

21世纪高等院校动漫专业系列教材

# 场景风格设计 及技法应用

陈岭 罗岚 编著



浙江  
大学出版  
社  
ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

# 场景风格设计 及技法应用

陈 岭 罗 岚 编著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大学出版社

---

图书在版编目 (C I P) 数据

场景风格设计及技法应用 / 陈岭, 罗岚编著. —杭州:  
浙江大学出版社, 2008.8

(21 世纪高等院校动漫系列教材. 动画影片)

ISBN 978-7-308-05792-9

I. 场... II. ①陈... ②罗... III. ①动画片—制作—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 011783 号

---

责任编辑 李海燕 俞亚彤  
装帧设计 俞亚彤  
出版发行 浙江大学出版社  
(杭州天目山路 148 号 邮政编码 310028)  
(E-mail: zupress@mail.hz.zj.cn)  
(网址: <http://www.zjupress.com>  
<http://www.press.zju.edu.cn>)

|     |                        |
|-----|------------------------|
| 排 版 | 杭州开源数码设备有限公司           |
| 印 刷 | 浙江海虹彩色印务有限公司           |
| 开 本 | 787mmx1092mm 1/16      |
| 印 张 | 7.5                    |
| 字 数 | 150 千                  |
| 版 次 | 2008 年 8 月第 1 版第 1 次印刷 |
| 书 号 | ISBN 978-7-308-05792-9 |
| 定 价 | 38.00 元                |

---

版权所有 翻版必究 印装差错 负责调换  
浙江大学出版社发行部 邮购电话: (0571) 88925591

---

## 作者简介

陈 岭

山岚工作室 场景美术总监

简 历:

毕业于中国美术学院环境艺术专业

1990 年就职于杭州动画片公司

1992—1997 年任职深圳美资太平洋动画有限公司，高级  
绘景师

1997 年以后担任杭动宏广动画美术总监兼指导，并创立  
了山岚工作室

主要作品:

国产片 《西游记》、《特殊车队》

现在热播片 《虚幻勇士》、《海洋之星》、《小矮人》、《茜  
茜公主》以及《宇宙男孩》、《马尼》、《十二生肖》、《鸭子历险  
记》、《A.D.》、《PPS》《W.T.》、《树熊》、《熊猫晶晶历险记》……  
百部国内外优秀动画片的背景绘制



罗 岚

山岚工作室 场景美术指导

毕业于中国美术学院视觉传达专业

1988 年就职于杭州动画公司，担任背景设计师

1997 年以后担任山岚工作室动画美术指导

主要作品:

参与国产片《西游记》、《说禅》、国外片《米基尔》、《马  
尼》、《婴儿王国》、《茜茜公主》、《小矮人》、《兔宝宝》、《虚幻  
勇士》、《海洋之星》、《宇宙男孩》、《十二生肖》、《鸭子历险记》、  
《A.D.》、《PPS》、《W.T.》、《树熊》、《熊猫晶晶历险记》……  
百部国内外优秀动画片的背景绘制



山岚工作室工作环境

## 前 言

从事动漫工作很多年,积累了一些经验和技巧,很想和一些爱好动画场景设计的朋友们聊聊。

我把自己从事动画工作多年的一些心得拿出来和大家分享一下。这本书介绍了一些动画场景设计的基本常识、绘画入门技巧以及一些工作室的作品与大家交流,希望能为爱好场景设计的朋友们提供参考,并提供一个正确的学习平台,引导大家进入动画场景设计的大门,了解并掌握动画场景设计的各种要素、理论和技巧。

本书从第一章动画场景概述、透视原理和实例开始,是由简至难、循序渐进的过程。为了寻求一个轻松的学习氛围,通过一些绘画技巧的范例,使朋友们对绘画有深入的了解从而融会贯通,为以后动画的绘画创作和使用电脑绘画打下基础。

书中有很多传统手工绘画和电脑绘画的实例、步骤图及讲解,希望朋友们能够认真地学习、分析、吸收这些作品中的关键部分并为自己所用,这是我们最大的愿望,也是本书的目的所在。

最后祝朋友们学习进步!



# 目 录

## 第一章 动画场景设计概述

|     |             |     |
|-----|-------------|-----|
| 第一节 | 动画场景的概述     | 001 |
| 第二节 | 动画场景设计的概述   | 003 |
| 第三节 | 卡通场景的透视基本法则 | 004 |
| 第四节 | 场景的构图设计     | 017 |
| 第五节 | 场景设计的明暗关系   | 022 |
| 第六节 | 景物的结构表现手法   | 023 |

## 第二章 背景绘制的技法

|     |                       |     |
|-----|-----------------------|-----|
| 第一节 | 背景绘制技法分为手<br>工绘制和电脑绘制 | 024 |
| 第二节 | 笔的使用方法                | 028 |
| 第三节 | 背景中物体的质感表现            | 029 |
| 第四节 | 外景景物的表现               | 031 |

## 第三章 动画背景色彩的基础

|     |                         |     |
|-----|-------------------------|-----|
| 第一节 | 光与色彩                    | 035 |
| 第二节 | 色彩的四个要素：色相、<br>冷暖、明度、纯度 | 036 |
| 第三节 | 色彩的对比                   | 039 |
| 第四节 | 色彩的调和                   | 041 |
| 第五节 | 色彩的基调                   | 042 |

## 第四章 山岚工作室作品欣赏

|      |     |
|------|-----|
| 手绘作品 | 043 |
| 电脑作品 | 048 |

## 第一章 动画场景设计概述

动画场景设计是美术者、动画场景美术者针对影片(脚本)创作场景、气氛、色彩,场景设计区别于制作过程中绘景工作,是一个创作过程。

美术者通过影片中的关键部分为整个影片确立美术风格,提供出大致对场景创作的气氛样稿,然后由场景设计人员绘出具体每个场景所要用的线稿,最后再由绘景工作人员进行相关的绘制,得到最终的场景美术稿。(图 1-1)

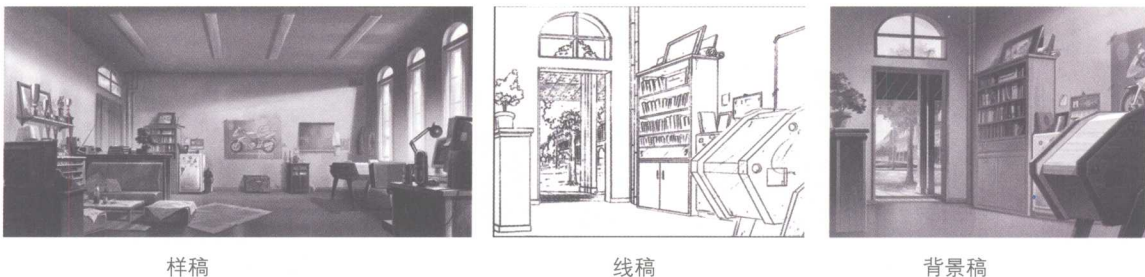


图 1-1

### 第一节 动画场景的概述

#### 一、什么是动画场景

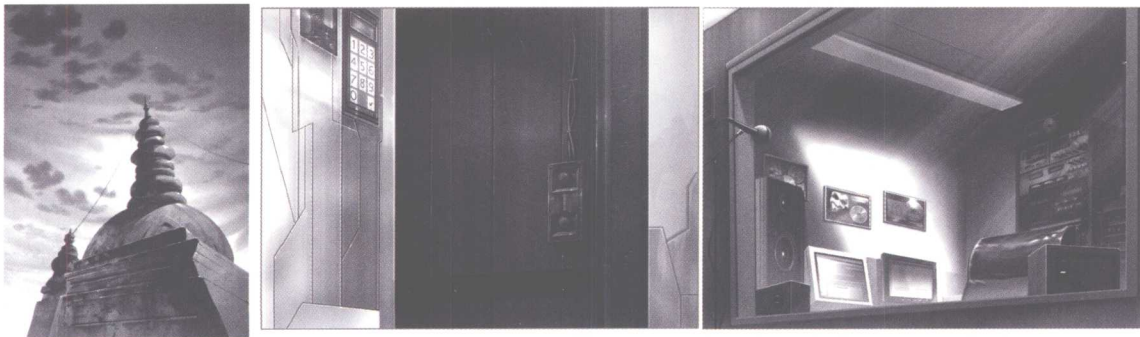
场景,简单地说就是剧情发生的场所,为展开剧情,展示角色生存空间、时代背景,塑造和烘托角色形象、个性特征及内心世界的所特定的空间环境。它的范围很广泛,包括江河湖海、高山峻岭、田野村庄等自然环境;城市、广场、园林、居室等的人工环境;以及人与人之间形成的非物质的意识领域的社会环境。

#### 二、动画场景的分类

如果从故事题材来说,动画场景应该包括生活类、科幻类、魔幻类;如果从场景所要表现的内容来说,分为城市建筑类、自然风光类、意象类;如果从场景表现风格来说,分为写实、可爱、幻想、勾线、色块、装饰等。

以下主要是写实表现风格介绍:

##### 1. 写实:真实可信,具有物体质感。(图 1-2)



中央电视台西游记场景图

图 1-2

2. 可爱：把物体简单化，突出其特点加以夸张，颜色的选用也可以很大胆。(图 1-3)、(图 1-4)

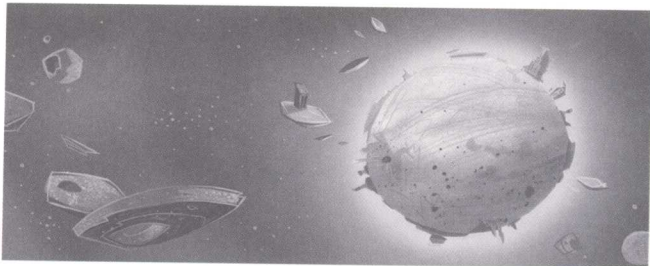


图 1-3

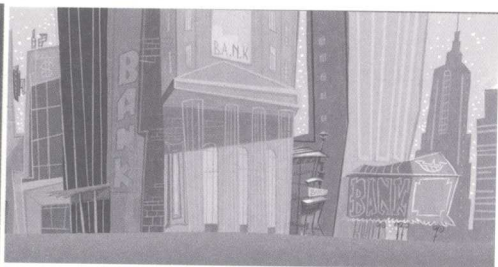


图 1-4

3. 幻想：场景本身是被虚幻出来的，再加上绘者的合理想象制造出来的虚拟空间。(图 1-5)、(图 1-6)



图 1-5

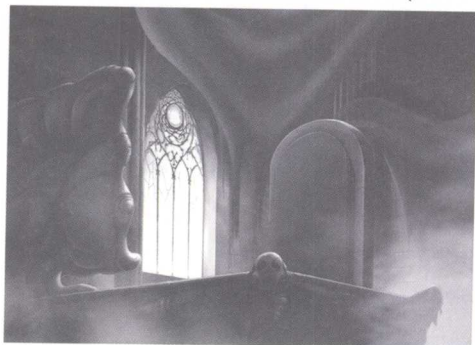


图 1-6

4. 勾线：既可以写实也可以夸张的手法。(图 1-7)、(图 1-8)

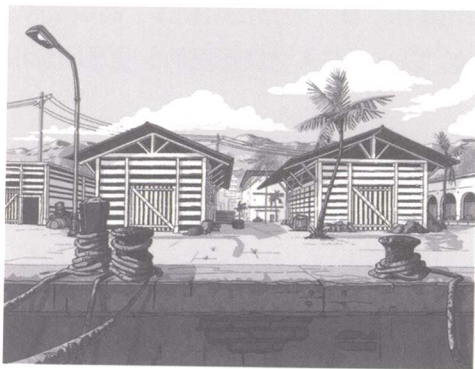


图 1-7



图 1-8

5. 色块：运用大块面的概括表现手法(图 1-9)



图 1-9

### 三、动画场景的发展及现状的概述

在动画诞生时动画场景也就随之产生了。传统的动画场景绘制多数是手工绘制的，经过几十年的不断发展间，一些新的绘制理念已发挥着不可替代的作用。

电脑的引入顺应了这个时代的发展，它在很多方面都表现的很出色。例如，可以将手绘的场景图用电脑加以后期处理来达到很好的效果，或是将照片运用电脑的技术进行处理；电脑和数位板的组合为动画场景绘制带来了便捷和更好的效果。

这里主要提到的就是电脑的运用在动画场景绘制中起到关键的作用，当然不是说电脑就是十全十美的，只是它在很多方面适应了这个时代的要求，例如，减少了纸张的使用，节省了成本；制作速度加快以及传输的便利等。而且现在还有很多的公司和个人都可以独立制作flash小短篇，这在过去是几乎不可能完成的；甚至有的公司已经开始只制作三维动画了。虽说电脑的地位在不断的提升，但就当前的动画市场来说还是有很多的公司遵从传统的手绘场景。

现阶段是传统手绘与电脑绘制并存的时期，不能放弃任何一个，甚至说两者是不可分割，相互联系，相互作用的，让它们在动画场景方面绘制展示各自的魅力吧！（图1-10）



图 1-10

## 第二节 动画场景设计的概述

场景设计是一门为影视动画服务。为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术。动画场景设计通常会被误认为单纯的风景绘制和工艺美术中的环艺设计，这都是不正确的片面理解。

场景设计师必须依据剧本构思和角色人物的特定时空线索为创作基础。场景设计给导演提供视觉调度的依据，使得视觉效果合理，层次分明贴切，透视与比例关系准确。

虽然动画片的场景设计需要具有合理性，但是决不能被动地服从自然，要利用场景设计的线索创作动画的影像景观。有些实验动画片的背景甚至将真实场景进行扭曲变形，夸大造型艺术的灵活性和可能性。有的艺术家甚至极力强调主观意志，强调场景的象征意义。

场景设计手段一般有传统的手绘、实景拍摄图形处理和计算机数字构建多种方法。

场景设计定稿后,将由专业的场景设计人员完成绘制。场景绘制人员首先要有良好的绘画基础,对于场景绘制的内容有清晰的认识,在绘制时按要求自由发挥。(图1-11)

### 动画场景设计要清楚的问题:

1. 清楚主题与主体,运用素材,决定风格。
2. 清楚形式带来空间区域。
3. 清楚构图,给予主题生动与意境。
4. 清楚画面布局变化,韵律的节奏。
5. 清楚技法带来神秘变化及情调。
6. 清楚光影对整体画面的控制。
7. 清楚透视带来的景深变化,巧用前层作用。
8. 清楚角度带来造型的变化和细节刻画。
9. 清楚主体与周边物体联系的情趣与味道。
10. 清楚每段落的色彩情调,协调与统一。

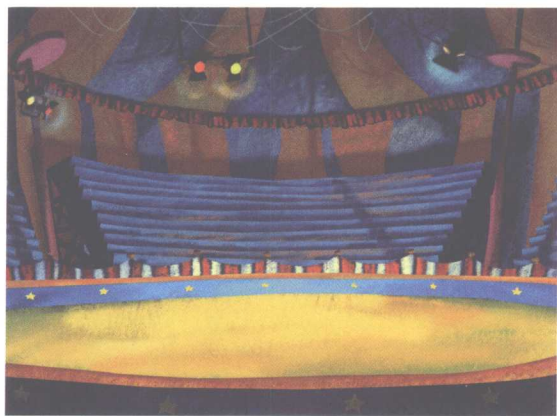


图 1-11

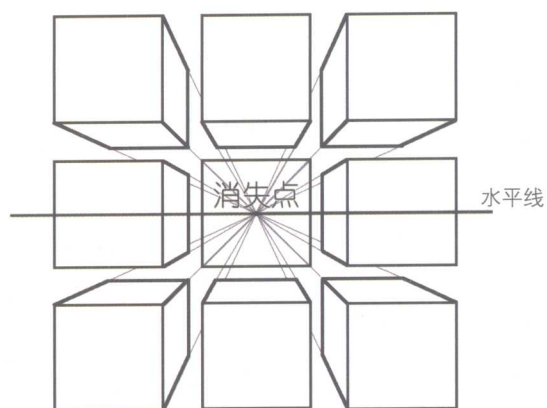
## 第三节 卡通场景的透视基本法则

关于透视的一些基本概念,看上去十分枯燥乏味,但在学习场景设计中确实非常重要。大千世界的每一个场景无不包含着透视的原理,街道、城市、角落,或站在高处,或抬头仰视,轻易间就能发现这些透视的存在。

同样的物体近处大,远处小,直至消失,这就是我们所谓的透视现象。透视在场景构图图中所产生的种种不同表现效果是众所周知的,是构图中最基本的知识,这里我们介绍一下各种透视状况下的形体变化与空间表现等规律,分为:一点透视、两点透视、三点透视。

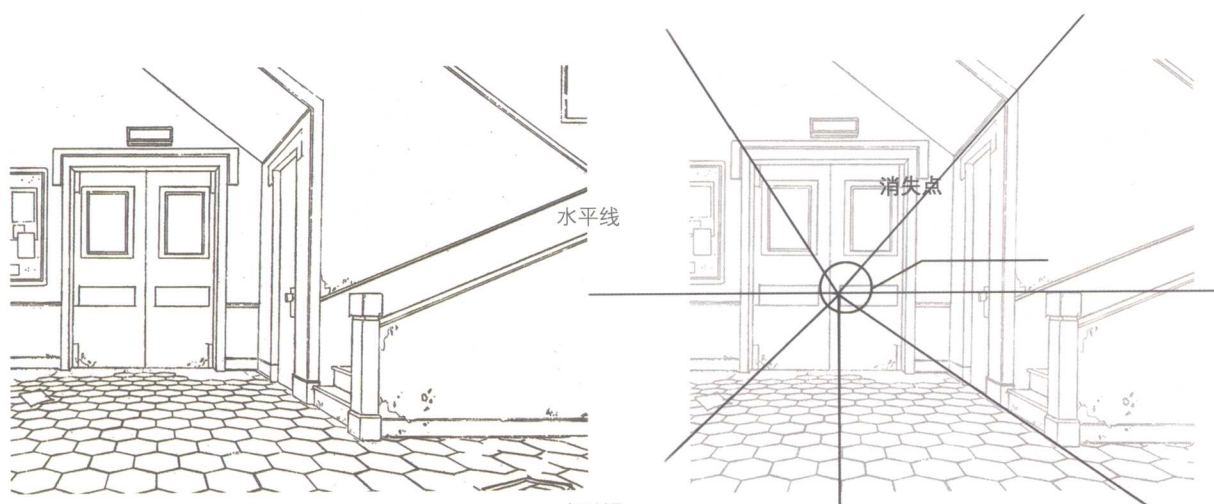
### 一、一点透视

一点透视又叫做平行透视。物体有一个始终与视点平行,与视点平行的面的四边称之为原线,由原线向消失点连接产生的线叫变线,也叫透视线。一点透视只有一个消失点。室内透视一般采用一点透视。(图1-12)至(图1-17)



一点透视

图 1-12

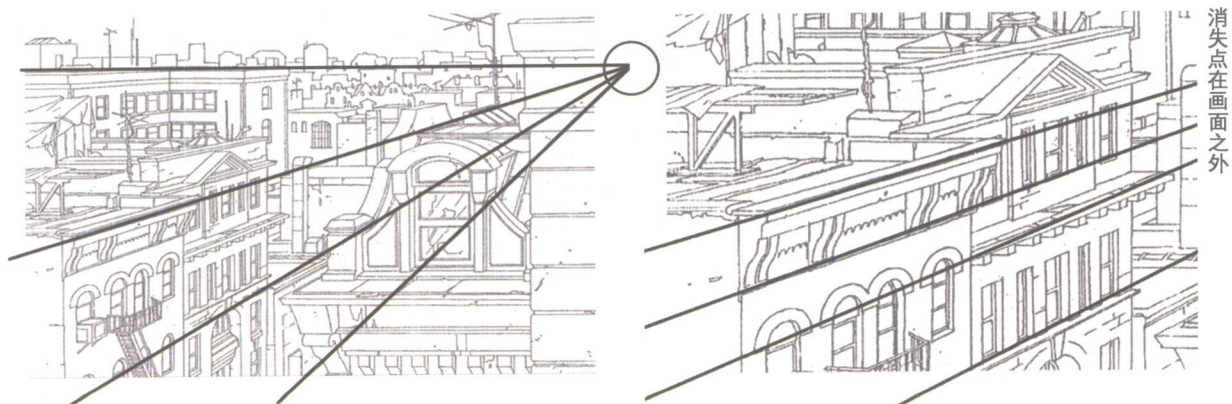


一点透视

图 1-13

消失点

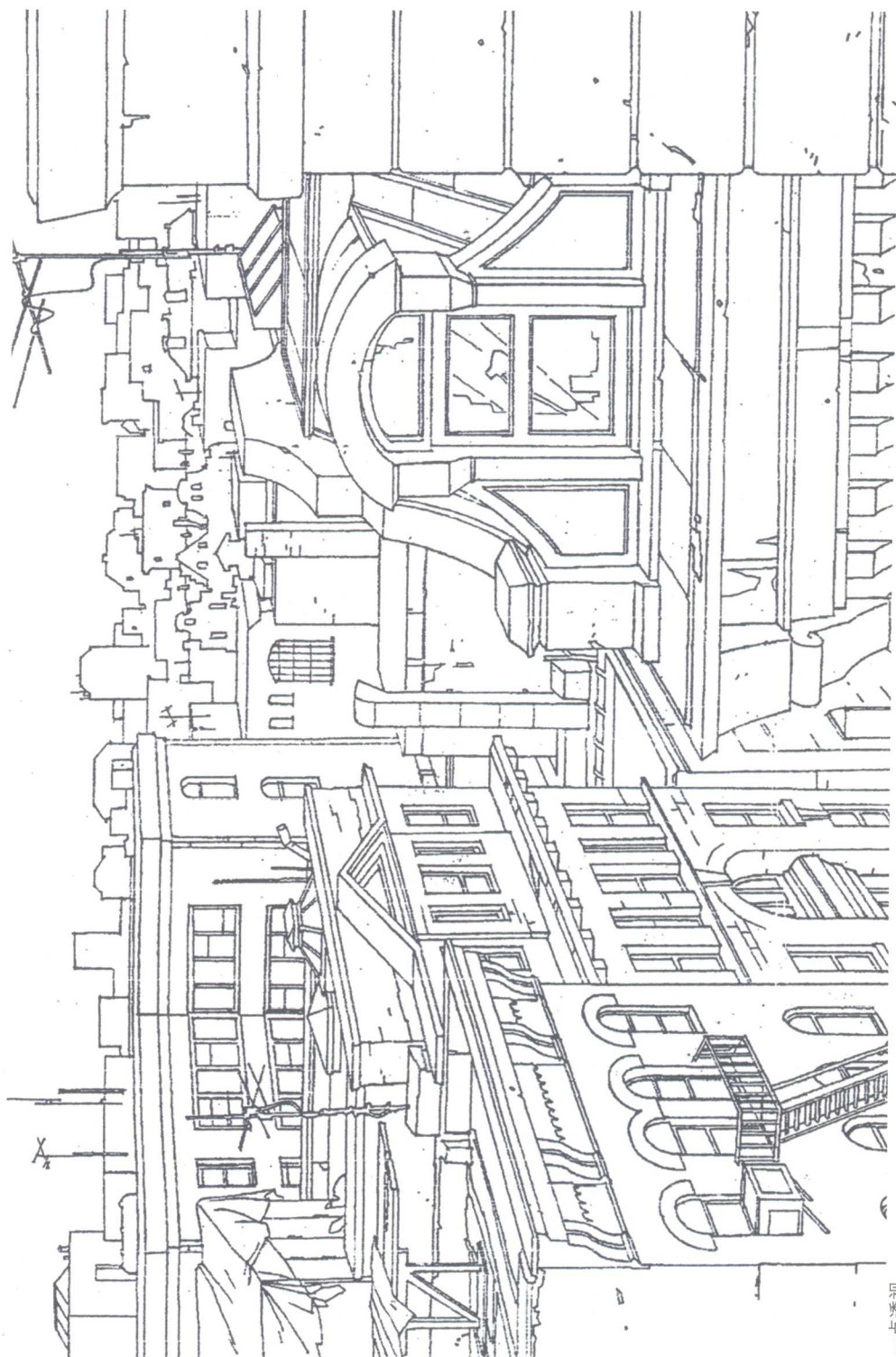
范 例



一点透视

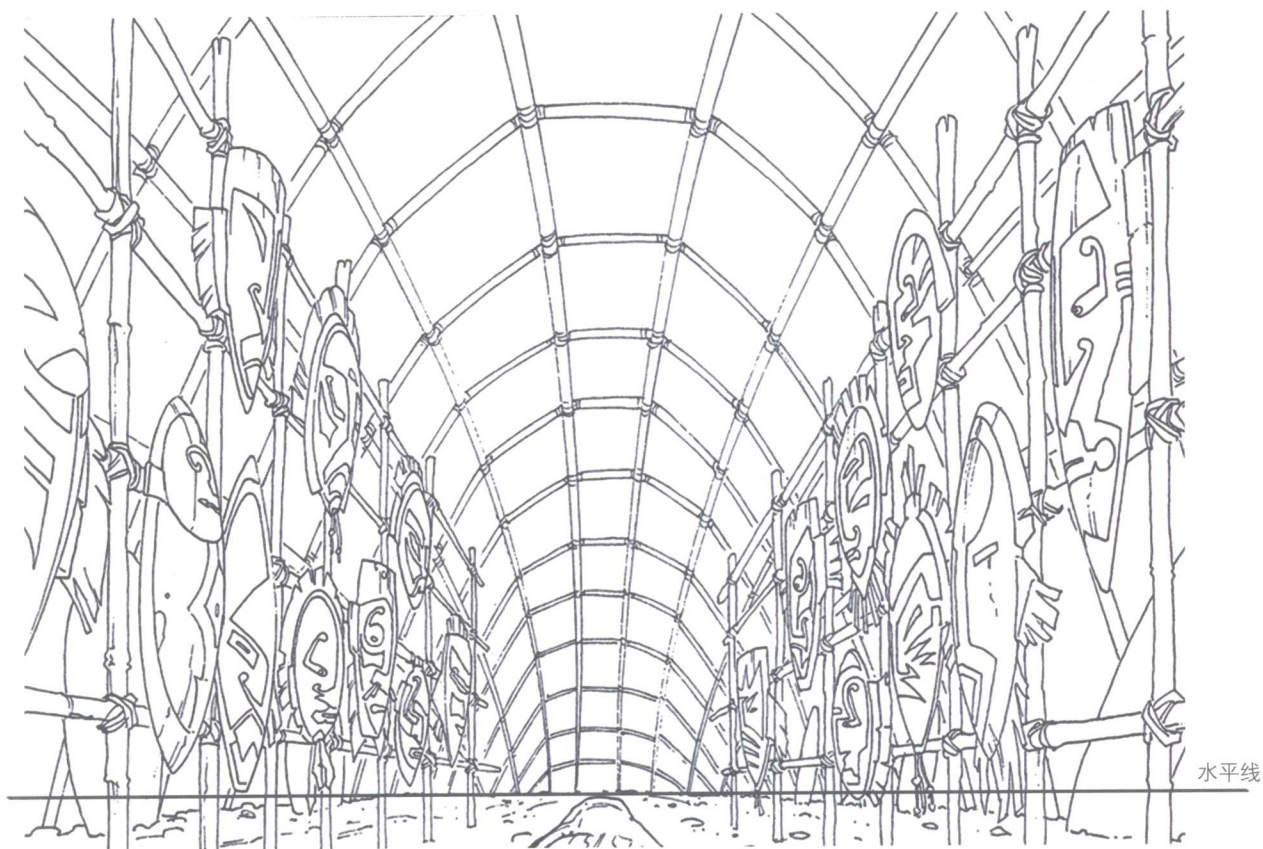
图 1-14

消失点在画面之外



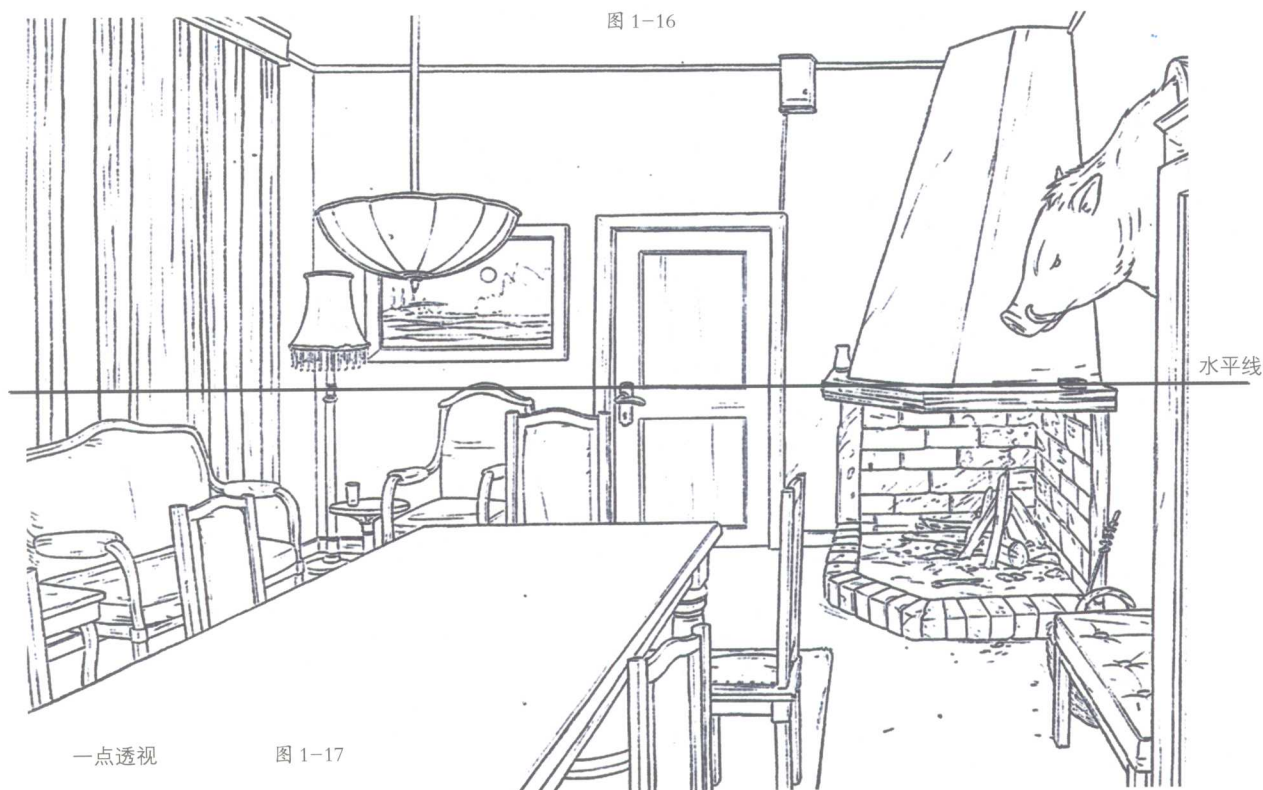
一点透视

图 1-15



一点透视

图 1-16



一点透视

图 1-17

## 二、两点透视

两点透视又叫成角透视。物体没有一个面与视点平行，且有两个消失点，这两个消失点必须在同一视平线上，他的高度线与视平线垂直，通常用来表现室外建筑。(图1-18)、(图1-19)、(图1-20)、(图1-21)

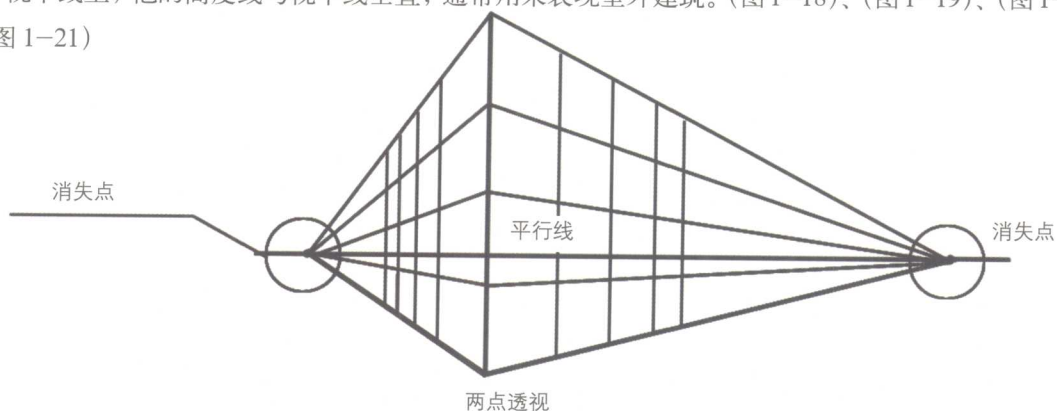


图 1-18



图 1-19

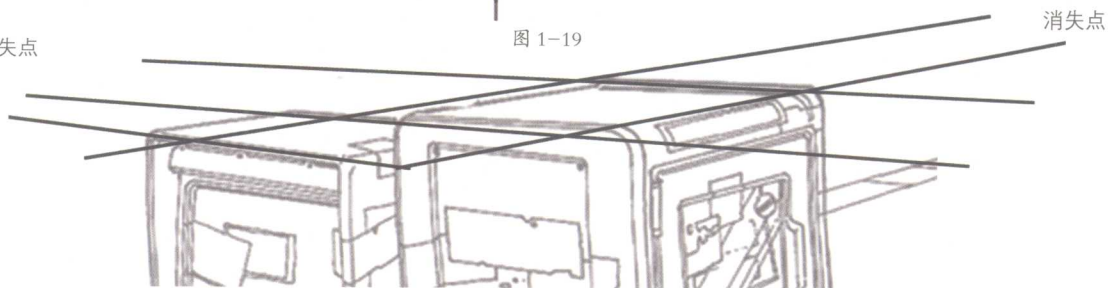
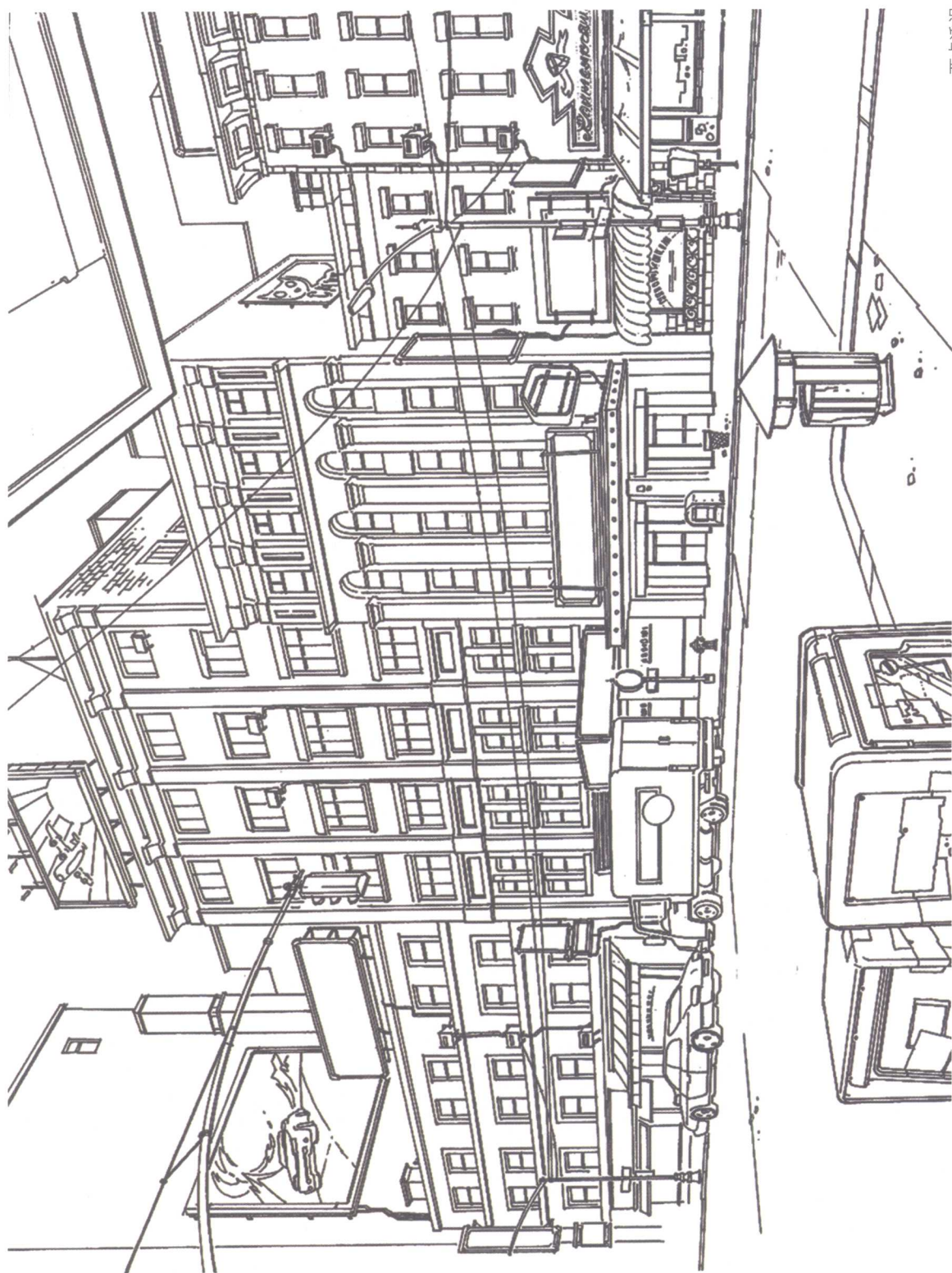


图 1-20



两点透视

图 1-21

确定两端消失点的位置和物体的实际高度线，然后根据实际高度线从两端分别向消失点拉出透视线在应用两点透视原理时，当物体尽头太远而无法将它们显示在画面内的话，可以将消失点移到画面之外。

## 范 例

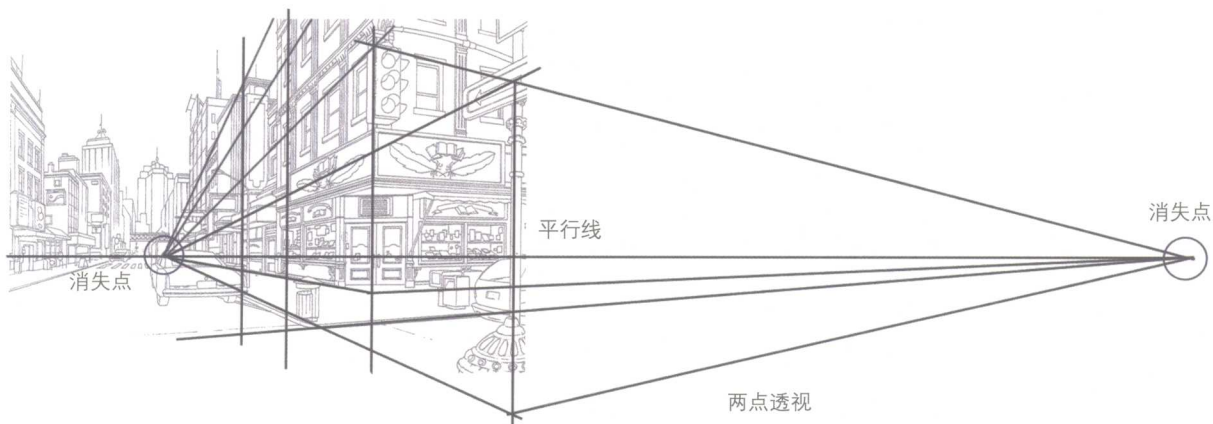


图 1-22



图 1-23

两点透视

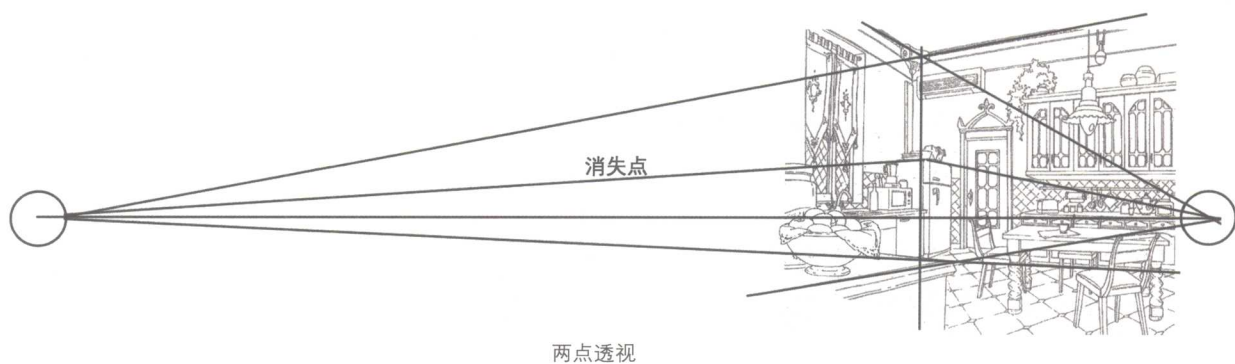


图 1-24



图 1-25