

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

11

超级漫画场景素描技法

MCOO动漫 编著



动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

11

超级漫画场景素描技法

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动漫秀场. 超级漫画场景素描技法 / MCOO动漫编著

— 北京: 人民邮电出版社, 2010. 4

ISBN 978-7-115-22100-1

I. ①动… II. ①M… III. ①漫画—技法(美术)

IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第007532号

内 容 提 要

一幅好的动漫作品, 场景对于烘托人物的性格和心理起着至关重要的作用, 如何通过场景来“说话”呢? 本书针对这个问题进行了全面的讲解。全书共9章, 包含场景透视的基础知识, 场景的基本风格和类型, 场景的基本构图规律与法则, 自然环境、建筑和人物在场景中的表现手法等内容, 其中以实例的形式介绍了各种风格场景的绘制步骤。

本书讲解系统, 图例丰富, 适合初、中级动漫爱好者作为自学用书, 也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画场景素描技法

◆ 编 著 MCOO 动漫

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 电子函件 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: 13

字数: 260千字

2010年4月第1版

印数: 1—4000册

2010年4月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-22100-1

定价: 29.80元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

室外场景

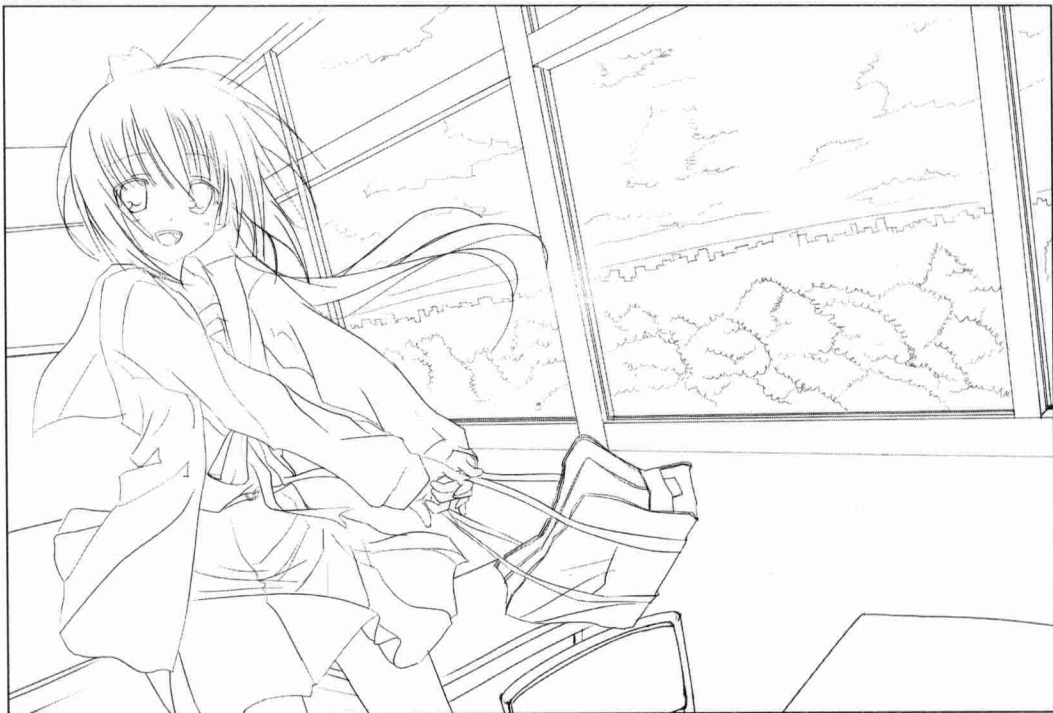


提示:

在绘制室外建筑空间场景时，要控制好画面黑白灰的明暗关系。首先，要确定光源的位置，先给背光面一个整体的色调，然后再考虑细节处的明暗关系。



室内场景



提示：

要根据角色需要设计室内的场景内容。绘制时，要把握好形体结构，合理正确地运用透视法则。



室外街景



提示:

通过视平线和消失点的位置，可以确定画面的展示角度。此场景的消失点在视平线偏右的位置，所以左边的视角比较宽广，自然画面的重点就在左边的街景上。



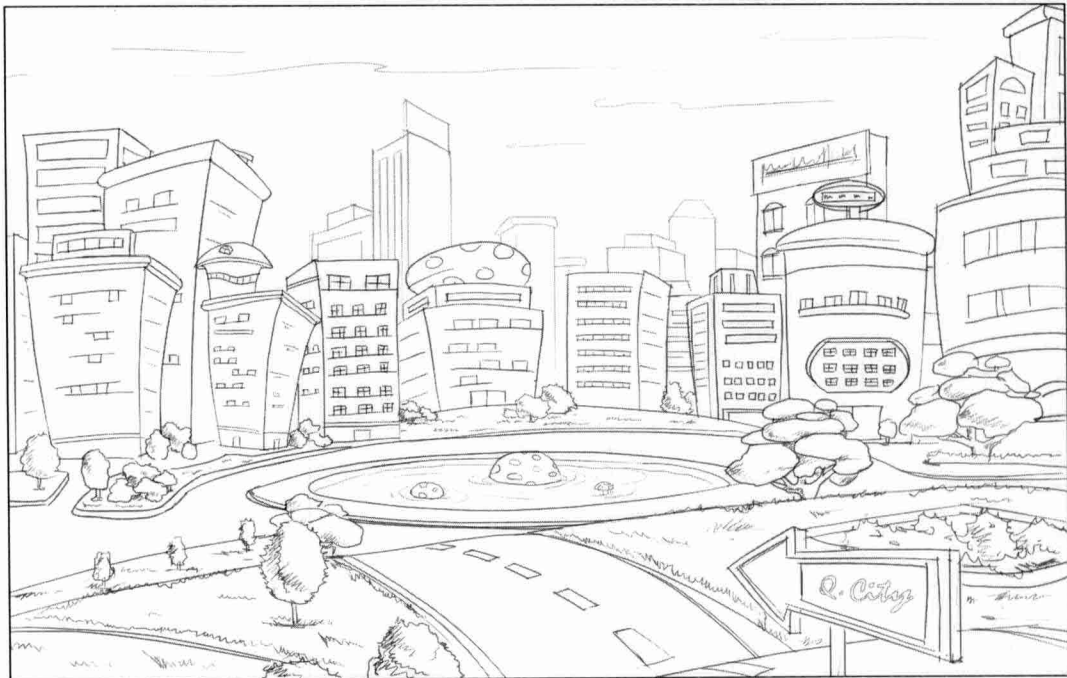


提示:

由于场景内容较多，所以在绘制线稿时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体（植物）间的视觉混乱。

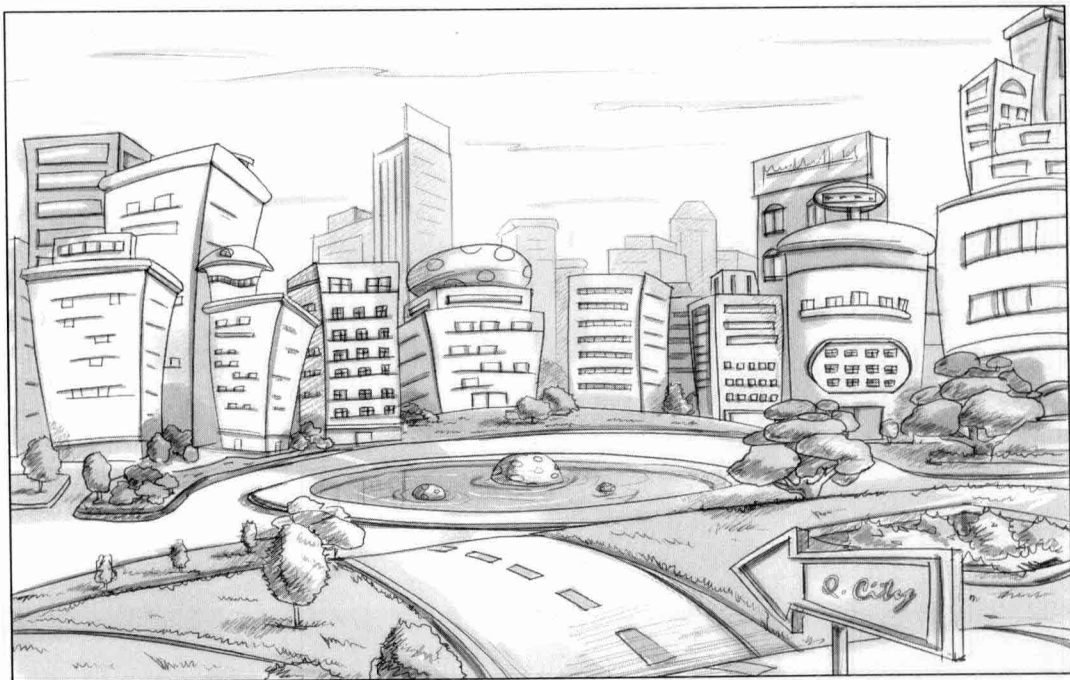


卡通场景



提示:

卡通风格的场景是将生活中的自然形体, 经过删减、概括、归纳和夸张处理后, 得到的具有一定秩序感的形体。这种风格的场景在设计上比较夸张、可爱。



幻想场景



提示:

幻想场景的内容设计自由度比较大。在绘制这类场景时，可以尽情地发挥想像力，大胆创造奇妙绝伦的“幻想世界”。



CONTENTS 目录

目

录

1

第一章 动漫场景透视基础.....001

透视概述.....	002
透视的基本特征和规律.....	004
圆面透视的基本规律.....	006
一点透视.....	007
利用一点透视绘制场景.....	010
两点透视.....	015
利用两点透视绘制场景.....	018
三点透视.....	023
平行仰视和平行俯视的透视.....	025
利用仰视透视绘制场景.....	026
阴影和倒影.....	031

第二章 动漫场景的基本风格和类型.....035

动漫场景的简单概述.....	036
动漫场景的基本风格.....	037
写实风格.....	037
卡通风格.....	039
艺术风格.....	040
动漫场景的基本类型.....	044
室内场景和室外场景.....	044
现实场景和幻想场景.....	045

第三章 动漫场景基本构图规律和法则.....046

基本构图规律.....	047
均衡.....	047
对比与协调.....	048
基本构图法则.....	049

水平构图.....	049
斜线构图.....	050
一角构图.....	051
散点构图.....	051

第四章 自然环境在场景中的表现.....052

天空.....	053
山石.....	059
场景实例——山石的绘制.....	061
植物.....	064
树木.....	067
花草.....	071
场景实例——植物特写.....	075
场景实例——丛林.....	081

第五章 建筑在场景中的表现.....086

室内建筑空间.....	087
静物和道具.....	091
场景实例——静物特写.....	092
室外建筑空间.....	098
场景实例——写实街景.....	104
场景实例——公共设施.....	108
幻想建筑空间.....	114
场景实例——幻想建筑.....	116
场景实例——神秘城堡.....	120

第六章 人物在场景中的表现.....124

人物与背景的关系.....	125
---------------	-----

CONTENTS 目录

人物在场景中的透视关系.....	128
人物情感的表达.....	130
场景实例——孤独世界.....	132

第七章 绘制卡通和艺术风格的场景.....136

Q. City.....	137
“熊猫家族”生活片段.....	142
抽象背景.....	145

第八章 绘制室内场景.....150

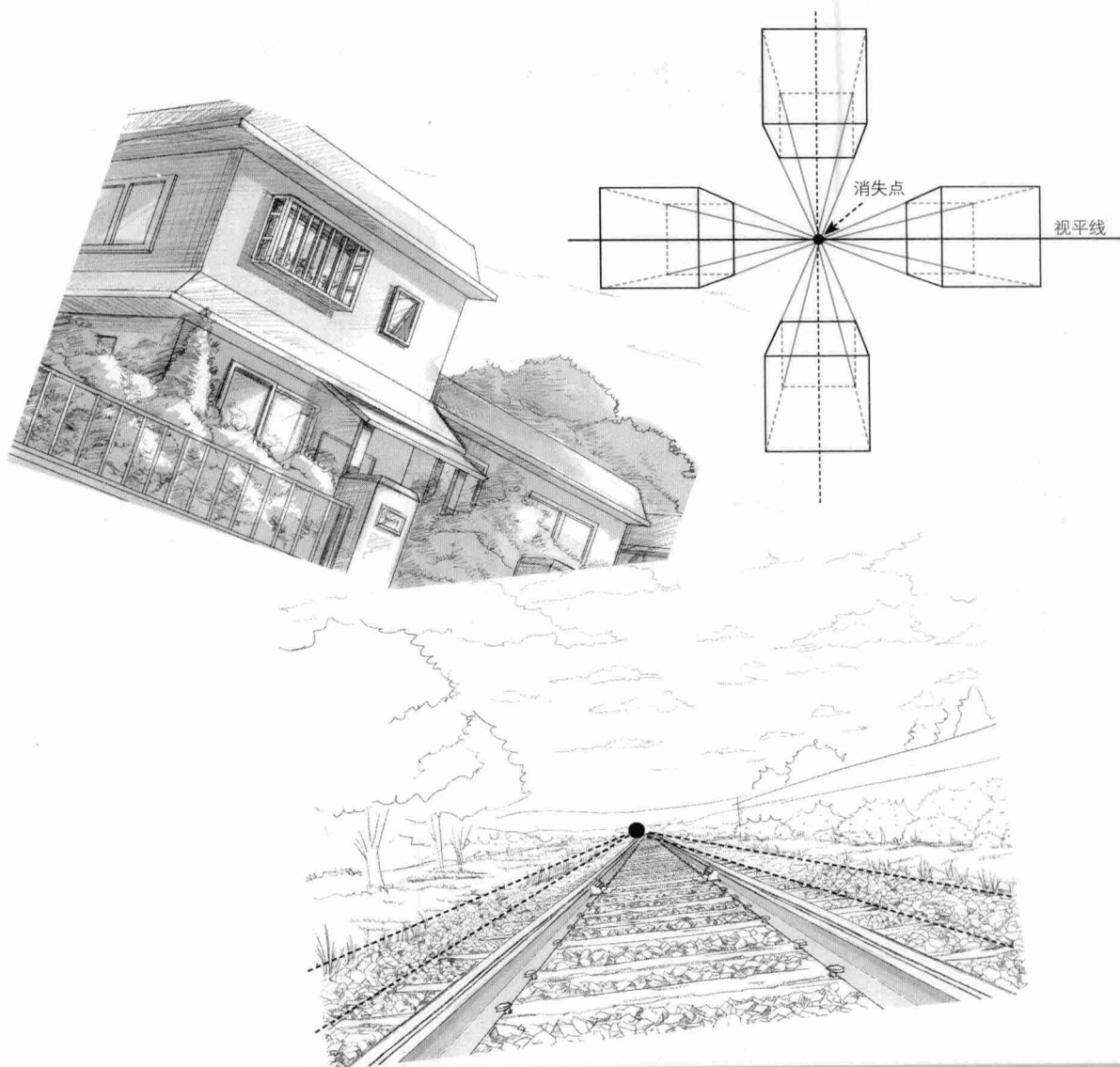
宁静走廊.....	151
-----------	-----

室内一角.....	155
生活片段——欢乐时光.....	160

第九章 绘制室外场景.....165

住宅风貌.....	166
俯视场景.....	171
别墅风景.....	175
异界（幻想场景）.....	178

附录：场景集锦.....182



第一章 动漫场景透视基础

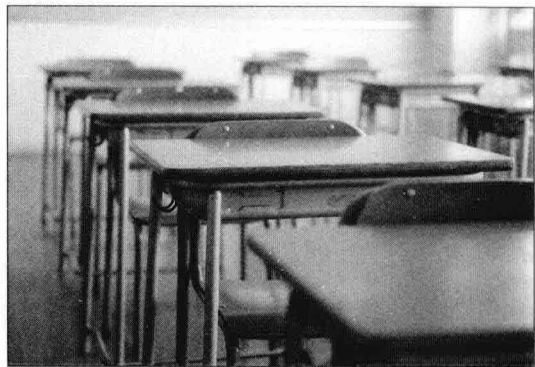
违背透视规律的形体与人的视觉平衡时，画面就会失真，也就失去了美感的基础。因此，要想绘制出一幅好的动漫场景，首先必须掌握各种透视规律，并应用其法则处理好各种形象，使画面的形体结构准确、真实、严谨、稳定。

本章我们就来学习有关绘制动漫场景时经常使用的几种透视法则。

透视概述



在日常生活中，我们看到的物体的形象有大小、高低、远近和长短之分(如下图所示)。这是由于方位和距离的不同在视觉上产生了不同的效果，使我们看到的物体形象常常与原来的实际状态发生了变化，这种现象就是透视。

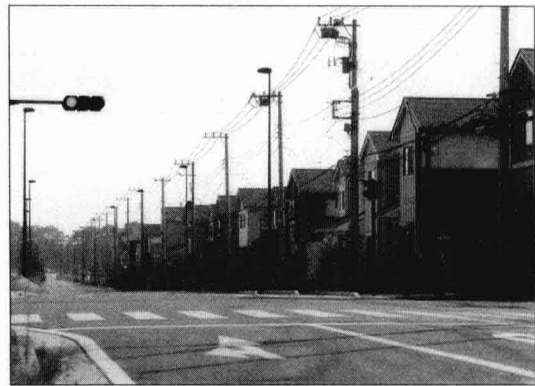


图A

如右侧图A所示，同样的课桌椅，越远越矮，越远体积越小，长方形的桌面也变成了梯形。

同样宽的道路越远越窄，同样高的电线杆越远越矮小(右侧图B)。

上述这些现象被称为透视现象。这些变了形的视觉形象，表达了物象在全部空间的存在状况。

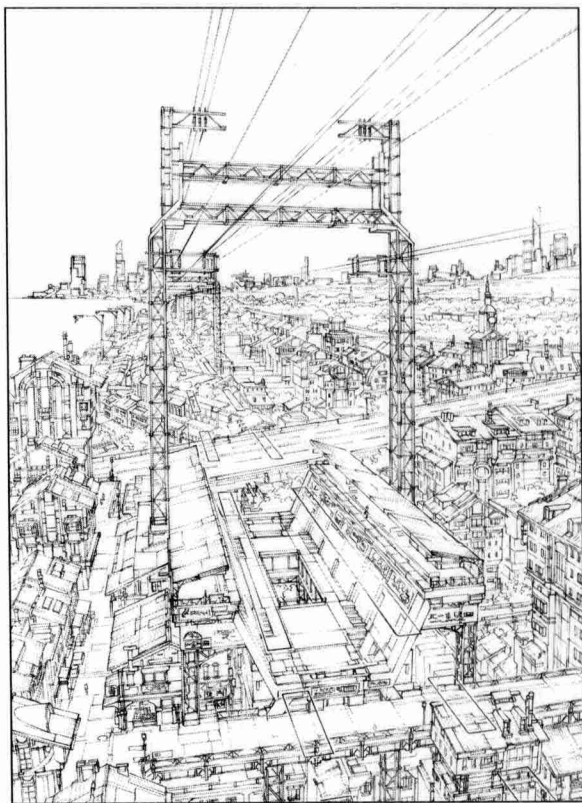


图B

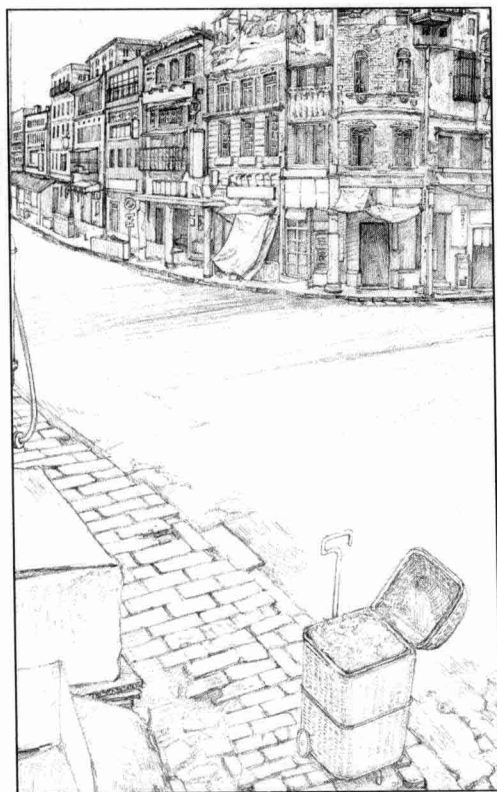
对任何一位从事表现艺术设计的人来说，透视都是最重要的。无论从事美术、建筑还是设计工作，都必须掌握各种透视法则，因为它是一切作图的基础。

透视能帮助我们真实的想象表现为图像，从而很好地表现出物体的立体感、空间感。

一个场景的设计构思是通过画面艺术形象来体现的，而形象在画面中的位置、大小、比例和方向都是建立在科学的透视规律基础之上的。所以，准确掌握各种透视法则是绘制好一幅动漫场景图的必备基础（如右图和下图所示为绘制的动漫场景）。



俯视场景



该场景引自安倍吉俊画集《埃层宫》



室外场景



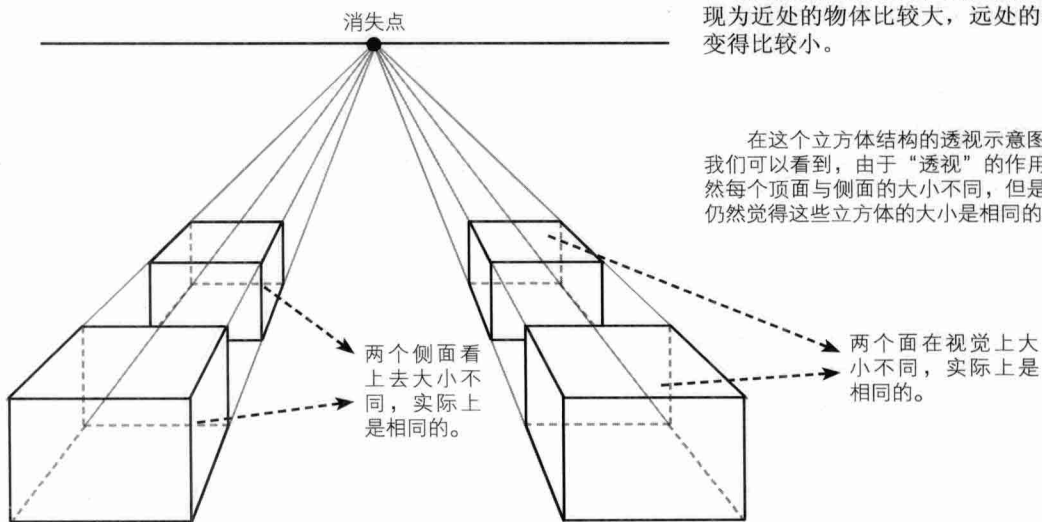
室内场景

透视的基本特征和规律

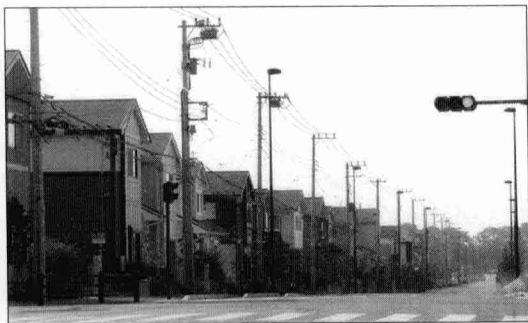
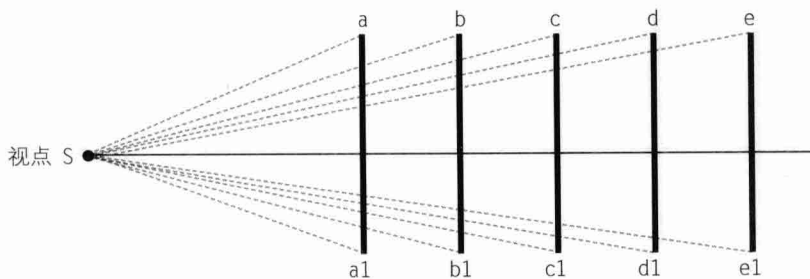
“近大远小”是透视的基本特征。

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。

在这个立方体结构的透视示意图中，我们可以看到，由于“透视”的作用，虽然每个顶面与侧面的大小不同，但是我们仍然觉得这些立方体的大小是相同的。

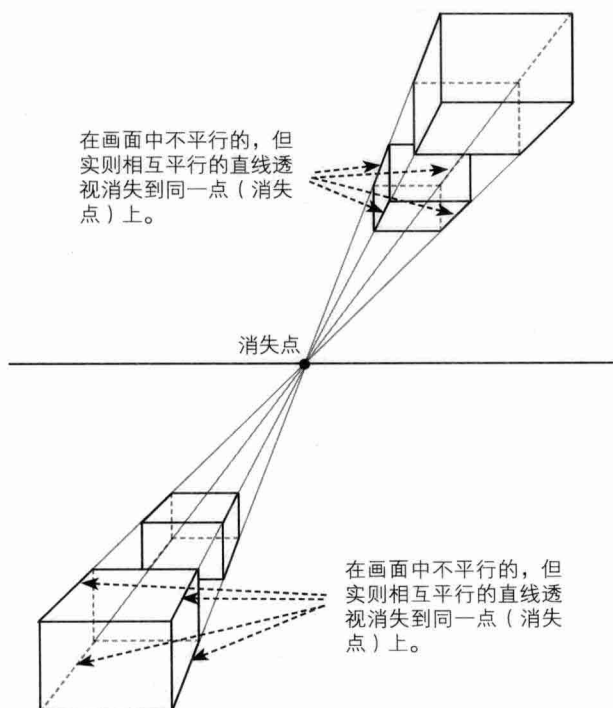


下图中一组长度相等、间距相同且互相平行排列的直立线段，每根线段的顶点和底点的光线反射到人的视点里形成一定的夹角。我们通过图例可以发现， $\angle asa_1$ 大于 $\angle bsa_1$ ， $\angle bsa_1$ 又大于 $\angle csa_1$ ， $\angle csa_1$ 又大于 $\angle dsa_1$ ……因而线段 aa_1 的透视大于线段 bb_1 ，线段 bb_1 的透视又大于线段 cc_1 ，线段 cc_1 的透视又大于线段 dd_1 ……由此可见，当等大的物体处于反射的光线夹角中时，离视点近的线段所形成的夹角，大于离视点远的线段所形成的夹角，这种大小差异就是透视图形会产生“近大远小”现象的原理。



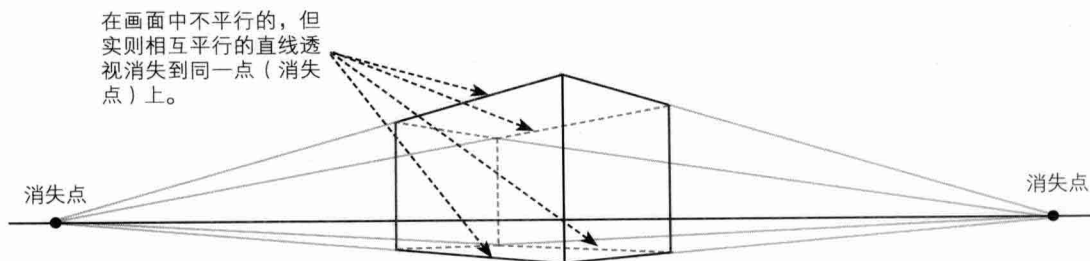
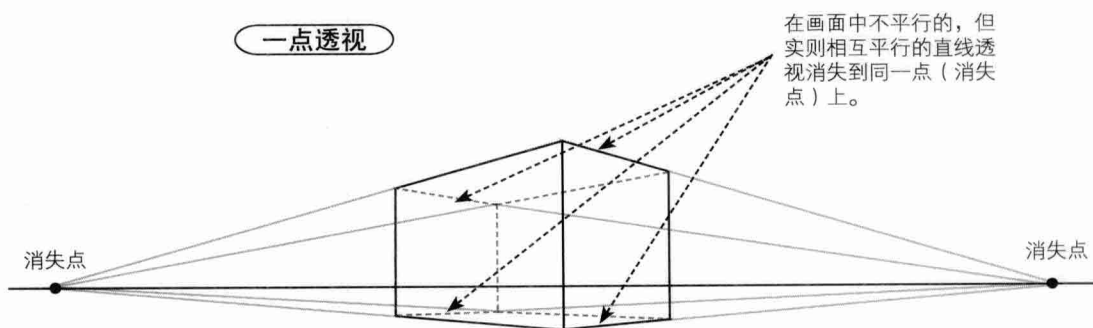
从照片中可以看出，同样的房屋、电线杆，越远越矮，体积也越小，这就是透视中“近大远小”的特征。

透视的基本规律：在画面中不平行的，但实则相互平行的直线透视消失到同一点。



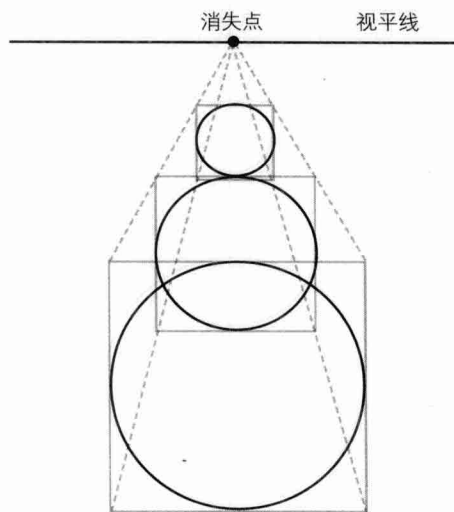
在画面中不平行的直线透视延长后消失于一点。也就是与画面不平行的成角物体，在透视中延伸到视平线中画者眼睛正对的一点，这个点就是叫做消失点。

一点透视



两点透视

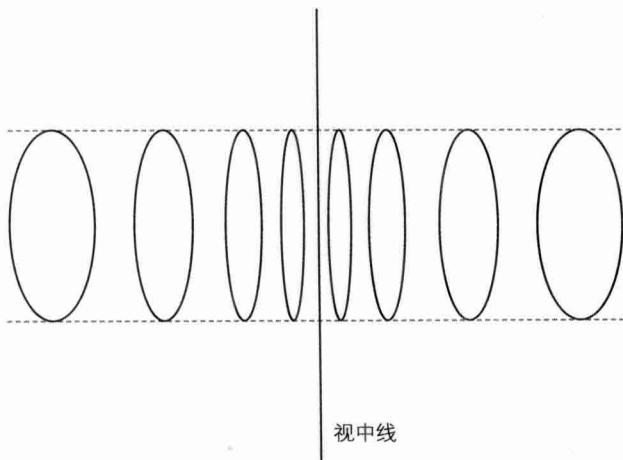
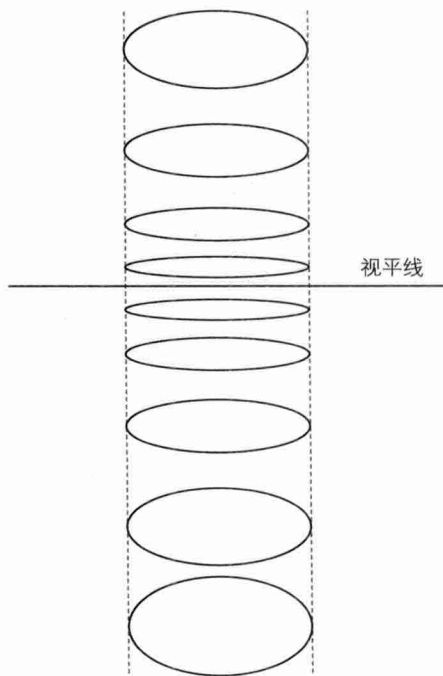
圆面透视的基本规律



在画面中相互平行的圆，无论远近都保持为圆形，只有近大远小的变化（如左图所示）。

不论何种状态的圆形，只要先画出相应的方形透视状态，即可画出相同状态下的圆形透视。

圆形透视变形后其形状为椭圆形。与地面平行而与画面垂直的圆，其位置越接近视平线，透视缩形变化也越大（如右图所示）。



圆形透视变形后其形状为椭圆形。与地面和画面垂直的圆，其位置越接近视中线，透视缩形变化也越大（如左图所示）。