

CG 动漫行业资深专家为漫画爱好者量身定制的入门指南!

漫画技法秀秀堂

漫画素描技法 ③

CG 动漫社 编著

场景篇



清华大学出版社

漫画技法秀秀堂

漫画素描技法③

场景篇

CG动漫社 编著

清华大学出版社
北京

内容简介

本书详细讲解了漫画场景的绘制流程和绘制技法,内容涵盖透视原理、人工场景的绘制、自然场景的绘制、奇幻场景的绘制、场景与人物,在讲解过程中不仅包括了场景的基础知识,还深入分析了场景的基本特征和规律,让读者不但可以知其然,还可以知其所以然。

本书适合动漫爱好者自学及临摹使用,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。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

漫画素描技法3:场景篇 / CG动漫社编著. — 北京:清华大学出版社,2014
(漫画技法秀秀堂)

ISBN 978-7-302-37038-3

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画-素描技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第143056号

责任编辑:陈绿春

封面设计:潘国文

责任校对:徐俊伟

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:188mm×260mm 印 张:19 字 数:276千字

版 次:2014年9月第1版 印 次:2014年9月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:49.00元

产品编号:050233-01

前言

场景在动漫作品中用于表现很重要的画面感，精致生动的场景能够烘托出角色的性格和心理，并起到至关重要的作用，本书对场景绘制的技法做出了详细的绘制讲解，不仅包含了场景透视的基础知识，还包含了场景的基本风格和类型的表现，以及场景的基本构图规律与结构法则等。本书使用由浅入深的手法来细致地讲解剖析，例如在绘制场景中的建筑物时，首先要了解的就是透视基础知识以及透视的基本特征和规律；在绘制日常生活中的建筑物时，经常出现的一点透视、两点透视以及三点透视，在不同透视关系下会呈现出不同形状感。本书还详细介绍了如何学习和了解平行仰视和平行俯视的透视关系；了解和认识人物在场景中的表现；在不同角度中人物与场景的对比关系；了解光影在场景中的表现，在光影照射的场景中，浮现的阴影和倒影虽然本质相同，但绘制的手法是不一样的，在本书中都一一作出了讲解。

场景风格主要包括自然环境、建筑和人物在场景中的表现手法等主要内容，本书以实例的形式介绍了各个国家不同地域风情的建筑风格场景的绘制步骤，还细致讲述不同地域风情的主要建筑样式，不同的花纹和雕塑感等。

参加本书编写的包括：李倪、张爽、易娟、杨伟、李红、胡文涛、樊媛超、张严芳、檀辛琳、廖江衡、赵丹华、戴珍、范志芳、赵海玉、罗树梅、周梦颖、郑丽珍、陈炜、郑瑞然、刘琳琳、楚晶晶、赵静宇、惠文婧、袁劲草、费晓蓉、钟叶青、周文卿、陈诚等。若读者有技术或其他问题可通过邮箱 xzhd2008@sina.com 和我们联系。

作者

目录

第1章

透视原理



1.1 透视基础知识概述 2

- 1.1.1 透视的基本特征和规律 2
- 1.1.2 圆面透视的基本规律 4
- 1.1.3 空间中无限的进深感 5
- 1.1.4 什么是水平线 7
- 1.1.5 空间与立体的表现 10
- 1.1.6 从二维到三维 12
- 1.1.7 不同透视的场景 16

1.2 一点透视 17

- 1.2.1 一点透视构图法的基础 17
- 1.2.2 通过绘制小巷来学习一点透视 19
- 1.2.3 使用叉号法绘制树木 22
- 1.2.4 在拐弯或陡坡中的一点透视 23
- 1.2.5 楼梯的绘制 25

1.3 两点透视 26

- 1.3.1 两点透视构图法的基础 26
- 1.3.2 仰视与俯视的区分 27
- 1.3.3 通过绘制学校场景来学习两点透视 28
- 1.3.4 窗户的绘制 30
- 1.3.5 体育馆的绘制 31
- 1.3.6 屋顶的绘制 34

1.4 三点透视 35

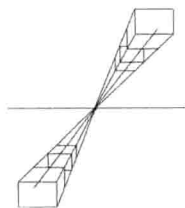
- 1.4.1 用三点透视绘制立体结构 35
- 1.4.2 用三点透视绘制场景 37
- 1.4.3 俯视场景中的人景透视 38
- 1.4.4 仰视场景中的人景透视 39
- 1.4.5 台阶仰视效果的绘制 40
- 1.4.6 俯视人物的绘制 41
- 1.4.7 女性角色躺坐时的服饰表现 42

第2章

人工场景的绘制

2.1 现代场景的绘制 44

- 2.1.1 运用一点透视绘制走廊 44
- 2.1.2 运用一点透视绘制街道 45
- 2.1.3 运用一点透视绘制十字路口 46
- 2.1.4 运用一点透视绘制商业街 47
- 2.1.5 室内场景的绘制 48



2.1.6 运用两点透视绘制高楼	49
2.1.7 运用两点透视绘制室外场景	50
2.1.8 日式房间的绘制	51
2.1.9 教学楼的绘制	52
2.1.10 快餐店的绘制	54
2.1.11 快餐店内部的绘制	55
2.1.12 便利店的绘制	56
2.1.13 教室的绘制	58
2.1.14 篮球场的绘制	59
2.1.15 俯视场景的绘制	60
2.1.16 卧室场景的绘制	61
2.1.17 体育馆内部的绘制	62

2.2 古代建筑风格的绘制 64

2.2.1 中国古代建筑的绘制	64
2.2.2 日本古代建筑的绘制	69
2.2.3 欧洲古代建筑的绘制	74
2.2.4 欧洲古代遗迹的绘制	78
2.2.5 欧式街道的的绘制	82
2.2.6 江南古镇的绘制	86
2.2.7 原生态茅草屋的绘制	90
2.2.8 欧洲城堡的绘制	94
2.2.9 防卫型城堡的绘制	98



第3章

自然场景的绘制

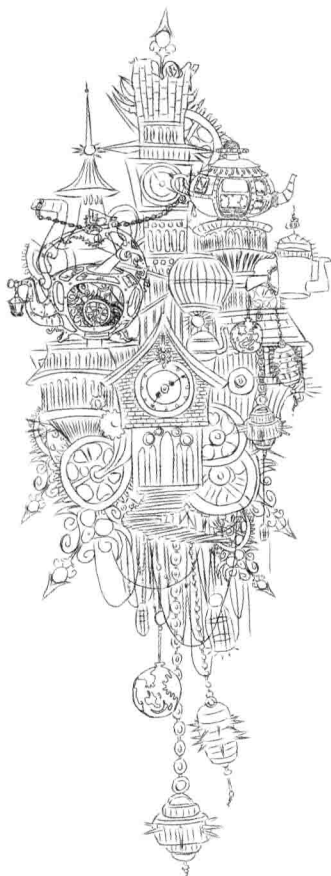
3.1 花草树木的绘制 104

3.1.1 一株花的绘制	104
3.1.2 蔷薇科花的绘制	107
3.1.3 插花的绘制	109
3.1.4 菊花与荷花的绘制	112
3.1.5 其他花朵的绘制	114
3.1.6 小草的绘制	116
3.1.7 蘑菇的绘制	117
3.1.8 仙人掌的绘制	120
3.1.9 树叶的绘制	122
3.1.10 树的绘制	123
3.1.11 童话风格树木的绘制	126
3.1.12 魔幻风格枯树的绘制	127
3.1.13 香蕉树的绘制	129
3.1.14 椰子树的绘制	131
3.1.15 植物王国热带雨林的绘制	133

3.2 山石的绘制 136

3.2.1 森林里的山石	136
3.2.2 荒野山石的绘制	137
3.2.3 花岗岩山石的绘制	139
3.2.4 大理石山石的绘制	141
3.2.5 科幻场景山石的绘制	144
3.2.6 其他山石的绘制	146
3.2.7 “喀斯特”地貌的绘制	148
3.2.8 远古时代山石的绘制	150





3.2.9 风化山石的绘制.....	153
3.3 时间与季节的表现	156
3.3.1 春天景观的绘制.....	156
3.3.2 夏天景观的绘制.....	162
3.3.3 秋天景观的绘制.....	167
3.3.4 冬天景观的绘制.....	172

第4章

奇幻场景的绘制

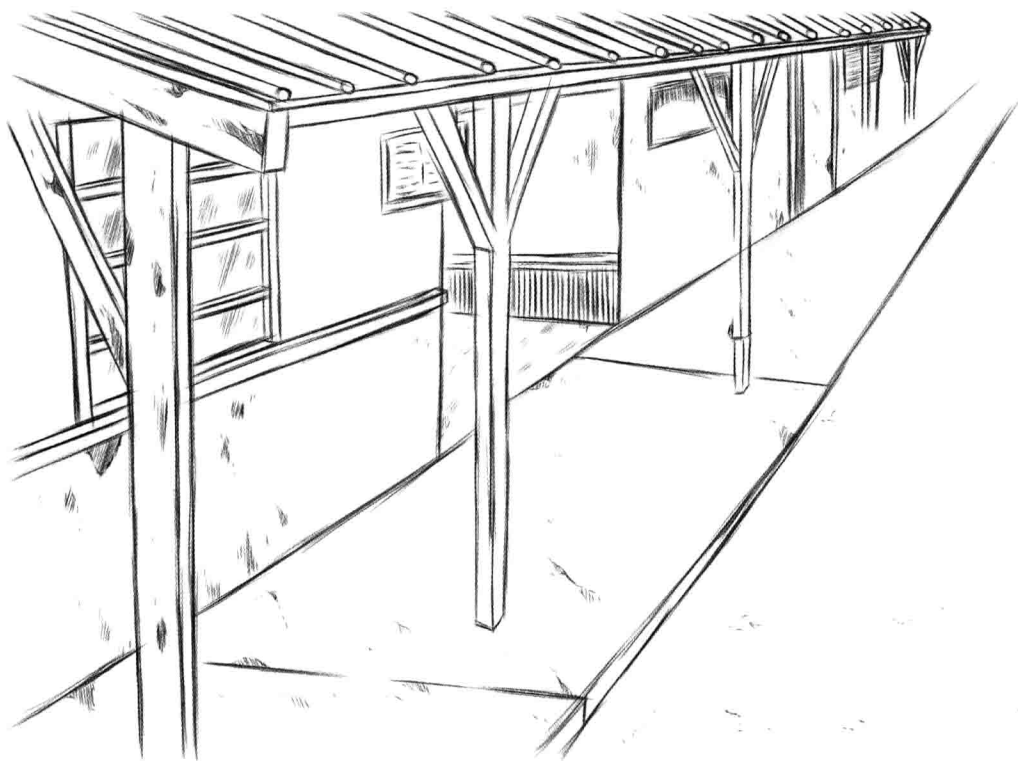
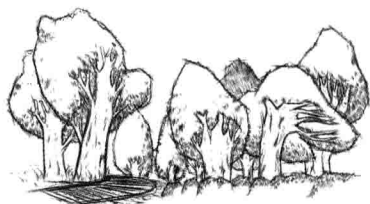
4.1 魔幻、神话场景的绘制	178
4.1.1 运用一点透视绘制魔幻小镇	178
4.1.2 芙蓉仙境的绘制.....	182
4.1.3 梦幻丛林的场景绘制	186
4.1.4 魔幻军营的场景绘制	190
4.1.5 魔法城堡的场景绘制	194
4.1.6 魔幻山寨的场景绘制	198
4.1.7 梦幻雨林的场景绘制	202
4.2 奇幻城堡的绘制	206
4.2.1 空中城堡的绘制.....	206
4.2.2 废弃城堡的绘制.....	209
4.2.3 险峻城堡的绘制.....	212
4.2.4 欧式城堡的绘制.....	215
4.2.5 防御型城堡的绘制.....	217
4.2.6 梦幻卡通城堡的绘制	220
4.2.7 庄严型城堡的绘制.....	222
4.2.8 中国元素城堡的绘制	224
4.2.9 科幻城堡的绘制.....	227
4.2.10 迷你城堡的绘制.....	230
4.3 科幻场景的绘制	232
4.3.1 科幻实验室的绘制.....	232
4.3.2 魔法丛林科幻场景的绘制	236
4.3.3 蒸汽时代科幻城堡的绘制	240
4.3.4 其他科幻城堡的绘制	245

第5章

场景与人物

5.1 水下礁岩中的潜水员	258
5.1.1 潜水员在水底礁岩场景中的表现	258
5.1.2 海底礁岩的绘制步骤	263
5.2 站台前的美少女	264
5.3 散步在电车轨道上的少女	269
5.3.1 散步在电车轨道上的少女场景介绍	269
5.3.2 散步在电车轨道上的少女整体绘制步骤	270
5.3.3 少女的绘制步骤	271

5.3.4 电车轨道的绘制步骤.....	272
5.3.5 少女服饰道具的表现.....	274
5.4 候车室里的繁忙景象.....	275
5.4.1 候车室内部的透视表现.....	275
5.4.2 候车室的绘制表现.....	278
5.4.3 服饰道具的绘制表现.....	279
5.5 少年与超能电击侠.....	280
5.5.1 空中城堡的绘制.....	280
5.5.2 超能电击侠的绘制步骤.....	281
5.5.3 少年的绘制步骤.....	282
5.5.4 教室场景的绘制步骤.....	283
5.5.5 服饰道具的表现.....	285
5.6 外出郊游的一家人.....	286
5.6.1 热闹繁华的街角透视.....	286
5.6.2 角色的肢体语言表现.....	287
5.6.3 外出郊游的一家人的绘制步骤.....	288
5.6.4 街角场景的绘制步骤.....	289
5.6.5 角色道具的绘制表现.....	290
5.7 花园阁楼里的睡美人.....	293
5.7.1 花园阁楼的透视表现.....	293
5.7.2 花园阁楼的绘制步骤.....	294
5.7.3 睡美人的服饰道具.....	295
5.7.4 花园阁楼的绘制步骤.....	296



漫画素描技法 3

场景篇

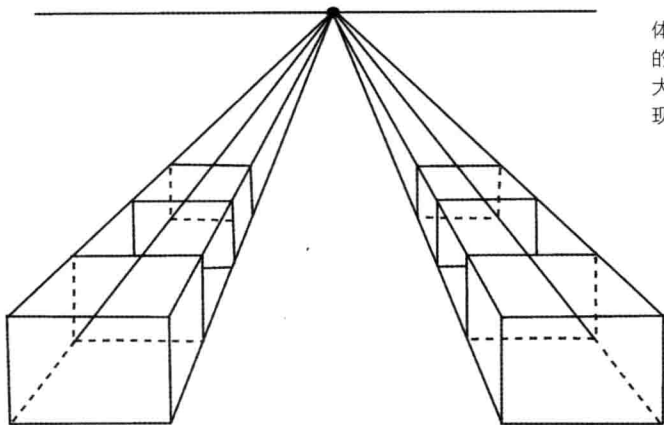
第 1 章

透视原理

1.1 透视基础知识概述

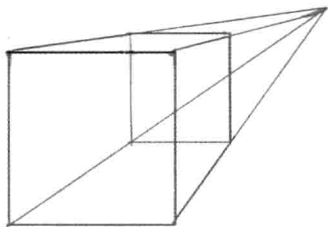
1.1.1 透视的基本特征和规律

我们生活在三维空间中，在三维的世界里，物体具有长、宽（又称“进深”）和高三个维度；而在绘画的二维平面世界中只存在横向和纵向两个维度，此时若要表现物体的立体感和纵深感，就需要运用透视来实现平面到立体的转变。

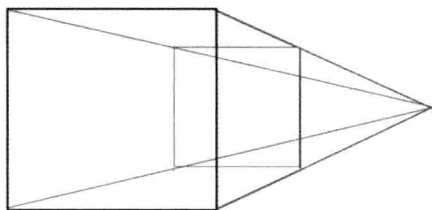


体积、外形相同的两个物体，会因为空间位置的不同，因为透视现象表现为近处的物体比较大，而远处的物体比较小。在绘画中这种透视现象被称为“近大远小”。

在这个立方体结构的透视示意图中，我们可以看到，因为透视的作用，虽然绘制的每个立方体顶面与侧面的大小不相同，但是我们仍然觉得这些立方体的大小是相同的。



在一点透视下，立方体表示进深感的线条全部汇集于水平线上的一点，拉开了近处面与远处面的距离感，从而强调出了立体感。此时从上方的角度观察立方体，水平高度线位于立方体的下方。

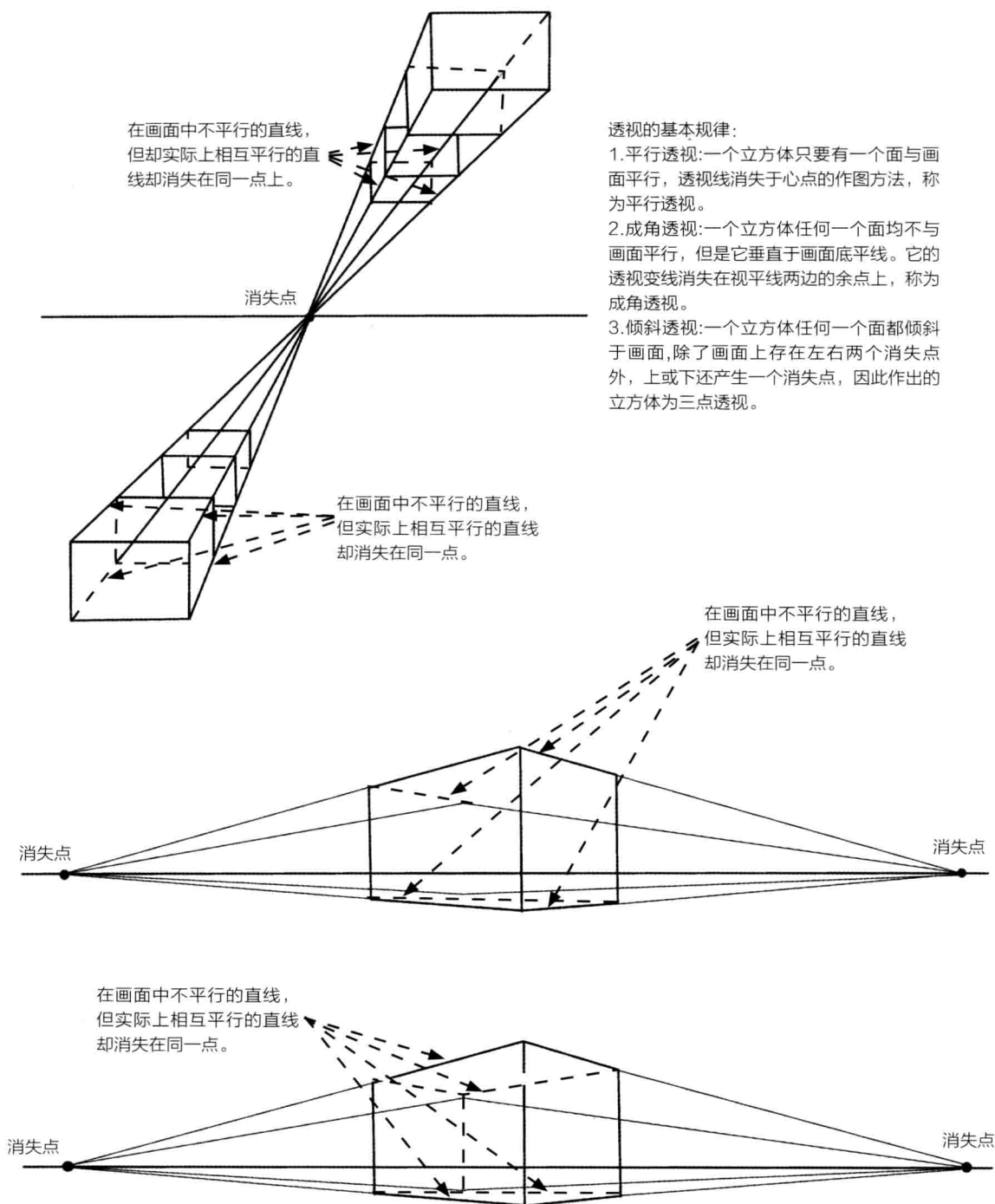


从侧面的角度观察立方体，视点横向偏移，而水平高度线并不产生变化。

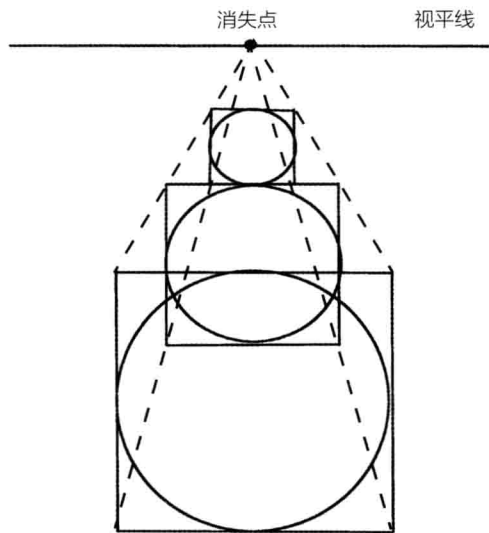
如右图所示，在一个场景的绘制中，同样的房屋、树木、电线杆等物体，距离画面越远就会越矮，体积也会越小，这便是上文中所讲的“近大远小”原理。



表现立体图时，常用一种透视法，这种方法源于人们的视觉经验：大小相同的物体，离你较近的看起来比离你较远的大。例如，当你沿着铁路去看两条铁轨时、当沿着公路去看两侧排列整齐的树木时，两条平行的铁轨或两排树木连线交于很远的某一点，这个点在透视图里叫作“消失点”。凡是平行的直线都消失于无穷远处的同一个点，消失于视平面上的点的直线都是水平直线。

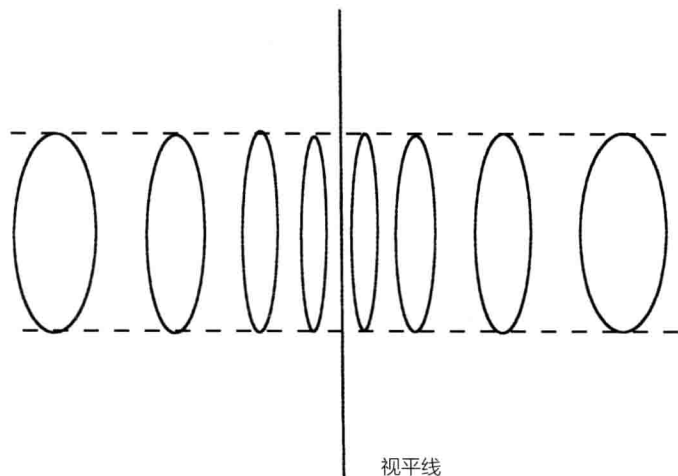


1.1.2 圆面透视的基本规律

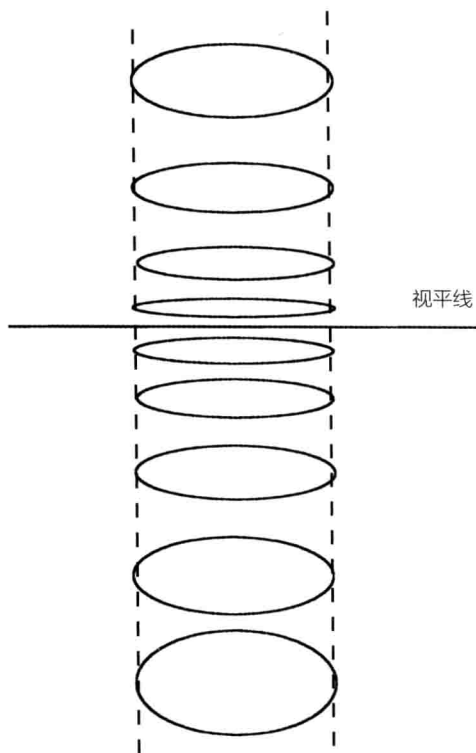


无论何种状态的圆形，只要先画出相应的方形透视，便可以画出相应的圆形透视图。

在右图中，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，透视的变化也会越大。



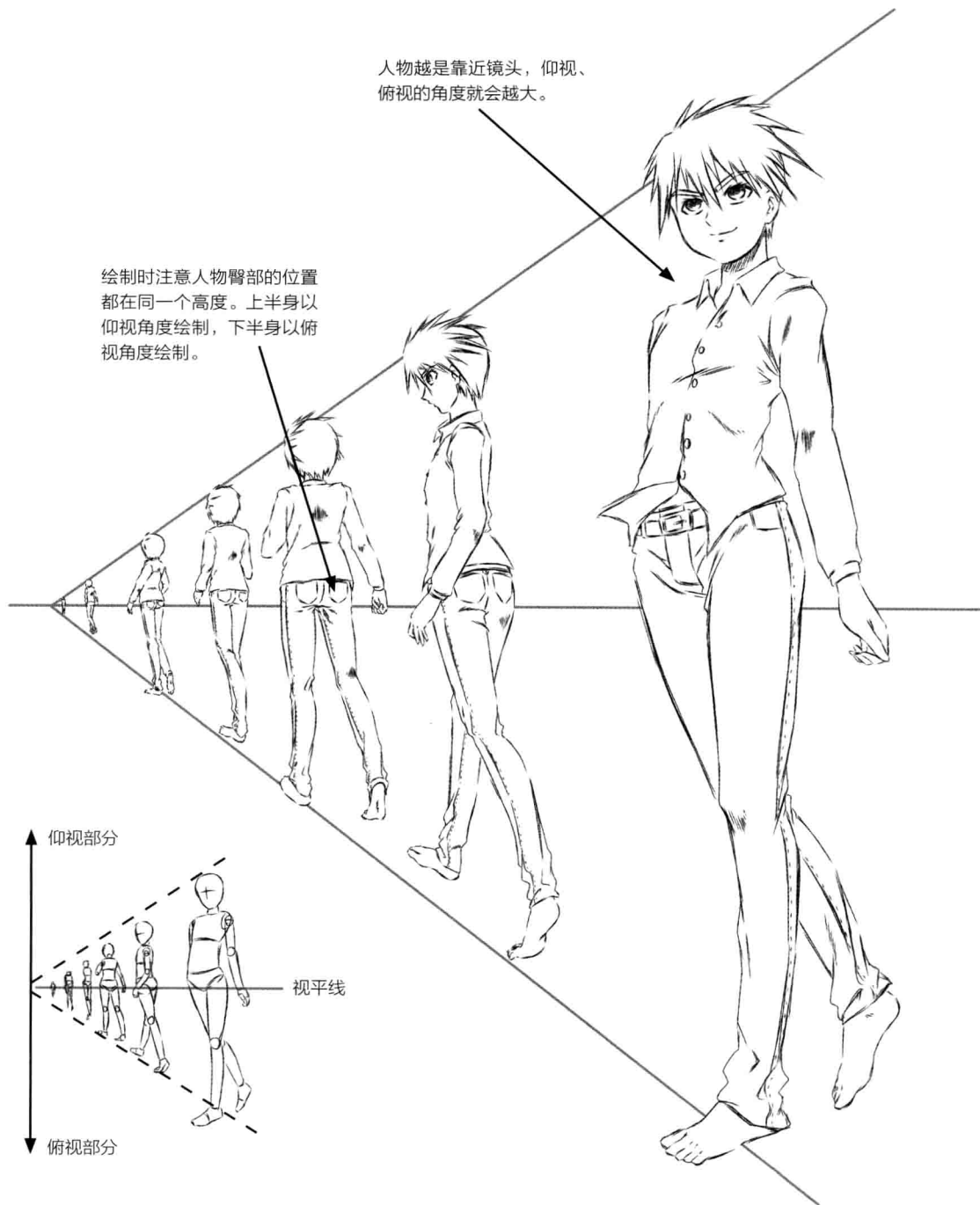
在左图中，画面中相互平行的圆，无论远近都保持为圆形，只有近大远小的变化。远处的树木比近处的树木，看起来小得多，远方的高山看起来不如近处的楼房高。人的眼睛看物体为什么总是“近大远小”呢？原来，眼睛中的水晶体相当于一个凸透镜，视网膜相当于像面。若看清楚某个物体，必须使它的像落在视网膜上。从人眼瞳孔中心对物体的张角与视角相等，所以视角的大小决定了视网膜上物体的像的大小。同样高的两棵树，离开眼睛远的一棵，它的视角比近处的那棵的视角小，因此，远处的树看起来比近处的小，“近大远小”就是这个道理。



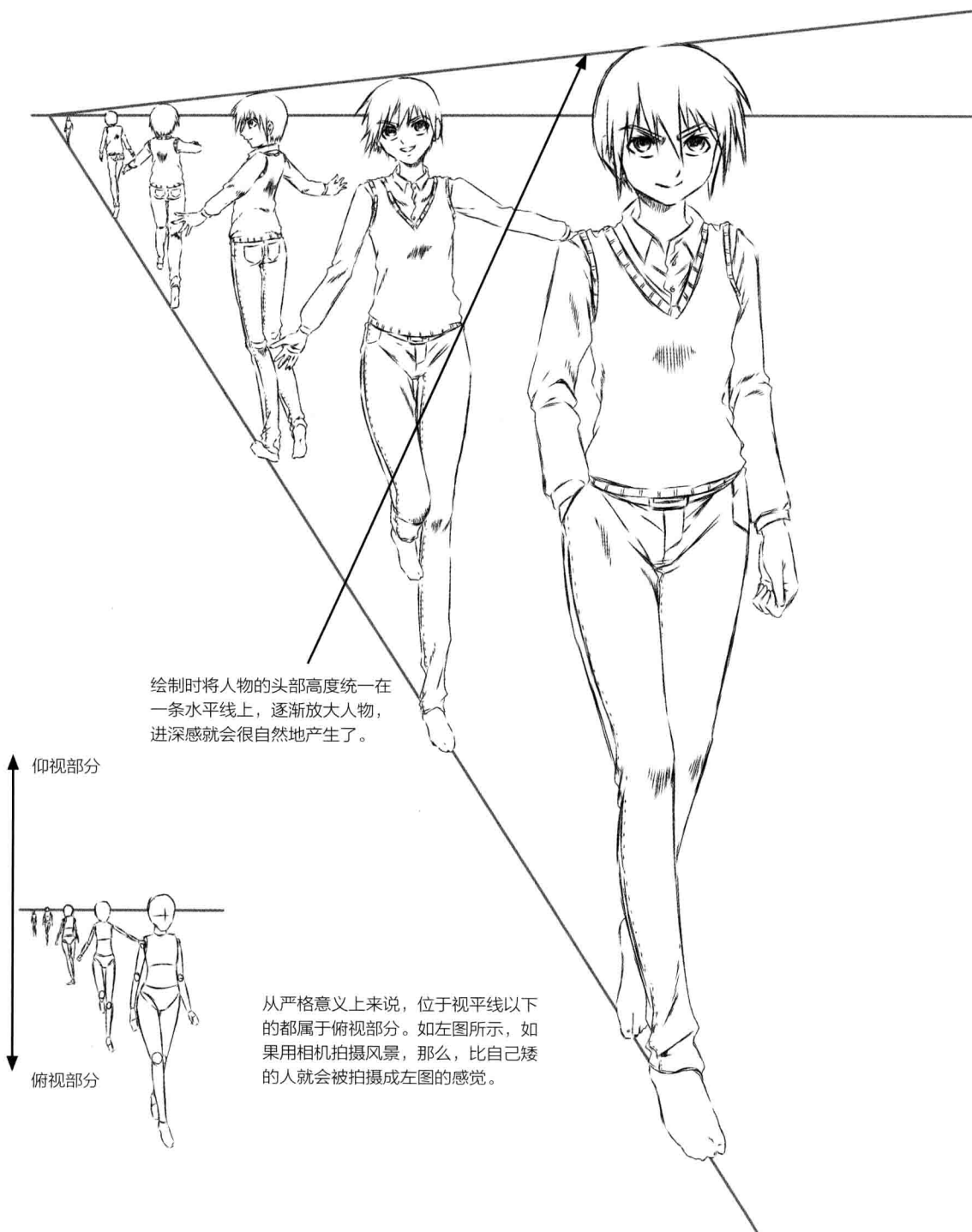
圆形透视变形后其形状为椭圆形。与地面和画面垂直的圆，它的位置越接近视中线，透视的变化就会越大。

1.1.3 空间中无限的进深感

近大远小是视觉的自然现象，正确利用这种性质有利于表现物体的纵深感和体积感，从而在二维的画面表现出三维的体积感。同样的一个人，离开眼睛远的一个，他的视角比近处的视角小，因此，远处的人看起来比近处的小，近大远小就是这个道理。简单地说，就是视角不同。

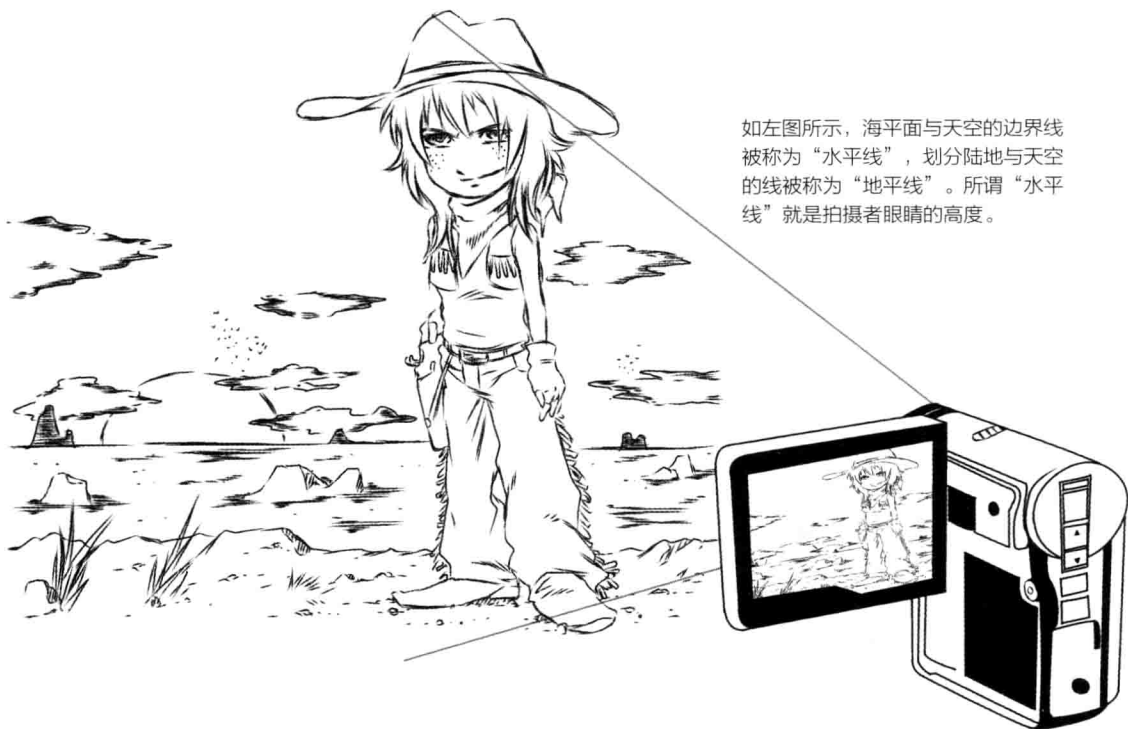


由于视觉的原因，近处的物体感觉会更清晰，而远处的物体感觉会有些模糊，这一现象在绘画中也经常用来表现物体的纵深感。事实上，在绘画过程中，往往会更加强调近实远虚。

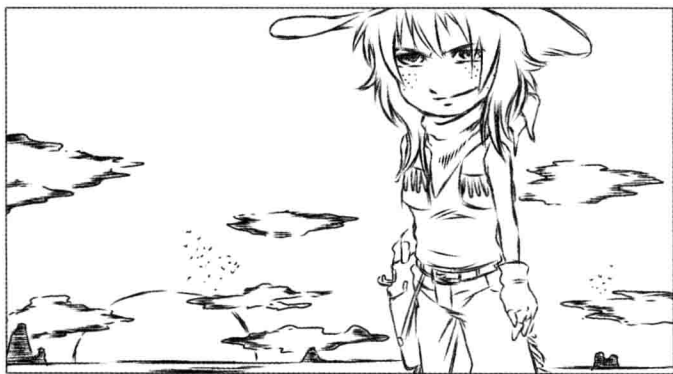


1.1.4 什么是水平线

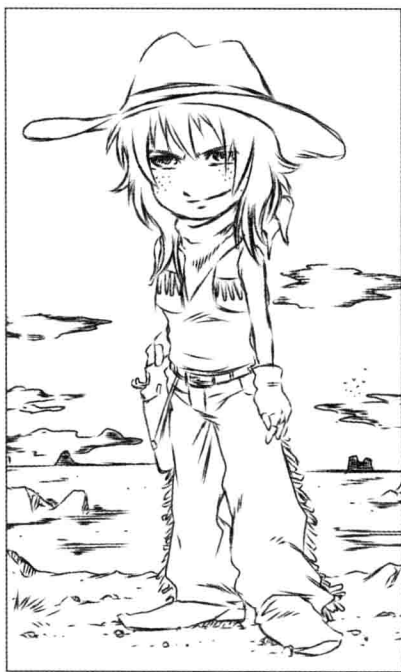
所谓“水平线”，就是向水平方向望去，天和水面交界的线。



如左图所示，海平面与天空的边界线被称为“水平线”，划分陆地与天空的线被称为“地平线”。所谓“水平线”就是拍摄者眼睛的高度。

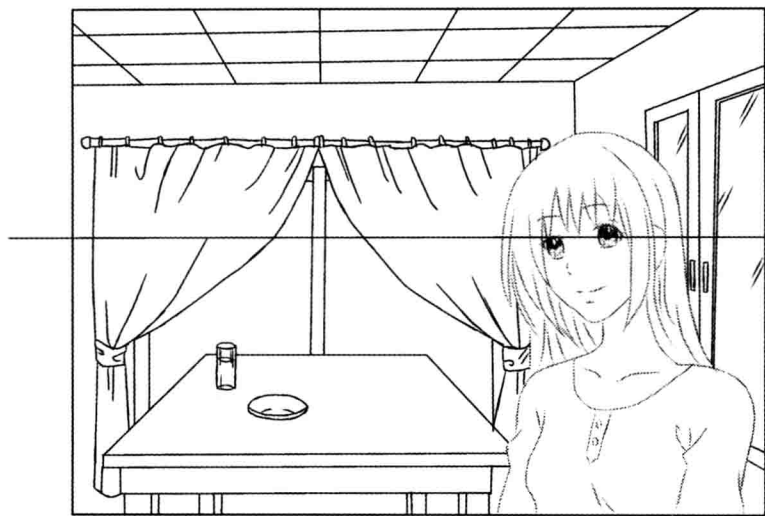


当我们需要表现空间的“亮度”时，就需要如上图那样拍摄。这样的画面人物映衬在蓝天白云之下，伴着夕阳的余晖，显得画面非常明亮，整个画面给人焕然一新的感觉。

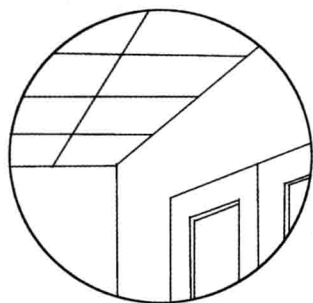
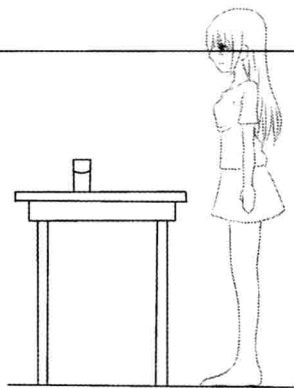


当我们需要表现出空间的“深度”时，就需要如上图那样拍摄，这样拍摄人物在场景的映衬下显得画面空间感很好。

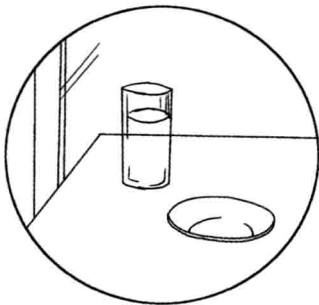
更具体地说，水平线就是将上面部分与下面部分划分开来的分界线。确定水平线时要考虑需要表现从什么高度看到东西。当需要表现从上面看到东西时，就将水平线安排在上面，当需要从下面看到东西时，就将水平线安排在下面。同时，根据水平线，可以分别画出仰视、俯视、平视三种角度。



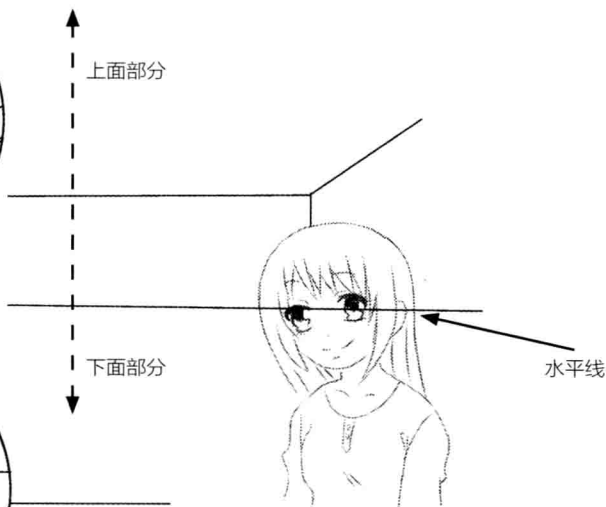
许多时候，画面都是由仰视的部分和俯视的部分共同构成的。



上面部分

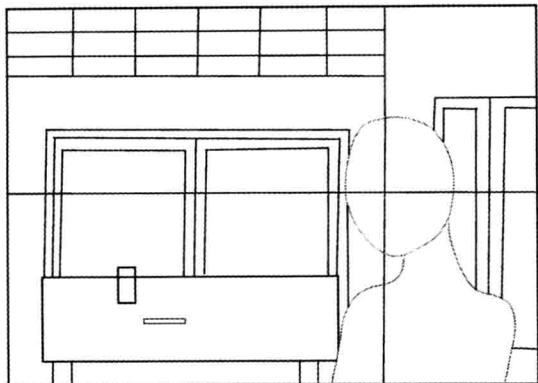


下面部分

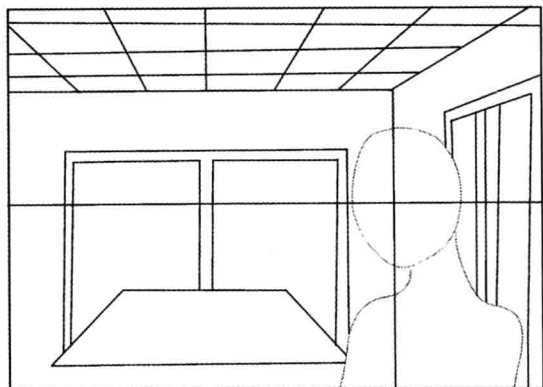


水平线

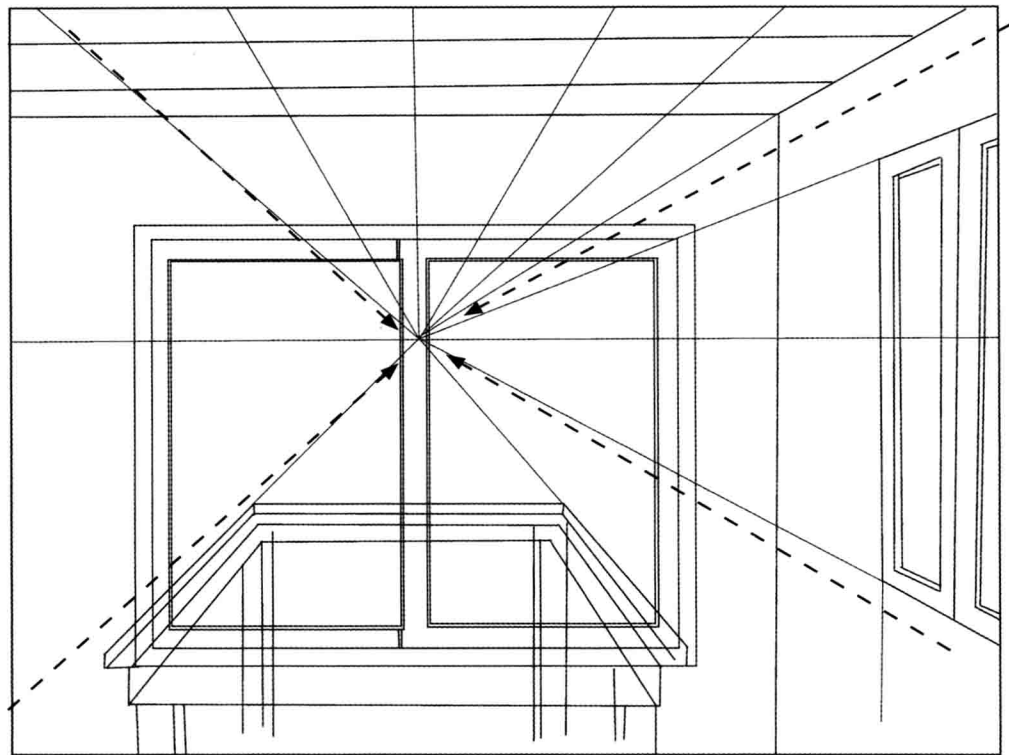
最初研究透视是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见景物准确描画在这块平面上，即成该景物的透视图。后来将在平面画幅上根据一定原理，用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为“透视学”。



如果没有透视，画面就会显得像一个平面。



增加了透视的画面显得很有空间感。



透视变化的规律是近大远小，即构成物体的面都向远方消失。圆形透视变形后是一种椭圆形，方形透视变形后是一种向消失点倾斜的四边形。其他形状的面都可以分解或概括成以上两种基本形状，准确的透视关系可以加强物体本身的纵深感。