



素描技法

百变场景

零点动漫◎编著

从零开始

百例演练

掌握百变技法

全程图解

轻松学习

成为漫画达人

- ▶ 3 种人物视角展示场景的绘制
- ▶ 4 种场景构图的绘制
- ▶ 6 类自然环境道具的绘制
- ▶ 8 种室外建筑场景的绘制
- ▶ 8 类室内外道具的绘制
- ▶ 9 种室内场景的绘制
- ▶ 9 种自然场景的绘制
- ▶ 9 种虚拟场景的绘制
- ▶ 900 多张图片全程图解



素描技法

百变场景

零点动漫◎编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点,以“实战操作”为主,通过100多个案例,由浅入深、循序渐进,从两条线帮助读者实现入门和精通漫画场景的绘制,从新手变成漫画场景的绘画高手。

一条是技术线,从漫画场景的临摹开始,一步一步绘制场景草图、场景构图、场景透视、场景道具、场景装饰,以及完成阴影上色等;另一条是效果线,从零开始绘制室内场景、室外建筑场景、自然场景、古风场景、魔幻场景、科幻场景、Q版场景等。

本书紧扣“漫画场景”,其细节内容和特色包括:4种场景构图的绘制、6类自然环境道具的绘制、8种室外建筑场景的绘制、8类室内外道具的绘制、9种室内场景的绘制、9种自然场景的绘制、9种虚拟场景的绘制以及900多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者,特别是漫画场景爱好者、漫画设计人员、场景设计人员、动画片设计人员等,本书还可作为各培训学校、中专、大专等的动漫辅导教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

百变场景素描技法 / 零点动漫编著.—北京:清华大学出版社,2015
(漫画达人系列)

ISBN 978-7-302-40621-1

I. ①百… II. ①零… III. ①漫画—素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第150476号

责任编辑:杨作梅 宋延清

装帧设计:杨玉兰

责任校对:张瑜

责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:三河市君旺印务有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm

印 张:19.75

插 页:4

字 数:408千字

版 次:2015年9月第1版

印 次:2015年9月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:46.80元



1. 写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套“新手学超级漫画系列”丛书，出版后深受广大漫画爱好者的青睐，并提出了许多宝贵的建议，如“能不能写得更细致一点”，以便学起来更简单，容易上手等。在综合了广大漫画爱好者的意见后，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要包括以下品种。

- (1) 零基础学素描技法 (线稿草图篇)
- (2) 百变Q版素描技法
- (3) 百变服饰素描技法
- (4) 百变造型素描技法
- (5) 百变场景素描技法
- (6) 百变萌系素描技法
- (7) 百变古风素描技法
- (8) 百变美少年素描技法
- (9) 百变美少女素描技法
- (10) 百变古风美少女素描技法
- (11) 素描综合技法实战208例
- (12) SAI+Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 丛书特色

画室老师在指导学员绘画时，经常有许多学员问绘画成功的秘诀是什么？老师们结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼就建不牢，基础打好了，想建多少楼层都可以。

市场上许多同类漫画书一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础。于是我们在策划这套书时，与同类书做了比较，加强了四块内容，这也正是本系列丛书差异化和优于市场同类书的地方。这四块内容如下。

一是“SAI绘制漫画具体步骤”内容的增加。对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因此掌握SAI软件的应用是最基础的。但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤。因此，作者从贴近漫画初学者的角度，特别安排了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别是安排了案例效果，教读者如何使用SAI软件一步一步地绘制漫画。

二是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用于帮助绘画者打好基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——设定动作草图、五官关节、人体结构，衣服外形、衣服褶皱、衣服图案，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步更上一层楼，完善效果。读者只要将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，一画就会。

三是“通过百变效果演练掌握百变技法”。通过前面掌握SAI软件的使用法，以及线稿草图绘制流

程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。因此注重“画法规律+实战案例”相结合，既教授读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个实战绘制，帮助读者真正掌握百变Q版漫画的绘制技法。

四是增加“填充式+线条式+素描式”三种添加阴影的方法。市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式或线条式，比较单一，而本系列书同时介绍三种添加阴影的方法，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者传授更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是“漫画达人”系列中的一本，专讲“百变场景”素描技法。本书各章的内容如下。

第1章：专讲场景漫画的基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章：专讲线稿草图的绘制流程，帮助初学者掌握绘画的规律。

第3章：详细讲解和实战操练室内场景中道具的绘制和道具在场景中的表现。

第4章：详细讲解和实战操练各种室内场景的绘制技法。

第5章：详细讲解和实战操练各种室外建筑场景的绘制技法。

第6章：详细讲解和实战操练自然场景中道具的绘制和道具在场景中的表现。

第7章：详细讲解和实战操练各种自然场景的绘制技法。

第8章：详细讲解和实战操练虚拟场景的绘制技法。

第9章：详细讲解和实战操练人物与场景结合的绘制技法。

第10章：详细讲解和实战操练百变场景的上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，资深漫画师陈云云监制，参加编写的人员还有王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、袁丁、潘思佳、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。书中若存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信交流和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编者

第1章 绘制漫画场景的前期准备	1
1.1 了解场景	2
1.1.1 场景的概念	2
1.1.2 场景的介绍	3
1.2 绘制场景的工具	5
1.2.1 传统绘画工具介绍	5
1.2.2 电脑绘画工具介绍	7
1.3 场景透视的基础知识	9
1.3.1 一点透视	9
1.3.2 两点透视	11
1.3.3 三点透视	14
1.4 运用数码工具SAI进行场景绘制	15
1.4.1 了解SAI的操作界面	15
1.4.2 各个面板的主要功能	17
1.4.3 常用快捷键设置	20
1.5 临摹绘制	21
1.5.1 实战——漫画场景临摹	21
1.5.2 实战——真实场景转变为漫画场景	26
第2章 场景草图绘制的流程	31
2.1 实战——漫画场景六步速成（场景草图绘制快速上手）	32
2.1.1 场景构图的设定	32
2.1.2 场景草图的设定	33
2.1.3 场景透视线设定	33
2.1.4 场景外形的设定	34
2.1.5 场景道具的设定	34
2.1.6 实战——场景人物的设定	36
2.2 实战——漫画场景更上一层楼（线稿草图绘制的终极完善）	38
2.2.1 擦除草图	38
2.2.2 整理画面	38
2.2.3 绘制阴影	39
2.3 线稿草图绘制小试牛刀	40
2.3.1 实战——消失点构图（现代起居室）	40
2.3.2 实战——圆形构图（仰视通天塔）	44
2.3.3 实战——三角形构图（山顶小屋）	48
2.3.4 实战——S形构图（乡间小溪）	52



第3章 城市建筑中的场景道具	55
3.1 室内建筑中常见的道具	56
3.1.1 门窗的绘制	56
3.1.2 家俱/家饰/家电的绘制	63
3.1.3 实战——室内场景综合	76
3.2 室外建筑中常见的道具	80
3.2.1 交通工具的绘制	80
3.2.2 公共设施的绘制	85
3.2.3 城市建筑的绘制	88
3.2.4 实战——室外场景综合	92
第4章 室内场景绘制技法	97
4.1 家居室内绘制	98
4.1.1 实战——日式客厅	98
4.1.2 实战——卧室	102
4.1.3 实战——书房	105
4.1.4 实战——厨房	107
4.2 公共场所室内绘制	110
4.2.1 实战——走廊	110
4.2.2 实战——学校音乐室	112
4.2.3 实战——餐厅	115
4.2.4 实战——酒店	119
4.2.5 实战——地铁	123
第5章 室外场景绘制技法	127
5.1 室外建筑场景	128
5.1.1 实战——室外建筑一角	128
5.1.2 实战——校园	132
5.1.3 实战——火车站	135
5.1.4 实战——广场	138
5.2 公共设施场景	142
5.2.1 实战——街道	142
5.2.2 实战——公园	144
5.2.3 实战——游乐场	148
5.2.4 实战——室外篮球场	151
第6章 自然环境中的场景道具	155
6.1 植物的绘制	156
6.1.1 花草的绘制	157
6.1.2 树木的绘制	162



6.1.3 综合实战——林荫道跑步的男孩	168
6.2 地形地貌的绘制	171
6.2.1 山石的绘制	172
6.2.2 河流湖泊的绘制	177
6.2.3 综合实战——山上湖泊	180
6.3 自然现象的绘制	184
6.3.1 日月星辰的绘制	185
6.3.2 风火雨电的绘制	186
6.3.3 综合实战——自然气候场景绘制	189
第7章 自然场景绘制技法	193
7.1 陆地场景	194
7.1.1 实战——森林	194
7.1.2 实战——草原	198
7.1.3 实战——山峰	202
7.2 江河大海的场景	205
7.2.1 实战——海边沙滩	205
7.2.2 实战——山涧瀑布	209
7.2.3 实战——小桥流水	213
7.2.4 实战——幽林小溪	216
7.3 实战——自然现象场景（雨中景）	220
第8章 虚拟场景的绘制	225
8.1 东方古代场景	226
8.1.1 实战——古风街道	227
8.1.2 实战——古风室内	231
8.2 西方魔幻场景	234
8.2.1 实战——鬼岩城堡	235
8.2.2 实战——盘旋天路	239
8.2.3 实战——幽冥地穴	242
8.3 未来科幻场景	246
8.3.1 实战——基地中心	247
8.3.2 实战——未来飞行器	250
8.4 Q版场景	253
8.4.1 实战——玉米房子	254
8.4.2 实战——快乐的懒羊羊	258
第9章 人物与场景的结合	263
9.1 人物与背景的关系	264
9.1.1 实战——人物衬托背景（精灵树）	265





9.1.2 实战——背景衬托人物（教室中看书的女孩）	269
9.2 人物在场景中的视角透视关系	273
9.2.1 平视视角下的人物	274
9.2.2 仰视视角下的人物	277
9.2.3 俯视视角下的人物	280
9.3 利用场景表达人物情感	283
第10章 漫画场景上色技法	287
10.1 色彩基础	288
10.1.1 色彩概述	288
10.1.2 色彩三要素	290
10.1.3 色彩视觉	291
10.1.4 了解光与影	295
10.2 计算机上色基础	296
10.2.1 SAI上色基础	296
10.2.2 SAI与Photoshop简单结合	298
10.3 漫画场景上色实例	299
10.3.1 实战——古风室内场景上色	299
10.3.2 实战——Q版场景上色	302

第1章

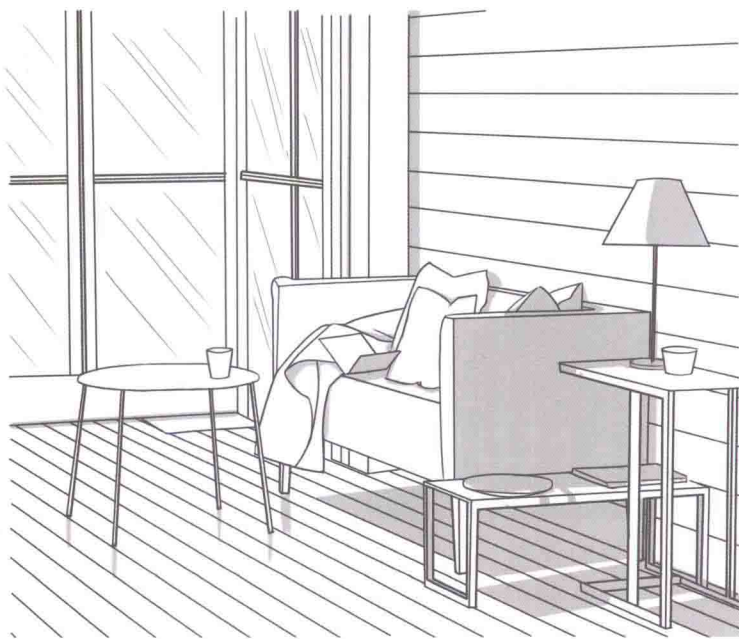
绘制漫画场景的 前期准备

场景是指展开漫画剧情单元场次特点的空间环境，是漫画总体空间环境重要的组成部分。

著名导演安东尼奥尼说：“没有我的环境，便没有我的人物。”因此，场景是创作中最重要的场次和空间的造型元素。

本章将详细地讲解绘制场景的工具、场景透视的基本知识以及数码工具SAI的基本运用，并且结合所学到的知识来进行实例的绘制。

本章的主要场景实例有漫画场景临摹和真实场景转变为漫画场景。通过本章的学习，读者将能够简单地进行一幅完整作品的绘制，成为一名初级的漫画者。





1.1 了解场景

家、学校、图书馆、运动场、街道、广场、森林、海边等给我们展示了各种各样的场景。那到底什么是场景？怎么画好场景呢？让我们一起来了解一下吧！

1.1.1 场景的概念



漫画场景即背景，指的是漫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。



1.1.2 场景的介绍

在漫画的创作中，漫画场景通常是为漫画角色的表演提供服务的。漫画角色是演绎故事情节的主体，所以漫画场景要紧紧围绕角色的表演进行，要展现故事发生的历史背景、文化风貌、地理环境和时代特征。要明确地表达故事发生的时间、地点，结合该漫画的总体风格进行设计，给画面角色的表演提供合适的场合。

但是，在一些特殊情况下，场景也能成为演绎故事情节的主要“角色”。漫画场景的设计与制作是艺术创作与表演技法的有机结合。场景的设计要依据故事情节的发展，分设为若干个不同的镜头场景，如室内景、室外景、街市、乡村等，场景设计师要在符合漫画总体风格的前提下针对每一个镜头的特定内容进行设计与制作。

漫画场景的类型与风格的变化，深受民族、时代、地域、传统文化等多方面的影响，从中国早期以水粉绘制的写实风格的漫画场景到欧洲极富表现力的现代抽象绘画风格的漫画场景，从借鉴我国敦煌壁画艺术到用水墨画、剪纸、版画等风格的设计，不同时代的美术思潮对漫画场景设计的影响尤为突出。



《哈尔的移动城堡》场景采用写实风格，其场景空间设计最大的特点是“静”。整个环境基本上以小型住宅群描绘为主，将大幅的画面空间赋予自然，使整个场景非常空旷、宁静。场景告别了喧嚣的现代城市，朴实自然，使观众仿佛身临其境，感受到自然的无穷魅力。



《千与千寻》属于幻想写实风格场景，天马行空、大胆想象。上图场景中，前景通过对岩石肌理的细节刻画，将整个环境的特点描绘得很真实。中景是整个画面的中心，在细节刻画上凸显出整个场景的景深感。远景则运用大面积色彩的铺绘，使中心场景更加凸显。



《剑灵》是现今很火热的一款3D奇幻大型多人在线动作类游戏，画面场景通过写实风格和幻想风格的综合运用，以其极大胆想象的形式造型，为玩家展示了一个瑰丽的玄幻东方武侠世界。



迪士尼的《狮子王》是美式风格动漫的经典代表作，它史诗般的宏大场面，堪称巨作。其写实装饰风格的场景，在森林中充满生命力的景物上运用绚丽鲜艳的色彩点缀，有一种震撼人心的力量。



《喜羊羊与灰太狼》，其明亮的装饰风格场景深受各年龄段观众的喜爱。

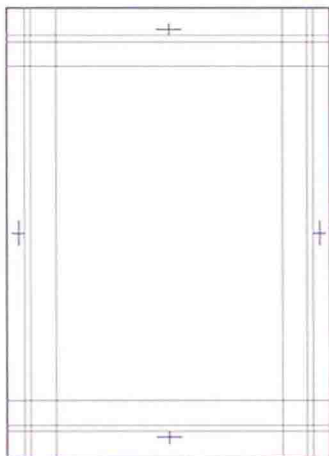


1.2 绘制场景的工具

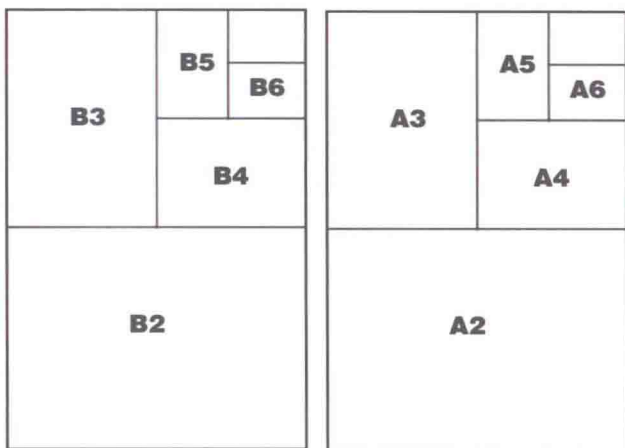
目前，绘制卡通漫画的方法常用的有两种：一种是传统的绘制方法，使用工具手绘，然后扫描到电脑里，利用相关绘画软件进行图稿处理和着色；另外一种就是利用数码工具直接在电脑上绘制，数码绘制又可分为鼠标绘画、数位板绘画和液晶屏数位板绘画三种绘制方法。

1.2.1 传统绘画工具介绍

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺子、橡皮擦等。

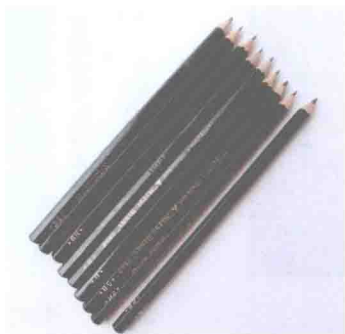


绘制原创漫画时需要使用专业的用纸，通常有裁切线、外框、基准框这三种线框。



原稿纸大小

不同大小的漫画原稿纸有不同的用途，向普通漫画杂志投稿要使用B4大小的原稿纸，而喜欢自己创作的人可以使用A4的原稿纸。



铅笔

铅笔是绘制草图时必须要用到的工具。铅笔又分为原木铅笔和自动铅笔，一般推荐自动铅笔，可根据个人习惯选用不同硬度的笔芯，还可以用木杆铅笔。



橡皮擦

橡皮擦主要用于漫画草稿的修改和清理。要选择软一点的橡皮，一些劣质的花橡皮容易将画面弄脏，甚至把纸擦破。



尺子

画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。

直尺用得最多，一般用于画分格框和拉直线；其次是三角尺，用它来画平行线和直角边；云形尺用来画曲线。应注意买尺子时最好是买边缘带有斜面的。



墨水

墨水有水溶性和耐水性两种，耐水性墨水用于描线，水溶性墨水用于大面积的铺色。



蘸水笔

漫画蘸水笔，用于标准线稿的绘制，蘸水笔有多种型号，可以绘制出不同的线条效果。



网点纸

用于上色的工具，有多种类型。



美工刀、网刀、压网刀

配合网点纸使用。



1.2.2 电脑绘画工具介绍

与传统的绘画方法相比,用电脑绘制漫画更加方便快捷,并且环保,现在越来越多的漫画家都在使用电脑绘画,下面就来介绍电脑所需要选用的工具。



扫描仪

是一种计算机外部仪器设备,可以通过它将绘制好的漫画线稿扫描进电脑,然后在电脑里使用绘图软件上色,通常是职业漫画家使用的数码仪器之一。

计算机

一台电脑是数码绘图最基本的工具,可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机,显示器内存至少在1GB以上。



数位板

数位板又叫手绘板、绘图板,是数码手绘工具中最重要的一件硬件,可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画,是漫画家最常用的数码工具。

拷贝台

又叫透写台,是制作漫画、动画时的专业工具,使用的时候将多张画稿重叠在一起,可以很清楚地看到底层画稿上的图,并拷贝或者修改画到第一张纸上。动画家可以用来画动作的分解动作(中间画),漫画家可以用来将草稿描绘成正稿,并可以方便网点纸的使用。



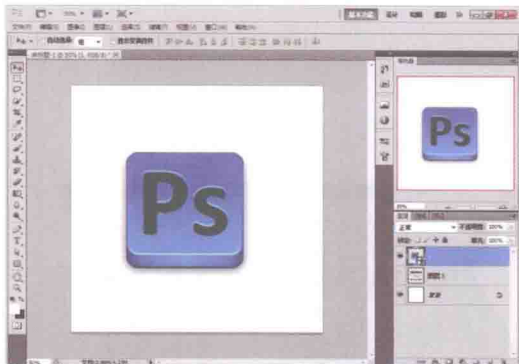


前面介绍的是硬件设备，而要绘制图案，就必须配合绘图软件来进行电脑绘图。下面来介绍比较常用的绘画软件。

Photoshop

钢笔工具主要用于绘制各种路径，能够绘制各种漫画图形。

形状工具中包含的各种自定的形状，可帮助用户不费吹灰之力创建各种基础形状，为漫画创作减少很多工作时间。绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。



SAI

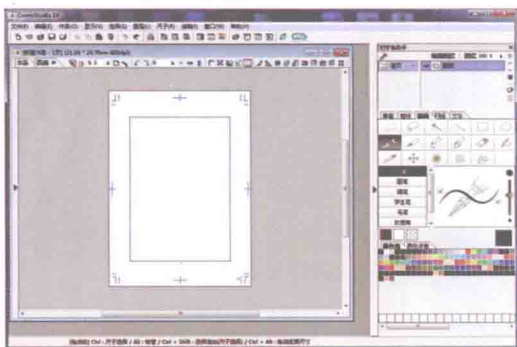
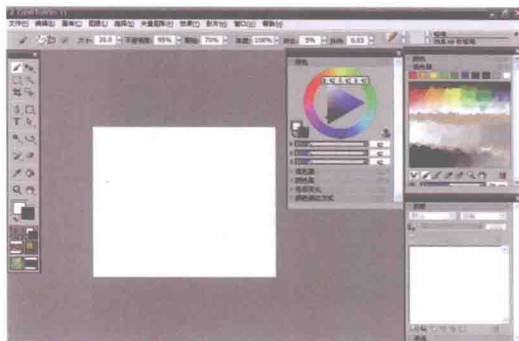
SAI是专门用来绘制图形的，许多功能相对于Photoshop更人性化，并且相当小巧，大约3MB大，而且免安装，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿。

绘制线条流畅，有手抖修正功能。有效地避免了用手写板画图时最大的问题。

Painter

Corel Painter是顶级的仿自然绘画软件，专用于数码素描与绘画工具，拥有全面和逼真的仿自然画笔。

自带多种笔刷，使漫画者使用方便且可以绘制出绚丽多彩的图案来。操作界面方便，是漫画爱好者的首选软件之一。



Comic Studio

Comic Studio是日本Clays公司出品的专业漫画软件，它使传统的漫画工艺在电脑上完美重现，使漫画创作完全脱离了纸张，能极大地提高漫画创作的效率。

可以对笔线进行自动整形，对已画好的线，可进行变粗或变细处理，而且线条的曲度可以根据需要自由修改。