

數位漫畫 009

Digital Comic Book

一點透視，可以讓畫面產生穩定感。

兩點透視，可以讓畫面產生動態感。

三點透視，可以讓畫面產生強勁的震撼力。

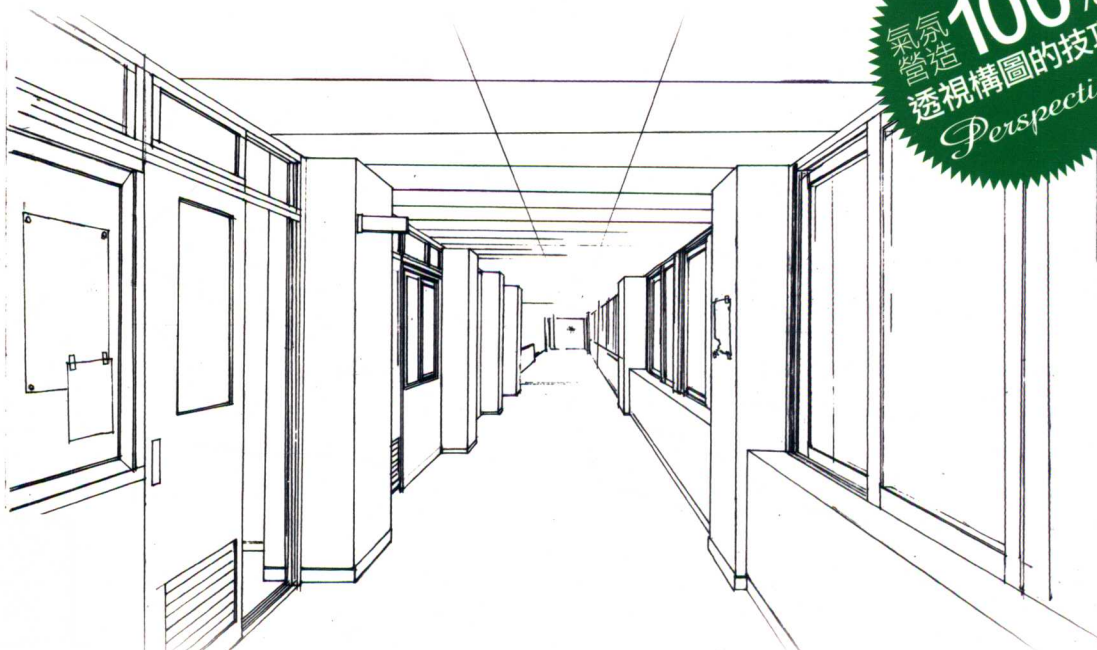
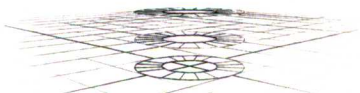
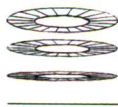
這些動漫場景設定必備的透視技法，你徹底掌握了嗎？



背景パースの上手な描き方

畫透視我最行！

手繪與上色技巧



氣氛
營造
100%
透視構圖的技巧
Perspective

版股份有限公司

山田直樹 著 吳嘉芳 譯

背景バースの上手な描き方

畫透視我最行!

手繪與上色技巧



感謝您購買旗標書，記得到旗標網站

www.flag.com.tw

更多的加值內容等著您...

1. 建議您訂閱「旗標電子報」：精選書摘、實用電腦知識抢鲜讀；第一手新書資訊、優惠情報自動報到。
2. 「補充下載」與「更正啟事」專區：提供您本書補充資料的下載服務，以及最新的勘誤資訊。
3. 「線上購書」專區：提供優惠購書服務，您不用出門就可選購旗標書！

買書也可以擁有售後服務，您不用道聽塗說，可以直接和我們連絡喔！

我們所提供的售後服務範圍僅限於書籍本身或內容表達不清楚的地方，至於軟硬體的問題，請直接連絡廠商。

- 如您對本書內容有不明瞭或建議改進之處，請連上旗標網站 www.flag.com.tw，點選首頁的「讀者服務」，然後再按左側「讀者留言版」，依格式留言，我們得到您的資料後，將由專家為您解答。註明書名（或書號）及頁次的讀者，我們將優先為您解答。

旗標



旗標網站：www.flag.com.tw

學生團體 訂購專線：(02)2396-3257 轉 361, 362

傳真專線：(02)2321-1205

經銷商服務專線：(02)2396-3257 轉 314, 331

將派專人拜訪

傳真專線：(02)2321-2545

國家圖書館出版品預行編目資料

畫透視我最行! 手繪與上色技巧 / 山田直樹 著；
吳嘉芳 譯。-- 臺北市：旗標，西元 2011.03 面；公分
ISBN 978-957-442-929-5 (平裝)

1. 透視學 2. 繪畫技法

947.13

100003553

作者／山田直樹

翻譯著作人／旗標出版股份有限公司

發行人／施威銘

發行所／旗標出版股份有限公司

台北市杭州南路一段15-1號19樓

電話／(02)2396-3257(代表號)

傳真／(02)2321-2545

劃撥帳號／1332727-9

帳戶／旗標出版股份有限公司

總監製／施威銘

行銷企劃／陳威吉

監督／孫立德

執行企劃／謝爾鎡

執行編輯／謝爾鎡

美術編輯／張家騰

封面設計／古鴻杰

校對／謝爾鎡

校對次數／7次

新台幣售價：320 元

西元 2011 年 3 月出版

行政院新聞局核准登記-局版台業字第 4512 號

ISBN 978-957-442-929-5

版權所有・翻印必究

Haikei Pasu no Jouzuna Kakikata

Copyright © 2010 by Colors Ltd.

Chinese translation rights in complex characters arranged with Seibundo Shinkosha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

Copyright for the Traditional Chinese edition

© 2011 Flag Publishing Co., Ltd. All right reserved.

本著作未經授權不得將全部或局部內容以任何形式重製、轉載、變更、散佈或以其他任何形式、基於任何目的加以利用。

本書內容中所提及的公司名稱及產品名稱及引用之商標或網頁，均為其所屬公司所有，特此聲明。

旗標出版股份有限公司聘任本律師為常年法律顧問，如有侵害其信用名譽權利及其它一切法益者，本律師當依法保障之。

牛涓涓 律師

序

繪畫必須同時具備「想像力」及「繪畫能力」。比方說，你對自己的想像力深具信心，不過雖然已經決定了描繪對象，卻無法如預期將場景描繪出來，這就是繪畫能力有問題。即使在腦海裡想像出非常美麗的景像，若連基本的物體都畫不好，很難把想像呈現在紙張上。但是，只要懂得運用基本形狀去衍生描繪，就可以輕而易舉地呈現想像的世界。與其只會畫一、二種擅長的類型，還不如將基本功夫學好，這樣才能提昇繪畫能力，並且有助於應對各種情況。

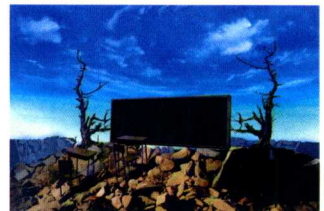
特別是場景，更需要什麼都會畫才行。「想畫出童話世界般可愛的背景」、「要畫出具有未來感的科技都市」、「希望呈現任何人都想像不出來的自我世界」等，雖然有各式各樣想表現的場景，但是剛開始的第一步也不過是拿著筆，面對紙張而已。你必須注意到，光握住鉛筆是不會進步的，還得要會思考。根據思考的方式，有些人可以變成高手，卻也有人依舊無法畫出自己想要的樣子。

就我指導專門製作動畫學校的學生經驗來看，即使是一樣的說明，有些學生能聽得懂並開始執行，卻也有些學生無論再怎麼詳細解說，仍只會依照自己喜好畫出與場景背道而馳的影像。雖然不能武斷地評論孰好孰壞，但是製作作品最重要的是「如何畫出準確傳達訊息給對方的畫作」。明明想要畫的是日式房屋，每次完成的形狀卻與預期不一樣；其實想畫的是樹木，結果畫成電線桿，這樣根本無法繪製出符合需求的作品。此外，如果只是碰巧畫出來，無法再次畫出相同水準的作品，就沒有辦法當作重複出現的場景使用。因此，為了能經常畫出高品質的作品，必須每天不斷地提昇「繪畫的思考方法」以及「基礎繪畫力」。本書所扮演的角色就是提昇各位的繪畫能力。書裡說明的技巧一定可以應用在動畫、遊戲、漫畫等場景設定上，例如：想漂亮地繪製出過去看見的風景，或者想讓人物在製作好的自我世界裡移動等。

這本書主要是介紹描繪場景時很重要的透視及上色等兩大技巧。

此外，書內儘量採取簡潔清楚的說明方式，因為目前市場上說明透視的書籍都很難理解，我想在學習繪畫時，如果看到一堆難懂的名詞與英文，會很容易失去學習興趣。即便能從這些教材裡，學會「該本書裡的圖像」，也極少能畫出自創作品。模仿固然很重要，但是模仿的圖像除了沒有魅力之外，也會令人不想再畫下去，感覺非常無趣。因此，本書是採取如何才能反映自我作品來做解說。即便是沒有魅力的單純形狀，也請試著瞭解其基本的形體。

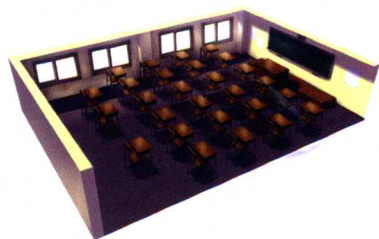
如果本書能成為各位讀者在繪畫上的參考，我將深感榮幸。



Contents

Gallery

- 6 兩點透視的教室
- 8 一點透視的教室
- 10 三點透視範例圖
- 11 描繪自然景物等場景

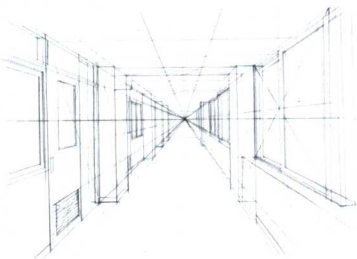


Chapter. 01 場景設定與製作流程 13

- 13 unit.01 開始繪製場景到完成

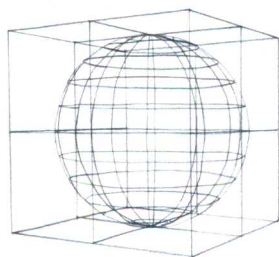
Chapter. 02 用一點透視法繪製設定的場景 17

- 18 unit.01 透視的基本認知
- 20 unit.02 讓畫面穩定的「一點透視」
- 25 unit.03 畫出簡單的一點透視
- 29 unit.04 擴展與分割立方體的畫法
- 36 unit.05 利用一點透視法繪製教室
- 44 unit.06 利用一點透視法繪製校舍



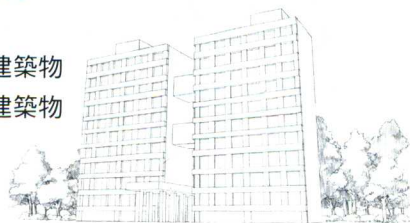
Chapter. 03 用兩點透視法繪製設定的場景 51

- 52 unit.01 讓畫面具動態感的「兩點透視」
- 58 unit.02 兩點透視的畫法
- 62 unit.03 繪製圓形與圓錐等基本形狀
- 67 unit.04 樓梯的畫法
- 72 unit.05 利用兩點透視法繪製桌子
- 75 unit.06 利用兩點透視法繪製椅子
- 78 unit.07 利用兩點透視法繪製教室



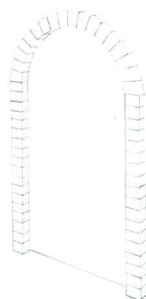
Chapter. 04 用三點透視法繪製設定的場景 85

- 86 unit.01 讓畫面具震撼力的「三點透視」
- 88 unit.02 利用三點透視法繪製立方體
- 92 unit.03 利用三點透視法繪製俯瞰的建築物
- 100 unit.04 利用三點透視法繪製仰望的建築物
- 108 unit.05 分割一個立方體
- 115 unit.06 利用三點透視法繪製教室



Chapter. 05 各種透視圖的應用技巧 119

- 120 unit.01 利用三點透視法繪製街道
- 123 unit.02 拱門的畫法
- 127 unit.03 繪製傾斜的物體 (彎曲的道路、斜坡)
- 131 unit.04 陰影的畫法
- 138 unit.05 鏡面和反射的畫法
- 141 unit.06 偶爾用感覺來畫圖也沒關係

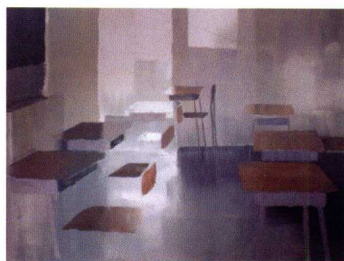


Chapter. 06 筆觸與表現的技巧 145

- 146 unit.01 上色的基本型態
- 153 unit.02 變形畫法

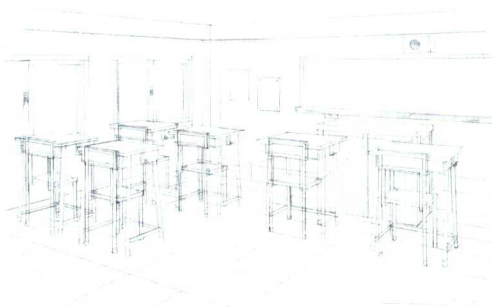
Chapter. 07 場景的上色技巧 159

- 160 unit.01 上色的步驟
- 163 unit.02 畫筆的筆觸操控技巧
- 165 unit.03 替教室上色



● 兩點透視的教室

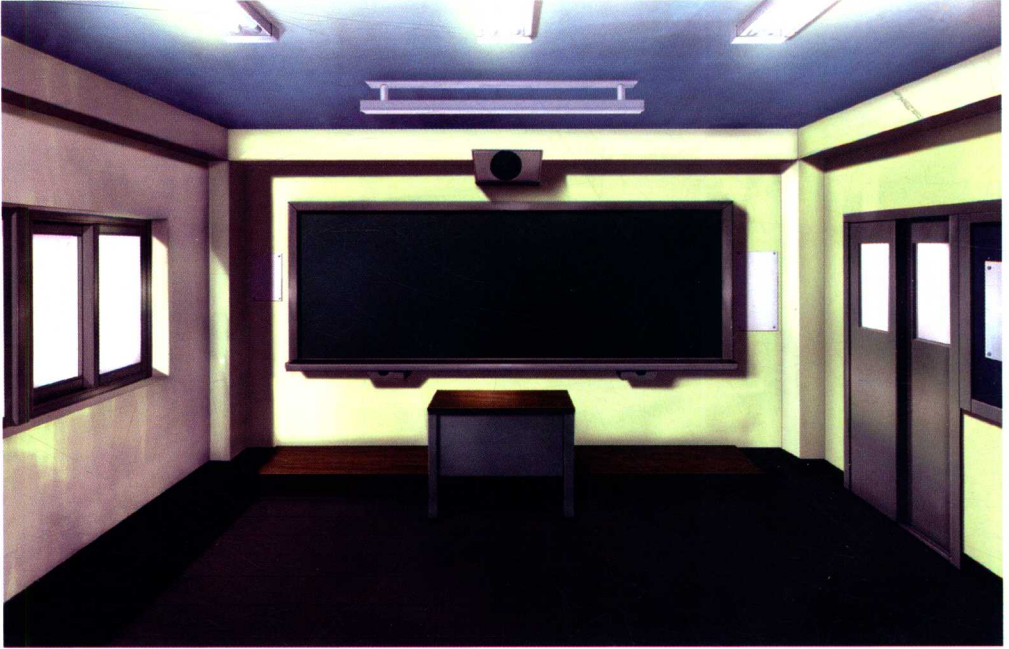




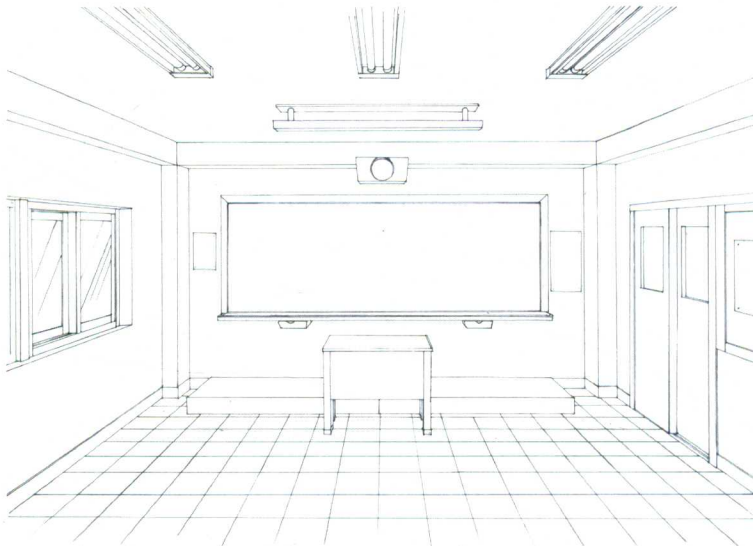
在描繪場景時，為了營造出氣氛而將整體畫面的色調統一。有效運用暖色與冷色調的效果，繪製出適合的場景印象

※兩點透視法的技巧，將在 P51 的 Chapter.03
「用兩點透視法繪製設定的場景」裡介紹

● 一點透視的教室



穩定的構圖。只要一邊注意物件的大小一邊繪製，就可以輕鬆畫出場景
※一點透視法的技巧，將在 P17 的 Chapter.02「用一點透視法繪製設定的場景」裡介紹





黑白圖畫



即使是相同的物體，只要改變質感，給人的感覺就會截然不同
※上色方法將在 P159 的 Chapter.07「場景的上色技巧」裡介紹

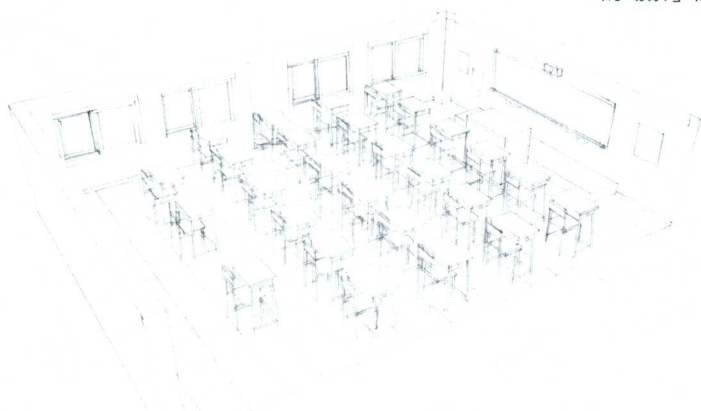
● 三點透視範例圖

三點透視的教室



複雜的構圖乍看之下似乎覺得很難畫，其實繪畫內容與單純的作品沒有什麼差別，重要的是集中精神直到完成作品為止

※三點透視法的技巧，將在 P85 的 Chapter.04 「用三點透視法繪製設定的場景」裡介紹



● 描繪自然景物



利用遠近感來營造出畫面的深度。描繪一定距離的物體時，會使用空氣遠近法來繪製。

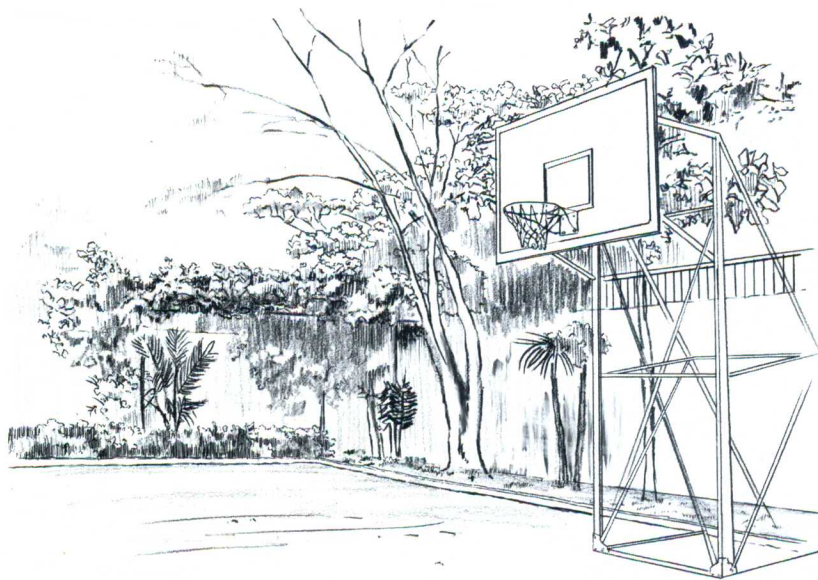
黑白圖畫



風景素描可以當作場景的素材，也是一種繪圖練習。不用拘泥於細節，輕快地畫出大致的筆觸

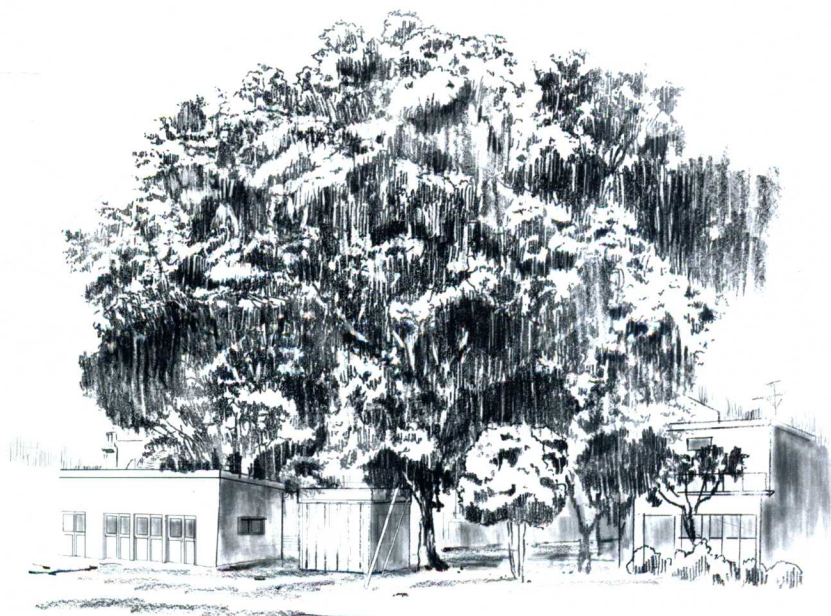
黑白圖畫

● 其他範例



將日常生活中的景象變成動畫的舞台。注意周遭不起眼的事物，去感受各種物體並取材為繪畫素材吧

黑白圖畫



在短時間內畫出充滿生命力的自然物體，可以讓作品也散發出動態感

黑白圖畫

Chapter. 01

場景設定與製作流程

unit.

01

開始繪製場景到完成

在毫無準備的情況下，是無法畫出場景的，必須先決定想要表現的年代、季節等設定內容以及筆觸。首先，我們就以動畫製作的現況來當作參考，介紹一開始該如何畫出場景。

01

為了能順利進行繪製作業，必須事先演練要畫出何種場景。雖然可以把繪製過程中的想法全都反應在作品上，卻可能因為想像的主軸過於龐大，使得要傳達的內容反而變得單薄。因此必須盡量先將「時代」、「季節」、「場所」等部份設定得很詳細，才能順利進行後續的繪製作業。



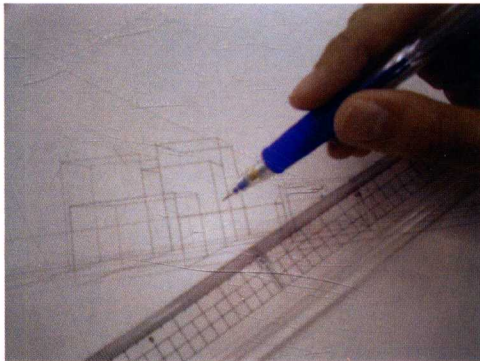
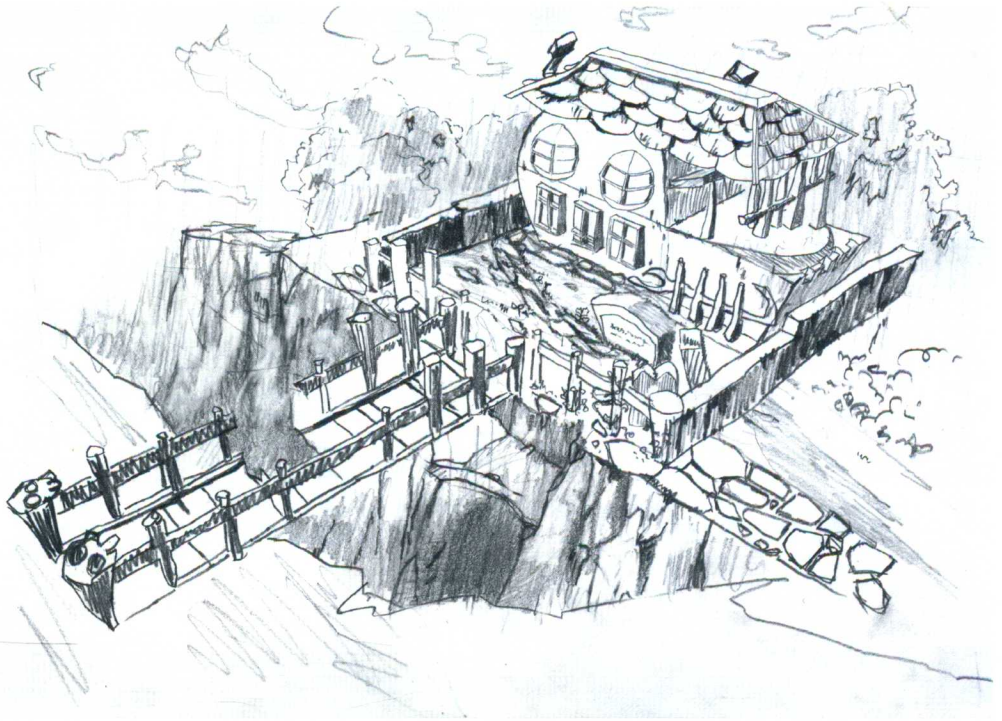
02

確定想要繪製的場景之後，就先用鉛筆概略地畫出來。實際繪製想像的事物時，不要從細節設定開始著手，而是先決定大方向，之後再到小細節，這樣在下筆以及調整上比較方便。



繪製了幾張主要場景的草圖之後，再用尺畫出正確的形狀。繪製細節的步驟稱為「美術設定」。描繪設定內容時，請一邊想像作品的概念以及人物的樣子，一邊思考要放入什麼樣的事物才能讓觀眾感受到作品要傳遞的氣氛。

※詳細內容將在 Chapter.01「用一點透視法繪製設定的場景」、Chapter. 02「用兩點透視法繪製設定的場景」、Chapter.03「用三點透視法繪製設定的場景」等章節裡進行介紹。



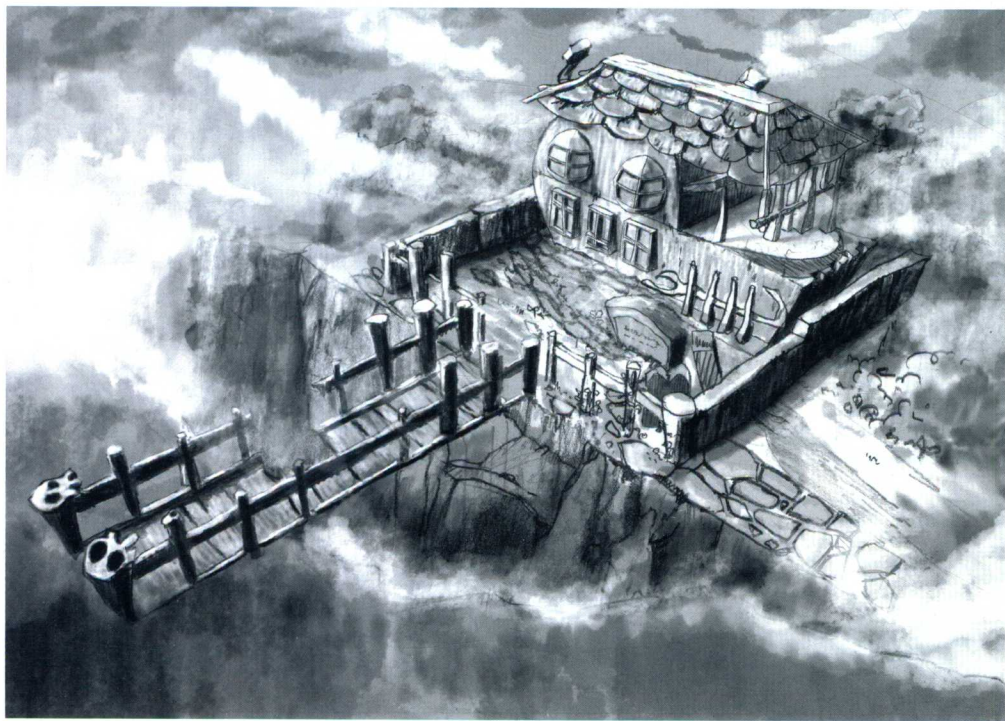
使用透視圖 (path) 畫出立體物體的形狀



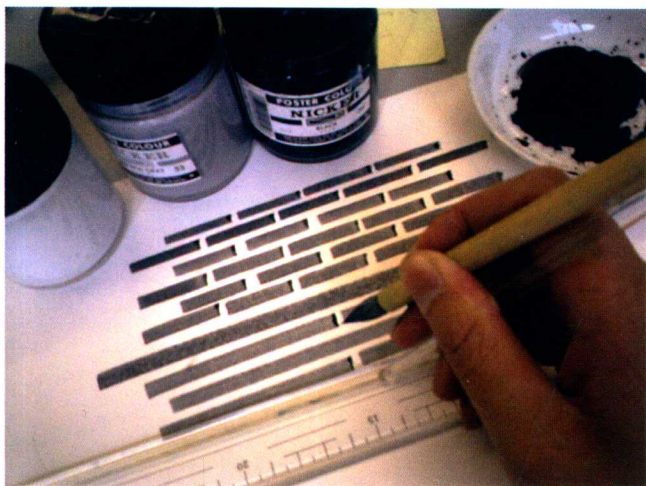
用鉛筆畫出輪廓

04

完成美術設定之後，接下來要使用顏料上色，同樣不要從細節部份開始著手，先大致決定適合作品氛圍的大面積用色。這個步驟繪製的圖稱為美術 Board，繪製的細膩程度會根據作品內容而產生差異，但是可以試著嘗試一些不同的作品表現方法以及特殊手法，有時也會有詳細繪製美術 Board，並使用在實際作品的情況。一般動畫的場景是由數個人來完成。「美術設定」以及「美術 Board」會分配給各個負責場景的工作人員，然後再搭配不同分鏡來上色，完成設計圖。

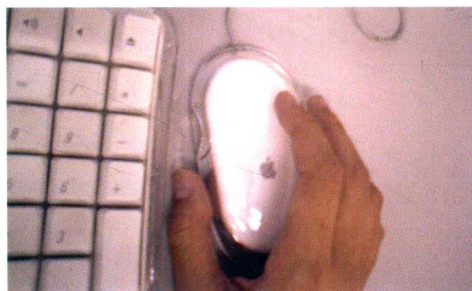
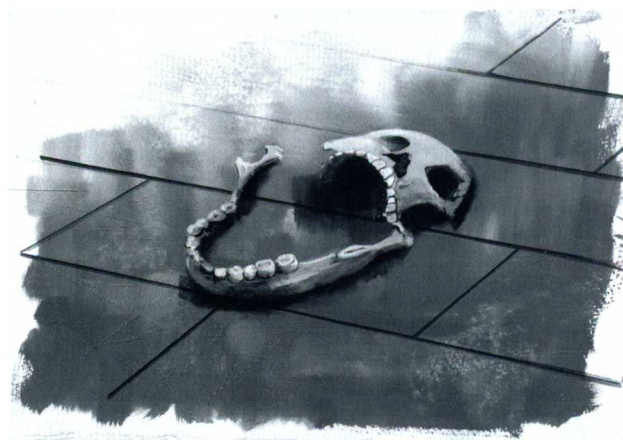


使用廣告顏料來上色



按照各個分鏡的版面來替場景上色。現在大部份都是用數位上色，但是無論是手繪或電繪，都是建立在素描基礎上，於有限的時間內來完成作品。

※詳細請見本書 Chapter.07「場景的上色技巧」的介紹。



使用電腦上色已經蔚為風氣