

不用绘画基础，练习就能提升水平

超级漫画 场景设定技法 学习练习册

COCO动漫公社 编著

超级漫画 场景设计技法 学习练习册

6000动漫公社 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

场景设定技法 / COCO动漫公社编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 1

(超级漫画学习练习册)

ISBN 978-7-115-26852-5

I. ①场… II. ①C… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第229425号

内 容 提 要

如果你爱看动漫,爱画画,也热衷于绘制各种动漫角色,却又苦于不知从何下手,那么,我们推荐你看看这本书!里面有最可爱的图例范本、最流行的漫画技法讲解、最快速上手的基本技巧,漫迷必备哟!

本书详细介绍了场景的绘制技法,包括场景设计中的透视规律、构图规律和构图法则等基础知识,古代场景、现代场景、幻想场景及人物场景的画法,而且每一个图解后都附有案例供读者临摹练习。

通俗易懂的讲解示范,丰富精彩的图例展示,你还在犹豫什么,赶紧拿起画笔跟着我们一起绘画吧!

超级漫画学习练习册——场景设定技法

- ◆ 编 著 COCO 动漫公社
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>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 9.5 彩插: 4
字数: 100千字 2012年1月第1版
印数: 1-4000册 2012年1月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-26852-5

定价: 25.00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

Contents 目录

第一章 场景绘制的基础知识

004... 场景中的透视关系

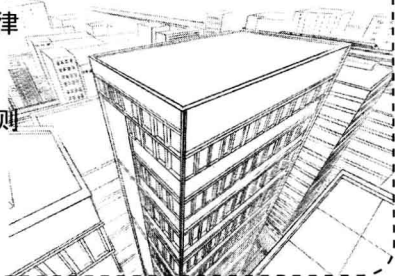
- 005... 视平线
- 006... 一点透视
- 007... 两点透视
- 008... 三点透视
- 009... 景别

010... 基本构图规律

- 010... 均衡
- 011... 对比与协调

012... 基本构图法则

- 012... 水平构图
- 012... 斜线构图
- 013... 一角构图
- 013... 散点构图



第二章 古代场景的绘制

014... 欧式场景

- 014... 室外
- 018... 室内

022... 中式场景

- 022... 庭院

026... 日式场景

- 026... 庭院



第三章 现代场景的绘制

030... 交通环境

- 030... 车站
- 034... 道路

038... 居住环境

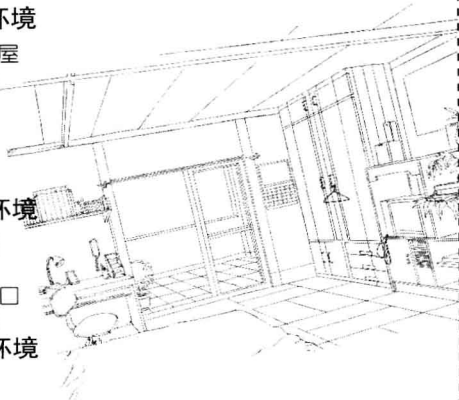
- 038... 尖顶小屋
- 042... 住宅楼
- 046... 客厅
- 050... 书房
- 054... 厨房
- 058... 卧室

062... 学校环境

- 062... 教室楼
- 066... 教室
- 070... 教室门口
- 074... 办公室

078... 风景环境

- 078... 田野
- 082... 灯塔



第四章 幻想场景的绘制

086... 玄幻场景

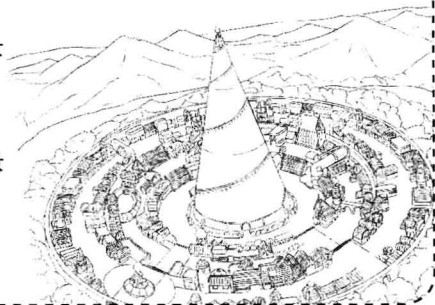
- 086... 悬空城堡
- 090... 弧形城市

094... 科幻场景

- 094... 城市
- 098... 军事基地
- 102... 城堡

106... 魔幻场景

- 106... 魔法城堡
- 110... 吊桥



第五章 人物场景的绘制

114... 小城堡

118... 车厢内

122... 船舶口

126... 拉小提琴

130... 教室一角

134... 火车道口

138... 聚会

142... 台阶边闲聊

146... 睡觉

150... 运送小老虎



第一章 场景绘制的基础知识

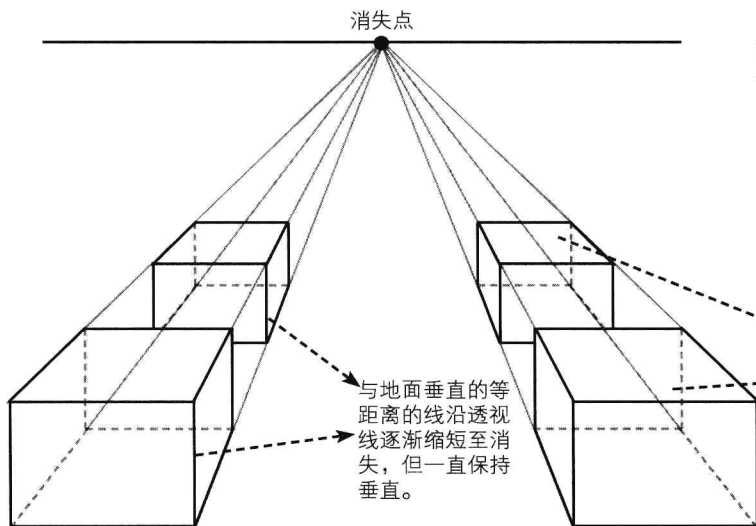
场景中的透视关系

透视，是指具体画面中人物与景物的透视关系。

当画面中的任何事物违背透视规律时，画面就会失真，也就失去了美感的基础。因此，要想绘制出一幅好的动漫场景，就要掌握好透视规律，并应用其法则使画面的形体结构更准确、真实。

透视一般分为一点透视、两点透视和三点透视。

“近大远小”是透视的基本特征。

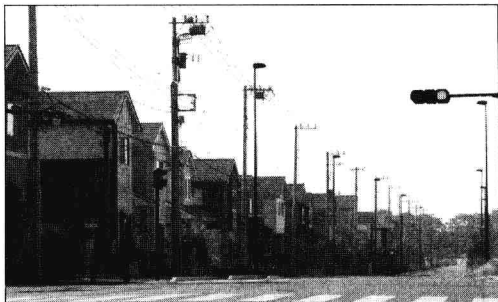
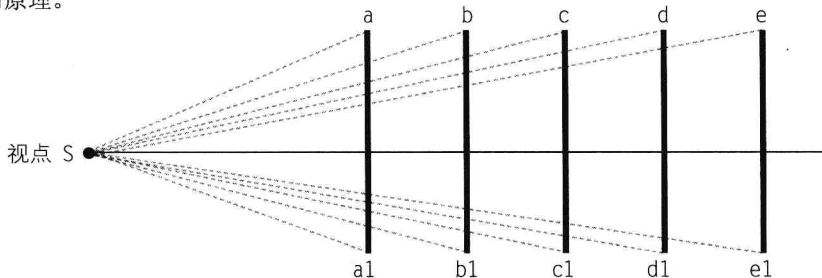


体积、外形相同的两个物体，由于空间位置上的不同，其透视现象表现为近处的物体比较大，远处的物体变得比较小。

在这个立方体结构透视示意图中，我们可以看到，由于透视的作用，虽然立方体的每个顶面与侧面看起来大小不同，但是我们仍然觉得这些立方体的大小是相同的。

两个面在视觉上大小不同，实际上大小是相同的。

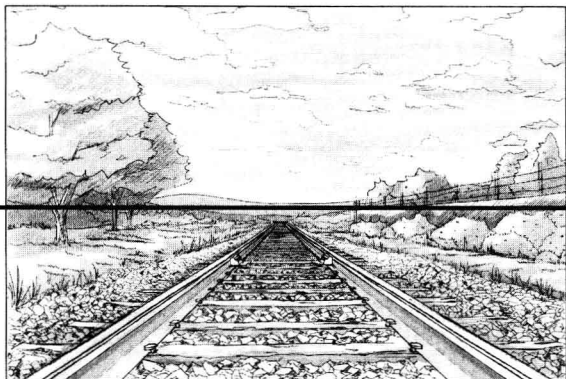
下图是一组长度相等、间距相同且互相平行排列的直立线段，每条线段的顶点和底点的光线反射到人的视点里形成一定的夹角。我们通过图例可以发现，图例上 $\angle asa_1$ 大于 $\angle bsb_1$ ， $\angle bsb_1$ 又大于 $\angle csc_1$ ， $\angle csc_1$ 又大于 $\angle dsd_1$ 。因而线段 aa_1 的透视显示大于线段 bb_1 ，线段 bb_1 的透视显示又大于线段 cc_1 ，线段 cc_1 的透视显示又大于线段 dd_1 ，由此可见，当等大的物体处于反射的光线夹角中时，离视点近的线段所形成的夹角，大于离视点远的线段所形成的夹角，这种大小之别就是透视图形会产生“近大远小”现象的原理。



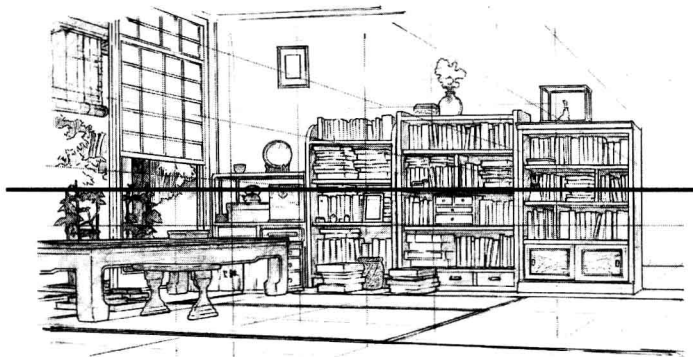
从照片中可以看出，同样的房屋和电线杆，越远处的越矮、体积越小，这就是透视中“近大远小”的特征。

【视平线】

视平线是指和视点同样高度的参考线，室外的视平线也叫地平线。



视平线（地平线）

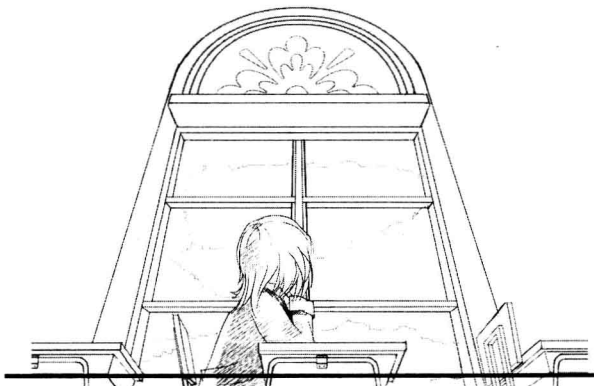


视平线

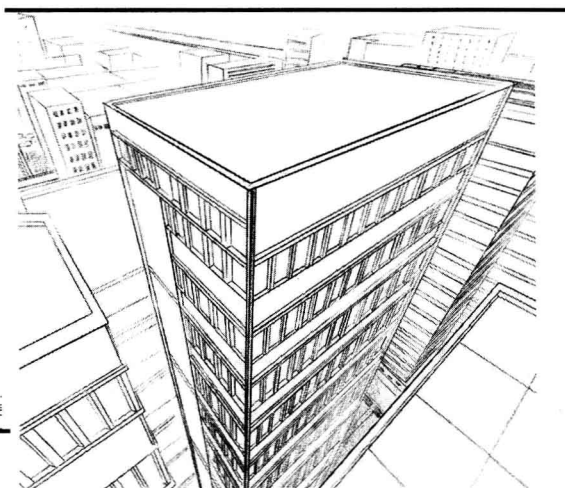
视平线是随着视点的变化而变化的，所以视平线的位置也反映了画面的视角，也就是说视平线在画面中的位置决定了画面是处于平视、仰视还是俯视的视角。

视平线在画面中间时，视角是平视；视平线在画面下方时，视角是仰视；视平线在画面上方时，视角是俯视。

高于视平线（俯视）

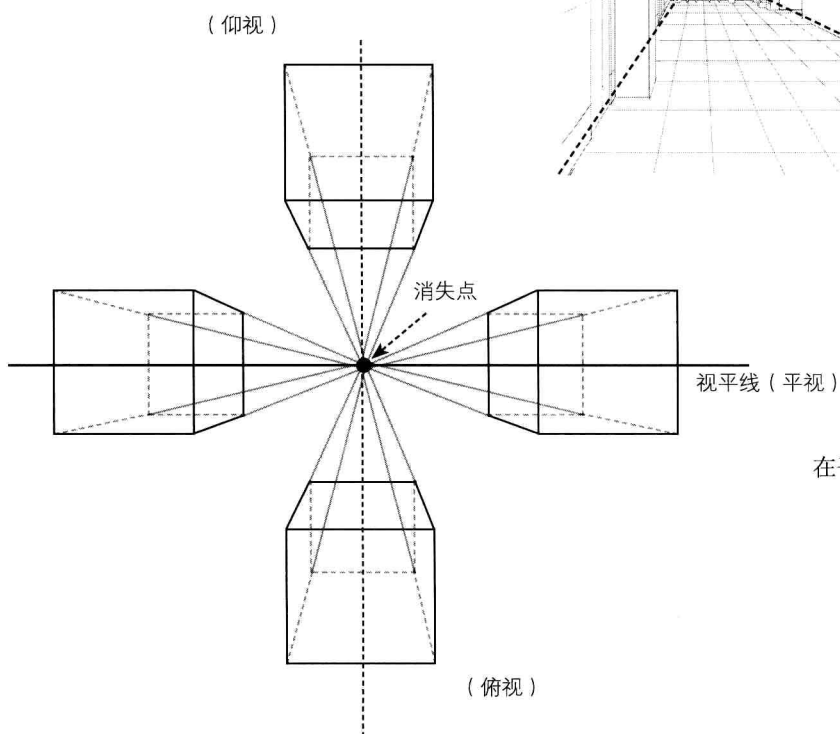
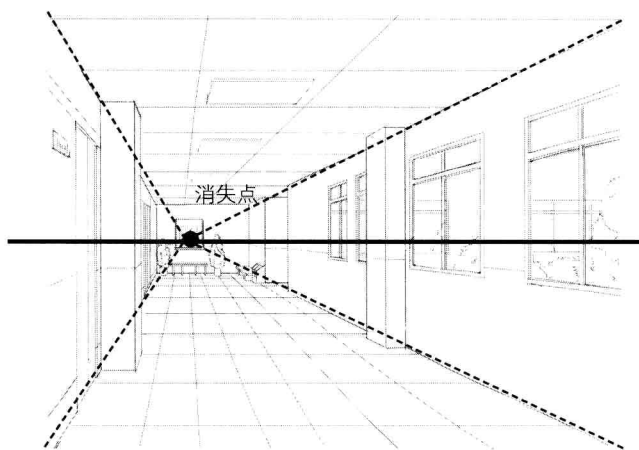
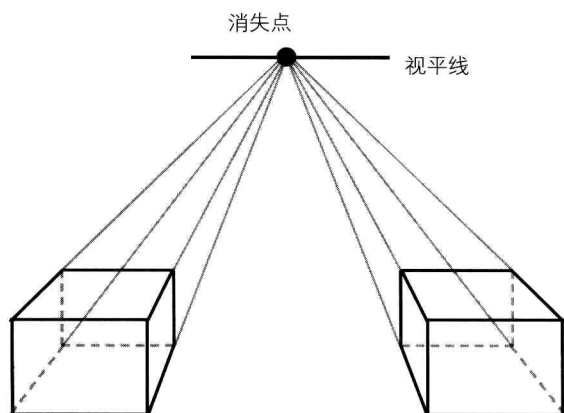


低于视平线（仰视）



【一点透视】

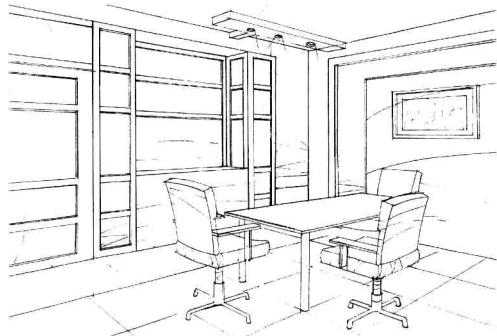
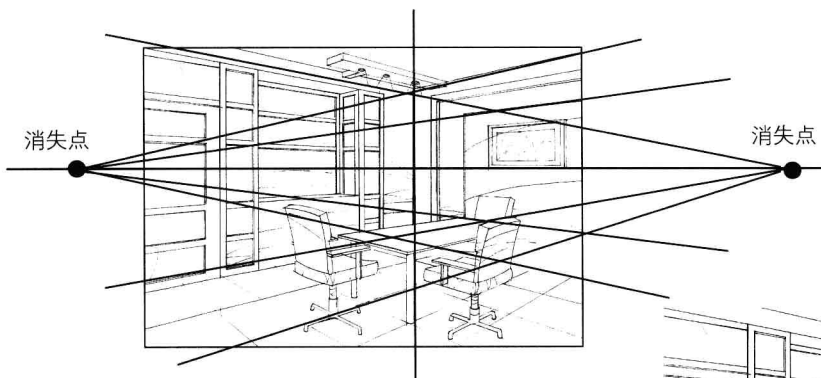
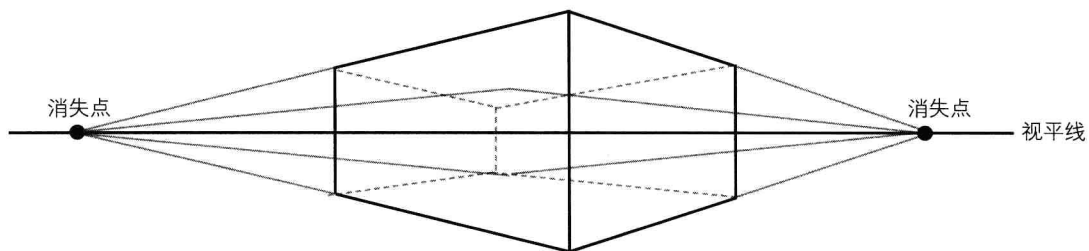
一点透视中，物体必定存在着平行于画面及地面的面，且有一组边线消失于视平线，在此情况下，物体有一个方向的立面平行于画面，故又称为平行透视，它只有一个消失点。



左图为一一点透视场景中物体在平行线位置产生的视角变化。

【两点透视】

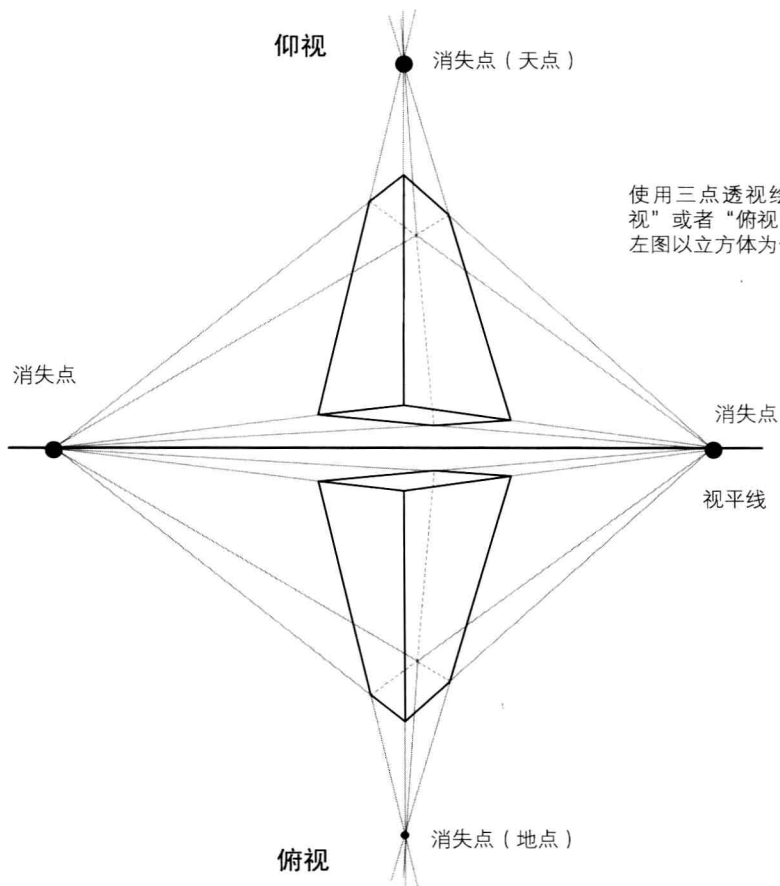
当物体的面不平行于画面，但平行于地面，且有两组边线分别消失于左右两个灭点，被称为两点透视，在此情况下，物体的两个立面均与画面成倾斜角度，故又称为成角透视，它有两个消失点。



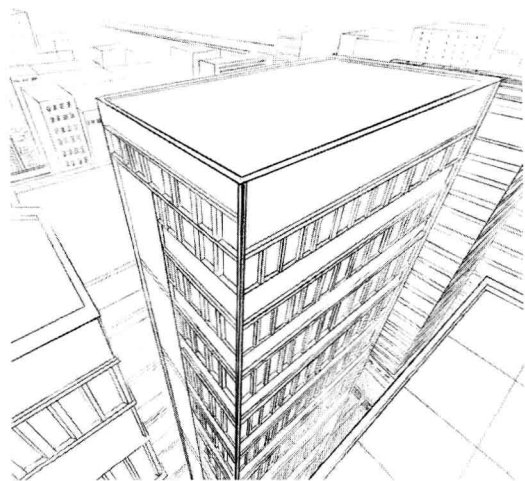
在绘制一个具有两点透视的室内场景时，要先确定场景表现的角度和内容，可以简单标出透视的各种参考线，规范其构图的准确性。丰富的透视变化让这个室内场景的空间有很强的进深感，真实感也得到了充分的表现。

【三点透视】

三点透视是视觉冲击力最强的一种透视法。物体不平行于画面，也不平行于地面，且其三组边线分别消失于3个灭点，其中两个在视平线上，还有一个消失点在视平线以外。因为画面中的物体是呈倾斜状的，故又称倾斜透视。



使用三点透视绘制的场景一般都会呈现出“仰视”或者“俯视”的视角。
左图以立方体为例展现出三点透视的画面效果。



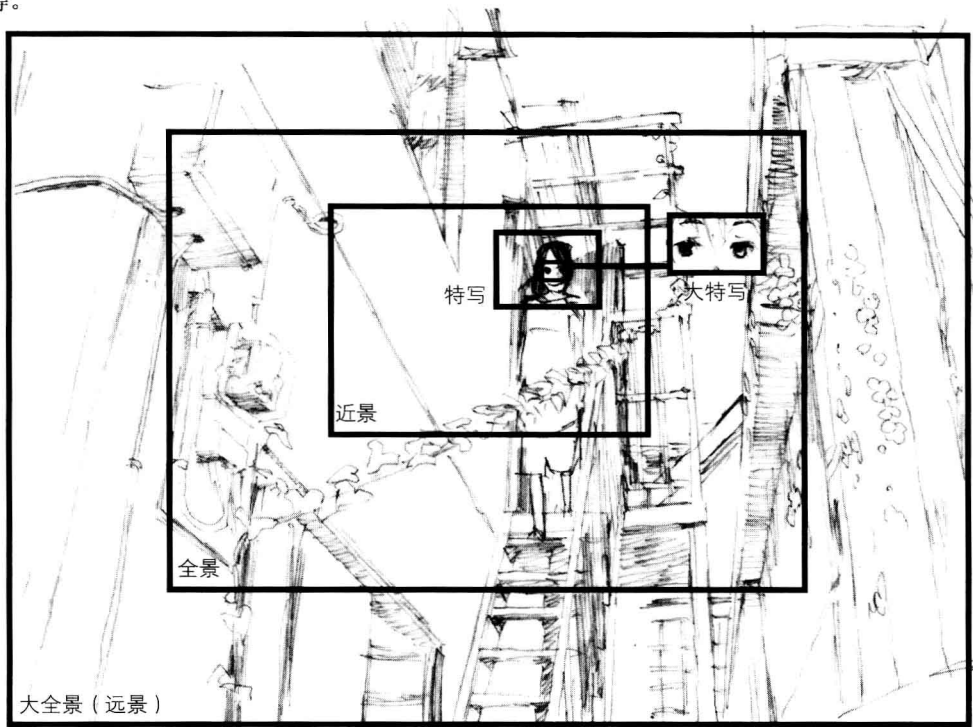
俯视场景



仰视场景

【景别】

景别是指主体在画面中所占空间的大小。景别分为大全景（远景）、全景、中景、近景、特写、大特写等。



同一场景中，取景范围不同，景别也随之发生变化。

大全景：大全景（远景）具有广阔的视野，常用来展示事件发生的时间、环境、规模和气氛，比如表现开阔的自然风景、群众场面、战争场面等。远景画面重在渲染气氛，抒发情感。在绘画艺术中讲究“远取其势，近取其神”，这一点和绘画是相通的。远景画面一般重在“取势”，不细细琢磨细节。

全景：全景用来表现场景的全貌或人物的全身动作、衣着等，用于表现人物之间、人与环境之间的关系。

中景：画框下边卡在人物膝盖上下部位或场景局部的画面称为中景画面。中景是叙事功能最强的一种景别。在包含对话、动作和情绪交流的场景中，利用中景景别可以最有利、最能兼顾地表现人物之间、人物与周围环境之间的关系。中景的特点决定了它可以更好地表现人物的身份、动作及动作的目的。表现多人时，可以清晰地表现人物之间的相互关系。

近景：拍到人物胸部以上，或物体的局部称为近景。近景的屏幕形象是近距离观察人物的体现，所以近景能清楚地看清人物的细微动作，也是人物之间进行感情交流的景别。近景着重表现人物的面部表情，传达人物的内心世界，是刻画人物性格最有力的景别。

特写：画面的下边框在成人肩部以上的头像，或其他对象的局部称为特写。特写的对象充满画面，比近景更加接近观众，背景处于次要地位，甚至消失。特写镜头能细微地表现人物面部表情，它具有生活中不常见的特殊的视觉感受，主要用来描绘人物的内心活动。

大特写：大特写和特写类似，大特写更有视觉冲击力和表现力，但是要合理运用，才能起到画龙点睛的作用。

基本构图规律

构图是指形体在空间中的占有情况，所有物体都包含在空间中。就场景的构图而言，除去平面关系之外，还有空间中前后关系的区别。

场景的构图设计要服务于剧情发展的需要，构图是变化多端的。所以构图的规律与法则，不是一成不变的程式，是在实践中随着视觉艺术的变化而发展的。

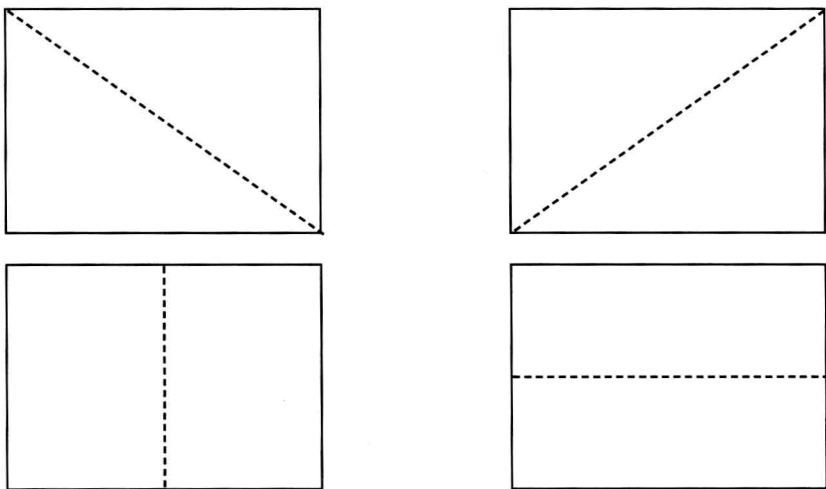
均衡和对比与协调是动漫场景设计中经常使用到的基本的构图规律。

【均衡】

均衡是场景构图中一项最基本的法则。它通过视觉而产生形式美感，依据场景中构成元素的位置关系、色调、光影等的处理达到视觉上、心理上的一种平衡。

一幕场景是否达到均衡效果，可以将画面划分为两等分（如下图所示）。画面上与下，或左与右的画面中，或画面对角线的两半的画面中，综合各种因素来判断画面是否具有均衡感，就比较容易区别出来。

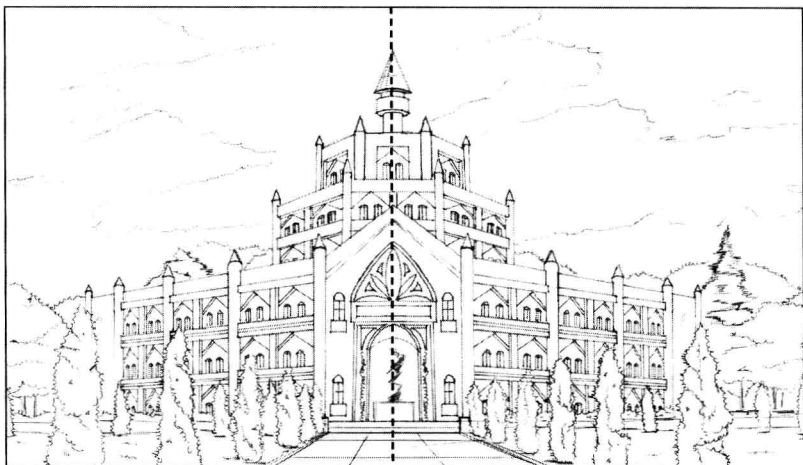
画面划分样式



如左图所示的这一幕小巷场景，将画面左右划分，不难看出右侧的建筑、石墙和画面左边茂密的植物、天空中的云彩构成了视觉上的均衡，使整个场景看上去内容饱满充实。

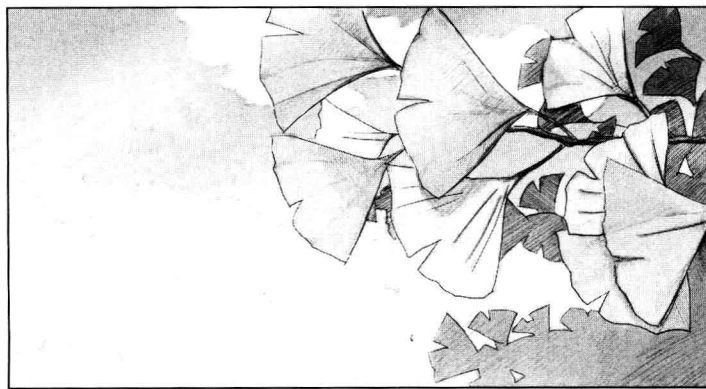
虽然均衡不同于对称，而是在场景画面中，寻求视觉上、心理上的一种平衡。但是，这不代表在均衡的场景中就不能出现对称的内容。

例如，右侧的这幕场景中，由于视角的关系，建筑物在画面中以对称的方式出现，然而天空中的云朵和陆地上的植物又巧妙地打破了建筑所营造出的空间上的单调感，使场景看上去和谐、均衡。



【对比与协调】

协调是近似的关系，对比是差异的关系。对比要通过画面诸形式因素的倾向性和近似的关系，来获得协调感。在动漫场景中，总是通过对比来追求变化，通过协调来获得统一的。



设计场景时如果忽视这一构图法则，失去变化统一的效果，其表达的主题就不会生动，也不可能获得最完美的形式美感，如左图所示。

场景中的对比变化因素很多，包括视点、视平线的变化，位置的重复与变化，形式的对比变化。以协调与统一占优势的构图，场景会表现出很强的艺术表现力。

如左图所示的这幕场景，前景中的银杏叶与远景的天空，一前一后形成了鲜明与虚实的对比；与此同时，银杏叶随风摆动感觉与天空中绵绵漂浮的白云又形成了微妙的协调感；这种对比与协调共同营造出了温馨的场景气氛。

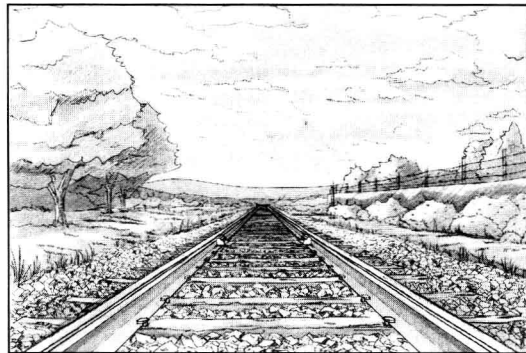
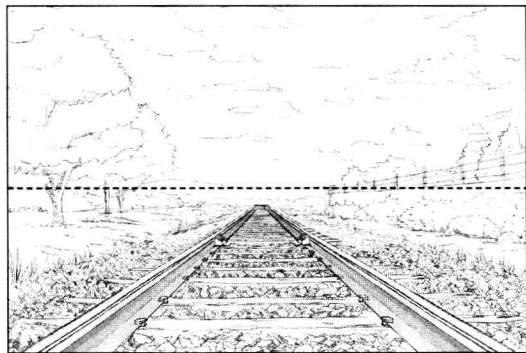
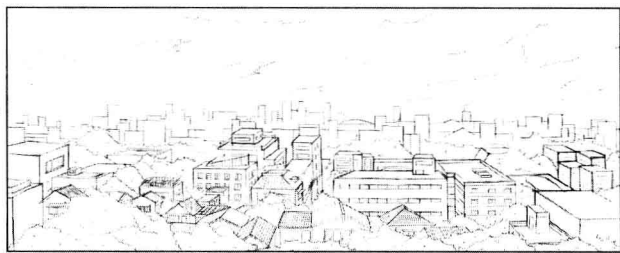
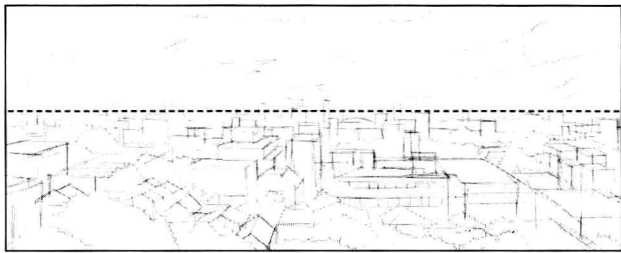
基本构图法则

一个好的构图可以形成某种视觉上的冲击力，宣泄情绪，突出某个主体，或传达镜头的主旨，对观众心理上形成很强的暗示。

场景的构图是具有一定可控性的，动漫场景中经常使用到的基本构图法则有水平构图、一角构图、斜线构图和散点构图等。

【水平构图】

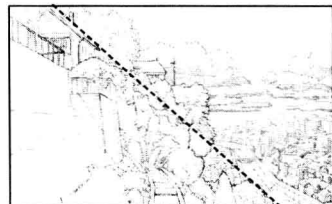
水平构图的场景，画面以水平分布为主，给人以平静、开阔的感觉，一般多用于表现安静或者视野宽广的场景，有时也用此类型的构图来烘托孤独、悲伤的场景气氛。



【斜线构图】

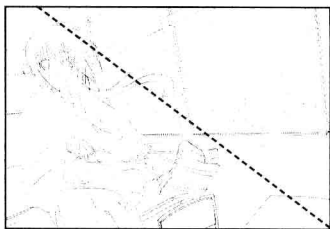


有些场景利用斜线构图来表现变化和层次感等。



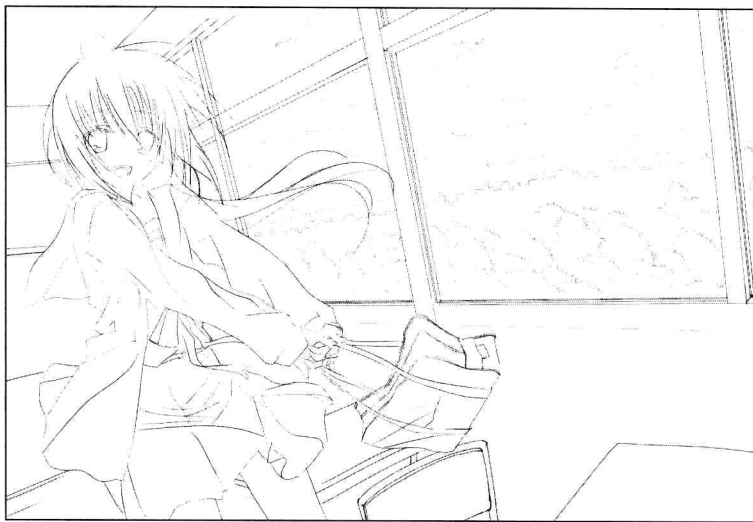
自然的斜线构图，很巧妙地将场景中的近景和远景分隔开了。

有些场景利用斜线构图来表现不稳定感、动感。

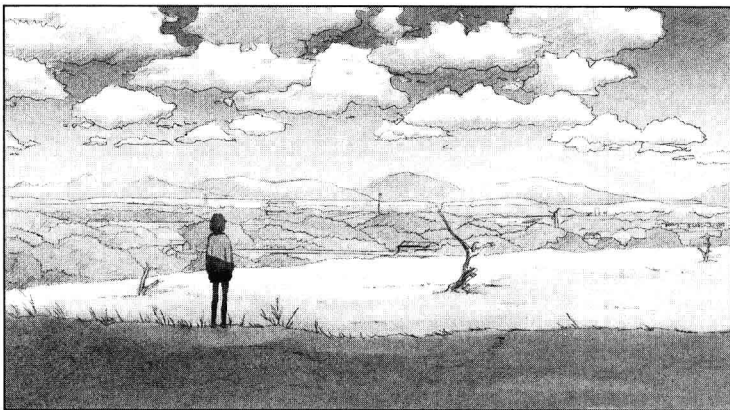


按照画面效果或者剧情等元素的需要，有些场景的内容本身就存在着一定的倾斜角度。

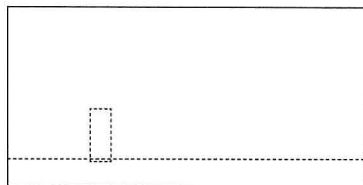
场景中少女的姿态是带有一定的倾斜角度的，这一细小的变化却带动了整个画面，为整个场景增添了几分欢快的动感。



【一角构图】

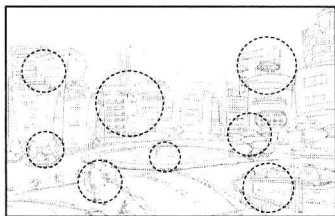


将画面的一角作为重心，多是表现聚焦、引导主题的常用手段。



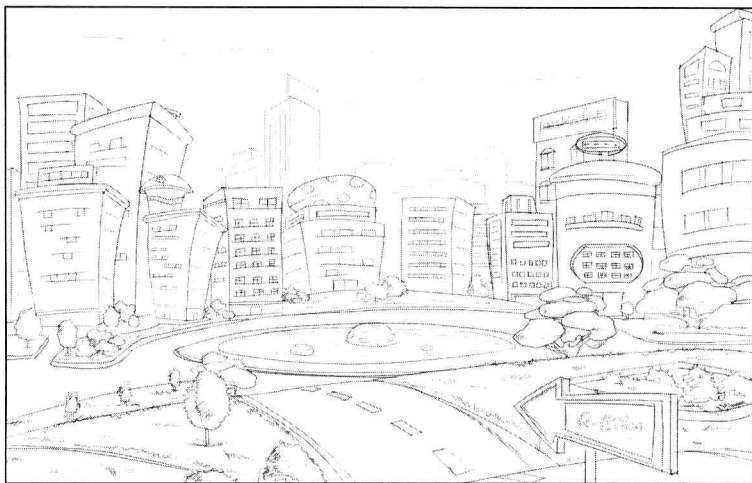
此场景将人物安排在画面偏左下角的位置，起到了指引和暗示的作用，使画面看上去有一种强烈的孤独感和凄凉感。

【散点构图】



散点构图多用于表现内容丰富、场面比较宏大的展示场景。画面通过多种物体有序合理的组合在一起来展现主题。

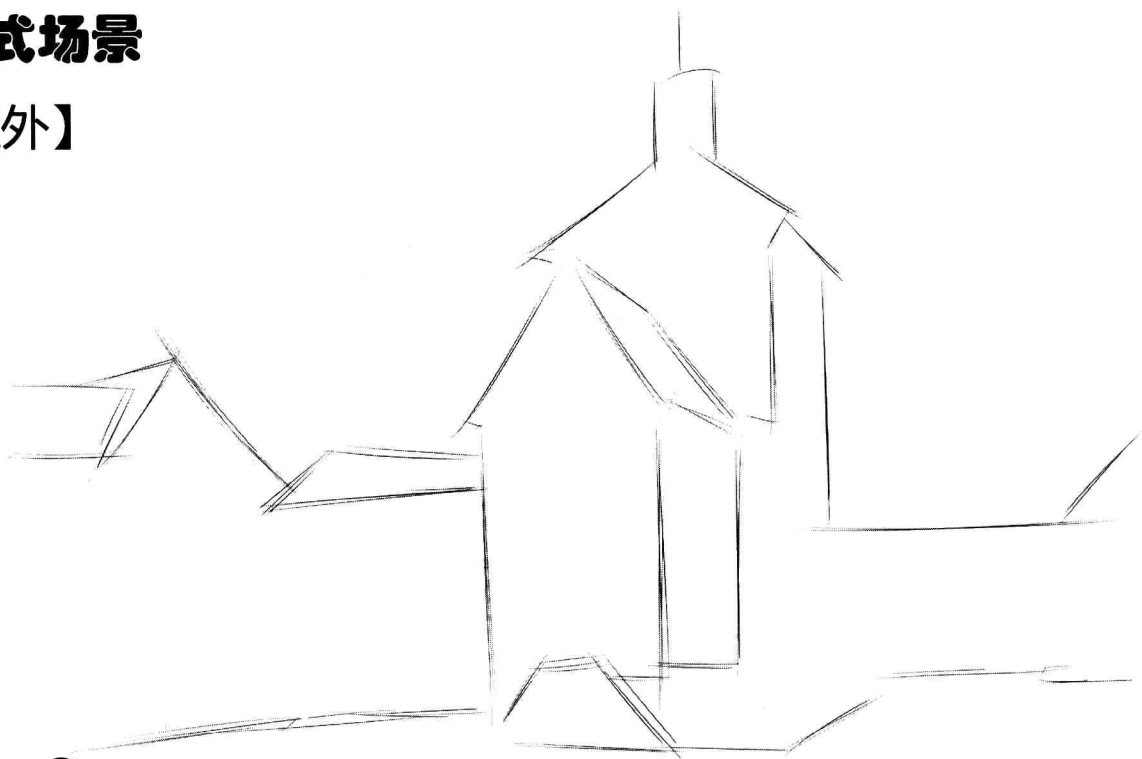
散点构图也可以表现杂乱无章、烦躁、紧张的局面。



第二章 古代场景的绘制

欧式场景

【室外】



- ① 欧式建筑大多是三角的尖屋顶，使用简单的线条粗略勾勒出建筑的大致结构。



- ② 在基本线草稿图的基础上，进一步添加建筑的轮廓。



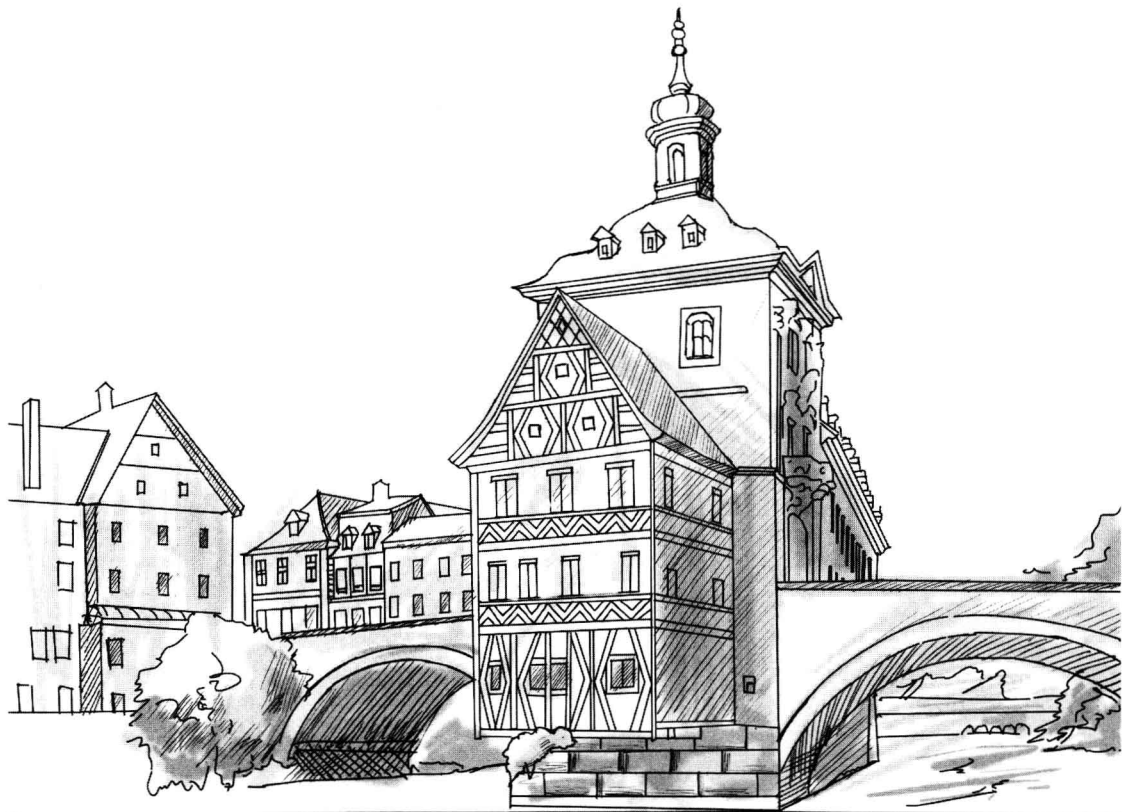
3 继续深入刻画建筑的轮廓，明确房屋和小桥的基本轮廓。



4 除去多余的线条，明确房屋、桥梁和树木的外部轮廓。



5 深入刻画房子窗户、桥梁底部等细节部分，并对画面整体进行调整，完成场景线稿的绘制。



6 简单地涂抹出画面大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影关系，要有适当的强弱对比，注意画面的整体感。