

DVD

随书提供 全程视频
及语音讲解



超 级漫画

视频大讲堂

透视篇

凤凰动漫☆编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



超 级漫画 视频大课堂

透视篇

凤凰动漫☆编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

透视对于平面绘画作品非常重要,只有通过正确的透视才能够构建出模拟真实的视觉效果。本书内容包括透视的原理、一点透视法、两点透视法、三点透视法、室外的透视、室内的透视、构图的方法、构图与透视的关系、人物的透视、场景的透视、透视的范例等几个部分。为了让读者掌握到最真实的绘制方法和过程,在本书附带的光盘中,包含了大量的真人视频绘画,演示教学内容,可以让读者学习到完整的漫画绘制过程,让整个学习过程变得更加轻松容易。

本书内容丰富,讲解系统,图示完整真实,技法简捷实用,非常适合动漫爱好者学习,也适合相关动漫培训班作为教材使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

超级漫画视频大讲堂. 透视篇 / 凤凰动漫编著. —北京: 电子工业出版社, 2011.6
ISBN 978-7-121-13297-1

I. ①超… II. ①凤… 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063615号

责任编辑: 雷洪勤

印 刷: 北京中新伟业印刷有限公司
装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 13.25 字数: 170千字

印 次: 2011年6月第1次印刷

定 价: 29.80元(附光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

前 言

随着因特网的成熟以及电视等媒体的支持,如今动漫行业已经成为了非常热门的行业。在这种形势下,动漫产业将迎来突飞猛进的发展,动漫人才的需求将会急剧增加。据统计,目前中国的动漫产业如果以实际需求量 25 万分钟来计算的话,我国动漫人才需求则将近 13 万人。另外,据易观国际的数据显示,2010 年上半年中国网游市场规模达 156 亿元,网络动漫行业的人才需求量十分庞大。同时在漫画图书、动漫影视、动漫周边等领域也需要大量的人才。本系列图书就是在这样一个大背景下应运而生的,旨在帮助所有有志于动漫行业,或者对动漫非常热爱的读者指出一条简单而又实用的道路。

动漫是一种虚构的“模拟真实世界”,因此其创作的技法其实是“经过变形处理的绘画”。动漫的这个特点意味着其表现形式与现实存在差距,这就要求不能局限在写生式绘画方式,而必须要掌握创造式的绘画方式。本系列图书正是基于这一点而创作的。同时为了让广大读者能够有一个直观的学习环境,本书还附带了大量的视频资料。这些视频资料弥补了书籍教程的不足,让读者能够有一个感性的认识,这对漫画的学习将有较大的帮助。

本系列图书通过合理的分类与典型的实例相结合的方式,对漫画中各种技法都做了详细的讲解。本系列图书内容全面,图示案例丰富。书中对案例的每个步骤以及注意事项都讲解得清楚明白。书中大部分案例都采用全程讲解的方式,引导读者快速学习。读者可以通过对实例的学习来掌握各种绘画的技巧、流程和方法。本系列书中穿插了大量注意、说明、技巧等内容,便于读者掌握漫画绘制过程中的重点,避免在学习的过程中盲目临摹。由于漫画的风格和内容丰富多彩,一本书内容再多也只能包含所有内容之万一,所以本系列书更加重视绘画的原理,让读者可以获得漫画绘制的核心内容,从而能够得心应手地发挥自己的创意。最后本系列图书在光盘中使用真人视频讲解的方式,让读者获得身临其境的学习体验。

本系列图书从实用的角度出发,将漫画的基本内容分成了十个部分。这十个部分分别为:透视篇、运动篇、表情篇、服饰篇、美少女篇、美少年篇、造型篇、场景篇、变形人

物篇、动物篇。这十个部分基本包括了漫画中各种常用的元素，每篇的内容都采用循序渐进、深入浅出的讲解方式进行讲解。每个部分都由点到面地进行了系统的讲解，满足了漫画入门者的需求，同时兼顾了提高者的需要。

希望通过对本系列图书的学习，读者可以掌握各种漫画的创作技法，了解漫画中各种人物的创作模式，能够完成漫画基本场景的创作。对于广大漫画的初学者，以及漫画的爱好者，本系列图书不失为最有价值的教程。希望广大读者能够按照本书的各种技巧和方法，循序渐进地提高自己，并最终走上拥有自己风格的、丰富多彩的漫画道路。

参加本书编写的人员有陈刚、王雄剑、覃宗燕、刘瑶、杨运星、韦哲、卢秋远、陆永军、吴颖、侯利军、曾苗苗、王楠、魏卿、张琳、潘丹、黄世超、杨艳伟、陈慧、卢娜、张卫忠。由于作者水平有限，书中难免有错漏之处，欢迎读者批评指正。

编著者

目 录

欣赏图	1
欣赏图 1	1
欣赏图 2	2
欣赏图 3	3
欣赏图 4	4
第 1 章 透视的原理	5
二维的和三维空间的设定	6
在平面上虚拟三维空间	10
消失点的形成	14
视线与视角	19
透视的基本原理	21
第 2 章 一点透视法	27
水平线的设定	28
什么是消失点	31
消失点的设定	32
马路上的一点透视	36
纵深感的构建	38
处于一点透视中的人物	39
第 3 章 两点透视法	41
两点透视法的原理	42
两点透视法与一点透视法的关联	45
两个消失点的确定	47
房子的两点透视	48
处于两点透视中的人物	51
第 4 章 三点透视法	53
视角的问题	54
俯视和仰视	57
第三个消失点的确定	59
楼房的三点透视	61

处于三点透视中的人物	65
第5章 室外的透视	67
空地上的房子	68
街角的透视	73
关于消失点的处理方法	77
合理的控制消失点的位置	80
商业街的透视	82
走廊的透视	84
居高临下的感觉	88
第6章 室内的透视	91
有限空间的透视	92
室内物品的透视	98
消失点的位置	106
室内的俯视图	110
带有人物的室内透视	113
第7章 构图的方法	115
突出显示与背景	116
黄金分割法	126
三角分割法	128
S形构图法	130
随意的构图法	133
第8章 构图与透视的关系	137
消失点构成的焦点	138
透视造成的虚化效果	140
利用消失点和视角安排构图	144
视平线与构图的稳定性	146
中视线与构图的关系	148
第9章 人物的透视	151
存在人物身上的各种线	152
人物的一点透视	157
人物的两点透视	160

人物的三点透视	164
多个人物的透视关系	170
第 10 章 场景的透视	173
建筑空间的设定	174
关于高度的问题	178
建筑物中的平行线	182
城市建筑群的透视	187
班级教室的透视	192
第 11 章 透视的范例	197
喧闹的街区——一点透视	198
路边的加油站——两点透视	199
空中的城市——三点透视	200
喧嚣的人群	201
舞动的精灵	202

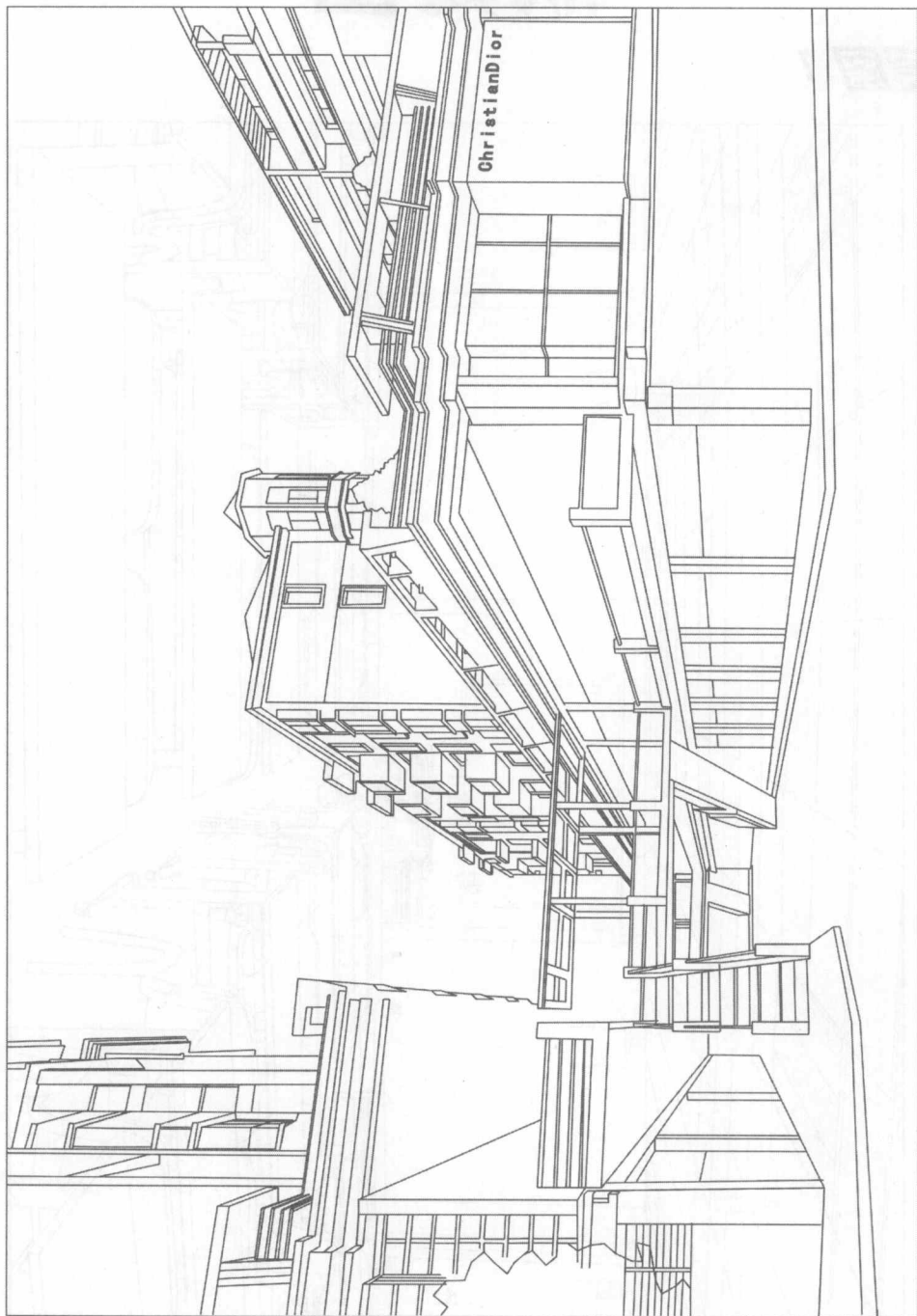
欣赏图

欣赏图 1



一点透视图

欣赏图 2



两点透视图



线三点透视图



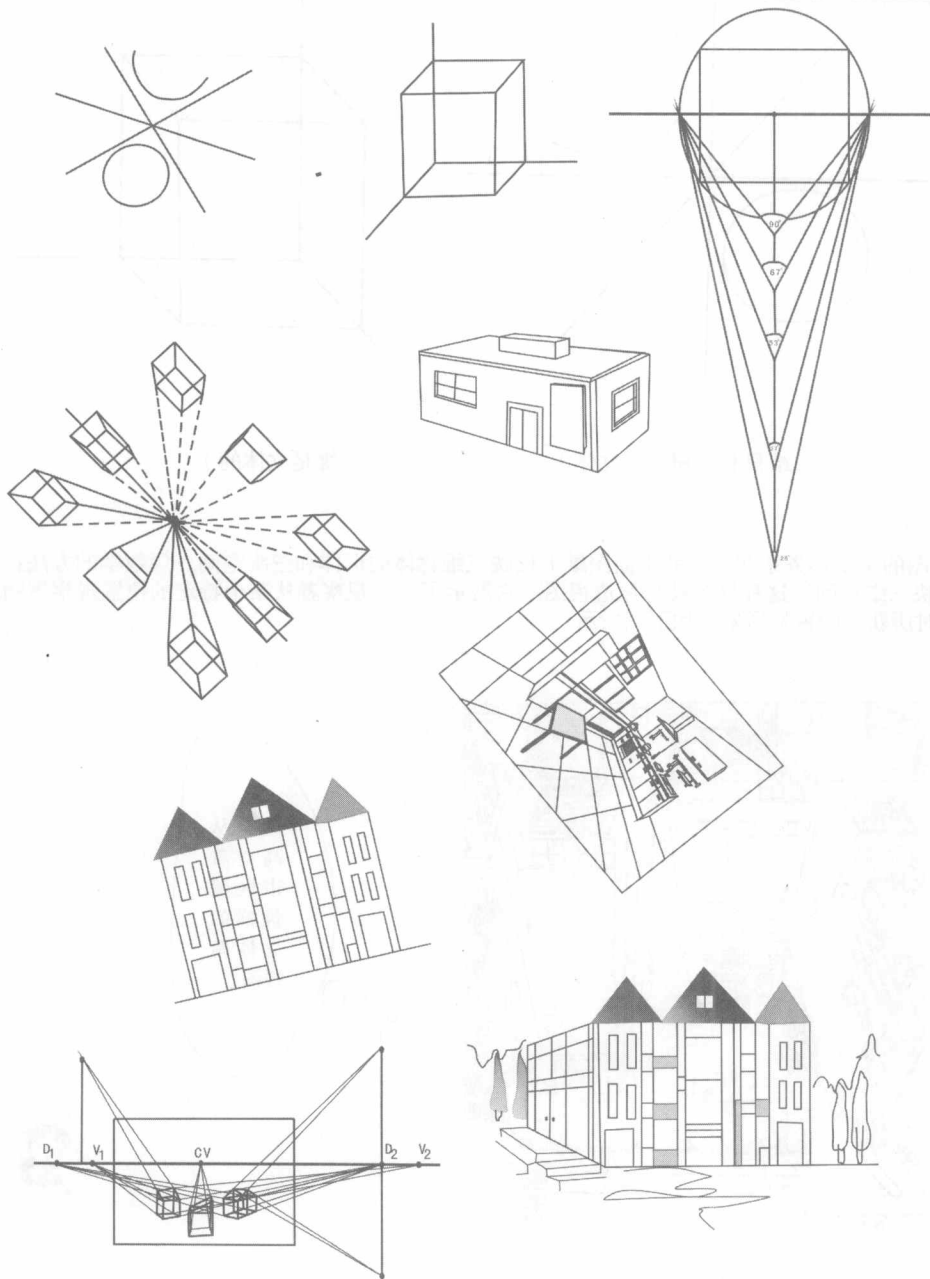
面三点透视图

欣赏图 4



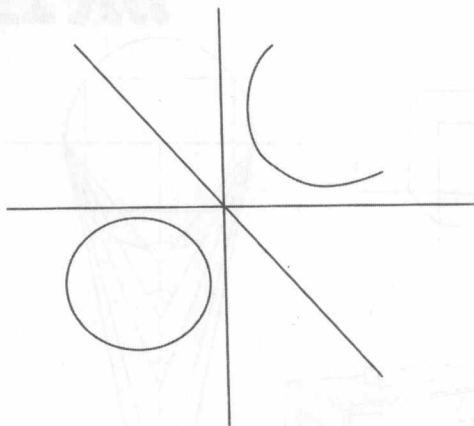
人物透视图

第 1 章 透视的原理

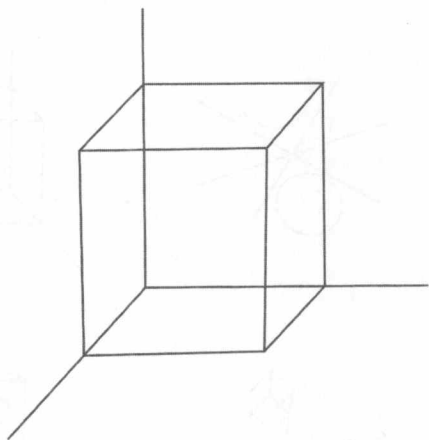


二维空间和三维空间的设定

二维的画面只是竖向维度和横向维度，没有进深感和立体感，即只有面积，没有立体。三维是有横向、竖向、斜向的维度，所以具有立体感。绘制出立体的事物，可以营造出立体空间效果。

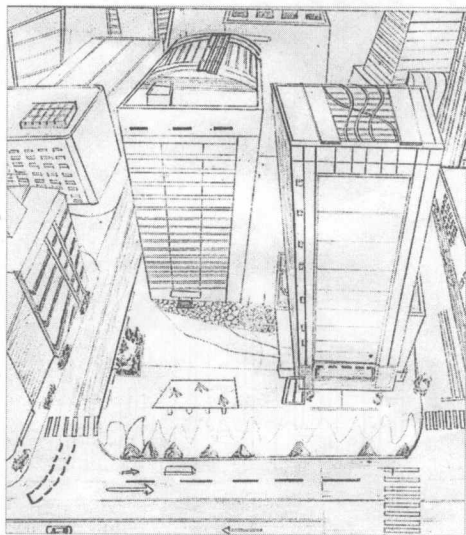


(二维只有面积，无立体)



(三维是立体的)

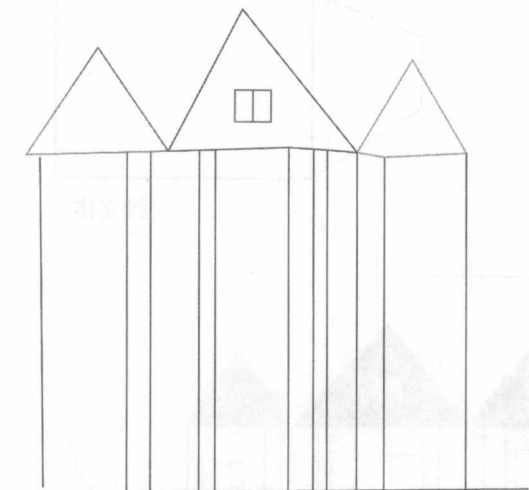
漫画制图的主要任务是在二维的平面图纸上反映三维物体的形体和三维空间。用数学的方法在二维的图纸上反映三维空间，这种描绘技巧称透视图。它展示了一个观察者从某个特定的位置观察事物形体或环境空间时所获得的视觉形象，如下图所示。



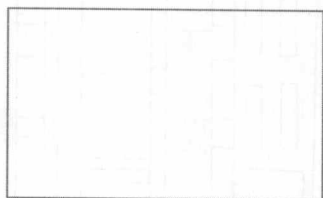
这是从
高空看
市区建
筑群的
立体俯
视图。



二维平面透视图（平面房子）转向三维例图



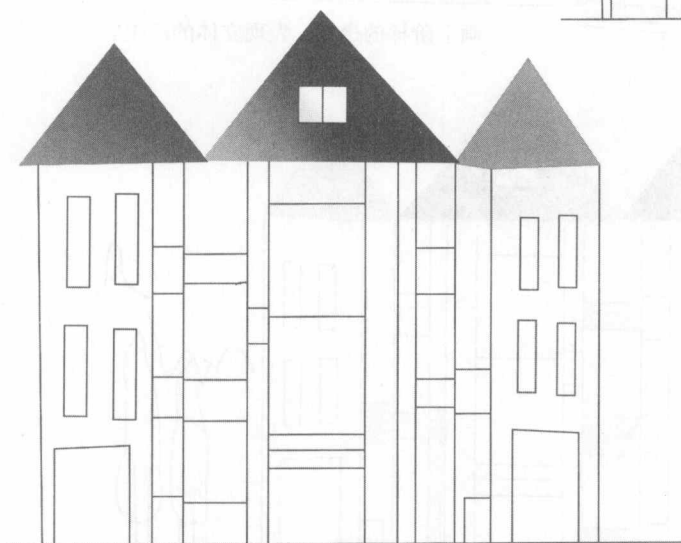
第一步：先画出房子大致的轮廓。



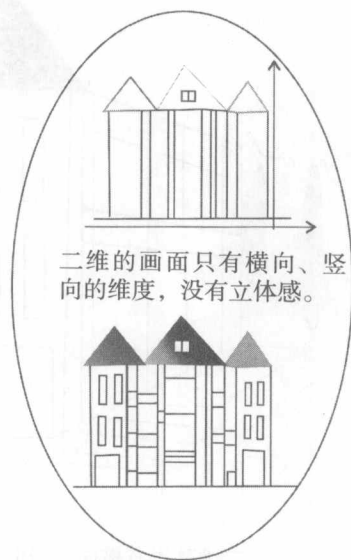
二维平面



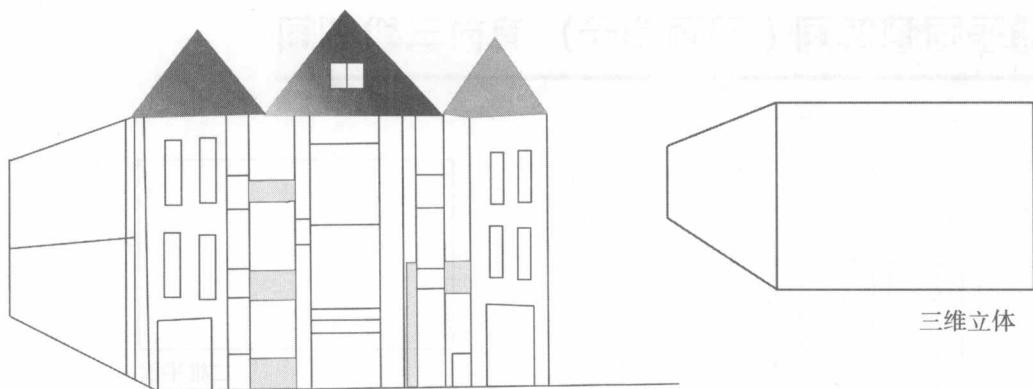
第二步：确定房子的样式。



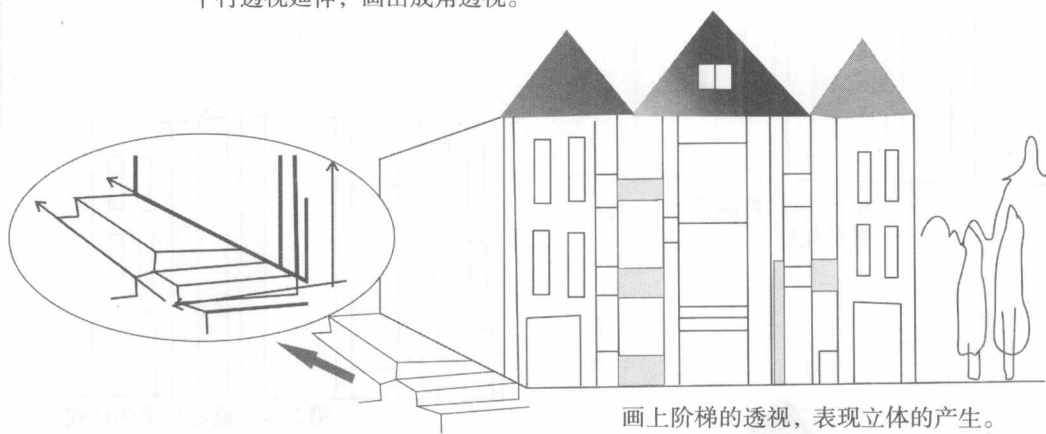
第三步：完成二维平面房子。



二维的画面只有横向、竖向的维度，没有立体感。



平行透视延伸，画成角透视。

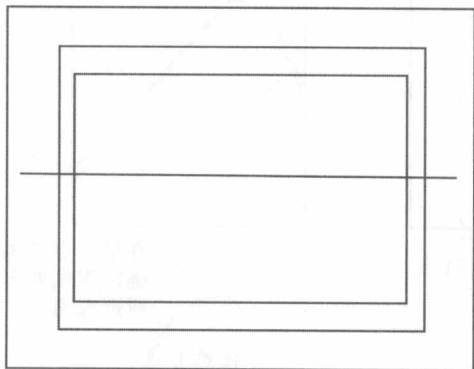


画上阶梯的透视，表现立体的产生。

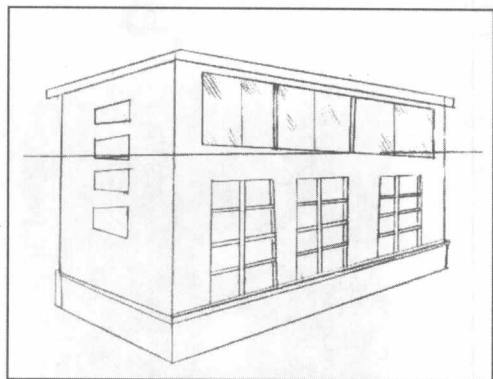


三维是指有横向、竖向和斜向的维度。

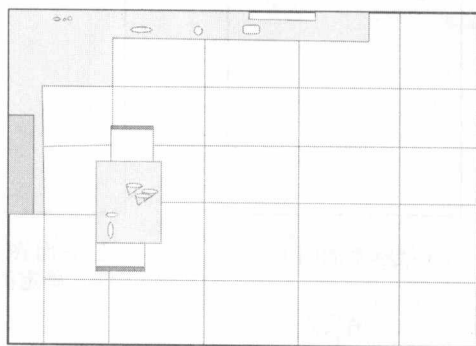
从平面思维到立体思维的转变是把握立体形态非常重要的环节。平面形状是二维空间的幻像，是靠轮廓去把握的，一个平面只能决定一个轮廓。而立体形态是占有三维空间的实体，它不仅从各种不同的角度都能看得见，而且也能触摸到，没有固定的轮廓。不同的角度表现也不相同，例如下面两幅图。



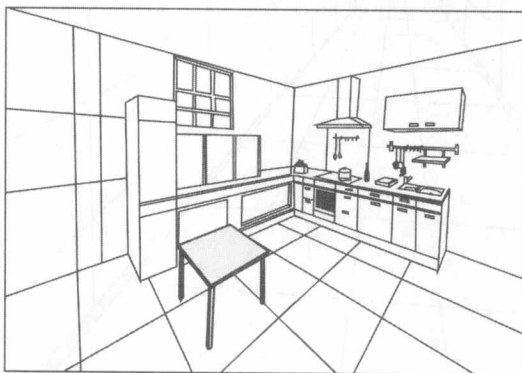
二维平面俯视图



三维立体图



二维平面俯视图



三维立体图

在漫画场景中，要注意场景透视及空间的变化，应反复比较、推敲。由此可见，这种思维的转变不仅是从二维空间向三维空间的变化，而且也是由静止的观念向运动的观念变化的过程。