

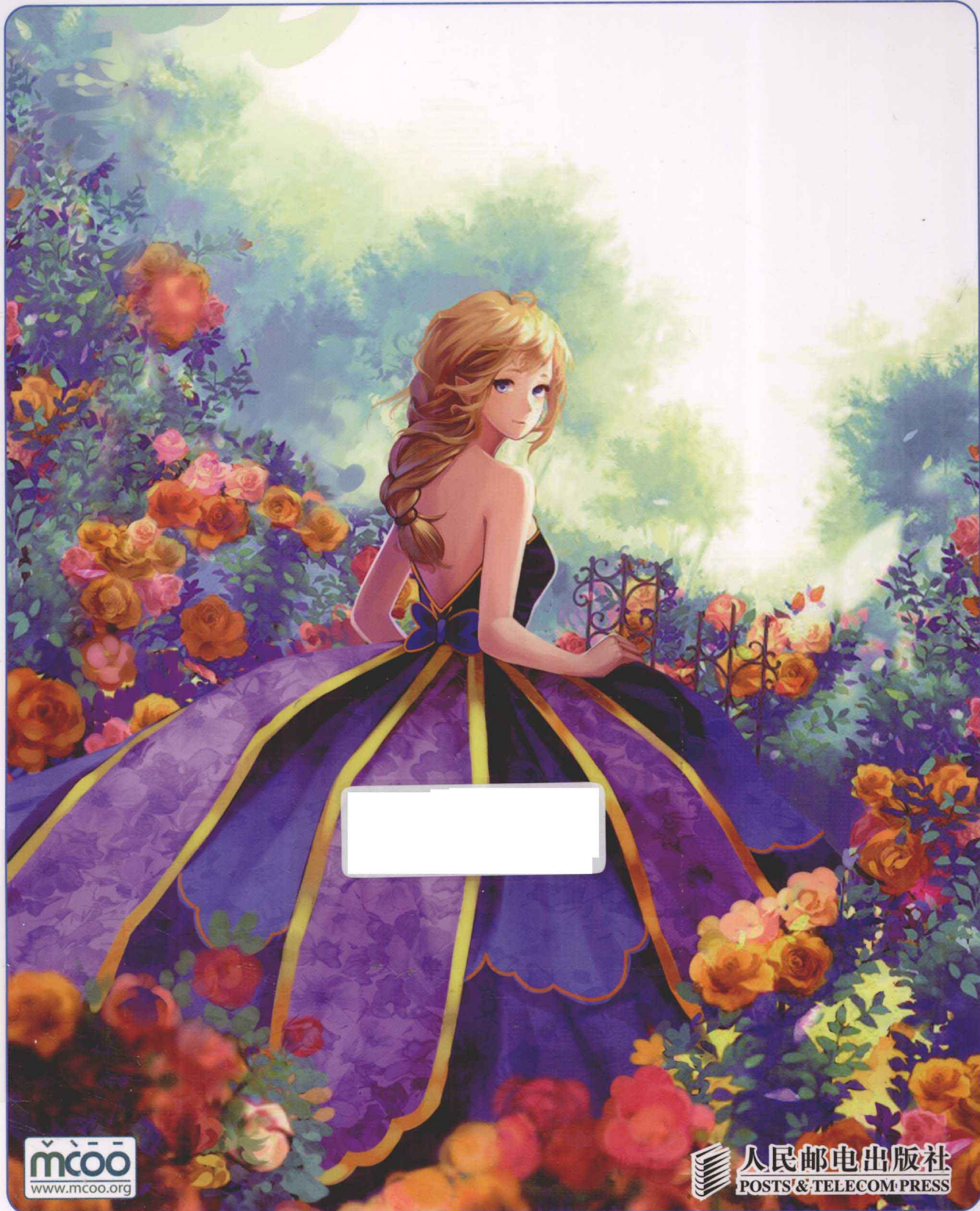
动漫秀场

DONGMANXIUCHANG

VOL 8 第2版
全新升级，超级畅销！

超级漫画场景素描技法

张庆春 编著



动漫秀场

DONGMANXIUCHANG

VOL 8 第2版
全新升级，超级畅销！

超级漫画场景素描技法

张庆春 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 / 张庆春编著

— 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 7

ISBN 978-7-115-28206-4

I. ①动… II. ①张… III. ①漫画—素描技法 IV.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第100902号

内 容 提 要

为了使广大漫迷朋友能够更加全面地掌握动漫绘画技法, 本次我们对“动漫秀场”系列中的经典畅销图书进行了全方位的升级, 在内容方面保留了最具有学习价值的知识点, 增加了绘制案例的讲解; 在版式方面, 扩大了版心, 以尽可能大的幅面来展现每一个作品的细节之处, 便于读者临摹。

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的培训机构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 (第 2 版)

- ◆ 编 著 张庆春
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 电子邮件 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: 12.75 插页: 4
字数: 200 千字 2012 年 7 月第 2 版
印数: 14 501-19 500 册 2012 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-28206-4

定价: 29.00 元

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

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

第一章 动漫场景的透视基础知识

5

透视概述	6
透视的基本特征和规律	8
圆面透视的基本规律	10
一点透视	11
利用一点透视绘制场景	14
两点透视	19
利用两点透视绘制场景	22
三点透视	26
平行仰视和平行俯视的透视	28
利用仰视透视绘制场景	29
光影关系	34
自然光	34
人造光	35
阴影和倒影	35
阴影	35
倒影	38

第二章 动漫场景的基本风格和类型

39

动漫场景的简单概述	40
动漫场景的基本风格	41
写实风格	41
卡通风格	43
艺术风格	44
动漫场景的基本类型	47
室内场景和室外场景	47
现实场景和幻想场景	48

第三章 动漫场景基本构图规律和法则

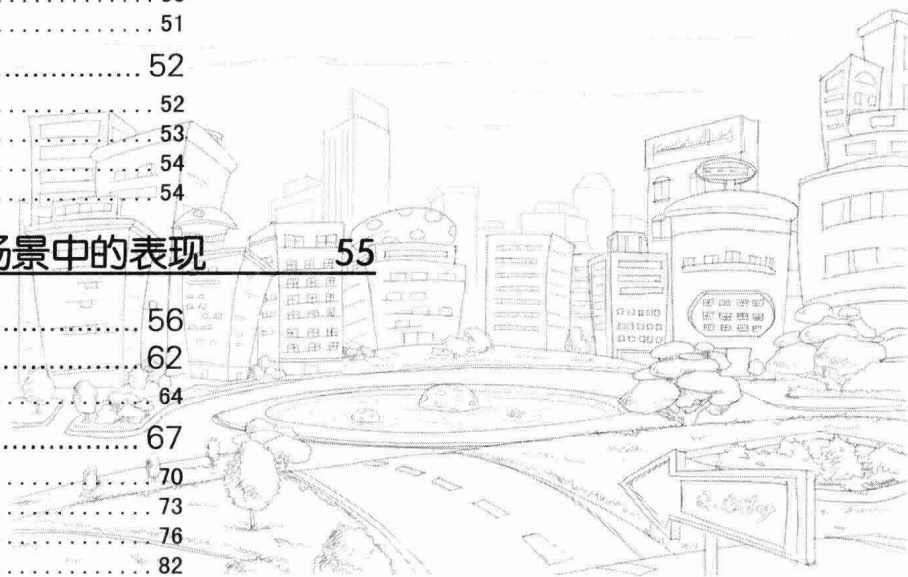
49

基本构图规律	50
均衡	50
对比与协调	51
基本构图法则	52
水平构图	52
斜线构图	53
一角构图	54
散点构图	54

第四章 自然环境在场景中的表现

55

天空	56
山石	62
场景实例——山石的绘制	64
植物	67
树木	70
花草	73
场景实例——植物特写	76
场景实例——丛林	82
场景实例——田间	87



第五章 建筑在场景中的表现 89

室内建筑空间.....	90
静物和道具.....	94
场景实例——静物特写.....	95
室外建筑空间.....	100
场景实例——写实街景.....	105
场景实例——公共设施.....	109
幻想建筑空间.....	113
场景实例——幻想建筑.....	115
场景实例——神秘城堡.....	118

第六章 人物在场景中的表现 121

人物与背景的关系.....	122
人物在场景中的透视关系.....	124
人物情感的表达.....	126
场景实例——孤独世界.....	128

第七章 绘制卡通和艺术风格的场景 131

Q.City.....	132
“熊猫家族”生活片段.....	137
抽象背景.....	140

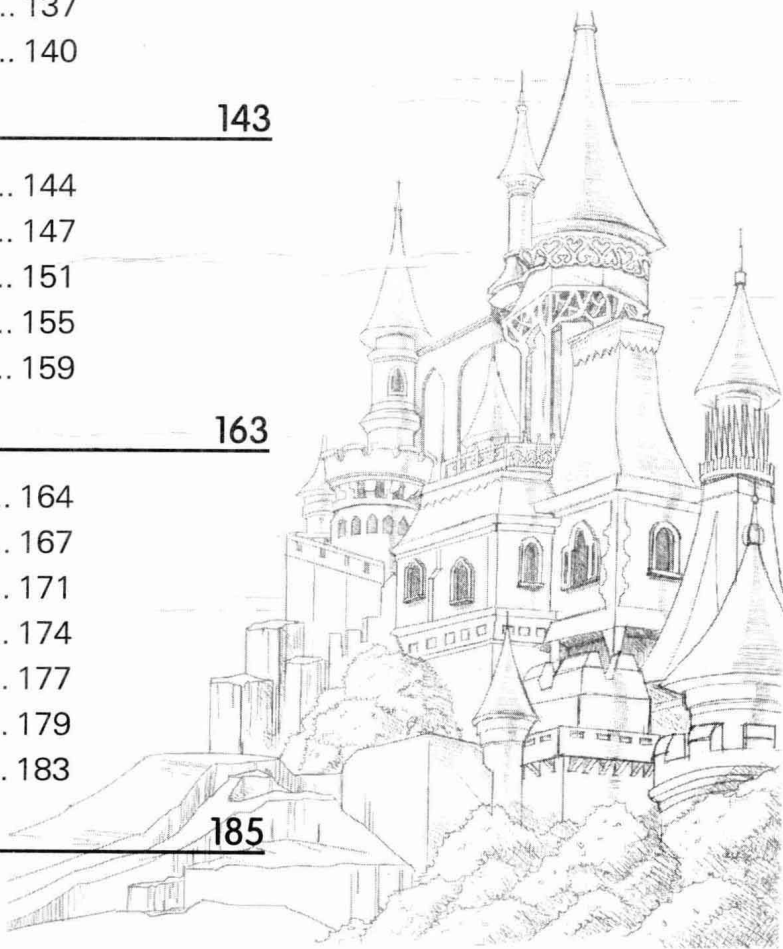
第八章 绘制室内场景 143

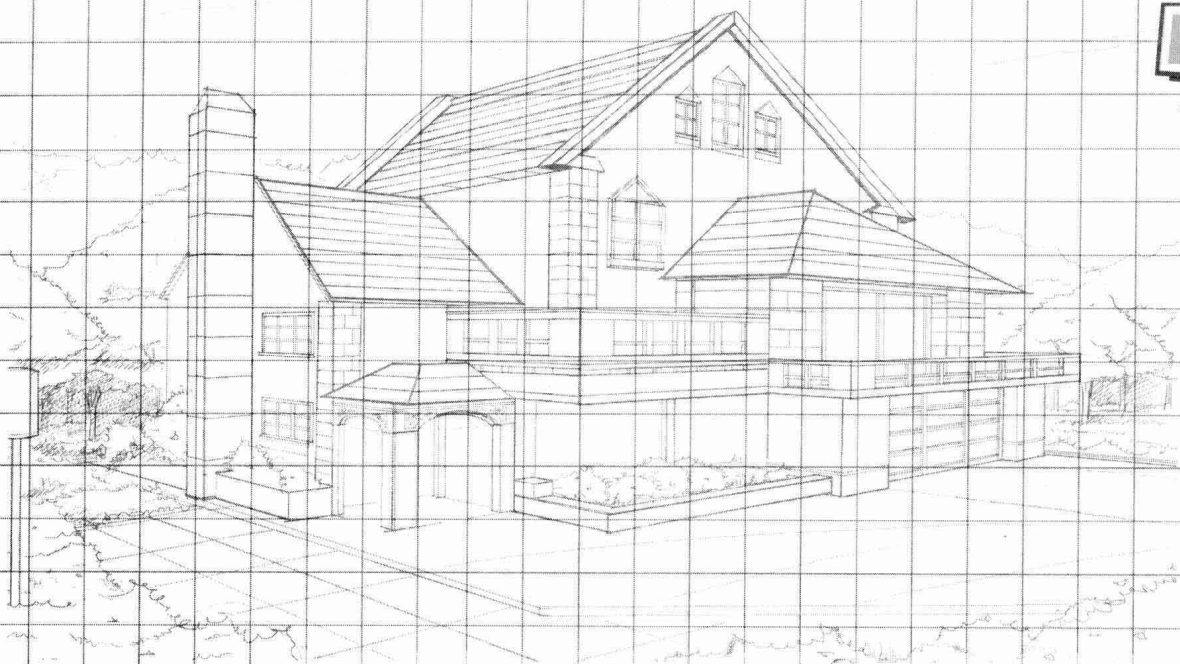
宁静走廊.....	144
室内一角.....	147
客厅一角.....	151
生活片段——欢乐时光.....	155
生活片段——拉小提琴.....	159

第九章 绘制室外场景 163

别墅风景.....	164
别墅一角.....	167
住宅风貌.....	171
俯视场景.....	174
仰视场景.....	177
异界（幻想场景）.....	179
城市（幻想场景）.....	183

附录：场景集锦 185





第一章 动漫场景的透视基础知识

违背透视规律而绘制的形体，会使画面失真，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。



如图A所示，同样的课桌椅，越远处的体积越小，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，如图B所示。

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A

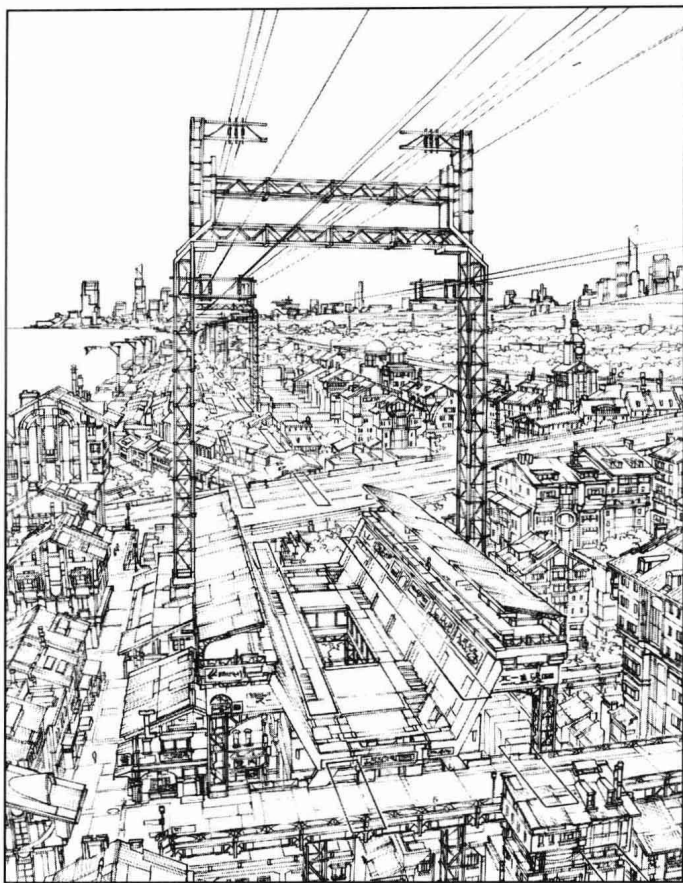


图B

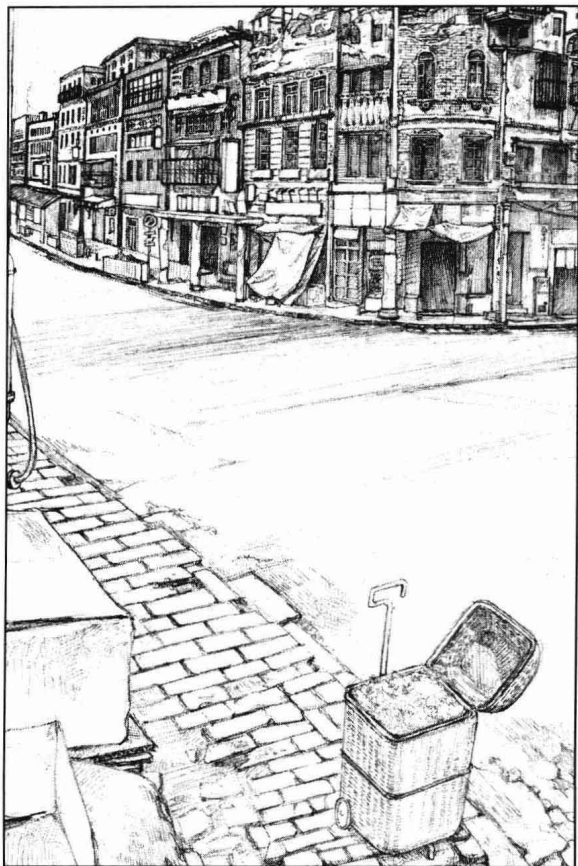
对任何一位从事艺术设计的人来说，
透视都是最重要的。无论从事美术、建
筑还是设计工作，都必须掌握各种透视法
则，因为它是一切作图的基础。

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，准确把握各
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》



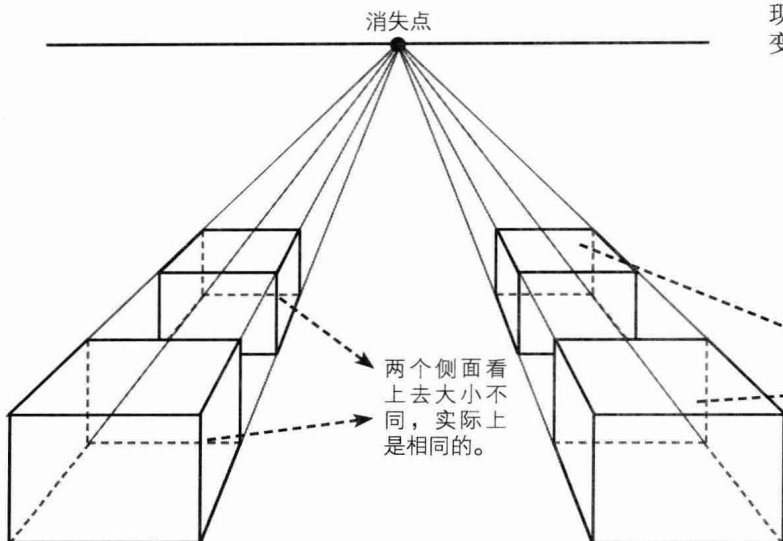
室外场景



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。



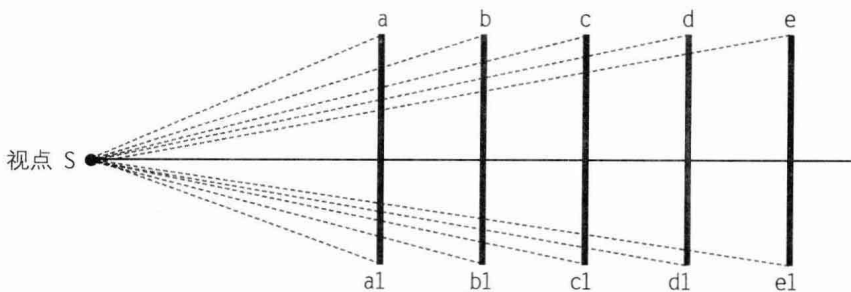
体积、外形相同的两个物体，由于空间位置上的不同，其透视现象表现为近处的物体比较大，远处的物体变得比较小。

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。

两个侧面看上去大小不同，实际上是相同的。

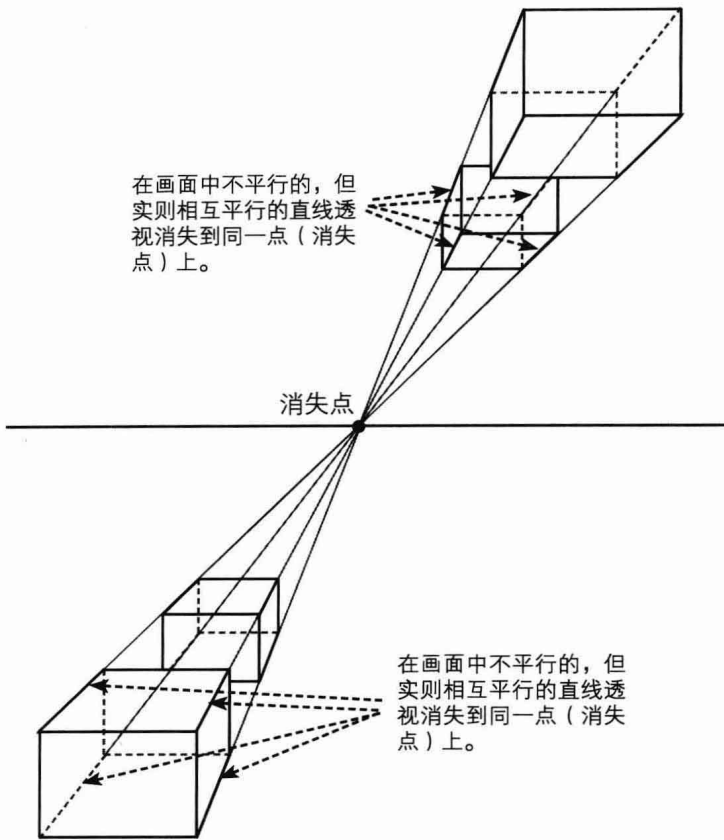
两个顶面在视觉上大小不同，实际上是相同的。

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 $\angle bsb_1$ ， $\angle bsb_1$ 又大于 $\angle csc_1$ ， $\angle csc_1$ 又大于 $\angle dsd_1$ ……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。



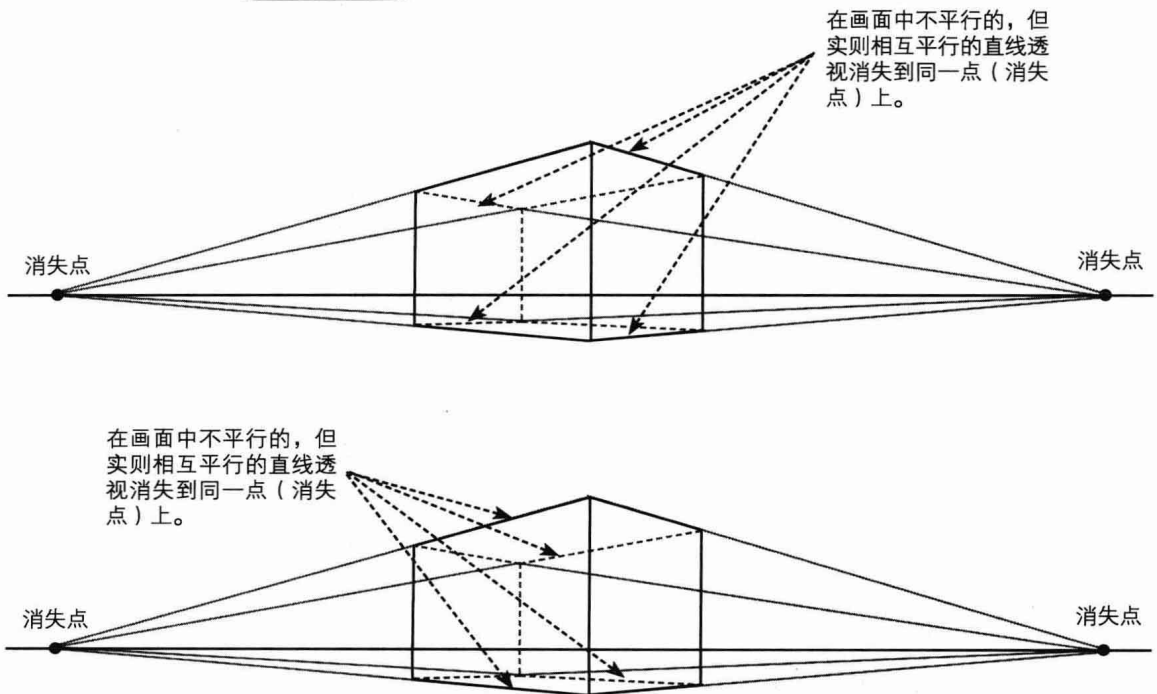
从照片中可以看出，同样的房屋、电线杆，越远越矮，体积也越小，这就是透视中“近大远小”的特征。

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。

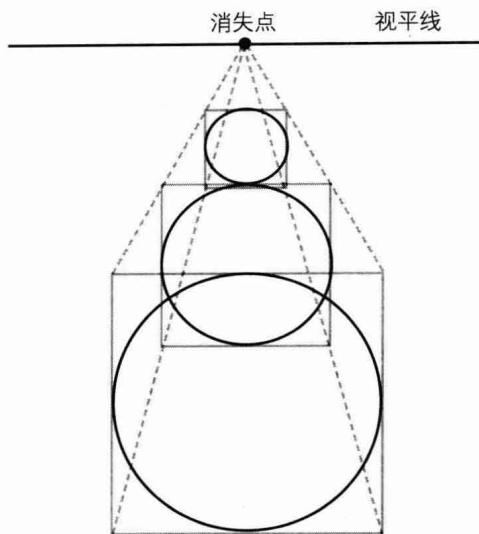


在画面中不平行的直线透视延长后消失于一点，也就是与画面不平行的成角物体，在透视中延伸到视平线中画者眼睛正对的一点，这个点叫做消失点。

一点透视



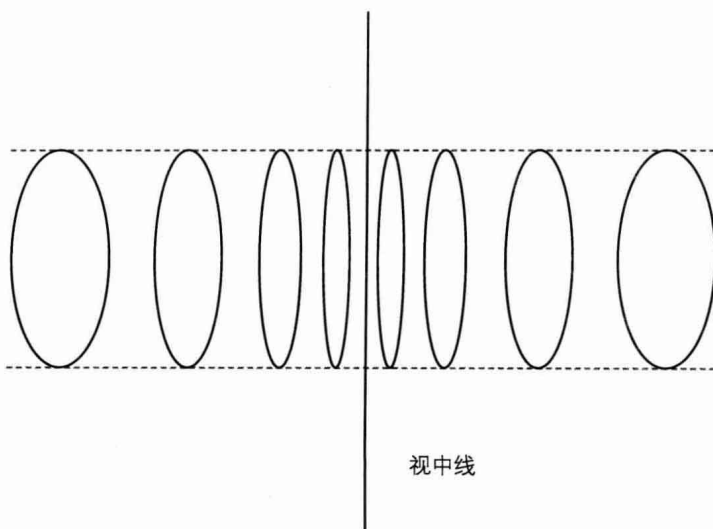
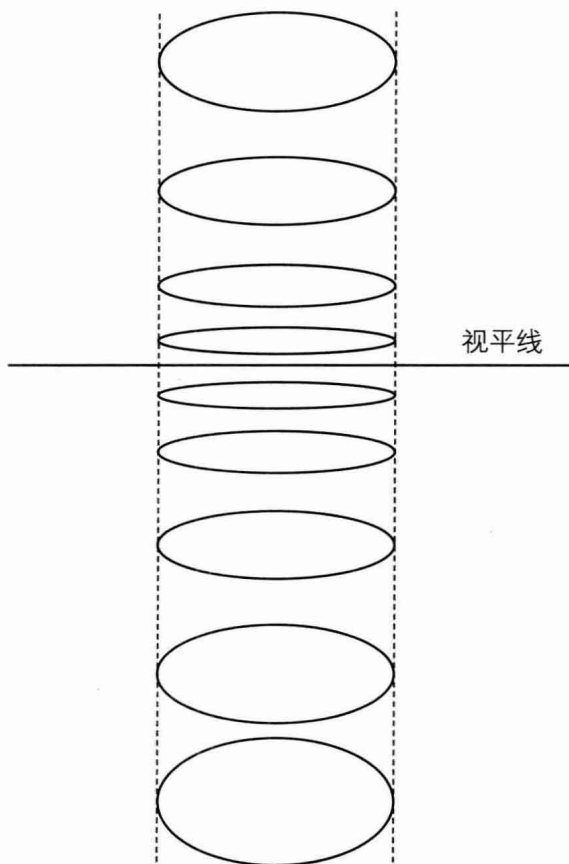
两点透视



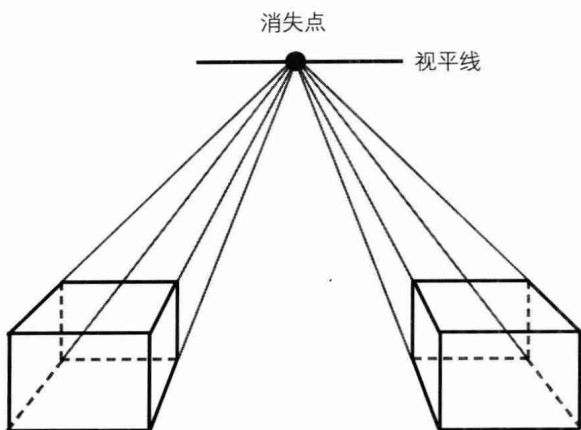
在画面中相互平行的圆，无论远近都保持为圆形，只有近大远小的变化（如左图所示）。

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）。

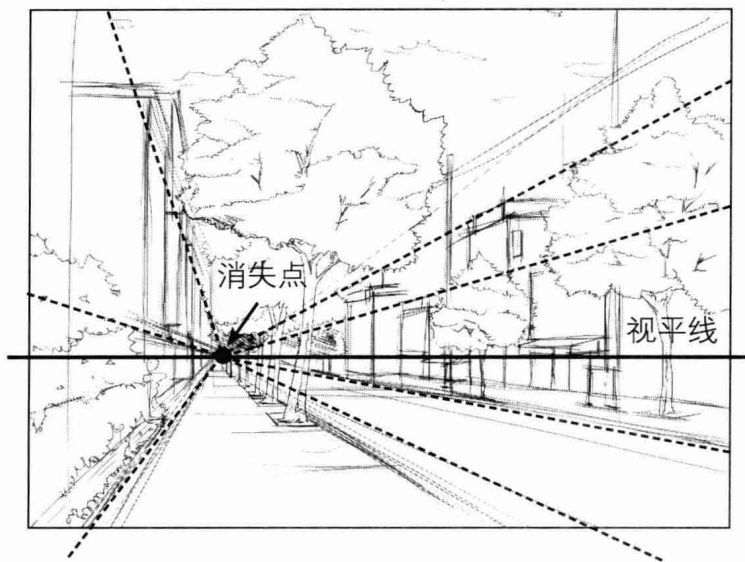


圆形透视变形后其形状为椭圆形。与地面和画面垂直的圆，其位置越接近视中线，透视缩形变化也越大（如左图所示）。



一点透视又叫平行透视，它只有一个消失点。

在一点透视中，物体必定存在与画面平行的面，或者是某个矩形平面的一组边平行于画面，而平行于画面的平面会保持原来的形状，它的透视方向不变，没有灭点，水平的依然水平，垂直的依然垂直，所以一点透视又叫平行透视。



通过消失点的那条水平线是我们眼睛平时看到的位置，称之为“视平线”，视平线的位置决定了画面的展示角度。

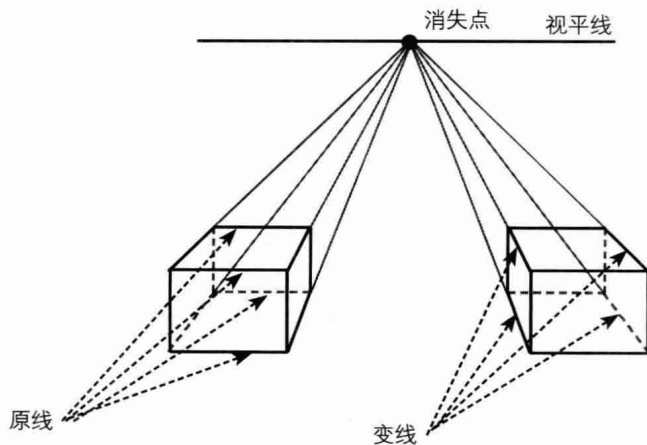
透视基本术语

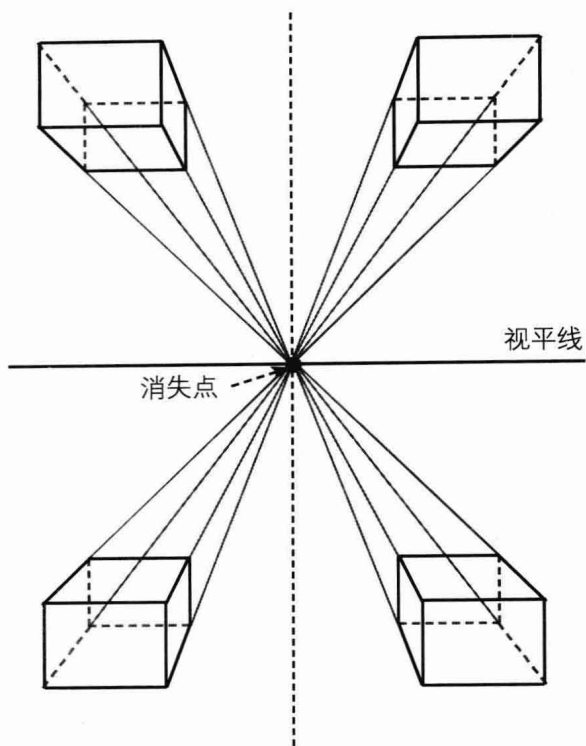
视平线：与人眼等高的一条水平线，是指与眼睛平行的水平线。

消失点：透视点的灭点。

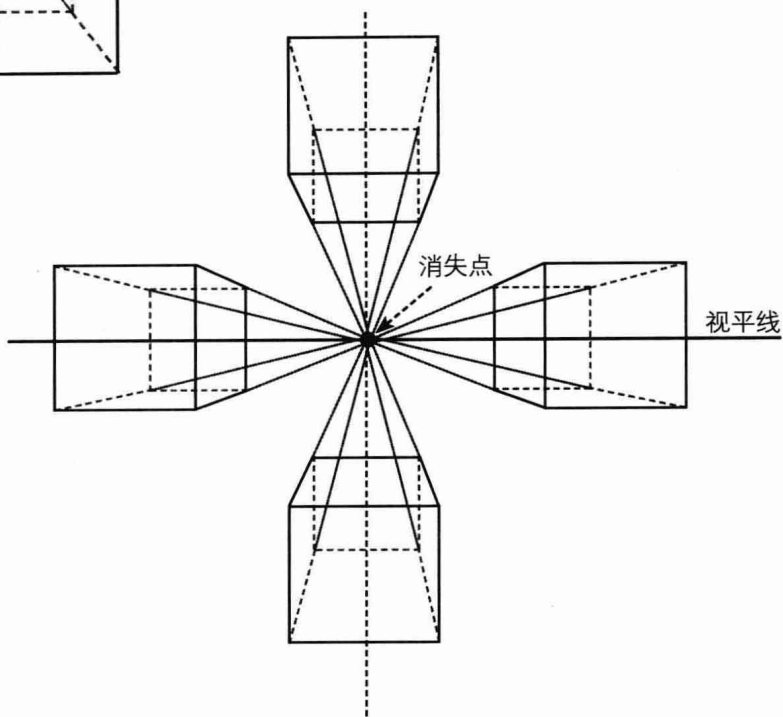
原线：与画面平行的线。在透视图保持原方向，不会消失。

变线：与画面不平行的线。在透视图会消失。



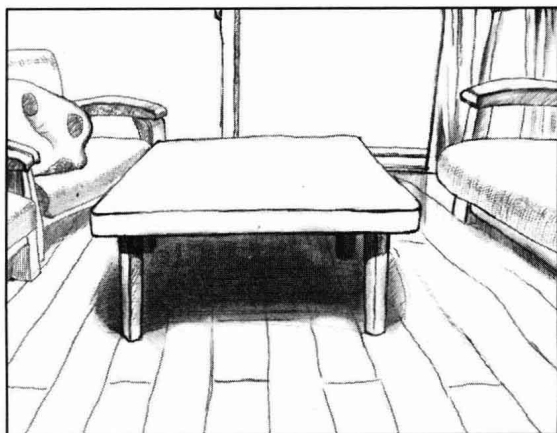
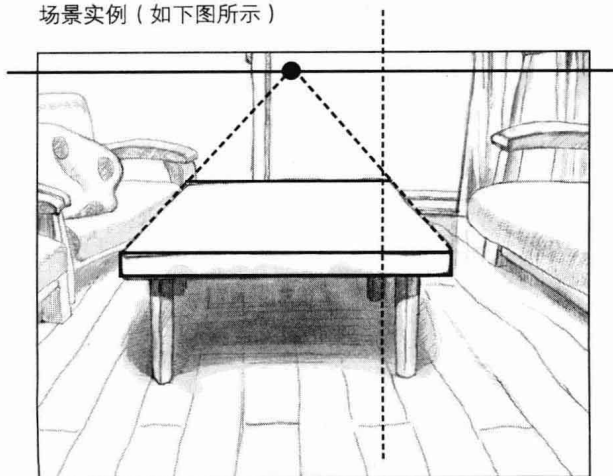


视觉上立方体不包含消失点、视平线
和主垂线时，可以看到三个面（如左图所
示）。当立方体在视平线以上的位置时，
可以看到底面、正面和侧面；当立方体在
视平线以下的位置时，可以看到顶面、正
面和侧面。

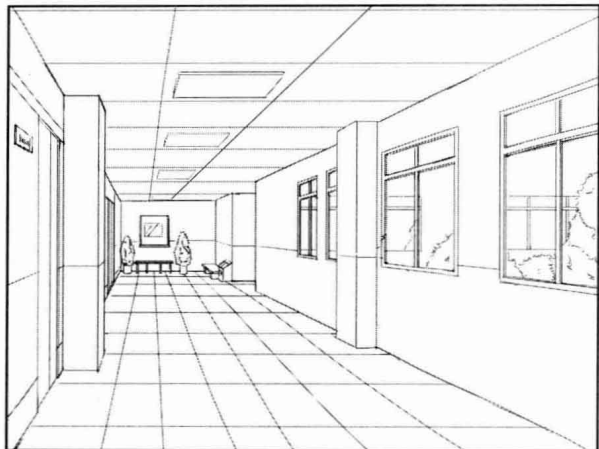
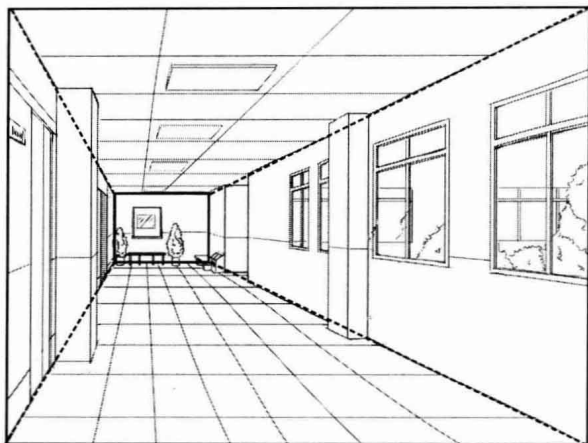


视觉上立方体包含视平线或主垂线时
只能看到两个面（如右图所示）。立方体
包含视平线时，只能看到正面和内侧面；
立方体包含主垂线时，只能看到正面和底
面或正面和顶面。

场景实例（如下图所示）



“近大远小”是透视的基本特征，此特征在一点透视中表现得非常明显。所以在绘制具有明显透视感的画面时，要强调这种特征，通过画面上线条的特别安排，来组成人与物，或物与物的空间关系，令其具有视觉上立体及距离的表象，使画面更具有说服力。



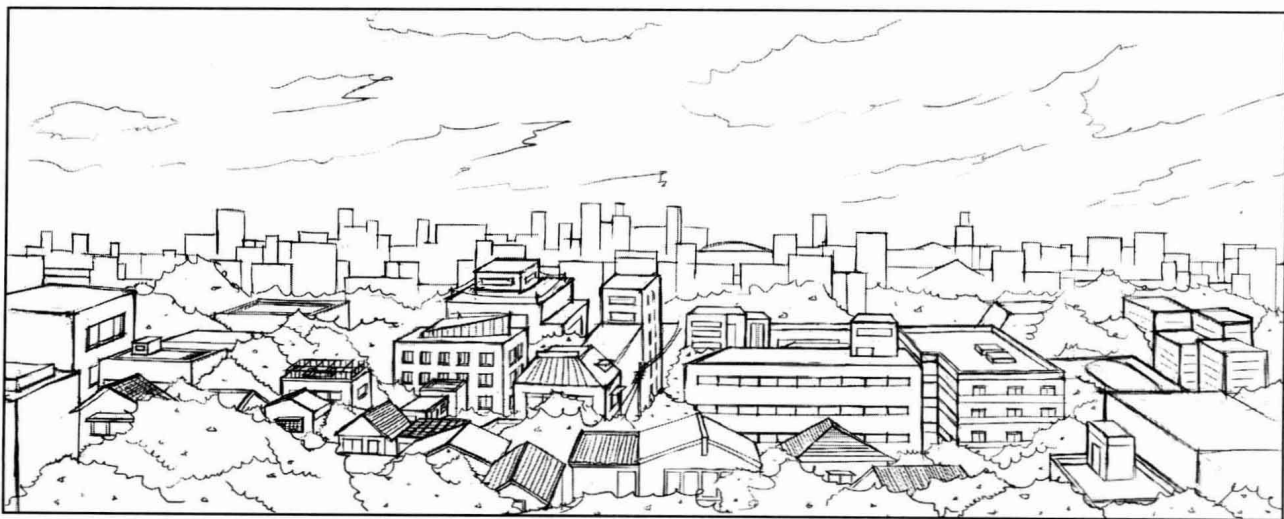
室内场景



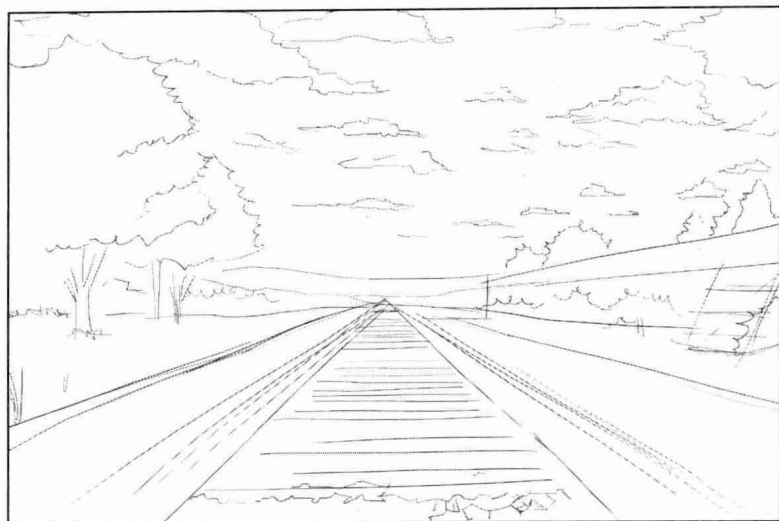
室内场景



室外场景



室外场景

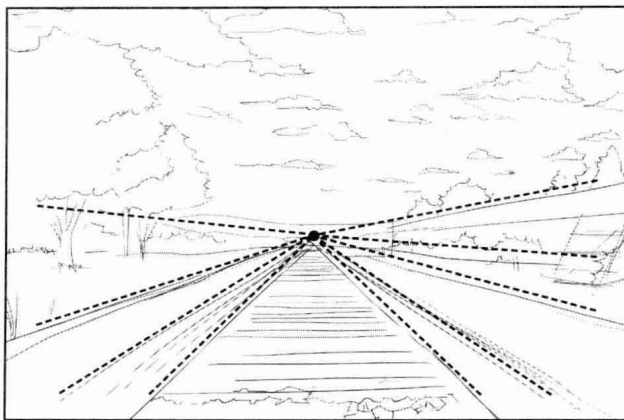
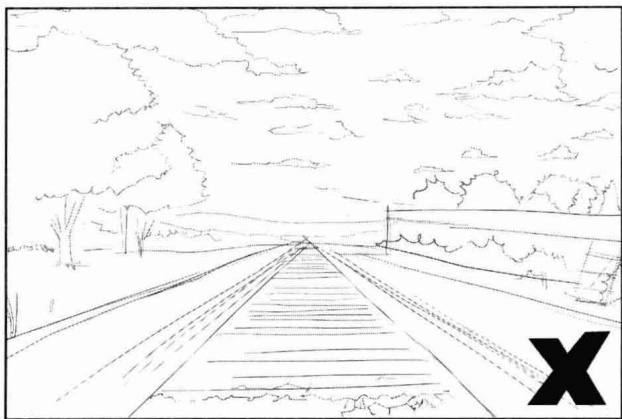
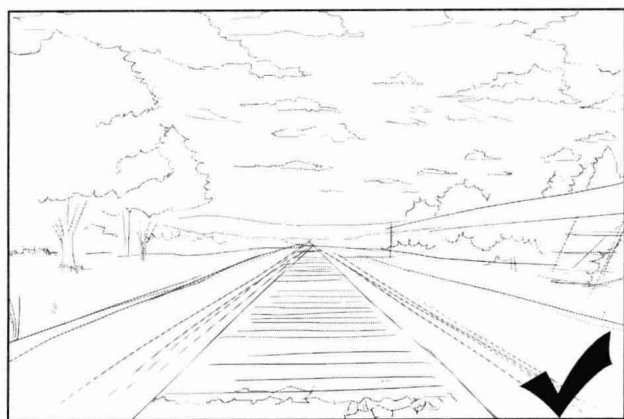


利用一点透视的原理，使用简单的线条，粗略勾勒出场景草稿图。

①

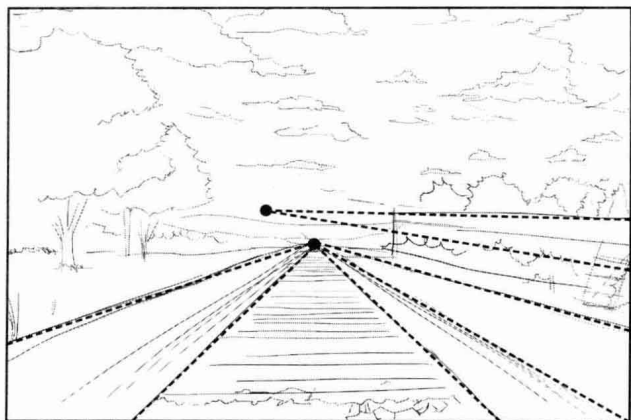
绘制时在确保透视正确的情况下，线条可以放松一些，不要太拘谨，不要过多地在意细节的描绘刻画，尽量减少凌乱线条的数量，明确场景内容、物体大致形状和位置关系即可。

草稿图透视分析



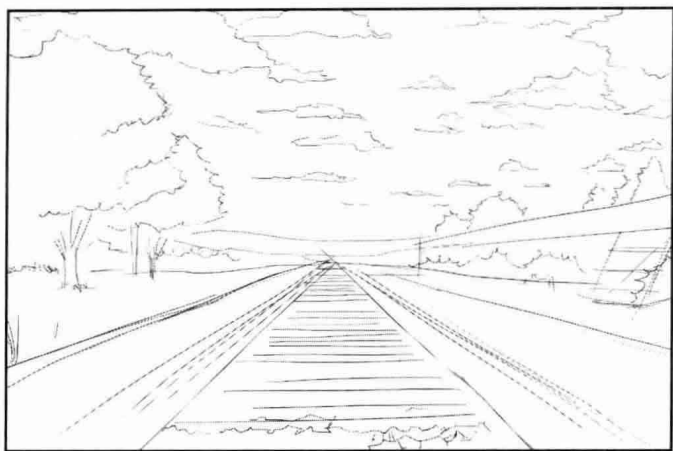
图A

图A所示草稿图中的透视是正确的，图中只有1个消失点，符合一点透视的原理。



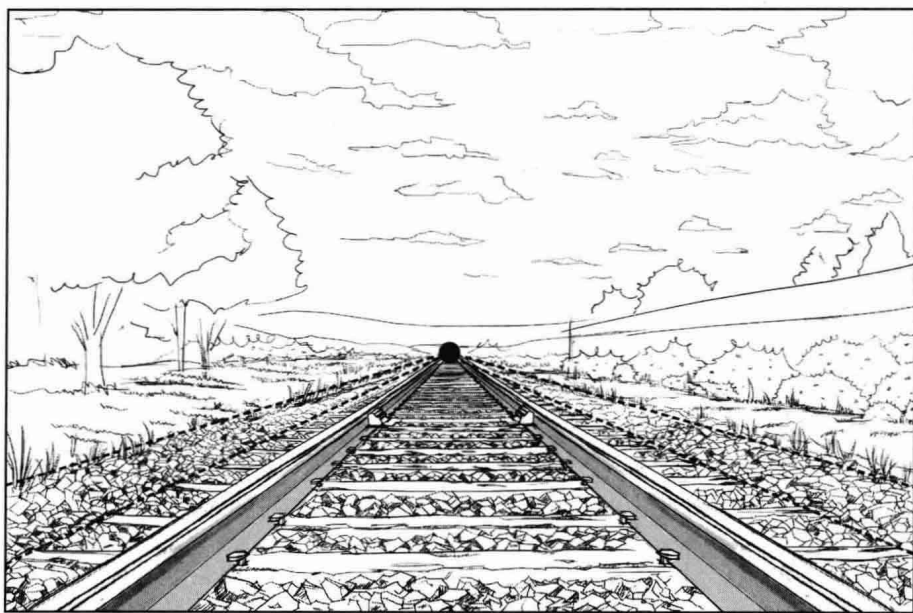
图B

图B所示草稿图中的透视是错误的，图中物体有两个消失点，消失点不统一，不符合一点透视的原理。



2

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，使场景的内容清晰化。

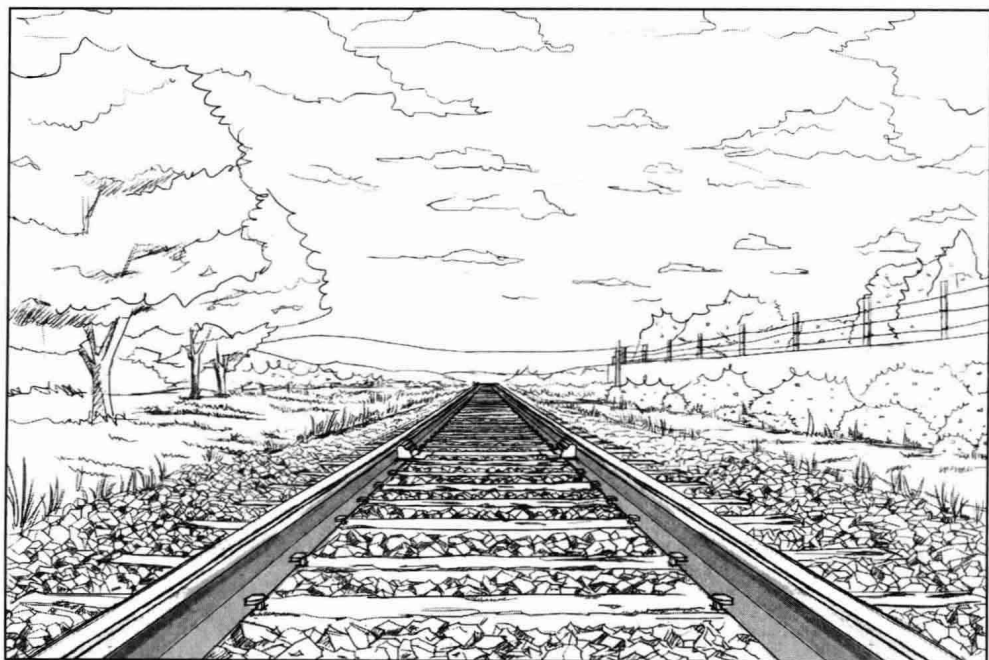


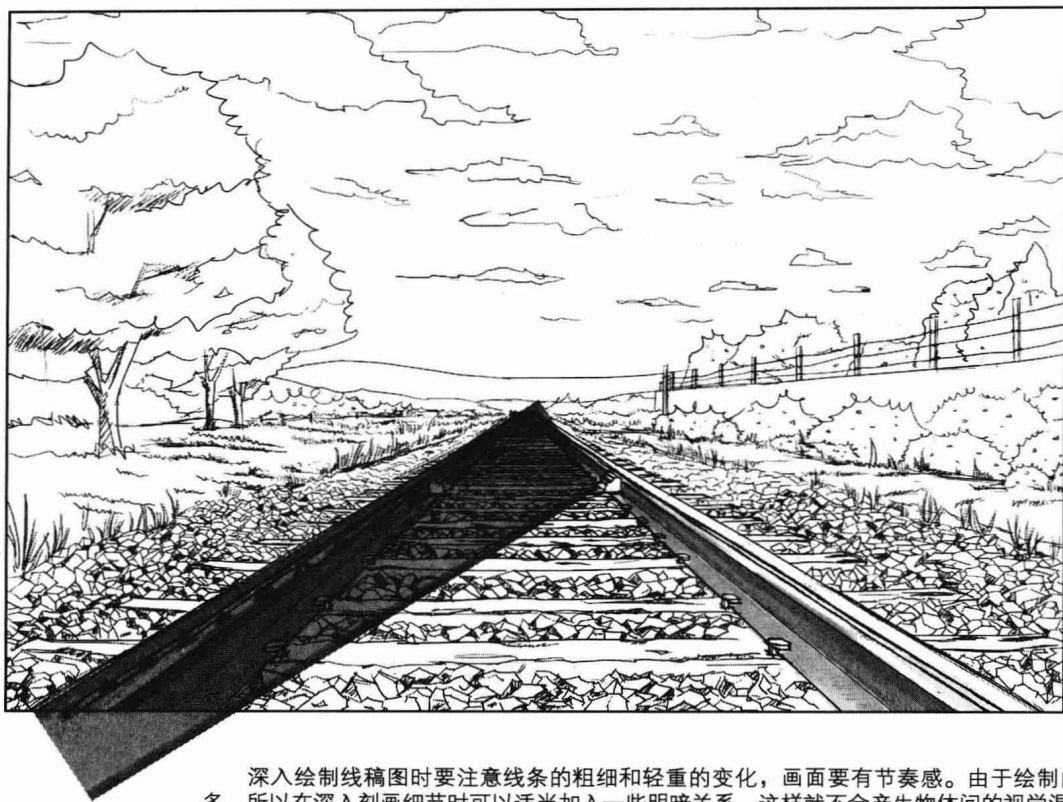
深入描绘细节时同样要考虑到画面的透视关系。

在绘制铁轨场景时，强调“近大远小”的透视特征，加强了画面的纵深感，通过画面上线条的特别安排，使场景在视觉上更具立体感及距离感，使画面更具有说服力和视觉冲击力。

3

继续用细致的线条勾勒出物体的轮廓，深入刻画细节，逐步将铁轨和植物的位置、结构、外形表达清楚，并对画面整体进行调整，完成场景线稿的绘制。





小提示：为了确保较长直线条的透视角度的准确，以及画面的整体质量，绘制长直线条时可以利用尺子。

深入绘制线稿图时要注意线条的粗细和轻重的变化，画面要有节奏感。由于绘制内容较多，所以在深入刻画细节时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体间的视觉混乱。

