

超级 漫画素描技法

【日】林晃
(Go Office) 著

林晃の书・原初经典
典藏系列！畅销8年！
热卖570000册！

透视篇

用「透视」打造有空间感的漫画场景！

g 中青雄狮

中国青年出版社

超级 漫画素描技法

透视篇

【日】林晃
(Go Office) / 著

武湛 / 译



g

中青雄狮

中国青年出版社

スーパーパースデッサン

Super Pasu Dessin

by Hikaru Hayashi (Go Office)

© 2008 Hikaru Hayashi (Go Office)

© 2008 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2008 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition ©2015 China Youth Press

This simplified Chinese edition was published in China in 2015 by:

China Youth Press

5F/Block B, Tonghui Building, No.1132 Huihe South Street, Chaoyang District, Beijing 100124 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN 978-7-5153-2975-8

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means – graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems – without written permission of the publisher.

First printing: Sept. 2015

Printed and bound in China

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

Email: editor@cypmedia.com

版权登记号：01-2008-5596

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画素描技法. 透视篇/(日)林晃著; 武湛译. —2版. —北京: 中国青年出版社, 2014.11

ISBN 978-7-5153-2975-8

I. ①超… II. ①林… ②武… III. ①漫画-素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第276846号

策划编辑: 郭光 王颖 白峥

责任编辑: 张海玲

封面设计: 彭涛 吴艳蜂

营销推广: 赵诗阳

超级漫画素描技法——透视篇

[日]林晃(Go Office)/著 武湛/译

出版发行:  中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电话: (010) 59521188 / 59521189

传真: (010) 59521111

企划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印刷: 中国农业出版社印刷厂

开本: 787×1092 1/16

总印张: 12.5

版次: 2015年9月北京第2版

印次: 2015年9月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5153-2975-8

定价: 29.80元

超级 漫画素描技法

透视篇

【日】林晃
(Go Office) / 著

武湛 / 译



g

中青雄狮

中国青年出版社

本书的目的

——为了使画面的表现很出色，让我们来学习如何把握画面的立体感，体现空间效果

透视的英文名是 PERSPECTIVE（透视图法），也称为远近法。这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法。漫画并不是制图。

有些绘画是“没有透视”、“透视混乱”的，但是如果将透视把握好，那么画面就会显得更有说服力。

这本书中介绍了适合漫画或插图表现的透视技法，它是使画面表现真实、立体的一种手段。

所谓具有透视意识的绘画，就是指具有进深感意识、具有空间意识的绘画。人物是立体的。

而且，背景也是有人物的“空间”，是一种广义的“立体”。

希望您能通过这本书，掌握根据透视绘制人物与背景的方法以及制作有进深感画面的技术。

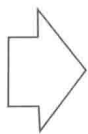
处理空间效果与立体感

- 从立体到空间
借助斜线，能够表现立体感与空间效果
- 空间中无限的进深感
表现宽度的水平线与表现深度的垂直线
- 所谓“水平线”，就是将空间分出上下的分界线
- 从透视图开始讲解 从二维空间到三维空间的产生

从立体到空间

斜线造成平面与立体的区别。
人物的立体感是通过透视来表现的。

埃及壁画。洗练的平面人物。



如果通过加入斜线
来表现进深感……



二维画面只有
竖向、横向的
维度，没有立
体感。



埃及壁画中没有
人物背面的姿态。

那么，埃及壁画就会变
成立体的人物。

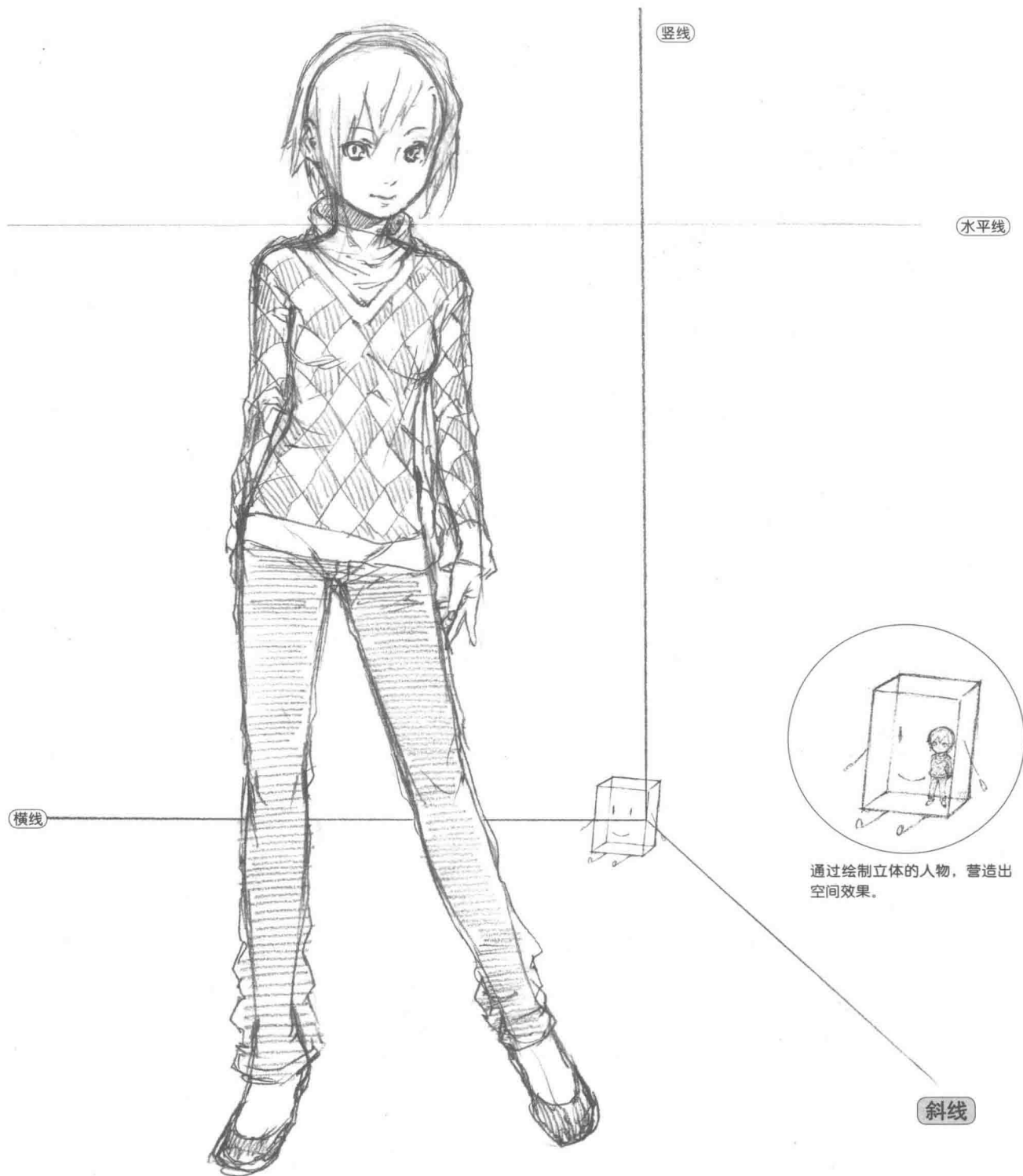


三维画面有竖
向、横向和斜
向的维度！



借助斜线，能够表现出立体感与空间效果

线描是具有进深感线条的集合。
尝试从人物素描转变到空间表现。



空间中无限的进深感

不断缩小人物的垂直距离，便会产生进深感。

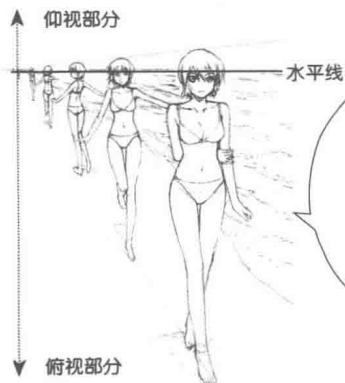
向水平线的另一方推进



表现宽度的水平线与表现深度的垂直线

水平维度与垂直维度能表现空间感，所以，为了绘制方便，连接水平与垂直的斜线就非常有必要了。

从水平线的另一方开始拉近

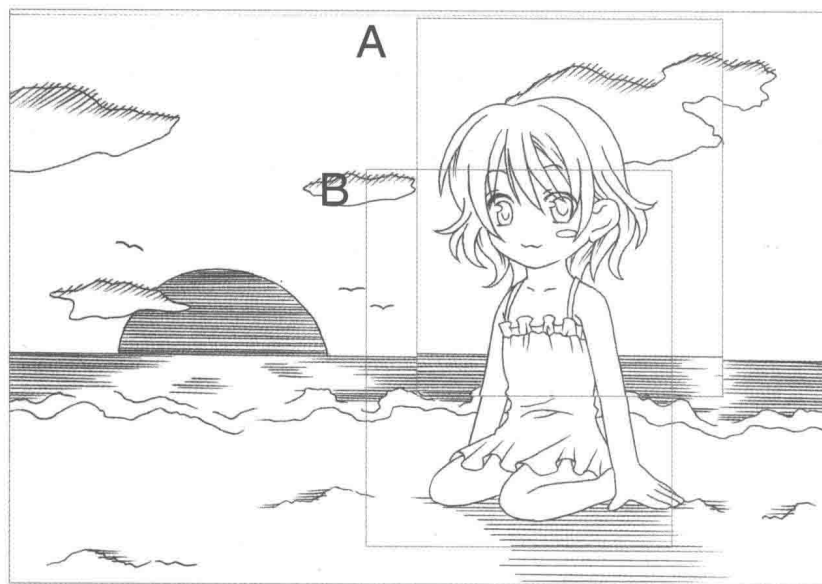


所谓“水平线”，就是将

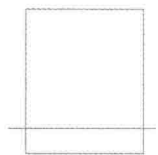
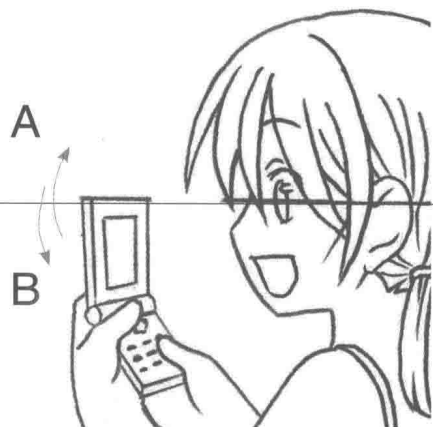
感受水平线



海面与天空的边界线被称为水平线，划分陆地与天空的线被称为地平线。

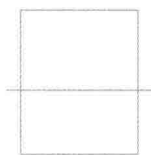


水平线就是摄影师眼睛的高度。



A

● 作为一种原则，当需要表现出空间的“宽度”时，就需要从 A 的高度进行拍摄。



B

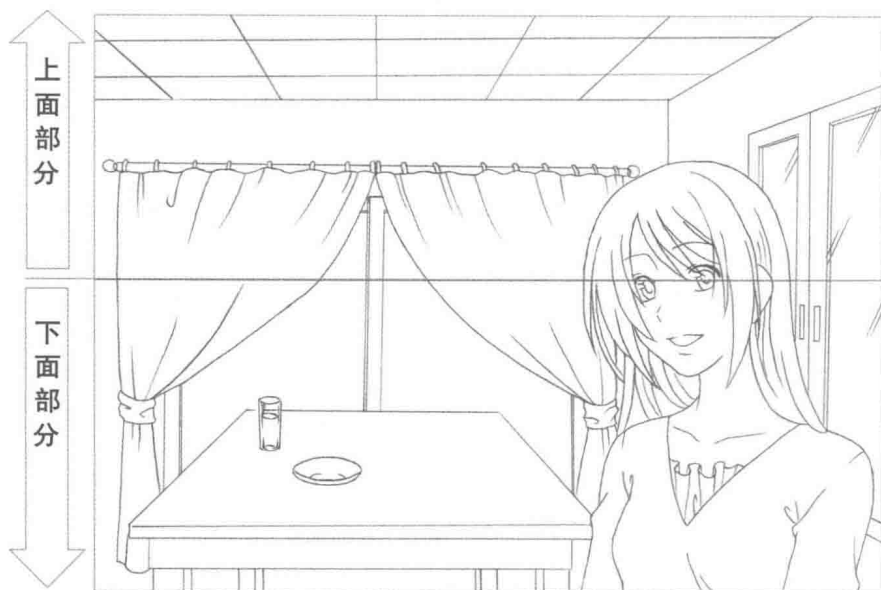
● 作为一种原则，当需要表现出空间的“深度”时，就需要从 B 的高度进行拍摄。



空间分出上下的分界线

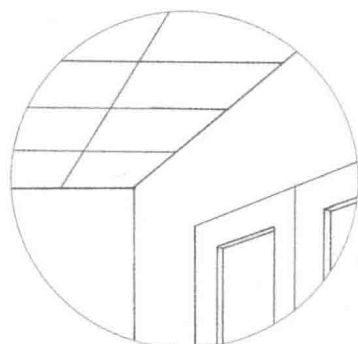
水平线就是将上面部分与下面部分划分开来的分界线。

尝试处理上面部分与下面部分

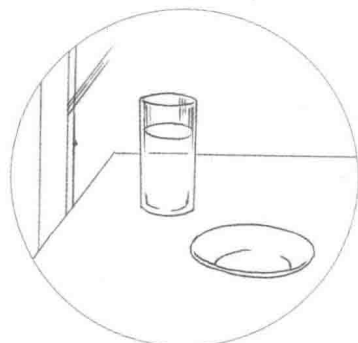


室内场景

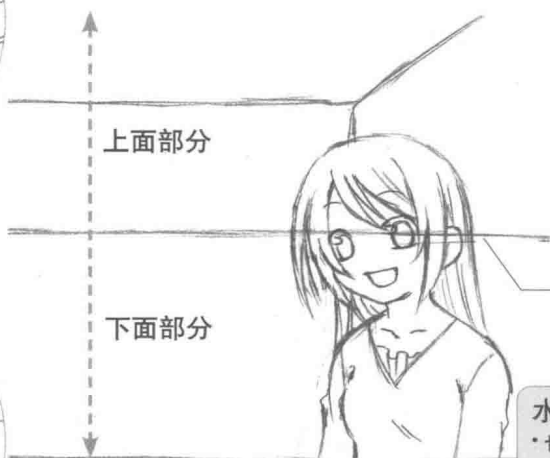
许多画面都是由仰视的内容与俯视的内容构成的。



仰视的内容



俯视的内容

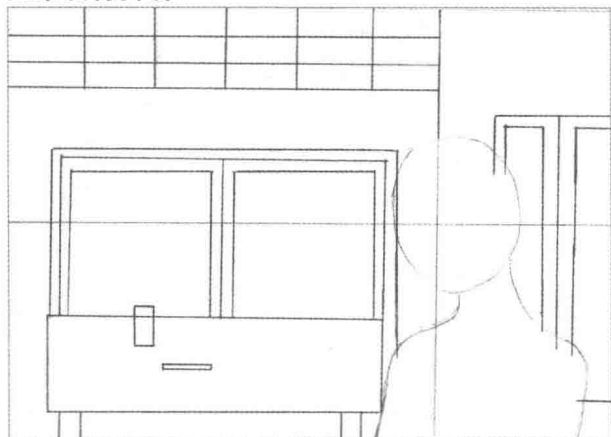


水平线

- 也称作“EYE LEVEL”。
- 现实生活中能够在海面上看到。
- 这是一种在绘画或摄影时要考虑到的内容，试着将其作为一种“想像的线”来处理。
- 这是在绘制时画出来的辅助线，原则上要横向平直。

通过在上面部分与下面部分中加入斜线来表现进深感

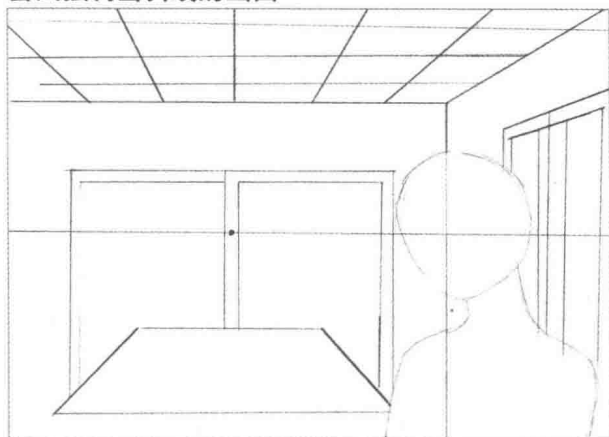
如果没有斜线……



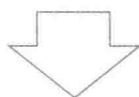
没有进深感，是一幅平面的图画。



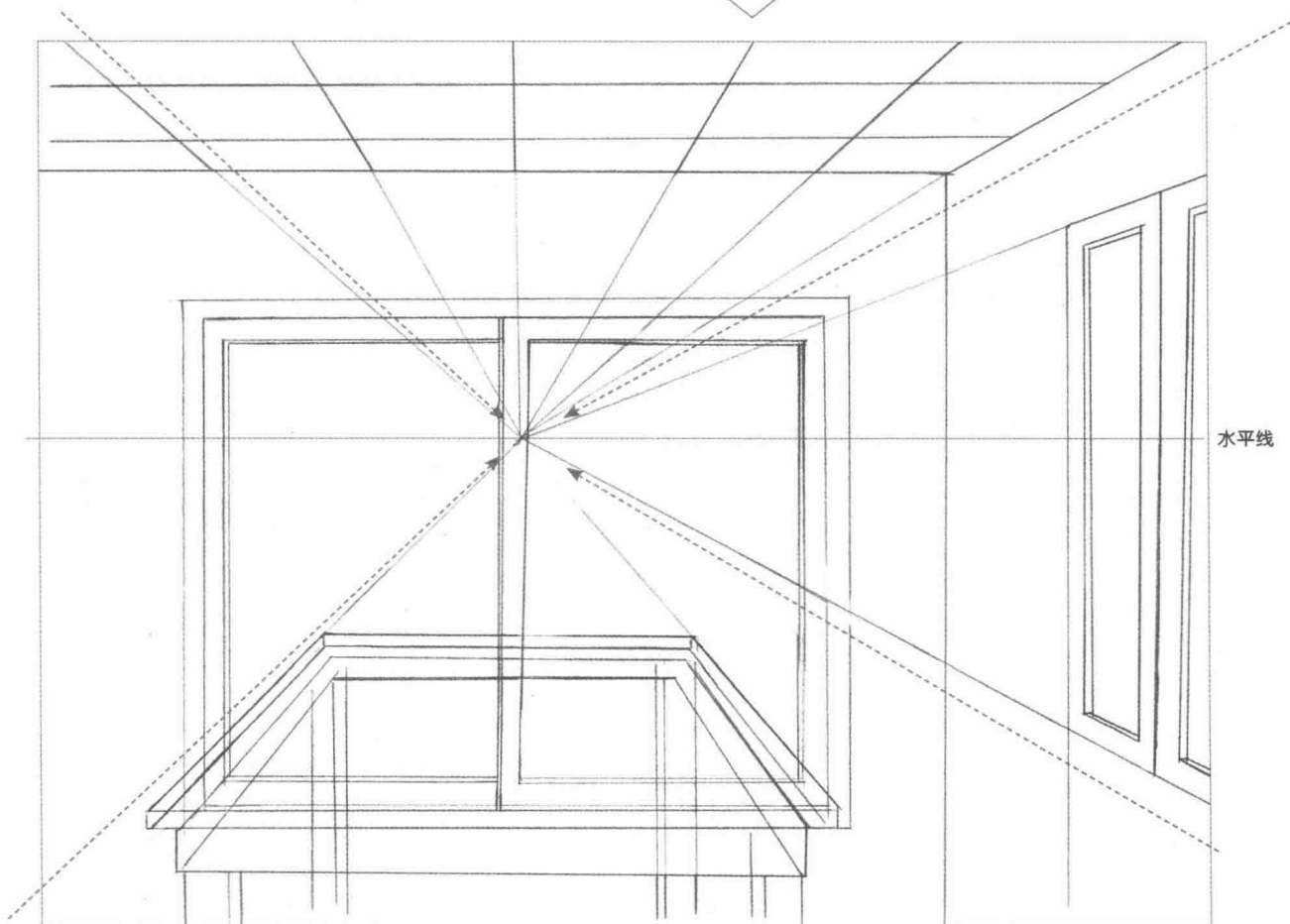
尝试强调出斜线的画面



这样便产生了进深感。



试着延长斜线……

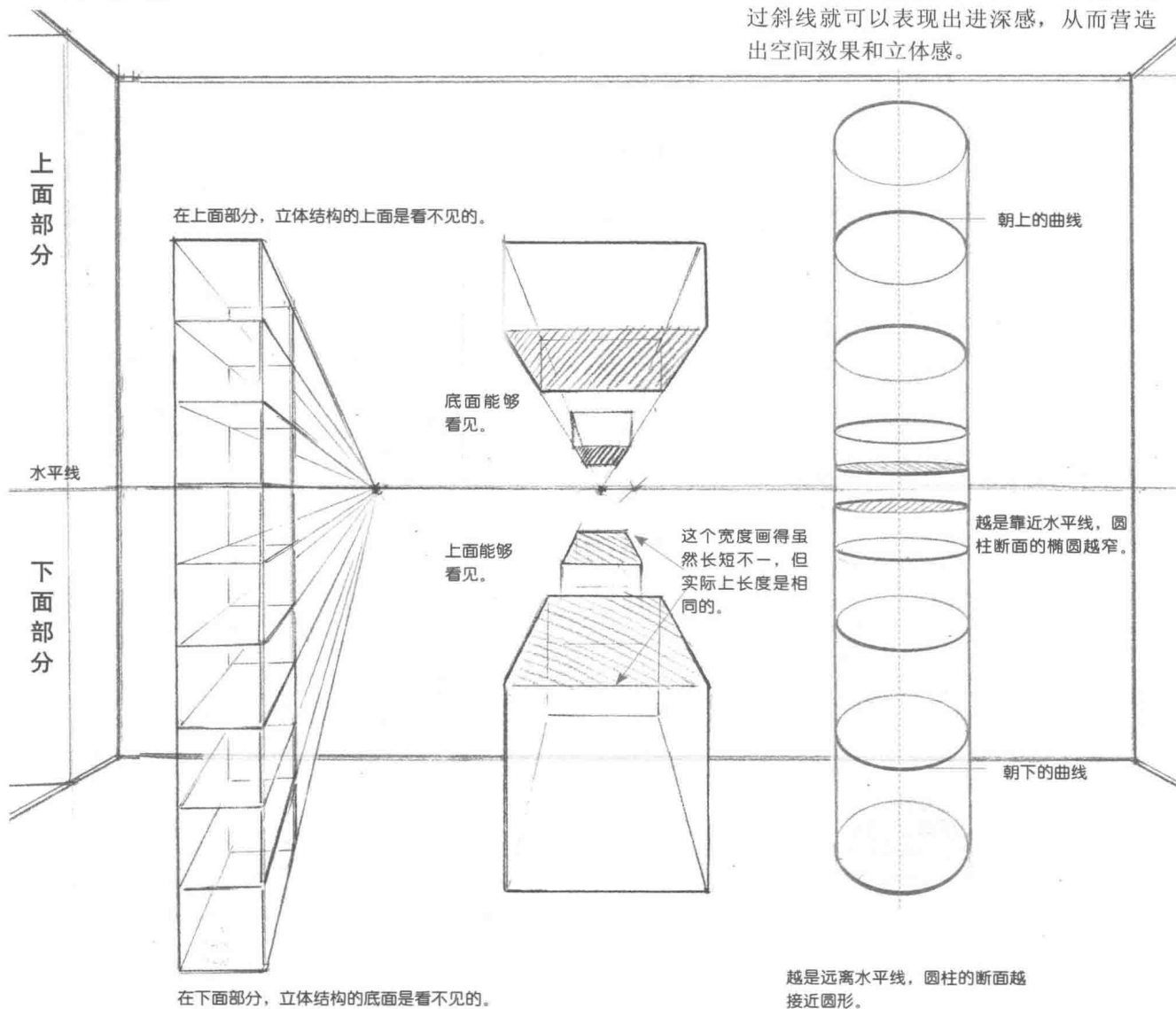


- 斜线集中在一个点上。
- 在水平线上，注意存在这样一个点。
- 位于斜线中心的点被称作“灭点”。

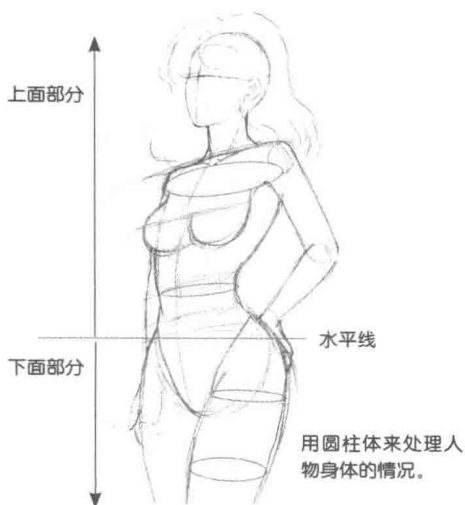


●空间与立体

在被水平线划分开的画面上，只需要通过斜线就可以表现出进深感，从而营造出空间效果和立体感。

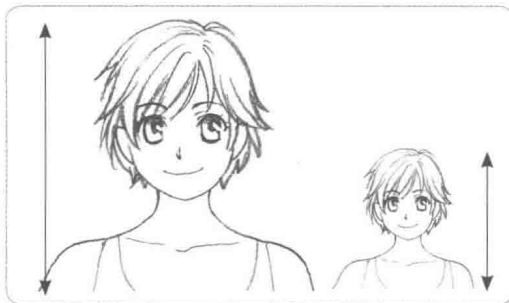


人物也一样



●空间的特性

物体越小，两者间看上去距离越远。



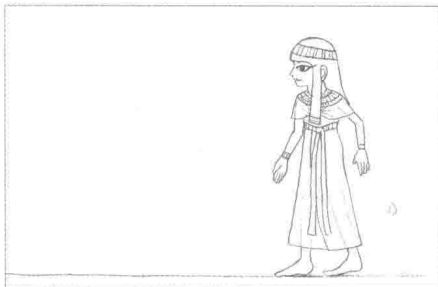
从二维空间到三维空间

第1讲“深度”的产生

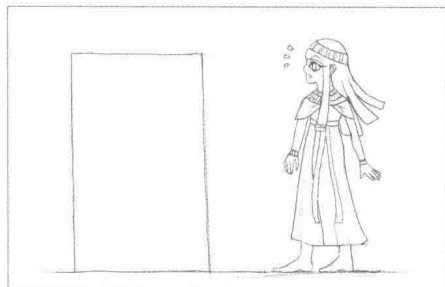
让我们来看一看在平面世界中产生进深感的瞬间。



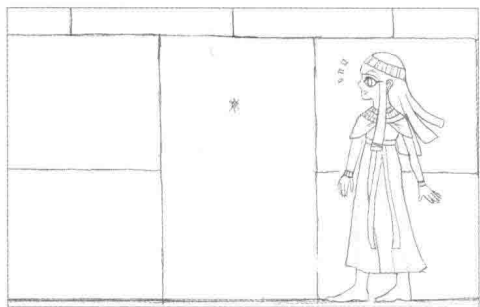
① 这是一个二维的世界。



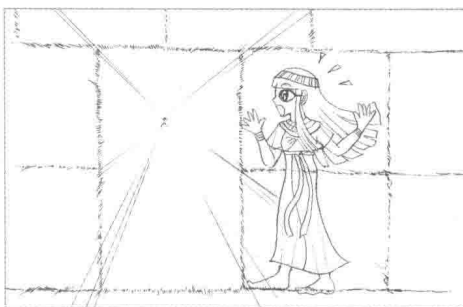
② 没有所谓的进深感。无论走到哪里都是笔直的道路，也没有拐角。



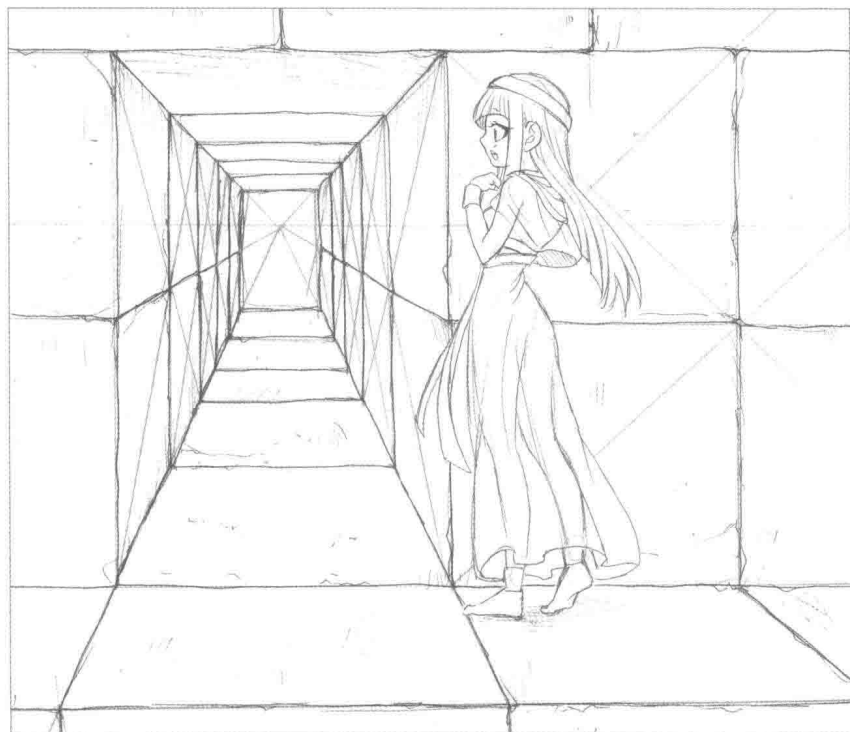
③ 有一个四方形。这是一个只有纵横维度的世界。



④ 在画面的上下左右加入笔直的线条和一个点。



⑤ 突然，一些斜线开始向这个点集中。



集中于一点的斜线使画面产生了进深感。
这叫做“一点透视”。

⑥ 借助斜线的作用，画面出现了“深度”，于是便产生了三维的世界。

的产生

一点透视指南

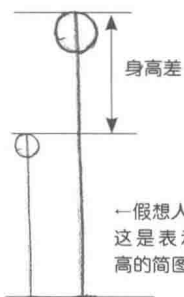
“一点透视产生进深感”



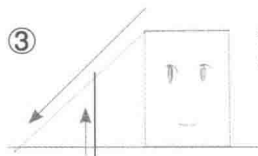
① 看上去是身高不同的一对姐妹。



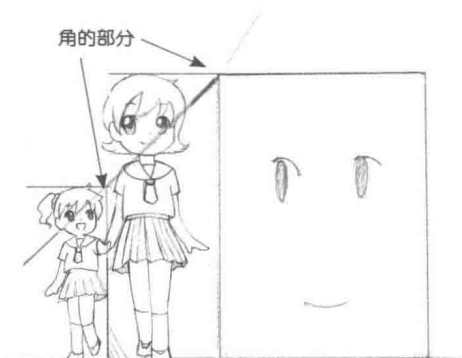
② 在她们旁边放一张纸，身高的差别就很明显了。



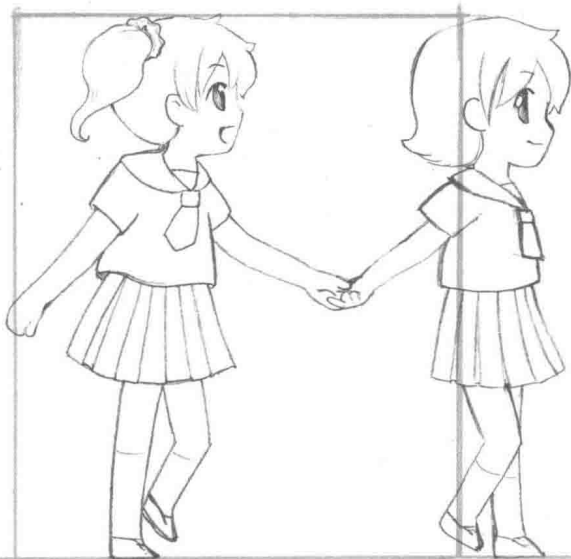
一假想人物。
这是表示人物身高的简图。



通过一点透视使板子表现出立体感。



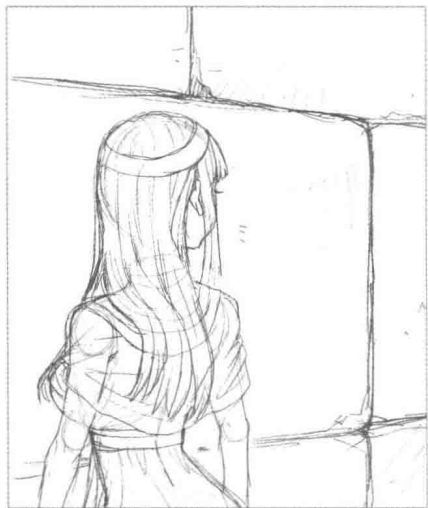
④ 从角的部分横向拉出一根线条便成为……



⑤ 两个人实际上身高相同。

第2讲 “左右斜线”的产生

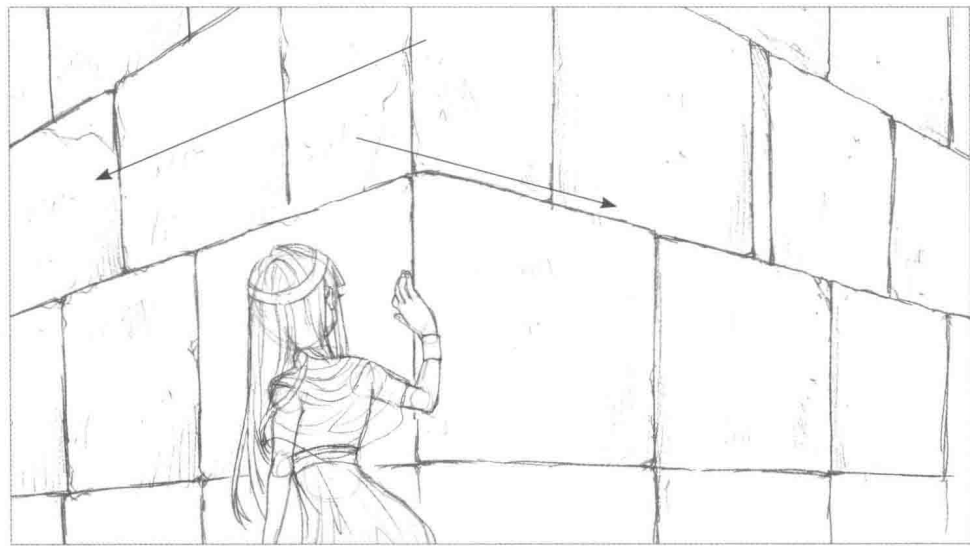
除进深感以外，还产生了宽度感。



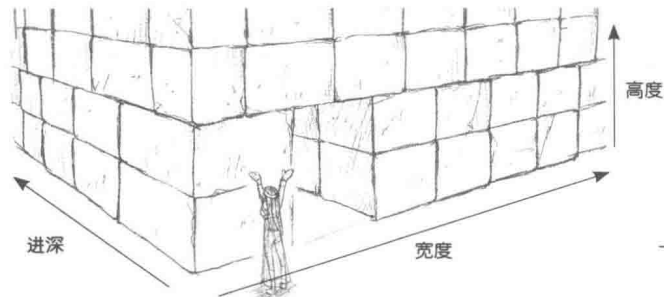
① 不经意地向旁边一看……



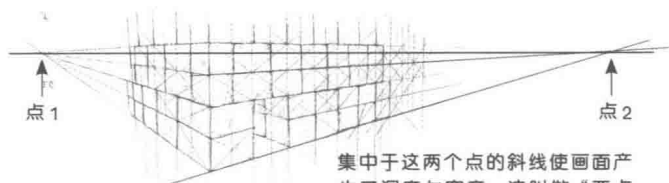
② 墙壁越远的部分石头越小。



③ 不经意间又出现了拐角。在左右两边的不同方向上出现的斜线，让人感觉到了进深感和宽度感。



进深与宽度相对于水平线（横直向）呈现为斜线。
高度线为垂直线，不是斜线。



集中于这两个点的斜线使画面产生了深度与宽度，这叫做“两点透视”。