

漫画梦工场

COMICS DREAM WORKS



从零开始 举一反三
重点掌握 成就梦想

穆思睿 编著

VOL **5**

透视与场景素描技法



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

燃
驱
蚊

图书在版编目(CIP)数据

漫画梦工场. 5, 透视与场景素描技法 / 穆思睿编著

— 北京: 人民邮电出版社, 2012. 9

ISBN 978-7-115-28923-0

I. ①漫… II. ①穆… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第157586号

内 容 提 要

在学习漫画的道路上, 作为初学者的你, 是否遇到过很难掌握透视规律的画法的问题? 又如何将透视规律很好地运用到场景绘画当中呢? 阅读本书即可找到答案。

本书是《漫画梦工场》系列中的一本。本书从一点、两点、三点及圆面透视的基本规律开始讲起, 用生动而精致的图例、简明扼要的图注, 将利用一点透视、两点透视及三点透视绘制场景的实用技巧直观展现出来, 帮助读者深入了解场景绘制的完整过程。

本书讲解系统, 图例丰富, 适合初、中级动漫爱好者作为自学用书, 也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

漫画梦工场 5——透视与场景素描技法

- ◆ 编 著 穆思睿
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14 插页: 4
字数: 350千字 2012年9月第1版
印数: 1-4 000册 2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28923-0

定价: 32.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

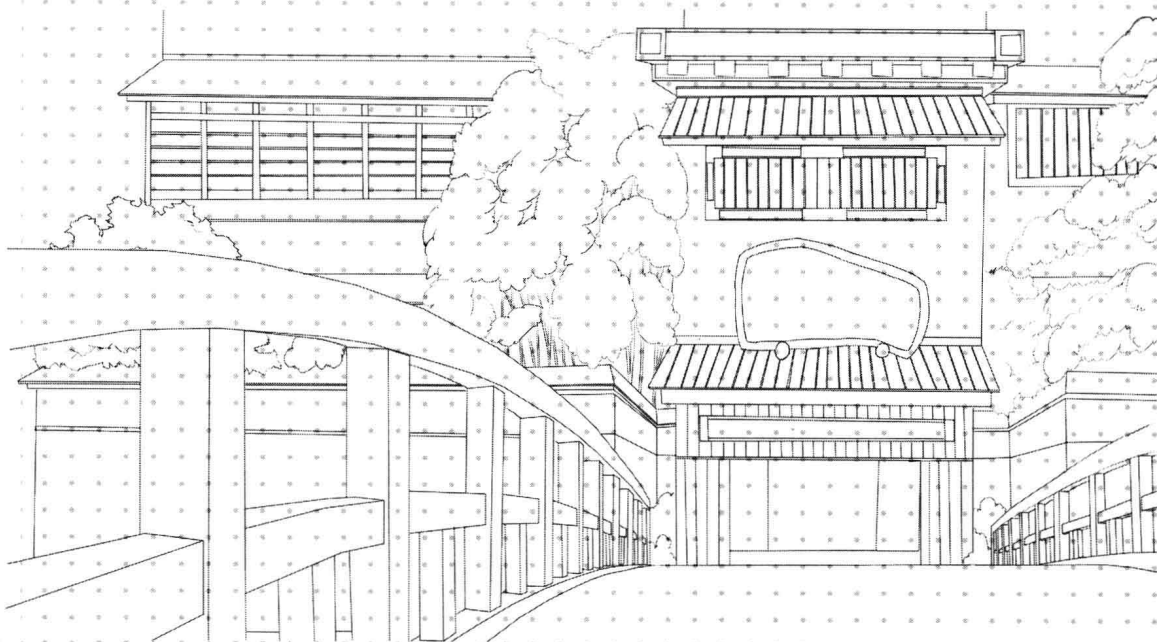
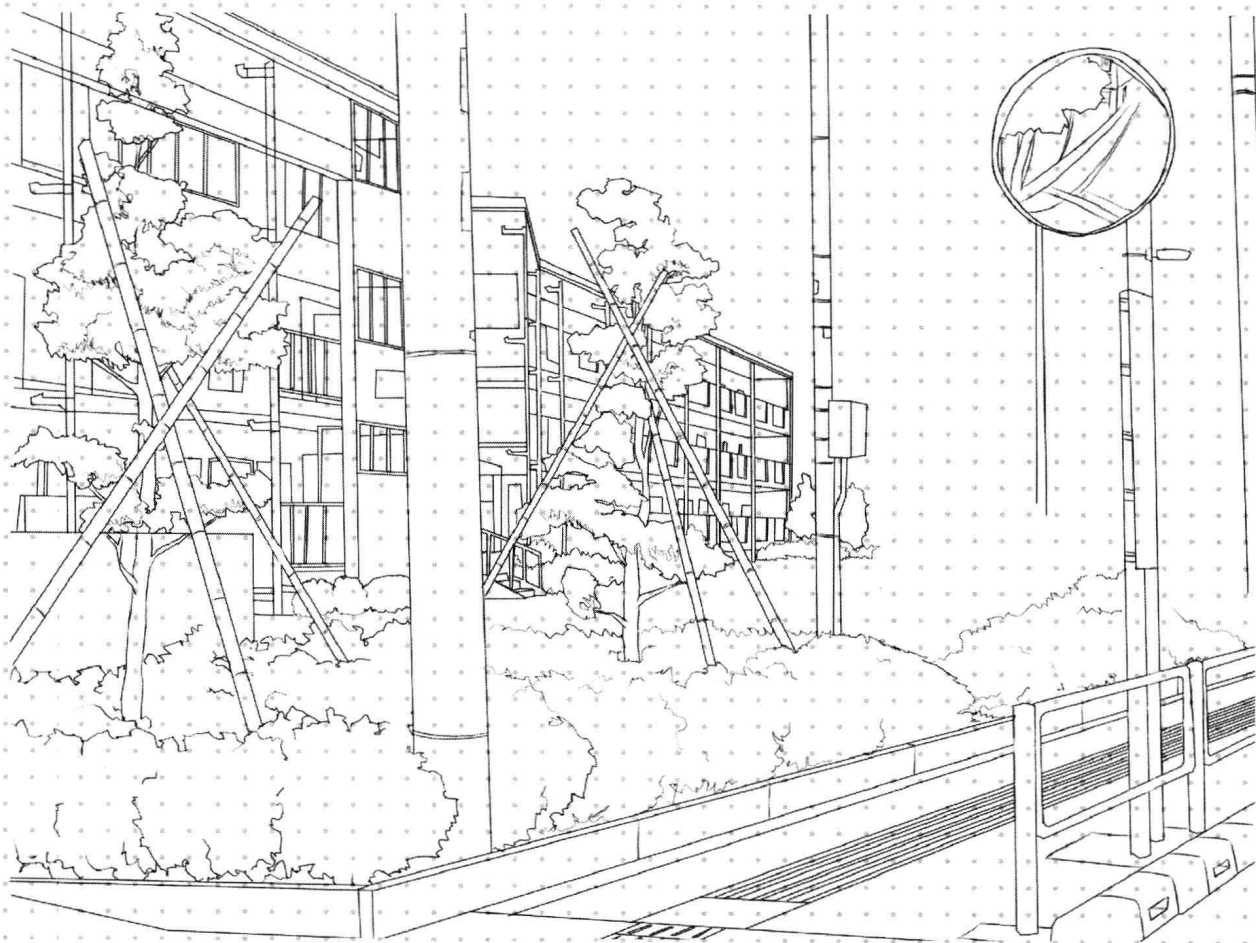
反盗版热线: (010)67171154

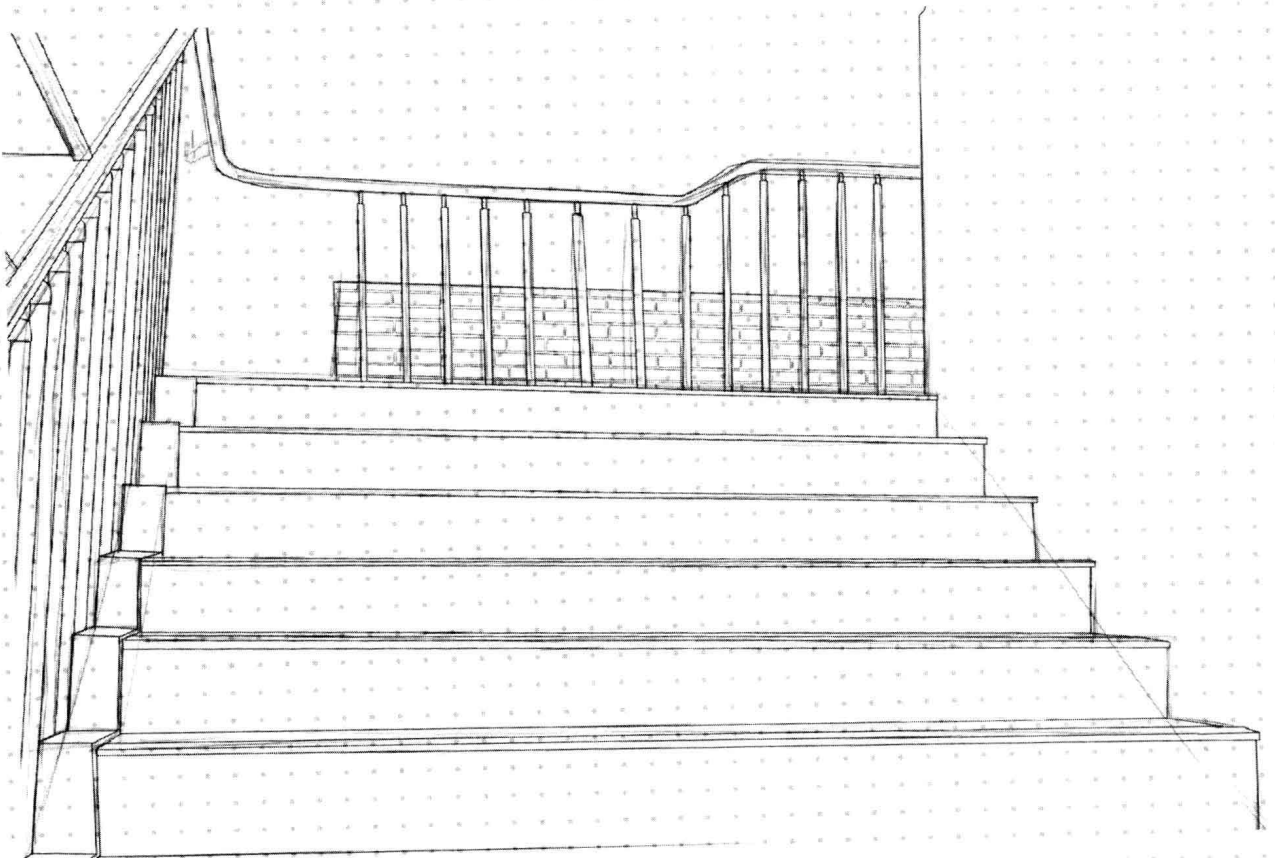
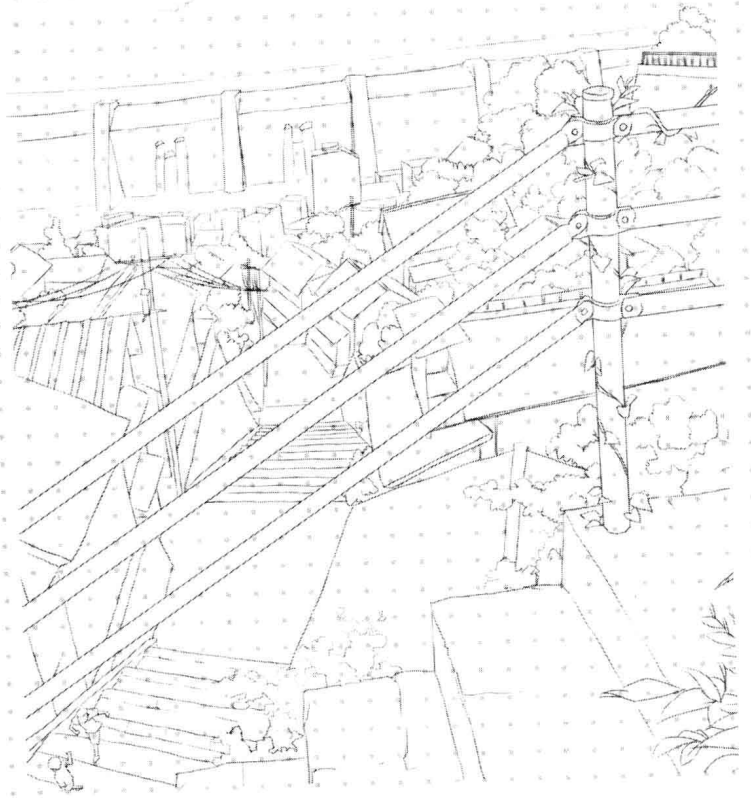
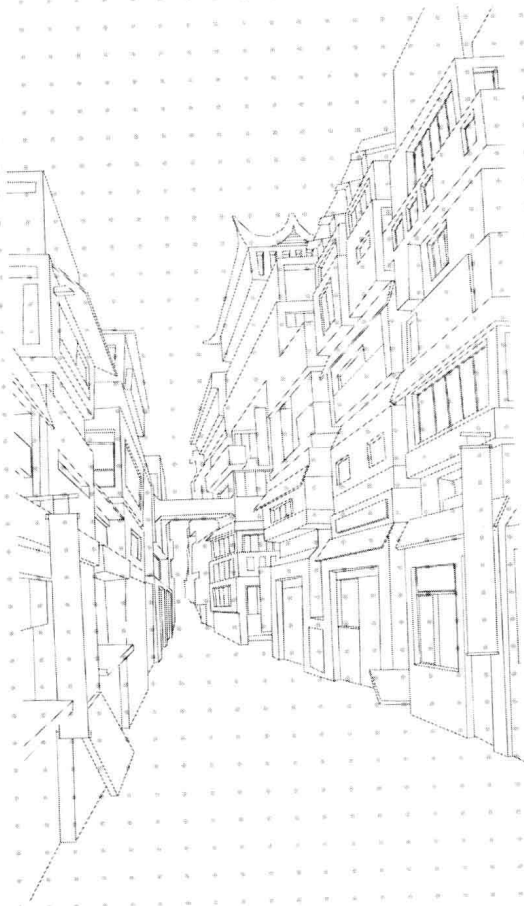
广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

提示:

一点透视的表现需要遵守一点透视法则, 常用来表现街道、楼梯之类的建筑物。

练习要点1: 利用一点透视绘制场景

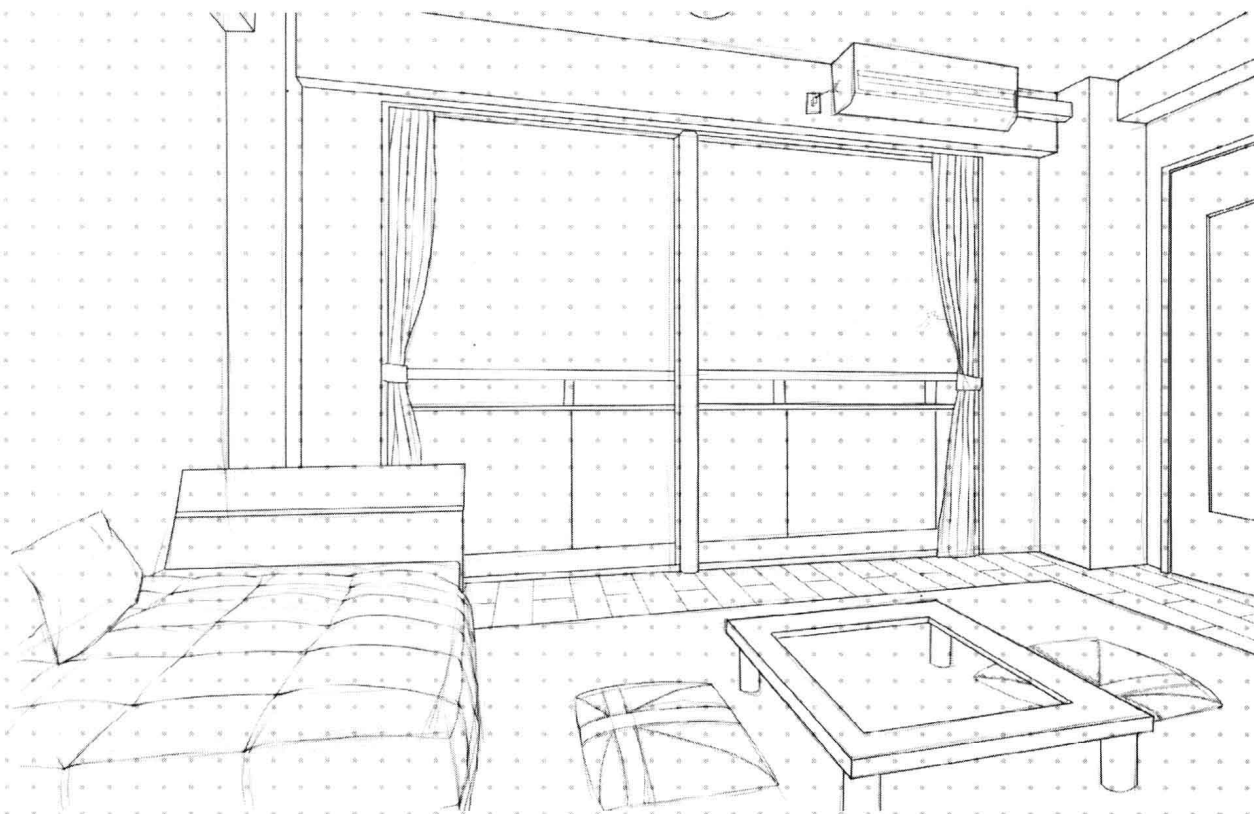


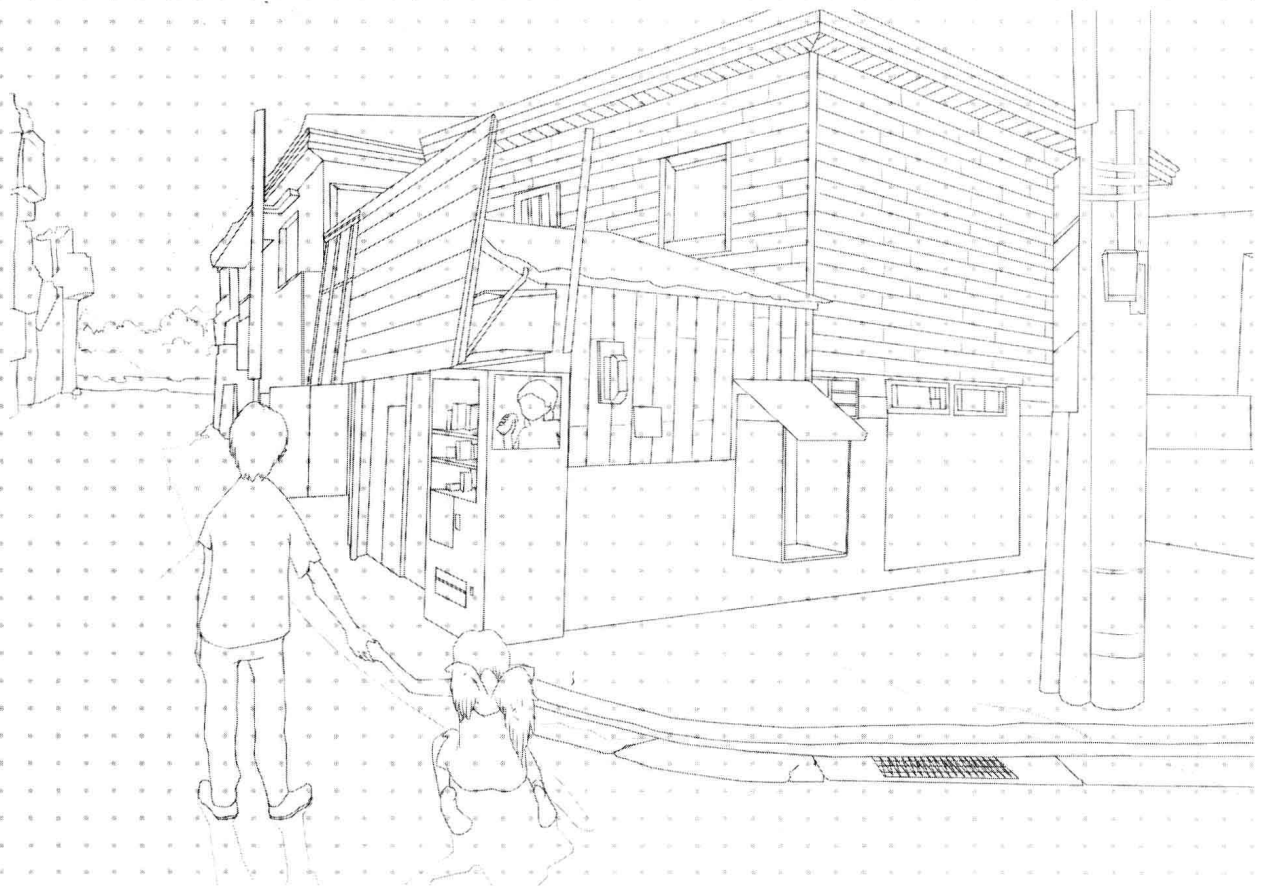
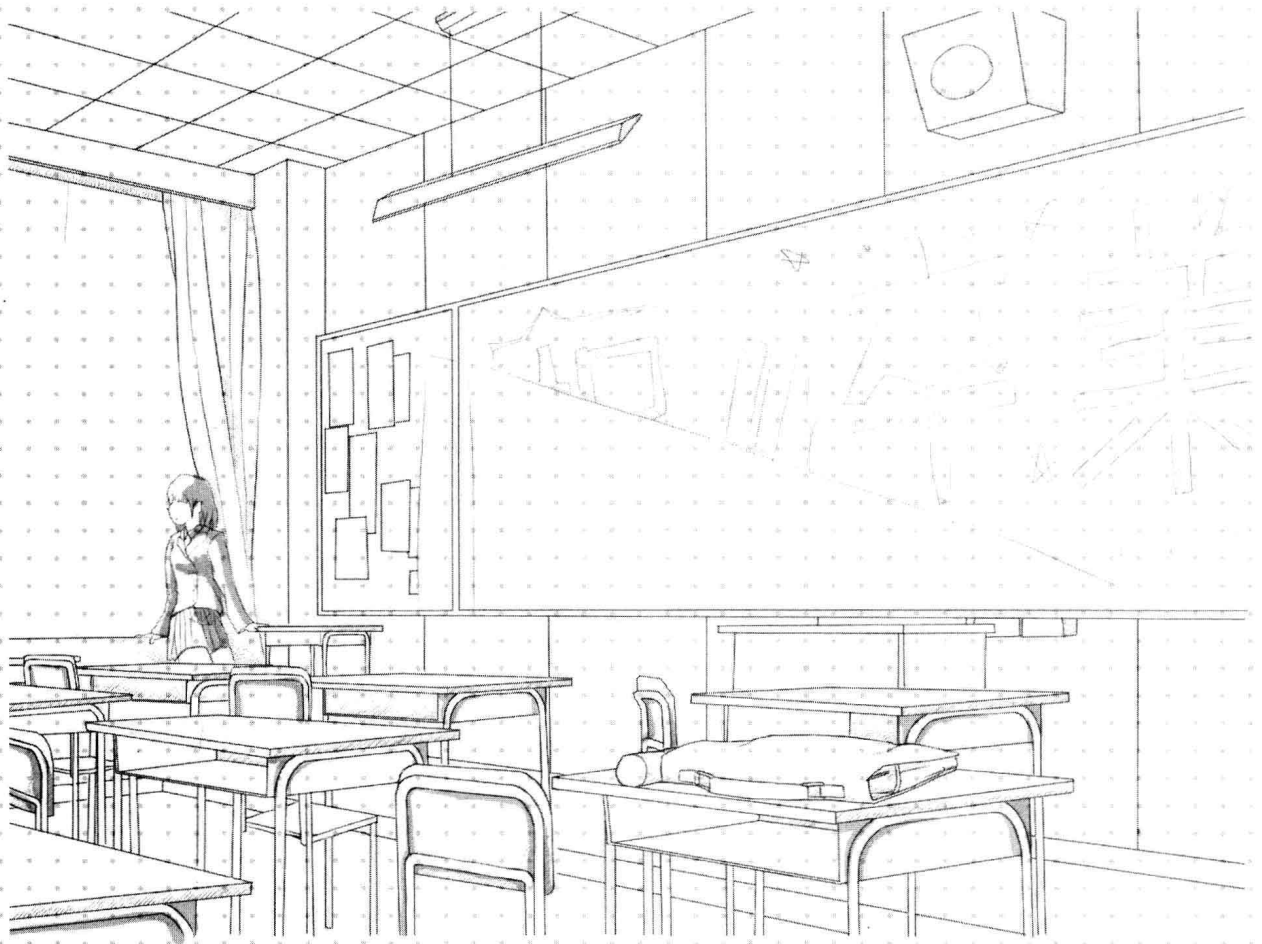


提示：

两点透视也叫成角透视，利用两点透视绘制场景时需要注意有两个灭点。

练习要点2： 利用两点透视绘制场景

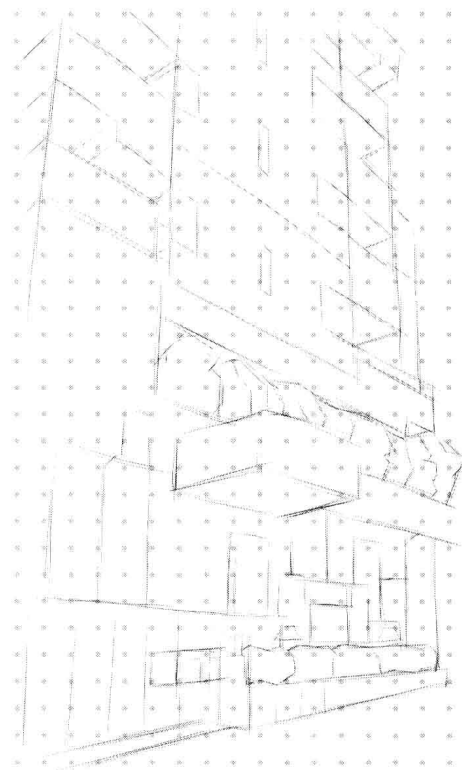
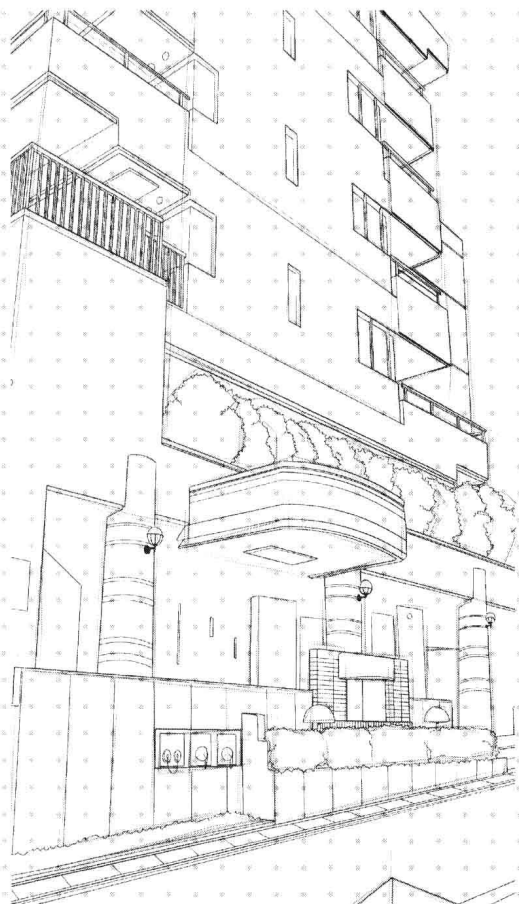




提示：

三点透视又称“倾斜透视”，一般用于表现超高层建筑、俯视图或仰视图。

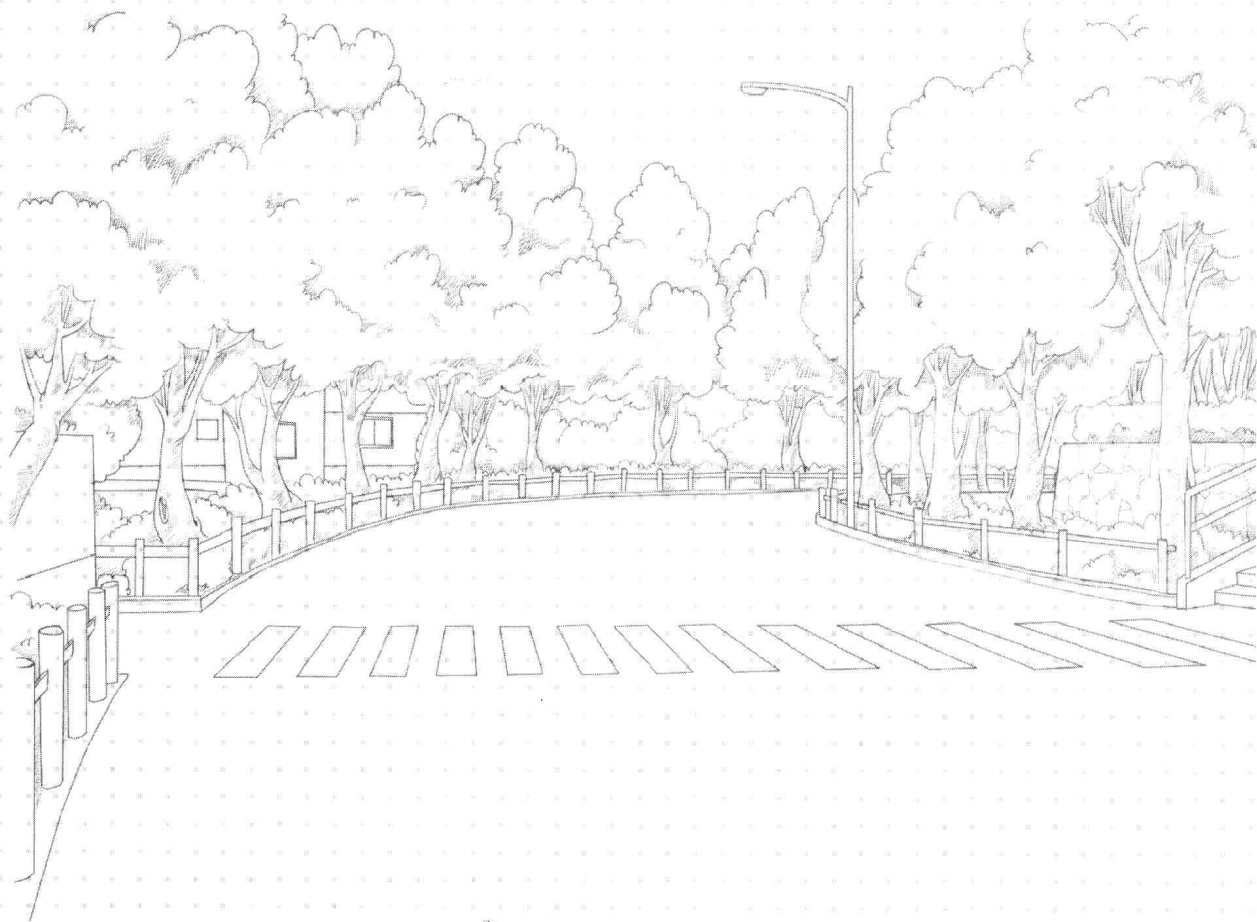
练习要点3： 利用三点透视绘制场景

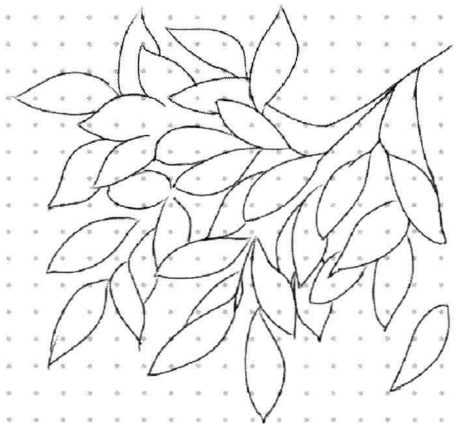
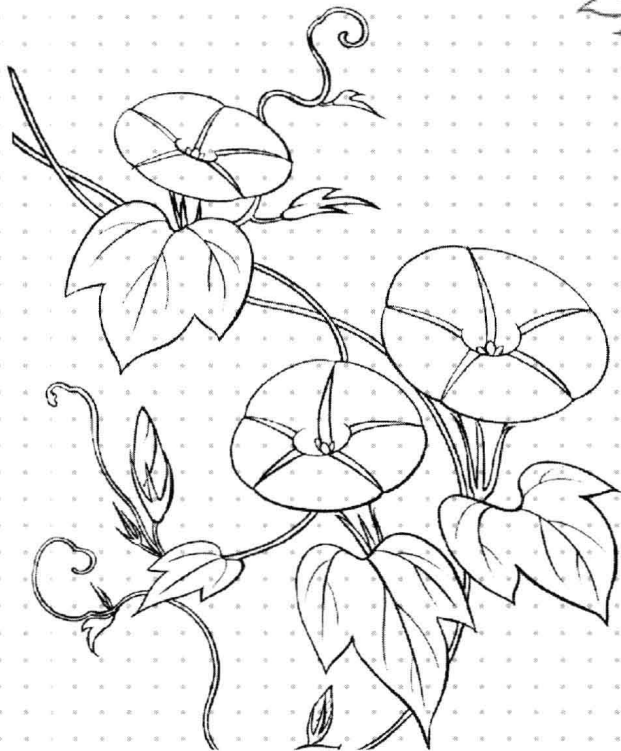
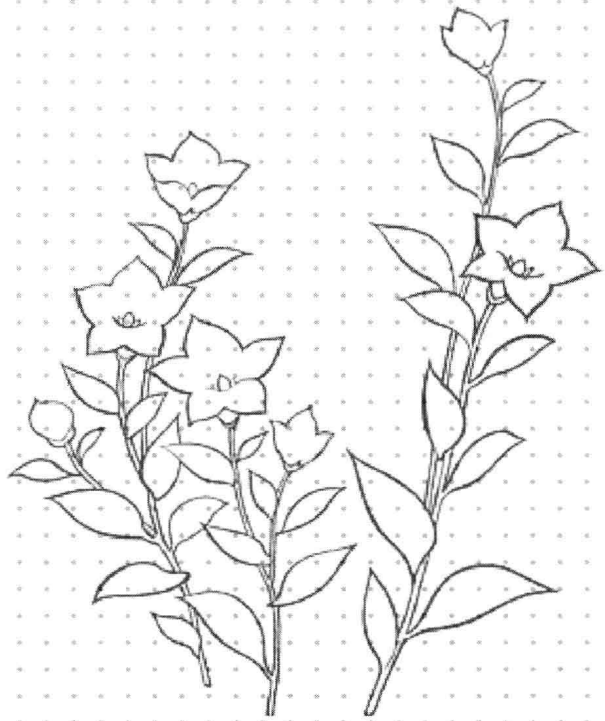


练习要点4： 场景绘制实战

提示：

平时要多多练习才能够将场景绘制得很准确。







目录

Part 01 从二维到三维	4	场景中的桥	93
透视	5	街道中的人物	102
透视的基本规律	7	商业街	112
一点透视	8	楼梯上的战斗	117
两点透视	8	举一反三：高处下的建筑	121
三点透视	9	Part 04 利用两点透视绘制场景	129
圆面透视的基本规律	10	卧室	130
进深感	11	卧室中的人物	132
水平线的重要性	13	学校	134
举一反三：构建有进深感的街道	14	教室	141
Part 02 从平面到空间看透视的 规律	19	举一反三：街角的绘制	147
一点透视	20	Part 05 利用三点透视绘制场景	152
利用一点透视构图	23	天空下的建筑	153
熟练运用各种角度	28	楼房	157
利用一点透视绘制特殊角度场景	28	临街楼房	160
灯泡眼里的房子	32	Part 06 利用照片绘制动漫场景	163
利用一点透视绘制仰视角度场景	38	马路	164
利用叉号法绘制窗户	42	室内	169
平面与立体的区别	46	江南小镇	174
举一反三：教你绘制常见走廊	47	Part 07 场景绘制实战	182
两点透视	54	树木	183
运用两点透视法绘制建筑物的技巧	57	树的绘制	186
利用两点透视构图	57	花草	192
熟练掌握的例子	60	花的绘制	196
三点透视	65	天上的云	200
三点透视的绘制顺序	66	云的绘制	201
两点透视与三点透视的区别	67	千奇百怪的岩石	205
平行仰视和平行俯视	69	山石的绘制	206
三点透视构图法	70	各种各样的城堡	210
熟练掌握的例子	71	城堡的绘制	211
俯视卧室的绘制	72	幻想小屋	216
场景构图规律	77	植物的绘制	221
场景构图法则	78		
Part 03 利用一点透视绘制场景	81		
街道一角	82		
老式街道	88		

漫画梦工场

COMICS DREAM WORKS



从零开始 举一反三
重点掌握 成就梦想

1016834

穆思睿 编著

VOL 5

透视与场景素描技法

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画梦工场. 5, 透视与场景素描技法 / 穆思睿编著

— 北京: 人民邮电出版社, 2012. 9

ISBN 978-7-115-28923-0

I. ①漫… II. ①穆… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第157586号

内 容 提 要

在学习漫画的道路上, 作为初学者的你, 是否遇到过很难掌握透视规律的画法的问题? 又如何将透视规律很好地运用到场景绘画当中呢? 阅读本书即可找到答案。

本书是《漫画梦工场》系列中的一本。本书从一点、两点、三点及圆面透视的基本规律开始讲起, 用生动而精致的图例、简明扼要的图注, 将利用一点透视、两点透视及三点透视绘制场景的实用技巧直观展现出来, 帮助读者深入了解场景绘制的完整过程。

本书讲解系统, 图例丰富, 适合初、中级动漫爱好者作为自学用书, 也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

漫画梦工场5——透视与场景素描技法

- ◆ 编 著 穆思睿
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14 插页: 4
字数: 350千字 2012年9月第1版
印数: 1-4000册 2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28923-0

定价: 32.00元

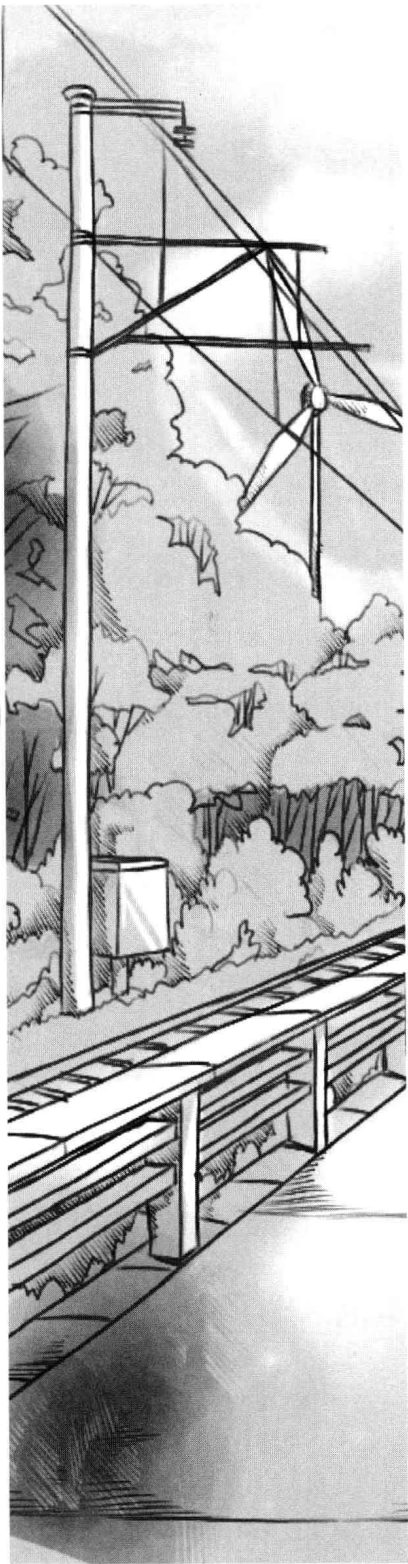
读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目录

Part 01 从二维到三维	4	场景中的桥	93
透视	5	街道中的人物	102
透视的基本规律	7	商业街	112
一点透视	8	楼梯上的战斗	117
两点透视	8	举一反三：高处下的建筑	121
三点透视	9	Part 04 利用两点透视绘制场景	129
圆面透视的基本规律	10	卧室	130
进深感	11	卧室中的人物	132
水平线的重要性	13	学校	134
举一反三：构建有进深感的街道	14	教室	141
Part 02 从平面到空间看透视的 规律	19	举一反三：街角的绘制	147
一点透视	20	Part 05 利用三点透视绘制场景	152
利用一点透视构图	23	天空下的建筑	153
熟练运用各种角度	28	楼房	157
利用一点透视绘制特殊角度场景	28	临街楼房	160
灯泡眼里的房子	32	Part 06 利用照片绘制动漫场景	163
利用一点透视绘制仰视角度场景	38	马路	164
利用叉号法绘制窗户	42	室内	169
平面与立体的区别	46	江南小镇	174
举一反三：教你绘制常见走廊	47	Part 07 场景绘制实战	182
两点透视	54	树木	183
运用两点透视法绘制建筑物的技巧	57	树的绘制	186
利用两点透视构图	57	花草	192
熟练掌握的例子	60	花的绘制	196
三点透视	65	天上的云	200
三点透视的绘制顺序	66	云的绘制	201
两点透视与三点透视的区别	67	千奇百怪的岩石	205
平行仰视和平行俯视	69	山石的绘制	206
三点透视构图法	70	各种各样的城堡	210
熟练掌握的例子	71	城堡的绘制	211
俯视卧室的绘制	72	幻想小屋	216
场景构图规律	77	植物的绘制	221
场景构图法则	78		
Part 03 利用一点透视绘制场景	81		
街道一角	82		
老式街道	88		



Part 01

从二维到三维

二维到三维就是平面到立体。本章将学习相关的透视法则和规律，以便提高我们的绘画技巧，丰富画面效果。

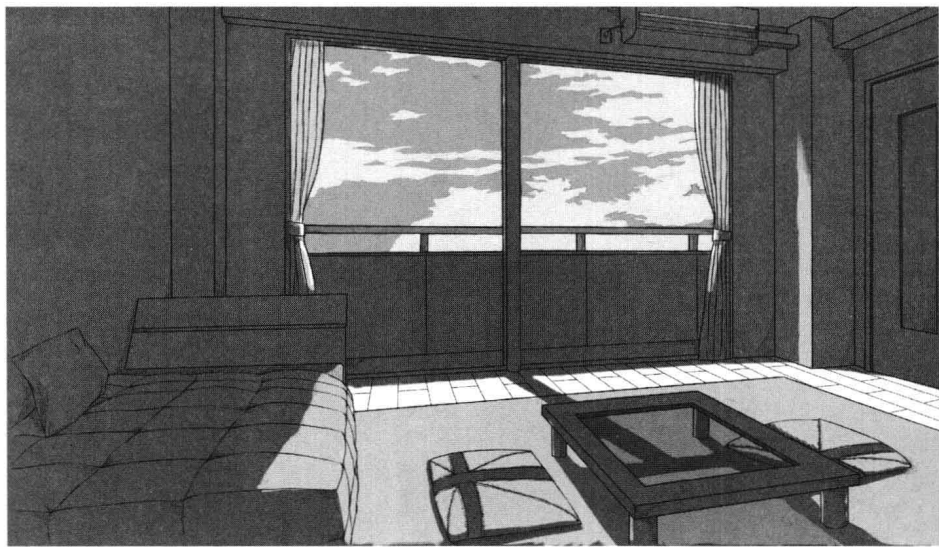
透视

透视是一种最早来源于绘画，并在现代建筑设计领域中作为“制图技法”而逐渐成熟起来的绘画技巧。有些绘画不重视透视关系，是“没有透视”或“混乱透视”的，如果能将透视把握好，那么画面就显得更有说服力。本书主要介绍适合漫画或插图表现的透视技法，它能使画面表现真实、立体。有透视意识的绘画，就是指有进深感的意思、有空间感的绘画。背景一般指有人物的空间。



在日常生活中，我们看到的物体的形状有大小、远近、高低和长短之分（如左图所示），这是由于方位和距离的不同在视觉中引起了不同的效果，使我们看到的物体形象常常与实际状态发生了变化，这种现象就是透视。

如同右图两幅图片所示，屋子里的东西由远到近越来越大（右侧图A），地毯上的茶几实际应该是长方形的，而画面中则变成了梯形。



图(A)

同样宽的道路渐变窄，电线杆也越来越矮小（右侧图B）。

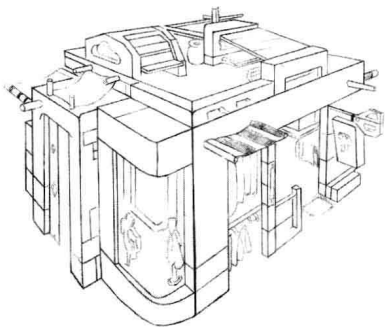


图(B)

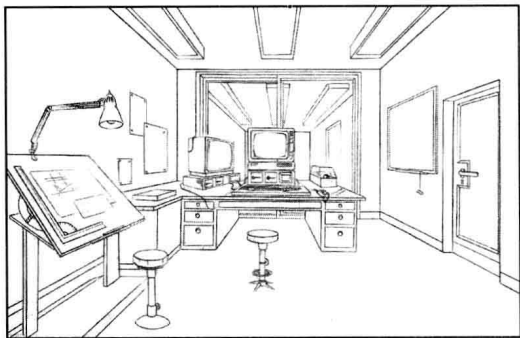
综上所述这些现象就称之为透视现象。这些变了形的视觉现象，表达了物体在空间存在的状况。



俯视场景



俯视场景



室内场景



室外场景

对任何一位从事表现艺术设计的人来说，透视都是最重要的。无论从事美术、建筑还是设计领域，都必须掌握各种透视法则，因为它是一切作图的基础。

透视能帮助我们真实的想象表现为图像，很好地表现出物体的立体感、空间感。

一个场景的设计构思是通过画面艺术形象来体现的，而形象在画面中的位置、大小、比例、方向都是建立在科学的透视规律基础上的。所以准确掌握各种透视法则是绘制好一幅动漫场景图的必备基础（如本页图所示为绘制好的动漫场景）。



街道场景