性束缚,打破焦点透视的视域范围去提取景物,反而有更独特的艺术空间表现力,并留出更多的意境空间供观者去游览。任意而为的空间组合使整张画面充满了趣味性,可以表现出特别的意境。北宋时期,张择端的《清明上河图》就采用了三点透视法,他把都城东京(又称汴京,今河南开封)百姓的日常生活面貌、整个城市的景象都描绘在一幅画面上,使人们可以观看汴京的自然风光和繁荣的景象。

(三) 焦点透视的空间表现

焦点透视包括平行透视、两点透视、三点透视。其中,平行透视能很好地显示正面形态和比例关系,适用于表现横向开阔的场景,能够彰显画面的纵深度,两点透视的画面效果更生动、活泼,与真实的场景空间更为接近,在室外场景中应用更为广泛,对表现复杂的场景和丰富的人物活动有着很大的帮助。例如,岑骏在《The Washington Post》所展现的那样,可以利用两点透视使场景给人一种稳定、平和的感觉;三点透视则多用于场景设计里的鸟瞰图、仰视图运用夸张的形体透视,这种透视会

让画面给人一种运动感、速度感甚至是危机感。焦点透视能使整个画面里,前景的角色与场景置于同一透视点的空间之中,自然而自然,从而能够获得大多数人的认同。

三、场景设计在作品中的氛围营造

场景设计的视觉环境氛围艺术表现力主要体现在两个方面:一是能够塑造客观的自然环境,二是能够反映角色的内心感受。场景设计视觉环境氛围起着不可替代的作用,由于它不是具体的某个实物,只是观众的一种心理感受,所以经常被忽视。它主要借助于空间场景的布局、色调以及光感的变化进行呈现。

(一) 构图的影响

场景设计中的氛围营造是通过整体画面对人们的感知经验和人们对事物的广泛情绪反响进行各种节奏的激发与触动来实现的。也可以利用抽线构图、对角线构图、三角构图、环形构图和黄金分割构图对人形成的心理暗示进行空间的塑造。其中,抽线构图是将整个场景的中心线等分的方式构图,使得画面有对称的美感;对角线构图是场景空间设计最基本的构图方法之一,可以指引人们的焦点往整张构图的视觉中心转移;三角构图是以稳定为主的构图,这种构图的视觉中心通常都是在整个三角区域内使得整个场景显得很稳定;黄金分割构图遵循这一规则的构图形式被认为是和谐的,这个构图的意义在于提供了一条被合理分割的几何线段,分割比值为1.618:1或1:0.618。

场景的氛围是用来服务于场景中的角色和故事情节的发展,相同的场景可以通过不同的处理来产生各式各样的气氛。

(二) 光线和色调的影响

场景设计中,光线的使用对画面的气氛和渲染有着很大的作用。光线有强烈、柔和、微弱的区别,光源也有很多,比如,正面的光源、侧面的光源、背面的光源、顶面和地面的光源。这些光源有着不同的寓意,比如,影视作品中天使的出现,总是伴随着从顶部打出来的光,照亮着天使,使得天使显得特别圣洁。

色调与观众的审美密切相关。其中,以冷色调为主的场景,能够使人有黑暗、危险、寒冷等感觉;以暖色调为主的场景可以使人感受到幸福、美好、温馨等。

丰富的色调和光线的变化应该在故事情节变动多的时候使用;强烈的色调效果和光线对比应该在故事情节发展到高潮的时候使用。由于色调会对人形成一定的心理暗示,所以在创作时,插画师要把握好色调,利用色调来传达场景里的信息。

四、结语

现在的很多插画都是围绕一个主题或者一段故事来创作,而场景设计能够充分展示单个主题。优秀的场景设计凭借夸张、怪异的造型与场景内容的控制、氛围的营造吸引人的眼球,使作品的价值最大化,对观众带来深刻的感官体验。

参考文献:

- [1] 边迪. 散点透视在空间展示中的模式解析 [D]. 中央美术学院.
- [2] 王超. 论影视动画场景设计中视觉艺术的创建 [J]. 卫星电视与宽带多媒体, 2019(12): 113-114.
- [3] 高子怡. 色彩在动画场景设计的运用分析 [J]. 艺术品鉴, 2020(20): 147-148.

作者简介:王泱(1996-),男,河北石家庄人,河北科技大学2019级美术专业硕士研究生,研究方向:油画创作。