

概念设计在《影视场景设计》课程中的应用

米鹏程

(武汉设计工程学院 湖北武汉 430000)

摘要: 概念设计在诸多美术相关的项目中对美术风格调性都起到基础导向作用,概念设计师在得到关键设计信息后,便可以开始将抽象的概念转换为具象可视的画面或模型。此过程在影视制作中极大的提高了美术项目的前期准备效率,奠定了整部影片的视觉风格、场景设计、人物设计等,且提供影片了可供参考的视觉效果。影视场景概念设计着重点在于拍摄场地整体氛围的营造和剧本中关键信息的传达,需要满足影视拍摄时客观可行性的同时,最大化的呈现剧本中传达的故事情节信息,表达出导演所安排的种种戏份关键节点,最终呈现出带有美术设计师自身对设定的理解并符合影视美术前期概念设定工作要求的作品。文章通过分析研究概念设计图绘制流程,并结合《影视场景设计》课程,探讨在教学过程中学生需要加强练习和重点掌握的节点。

关键词: 概念设计;影视场景;绘制流程

Abstract: conceptual design plays a basic guiding role in many art related projects. After getting the key design information, the conceptual designer can begin to transform the abstract concept into a concrete and visual picture or model. This process greatly improves the early preparation efficiency of art projects in film and television production, establishes the visual style, scene design and character design of the whole film, and provides visual effects for reference. The conceptual design of film and television scene focuses on the construction of the overall atmosphere of the shooting site and the transmission of key information in the script. It needs to meet the objective feasibility of film and television shooting, maximize the presentation of the story information transmitted in the script, and express the key nodes of various scenes arranged by the director. Finally, the works with the art designer's own understanding of the setting and meeting the requirements of the preliminary concept setting of film and television art are presented. By analyzing and studying the drawing process of conceptual design drawing, and combined with the course of film and television scene design, this paper discusses the nodes that students need to strengthen practice and focus on in the teaching process.

Key words: conceptual design; Film and television scenes; Drawing process

1 引言

文章着重分析研究的方向是《影视场景设计》课程的现状,并结合影视场景概念设计创作的全流程,总结归纳影视美术设计行业中的对概念设计的要求,对从业者自身状态的要求。同时将每个步骤进行拆解,独立分析每个步骤中的要点和难点,最终结合概念设计在《影视场景设计》课程中的应用意义和应用思路,将行业中的标准及要求在教学过程中通过讲解和分配任务练习,让学生掌握相关概念设计的技术方法并提升审美高度。

2 概念设计概述

2.1 概念设计在影视剧组中的定位

了解影视场景概念设计在影视剧组中的定位之前,势必需要对概念设计这一定义进行全面的认识。将抽象概念通过具象画面表现出来的过程叫做概念设计。概念设计在影视、游戏等领域的应用非常广泛,其作为影视或游戏项目前期策划不可或缺的一环,对整个作品的审美、视觉风格、设计思路都具有导向作用。

任何影片的制作都离不开前期的充分准备,场景设计更是如此:实地拍摄点的选择、影片中场景建筑的样式、故事中气氛的表达等都需要有具象的画面参考,而不是某个工作人员单纯的想象。根据剧本设定绘制的概念设计图起到导向作用,让工作人员对影视画面效果有直观的认知,也避免了拍摄后期存在反复调整问题,节省时间和经费。

2.2 概念设计行业需求

伴随着影视行业的蓬勃发展,大量的资金得以流入到影视制作的环节中以支持创作出更好的作品,也保证了影视工业体系的健全。此时,前期的概念设计也能够有相应的薪资条件吸引更多的人投身到此行业中。根据影视类型的不同,对于影视概念设计图的要求会略有不同,但至少满足以下几点要求才能进入行业内完成相应的工作任务:1.能够准确把握剧本中对场景、人物、情感等描述的关键信息。2.能够根据提取的剧本信息进行准确的素材收集和参考效果图的归纳。3.具有扎实的画面表现能力。4.良好的团队协作能力。

2.3 概念设计发展趋势

21世纪处于科技大爆发的阶段,用以支持影视场景概念设计的手段日益丰富,且保持着迅猛的更新迭代速度,其中作为工具的有:网络、电脑设备、制作软件等,所呈现出的视觉效果和工作效率都得到了极大的提升。现在电脑硬件和制作软件的进步使得影视概念设计图的绘制完全脱离了实体画布的束缚,使用容错率和调整空间

更大的电子设备进行绘制,且在进行绘制效果沟通汇报时具有极高的便利性。近几年三维软件的普及和电脑配置的升级,更多的影视概念设计人员可以使用三维软件进行场景的虚拟搭建,再现真实的空间比例、材料质感、光影气氛等。在节省时间的同时,给影视工作中的人员带来多种方案,并提供了极大的调整空间。

3 《影视场景设计》课程概述

《影视场景设计》课程是戏剧影视美术设计专业核心课程之一,是一门必修课。影视场景设计是影视作品中极为重要的一部分,其中核心创作基础为概念设计能力。经过本课程的学习,使学生对影视场景设计有一个比较基础的了解,掌握影视场景设计的方法,锻炼学生的影视场景设计创作思维能力和绘画能力,并结合专业的能力要求,将基础知识运用于专业,应用于将来的实际工作中,为学生在未来实际应用打下坚实的基础。

在课程学习过程中,通过理论授课结合实践训练,使学生系统地熟悉影视场景设计的基本概念,以及概念设计原理与技法,并能够通过一系列的训练后在戏剧影视美术设计专业中应用。熟悉影视场景的基本概念、概念设计原理、影视场景的空间构成、色彩与光影要素、构图规律。

最终通过本课程的学习后,学生能运用前期所学专业基础课程内容,结合概念设计技巧,灵活运用到课程实践环节中。通过对国内外影视场景不同风格的学习和分析,培养学生的民族自信与文化自信,养成务实求实、踏实创作的优秀品质,增强学生的社会责任感与职业道德意识,为学生将来从事行业工作打牢思想和素质基础,树立学生从基础做起,为我国影视事业的发展贡献自己的力量。

4 概念设计在《影视场景设计》课程中的应用意义

4.1 满足学生就业环境需求

《影视场景设计》课程的目的是让学生学习并掌握影视场景设计图的创作全流程,其中概念设计作为核心能力起到了关键引导性作用,并让学生熟悉概念设计在创作过程中的应用形式从而了解到其在实际工作中的定位。概念设计在影视美术前期工作中的应用极广,几乎涵盖了所有的影视前期设计领域,在课程中的学习会让学生提早熟悉就业环境,满足行业需求,达到课程学习应用型的意义。

4.2 提升学生画面创作综合能力

其次,让学生通过对概念设计能力的学习,依托于《影视场景设计》课程的实践内容,创作出适配剧本情节的影视场景画面,这个过程会从设计思路、创作步骤、画面塑造三个角度挑战学生以往形成的作品创作习惯,会极大的锻炼学生画面创作的综合能力。让

学生的作品不再是单一的“绘画作品”，只体现传统的美术构图、造型、色彩等要素，更多的是启发学生对于概念设计理念的理解和应用，能够对某一关键词进行具象的画面表现，加入更多的设计思维和自己对其的独特理解，让作品不止于二维的画面，能够带给观者更多思想上的启发。

5 概念设计在《影视场景设计》课程中的应用思路

概念设计作为影视前期美术设计工作的核心，也是学生进行《影视场景设计》课程学习的基础能力。课程中将概念设计进行分阶段的讲解和实践练习，按照设计内容进行分段，分别为：剧本解析与信息归纳、素材收集与分类整理、草图绘制与方案选择、黑白构成、色彩搭配、细节刻画。让学生能过循序渐进的认识并初步掌握概念设计在影视美术设计工作中的应用思路，逐个解决各阶段的问题。

5.1 剧本解析与信息归纳

在《影视场景设计》课程中，剧本解析与信息归纳步骤同行业中一样处于首位。在进行关于影视短片的场景美术设计工作前，首先要做的就是明确创作方向，明确创作动机：创作动机也就是创作缘由，即作者为什么要创作这个剧本？^[1]为了最大限度的增加学生绘制概念设计图的时间，在课程中没有使用正式的剧本，省去了剧本解析的部分过程，只提供了总体的设计方向和设计图的关键词。课程中让学生通过对关键词的延伸和想象来充斥概念图的设计要素，此做法受限于课程的总时长。同时讲解了剧本解析在影视场景概念图的创作过程中的重要性：概念设计图创作方向需要完全按照剧本中对场景气氛的描述进行，需要对剧本进行透彻的解读，能够得到全面完整的场景设计支撑依据，以及最终画面的素材种类。

该课程任务的要求非常简单：在对剧本进行精读后，总结归纳有关场景设计的所有要点，但由于总时长问题失去了锻炼学生有关信息归纳的完整性、对于场景的正面描述和侧面暗示的精准总结能力的机会。如后期课程的时长有所增加，可以考虑将剧本解析的全过程纳入进正常的课程教学中。

5.2 素材收集与分类整理

学生在得到具体的创作信息之后，便可以从归纳的关键信息中得到一个相对完整的场景概念抽象文字支撑，在此支撑上再进行具象的图像想象便不会迷失方向，且有充分的文字说明性内容作为画面的补充。在具体的课程中，素材收集的方式基本上使用了网络形式，受限于课程授课的形式和对人身安全考虑，不能进行相关文献的收集或实地拍摄。比较高效又方便的方式是在网络上进行关键词查找，对于现如今信息爆炸的年代，伴随着移动电子设备和电脑硬件的更新，让学生能够足不出户即可浏览到世界万物的电子图像，且易于归纳和留存，缺点是信息太过庞杂，需要进行准确的素材甄别。同时推荐学生走进图书馆在相关文献书籍中进行素材查找，极大的提高了学生概念设计的现实支撑准确性，有了充分的事实图像依据，以此进行的概念设计图会使学生有更强烈的代入感和思维想象的联系，缺点便是相关的文献资料查找难度较大，且不会全面涵盖设计信息，存在缺失内容的风险。

此步骤与实际行业内的工作方式基本一致（行业内工作强度高且时间较为紧迫），时间安排同样模拟了工作中的模式，故可以让学生学习到具有实践操作价值的流程方法。有关改进的建议便是在进行户外写生或者专业考察课程时，加入素材收集这一硬性要求，会锻炼学生的素材收集能力和素材存储量，此基础上再进行相关主题的概念设计时会事半功倍。

5.3 草图绘制与方案选择

草图绘制和方案选择步骤在具体的课程进程中同行业内保持一致，将其作为整个创作过程中的基底，是思维想法碰撞和多种方案选择的关键节点，但由于过程较为枯燥繁琐，且会出现大量不被采用的草图，此步骤往往被学生忽略。在《影视场景设计》课程中，教学示范和学生练习使用了较为基础且高效的形式：素材绘制：此类绘制方法在工作中作为生产力非常高效。具体做法是将收集归类的素材进行直接的拼贴式处理，把素材中的图像作为“画笔”，用现成素材中的肌理效果直接呈现概念设计作品的思维想法，跨越了多个传统绘制图像的步骤。此类方法在课程中的应用具有一定难度，虽表现效果强烈且高效，但对于学生来说操作难度极大，学生容易将素材的直接运用误解成风格化的表现，不再关注画面的本质

核心问题：设计想法、基础造型、空间氛围等，出现了最终的设计图效果表现力不充分的问题。

经过教学实践后，草图绘制和方案选择步骤应当由易到难，使用线稿绘制：此类绘制方法较为基础但能够保证画面效果表现力的底线。具体做法是用线描的方式进行概念设计想法的再现，对形态空间等内容的轮廓进行概括勾勒，操作难度低且绘制速度快，能够在短时间内对某一个设计思路提供多个草图的画面方案。此类绘制方法能够提供多种方案供选择，提高沟通效率，也会让学生的思维表达有更多的实施可能性。缺点便是此类方法需要一定的造型基本功，随相较于第一个方法的造型能力而言略低，但同样需要对形体结构的把控高度掌握，能够在画面中用线条表现出形体和空间。经过一定量的练习后，可以逐步少量的进行素材绘制的练习，不可过早引入此方法，避免学生将画面效果依托于素材的质量。

5.4 黑白构成

此步骤在《影视场景设计》课程中占比同前期素材收集相当，是锻炼学生概括归纳形体的重要过程，由于学校内的课程作业压力不可能跟真实的工作压力作对比，学生便有了更多的时间和精力练习此过程。黑白构成不管是在影视场景概念设计中，或是平面设计作品中都占有举足轻重的地位，黑白明暗的调性是一张视觉作品的结构基础。光线来源方式很简单，就是人工照明和自然照明，而自然照明是传统照明设计中最常用的形式。^[2]在创作初期，明确的画出黑白构成图，能够使学生对作品做出大致的画面效果判断：判断画面的总体光影气氛和构成分割是否能够满足对设计思路的具象呈现，有效的降低“深入刻画后，发现大效果并不如意，不得不全面反攻，大幅修改”的风险。且对于工作强度较大的影视概念设计行业来说，提早的预知作品的效果，会极大的提升工作效率。^[3]此过程中部分学生只专注于画面效果而本末倒置，没有根据剧本中的信息，绘制出符合场景气氛的黑白构成图，没有理解剧本情节的表现和拍摄场地的客观需要才是概念设计画面的存在意义。

学生利用此过程练习了自身对于形体结构的黑白明暗掌握程度，使用黑白来构建场景中形体和空间。是整个课程中安排较为合理且高效的环节，能够让黑白构成稿自身作为独立的设计作品呈现学生的设计想法，较大程度的补充了后期少量的完整作品所呈现不出的状态，用最纯粹的黑白画面表达清晰概念设计思路，也为后期的深入做好“素描”基础。

5.5 色彩搭配

《影视场景设计》课程中色彩搭配步骤占课程时长较多，是不可或缺的流程之一，能够增加学生对画面感染力的敏感度，并学会传递更多附加的设计信息。人类看到的色彩，全部都是自然光或人造光的影响下反射到视网膜上形成的，照射在物体上的光有着丰富的变化，使得色彩应用中纯色的应用更为广泛，色彩的对比成为画面效果的主要手段，其中包括色彩明度的对比、纯度的对比和色相的对比。^[4]故，在将黑白构成和空间形体结构造型完善后，让学生将颜色在此基础上进行添加才会做到有的放矢，并要明确颜色是在黑白明暗关系正确的画面上添加，没有前面奠定的基础，只使用颜色进行画面的造型和调整会极大的提高创作难度。色彩在场景中的添加需要严格按照剧本中的信息来进行选择，物体的固有色和空间结构的色彩是服务于剧本的。绝大多数学生当完成此步骤时，画面是建立在完整的黑白明暗关系上的“有色”版本。

在课程中色彩的使用和练习难度较大，主要有两点原因：1.多数学生造型基础不足以支撑其直接使用色彩进行空间结构表达，没有掌握扎实黑白明暗造型能力之前，直接使用色彩表达会使画面处于不断调整的过程中，耗费了时间也打击了学生的创作积极性。2.课程时间有限，不能给学生充足的时间夯实基本功，处于一种不得不快速进入下一步骤的状态。任何技艺的学习和熟练掌握都需要一定的时间进行打磨，且根据每个人的接受理解不同，会产生完全不同的呈现效果，但一味增加课后练习量，便会消耗学生理解消化课程知识点的时间，进入到为了完成作业而完成作业的状态，所以增加课程时长有很大的必要性。

5.6 细节刻画

《影视场景设计》课程中细节刻画是时长占比最大的，但也是让使作品能够焕发新状态的要素之一，也同样是诸多学生容易出错

(下转第 263 页)

形式为电子教材, 课程内容指引回放, 或是教师转载的电子教学档案。学生可不受时间与地点限制的查阅上述教学材料内容, 最终使学生制定出有规律学习与复习计划, 教师能够通过平台后台给学生分配独特的学习任务, 随即学生在互动中实现教学任务的达成, 之后教师可针对完成状况给出建设性指导建议。当问题答案学生不认同时, 师生之间也可在课程学习平台上进行互动沟通, 最终师生利用课后时段探索出问题最佳答案。不光如此, 教师也可在平台上编写作业提报、互动或评判板块, 进一步拓展学生的学习方式。例如在上课之前开展朗读比赛活动, 每个学生选择朗诵内容, 并录制成视频发送到教师端。教师利用评判机制, 更好的纠正学生口音偏差, 并在课堂上对于学生共同所犯一致错误进行剖析。比如: 教师将经典影视或文学作品通过划分小组使学生进行朗诵比赛, 从而使学生深刻体会到区域方言与普通话本质差别, 进一步使学生感受到学生普通话的关键性。学生也可多次倾听自主录音或视频资料, 探寻不足之处, 且通过教师与其他学生深入沟通。借助各类教学方法, 从而使学生普通话口语表达技能更上一层楼。

(四) 讲堂教学与学生在线主动学习相互融合

高职院校普通话课程呈现出人文素质特点, 其为全体师生共同学习的公共基础课程。然而, 在教学实践中, 则呈现出大班传授与学时受限的不足之处。例如一些技术学院中, 每个学期只安排 20 个课时, 且每个学院都会按照自己的教学方向编写具有本校特色的普通话测试和训练课程。比如: 湖南大学出版社印发的《普通话测试与训练》共有七部分, 学生在线利用导, 学, 教等不同形式实现普通话基本模块的训练。然后还可以通过练, 测等各个模块对普通话进行实践操作。再借助用的模块, 感受普通话在具体生活中的实际应用, 还可以通过互动模块与普通话教师和其他学生展开讨论。教师需利用此模块给予学生指引, 教师也可突破自身极限, 无时无刻地针对学生开展指引工作。学生可深入探究不同常识点, 教师也可针对不同学生提出的难题开设不同板块。例如一点多讲, 一句多练, 就是让学生通过多多操练, 感受普通话的具体发音。然而, 教师在编辑不同教学影音材料过程中, 需将教学目的与学生自身状况作为根本, 使学生在观看视频时获得真实的感受, 也能够及时提高自己的普通话水平。教师也应当在每节课中加入一些必要的侧重点, 提高学生课堂表现的积极性。实践证明, 将普通话课程进行在线教学之后, 不仅可以大大解决课时少带来的影响, 并且可缓解学生学习与材料内容相互间的冲突, 进一步助力于提升学生主动学习积极性, 及其编排学习时长与地点。当然, 学生还可以在在线平台

中的各种题库, 测试系统中观察教师给出的评价, 这样能够大大避免学习的盲目性。

(五) 在线教学与不同实况活动相互结合

在过往讲堂实况活动中, 大量学生参与到教学中, 教师无法面面俱到确保学生全身心投入其中。例如一些学校中普通话课程每次上课能够达到 100 人左右, 这样的实践活动难以达到教学效果, 而在线教学平台的出现就可以有效避免这一弊端。教师需主动利用作业系统与教学苑等在线平台, 举办不同类型竞赛使学生踊跃参与。例如方言与普通话竞赛中, 教师可以选择一些经典的影视剧, 比如《河东狮吼》中经典片段“从现在开始, 你只疼我一人, 要宠我, 不可骗我……在你的内心只有我”学生需模仿长沙话与普通话随意变换。长沙话中, “开始”应当变成架场, 骗我应当换成撮我, 都要应当换成哈要, 欺负应当换成插住我。学生在变换中能够感受到方言的乐趣, 还能深刻体会到普通话中后也从语音语调的把握。教师需设立课前预习内容, 划分小队让学生将不同类型影视作品中的经典台词桥段展现出来, 随后教师给予纠错与改正, 最终在师生互帮互助下共同提升普通话水平, 并且可经过彼此模仿, 相互评判, 进一步提升讲堂互动与认同感。

总结:

综上所述, 在高职院校的普通话在线课程中, 学校应当秉承一中心, 四原则, 五结合的教育理念。其一中心是坚持以学生为核心, 四原则分别为单元常识零碎化, 课程设计场景化, 教学材料集中化, 学习途径扁平化。五结合具体指人文性与技能性相互融合, 理论与实践相互融合, 赏析与练习相互融合, 课内外相互融合, 广泛性和针对性互相结合, 这样才能够让学生在教师的指导下不断提高学习能力, 最终讲出一口流利的普通话。

参考文献:

[1]周啸, 黄露春, 王鹏. 高职院校普通话在线课程学习现状调查分析——以湖南理工职业技术学院为例[J]. 当代教育理论与实践, 2016.

[2]周啸, 黄露春, 沈清波. 仿真教学在云空间普通话课程教学中的应用[J]. 当代教育论坛, 2015(1):5.

(本文系山东协和学院教改项目《普通话在线教学个性化建设研究》研究成果;

山东协和学院《普通话》一流课程建设阶段性成果)

(上接第 261 页)

的节点。课程中将此步骤进行了完整的讲解和实践演示: 细节刻画的具体做法跟前期的草图绘制、黑白构成完全一致, 都需要高度概括的观察和表现, 而不是陷入局部的细节表达。只需要把画布放大, 缩小画笔, 使用同样概括的笔触去绘制画面效果, 需要表现的细节层次越多, 就把画布放的越大, 笔刷缩的越小即可。绘画造型中的细节刻画的步骤可以总结为“放大画布, 缩小画笔, 归纳概括”: 由于概念设计的全流程都是在电脑端完成, 可以进行无限的放大和缩小, 具有极高的容错率和调整便捷性。课程最终会结合学生细节刻画的程度讲解场景气氛的营造方式方法, 并举出实际案例, 学生通过此案例的实践学会合理地搭配色彩, 协调场景设计的环境和空间构造, 运用合理的光影烘托影片的气氛。^[5]此步骤的呈现效果如何, 决定性的条件其实在前面的草图绘制、黑白构成和色彩安排这三个核心点上, 且在没有熟练掌握造型基础时细节刻画需要极大的耐心和反复修改调整。

学生在此步骤中出现了两点问题: 1. 很多学生出现了会过早进入到细节刻画阶段的现象, 粗浅的认为画面的细节越多, 就意味着效果越好。这是一个非常大的认知错误, 需要去了解细节刻画的本质的本质才能有所改观。2. 此步骤同材质赋予类似, 需要注意刻画的覆盖率, 部分学生将场景中的视觉中心、核心表达内容和衬托环境都进

行了精细刻画, 造成平均和主次不分的现象, 可以选择部分位置概括处理或刻画程度略低皆可。

6 结语

概念设计是一个大的设计门类, 是将抽象概念进行具象实体再现的过程, 是一个服务于一定设计要求的过成, 也是展现设计创作者自身想法的过程。现如今多应用于影视、游戏、广告等行业, 为成品的制作提供了有价值的参考和蓝本。文章分析研究的影视场景概念设计在影视前期制作、游戏开发、艺术家个人创作等领域应用范围极广, 且随着整个行业水平的提高和科技硬件的提升后, 作品质量有了空前的飞跃。文章归纳总结了影视场景概念设计图绘制的全流程, 针对行业内的要求和标准进行了分析研究, 结合《影视场景设计》课程中的教学安排, 深入浅出的探讨了在教学过程中需要注意的问题, 对学生在专业上的发展进步有实际的推动意义。

参考文献:

[1]王汀若. 电影剧本创作解析[J]. 文化艺术研究, 2015, 8(03):76-87.

[2]于宗嘉. 基于绿色设计理念的现代室内设计探究[J]. 工业设计, 2021(11):117-118.