

哇!

漫画素描技法

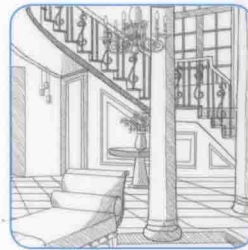
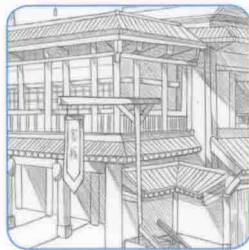
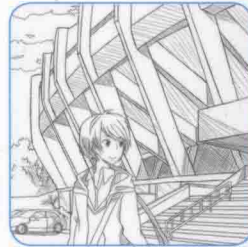
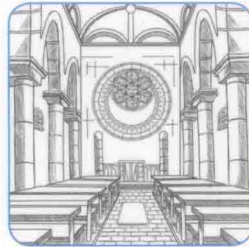
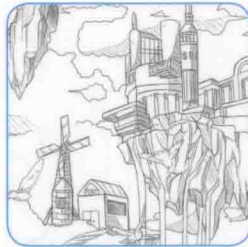
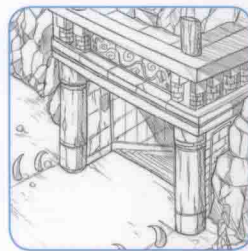
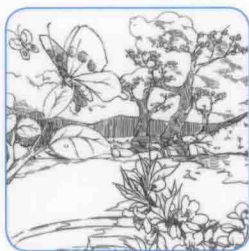
完全教程

场景篇

绘漫堂 编著

完全掌握场景绘制方法，这一本书就够了！

透视基本原理 场景空间表现和构图方法 场景效果营造与材质表现 5种常见室内道具 8种日常室内场景
9种常用室外场景 7种自然场景 15种主流虚拟场景 单幅作品设计与上色方法



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

目 录

第 1 章 绘制场景的基本规律与方法	009
1.1 了解场景	010
1.1.1 什么是场景	010
1.1.2 场景在漫画中的作用	011
1.1.3 场景的构成元素	012
1.2 透视的基本原理	013
1.2.1 一点透视	013
1.2.2 两点透视	014
1.2.3 三点透视	015
1.2.4 运用不同的透视原理绘制场景	016
1.3 场景的空间表现	018
1.3.1 平视场景的画法	018
1.3.2 俯视场景的画法	019
1.3.3 仰视场景的画法	020
1.4 场景的构图法	021
1.4.1 几种常见的构图	021
1.4.2 几种常见景别的划分	024
1.5 用实景模拟法绘制场景	028
1.5.1 准备拍摄工具	028
1.5.2 拍摄照片与素材收集	029
第 2 章 场景的效果表现	031
2.1 如何营造场景效果	032
2.1.1 用点、线、面表现不同的光影特效	032
2.1.2 用网点表现场景中的中间色调	034
2.1.3 场景特效案例	036
2.2 材质的表现	039
2.2.1 木质的刻画	040
2.2.2 石材的细节表现	041
2.2.3 金属质地的表现	042

第3章	绘制日常生活场景——室内场景	043
3.1	室内场景的基本画法	044
3.1.1	透视原理和空间运用	044
3.1.2	绘制室内场景的具体步骤	045
3.1.3	如何在室内场景中加入角色	047
3.2	室内场景中常见道具的表现	049
3.2.1	门和窗	049
3.2.2	家具家饰	052
3.2.3	图书馆常见道具	054
3.2.4	便利店常见道具	056
3.2.5	其他室内场景中的道具	058
3.3	不同类型的室内场景表现	061
3.3.1	教室	061
3.3.2	客厅	064
3.3.3	咖啡厅	067
3.3.4	健身房	070
3.3.5	画室	073
3.3.6	舞台	076
3.3.7	哥特式建筑	079
3.3.8	中世纪宫廷	082
第4章	绘制日常生活场景——室外场景	085
4.1	室外场景的基本画法	086
4.1.1	绘制室外场景常用的透视原理	086
4.1.2	绘制室外场景的具体方法	087
4.1.3	如何在室外场景中加入角色	089
4.2	室外场景中的景致表现	091
4.2.1	如何绘制建筑物	091
4.2.2	怎样画好街道	094
4.2.3	桥梁的表现	097
4.2.4	室外场景中的交通工具如何表现	099
4.3	不同类型的室外场景表现	100
4.3.1	校园	100
4.3.2	街道	103
4.3.3	球场	106
4.3.4	火车站	109
4.3.5	广场	112
4.3.6	走廊	115
4.3.7	体育馆	118

4.3.8	游乐园	121
4.3.9	别墅	124
第 5 章	自然场景的绘制	127
5.1	自然场景的基本画法	128
5.1.1	自然场景常用的透视原理	128
5.1.2	绘制自然场景的基本步骤	129
5.1.3	如何在自然场景中加入角色	131
5.2	自然场景的基本画法	133
5.2.1	自然物的表现	133
5.2.2	自然现象的绘制	136
5.3	不同类型的自然场景表现	138
5.3.1	森林	138
5.3.2	沙漠	141
5.3.3	草原	144
5.3.4	热带海滩	147
5.3.5	湖泊	150
5.3.6	天空	153
5.3.7	海洋	156
第 6 章	虚拟场景	159
6.1	绘制古代场景	160
6.1.1	客栈	160
6.1.2	街市	163
6.1.3	宫殿	166
6.1.4	庭院	169
6.2	绘制东方奇幻场景	172
6.2.1	修仙洞府	172
6.2.2	幽冥地穴	175
6.2.3	镇妖塔	178
6.2.4	幻花溪	181
6.3	设计西方魔幻场景	184
6.3.1	魔法学校	184
6.3.2	生命树森林	187
6.3.3	幻天浮岛	190
6.3.4	梦魇深渊	193
6.3.5	海底都市	196
6.4	设计未来科幻场景	199
6.4.1	火星基地	199

6.4.2 宇宙战舰	202
第7章 绘制场景主题的单幅漫画	205
7.1 人物与背景的设置	206
7.2 构图与景别的选择	207
7.3 绘制草图	209
7.4 勾勒出线稿	210
7.5 贴网	211
第8章 为漫画场景上色	213
8.1 漫画场景上色的基础	214
8.1.1 色彩的基础和色调的表现	214
8.1.2 上色的方法	215
8.2 场景的上色实例	216
8.2.1 绘制线稿与颜色指定	216
8.2.2 为场景上色的方法与步骤	217
附录 综合场景展示图集	221

哇!

漫画素描技法

完全教程

场景篇

绘漫堂 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

漫画素描技法完全教程. 场景篇 / 绘漫堂编著. —
北京: 人民邮电出版社, 2014. 7
ISBN 978-7-115-34897-5

I. ①漫… II. ①绘… III. ①漫画—素描技法—教材
IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第044178号

内 容 提 要

绘制完动漫人物后,想为空荡荡的画面添加一些不一样的背景时,你是否为画不出合适的、能烘托角色的场景而苦恼?本书将解答关于绘制漫画场景的各种问题。

本书共有8章。第1~2章为场景绘制的基础部分,讲解了绘制场景的规律、方法以及场景的效果表现;第3~6章分别讲解了室内场景、室外场景、自然场景、虚拟场景的画法;第7章介绍了绘制以场景为主题的单幅漫画的方法;第8章为进阶部分,讲解了为漫画场景上色的技法。书的最后还附有场景图集,供读者在实际的场景设计中参考。

本书为《漫画素描技法完全教程》系列图书之一,本系列图书对漫画技法的讲解非常细致,图量巨大,对各种漫画元素的分析非常深刻。本书详细地讲解了漫画中基本场景的绘制方式,涵盖了几乎所有的场景类型。动漫爱好者在绘制漫画时可以参考本书,绘制出满意的漫画场景。

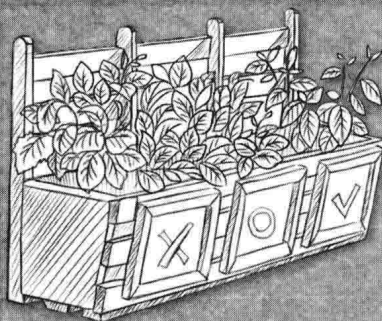
-
- ◆ 编 著 绘漫堂
责任编辑 王雅倩
责任印制 李 东
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14.75
字数: 443千字
印数: 1—4000册
-

定价: 39.80元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

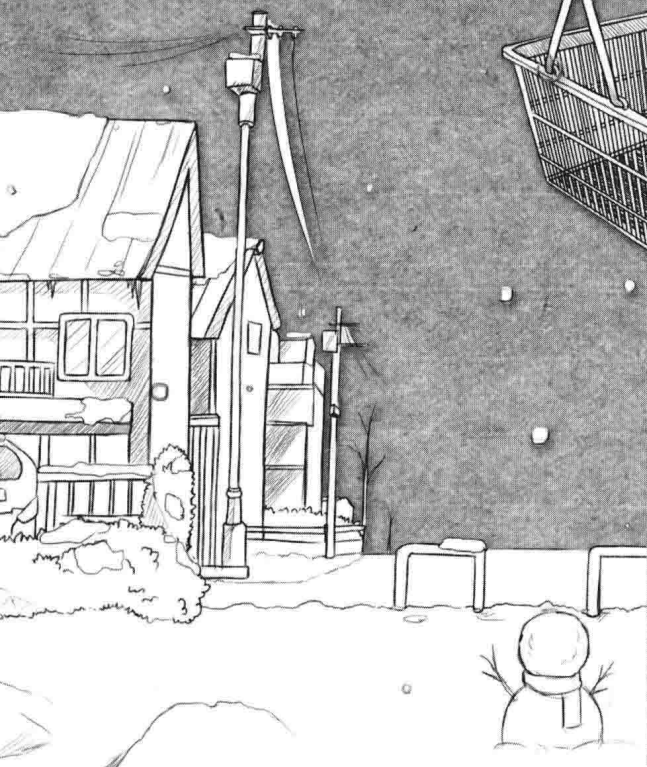
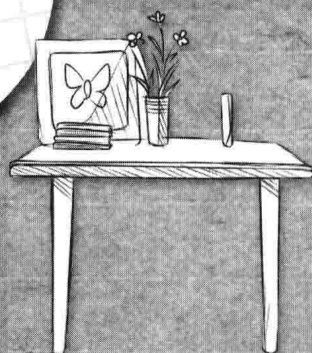
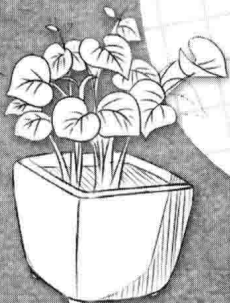
反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



写给读者的话

- 不管是 70、80、90 还是 00 年代的你，心中应该都有一片关于漫画的桃花源吧！那些可爱的、有趣的、梦幻的漫画，陪伴你成长，跟随你长大。那么你有没有想过亲手绘制这些让你热血沸腾的画面和人物呢？漫画，不仅是一种兴趣，它还可以是一种技能，一架帮助我们实现梦想的桥梁。线条、比例、表情、造型，这些你曾经不解其意的名词，现在通通以最简单直接的方式出现在你面前，相信你一定能从中发现“授之以渔”的快乐。通过漫画绘制的学习，相信你心中那片属于动漫世界的桃花源一定能变得更加丰富鲜艳。最后，愿每一个不愿长大的你，都能成长为最了不起的自己！



目 录

第 1 章 绘制场景的基本规律与方法	009
1.1 了解场景	010
1.1.1 什么是场景	010
1.1.2 场景在漫画中的作用	011
1.1.3 场景的构成元素	012
1.2 透视的基本原理	013
1.2.1 一点透视	013
1.2.2 两点透视	014
1.2.3 三点透视	015
1.2.4 运用不同的透视原理绘制场景	016
1.3 场景的空间表现	018
1.3.1 平视场景的画法	018
1.3.2 俯视场景的画法	019
1.3.3 仰视场景的画法	020
1.4 场景的构图法	021
1.4.1 几种常见的构图	021
1.4.2 几种常见景别的划分	024
1.5 用实景模拟法绘制场景	028
1.5.1 准备拍摄工具	028
1.5.2 拍摄照片与素材收集	029
第 2 章 场景的效果表现	031
2.1 如何营造场景效果	032
2.1.1 用点、线、面表现不同的光影特效	032
2.1.2 用网点表现场景中的中间色调	034
2.1.3 场景特效案例	036
2.2 材质的表现	039
2.2.1 木质的刻画	040
2.2.2 石材的细节表现	041
2.2.3 金属质地的表现	042

第3章	绘制日常生活场景——室内场景	043
3.1	室内场景的基本画法	044
3.1.1	透视原理和空间运用	044
3.1.2	绘制室内场景的具体步骤	045
3.1.3	如何在室内场景中加入角色	047
3.2	室内场景中常见道具的表现	049
3.2.1	门和窗	049
3.2.2	家具家饰	052
3.2.3	图书馆常见道具	054
3.2.4	便利店常见道具	056
3.2.5	其他室内场景中的道具	058
3.3	不同类型的室内场景表现	061
3.3.1	教室	061
3.3.2	客厅	064
3.3.3	咖啡厅	067
3.3.4	健身房	070
3.3.5	画室	073
3.3.6	舞台	076
3.3.7	哥特式建筑	079
3.3.8	中世纪宫廷	082
第4章	绘制日常生活场景——室外场景	085
4.1	室外场景的基本画法	086
4.1.1	绘制室外场景常用的透视原理	086
4.1.2	绘制室外场景的具体方法	087
4.1.3	如何在室外场景中加入角色	089
4.2	室外场景中的景致表现	091
4.2.1	如何绘制建筑物	091
4.2.2	怎样画好街道	094
4.2.3	桥梁的表现	097
4.2.4	室外场景中的交通工具如何表现	099
4.3	不同类型的室外场景表现	100
4.3.1	校园	100
4.3.2	街道	103
4.3.3	球场	106
4.3.4	火车站	109
4.3.5	广场	112
4.3.6	走廊	115
4.3.7	体育馆	118

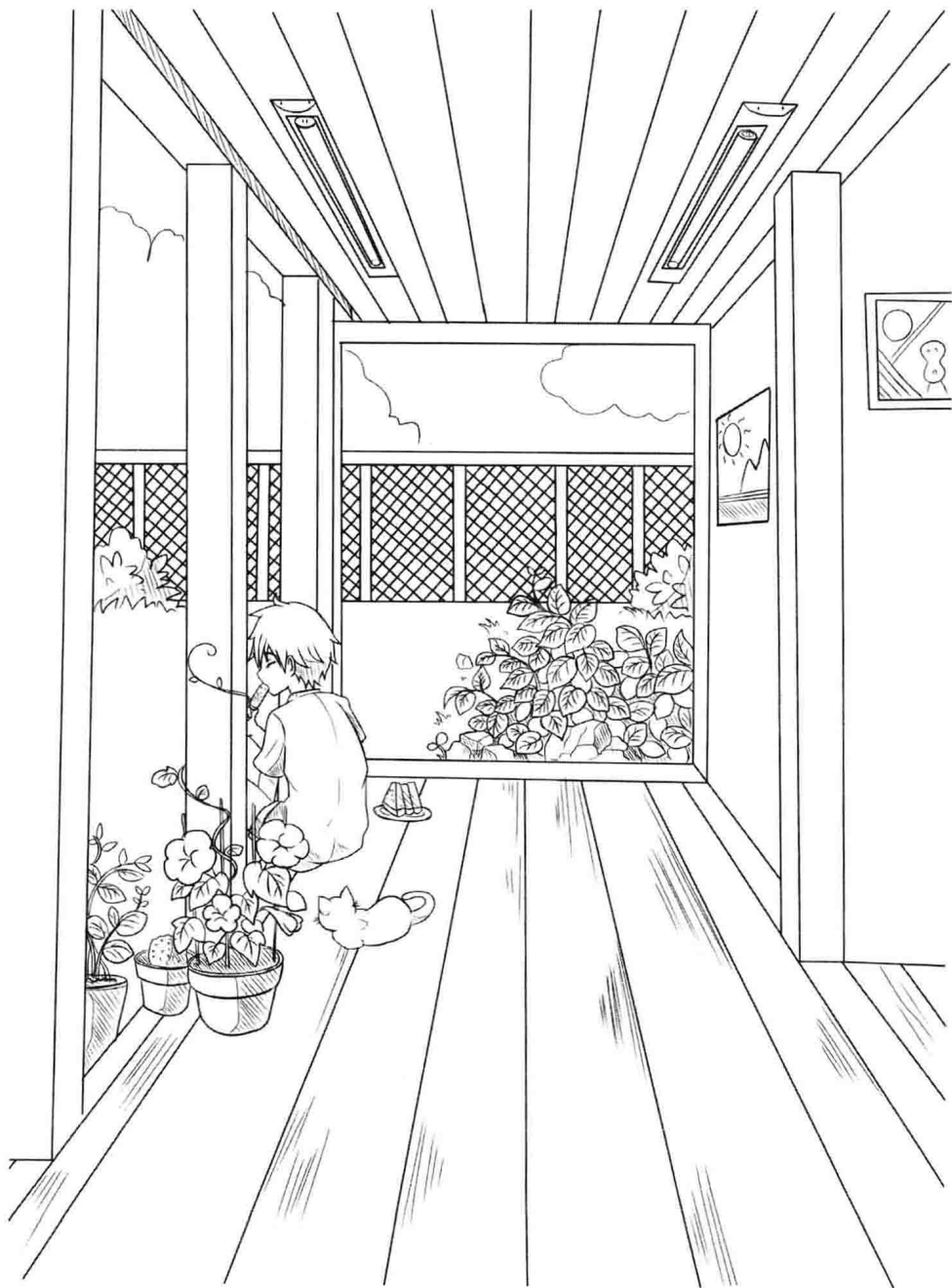
4.3.8	游乐园	121
4.3.9	别墅	124
第 5 章	自然场景的绘制	127
5.1	自然场景的基本画法	128
5.1.1	自然场景常用的透视原理	128
5.1.2	绘制自然场景的基本步骤	129
5.1.3	如何在自然场景中加入角色	131
5.2	自然场景的基本画法	133
5.2.1	自然物的表现	133
5.2.2	自然现象的绘制	136
5.3	不同类型的自然场景表现	138
5.3.1	森林	138
5.3.2	沙漠	141
5.3.3	草原	144
5.3.4	热带海滩	147
5.3.5	湖泊	150
5.3.6	天空	153
5.3.7	海洋	156
第 6 章	虚拟场景	159
6.1	绘制古代场景	160
6.1.1	客栈	160
6.1.2	街市	163
6.1.3	宫殿	166
6.1.4	庭院	169
6.2	绘制东方奇幻场景	172
6.2.1	修仙洞府	172
6.2.2	幽冥地穴	175
6.2.3	镇妖塔	178
6.2.4	幻花溪	181
6.3	设计西方魔幻场景	184
6.3.1	魔法学校	184
6.3.2	生命树森林	187
6.3.3	幻天浮岛	190
6.3.4	梦魇深渊	193
6.3.5	海底都市	196
6.4	设计未来科幻场景	199
6.4.1	火星基地	199

6.4.2 宇宙战舰	202
第7章 绘制场景主题的单幅漫画	205
7.1 人物与背景的设置	206
7.2 构图与景别的选择	207
7.3 绘制草图	209
7.4 勾勒出线稿	210
7.5 贴网	211
第8章 为漫画场景上色	213
8.1 漫画场景上色的基础	214
8.1.1 色彩的基础和色调的表现	214
8.1.2 上色的方法	215
8.2 场景的上色实例	216
8.2.1 绘制线稿与颜色指定	216
8.2.2 为场景上色的方法与步骤	217
附录 综合场景展示图集	221

第1章

绘制场景的基本规律与方法

完整的漫画中不能缺少场景的绘制，如果缺少了场景，就会显得枯燥无味，难以给人真实的感觉。而背景的绘制建立在透视的基础上，只有掌握了正确的透视方法才能绘制出有真实感的场景，下面就让我们一起来学习绘制场景的基本规律与方法吧。



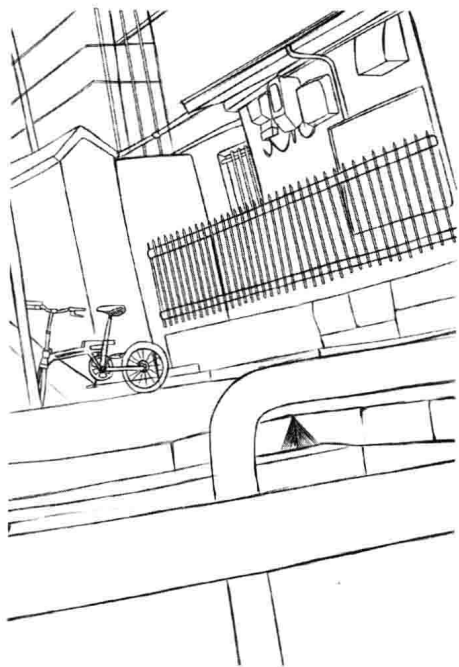
1.1

了解场景

学校、街头、集市、超市、运动场、游乐场等给我们展现了各种各样的场景。那么到底什么是场景？什么是场面？二者有何区别与联系？怎样画好场景？下面我们就一起来了解场景吧。

「1.1.1」什么是场景

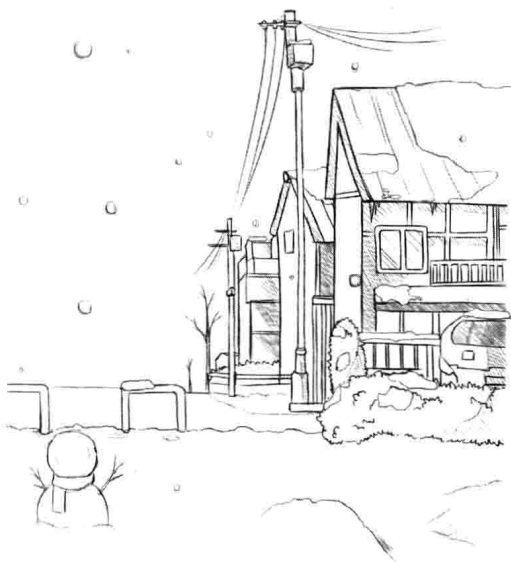
场景是指在某一时间和地点，由一定的人物和人物活动所组成的生活画面。



生活场景



室外场景



自然场景

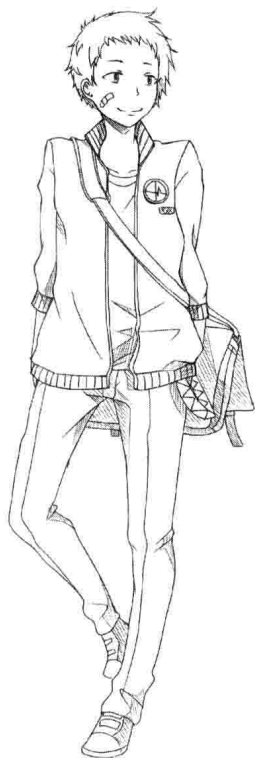


室内场景

「1.1.2」场景在漫画中的作用

场景在漫画中起着非常重要的作用。只有人物而没有场景的漫画故事，既无法交代故事背景，又会使漫画单调乏味，还会使画面显得非常空荡。

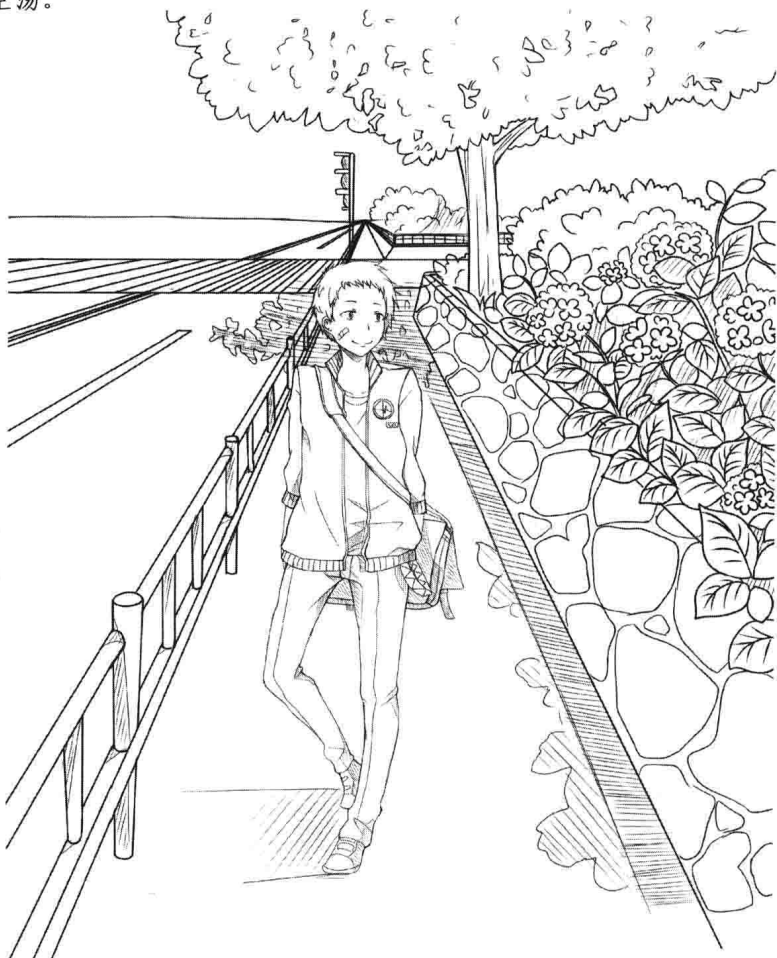
◆ 场景的基础知识



没有场景的衬托，就会让人完全不知道故事的背景以及人物的身份。

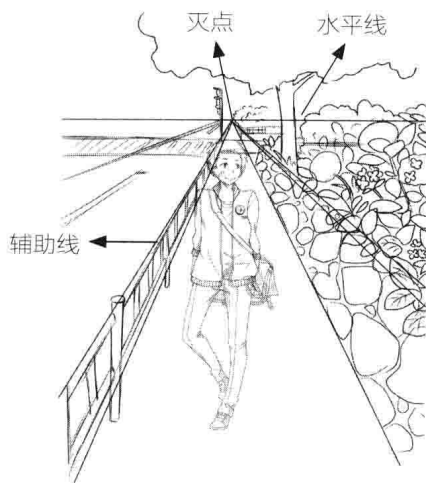


漫步中的少年



根据结构绘制整个场景，人物置身于场景之中，就会使画面更具有故事性，不会显得苍白空洞。

◆ 交代人物所在场合



根据灭点（后文将详细介绍）和水平线画出辅助线，在人物的基础上勾勒出场景的大体结构。



一幅画面中，在只有人物的情况下，我们是看不出故事的背景、地点以及人物身份的。

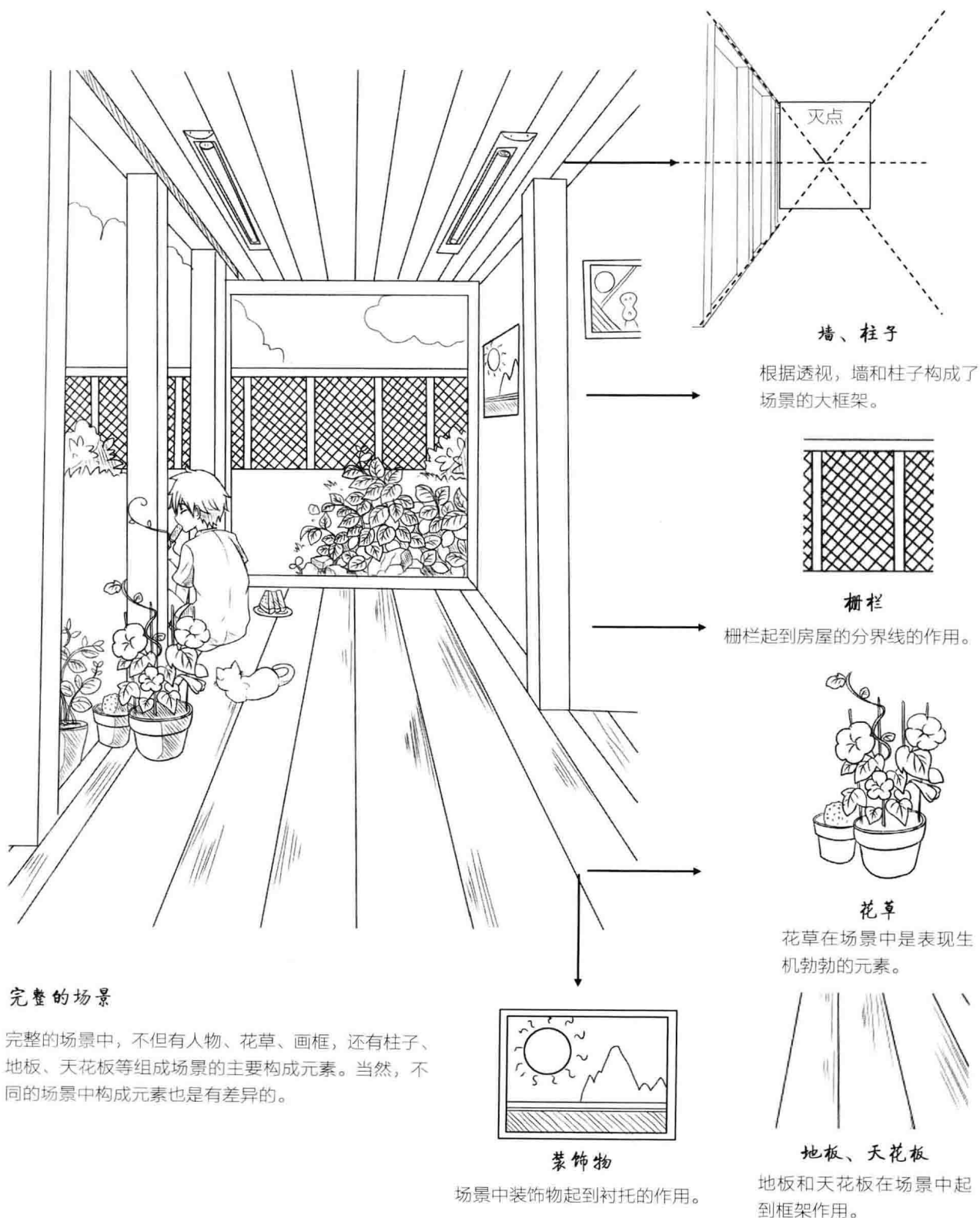


添加背景后

添加背景后，画面不仅饱满了，而且体现了地点和人物身份。

「1.1.3」场景的构成元素

场景是由多种元素组合而成的，自然界中的任何一个元素都可以成为场景的一部分。我们来看看下面这张图中可以构成场景的元素分别有哪些。



完整的场景

完整的场景中，不但有人物、花草、画框，还有柱子、地板、天花板等组成场景的主要构成元素。当然，不同的场景中构成元素也是有差异的。