

# 漫画大课堂

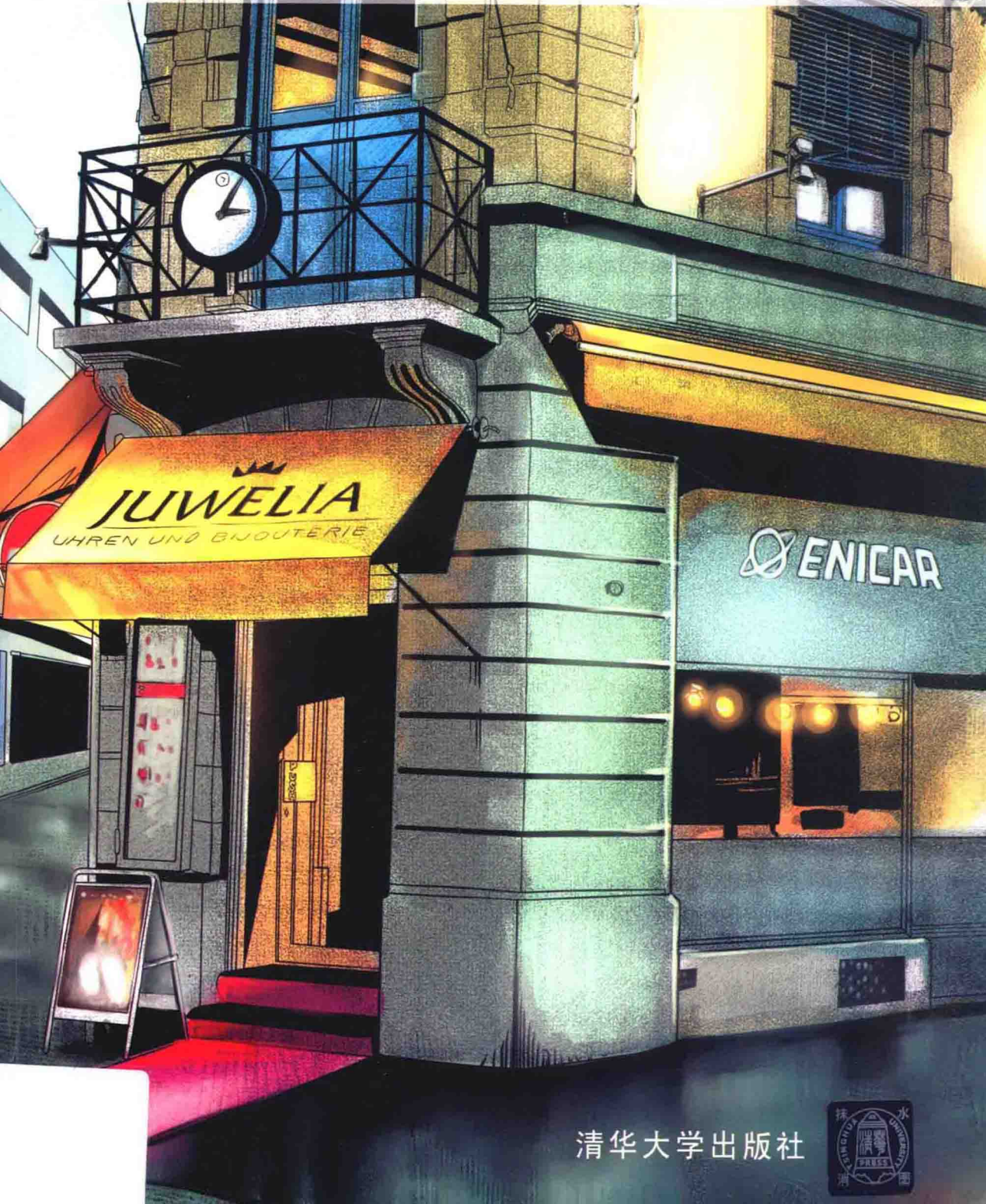
4

## 之 场景篇

The class of comic

精彩艺族工作室

邹碧玉/编著



清华大学出版社



# 漫画大讲堂

## 之 场景篇

邹碧玉 / 编著



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

作为一本专门介绍如何绘制漫画场景的图书,本书包含4章。第1章介绍场景绘制中必须了解的透视基础知识;第2章收录大量漫画中常见的场景线稿,学习的同时可以作临摹练习;第3章详细讲解场景制作的一些实用技巧;第4章介绍建立场景素材库的重要性。每章中含有大量的示例图和制作案例,其风格和制作手法都有所不同。因此希望各位读者能从中寻找到适合自己的方法,并且将其加以灵活运用。

本书非常适合动漫爱好者、插画爱好者以及相关专业的学生和从业人员阅读,也可作为动漫相关专业的培训教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

漫画大讲堂. 场景篇/邹碧玉编著. —北京:清华大学出版社, 2014

ISBN 978-7-302-34516-9

I. ①漫… II. ①邹… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第277187号

责任编辑:田在儒

封面设计:王丽萍

责任校对:刘静

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:9.25 字 数:211千字

版 次:2014年1月第1版 印 次:2014年1月第1次印刷

印 数:1~2500

定 价:29.00元

---

产品编号:054971-01



## 前 言

目前，卡通、漫画作为一大产业已在我国悄然兴起，其市场开拓的前景也极为可观。漫画作为一种喜闻乐见的艺术形式早已为广大青少年甚至成年人所接受，国内漫画家队伍的年轻化便是这种兴盛的体现。很多青少年读者开始自学漫画的绘制，甚至立志从事这一行业。目前国内动漫整个产业链还不完善，市场上的漫画教材也良莠不齐。本书旨在做图书市场上更好、更全、更精的漫画教材。

与其他艺术流派一样，漫画的学习也有一个吸收、借鉴的过程。漫画在我国再次兴起，与日本漫画在中国的普及是分不开的。俊俏、秀美的人物形象以及充满时代气息并且曲折动人的故事情节，无不成为青少年心中的偶像、梦想，对日本漫画的学习也成为时下颇为时髦的门类。在这种大环境下，我们本着“他山之石，可以攻玉”的原则，编绘了这套《漫画大讲堂系列》丛书，全方位介绍漫画绘制的各种技巧、方法。读者从中不仅能掌握漫画的基础知识，还能了解各种风格漫画绘制的特殊技巧。希望这套丛书成为广大漫画爱好者的良师益友，帮助你实现成为一名漫画家的梦想。

在此，感谢所有对本书编绘提供帮助、支持的朋友！

感谢在艺术创作之路、人生旅程中给予我指点的方向乐老师、田文焕老师、李天一老师。

感谢一路同行的好友土豆、邹邹、阿珏、蘑菇对于本书的帮助。

感谢本丛书的其他画手，向王呈臣、方虹文、张彦、李宁、朱环保、黄媛玲、尤启焕等同学致敬。

感谢你们，如果本书能为漫画行业的发展带来一丝帮助，那么，荣耀皆归于你们！

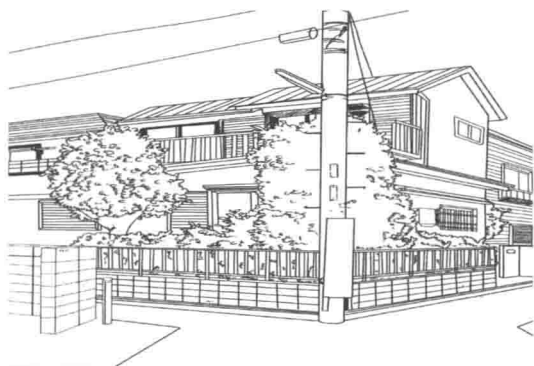
徐旺春

2014年1月

## 第1章 绘制符合透视法则的漫画场景

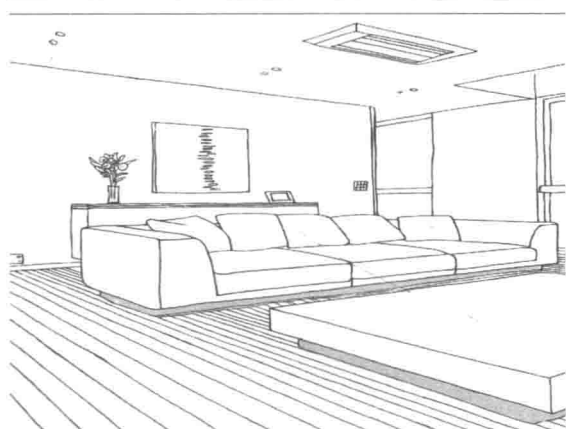
①

漫画中的场景 .....	2
常见的几种透视 .....	6
一点透视 .....	9
两点透视 .....	10
三点透视 .....	11
鱼眼透视 .....	12
空气透视 .....	13
一点透视在漫画中的运用 .....	14
两点透视在漫画中的运用 .....	16
三点透视在漫画中的运用 .....	19
鱼眼透视在漫画中的运用 .....	21
空气透视在漫画中的运用 .....	22



## 第2章 漫画中常见的场景

②③



日常街道 .....	24
快餐店内 .....	30
走廊 .....	32
办公室 .....	34
教室 .....	35
家居室内 .....	36
公共场所 .....	39
校园 .....	40
商业街 .....	42
室外场景 .....	44
室外建筑 .....	47
自然风景 .....	49

## 第3章 场景绘制技巧

⑤⑨

漫画场景绘制的一般过程 .....	67
漫画场景的细节处理 .....	73
场景网点纸的运用 .....	75
场景的质地、纹理表现 .....	78
场景中的光影 .....	80
以照片为基础绘制逼真的漫画场景 .....	88
以照片为原型的漫画场景 .....	104



## 第4章 搜集、整理场景素材簿

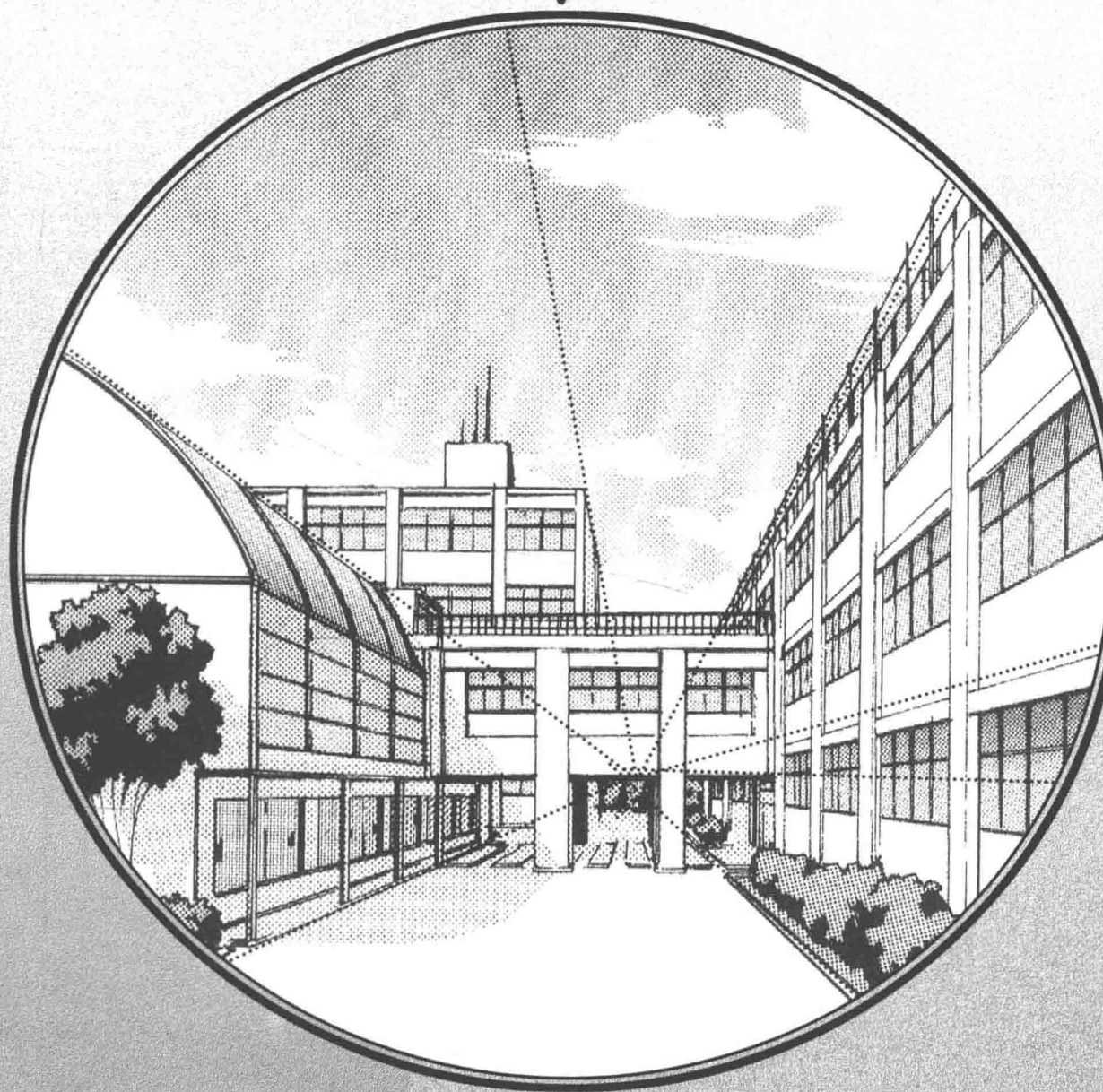
⑪①

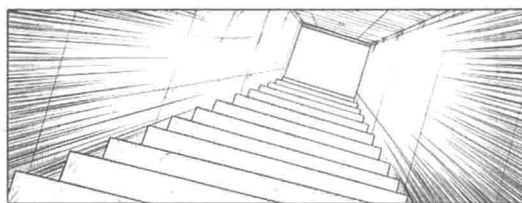
生活中的各种素材 .....	114
植物素材 .....	123
场景中的交通工具 .....	142



# 第 1 章

绘制符合透视法则的漫画场景





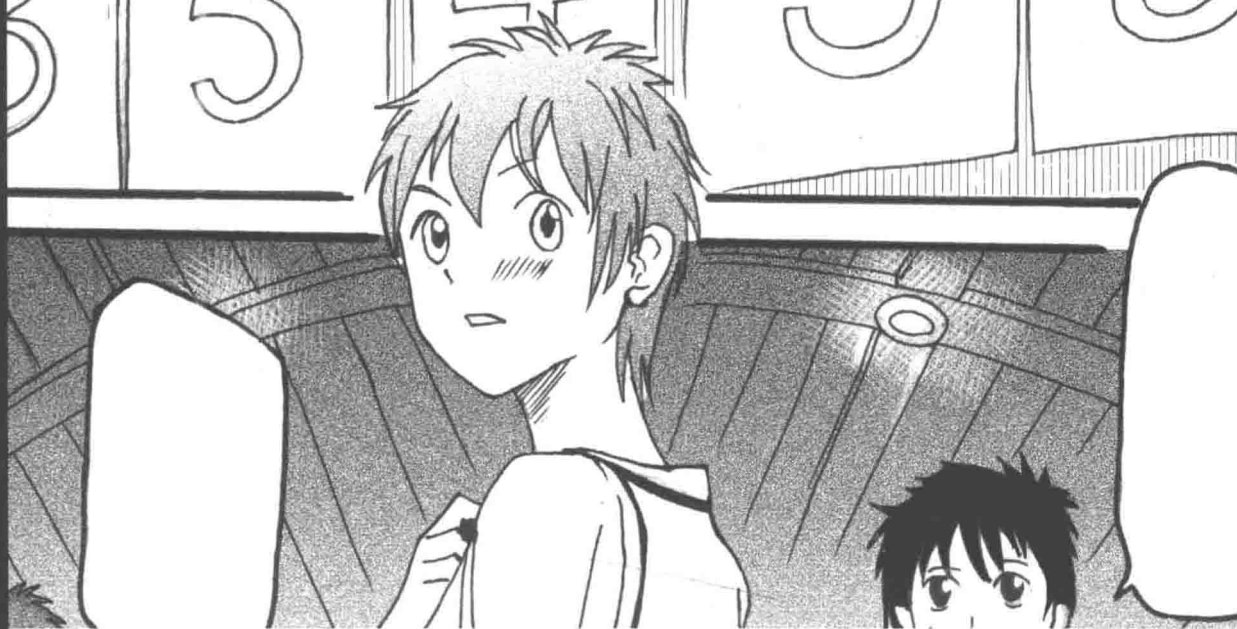
漫画场景不仅可以丰富画面，同时也能对漫画故事起到暗示、说明、强调等作用，从而使漫画故事能流畅地发展下去。

漫画创作和写作文是一样的，必须交代清楚人物、时间、地点。只是漫画是用漫画语言传达给读者故事发生的时间和地点，而非文字。设想一下，整个漫画故事只有人物(如上图)会是怎样一种结果？读者只知道他们是一群人，而不知道他们在做什么。由此可见，漫画场景在漫画故事中是多么重要。在接下来的章节中，我将为大家讲解漫画场景的相关知识和绘制技巧。

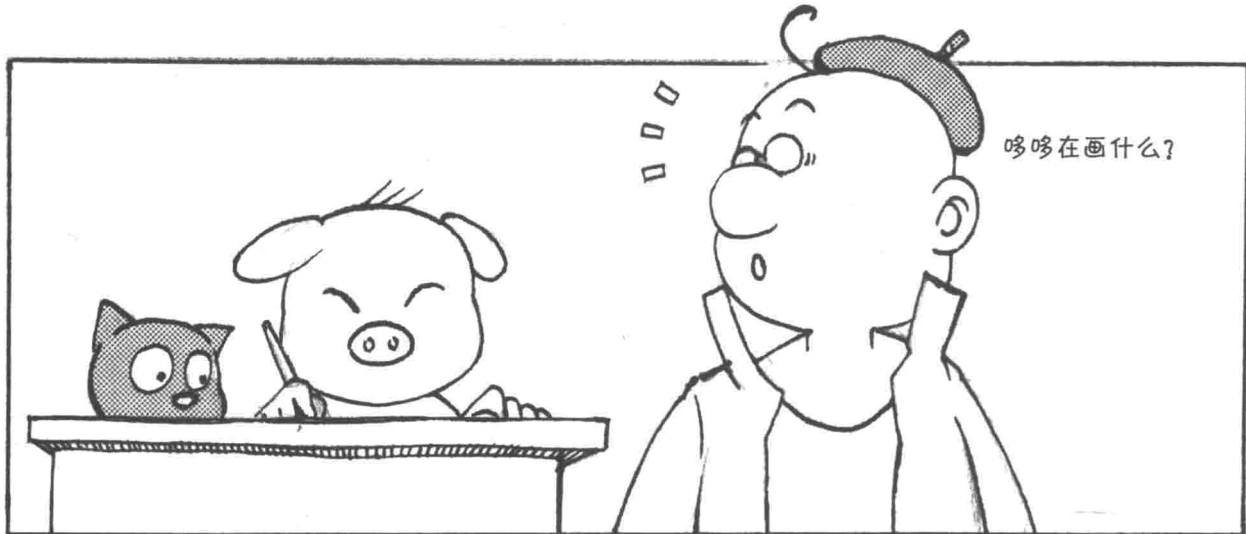


很多漫画故事都是以场景开始或者结束的。

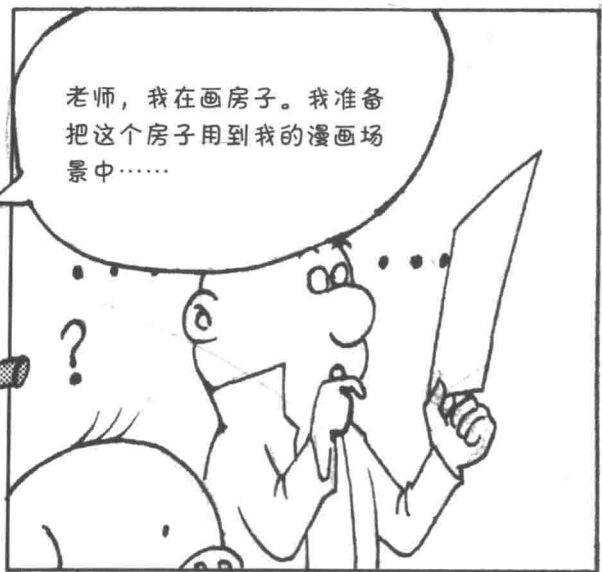
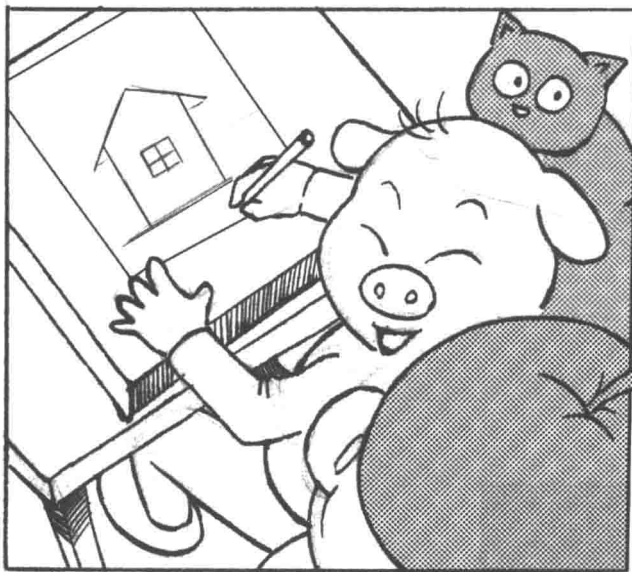
在绘制带有背景的插画和漫画时，必须首先掌握一些基础知识，就是可以为平面图像赋予纵深感的“远近透视法”。但由于它比较难以理解，因此不少人中途放弃；还有一部分人虽然弄清了其中的原理，但仍不知道该如何将其运用到实际绘画中。本章将着重介绍场景绘制时需要了解的一些透视知识。



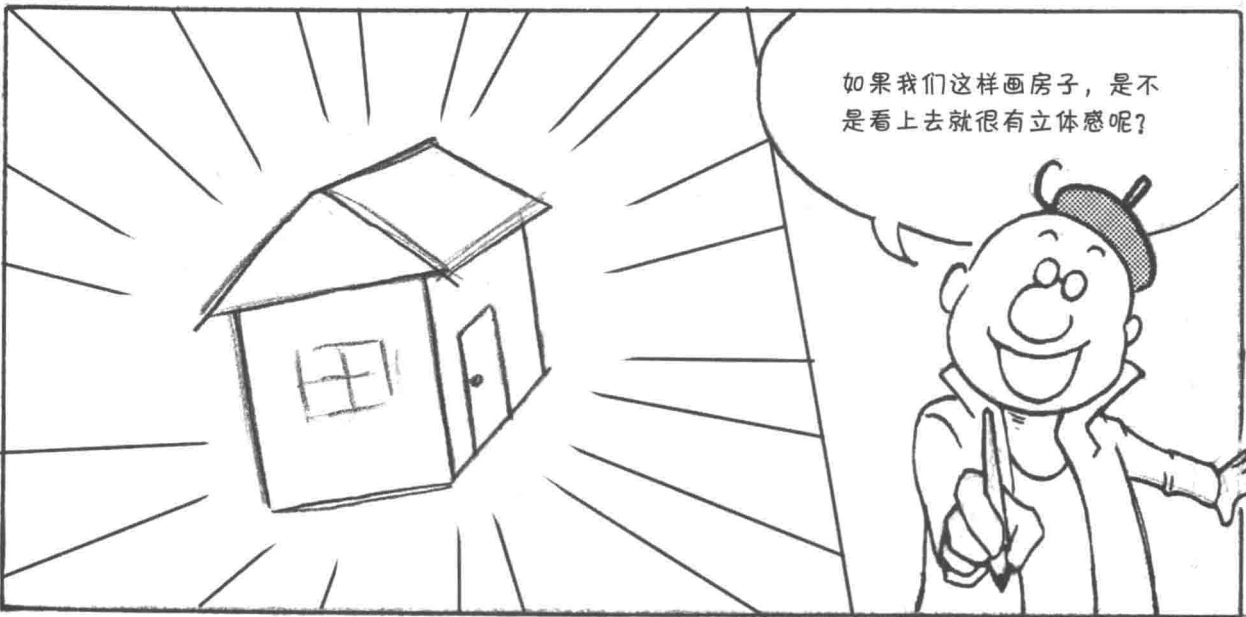




哆哆在画什么?



老师，我在画房子。我准备把这个房子用到我的漫画场景中……

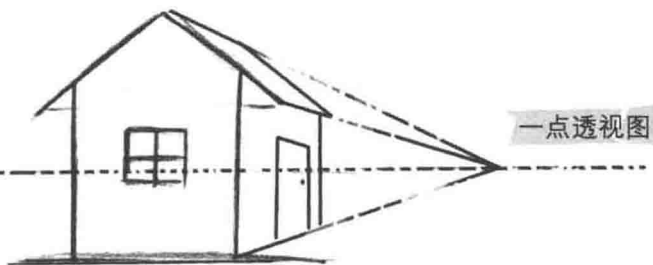


如果我们这样画房子，是不是看上去就很有立体感呢?



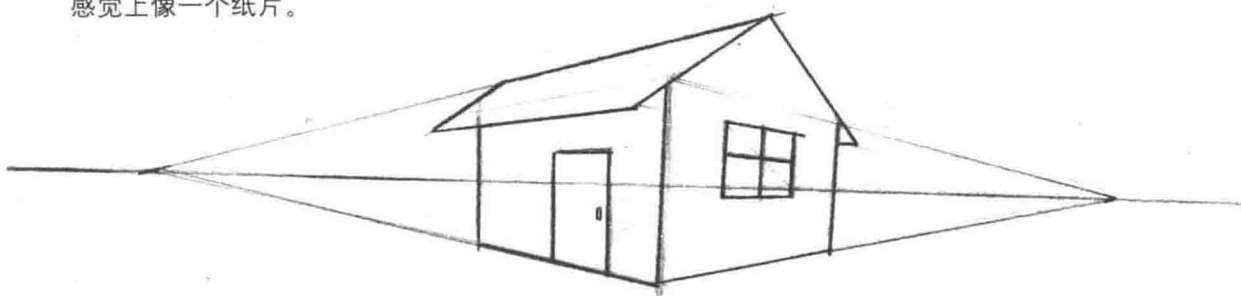
房子的平面图

哆哆画的房子，很平面。  
感觉上像一个纸片。

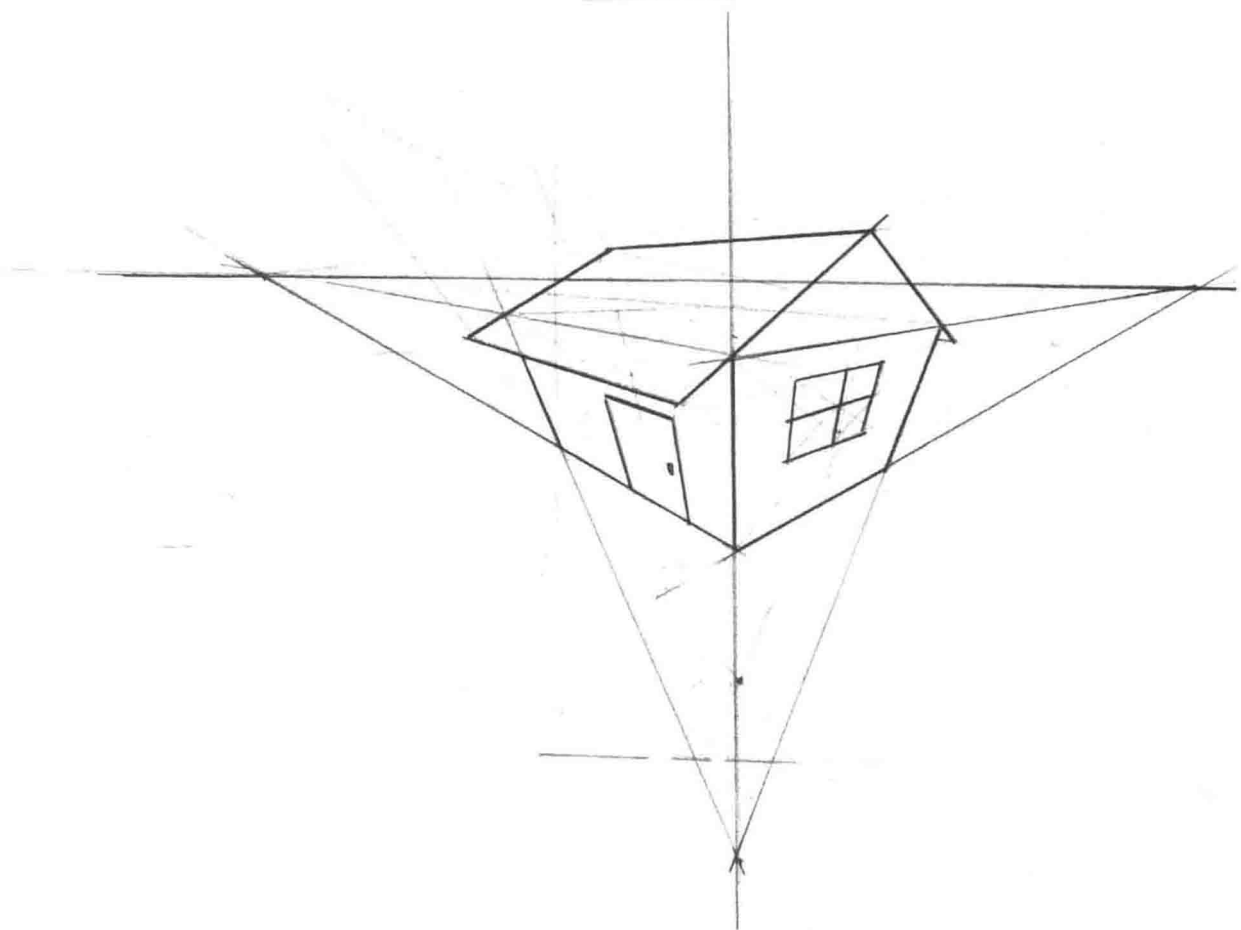


一点透视图

只要把房子的另外一面画  
出来，就会很立体。



两点透视图

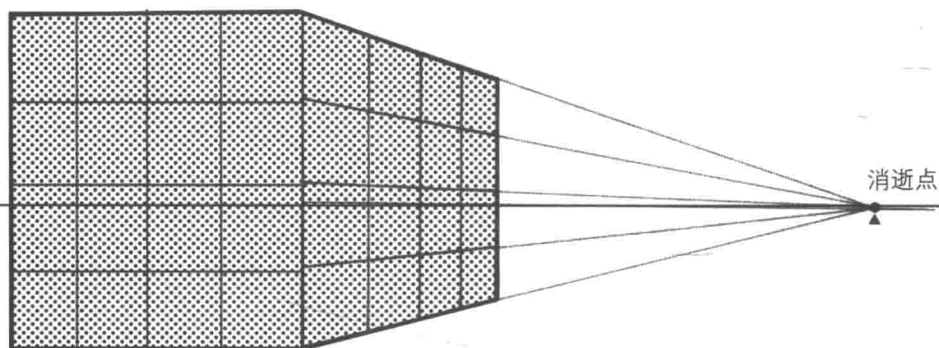


三点透视图

## 常见的几种透视

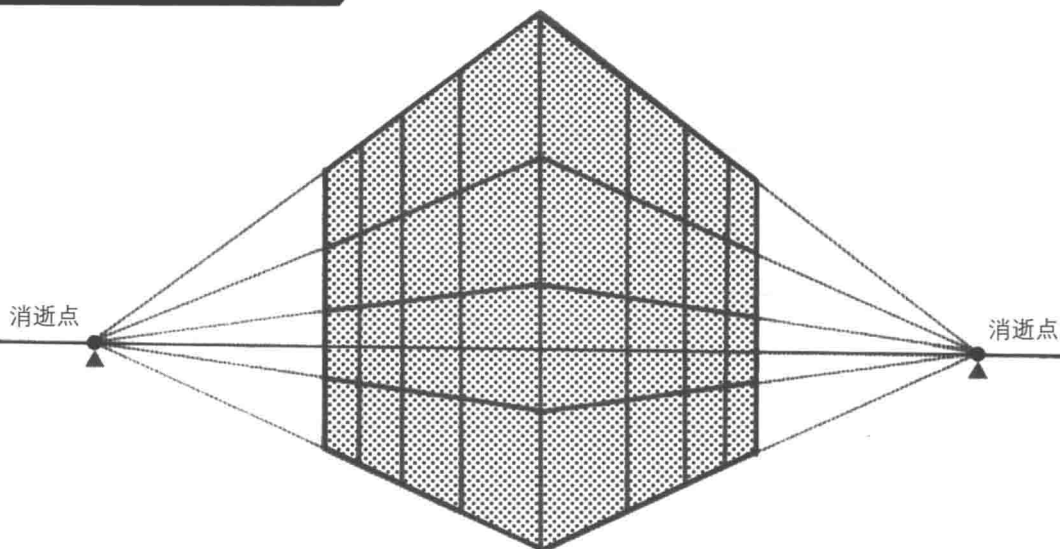
如果将场景中的房子看做一个长方体，那么这个长方体在绘制时可能会出现以下几种透视现象：一点透视、两点透视、三点透视和鱼眼透视。还有一种比较特殊的透视规律——空气透视。

### 一点透视示意图

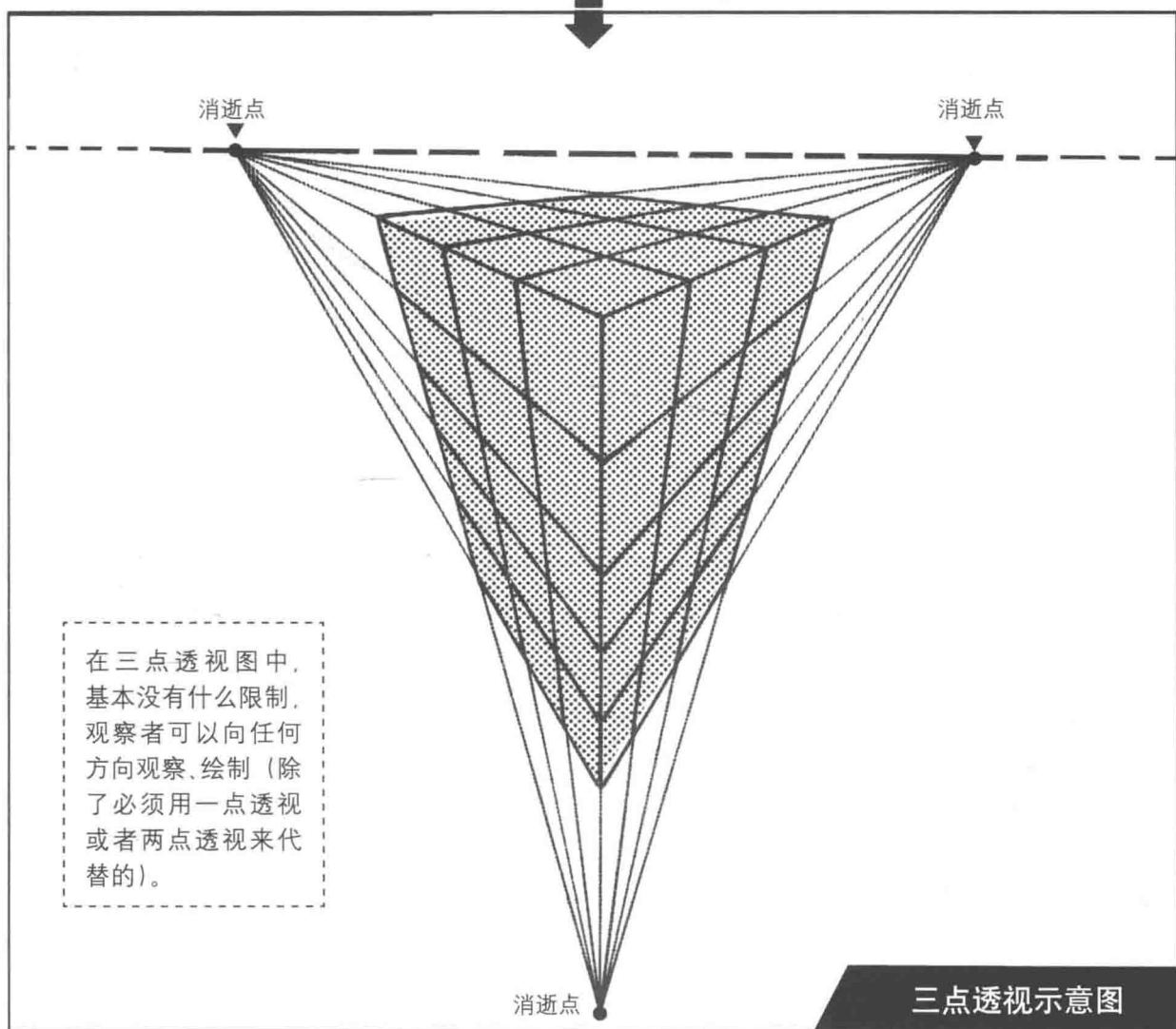
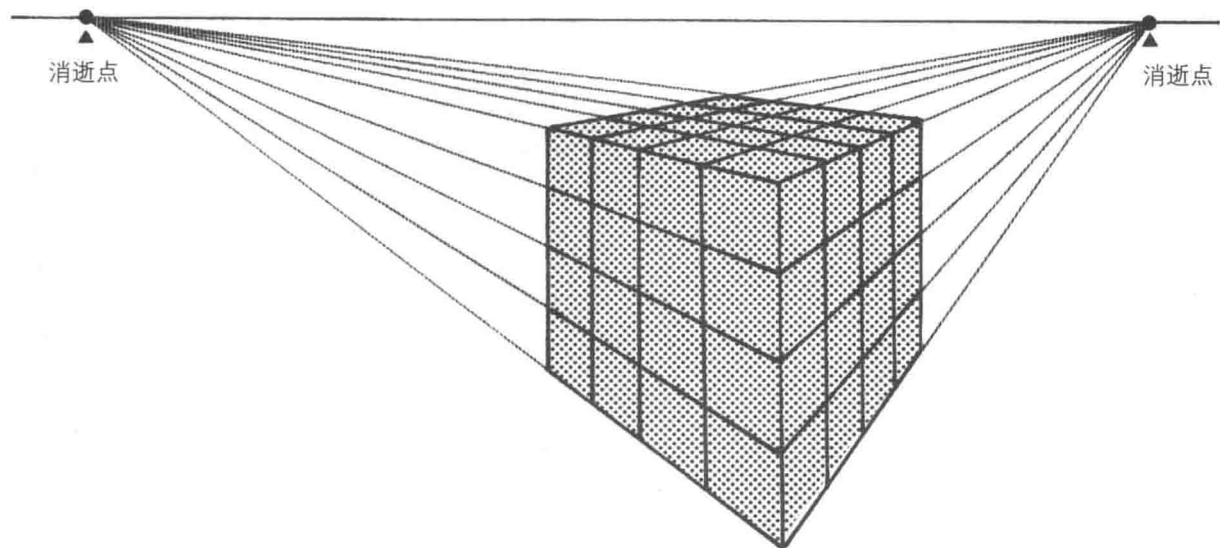


一点透视是所有透视图中最简单的一种，通常我们采用低头看的状态进行观察，比如直接看街道或者是隧道。

### 两点透视示意图



与一点透视相比，两点透视显得更加灵活和随意。观察者可以在同一水平面上观察到尽可能多的物体，而不是只能往上看或者往下看。

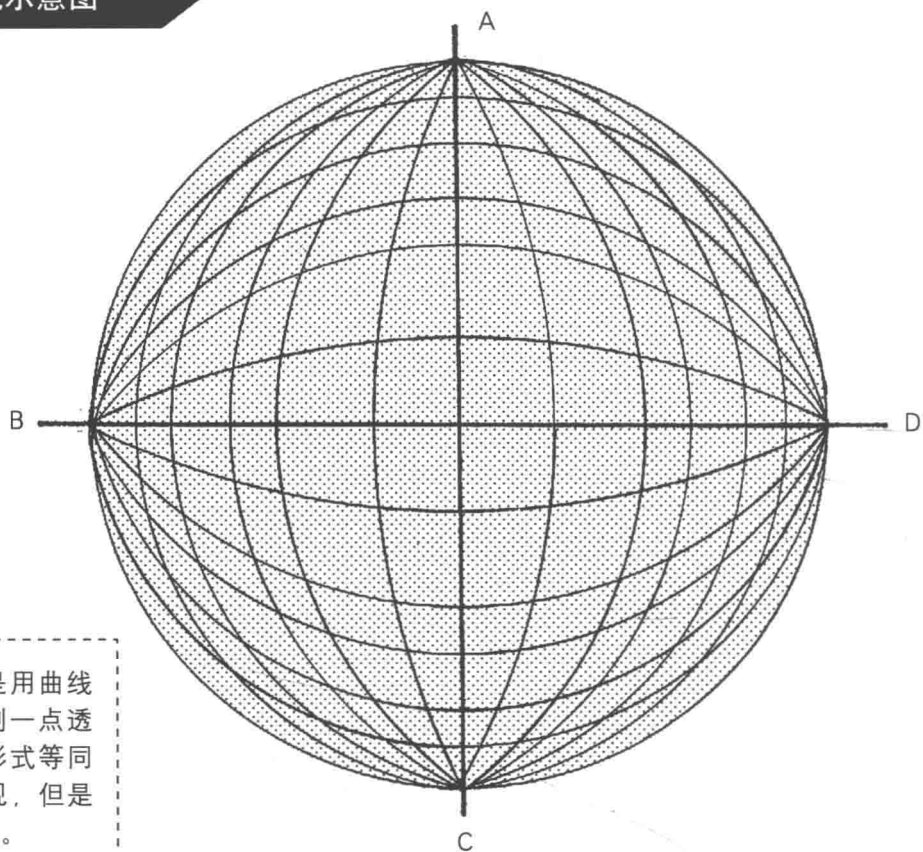


在三点透视图  
中，基本没有  
什么限制，观  
察者可以向任  
何方向观察、  
绘制（除了必  
须用一点透视  
或者两点透视  
来代替的）。

三点透视示意图

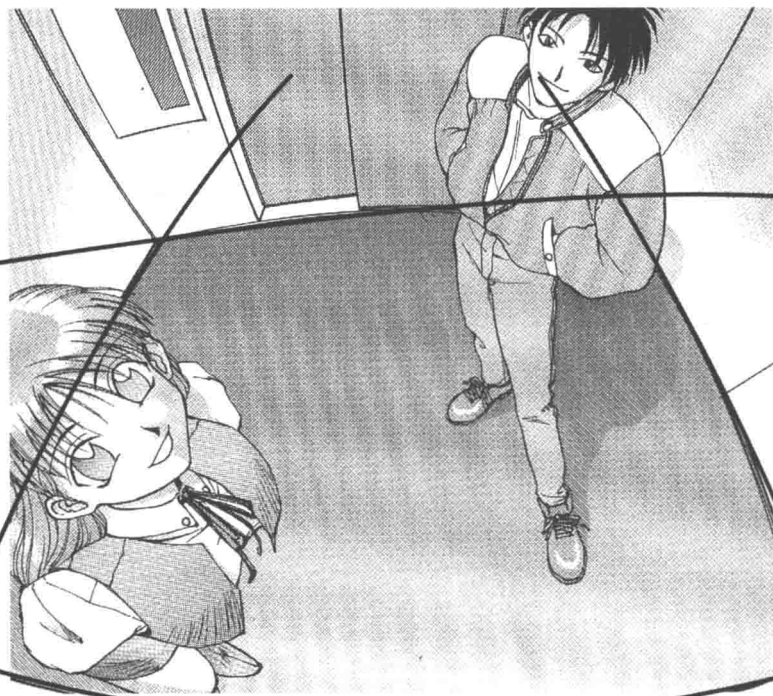


## 鱼眼透视示意图



鱼眼透视是用曲线的方法绘制一点透视。它的形式等同于一一点透视，但是视野会增大。

鱼眼透视也称为广角透视。在广角透视构图中有四个消逝点 A、B、C、D。与一点透视、两点透视和三点透视相比，鱼眼透视是一种不太常用的透视，主要用于拓展场景的空间大小。如左图，很明显这是一个装在升降电梯里的摄像头抓拍到的画面。由于电梯空间较小，摄像头采用 360° 的广角抓拍，才形成了这样一个鱼眼透视的画面。

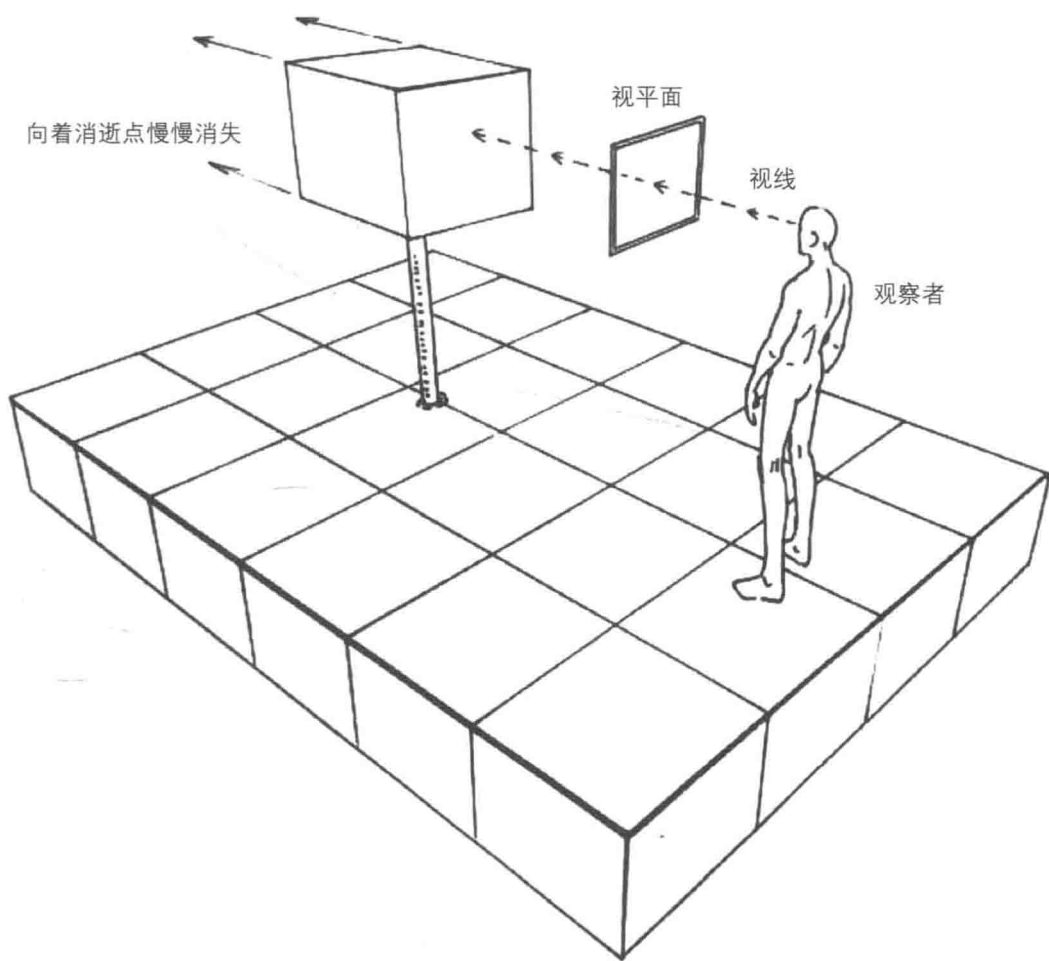


## 一点透视

当你要绘制那些正站在铁轨上的人们逃避追赶而来的火车，或者在一个通风道里匍匐前进追逐一个凸眼睛的怪兽时，你需要通过一点透视的方式来绘制画面。一点透视是在所有透视关系中最简单的一种。不仅仅因为它简单易用，一点透视就其本身而言也非常重要，文艺复兴时期第一幅绘画作品就是用一点透视的方法绘制出来的。

在一点透视中，观察者是带着疑问来观察面上的物体的。这意味着离观察者越近的那个长方体的面是与画平面平行的（是垂直于视线的）。

所有与视线平行的线条都会慢慢消失于一个消逝点，所有组成长方体的、最靠近观察者的那个面的线条（所有的平面都与它平行）都不会消失。所以，如果你看到的是一个正方形，那么你就画一个正方形；如果你看到的是一个圆形，那么你就画一个圆形，以此类推。

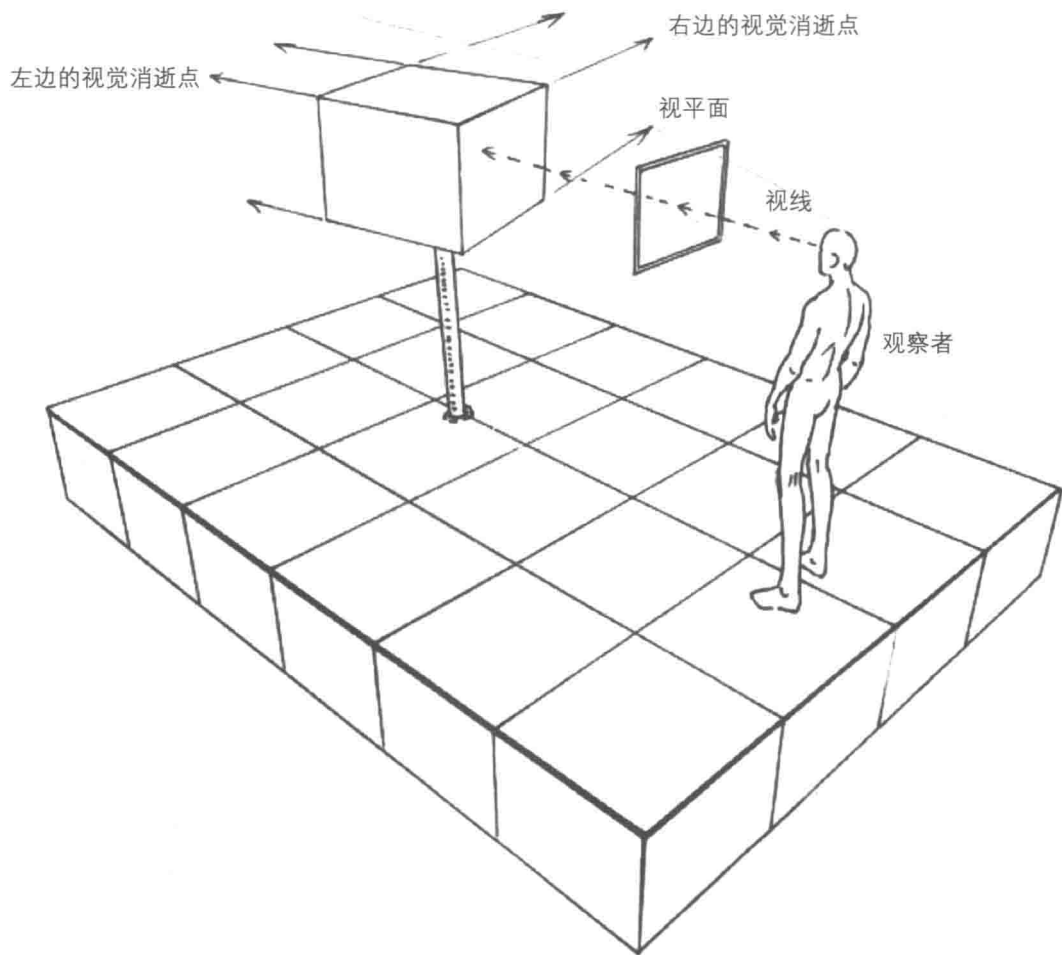


## 两点透视

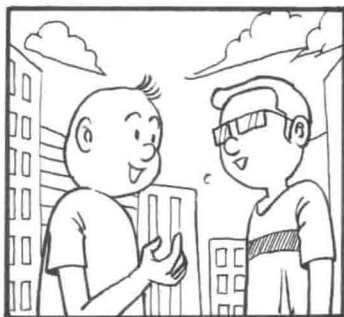
现在你已经掌握了一点透视的概念和技巧，那么是时候学习两点透视了。其实在日常的使用中，大部分的场景都是用两点透视的方法绘制的。一点透视虽然比较经典，但同时也显得过于简单；三点透视则让人觉得过于庞杂。所以，两点透视就是直线透视图中的最佳的选择。

在基础的两点透视图，观察者是某个角度来观察物体的，所以他所在的那个角度与其他的角度相比显得与观察者更为接近，但他并不是俯视或者是仰视。画面仍然与视线高度相当，垂直线也依然是垂直的。但是所有与地面平行的消失线都会在视平线上消失于两个不同的视觉消逝点。

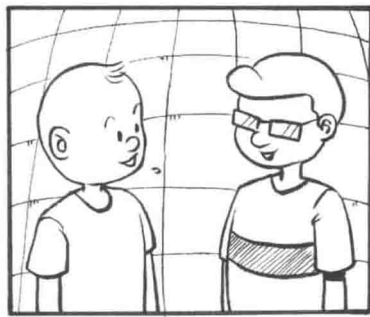
在日常生活中，我们看到的大部分场景都是两点透视关系。因为，通常我们更喜欢用直视的方式去观察事物，而不是俯视或者是仰视（这样就是所谓的三点透视关系）。然而，人们对于自己周围事物的观察也并非完整（这就是一点透视的关系了）。



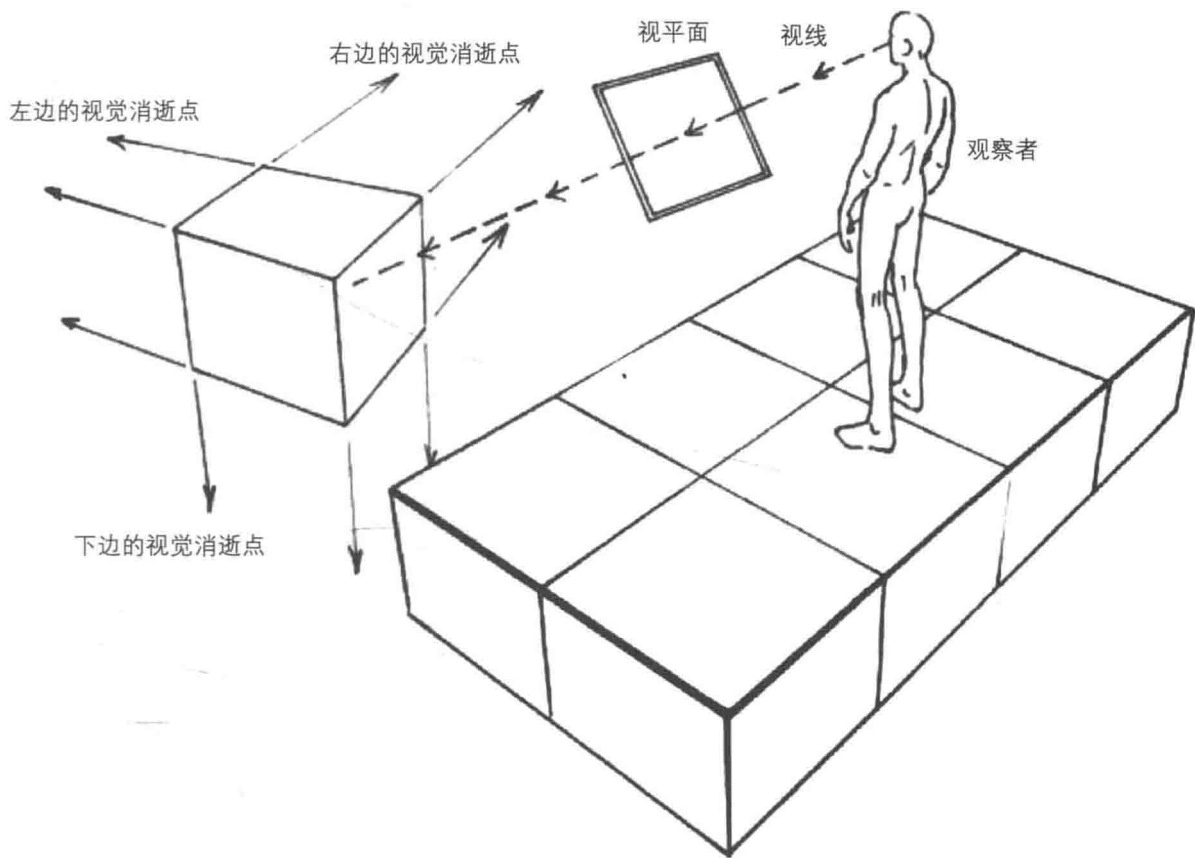
## 三点透视



仰视的视角



俯视的视角



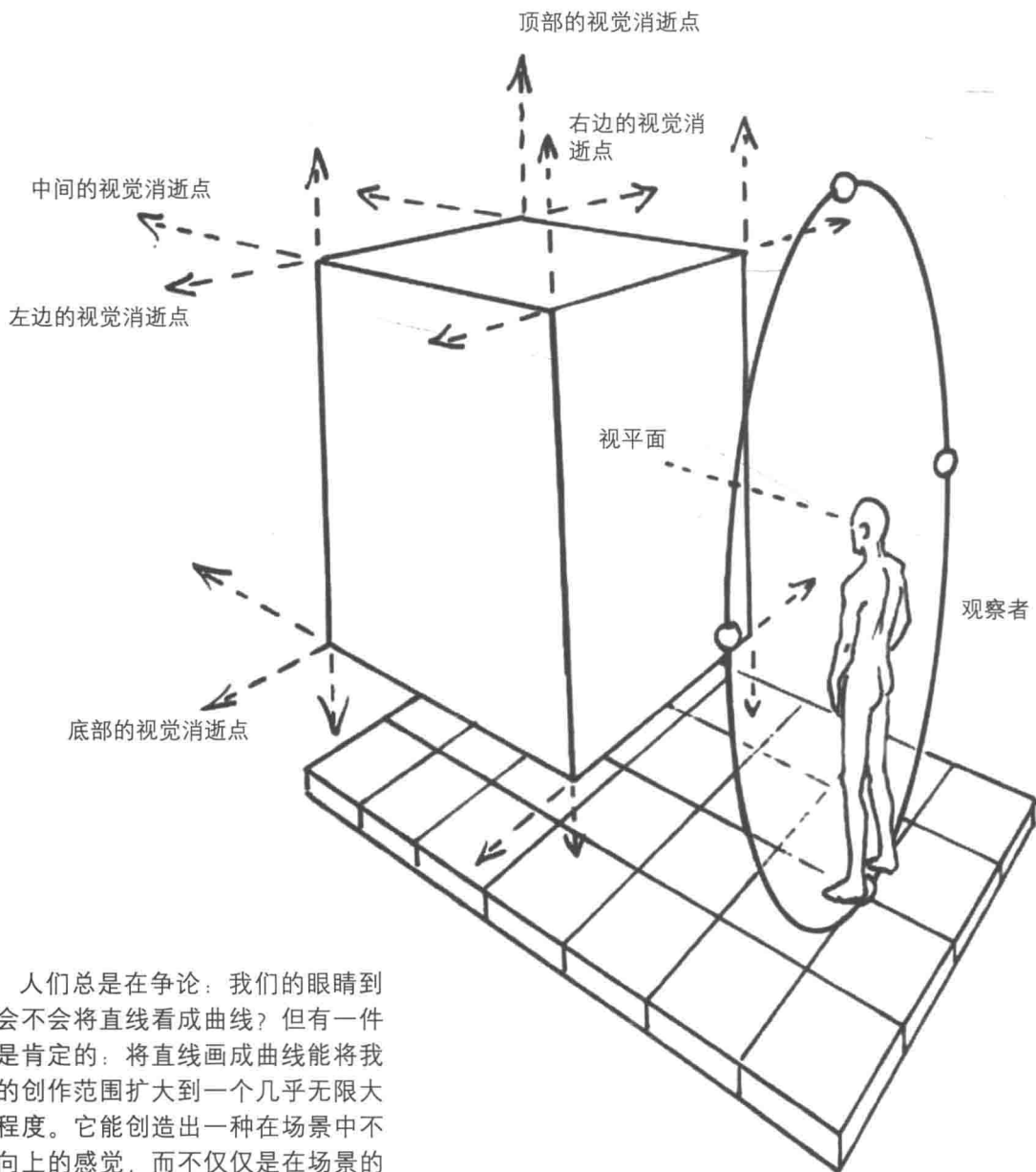
在一点透视中，你只能向前看；在两点透视中你已经能环顾四周了，但是不能向上或者向下看。在三点透视中，你可以往任何方向看，这是一件特别棒的事情。显然，你必须用三点透视的方式来绘制在空中飞翔、旋转、跳跃的超级英雄，他们还能漫步在屋顶上。即使是那些小小的对话场景，如果能自由地进行上冲点和下冲点、俯视和仰视，都能带来你想要的不同效果，并使画面显得生动有趣。



## 鱼眼透视

鱼眼透视属于曲线透视的一种，也是在漫画创作中使用较多的一种方法。它的使用方法类似于一点透视法，但它特有的宽角度视域使它比一点透视法更为灵活。

很多人第一次学习透视法时，就觉得特别有挫败感，因为能画的太少、太局限了。当走进房间时，我们的眼睛能同时看到房间的各个地方，但是直线透视只允许我们画出房间最小的一块地方。所以在我看来，我们的眼睛根本不能将直线看成是直的。当我们一步步走近墙面时，它从两端开始慢慢变细。



人们总是在争论：我们的眼睛到底会不会将直线看成曲线？但有一件事是肯定的：将直线画成曲线能将我们的创作范围扩大到一个几乎无限大的程度。它能创造出一种在场景中不断向上的感觉，而不仅仅是在场景的前面。同时它也能给人一种置身于房间四周的错觉，而不仅仅是看到房间的一隅。