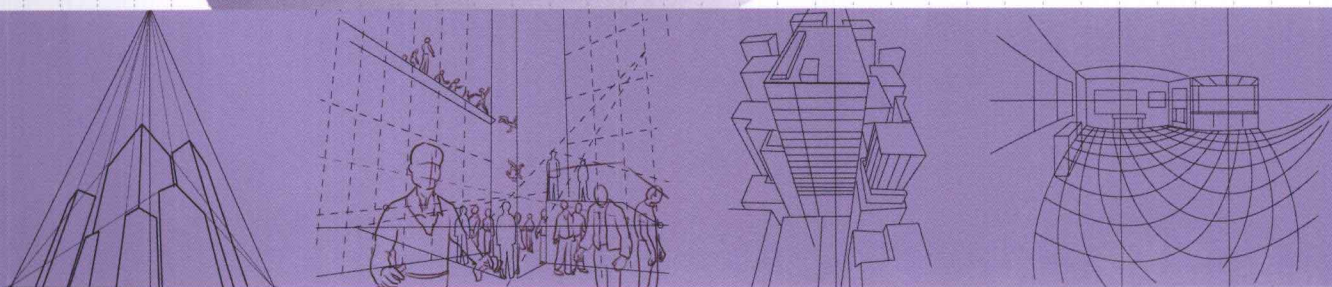


Comic
and
Animation

Animation Perspective

朱 雪 编著



中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动漫透视



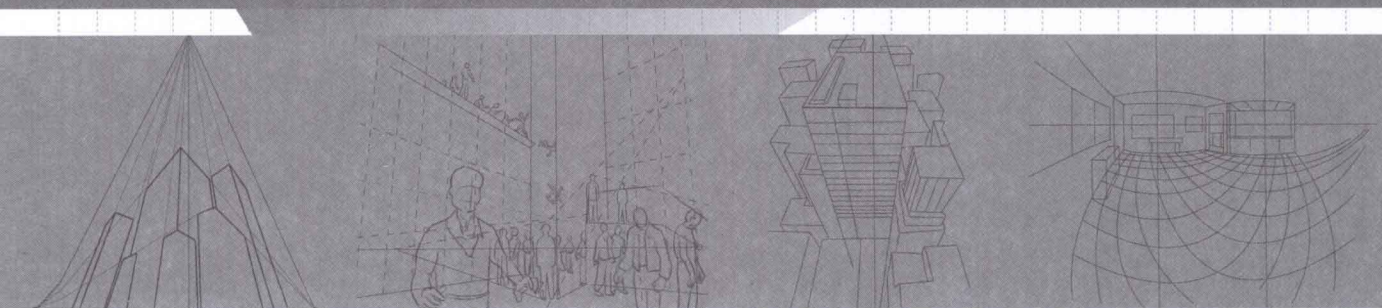
上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美術出版社



Comic
and
Animation

Animation Perspective

朱 雪 编著



中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动漫透视



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

中国高等院校动漫游戏专业 “十二五”规划教材学术专家委员会

- 吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)
- 张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)
- 丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)
- 曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)
- 林 超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)
- 陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)
- 廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)
- 王 峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕导)
- 刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)
- 凌 纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)
- 黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)
- 戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)
- (以上排名不分先后)

编写委员会

丁纪晖	秦 瑶	边道芳
李 斌	卢振邦	王鹏威
许金友	张校慧	李文瑜
刘 源	林 明	孙红娟
郑 曦	秦 成	

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动漫透视 / 朱雪编. — 上海: 上海人民美术出版社,
2013. 5

ISBN 978—7—5322—8375—0

(中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材)

I. ①动… II. ①朱… III. ①动画—绘画技法
IV. ① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 052591 号

中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材 动漫透视

编 著: 朱 雪

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 张敏轩

版式设计: 陈粉兰

技术编辑: 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路 672 弄 33 号 D 座

电 话: 021—60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8

版 次: 2013 年 5 月第 1 版

印 次: 2013 年 5 月第 1 次

书 号: ISBN 978—7—5322—8375—0

定 价: 38.00 元



首页

Home

新闻中心

News

学术活动

Academic

图书中心

Book Centre

资源下载

Download

合作事务

Operation

高校专家

Education

关于我们

About us

人才招聘

Recruitment

● 用户注册

用户名:

密码:

登录

新用户注册 忘记密码

● 动漫艺术类

- ▶ 中外动画史
- ▶ 原画设计
- ▶ 分镜头台本设计
- ▶ 速写基础
- ▶ 素描基础
- ▶ 色彩基础

● 外版引进类

- ▶ 漫画造型技法超级宝典1
- ▶ 漫画造型技法超级宝典2
- ▶ 漫画造型技法超级宝典3
- ▶ 牛津艺术人体解剖百科
- ▶ 牛津素描指南

● 合作书籍

- ▶ 教材
- ▶ 论文及作品集
- ▶ 选题申报
- ▶ 教材参编事宜

● 免费服务

- ▶ 教材征订目录
- ▶ 免费样书申请

全国组稿代理

火热招募中

本站诚聘校园和区域组稿代理

销售热线:

(021) 60740298

传真:

(021) 54044305

技术支持:

www.haipaiwenhua.com

联系地址:

上海市静安区长乐路672弄33号

A座301室

邮编: 200040

联系人: 杜老师

联系电话: 13636395761

动漫艺术设计基础教材外版引进

● 学术交流

more

杭州师范大学主办浙江省高校动漫专业建设

2010-06-30

【教学改革】

2010-06-30

学校负责

2010-06-30

上海理工大学主办上海高校动漫专业建设

2010-06-29

诚聘英才和区域组稿代理

2010-06-28

● 资源下载

more

海派文化课件(测试中)

2010-06-30

艺术动漫外版引进书目录

2010-06-30

艺术设计动漫艺术类书籍教材目录

2010-06-30

书籍教材前沿突破

2010-06-29

居住空间环境艺术设计思考

2010-06-28

● 图书中心

艺术设计动漫艺术 外版引进 论文及作品集

动画场景设计



编著: 殷俊 袁超

定价: 38元

订购

下载

动画导演及后期制作



编著: 黄天来

定价: 36元

订购

下载

动画视听语言完全教程



编著: 强小柏

定价: 38元

订购

下载

原画设计



编著: 李杰 张爱华

定价: 48元

订购

下载

www.haipaiwenhua.com

• 为您提供更多图书信息

为您提供更多售后服务

● 配套课件下载

● 免费样书申请

● 教材征订目录

● 教材参编申请

目录 Contents

前言

1 透视概述 / 6

- 1.1 透视的基本概念 / 6
- 1.2 透视的发展概况 / 10
- 1.3 学习透视的重要性 / 14
- 1.4 透视图的绘制步骤 / 15

2 一点透视 / 17

- 2.1 一点透视概述 / 17
- 2.2 一点透视的绘制方法 / 19
- 2.3 一点透视中不同视点角度的选择 / 27
- 2.4 一点透视中的常见绘制错误 / 29

3 两点透视 / 32

- 3.1 两点透视概述 / 32
- 3.2 两点透视的绘制方法 / 34
- 3.3 两点透视中不同视点角度的选择 / 41
- 3.4 两点透视中的常见绘制错误 / 45

4 三点透视 / 48

- 4.1 三点透视概述 / 48
- 4.2 三点透视的绘制方法 / 52
- 4.3 三点透视中的常见绘制错误 / 62

5 曲线透视 / 64

- 5.1 曲线视图 / 64
- 5.2 曲线物体 / 76

6 阴影与反影的透视 / 82

- 6.1 阴影透视 / 82
- 6.2 反影透视 / 88

7 空气透视 / 92

7.1 空气透视的变化规律 / 92

7.2 空气透视的绘制方法 / 97

8 动漫角色的透视 / 102

8.1 角色透视的基本规律 / 102

8.2 角色透视的绘制方法 / 106

9 透视在动漫画面中的应用 / 114

9.1 运用透视原理进行画面构图 / 114

9.2 透视的技巧与处理方法 / 120

课程教学安排建议

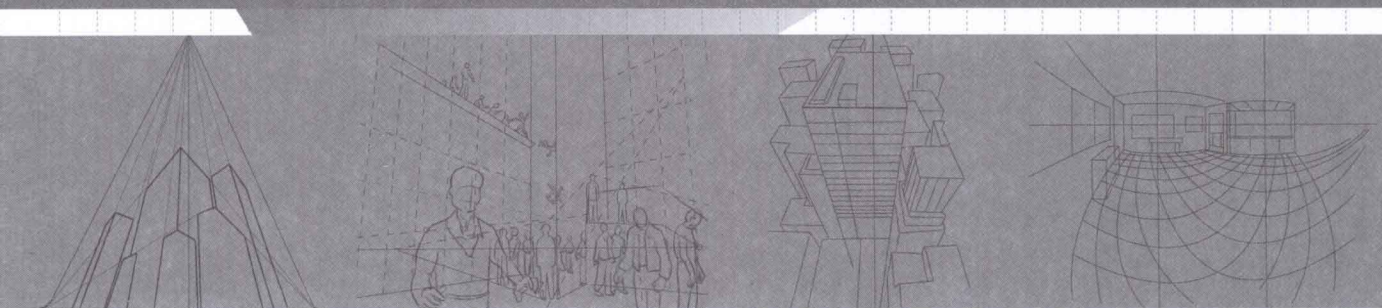
参考书目

后记

Comic
and
Animation

Animation Perspective

朱 雪 编著



中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动漫透视



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

中国高等院校动漫游戏专业 “十二五”规划教材学术专家委员会

- 吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)
- 张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)
- 丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)
- 曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)
- 林 超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)
- 陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)
- 廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)
- 王 峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕导)
- 刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)
- 凌 纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)
- 黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)
- 戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)
- (以上排名不分先后)

编写委员会

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 丁纪晖 | 秦 瑶 | 边道芳 |
| 李 斌 | 卢振邦 | 王鹏威 |
| 许金友 | 张校慧 | 李文瑜 |
| 刘 源 | 林 明 | 孙红娟 |
| 郑 曦 | 秦 成 | |

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动漫透视 / 朱雪编. — 上海: 上海人民美术出版社,
2013. 5

ISBN 978—7—5322—8375—0

(中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材)

I. ①动… II. ①朱… III. ①动画—绘画技法
IV. ① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 052591 号

中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材 动漫透视

编 著: 朱 雪

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 张敏轩

版式设计: 陈粉兰

技术编辑: 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路 672 弄 33 号 D 座

电 话: 021—60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8

版 次: 2013 年 5 月第 1 版

印 次: 2013 年 5 月第 1 次

书 号: ISBN 978—7—5322—8375—0

定 价: 38.00 元

目录 Contents

前言

1 透视概述 / 6

- 1.1 透视的基本概念 / 6
- 1.2 透视的发展概况 / 10
- 1.3 学习透视的重要性 / 14
- 1.4 透视图的绘制步骤 / 15

2 一点透视 / 17

- 2.1 一点透视概述 / 17
- 2.2 一点透视的绘制方法 / 19
- 2.3 一点透视中不同视点角度的选择 / 27
- 2.4 一点透视中的常见绘制错误 / 29

3 两点透视 / 32

- 3.1 两点透视概述 / 32
- 3.2 两点透视的绘制方法 / 34
- 3.3 两点透视中不同视点角度的选择 / 41
- 3.4 两点透视中的常见绘制错误 / 45

4 三点透视 / 48

- 4.1 三点透视概述 / 48
- 4.2 三点透视的绘制方法 / 52
- 4.3 三点透视中的常见绘制错误 / 62

5 曲线透视 / 64

- 5.1 曲线视图 / 64
- 5.2 曲线物体 / 76

6 阴影与反影的透视 / 82

- 6.1 阴影透视 / 82
- 6.2 反影透视 / 88

7 空气透视 / 92

7.1 空气透视的变化规律 / 92

7.2 空气透视的绘制方法 / 97

8 动漫角色的透视 / 102

8.1 角色透视的基本规律 / 102

8.2 角色透视的绘制方法 / 106

9 透视在动漫画面中的应用 / 114

9.1 运用透视原理进行画面构图 / 114

9.2 透视的技巧与处理方法 / 120

课程教学安排建议

参考书目

后记

前言

动漫透视是动漫专业必修的一门基础技法课程，它主要研究如何把我们看到的物象以立体的形态呈现于平面上的原理法则。在平面上表现物象的立体感与空间感，除了形状的立体感之外还要考虑到物体的明暗关系、色彩的冷暖变化以及空气的通透感等因素。动漫作品的优秀创意通常来自凌驾于观察生活之上并且超越于我们司空见惯的事物的非凡想象力，所以很多动漫作品中的场景是人们从来没有见过的，而一旦结合了透视学的原理，那么得到的不仅是从观察中激发的想象，还有从想象到构建思维的概念的能力，即将严谨、准确与空间表现力集于一体的创意设计能力。

本书系统地介绍了动漫透视的基本原理和法则、基本的透视画法，通过图例的讲解让大家理解透视形体变化的规律。书中还列举了一些实用的透视绘制技巧来帮助我们绘制透视关系图，使创作出来的作品更加专业。学习的时候，对于概念性原理没有必要强行记忆，一切都要通过实践来巩固。希望动漫专业的学生以及广大的动漫爱好者在学习本书之后，能够在动漫作品的创作与实践中，学会正确地观察与分析被画对象本身的组合及透视现象，并运用平面的轮廓透视形状和物象的色彩空间关系，准确而艺术地表现物象。此外，在学习透视的同时，要收集相关材料，多观察多做练习。在练习中，以期进行一种有目的的实践，从而对自然界中人和景物的复杂的透视现象作较准确的处理，在动漫创作中达到运用自如的程度。

朱雪

1 透视概述

目标

了解透视的基本概念，明确学习透视的重要性。

了解透视的发展历史和绘制原理。

引言

绘画所制的一切事物都是在透视关系下形成的。对于透视，我们最熟悉的就是“近大远小”的这一基本概念；在一定的空间中，人的视觉观察到的事物会因位置方位的不同而产生比例上的变化。如以观察者所站的位置为基准，远方的房屋和树木最终会在一个点汇合并延伸。学习透视就是为了能够掌握这种视觉变化规律，从而能更好地完成绘画创作。

动漫艺术对于透视的要求比传统绘画更加复杂与灵活。基于真实的环境与事物，动漫作品在创作的过程中还要加入大量奇幻和想象的成分。本章结合动漫的特点，在讲解透视的基本概念、类别以及透视的发展历史和原理的基础上用实例解析优秀的动漫透视作品，让大家在全面了解理论知识的同时能够和实际结合起来，进一步巩固学习成果。

1.1 透视的基本概念

1.1.1 透视的原理

我们在生活的空间里看到的房屋、树木等一切都处在透视关系中。透视是绘画专业术语，其中包含了物理学、光学原理。在绘画中可以通过在被画物体与绘画者之间假设一个透明平面来截获物体反射到眼球内的光线，从而得到与实物一致的图像。这个假设的平面就是正在绘制的画面，而通过假定画面来截获不同距离的物体反射到人眼睛的光线，然后将所有截获的交点依次连接起来，就可以完成透视图。

文艺复兴繁盛时期的著名画家、科学家达·芬奇把透视归纳为三种：大气透视，即受到大气阻隔而产生的空气透视；消逝透视，指随着距离的增加，物体的明暗度和

清晰度随之减弱；线透视，指因方位的不同，物体的轮廓线呈现变化的现象，也称形体透视。对这三种透视的总结为绘画艺术的发展奠定了坚实的基础，将当时的绘画水平引领到了一个崭新的高度。

在绘画早期人们是通过一块透明的平面玻璃去看景象来研究透视的，绘画者将所见景象的轮廓线准确地描画在这块平面玻璃体上，绘制成该景象的线透视图。这种用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的方法是我们识别物体画面中的空间距离最有效的方法，一般来说这种线透视就是我们通常所说的“透视”。

动漫艺术较传统美术，通常以奇幻的造型设计、曲折动人的故事情节取胜，把现实世界与想象的空间完美地融合在一起，打破了传统美术相对单一的局面。在动漫的画面中，需要从不同的角度来刻画想象中的世界，这种创意是凌驾于传统观察之上的，是在平时大量积累的绘画透视基础上激发出来的，当然更多的是来自于从想象到构建思维的概念这一形成过程中，即从零开始创作的过程中。动漫设计者为了使这种“不平常”的画面更通俗易懂，更为普通人群所接受，除了在剧本上斟酌之外，尤其重视画面的质量，特别是准确的透视关系。

1.1.2 透视的几种类型

动漫透视图的绘制来源于现实生活，仔细观察分析周围的环境，会发现透视通常主要有以下几种类型：

第一种是一点透视：又叫平行透视。是指物体的正面（面向我们的一面）的四边分别与画面的四边平行，而其他面和边线朝着视平线上的某一点消逝的透视。（如图 1-1）

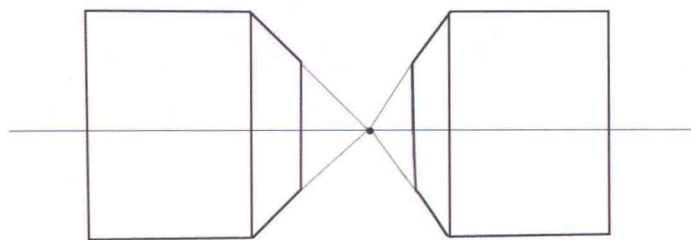


图 1-1 一点透视示意图

第二种是两点透视：又叫成角透视。是指物体的垂直线与画面平行，与地面平行的水平线均与画面成一个角度，向着左右两个方向消逝，共有两个消失点的透视。（如图 1-2）

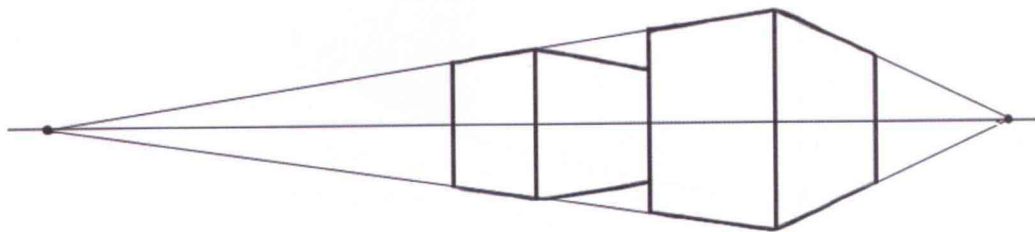


图 1-2 两点透视示意图

第三种是三点透视：是指物体的三组线均与画面成一定角度，三组线向着不同的三个方向消逝，共有三个消失点的透视，适用于绘制俯视或者仰视的画面。（如图 1-3）

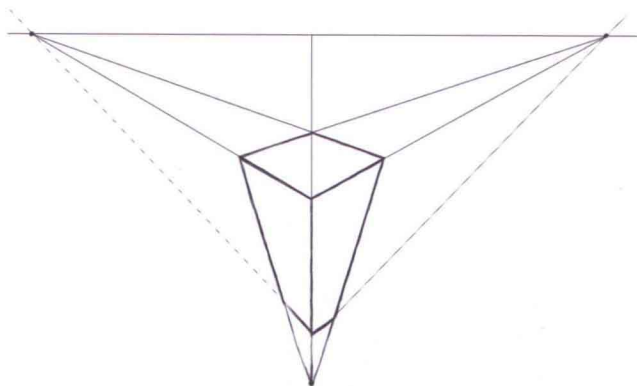


图 1-3 三点透视示意图

第四种是曲线透视：非直线的形体透视变化都可以称为曲线透视，在一点透视、两点透视与三点透视的四边形中加入圆形可以构成有规律的曲线透视。（如图 1-4）

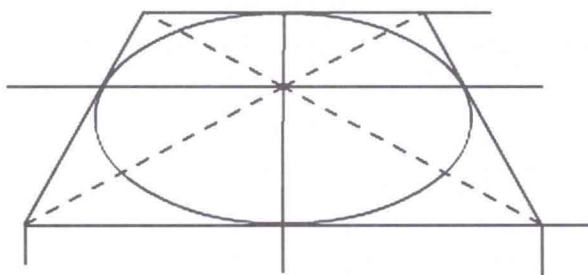


图 1-4 曲线透视示意图

第五种是阴影与反影的透视：与其他透视类型相比，这些透视更能增加事物的真实感与画面的丰富程度，但是要依据场景设定的不同做具体的调整。（如图 1-5）

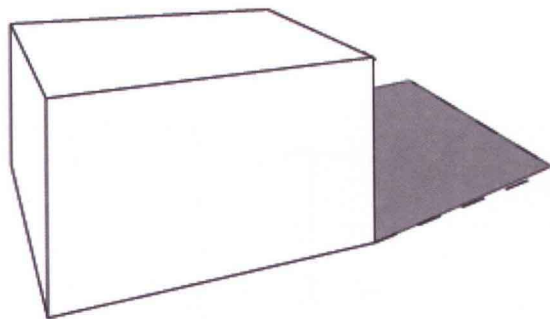


图 1-5 阴影透视示意图

还有其他一些透视类型：比如四点透视和五点透视（如图 1-6），它们是一种超广角镜头，倾向于鱼眼镜头的表现方式；散点透视，又称为变点透视，不受视域的限制，没有统一的视点（如图 1-7）；空气透视，因大气的层层阻隔而产生的透视效果，反映在画面明度与饱和度的表现上（如图 1-8）；色彩透视，是由于色彩的冷暖即物体反射的色光而产生的透视效果，表现在画面上通常为主体物暖色调，背景与前景冷色调。（如图 1-9）

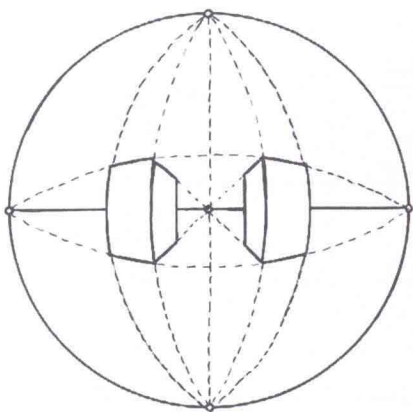


图 1-6 五点透视示意图



图 1-7 《清明上河图》局部的散点透视示意图



图 1-8 空气透视示意图

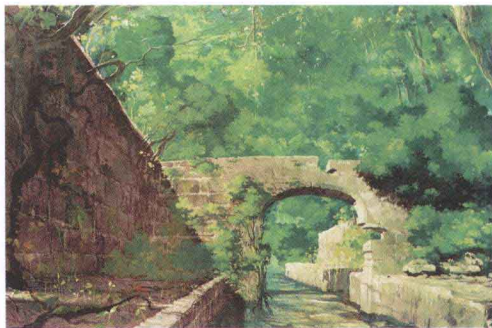


图 1-9 色彩透视示意图

1.1.3 透视的名词解释

1. 观察者：正在观察所绘场景的人或者摄影机。
2. 视线 (LS)：想象中的、按照观察者的眼睛部位放射在物体上的线段。
3. 画面 (PP)：也称为视平面，观察者观察事物时假设的平面，它必须垂直于地面，与观察者视线垂直，且平行于观察者面部。
4. 视平线 (HL)：与观察者眼睛等高且平行的线，同时画面上有且只能有一条视平线。
5. 基线 (GP)：实际物体所处的底平面的线。

6. 主点(P): 又称心点, 是观察者眼睛正对画面上的一个点, 也是一点透视的消失点。(如图 1-10)

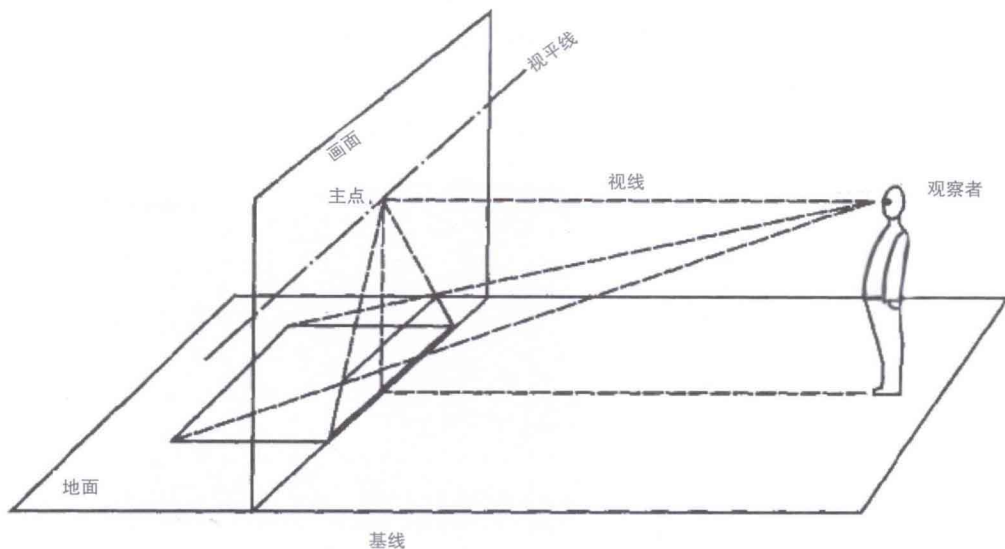


图 1-10 透视名词图解

7. 视域: 也称为视圈或视野, 指眼睛所看到的空间范围。观察者与画面距离越远, 则视域越大。但是透视图如果视域过大, 则有太多无关紧要的事物进入其中, 就会显得失真。

8. 对角线消失点 (DVP): 也称为距点, 视平线相交于视圈上的两个点, 与画面成 45° 的水平线的消失点。

9. 消失: 指在透视关系中, 离观察者越来越远。

10. 消失线: 又称为直角相交, 指的是任何汇聚在灭点的线条。

11. 灭点 (VP): 又称消失点, 指画面中不平行的线段延伸向远方后消逝的一个点。

12. 视高 (h): 观察者平视时眼睛所在的位置到底基面之间的距离。

13. 俯视: 从高处向下方看。

14. 仰视: 从低处向上方看。

15. 天点: 也称为升点, 在地平线上方都可以是天点的位置, 指与地面不平行的向上倾斜线段的消失点。

16. 地点: 也称为降点, 在地平线下方的均为地点的位置, 指与地面不平行的向下倾斜线段的消失点。

1.2 透视的发展概况

透视学的发展与绘画的不断进步有着密不可分的关系, 它是人类对视觉空间不断探索的结果。在原始时期的洞窟画中, 人们发现原始人已经会使用朦胧的错位排列方式刻画出一些表示距离远近的事物关系 (如图 1-11)。古埃及时期, 人们用横向并列排序的方式来表达前后的关系 (如图 1-12)。希腊人和罗马人最先对透视进行了研究, 但是仍处在感性的理解阶段, 并没有真正地形成

成理论。画家们为了达到准确描绘自然景象、真实再现现实生活空间的目的，一直都没有放弃对视觉空间规律的探索。然而他们因为仅仅对艺术进行深入摸索而没有触碰到科学这个门路，所以一直没有找到解读透视规律的切入点。直到文艺复兴，人们才终于看到了艺术与科学所结合带来的曙光。

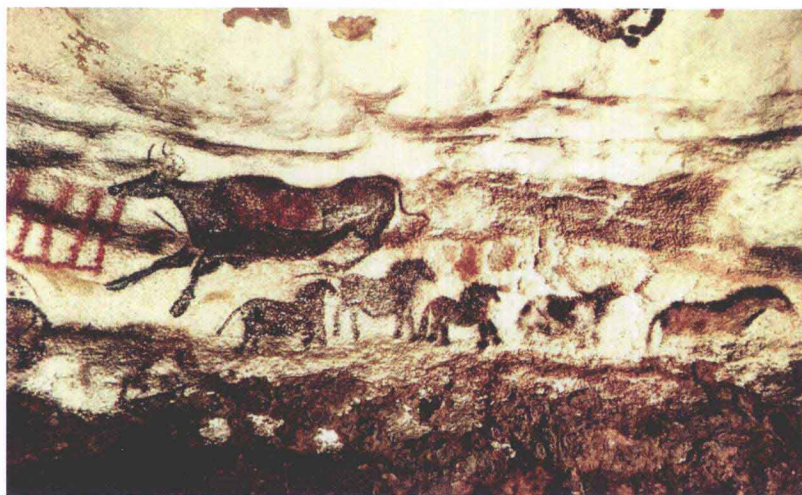


图 1-11 远古时期洞窟画中的透视关系图示

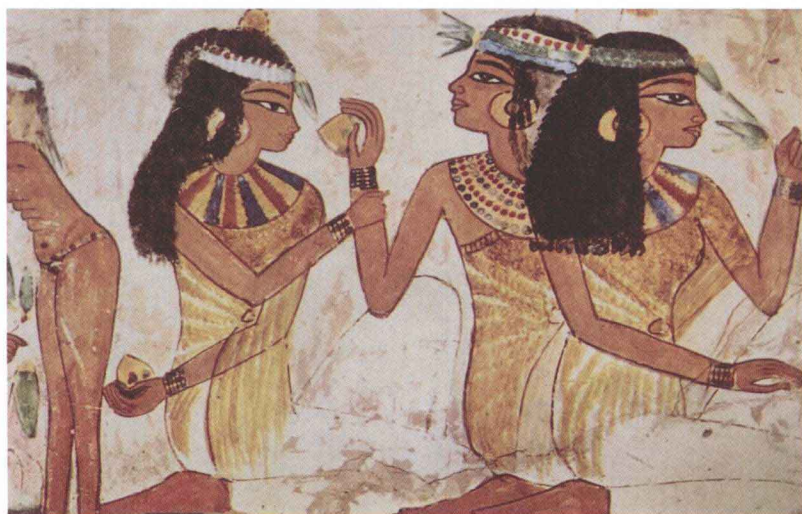


图 1-12 古埃及时期壁画中的透视关系图示

14 世纪，意大利进入了文艺复兴时期。这是人类历史上物质文明与精神文明的一次飞跃，艺术与科学开始有了密切的联系，意大利的艺术家们开始热衷于运用物理、数学等自然科学来研究绘画中的透视变化规律。在这个时期做出最大贡献的当属列奥那多·达·芬奇这位著名的画家、自然科学家与工程师，他结合了前人的观点，将透视学整理成完整的知识体系。由于意大利绘画的影响与透视理论的传播，很多欧洲国家的画家都对透视有了进一步的理解。德国画家丢勒于 1525 年出版了他的透视学著作《圆规与直尺测量法》，在他娴熟的具有透视美感的画作中渗透着非凡的透视技法。（如图 1-13）