

卡通漫画技法百科

透视原理篇

(日)K's Art / 编著

g GRAPHIC-SHA



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

卡通漫画技法百科

透视原理篇

(日) K's Art 编著
徐墨 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

(京) 新登字 083 号

パースの描き方

HOW TO DRAW MANGA: Putting Things in Perspective

By K's Art

©1997 K's Art

©1997 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 1997 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition ©2003 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2003 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No.94 Dongsì Shitiao, Eastern District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN 7-5006-4974-6/J · 532

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems-without written permission of the publisher.

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

First printing: 04 2003

Printed and bound in China

版权贸易合同登记号: 01-2002-5611

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法百科——透视原理篇/(日)K's 艺术工作室编著; 徐墨译. —北京: 中国青年出版社, 2003

ISBN 7-5006-4974-6

I. 卡... II. ① K... ② 徐... III. ① 动画—技法(美术) ② 动画—绘画透视—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 012888 号

总 策 划 / 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑 / 郭 光

曹 建

夏 晔

责任校对 / 王志红

书 名: 卡通漫画技法百科(共 10 分册)

——透视原理篇

编 著: (日) K's Art

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100007

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 8.375

版 次: 2003 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-4974-6/J · 532

总 定 价: 299.00 元(共 10 分册)

目录

开始之前

为什么要描绘背景？	3
-----------	---

第1章 基础篇

背景要从一条水平线开始	8
参考照片进行描绘	19

第2章 户外场景的描绘

屋顶的描绘方法	26
道路的描绘方法	30
Y字路的描绘方法	32
描绘居所的情况	34
体育馆的描绘方法	36
人物和背景的描绘方法	38
构图的决定手法和画面效果	52
描绘宇宙	61

第3章 自然景物的远近感

树木的描绘方法	64
投影的描绘方法	68
效果强烈的背景的描绘方法	70

第4章 描绘室内的技法

用宽广的视角描绘狭长走廊的方法	76
教室：书桌的描绘方法	79
人物与墙壁的距离感	84
室内（起居室）的描绘方法	86
室内小型生活用品的描绘方法	91
床的描绘方法	96
门的描绘方法	98
楼梯的描绘方法	101

第5章 用实例进行背景描绘

在漫画原稿上描绘背景的顺序	106
人物与各种物体的对比一览	119

第6章 其他

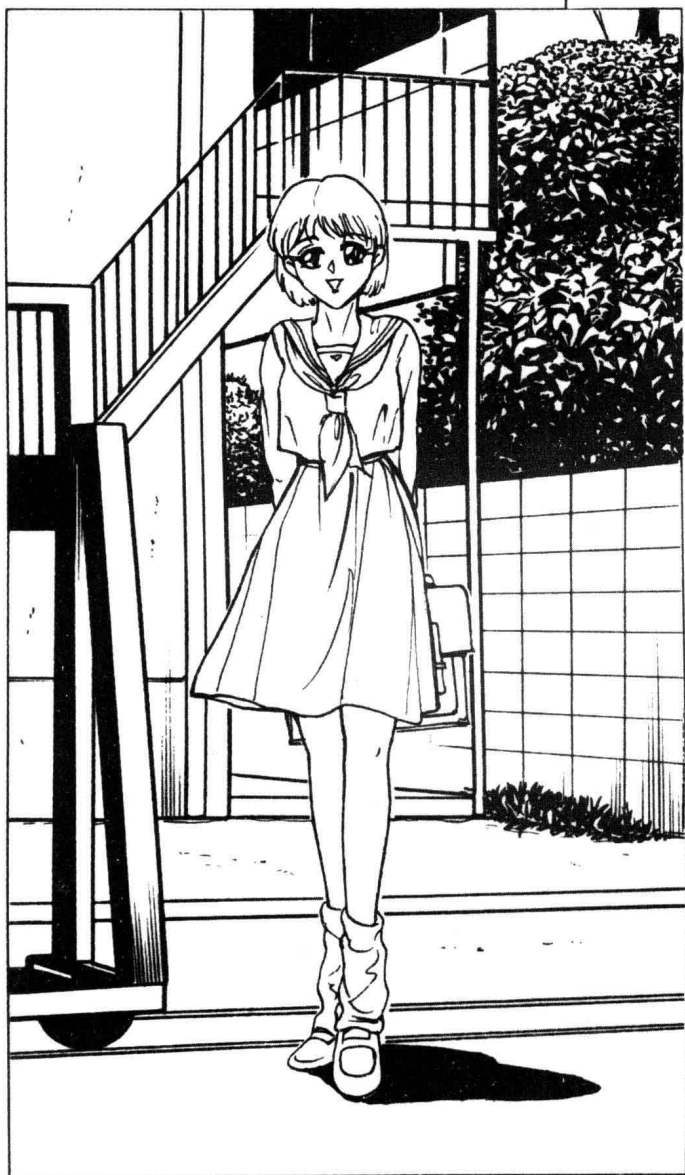
运用远近法描绘出的效果线与表现画面的描述性文字	122
用立体的构图来表现出物体的存在感	125
运用各种标尺来描绘场景	126
使用各种场景技法制作的画面效果	128

为什么要描绘背景？

所谓的背景，就是指表现出人物处在什么位置的一种场面。描绘背景的目的是为了说明场所及其状况。



只有一个人物的构图



加入背景的构图

<描绘背景的时候>

画面向内延伸，可以表现出强烈的空间感。
可以表现出时间带与季节。
可以表现出人物的存在感与个性。
在没有文字说明的时候，也可以明确地传达出画面的内容。

我走了！



收不住脚了！

啊！前面有人！



嗒嗒嗒嗒

又要抄近道了！

哇！

撞撞了！！



没有描绘背景的漫画。

这幅漫画描绘的是由于焦急而奔跑的女孩在街道拐角与某人相撞的情景。如果没有背景的映衬，我们很难立刻理解画面所要表达出的情节。

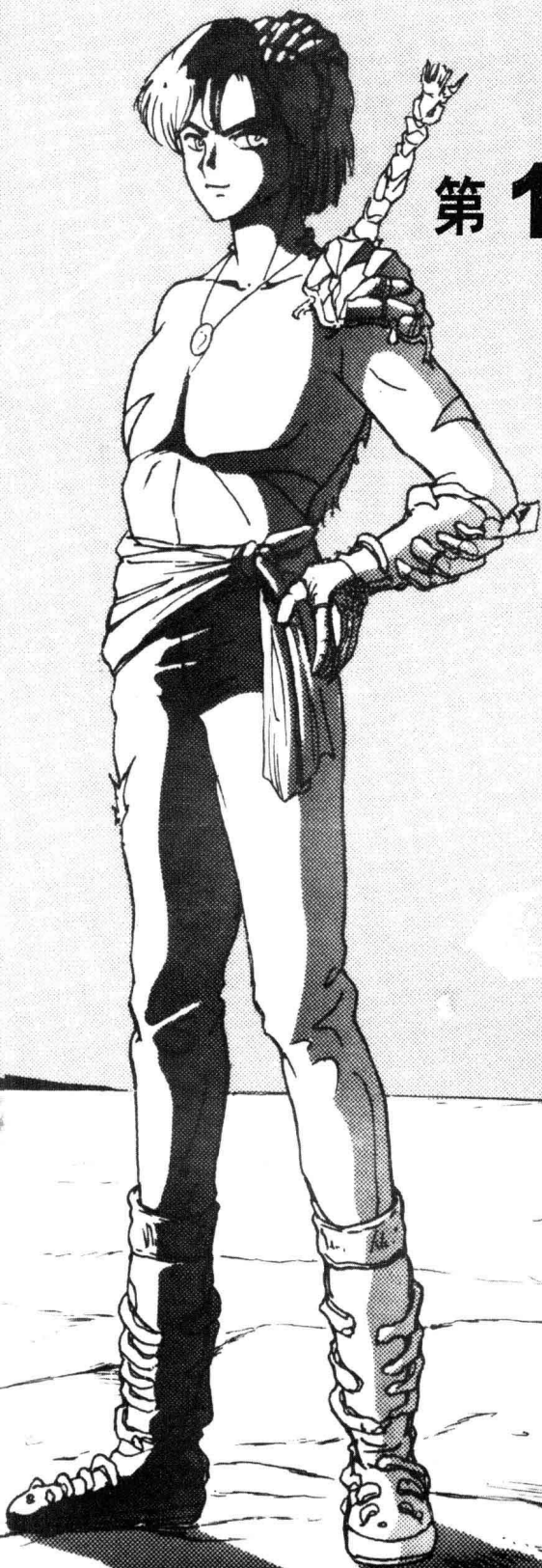


加上背景的画面显得异常生动。



第1章 基础篇

——站在大地上

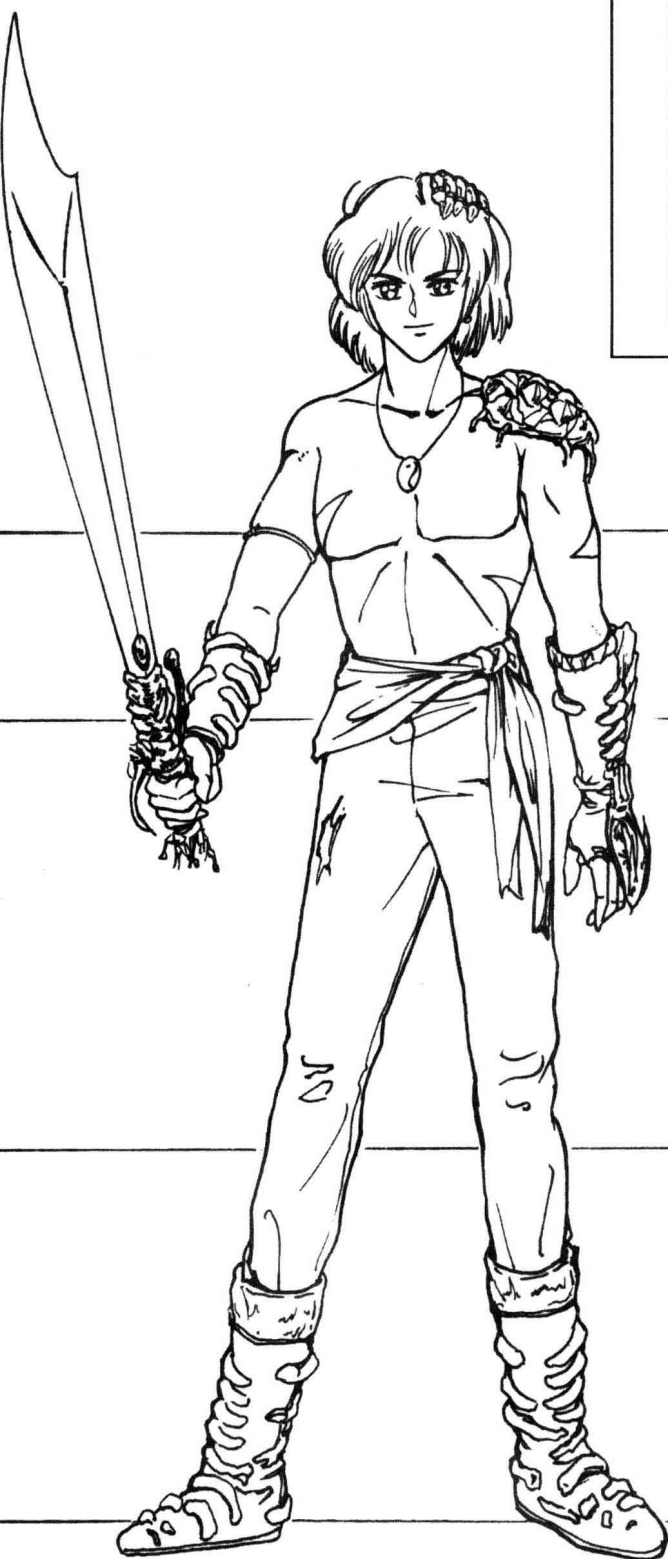


背景要从一条水平线开始

描绘主人公站立在荒野上的场景时，一定要描绘出大地与天空的交界线（地平线）。无论什么样的背景都是从这条交界线开始展开的。



随着水平线位置的变化，大地的宽广度也会随之变化。



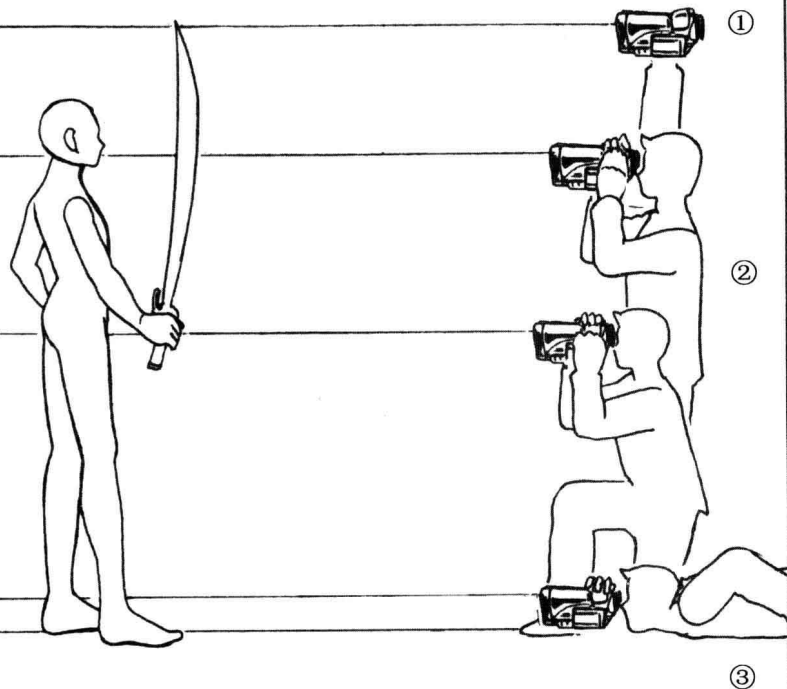
注解：我们在学校里学过，大地与天空的交界线叫做地平线，海洋与天空的交界线叫做水平线。然而，在绘画的时候我们将其统称为“水平线”。

漫画的创作和拍电影一样，是具有相同的性质的

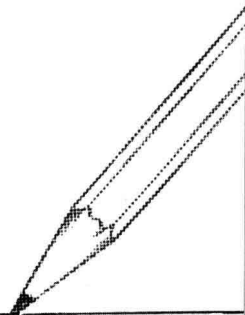
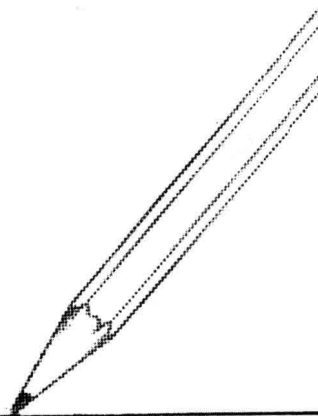
描绘水平线的时候，要像拍电影那样考虑画面的构图，镜头处在什么位置是要事先考虑清楚的。

<水平线的3种类型>

- ①镜头处在人物的上方
- ②镜头与人物保持水平
- ③镜头处在人物的下方



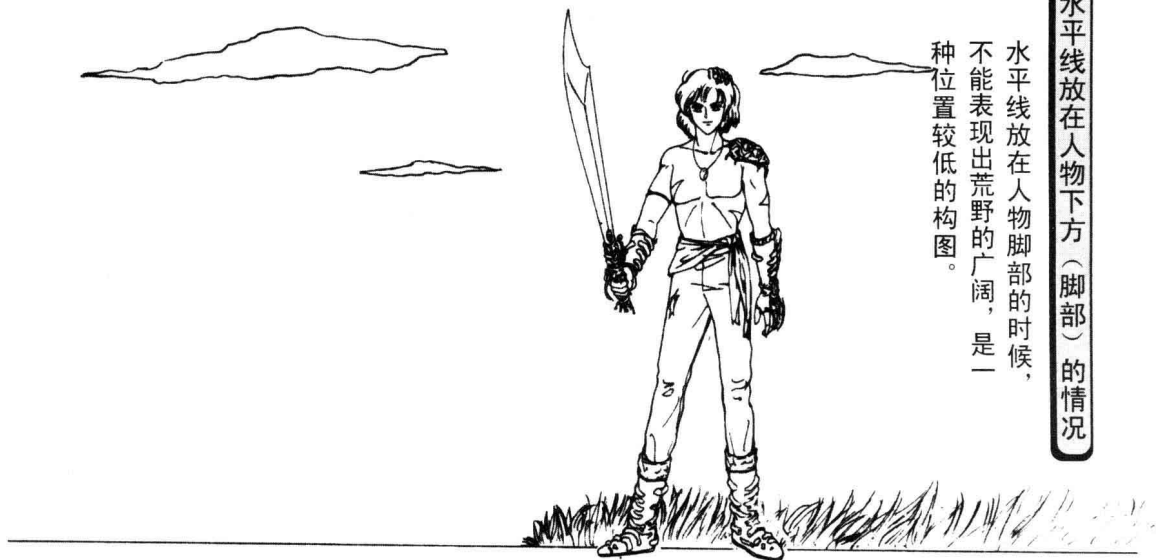
在漫画中，经常在较高的位置设置水平线。



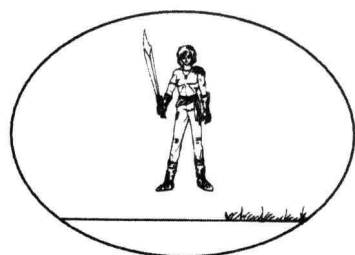
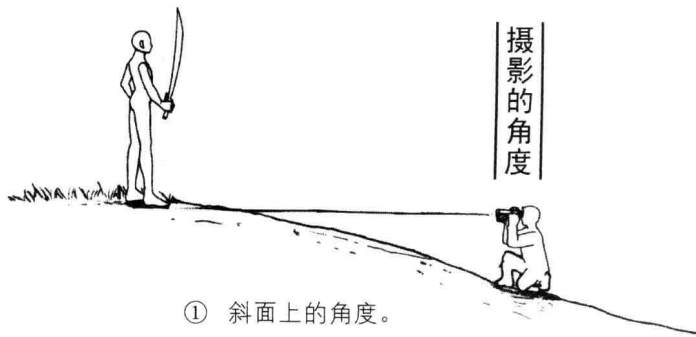
注解：为什么陆地上的线也叫水平线？因为这是一条笔直的横线。

1 将水平线放在人物下方（脚部）的情况

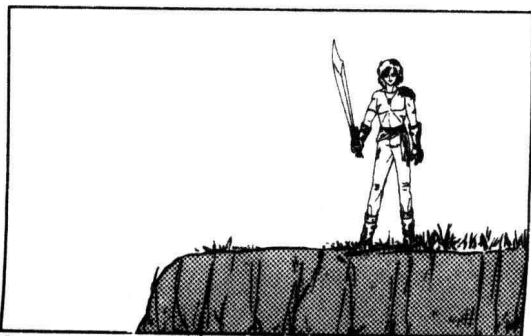
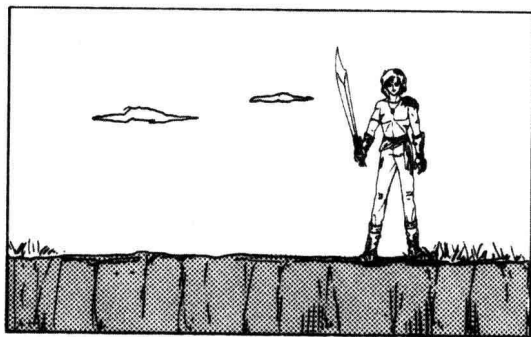
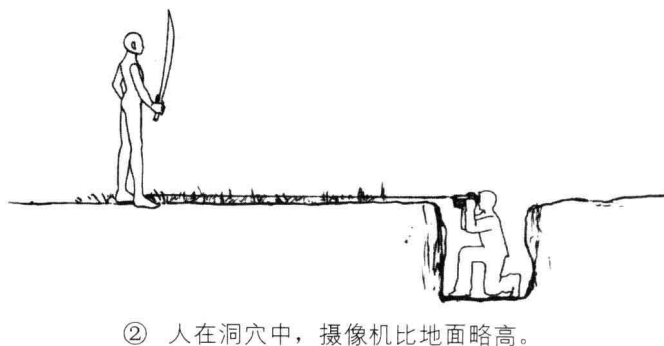
水平线放在人物脚部的时候，不能表现出荒野的广阔，是一种位置较低的构图。



摄影的角度



如果把水平线放在脚部以下的位置，就会让人感觉人物是浮在半空中的。

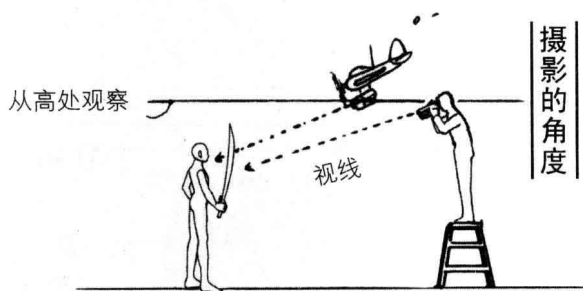


2 水平线在人物头部之上的情况

水平线处在人物头部上方的时候，感觉是在从上向下观察，也就是所谓的「俯瞰」，这种构图比较高。



从上向下观察到的人物（俯瞰的人物）。

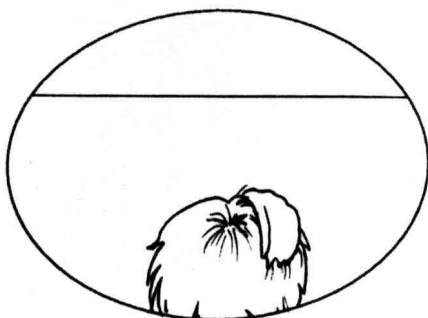


从空中及高台上取景

摄影的角度

<俯瞰与水平线>

通常以俯瞰（从上向下看的构图）的角度取景时，如果将水平线也取入镜头，就无法捕捉到人物的全身。仅仅能够看到一部分的头部。实际上如果不从一个既远又高的地方取景的话，就很难同时取到人物的全身和水平线。

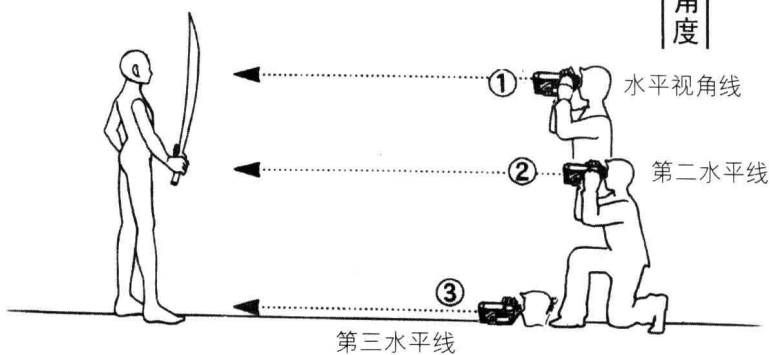


3 将水平线放置在人物身体中间位置的情况

将水平线放置在人物身体高度的范围之内的话，大致上就与我们日常所看到的情况一致了。



摄影的角度



<用水平视角线决定漫画的构图>

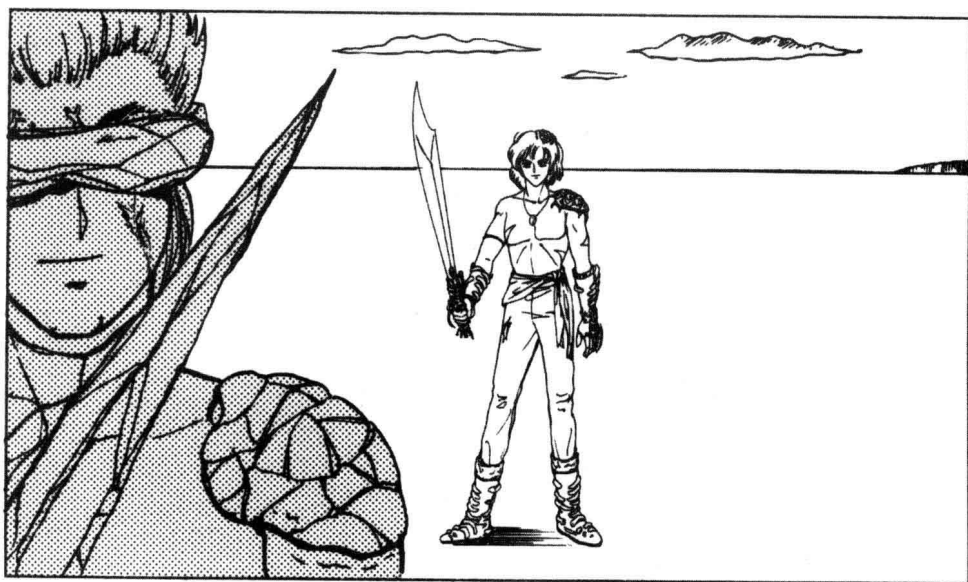
“什么是水平视角线？”，“就是自然站立时视角的高度。”
我们日常所见到的任何东西都是通过我们自己的自然视角所观察到的。因此，在漫画中也会常常使用水平视角线来描绘事物。
“那么怎么用视角线来描绘呢？”，“在一般的构图中，以人物的脸部作为水平线的高度来描绘。”
这个方法与我们拍照的时候将脸部作为构图的焦点是一样的。

<半身像>

水平视角所描绘人物的上半身。这是一般情况下的漫画的构图。水平线与脸部（眼部）是处于同一高度的。

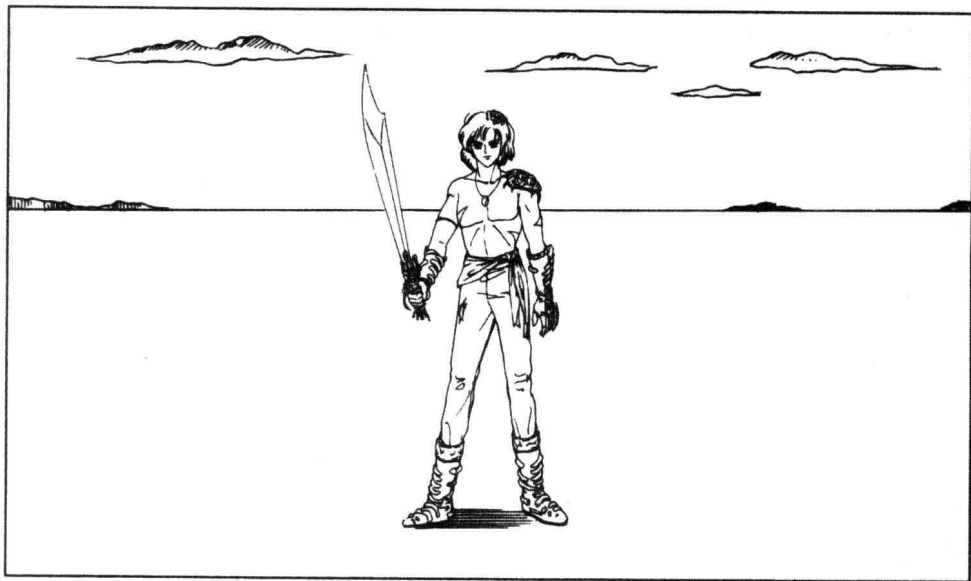
水平视角线（脸部的高度）

○ 这种构图经常用在对话的场景中。
○ 在描绘正面方向的人物或是人物脸部处于水平位置时，通常将水平线定为水平视角线。



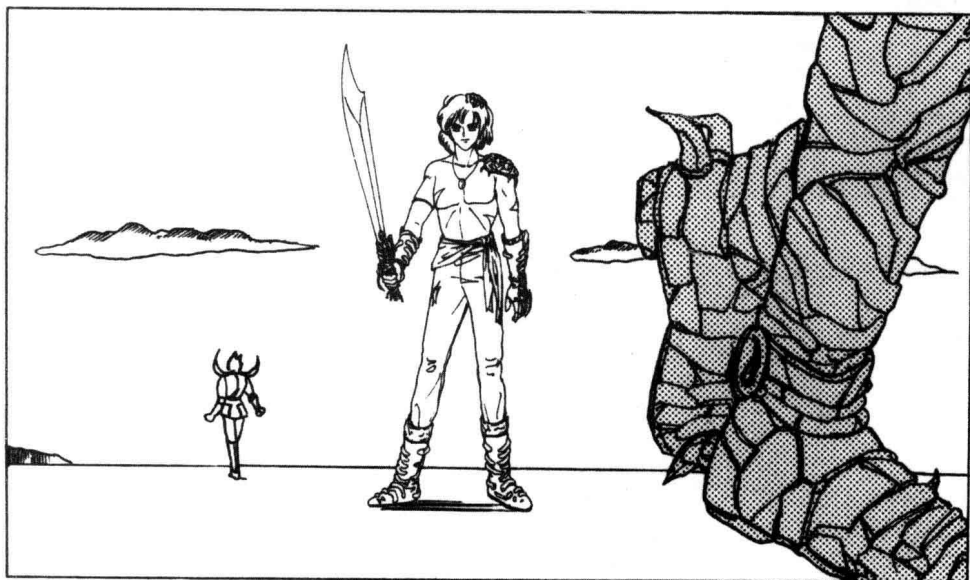
第二视角线

○ 这种构图经常用在表现全身的画面。
○ 描绘全身（从头到脚）的时候，应以胸部的高度作为水平线的高度。



第三视角线

○ 这种构图经常用在表现某个剧情场面的画面中。
○ 在为了突出画面的印象或是想给人以画面延展的感觉时，通常要将水平线放置在人物的膝部以下。



画面上最前端的脚部的特写、远处的人物再加上中间的人物，这样的构图很好地增强了画面的立体感。

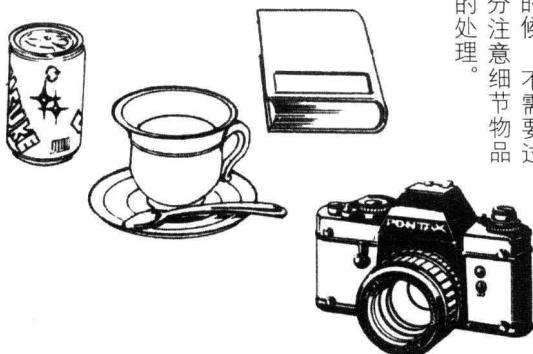
远景

远景与特写的区别就在于镜头构图的不同。

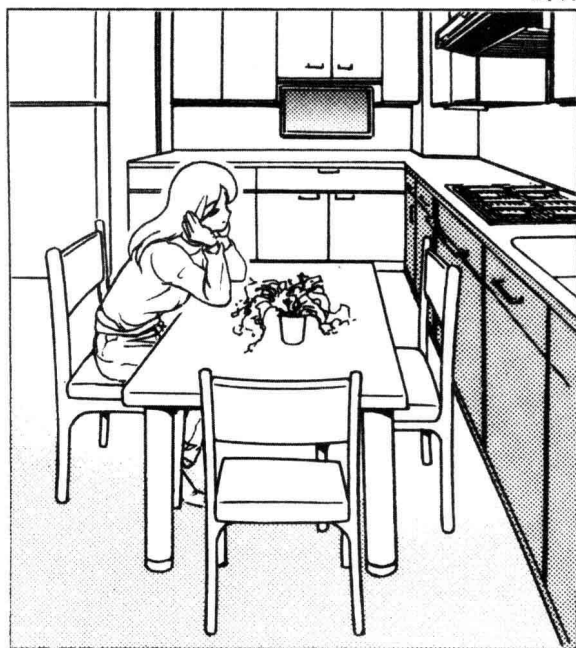


户外的远景描绘画面。

厨房



描绘远景镜头的时候，不需要过分注意细节物品的处理。



< 关于远景 >

远景就是远处的景色。所谓远景，即是描绘出在远处所看到的对象。

也就是说，将人物与风景统一在一个画面中所采用的构图方法。

室内也好，室外也好，在试图描绘出人物全身的时候，都要用远景来描绘（也就是从远处所观察到的画面）。经常会用在场面转换之类的情况下。



特写 - 室内



远景 - 室外

