

DVD

随书提供 全程视频
及语音讲解

超 级漫画

视频大讲堂

场景篇

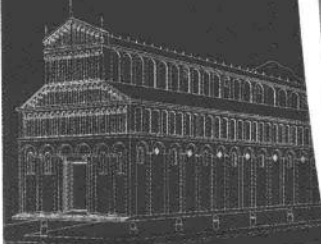
凤凰动漫☆编著



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

DVD

随书提供 全程视频
及语音讲解



超

级漫画

视频大讲堂

场景篇

凤凰动漫☆编著



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

内 容 简 介

漫画一般都是由人物和场景两个部分构成的。场景可以体现漫画的环境和背景，也可以突出画面的氛围和主题。本书内容包括场景的构成、场景的构图、场景的透视、场景的结构、场景中的比例、场景的明暗、自然景观构成的场景、建筑构成的场景、室内的场景、场景的范例、场景的绘画方法等几个部分。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的内容，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. 场景篇 / 凤凰动漫编著. —北京: 电子工业出版社, 2011.6
ISBN 978-7-121-13292-6

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 063612 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: 12.25 字数: 157 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

场景篇欣赏	1
城堡	2
空中花园	3
战车	4
富家庭院	5
鸟瞰图	6
第 1 章 场景的构成	7
构图	8
景物的结构表现	14
高矮对比	15
疏密对比	16
明暗	18
第 2 章 场景的构图	19
找出突出显示的内容	20
合理地放置内容的位置	23
画面分割的方法	25
黄金分割的技巧	28
第 3 章 场景的透视	31
场景的一点透视法	32
透视形成的焦点	38
第 4 章 场景的结构	43
场景结构的构成	44
景深的问题	46
景深中的人物	48
构建场景的内容	49
近景、中景与远景的安排	53

第 5 章 场景的比例	57
人物与背景的安排	58
各个部分占空间的大小的确定	60
对比的形成与感受	63
利用比例构成的场景	65
第 6 章 场景的明暗	67
光对场景的影响	68
光影的魅力	69
用明暗构造突出与隐藏	73
第 7 章 自然景观构成的场景	81
山川构成的场景	82
树丛构成的场景	86
第 8 章 建筑构成的场景	103
山顶的城堡	120
第 9 章 室内的场景	125
少女的卧室	135
第 10 章 室外的场景	141
俯视城市的画法	153
厨房场景的画法	156
鬼屋场景的画法	159
教室场景的画法	162
森林场景的画法	165
古生物森林的画法	168
战场场景的画法	170
沙漠场景的画法	173
小镇场景的画法	175
山川场景的画法	178
少女卧室的画法	181
旷野小屋的画法	183
医院的画法	186
太空飞船的画法	188

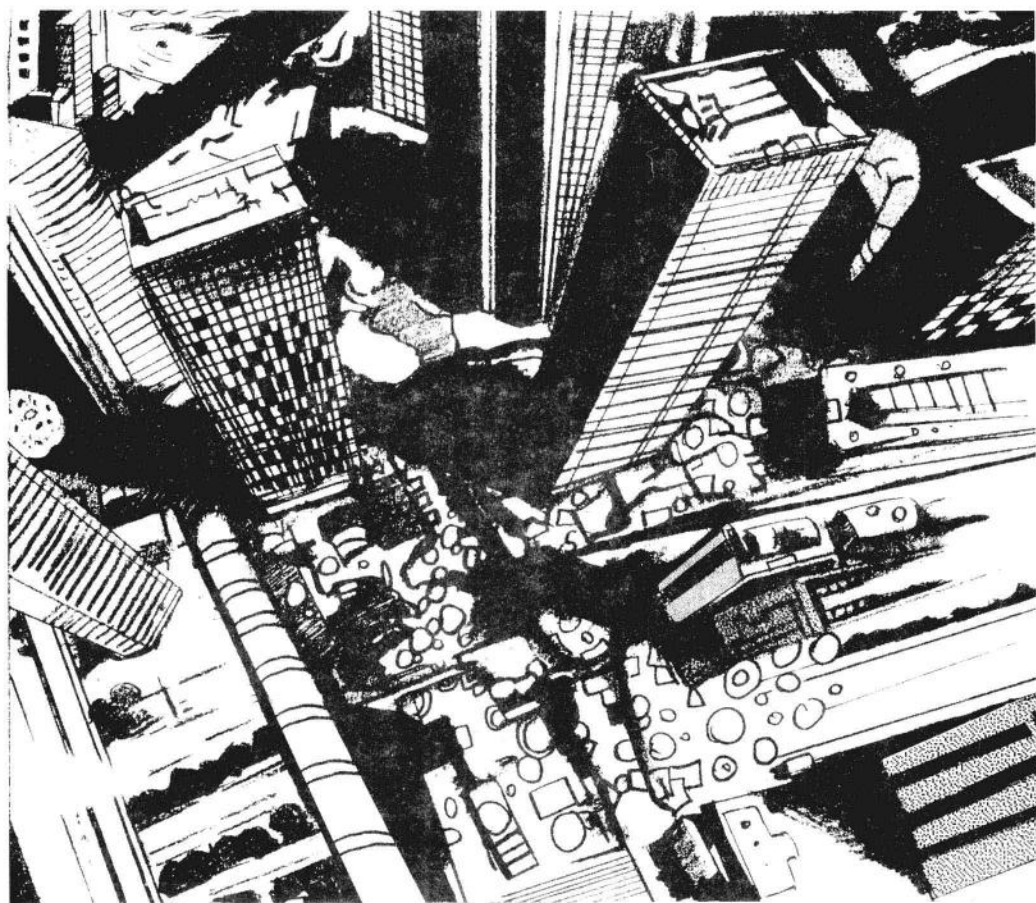
场景篇欣赏



城堡



空中花园



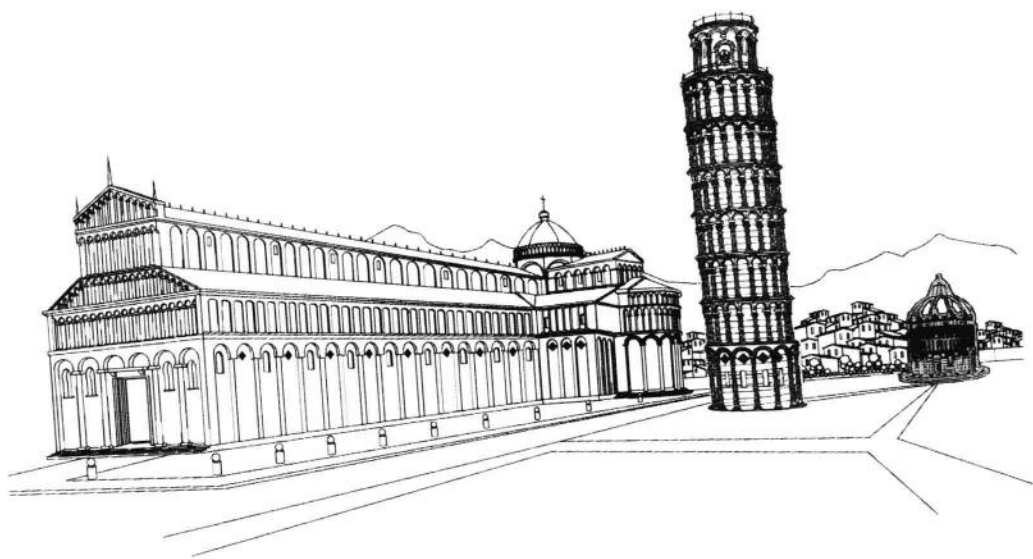
战车

4



富家庭院

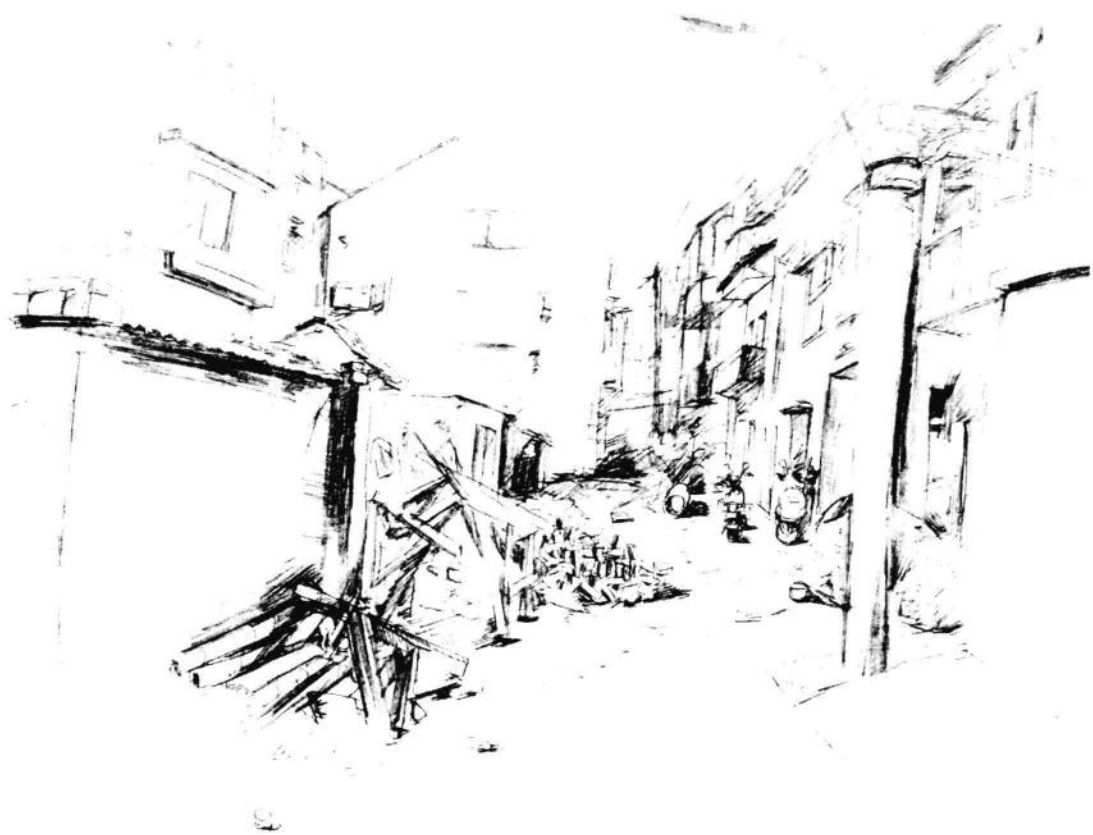
场景篇欣赏



鸟瞰图



第1章 场景 的构成



构图

在漫画里，我们注重的是人物和场景，但构图也异常重要。构图关系到整个画面给人的震撼力。

为了把漫画场景的基础学好，下面，让我们来学习一下构图方法。

构图举例（一）

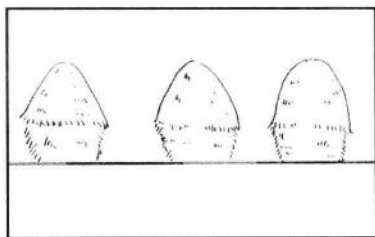


图 1.1

图 1.1 的画面有点呆板，构图缺乏变化。主要的原因是把树画得一样大，并且间隔也大致一样。

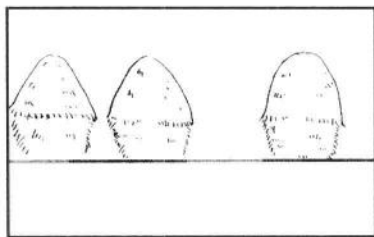


图 1.2

图 1.2 的画面有些改动，产生了疏密关系，但画面缺乏趣味性。

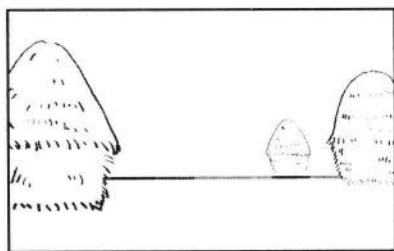


图 1.3

图 1.3 把树的大小、疏密、层次变化体现出来了，使画面构图更有趣味性。

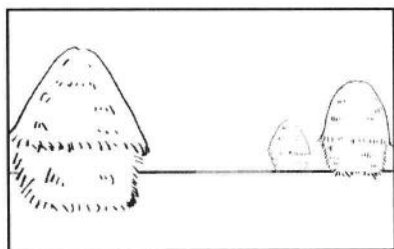


图 1.4

图 1.4 经过组织，产生了主次关系与层次感。近、中、远景的体现加强了空间的视觉效果。



图 1.5

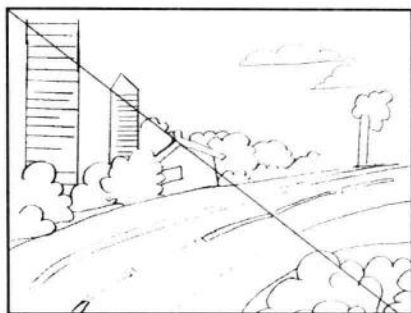


图 1.6

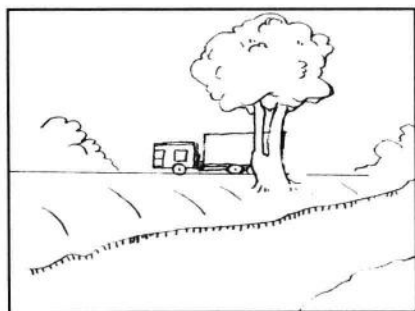
构图举例 (二)



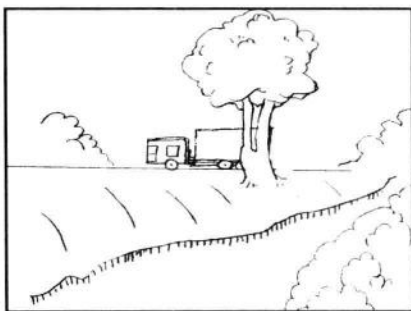
上图的构图方法比较传统。但天空明显的空白让画面失去了平衡感。



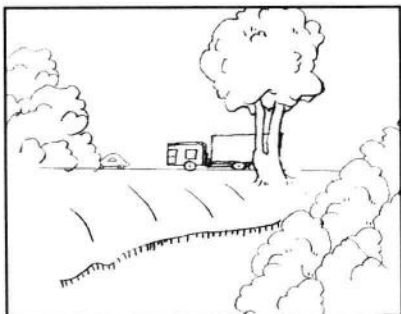
上图的构图十分平庸，缺乏趣味性，我们对它进行些修改。



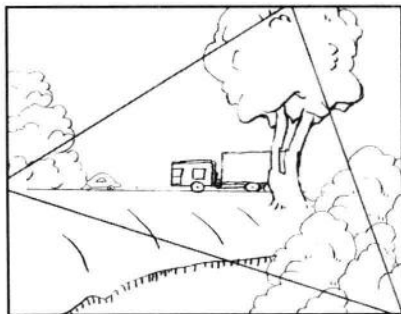
增加了一辆汽车，此时画面显得充实多了。



增加了一些灌木在右下角，但还不够，再稍作调整。

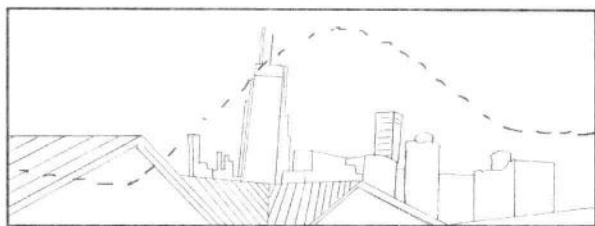


增加了树丛，画面就更完整了。

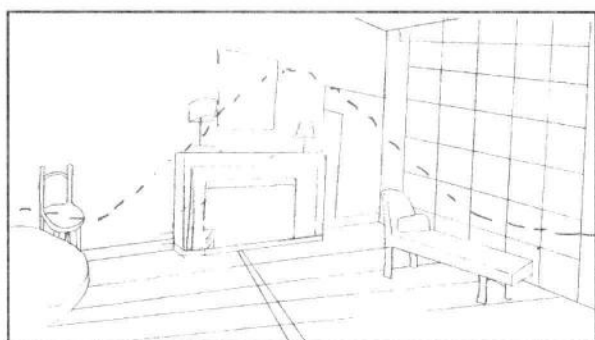


再稍作调整，整个画面呈现出三角形的稳定构图。

构图举例（三）



高矮起伏的画面不但能增加趣味性，而且还能产生电影的流动感。



构图举例（四）

