



超级动漫完全自学教程

场景专题

韩大海 编 著



本书附赠DVD视频教学光盘
近200个手绘效果图例。14个
技术要点的多媒体教学视频教
学，共5段，97分钟

mcōō
www.mcoo.org

绘制漫画轻松学 书盘结合更高效
流行技术多掌握 创作个性好作品



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

场景专题

韩大海 编 著

超级动漫完全自学教程



本书附赠DVD视频教学光盘
近200个手绘效果图例。14个
技术要点的多媒体教学视频教
学，共5段，97分钟

人民邮电出版社
北京

mcoo
www.mcoo.org

图书在版编目(CIP)数据

超级动漫完全自学教程. 场景专题 / 韩大海编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2012.5

ISBN 978-7-115-27450-2

I. ①超… II. ①韩… III. ①动画—技法(美术)—
教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第024552号

内 容 提 要

场景是构成故事情节和气氛的重要组成部分,它规定了动漫作品的基本色调和情感气氛。本书以“场景”为专题,将绘画原理、绘制要点及丰富的绘画经验结合起来,从最基本的动漫场景概述到最后的色彩表现,将场景的风格和构成,透视法则,构图规律,景别类型,光景表现,以及自然场景、建筑场景、室内场景、科幻场景、魔幻场景、人物场景的绘制要点和上色技法完美地呈现在读者眼前。

本书内容由浅入深、循序渐进、图文并茂、讲解清晰,不但为漫画爱好者提供了一个学习平台,更为他们留有广阔的创作空间,激发他们在漫画创作上的潜能。本书不仅适合初、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。

超级动漫完全自学教程——场景专题

- ◆ 编 著 韩大海
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>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17
字数: 653千字
印数: 1—5 000册
- 2012年5月第1版
2012年5月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-27450-2

定价: 49.80元(附1DVD)

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 动漫场景的概述.....006

什么是动漫场景.....	007
动漫场景的绘制风格.....	008
写实风格.....	008
卡通风格.....	008
综合风格.....	009
动漫场景的作用.....	010
表现时间和空间.....	010
烘托事件的氛围.....	011
刻画人物的情绪.....	012
动漫场景的构成.....	013
点.....	013
线.....	013
面.....	014
体.....	015

第二章 动漫场景的透视.....016

透视的概念.....	017
透视的原理.....	018
透视的作用.....	019
一点透视.....	020
一点透视的原理.....	021
一点透视在动漫场景中的表现.....	022
一点透视在动漫场景中的运用.....	023
两点透视.....	024
两点透视的原理.....	024
两点透视在动漫场景中的表现.....	025
两点透视在动漫场景中的运用.....	026
三点透视.....	027
三点透视的原理.....	027
三点透视在动漫场景中的运用.....	029
其他透视方法.....	030
圆形透视.....	030
曲线透视.....	031
圆形透视在动漫场景中的应用.....	032
不同视角所产生的透视变化.....	033
仰视.....	033
仰视在动漫场景中的运用.....	034
俯视.....	035
俯视在动漫场景中的运用.....	036
动漫场景中透视的选择.....	037
视平线的选择.....	037
视点的选择.....	038
视角的选择.....	039
视距的选择.....	040

第三章 动漫场景的构图.....041

构图的基本原则和规律.....	042
突显主要内容.....	042
合理安排位置.....	043
保持画面均衡.....	044
对比和协调共存.....	045
构图的常见类型.....	046
水平构图.....	046
水平构图范例.....	046
垂直构图.....	047
垂直构图范例.....	047
斜线构图.....	048
斜线构图范例.....	048
三角形构图.....	049
三角形构图范例.....	049
圆形构图.....	050
圆形构图范例.....	050
散点构图.....	051
散点构图范例.....	051
S形构图.....	052
S形构图范例.....	052
V形构图和X形构图.....	053

第四章 动漫场景的方位结构图.....054

平面图.....	055
平面图的基本画法.....	055
动漫场景的平面图绘制举例.....	056
立体图.....	057
立体图的基本画法.....	057
动漫场景的立体图绘制举例.....	058
鸟瞰图.....	060
鸟瞰图的基本画法.....	060

第五章 动漫场景的景别.....061

常用的三大景别类型.....	062
远景.....	062
远景景别绘制示例.....	062
中景.....	063
中景景别绘制示例.....	063
近景.....	064
近景景别绘制示例.....	065
其他景别类型.....	066
特写.....	066
特写景别绘制示例.....	067
全景.....	068
全景景别绘制示例.....	068

目录

第六章 动漫场景的光影.....069

光源的类型.....	070
自然光.....	070
人造光.....	071
光影对动漫场景的影响.....	072
塑造立体感空间.....	072
强调画面节奏感.....	073
营造画面气氛.....	074
制造悬念.....	074
光影的灵活运用实例.....	075
黄昏的教学楼走廊.....	074

第七章 动漫场景之自然场景.....076

自然场景的基本元素.....	077
空气.....	077
云.....	078
风.....	080
雨.....	080
雷电.....	081
雾.....	081
雪.....	081
火.....	082
水.....	082
冰.....	082
地面.....	083
树木.....	083
花草植被.....	084
石头.....	086
山脉.....	087
洞穴.....	087
自然场景的绘制举例.....	088
云的绘制.....	088
花草植被的绘制.....	091
树木的绘制.....	096
石头的绘制.....	107
山脉的绘制.....	109
水的绘制.....	113

第八章 动漫场景之建筑场景.....116

建筑场景的基本元素.....	117
教堂.....	117
公路.....	117
铁道.....	118
住宅.....	118
别墅.....	121
茅草屋.....	122

小木屋.....	122
楼房.....	123
小巷.....	123
街道.....	124
桥梁.....	125
庙宇神社.....	125
城堡.....	126
建筑场景的绘制举例.....	127
街道的绘制.....	127
城堡的绘制.....	131
别墅的绘制.....	133
小木屋的绘制.....	137
客栈的绘制.....	138
牧场仓库的绘制.....	140
茅草屋的绘制.....	141
楼房的绘制.....	142
楼群的绘制.....	143

第九章 动漫场景之室内场景.....148

室内场景的基本元素.....	149
餐桌.....	149
书桌.....	150
椅子.....	151
沙发.....	152
床.....	152
门.....	153
窗户.....	153
柜子.....	154
楼梯.....	154
生活用品.....	155
食物.....	155
室内场景的绘制举例.....	156
窗户的绘制.....	156
食物的绘制.....	161
餐桌的绘制.....	165
床的绘制.....	168

第十章 动漫场景之科幻场景.....173

科幻场景的基本元素.....	174
太空.....	174
宇宙飞船.....	175
机器人与装甲武器.....	176
异形生物.....	177
科幻交通工具.....	178
科幻建筑.....	179
科幻场景的绘制举例.....	180
宇宙联邦军事基地大厅.....	180

第十一章 动漫场景之魔幻场景.....184

魔法空间的表现.....	185
魔幻场景的基本元素.....	186
魔幻植物.....	186
魔幻建筑.....	187
魔幻场景的绘制举例.....	188
盘旋天际的天路.....	188
通向祭坛的神秘吊桥.....	191
奇幻的丛林小屋.....	195

第十二章 动漫场景之人物场景.....197

人物在场景中的位置安排.....	198
人物在场景中的透视关系.....	200
人物在场景中的情感表现.....	202
人物场景的绘制举例.....	205
案例1.....	205
案例2.....	209

第十三章 场景绘画的技巧知识.....214

场景的空间选择.....	215
将建筑物组合起来.....	216
边界和内部的关系.....	217
划分空间的方法与原则.....	218
场景绘画中的原则.....	220
画面中的“跟踪”和立体感.....	222
画面中的“跟踪”.....	222

“跟踪”和立体感.....	223
创造距离感.....	224
距离感和立体感.....	226
画面中的理解元素.....	228
外形的重要性.....	230
画面的基线.....	232
地面的色阶的变化.....	232
起伏的轮廓.....	234
色阶的对比.....	235
线条的运用原则.....	237
将画面主体置之脑后.....	238
探索的意图.....	240

第十四章 动漫场景的色彩表现.....241

色彩的基本属性.....	242
色彩对场景氛围的烘托效果.....	246
动漫场景上色的基础知识.....	254
主要绘制工具.....	254
涂抹法流程1.....	256
涂抹法流程2.....	257
直接绘制法.....	257
树木的上色技巧.....	258
动漫场景的上色实例.....	260
场景绘制1——悬崖上的城堡.....	260
场景绘制2——峭壁.....	262
场景绘制3——草原.....	264
场景绘制4——山川树林.....	267
场景绘制5——灌木丛.....	270





第一章 动漫场景的概述

如今，动漫已经发展成为一种成熟的艺术样式，而且越来越多的人加入到了创作动漫的行列中，这就需要对动漫有一定的认识 and 了解。

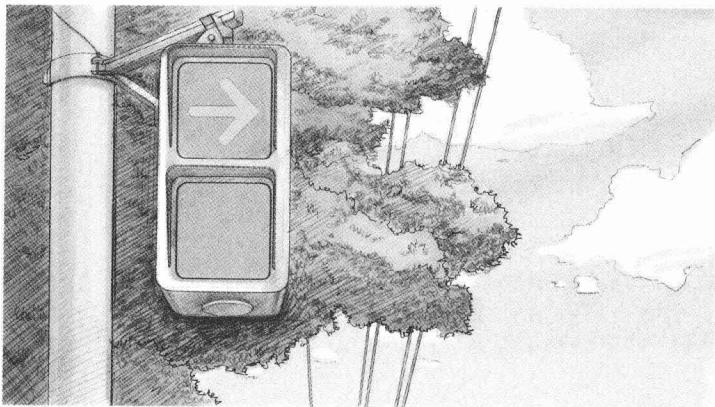
什么是动漫场景



动漫自诞生以来，始终以它独有的神奇魅力吸引着人们。“动漫”一词来自国内一些从事卡通漫画绘制的艺术人士。随着近些年图像技术的发展，人们才开始制作比单幅卡通漫画图片更有动感的连续播放的漫画图像，我们称之为“动漫”图像。

动漫中主体形象总是在特定的空间场所活动，主体形象活动的空间场所就是动漫场景。动漫场景是构成故事情节和气氛的重要组成部分，动漫场景是影片故事发生的背景，它规定了影片的基本色调和情感气氛。

在学习绘制动漫场景之前，我们有必要了解场景在整个动漫制作流程中的作用和地位，让我们更清楚动漫场景的绘制要求。动漫场景通常处在中期的制作环节中。



动漫场景与人物形象和谐与否在很大程度上决定了动漫作品质量的高低。因此，场景的绘制是动漫作品制作过程中一个很重要的因素。



从以上论述中可以看到，场景的绘制关系动漫制作的整体氛围。在后期制作中，背景与人物协调与否是绘图成功与否的重要因素之一。而在制作中期场景绘制过程中，背景绘制人员的职责相对来说很简单，仅仅考虑画面的色彩因素就可以了，也就是说场景的绘制更像是单纯的绘画。



动漫场景的绘制风格

我们把场景的美术风格大体分为写实风格、卡通风格和综合风格。

写实风格

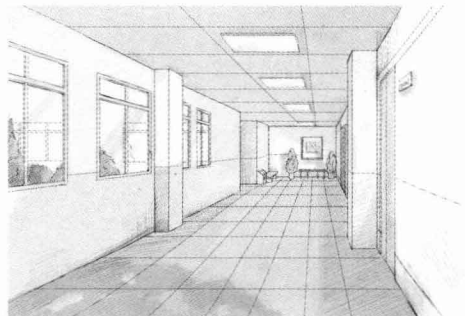
写实风格的场景有其本身的特点，第一，具有现实感，使影片更具生活化，符合大多数观众的审美特点，容易被人接受；第二，能够最大程度地表现各种地域风貌、气候条件、人文景观、时间和空间的特征，带给观众强有力的视觉冲击；第三，它的表现手法丰富细腻，层次感强，在细节上有很广阔的处理空间，使物体的形态、比例关系、空间关系、光影、质感特征（木制、金属、液态、布料、石头等）更加真实可信。

在设计之初有以下几点基本要求需要做到。

- ① 时间、地点、空间环境要明确。
- ② 自然对象的形体特征和材质特征要准确。
- ③ 透视关系及法则要准确。
- ④ 色彩关系和自然规律要统一。
- ⑤ 光影变化规律（自然光、灯光）要和谐真实。
- ⑥ 物象间的比例关系要协调。



写实风格是忠实地还原了现实生活中相对固定的、符合自然规律及人们日常心理习惯的真实写照，是在时间与空间的基础上对客观现实的再现（我们这里指的是手法上的写实）。因为写实类型的场景设计符合人们常规的视觉特点，所以是动画片制作中最为常见和流行的方式。写实风格多数都用来表现历史、科幻等题材，剧情严谨，结构完整，主题深刻。



上面这几点要求都要遵循客观真实和自然规律，符合特定环境下自然物体的真实状态。

卡通风格

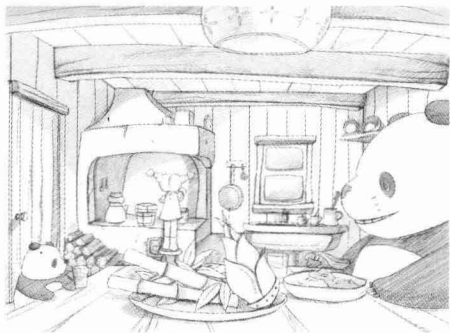
卡通风格也可以称为漫画风格，是在写实的基础上提炼出来的一种风格符号，其造型手法比较夸张，更具趣味性，它表达的多数都是简单、轻松、幽默的题材。因为卡通风格的场景造型概括简练、色彩单纯，所以容易被喜爱Q版的人们接受。

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、夸张，得到具有一定秩序感的形体。此场景风格的绘画手法经常在动画片中被采用。

① 卡通风格的场景具有以下特点。

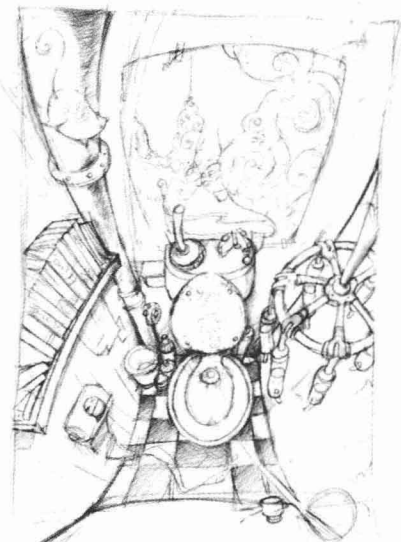
- ② 造型简练夸张。
- ③ 具有趣味性，容易接受。

色彩高度概括化、单纯化、整体化。





左图中的建筑轮廓分明，造型简单可爱。在绘制此类建筑的时候要注意画出明显的结构，掌握好建筑的基本构造。

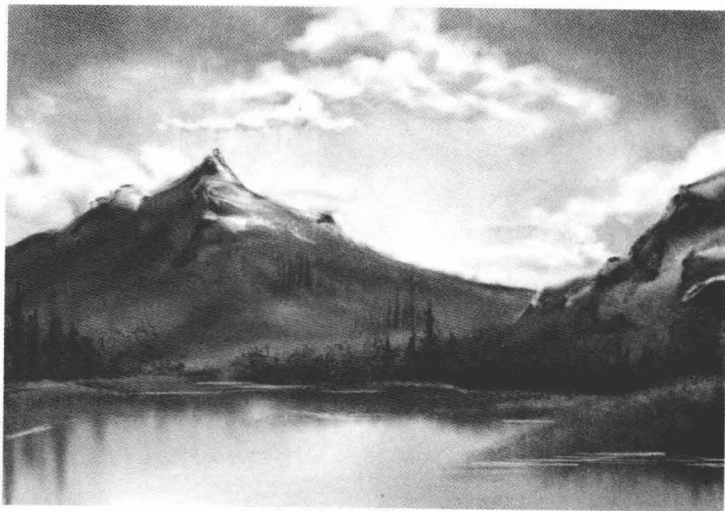


鱼眼视角使画面中的物体形态呈现部分夸张的扭曲，这种效果既是表现卡通风格的一种手段，也能够使画面看上去更加吸引读者的眼球。

综合风格

综合风格有别于商业美术风格，大多数是艺术家独立制作的艺术个性强的作品。风格的确立主要取决于艺术家自身的审美修养与艺术品位。这种类型的风格带有实验探索性，商业元素较少。

综合风格的场景能够辅助角色传达信息，恰当、合适的场景会使角色的情绪、性格得到加强。当一个角色由于各种原因，自身并没有很好地传达出应有信息时，就需要用场景进行有效的“改正”。为角色配上抽象场景时，要注意“角色”的年龄及性别所具有的特质。我们可以通过分析角色的年龄、性别等相关信息来寻找一个相对合适的场景类型。



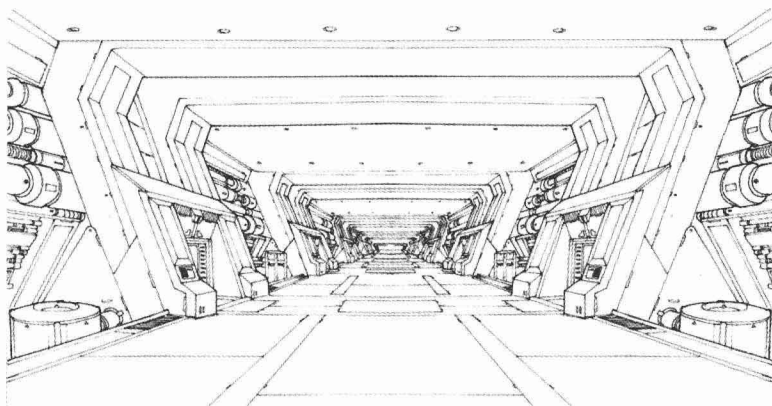
综合风格的场景具有以下特点。

- ① 突出作者的个性特征，主观性强。
- ② 追求艺术品位，强调绘画性与材料性。
- ③ 画面形式感强，不受拘束。



动漫场景的作用

表现时间和空间

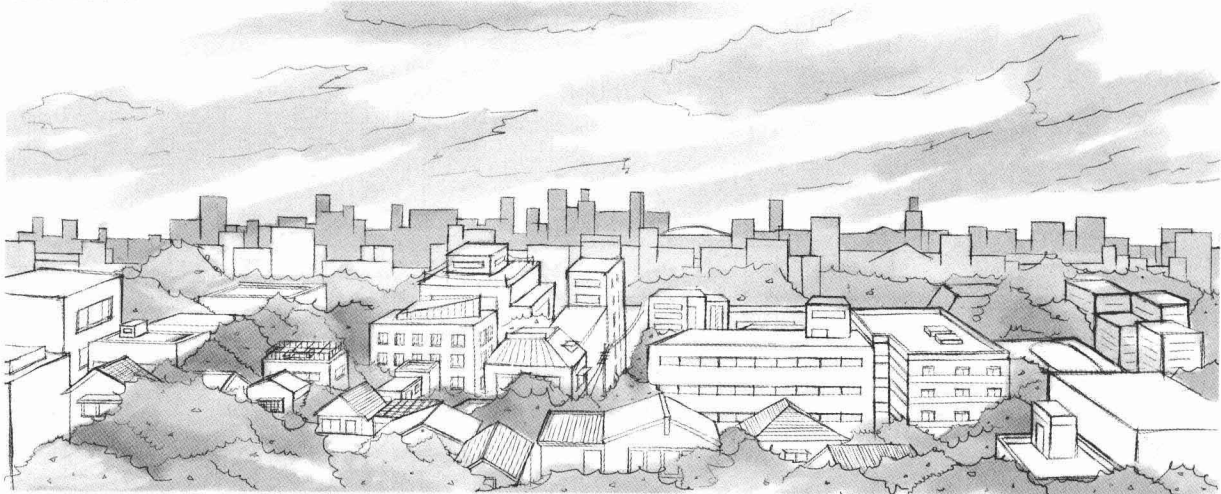


动漫场景主要用于表现空间、烘托事件的氛围、刻画人物的情绪。

动漫创作前期需要完成文学剧本、人物造型设计、美术设计、分镜头剧本、镜头设计稿等工作。在中期的制作环节中，镜头设计稿一式两份，一份给原画创作人员，一份给背景绘制人员。

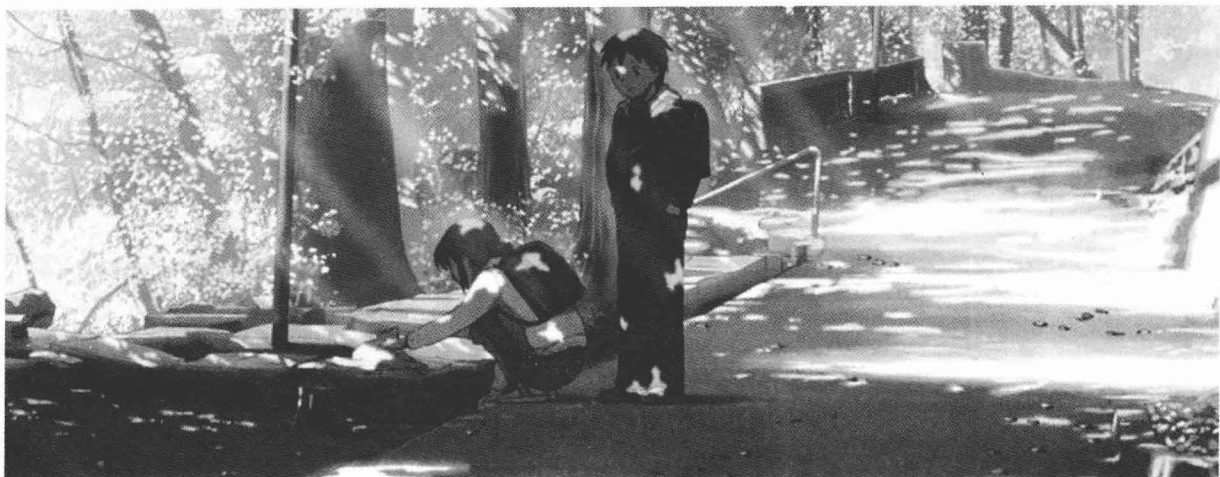


创作中由于追求自然空间的表现，其空间表现起到了组织画面的作用，这种传统绘画的空间是借助焦点透视、明暗法来实现的。



烘托事件的氛围

有时候，与角色信息截然相反的场景在一定程度上会展现出角色的双面性，使其性格更加真实，能充分烘托事件的氛围。



通过对角色想象、回忆、梦幻等的直接描述，对精神幻觉空间的描述，以虚实结合的艺术手段，塑造出与角色心理活动密切相关的社会环境，刻画角色复杂的内心世界。通过物质空间的描述，使观众产生对角色性格、内心活动、情绪等的认识理解。例如，我们经常会看到在表现中国古代衙门的影片中，梁上挂着“明镜高悬”的大匾，这就是对执法者心理空间的客观描述。



在动画作品的制作中，场景绘制人员拿到的镜头设计稿除了角色的活动范围及动作提示外，还有导演对背景内容的要求，以及色彩样稿的参考提示。

合理准确的动漫场景，可以烘托动漫主题，渲染动漫气氛。同样的，角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是场景的魅力，合适的场景会使角色的情绪、性格得到加强，反之则会破坏角色的表现。

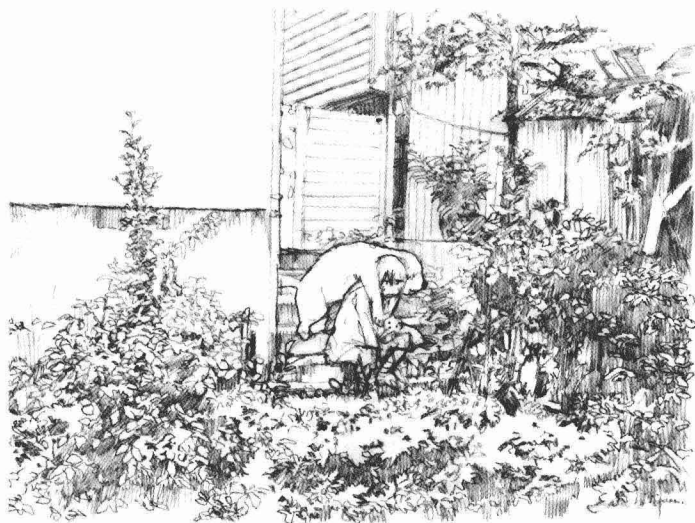


刻画人物的情绪

根据剧本的要求，往往需要营造出某种特定的气氛效果和情绪基调，这也是场景设计不同于换衣设计之处。场景设计要从剧情出发、从角色出发。

场景还可以准确地传达出多种复杂的情绪，比如痛苦悲伤、烦躁郁闷、孤独寂寞、紧张不安、凄凉冷漠、温馨浪漫、热情奔放、压抑窒息、忧郁伤感。场景造型功能是多方面的，集中到一点，就是刻画角色，为创作真实的、性格鲜明的典型角色服务。

通过物质空间的描述，使观众产生了对角色性格、内心活动、情绪等的认识理解。



场景与角色动作的关系十分密切，它不仅仅只起到填充画面背景的作用，还应积极、主动地与人物结合在一起，成为角色动作的支点。

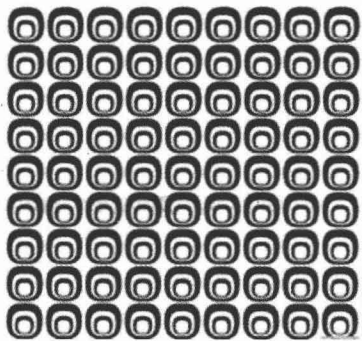


从以上论述可以看出，场景的绘制关系动漫的整体氛围。

动漫场景的构成

点

在几何学上，点只有位置，没有面积。但在实际构成练习中点要见之于形，并有不同大小的面积。至于面积多大是点，要根据画面整体大小和其他要素的比较来决定。



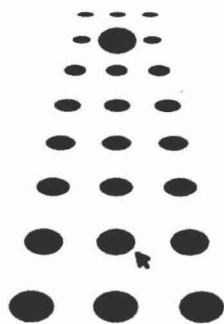
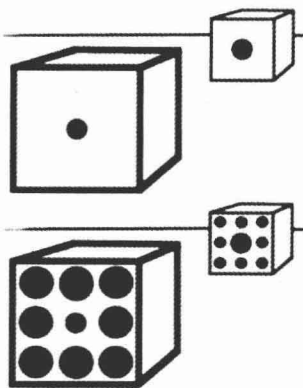
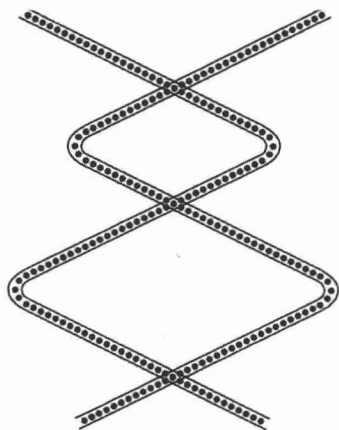
点一般被认为是最小的元素，并且是圆形的，但实际上点的形式是多种多样的，有圆形、方形、三角形、梯形、不规则形等，自然界中的任何形态缩小到一定程度都能产生不同形态的点。



当画面中有大小不同的点的时候，大的点首先引起人们的注意，但视线会逐渐地从大的点移向小的点，最后集中到小的点上。点大到一定程度具有面的性质，越大越空乏，越小的点距离感越强。



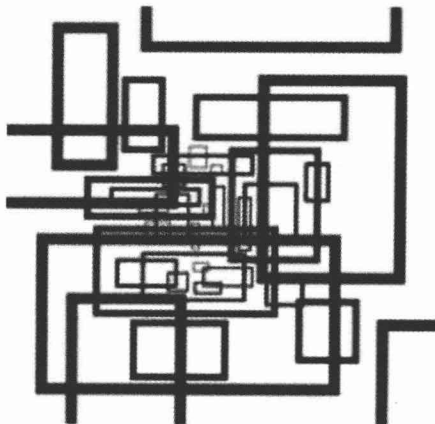
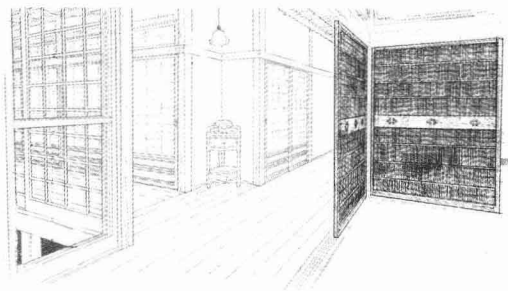
构成设计的点、线、面是一切造型要素中最基本的元素，它们存在于任何形象设计之中。对于我们来说，点、线、面的构成训练是必不可少的。研究这些基本的要素及构成原则是我们研究其他视觉元素的起点。



点在构成当中具有集中、吸引视线的功能。点的连续会产生线的感觉，点的集合也可以产生面的感觉。点的大小不同会产生深度感，几个点之间会有虚面的效果，就像灰面。

线

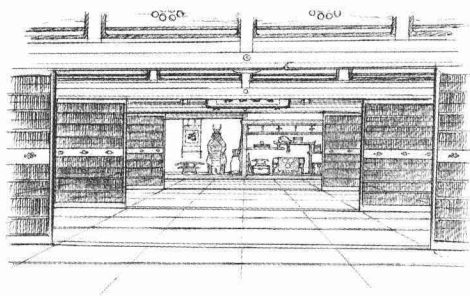
直线：稳定，具有力度。直线中的水平线平和、寂静，使人联想到风平浪静的水面、远方的地平线；而垂直线则使人联想到树、电线杆、建筑物的柱子，有一种崇高的感觉；斜线则会产生一种速度感。直线还有粗细之分，粗直线具有厚重、粗笨的感觉，细直线有一种尖锐、神经质的感觉。



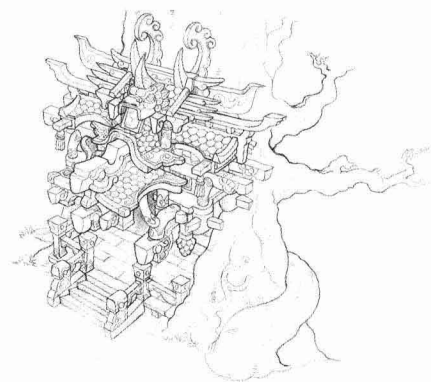
线是点移动的轨迹。线具有位置、长度、宽度、方向、形状和性格等属性。用不同的绘画工具画出的线的感觉也不同。

线在绘图中千变万化，在绘画中是不可缺少的元素。线最善于表现动和静，直线表现静，曲线表现动，曲折线则有不安定的感觉。

曲线：具有丰满、柔软、优雅、浑然之感。使用圆规或者其他工具绘制的几何曲线具有一种连续的美、规整的美。自由曲线是徒手画的一种自然的延伸，自由而富有弹性。如右图就是用曲线来表现的场景，建筑物轮廓则用圆润的曲线表现出来。



线在平面构成中起着非常重要的作用。不同的线具有不同的感情性格，线有很强的心理暗示作用。



面

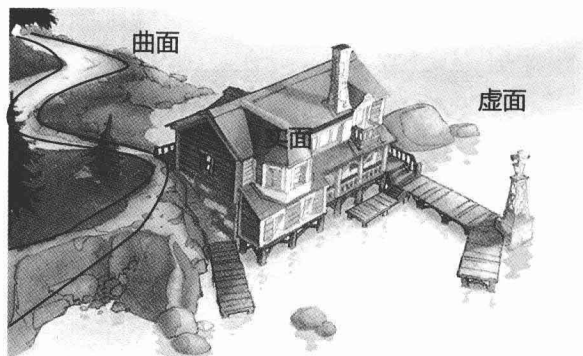
面是点的密集或线的移动轨迹，它有长度、宽度，但没有厚度。面的形态是多种多样的，不同形态的面，在视觉上有不同的作用和特征。面有直线型、曲线型和偶然型之分。



直线的面：具有直线所表现的心理特征，有安定、秩序的特点，如左图所示。

曲线的面：具有柔软、轻松、饱满的象征特点，如下图所示。

偶然形成的面：比较自然生动，有人情味。

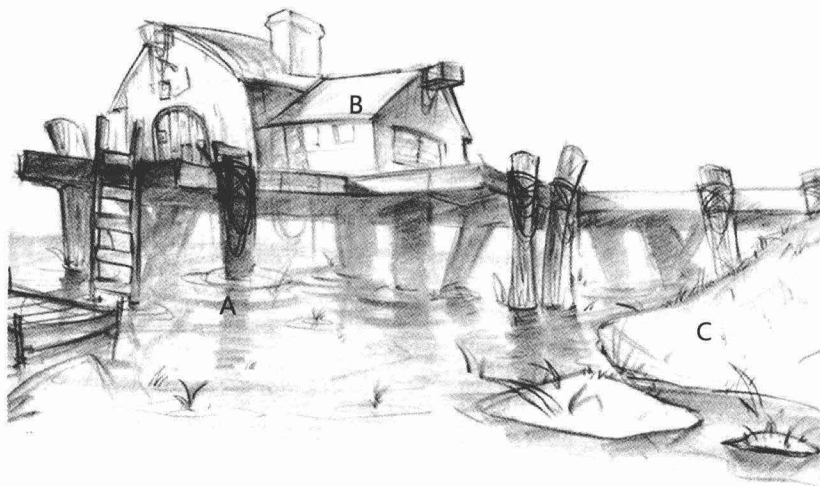


面又分实面和虚面。

实面具有明确形状，能实在看到的。

虚面，不真实存在，但能被我们感觉到的，由点、线密集而形成。

如右图所示，房屋所用的就是实面，而水面所用的就是虚面，这是典型的虚实结合。



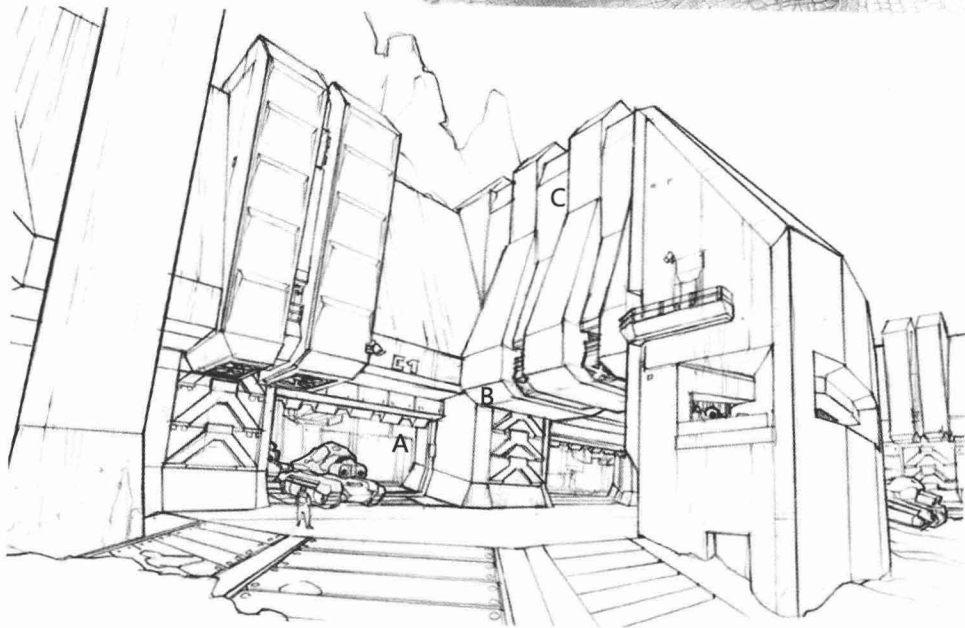
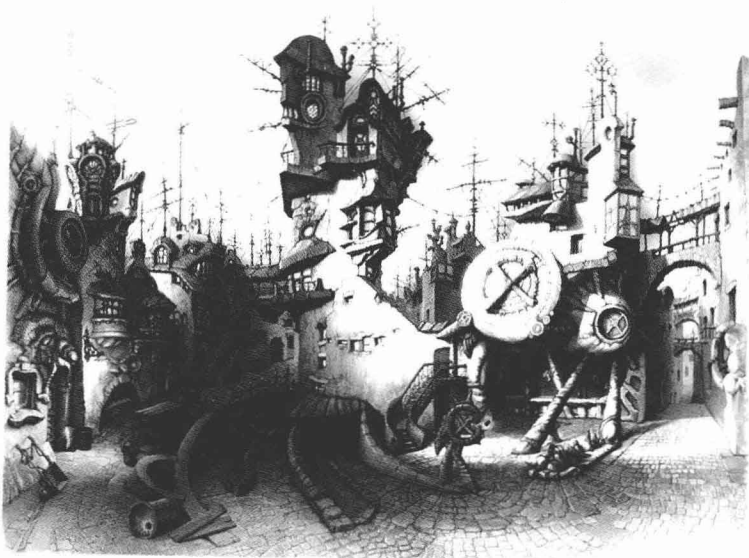
面的应用具有很强的可塑性，善于表现不同的情感，一般来说，由什么类型的线组成的面，它就具有该种线的特征。

例如，左图中的A（水面中的波纹）和C（水岸线），所用的就是曲面，而B（房屋）则用到了直面。

体

点、线、面形态的综合表现即是“体”。

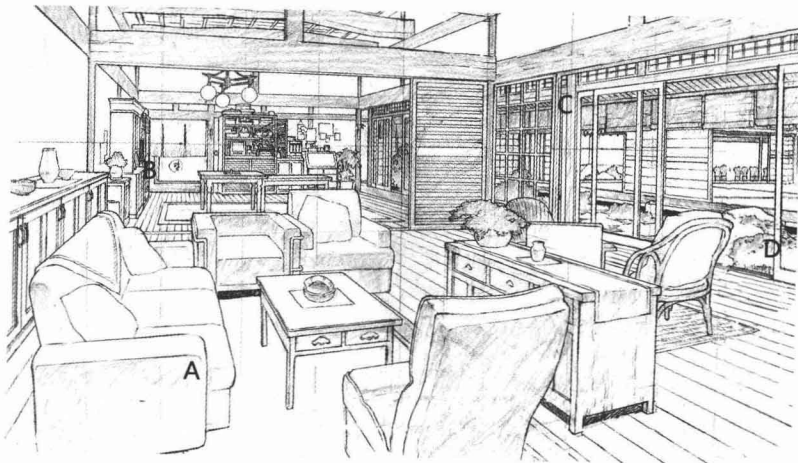
体所表现的情感与图形相似，任何几何体和非几何体都可以形成一定的体量感。

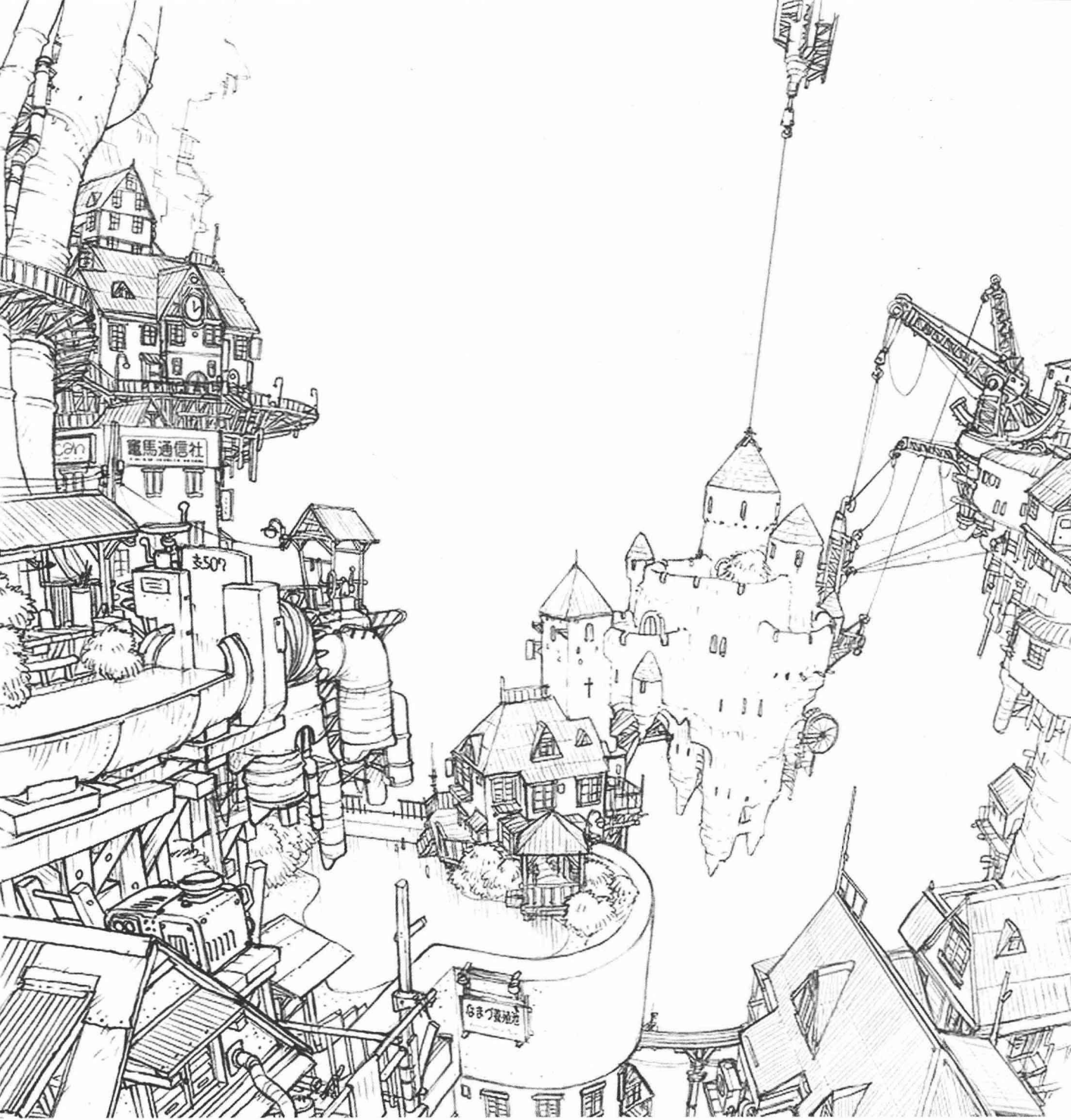


体量感是指形体在视觉上让人能感受到的分量。

如左图用到了人物(A)、坦克(B)来对比和衬托，使房屋(C)看上去具有厚重的体量感。

体量大使人感到形体突出，产生力量和重量感(如A处的沙发)；体量小则使人感到小巧玲珑(如B处的器皿)，有亲近感。形体呈实体时，使人有稳固结实的感觉(如C处的木门)；形体呈虚体时，则显得轻巧活泼(如D处的花丛)。





第二章 动漫场景的透视

“透视”一词源于拉丁文“perspicere”（看透）。最初研究透视是采用通过一块透明的平面去看景物的方法，将缩减后的景物准确描画在这块平面上，就成为该景物的透视图。后逐渐在平面画幅上根据一定原理，用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。