



综合场景

动漫全攻略

TECHNIQUE AND PRACTICE

技法与练习

- ✧ 最流行的时尚造型
- ✧ 最通俗的技法讲解
- ✧ 最快速的入门教程

编著：王 静



湖北长江出版集团 湖北美术出版社

编 著：王 静
绘 画：王 静 宋满霞 赵华伟 奇 季 崔 鹏
张 旭 王 磊 孙蔚然 徐秀元 王元祥
文字设计：王 静 李洲琳
设计制作：石 赛 李洲琳 罗 蓉
封面设计：王益军
封面绘画：唐立耘

图书在版编目（C I P）数据

综合场景技法与练习/王静编著.

—武汉:湖北美术出版社,2012.1

(动漫全攻略)

ISBN 978-7-5394-4748-3

I. ①综…

II. ①王…

III. ①漫画—绘画技法

IV. ①J218.2

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市洪山区雄楚大街268号B座

电 话：(027) 87679522 87679537

邮政编码：430070

印 制：武汉精一印刷有限公司

开 本：889mm×1194mm 1/16

印 张：9

印 数：3000册

版 次：2012年3月第1版

2012年3月第1次印刷

定 价：30.00元

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第004810号

综合场景

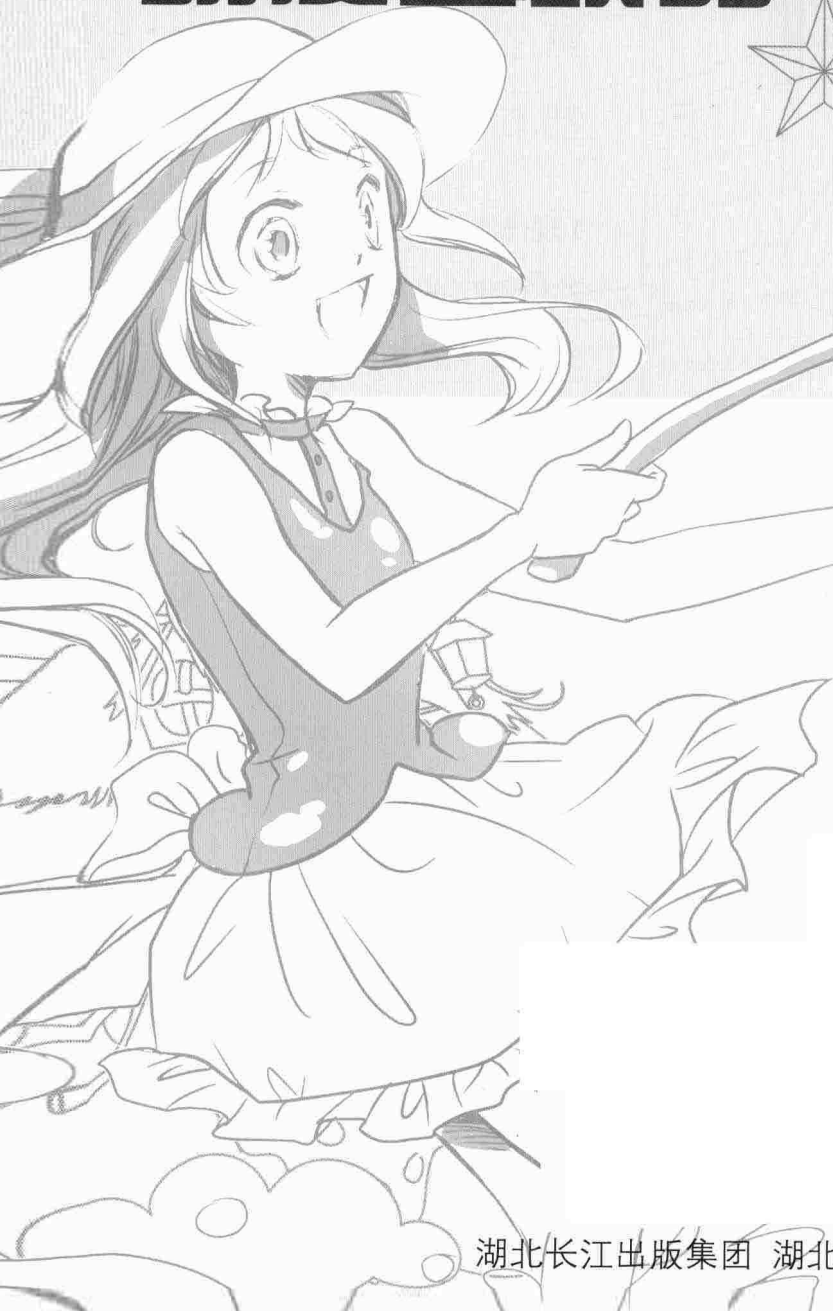
动漫全攻略

TECHNIQUE AND PRACTICE

技法与练习

- ☆ 最流行的时尚造型
- ☆ 最通俗的技法讲解
- ☆ 最快速的入门教程

编著：王 静



湖北长江出版集团 湖北美术出版社

动漫全攻略·技法与练习

CONTENTS 目录

综合场景

第一章

基础知识介绍

1. 场景透视/5
2. 一点透视/8
3. 两点透视/10
4. 三点透视/12

第二章

生活中的场景道具

1. 家具道具/15
2. 家电道具/20
3. 食品道具/25
4. 室内综合场景/30

第三章

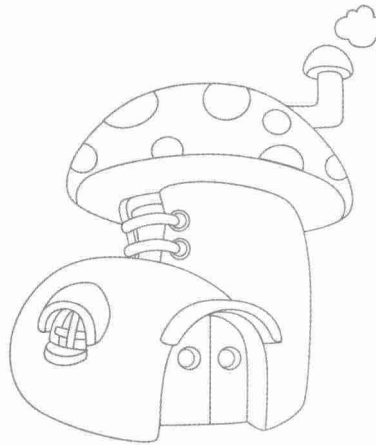
都市中的场景道具

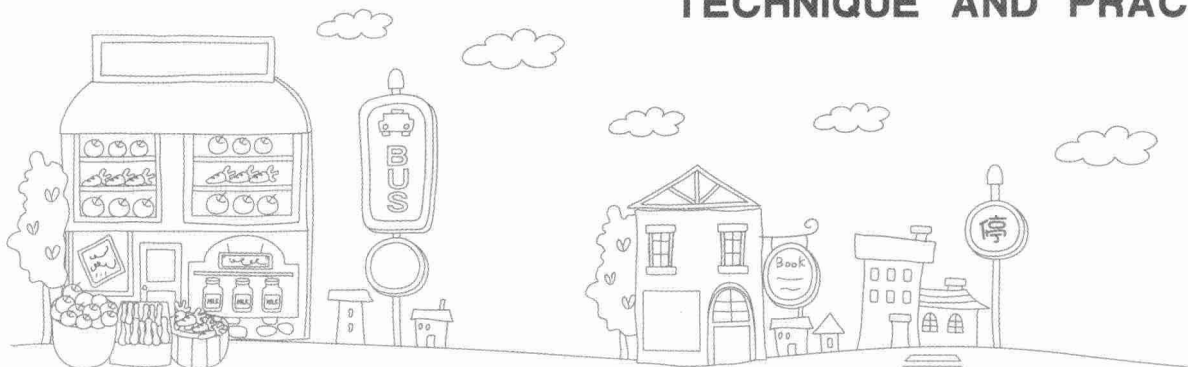
1. 现代建筑场景/36
2. 古代建筑场景/40
3. 楼梯、桥梁场景/43
4. 交通工具/46
5. 外景的绘制/51

第四章

自然景观

1. 花草树木/60
2. 山石、湖泊/64
3. 海洋景观/68
4. 日月星辰/72
5. 自然元素/76





6.自然景观的绘制/80

第七章

场景中人物的应用

第五章

神奇的幻想世界

1.巫师的道具/82

2.神奇的房子/87

3.悬浮的岛屿/92

4.神奇的魔法世界/97

1.平视视角下的人物/125

2.仰视视角下的人物/129

3.人物场景与四季/133

4.场景与人物的自由搭配/137



第六章

可爱的Q版场景

1.室内场景/104

2.公共场景/108

3.室外场景/112

4.野外场景/116

5.Q版奇幻世界/120



第一章 基础知识介绍

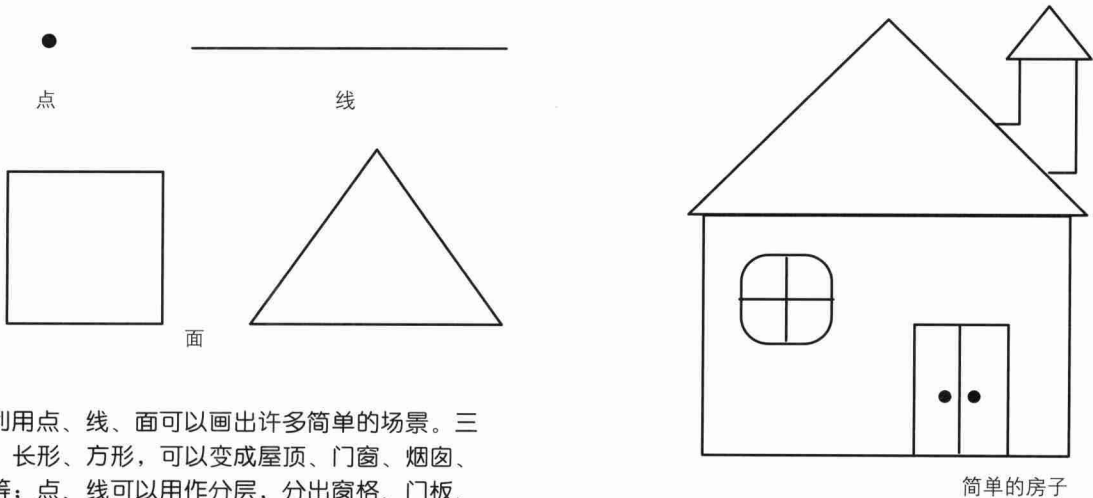
所谓场景，就是指漫画人物居住、生活的地方；道具则是他们使用的物品。场景可以衬托人物气氛，使画面融入更多情感。

绘制场景、道具的手法是透视，这也是表现场景、道具立体化效果的方法。透视的特性是“近大远小”，可以调整景物的“远近感”，增强多维空间效果。

漫画场景来源于生活，绘制时可多收集相关素材，多多观察，多多练习，才能使笔下的作品更加绚丽。

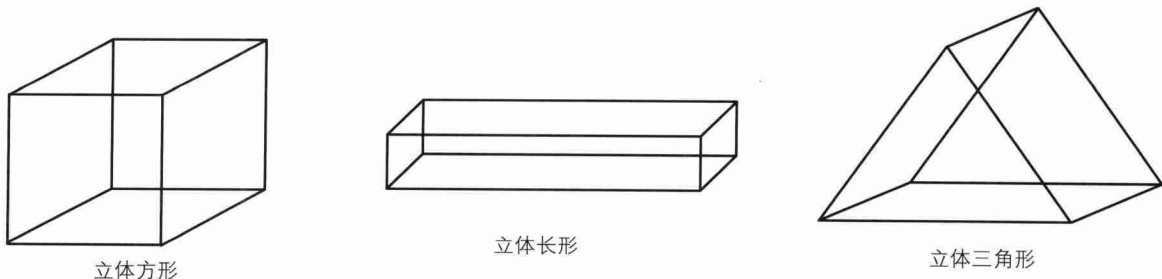
平面图形

点、线、面是绘制场景的基本元素。点连成线，线组成面。面指的是方形、长形、三角形等平面基本图形，它们可以具体表现出物体形状，使场景的绘制变得更简单。



利用点、线、面可以画出许多简单的场景。三角形、长形、方形，可以变成屋顶、门窗、烟囱、柜子等；点、线可以用作分层，分出窗格、门板、抽屉等。

立体图形

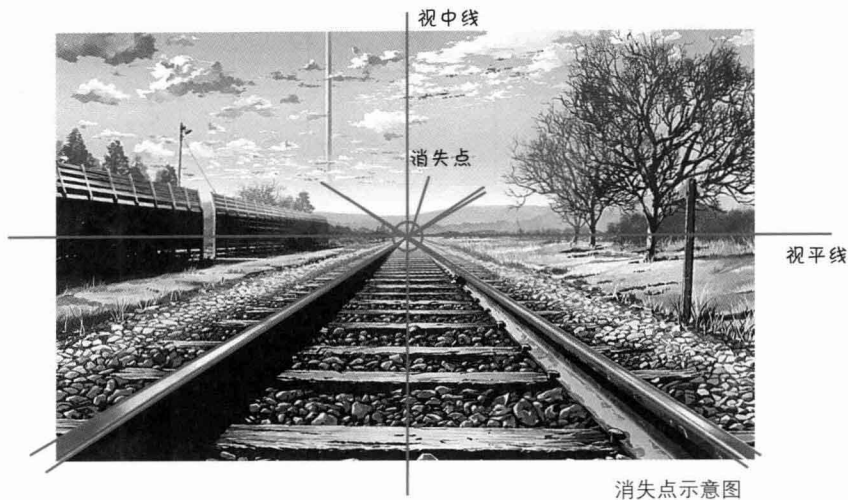


立体化的基本图形也是绘制场景的重要元素，它们可以表现出建筑、道具的厚度，使它们更立体，更有空间感。

1. 场景透视

透视的名词概念

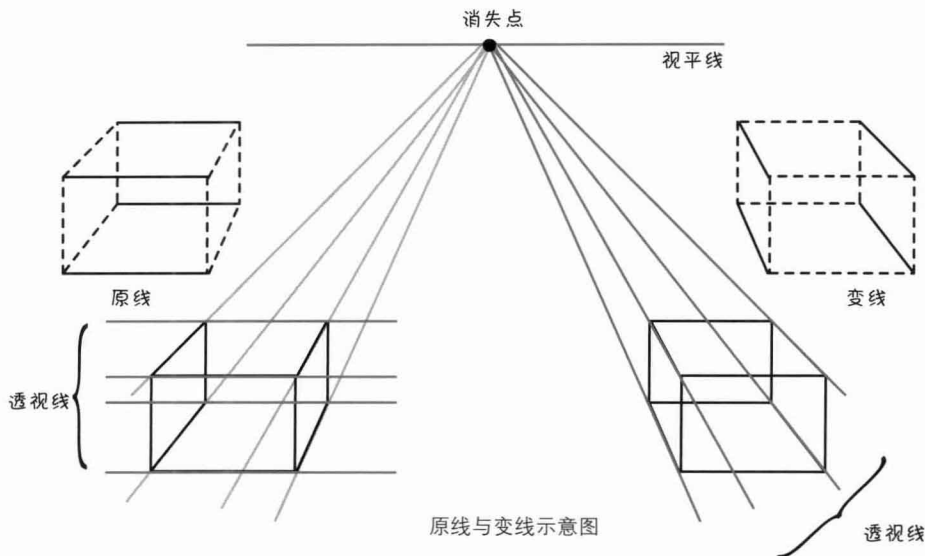
透视是绘画的理论术语，简单来说就是用线表示物体的空间位置、轮廓和投影。透视是一种绘画方法，可以正确表现出事物的远近感。利用“近大远小”的透视特点，可以将二维图画变成三维图画，使画面变得更立体、更真实。



消失点：透视的基本原理就是近大远小，所以当我们看到一个物体越离越远，远到看不见，甚至变成一个小点，它的可见距离，超出了我们眼睛所能见的距离，而这个视觉方向的小点就是俗称的消失点。

视平线：平行于人眼视线的线条。

视中线：垂直于视线中心点的线条。



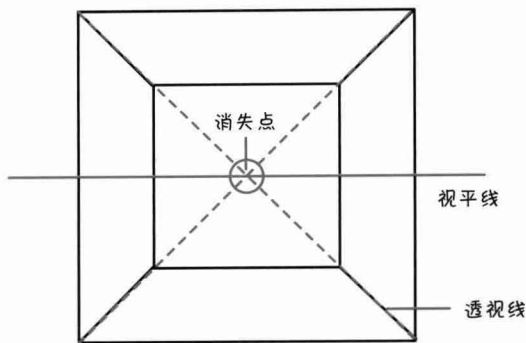
原线：示意图中，与视平线平行的四条边称为原线；是在透视图保持原方向不变的横线，没有消失点。

变线：示意图中，与视平线不平行的线称为变线；在透视图会延伸出消失点。

透视线：用于延伸物体透视边的辅助参考线。

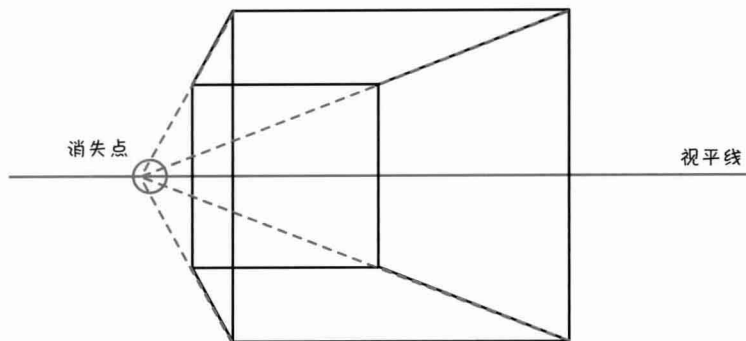
定位消失点

所谓消失点，就是物体与视线的交点。消失点不是固定的，它会随着作者视线位置的改变而发生变化。反之，消失点的位置，可决定物体的透视形态。以立方体为例，来看消失点位置的改变，会带来何种变化。



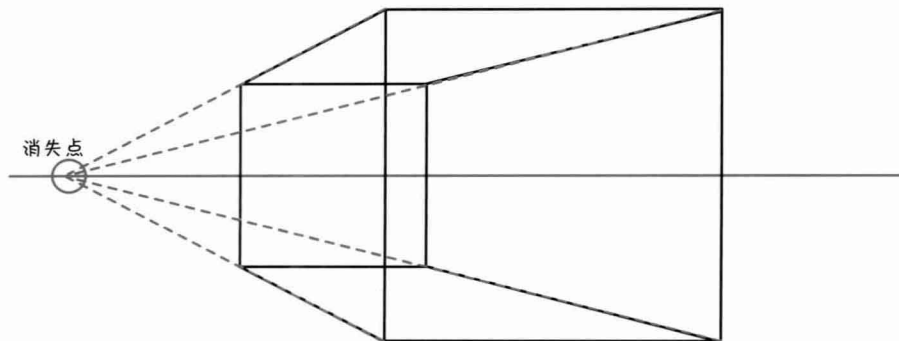
消失点在中心位置

如果从正面观察立方体，消失点在方形正中央位置；并不会为立方体的透视效果带来改变。



消失点在偏左位置

如果从偏左的位置观察立方体，消失点在正方形偏左的位置，空间感较小。



消失点在较远位置

如果从左面较远的位置观察立方体，消失点在左面更远的位置；这使立方体有了更大的变化，空间感更强。

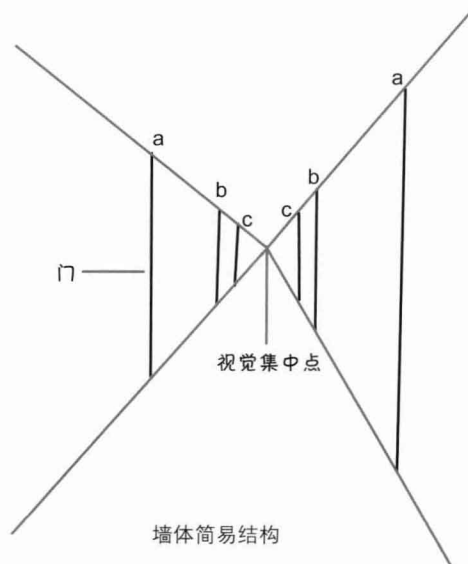
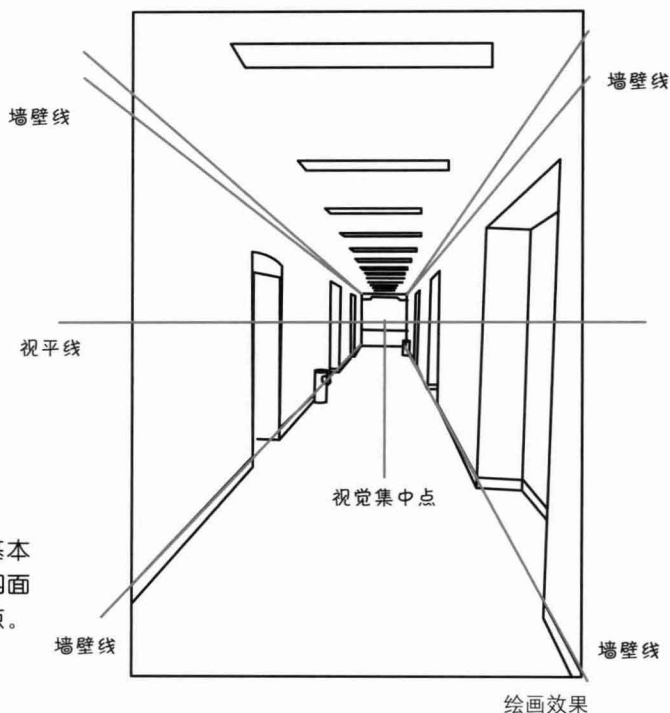
近大远小

近大远小是透视的基本特征。以走廊照片为例，我们会发现，离视角越近的地方结构越明朗，物体形态越大；离视线越远的地方结构越模糊，物体形态越渺小。

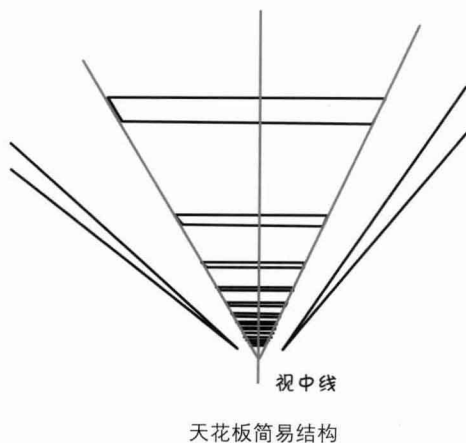


走廊照片

我们沿着照片中走廊的样子，画下它的基本形态结构效果图。这时可以看出，效果图中四面墙壁线形成一个焦点，这点被称为视觉集中点。它可起到使画面有延伸性、空间感的作用。



用a、b、c三条竖线代替左右每个房间的门。这时可以更明显地表现出“近大远小”的特性。线条a离画面最近，所以门显得很高大；线条c离画面最远，所以门显得很渺小。



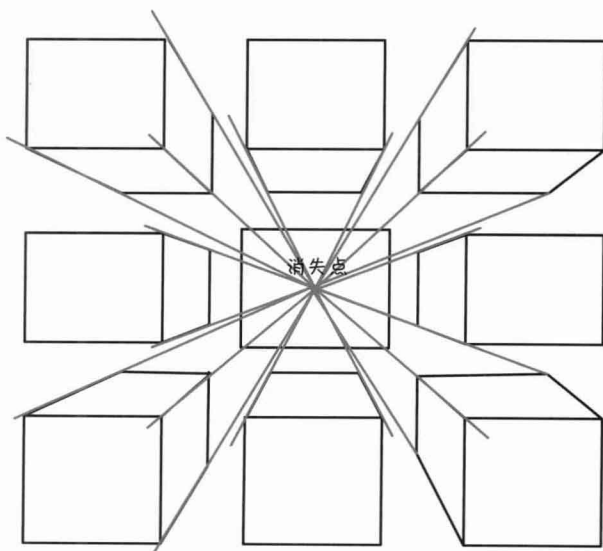
将天花板单独提取出来，会发现透视中另一个特性。当场景中物体成排出现时，离画面越近的地方，物体间距越宽松；离画面越远的地方，物体间距越紧凑。

2.一点透视

一点透视法则

一点透视是物体有一面始终与视平线平行且只有一个消失点的透视效果。一点透视可用于绘制一些简单的室内场景、家具等，是透视中最基础的一种透视方法。

示意图中，无论从哪个方向引出一一点透视效果，它们的消失点都只有一个。



一点透视示意图

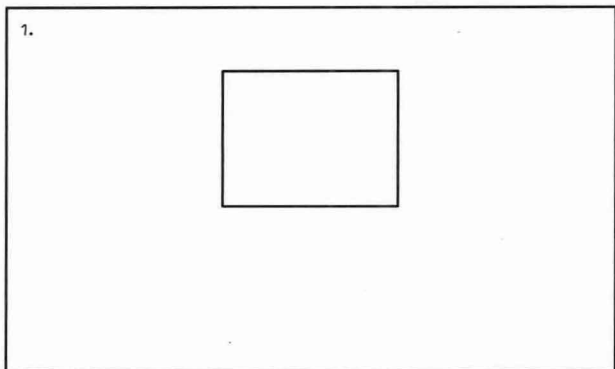
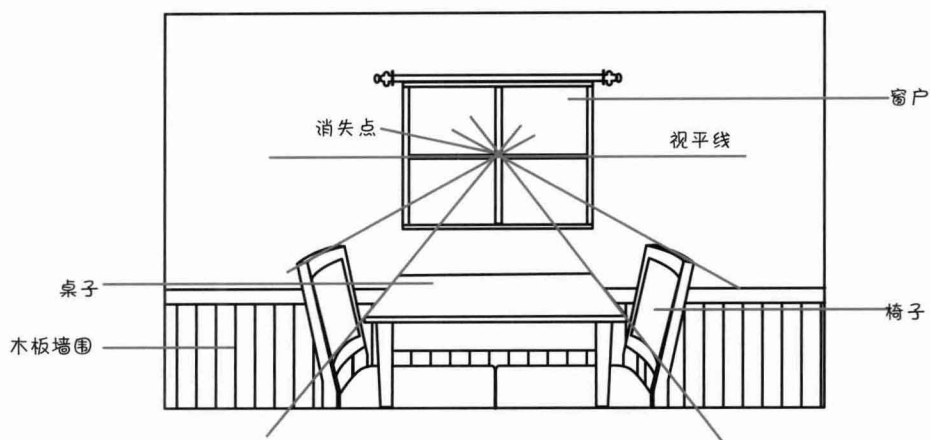
一点透视应用



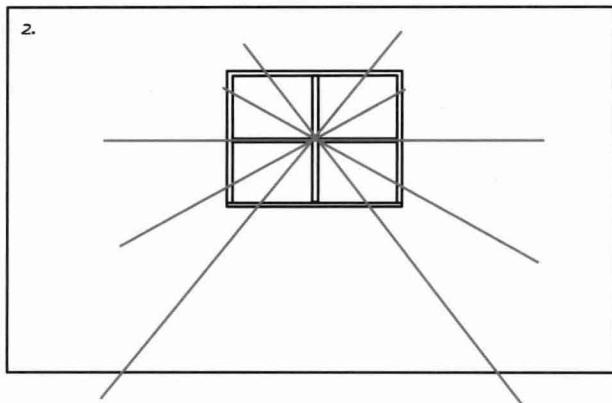
实物照片中，门、墙壁、桌子、沙发等一切家具的透视线，均延伸至一个消失点上，形成一点透视场景。

运用一点透视画简单场景

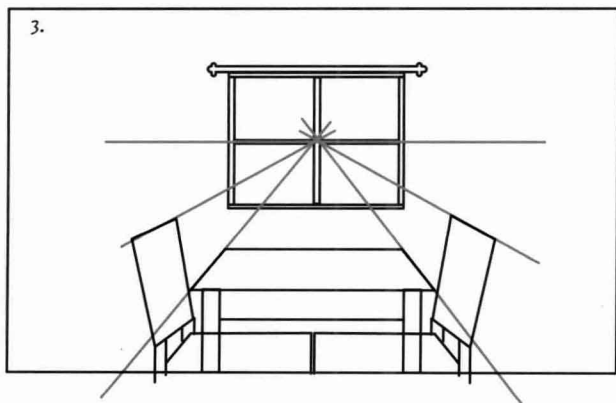
利用一点透视原理延伸出多条透视线，进而绘制具体画面，可以使场景的绘制更加得心应手。



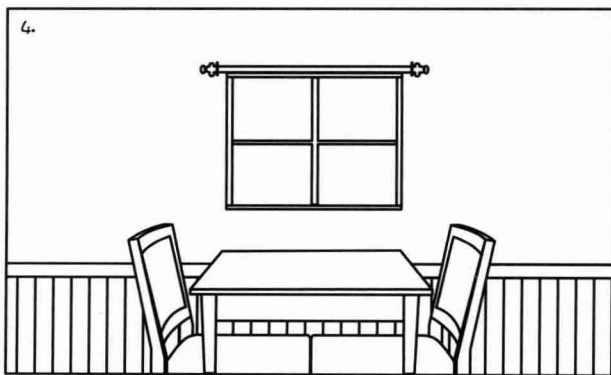
1. 确定画面大小，画出画面中心窗户的轮廓。



2. 确立视平线与消失点位置，同时完善窗户结构。



3. 沿透视线角度，绘制出场景中桌椅轮廓线。

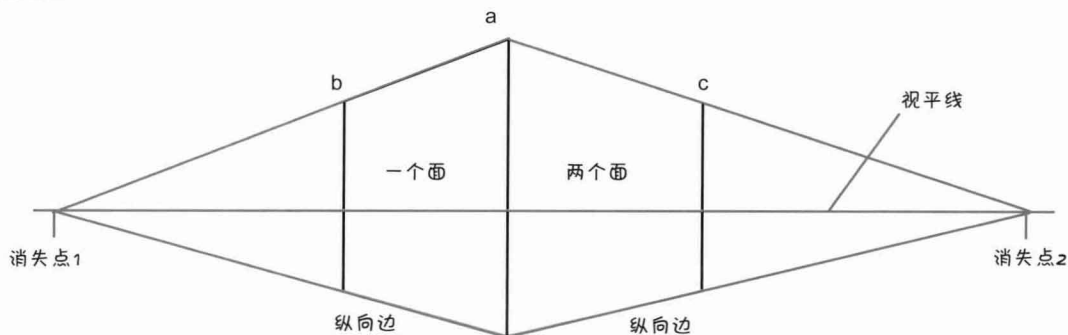


4. 擦除透视线，细化桌椅结构，完成绘制。

3. 两点透视

两点透视法则

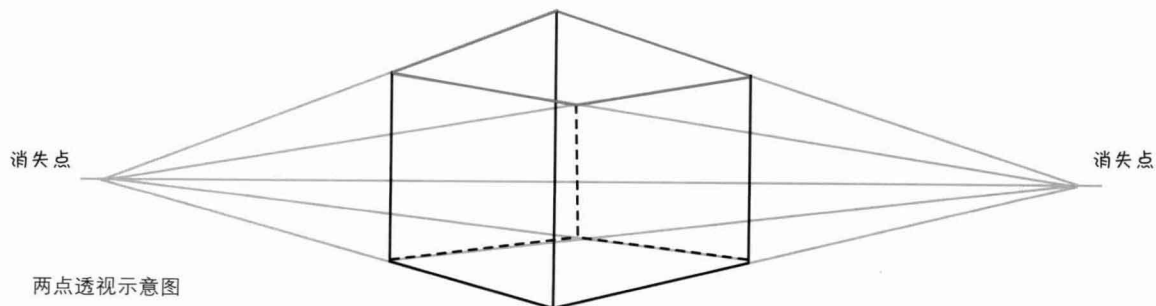
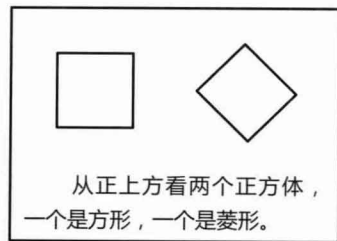
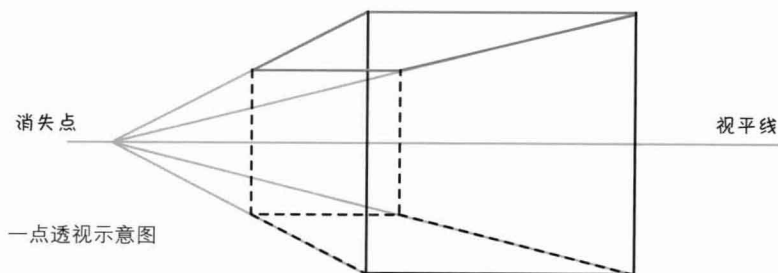
两点透视又叫成角透视，简单来说就是有两个消失点的透视。两点透视有两个面，在表现远近差时，比一点透视更加立体化。



两点透视示意图

立方体纵向两条边的延长线分别延伸至消失点1和消失点2，且在同一视平线上。a、b、c三竖线为立方体的高，这三条线垂直且平行。

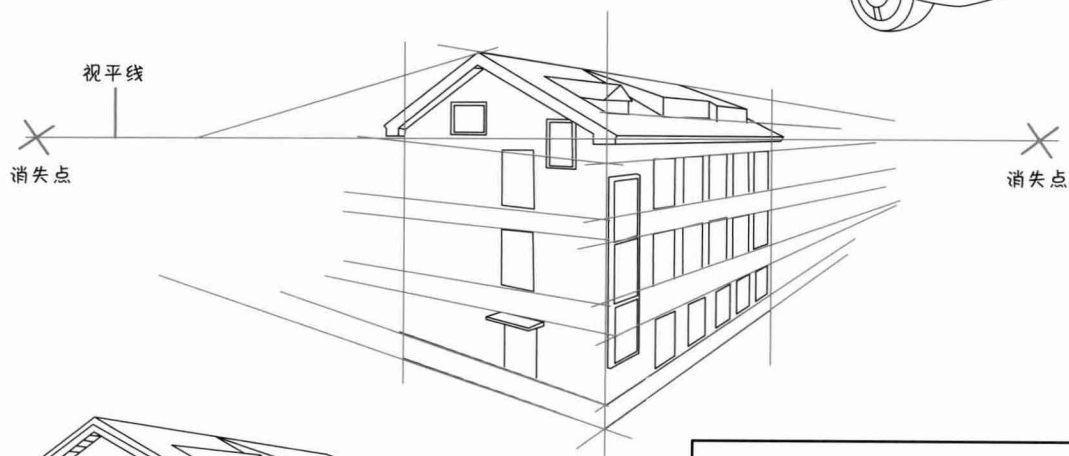
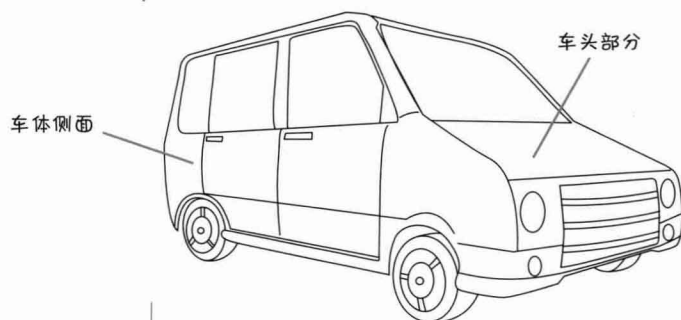
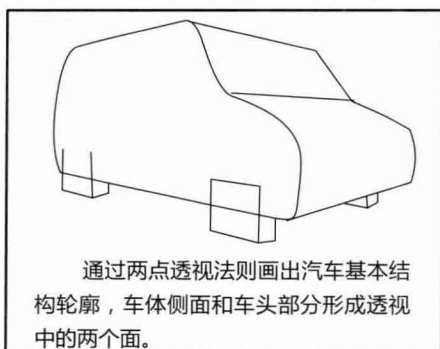
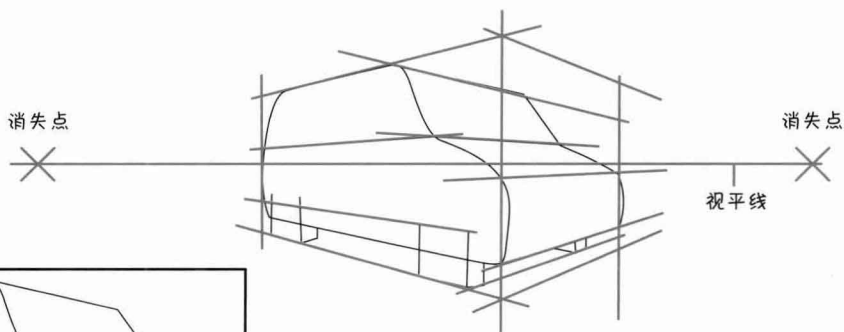
两点透视与一点透视



与一点透视相比，两点透视有两个面，从两面都可以看到透视效果。从正上方看立方体是个菱形，两面为斜边。一点透视只有一个面，从正上方看是方形。相比之下，二点透视更加立体化，更有深度。

两点透视的应用

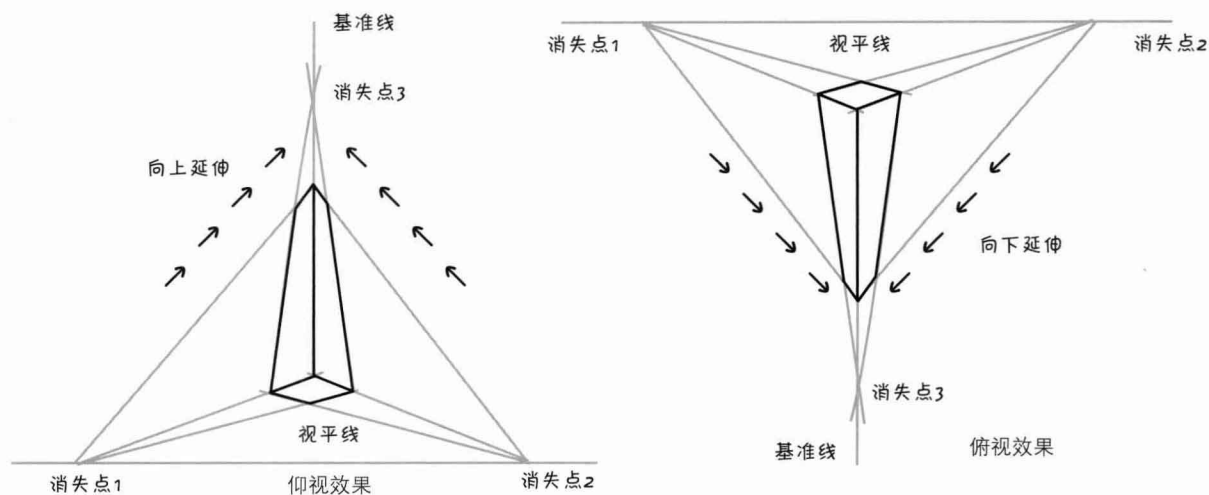
利用两点透视可以画汽车、房子、走廊等物体场景。每个利用两点透视绘制出来的效果都有两个面、两个消失点，符合两点透视的特性、法则。



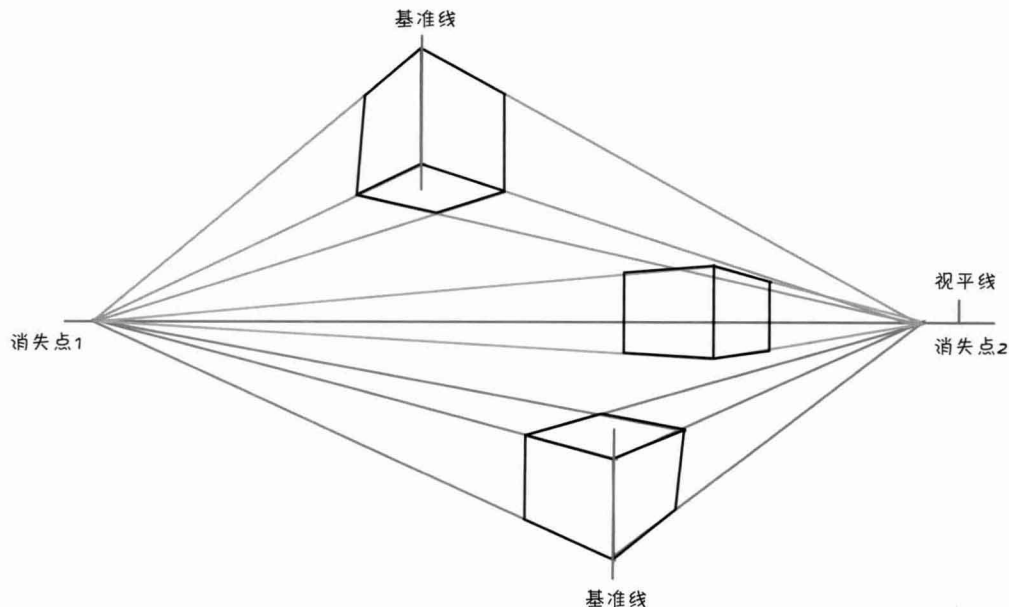
4. 三点透视

三点透视法则

三点透视是空间纵向高度的绘制，可以进一步强调画面空间感，产生压迫效应。除了左右消失点，还加入了或上或下的消失点。也就是说三点透视就是加入第三个消失点后的透视效果。



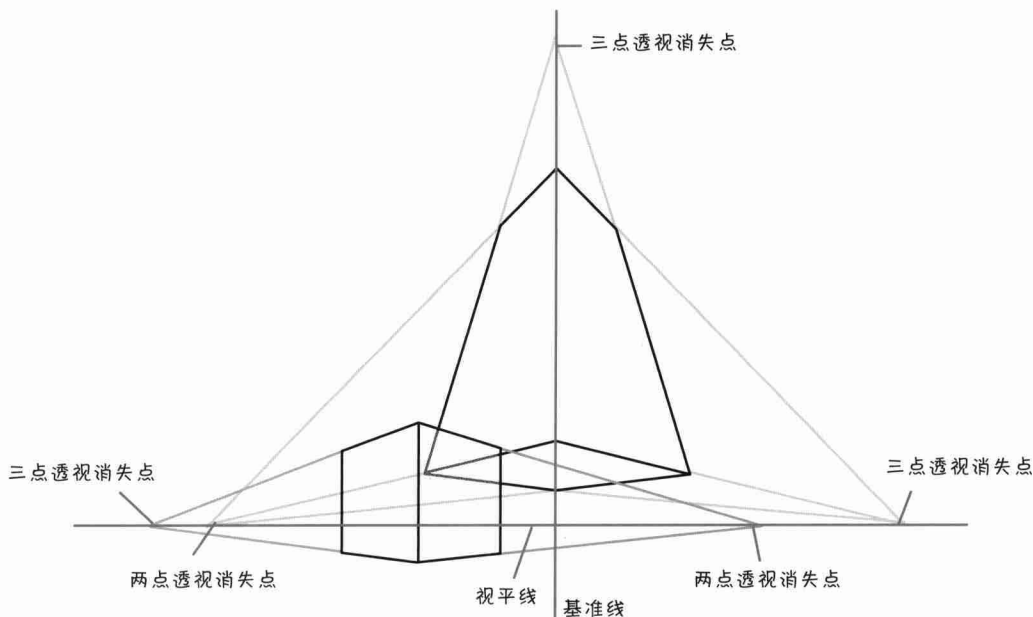
所谓三点透视的第三个消失点是可以表现高度的，这也就分出了“仰视”和“俯视”两种画面效果。仰视效果画面的立方体有向上无限延伸的视觉效果；俯视效果画面的立方体有向下无限延伸的视觉效果，并有越向下越窄的感觉。



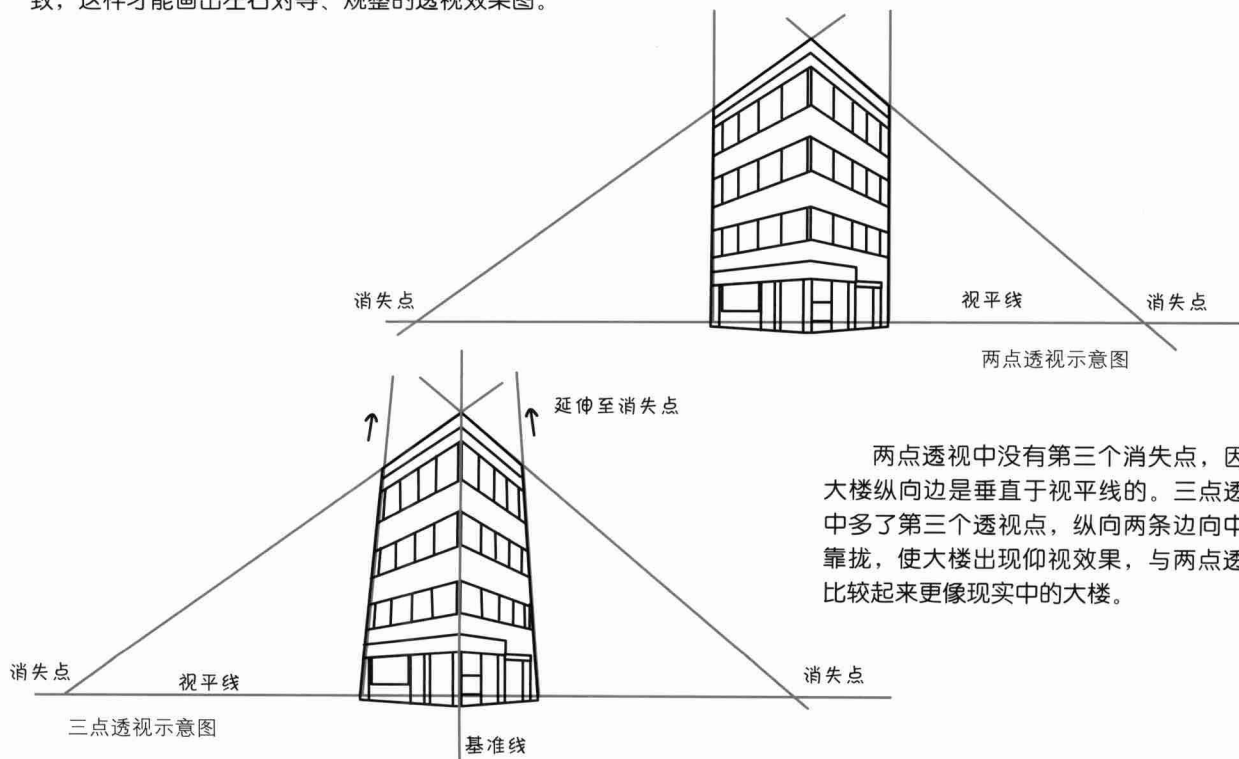
当仰视、平视、俯视三种视觉效果放在一起时，差别明显可见。最直观的特点是，平视效果下只有两个面，看不到立方体的底面和顶面。如果当物体高度正好到视平线上时，物体的第三个消失点不会明显可见，这时就体现出基准线的重要性了。它是在必要时确定第三个消失点位置的标注线，这条线在一点透视和两点透视中是没有的。

两点透视与三点透视

即使同时使用两点透视和三点透视绘画，它们的消失点也要处在同一水平线上。



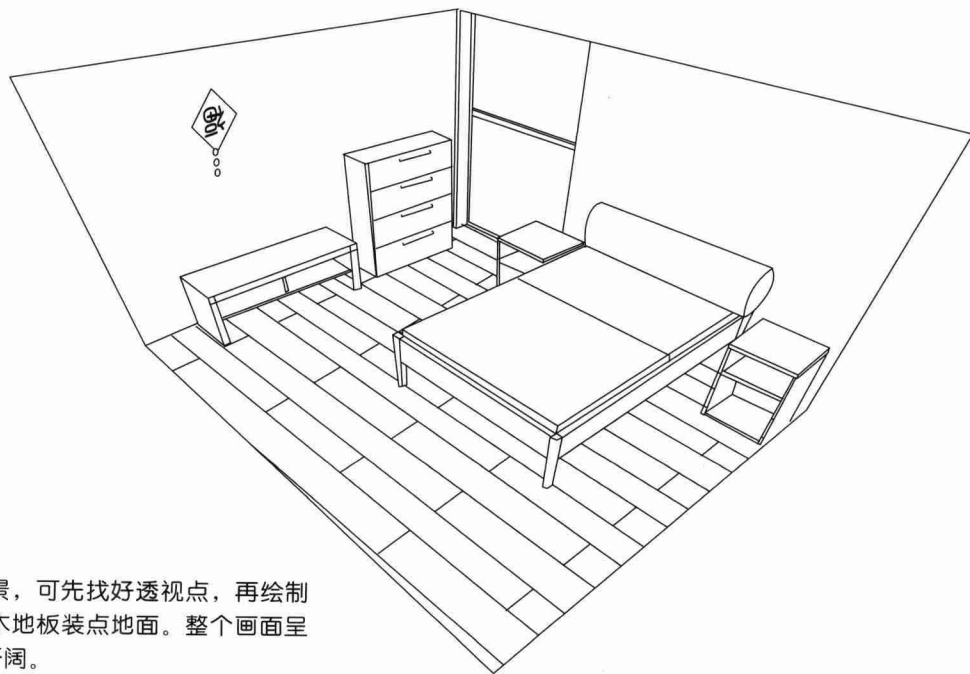
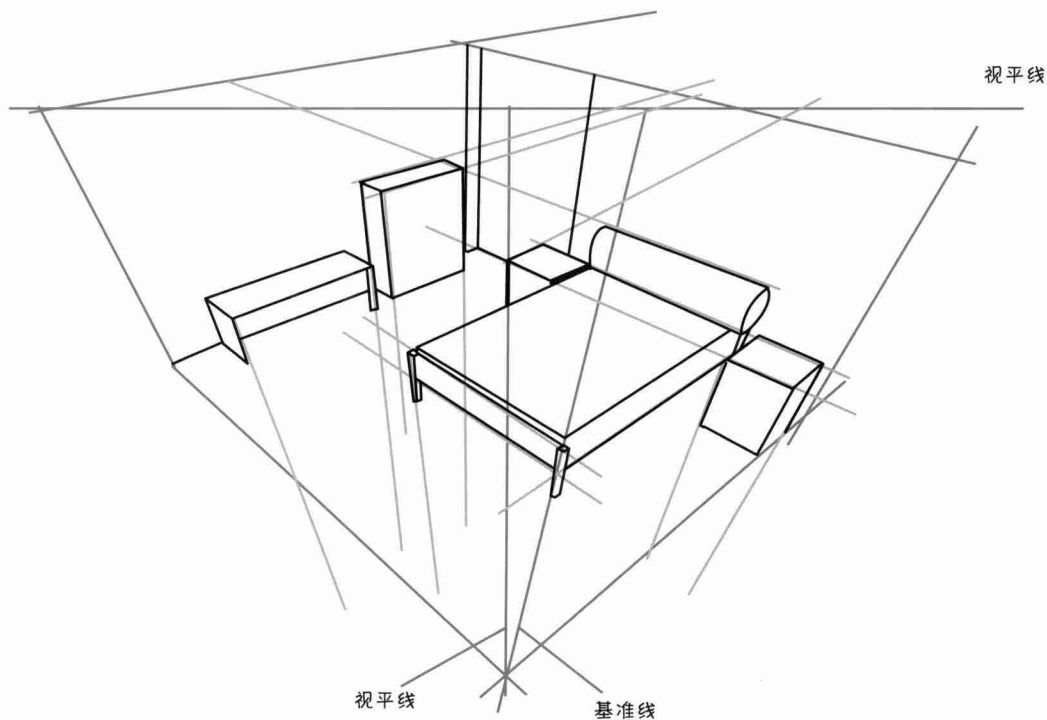
我们可在视平线上分别确立两点透视和三点透视的消失点。利用它们延伸出来的透视线，就可以绘制出在同一视平线上的两种不同透视效果图。要特别注意的是，左右两面的消失点、透视线，要在位置、角度、长短上完全一致，这样才能画出左右对等、规整的透视效果图。



两点透视中没有第三个消失点，因此大楼纵向边是垂直于视平线的。三点透视中多了第三个透视点，纵向两条边向中心靠拢，使大楼出现仰视效果，与两点透视比较起来更像现实中的大楼。

三点透视的运用

标注出视平线、视中线以及第三消失点的基准线，通过这些重要的参考线，确定画面俯视效果，找准场景中各家具的正确位置及透视角度。



较简单的室内场景，可先找好透视点，再绘制家具布局，最后可用木地板装点地面。整个画面呈俯视效果，显得非常开阔。

第二章 生活中的场景道具

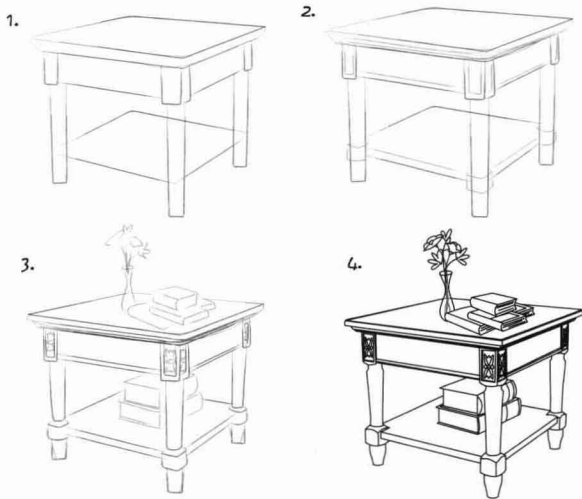
画场景光学会场景透视的运用是不够的，要针对不同种类的物品逐个学习。生活中的道具较为细碎，包含种类很多。有桌椅板凳一类的家具道具，也有蛋糕、糖果一类的食品道具。绘制时，可多参考生活中的实物，开阔绘画思路。

1. 家具道具

桌椅的绘制

动漫场景中，出现频率最高的就是桌椅；无论是学校内还是家中，都有它们的存在。绘制时要保证线条的平直，不管是学校较为老旧的课桌椅，还是都市很新潮的现代桌椅，都不会出现柔软的效果。

桌子的绘制流程



其他样式的桌椅

