

漫画达人!

漫画的背景与透视

B
BOOK LINK

(日) 日下部夏月 著
孙元元 译

基础到应用
实例解说

中国美术学院出版社
CHINA ACADEMY OF ARTS PUBLISHING HOUSE

TITLE: [なぞって上達! マンガ背景・パース]

BY: [日下部夏月]

Copyright © Kagetsu Kusakabe 2009

Original Japanese language edition published by IKEDA PUBLISHING CO.,LTD.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with IKEDA PUBLISHING CO.,LTD.

Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

© 2010, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社池田书店授权辽宁科学技术出版社在中华人民共和国国内(中国台湾地区、香港特别行政区和澳门特别行政区等使用中文繁体字的地区除外)独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2009第281号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画的背景与透视/(日)日下部夏月著;孙元元译. —沈阳:
辽宁科学技术出版社, 2010.7

(漫画达人)

ISBN 978-7-5381-6487-9

I. ①漫… II. ①日…②孙… III. ①漫画-技法(美术) IV. ①
J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第095701号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

策划: 李卫

装帧设计: 周军

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 北京天成印务有限责任公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 190mm × 260mm

印张: 9

字数: 80千字

出版时间: 2010年7月第1版

印刷时间: 2010年7月第1次印刷

责任编辑: 宋纯智

责任校对: 合力

书号: ISBN 978-7-5381-6487-9

定价: 28.80元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkj@126.com

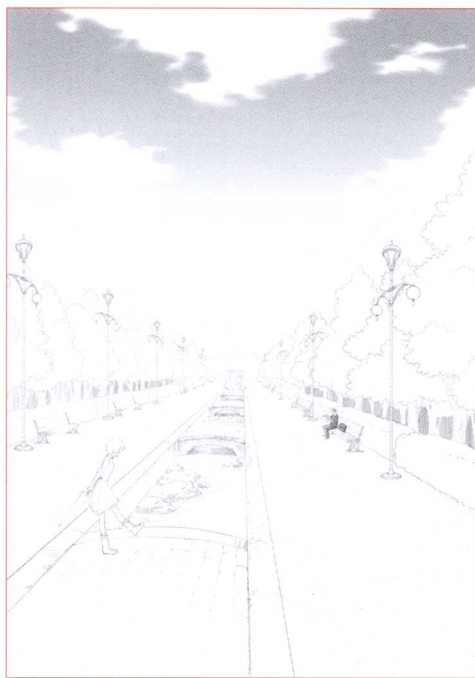
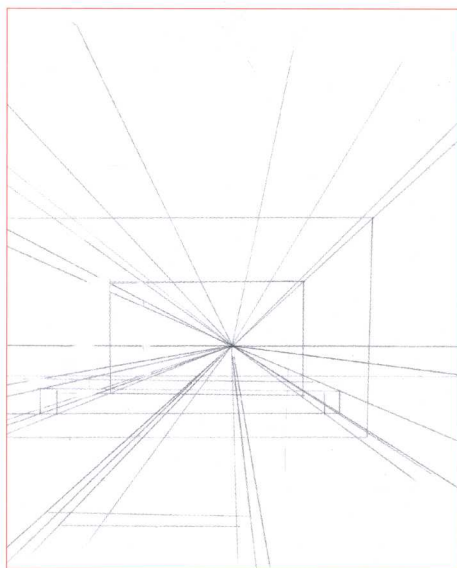
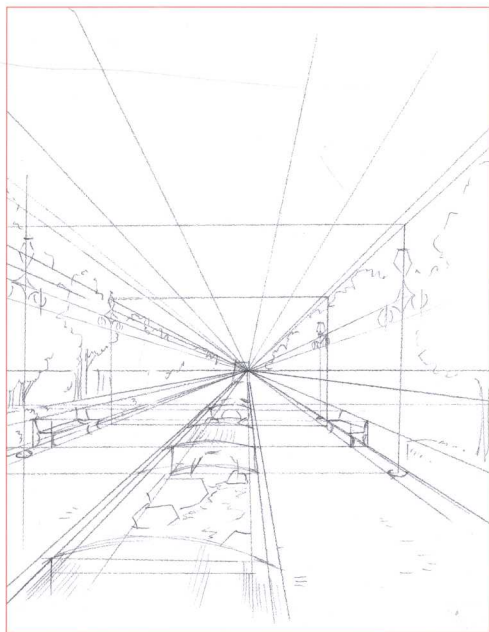
http://www.lnkj.com.cn

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/6487

漫画达人!

漫画的背景与透视

(日) 日下部夏月 著
孙元元 译



目录 CONTENTS

前言	04
----------	----

Part 1 色彩鲜艳的背景

封面插图制作	06
用透视原理为画稿上色	10
以照片为蓝本作画	14

Part 2 什么是透视

透视是表现远近感的作图法	18
尝试在画面中增加远近差	22
运用透视原理能作出怎样的画呢	24



Part 3 视平线与一点透视

视线的高度与角度	28
一点透视的基础	30
来自三个角度的一点透视	32
使用一点透视作画	34
经常出现的错误和漏洞1	44
在背景中加入人物1	48
一点透视的应用技巧	50
熟练掌握逆透视法	56
用逆一点透视法描绘背景	58
在绘画过程中掌握一点透视	60



Part 4 两点透视

两点透视的基础	064
使用两点透视作画	068
经常出现的错误和漏洞2	076
在背景中加入人物2	080
两点透视的应用技巧	082
用逆两点透视法描绘背景	088
在绘画过程中掌握两点透视	090



Part 5 三点透视

三点透视的基础	094
绘制三点透视的窍门	096
使用三点透视作画	098
经常出现的错误和漏洞3	104
在背景中加入人物3	106
三点透视的应用技巧	108
用逆三点透视法描绘背景	112
在绘画过程中掌握三点透视	114



特别篇 学习圆形透视

运用圆形透视绘图	117
圆形透视的画法	118
用两点透视绘制圆形透视时的扭曲	120

Part 6 实践！透视技巧

尝试画出真实的照片	122
运用透视原理进行构图	134
学习投影的添加方法	142



就本书的创作而言

前言

背景对漫画来说是一个非常重要的组成部分。但对背景的描绘需要不少时间和精力，是件很麻烦的工作，因此，在时间不足的情况下有时也会省略背景。

所谓背景，是指漫画人物生活和居住的世界。无论是散步时脚下的草地还是街道，也无论人物的心情是悲伤还是喜悦，都可以用背景表现。但是，如果不了解背景的画法或背景画得不自然的原因，那么在绘制背景时就不会有进步。

本书所讲解的就是背景绘制的基础部分——远近法，即“透视”。透视可能会让人觉得困难，但实际上只要掌握了透视的基本原理，绘制起来就会很简单了。同时，在了解了“透视”之后，我们就能绘制出各种各样的背景”，就能为画面中的物体添加压迫感，增加多维空间，提高正面表现力。

通过本书可以学习透视原理，但是关于背景的描绘，没有明确提出目标。究其原因，是因为背景是以无限大存在的。在一幅漫画作品中体现的风景，也只不过是虚构的风景。正因如此，在描绘时常常会有新的发现。

在描绘虚构的风景时，如果不参照资料是绘制不出来的。在学习完透视原理之后，收集相关的材料，平时多观察多练习，这样就会使作品更加生动，也能取得更好的成效。

在对透视一无所知的情况下，请翻开本书研读。希望本书能使更多的人了解透视的使用方法，从而兴致勃勃地开始绘画，并渐渐喜欢上描绘背景。

会在关键时刻提醒读者的两人

老师

喜欢用尺子的老师。耐心地向读者讲解关于透视的基本原理，但总是会漏掉什么。

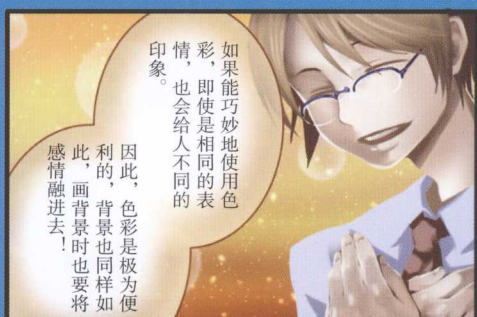


学生

比老师认真的优秀生。能迅速地理解透视，时刻提醒读者注意要点。



※本书的插图完全由电脑或钢笔绘制完成。



Part 1

色彩鲜艳的背景

学习完背景的画法就能画出衬托漫画的精美背景。

接下来看一下本书封面背景从构图到上色完成的制作步骤。

这样就能明白封面是怎样完成的了!

封面插图制作

看一下本书封面的绘制步骤。我们将讲解从构思到绘制草图、直到完成数码着色的全过程。

完整制作流程

1.构思与轮廓

想象一下要绘制什么样的人物以及为其设置什么背景，构思的同时勾勒出简单的轮廓。

2.绘制草稿

以轮廓为基础，用铅笔绘制草稿。

3.扫描草稿

使用扫描仪将草稿扫描到电脑中。分辨率设置为350dpi。

4.上色

为街道、建筑物、天空和人物上色。上色过程中，在色彩变换时会出现新的层次，我们稍后再作修改。

5.表现质感（背景）

表现出背景的光影效果，凸显背景的质感。要考虑太阳的位置和光线的强弱。

6.表现质感（人物）

在考虑人物与背景平衡的同时也要表现出人物本身的光影，使人物显得更立体。

7.调整色彩

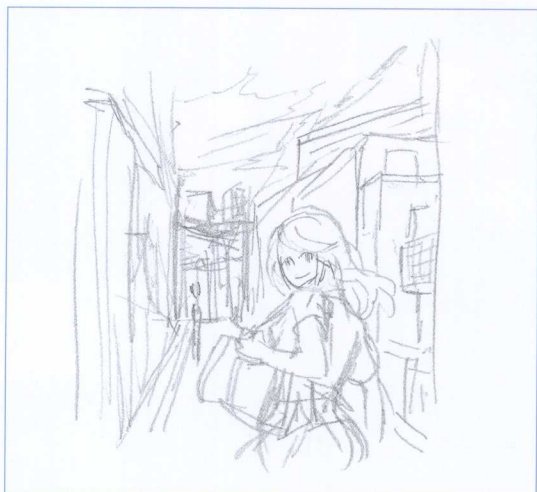
调整细节部分的色彩的层次。最后认真确认色彩的强弱和画面整体色彩平衡感。

8.完成

■ 构想与轮廓



A 上学路上女孩伫立的构图。画面看上去很平，几乎没有动感。



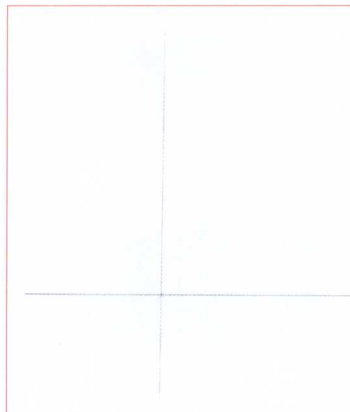
B 上学路上女孩回头的构图。抓住这一回头的瞬间动作，画面就表现出很强的动感。

■ 草稿



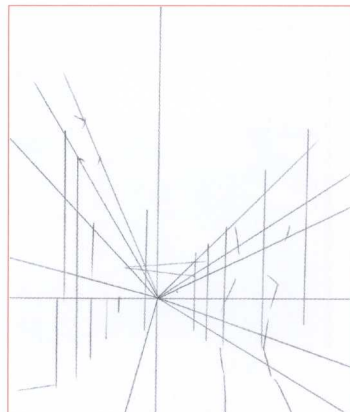
01

画出B构图的轮廓。要考虑视平线（视线的高度）和消失点（进深的交点）的位置。



02

确定视平线和消失点。因为要绘制线条的数量较多，所以引入垂线。目的是使每条线的确认更为便利。



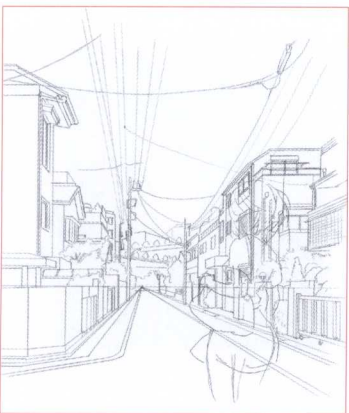
03

在草稿中引入交于消失点的透视线。同时确定背景的大致线条。



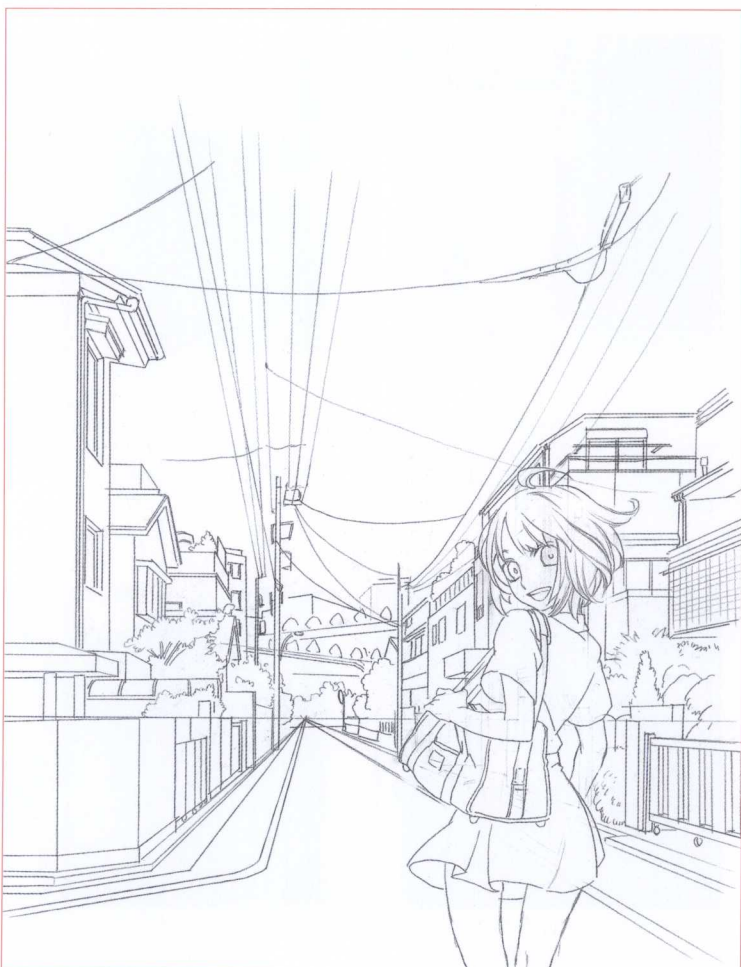
04

利用透视线确定建筑物的轮廓，以及围墙、街道等背景中大物体的线条。



05

刻画建筑物的窗户等细节部分。将人物背后的场景想象成看不到的情况来绘制。

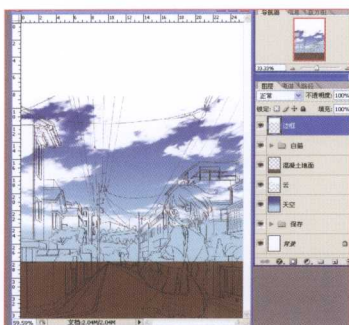


06

绘制完人物之后整幅图的草稿就完成了。将其扫描录入电脑并完成素描设置。素描的层次在绘画模式的“乘法”中，通常在最上面显示。

上色并表现质感

使用的应用程序是PhotoShop CS2 (该软件高版本也可完成)。分辨率为350dpi, 尺寸是24cm×33cm。



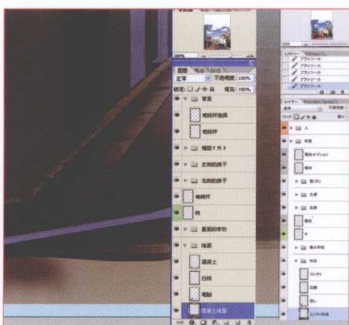
01 为天空和地面上色。天空用浅蓝色涂满, 然后覆盖一层由深蓝到透明的渐变色, 最后在下面添加一层浅蓝色。云用画笔刷成块状, 然后用橡皮擦塑形, 细节处用涂抹工具调整。地面用棕色涂满。



02 首先为人物上色, 人物身体曲线较多, 可用画笔涂色。街道的白线和路旁排水沟等直线较多的部分可用矩形选框工具选定范围, 然后再上色。



03 为建筑物的墙壁和屋顶上色。用矩形框选工具指定范围, 从前面开始上色。因为层次增加, 所以需要将可归类的颜色分组。窗户和门等细节部分也需要用同样的方法上色。没有明确形状的树木可以用画笔上色。



04 为了遮盖素描层次, 要画出地面的质感。首先, 在“画笔”面板中, 用喷枪画出深蓝色或紫色的浓淡。然后, 在“画笔”面板中选择湿边、减少流量, 表现出地面的粗糙感。



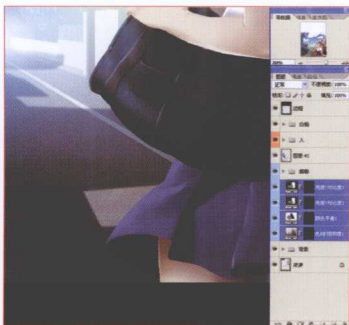
05 云层用蓝色和浅蓝色上色, 尽量不要表现出明显的色彩凹凸。用白色调整光与影之后使云层作为独立的颜色层次, 将透明部分锁定, 这样就更容易上色了。



06 消失点附近有模糊的晨雾。为了将层次效果表现得更清晰, 形成独立的层次结构, 可以在消失点附近将中心画成白色, 周围渐变成深蓝色, 使之自然过渡。这样就可以省略远处的细节刻画。



07 画出房子的投影并表现出质感。投影画成微暗的蓝色, 变换画笔, 画出质感。屋顶以及映在窗户上的天空的投影也要上色。最后添加人物的投影以突出质感。



08 画出地面的光与影。确定光与影的分界线以后用层次调节亮度。(在快速蒙版模式下制作层次的选择范围, 选择“图层→新建调整图层→亮度/对比度”菜单, 即可进行处理)



09 在“图层”面板的最上方选定“滤色”, 用喷枪 (流量大约为5%) 画出光线。整体部分用深蓝色的大笔刷涂满, 光与影的分界线、高光部分则用小笔刷涂成浅蓝色。



10

适当地结合层次调整整体画面。如果层次比较少，调整整体色彩就比较容易。调整了明暗对比和色彩后，可以随意添加一些效果。这张图是添加了光粒子的一幅作品。

通过上色能得到各种各样的效果

运用透视原理为画稿上色

运用透视原理为画稿上色后，生动立体的图像简直像从动漫世界中截取的场景。通过上色，也可以实现想要的画面效果。

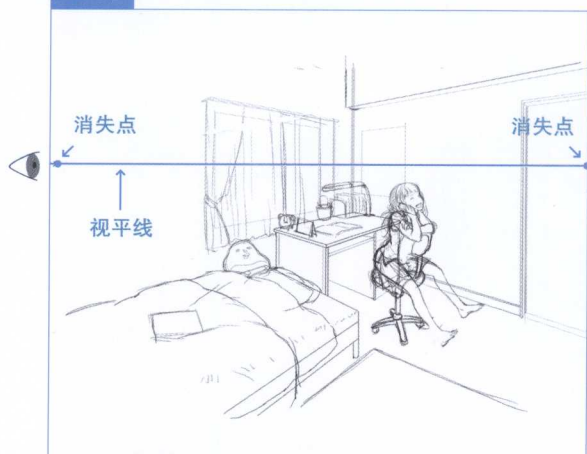
房间

这幅画是运用两个消失点的两点透视来完成的。两点透视将在63页详细说明。

Process

01

画出轮廓（确定视平线）

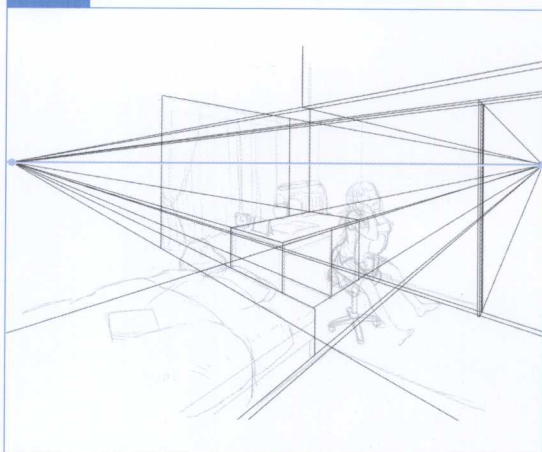


画出房间的轮廓。这时要确定视平线（视线的高度）与消失点（进深的交点）的位置。

Process

02

引出透视线

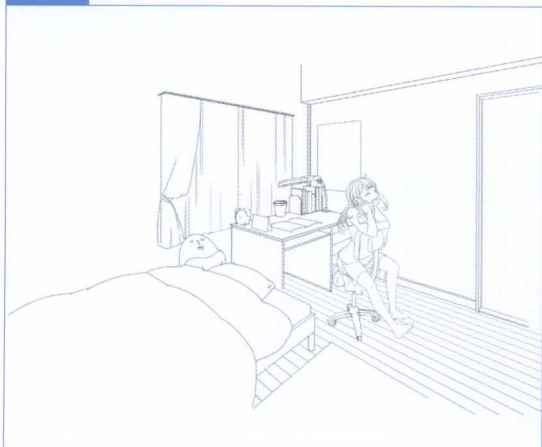


在画出轮廓的基础上向消失点引透视线（进深线）。

Process

03

确定线条

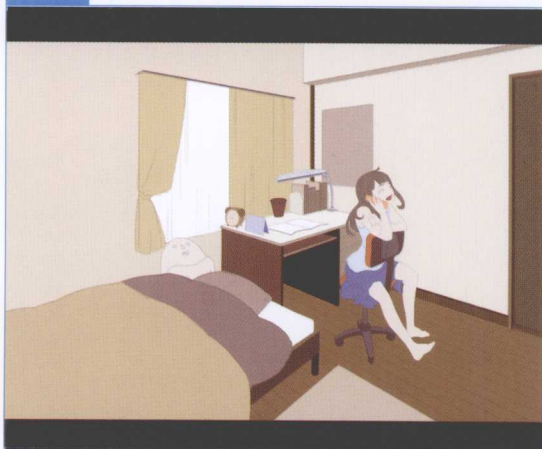


以透视线为基础进一步画出床、桌子和人物，完成上色前草稿中的细节。将草稿扫描、录入电脑。

Process

04

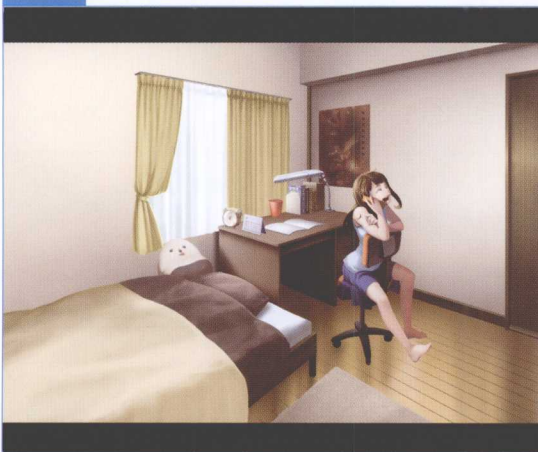
上色



为房间的墙壁、床等物品上色。为桌子的暗面上深色。

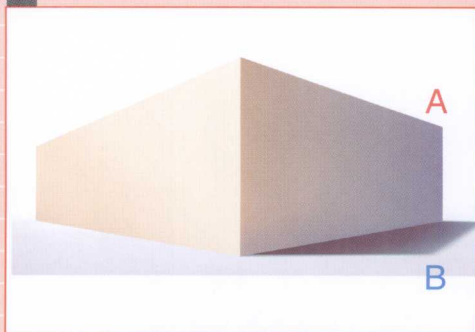
Process
05

表现质感



以固有色为基础表现出画面的质感。添加床单、窗帘的褶皱，并表现出桌子上小物品的质感。最后，完成光与影的描绘。

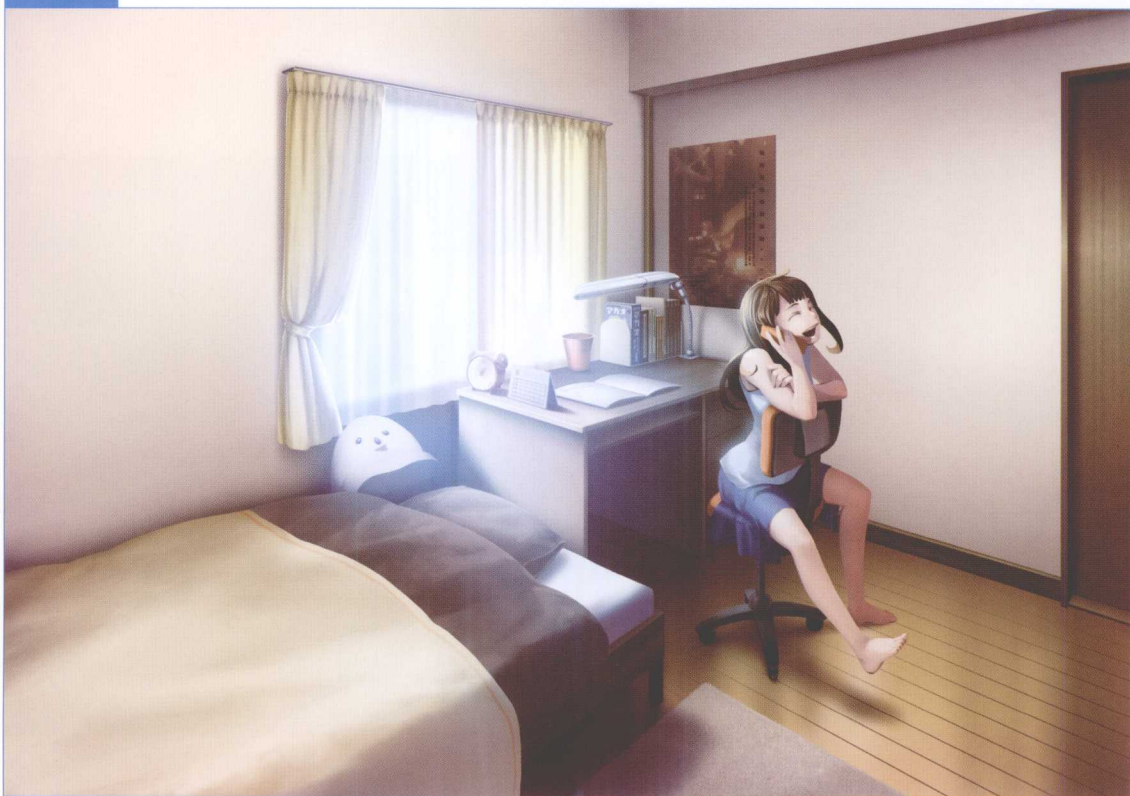
要点



A 远处的部分画成逐渐变深为蓝紫色，这样就表现出与近处的距离感了。

B 在明暗交界线处用亮色区分开，这样投影的真实感就很强了。

完成



废墟

这幅画是运用三个消失点的三点透视来完成的。三点透视将在93页详细说明。

Process

01

画出轮廓（确定视平线）

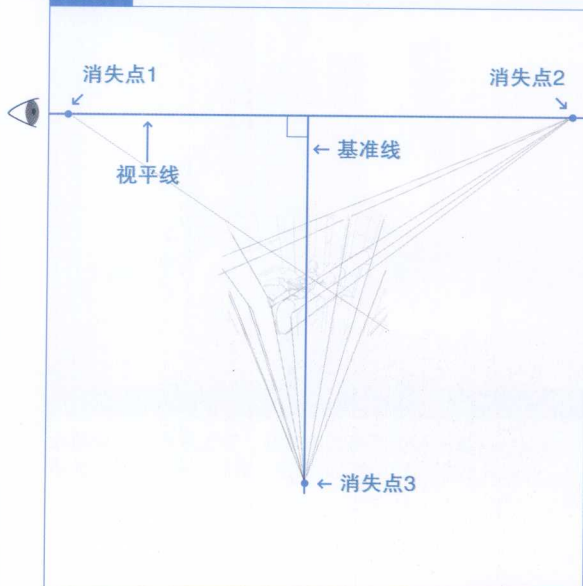


画出废墟的轮廓。在画之前要想清楚视平线（视线的高度）与消失点（进深的交点）的位置。

Process

02

引出透视线



以轮廓为基础，向消失点引透视线（进深线）。引出与视平线垂直的基准线，确定第三个消失点后引出相应的透视线。

Process

03

确定线条

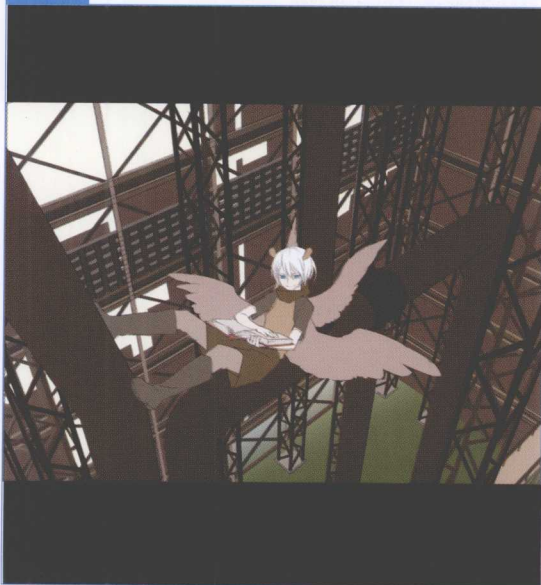


以透视线为基础进一步画出柱子、墙壁和人物，完成上色前草稿中的细节。将草稿扫描、录入电脑。

Process

04

上色

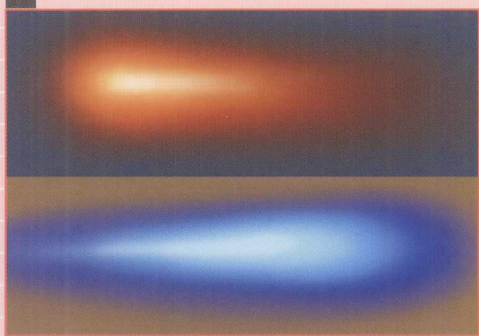


为柱子、墙壁、人物等上色。选用暗色使废墟跃然纸上。



以固有色为基础表现出画面的质感。画出柱子、墙壁的质感和草地。最后，完成光与影的描绘。

要点



映在窗户上的光，是从深蓝色中摄取的明亮的浅蓝色，这样就能表现出清爽的光线。如果是夕阳的光线，那么就是从深红色中摄取的橙色和明亮的黄色，用这样的层次表现就能使画面看起来更真实。

完成



用画稿再现实际风景

以照片为蓝本作画

以实际的照片为蓝本作画。实际照片中的颜色以及景物配置等为描绘自然风景提供了大量的资料，下面就参考照片进行有目的的绘画。

大厦

这是高楼大厦林立的风景，上色可以使建筑物的构造更清晰。描绘方法详见126页的讲解。

实际的照片



尽管照片有些暗，但上色时要强调出光与影的对比，从而使画面更加清晰。



完成

起居室

这是布置了木纹家具的自然风格的起居室。要细致地表现出桌子、椅子等物品的质感。画法详见128页的讲解。

实际的照片



照片中两个屋子里明暗对比不太明显，上色时强调出这种对比，面前的桌子和椅子等物品就全部凸显出来了。

完成

