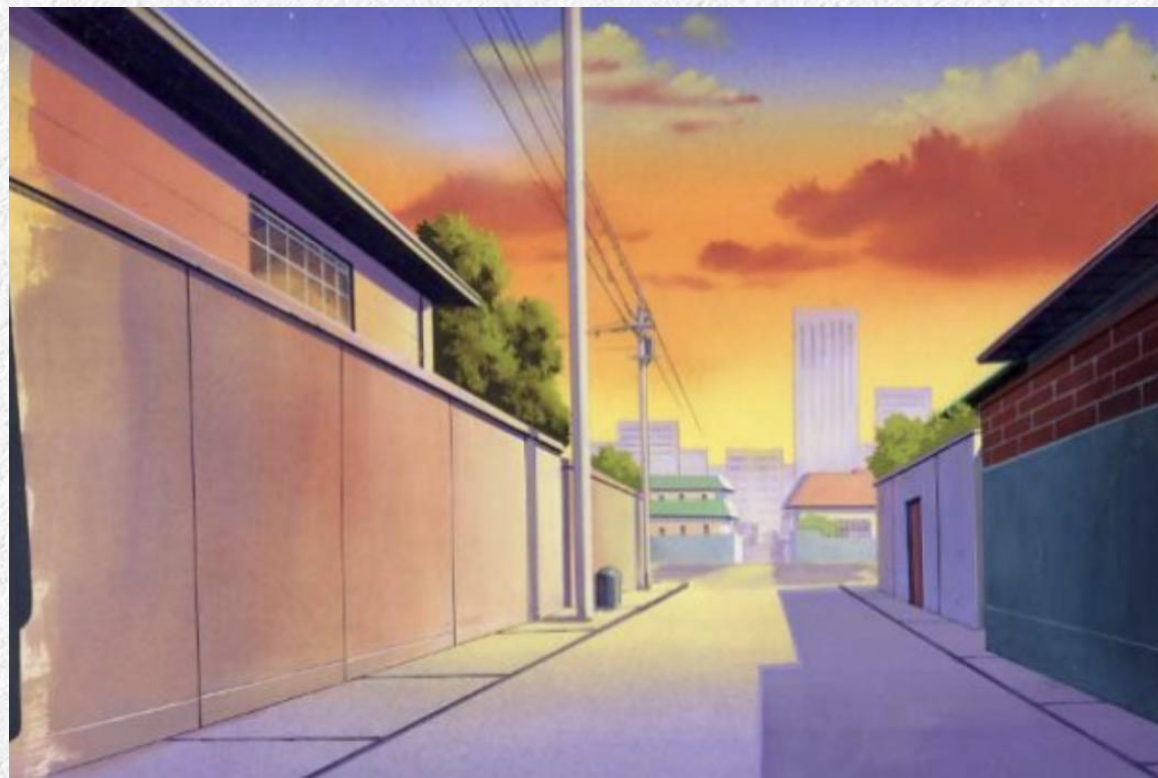




原画设计

场景透视



场景透视



场景透视

基本原理：
近大远小

透视就是将三维立体空间的物体表现在二维平面空间内，有时凭借直觉也可以大致画出具有立体感的物体，如掌握了透视法就可以更好地利用线条表现对象。

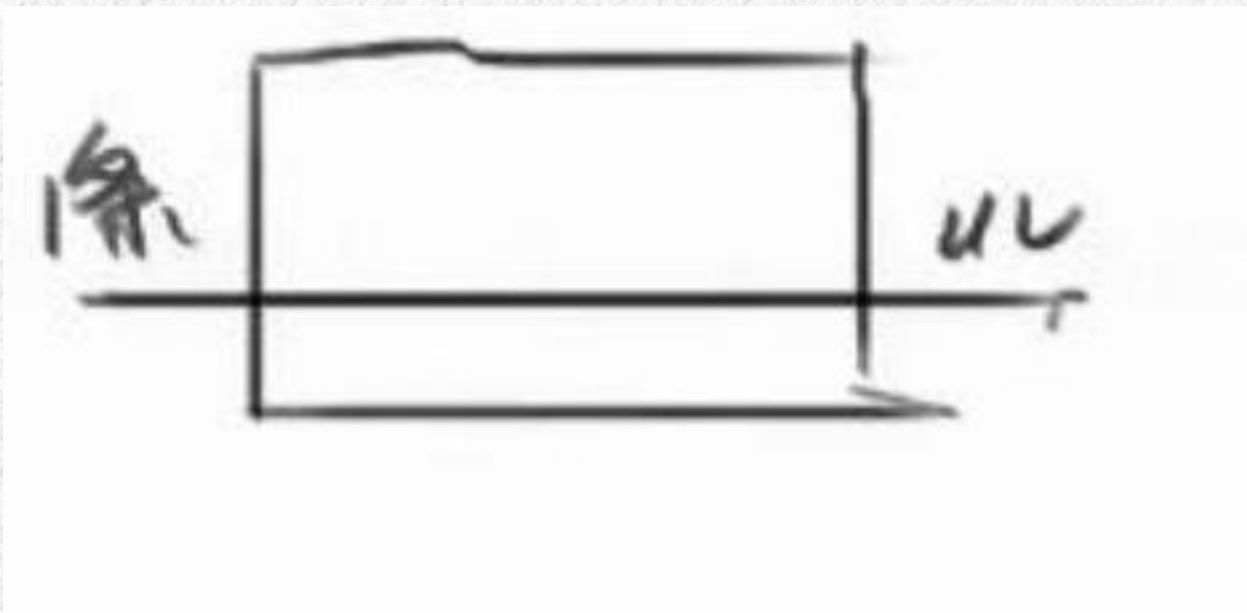
现代动画片更多地模仿电影的空间感、镜头感，要求生动逼真的效果。所以场景透视是我们必须掌握的技巧之一。



场景透视——一点透视

基本概念：
地平线、
视平线

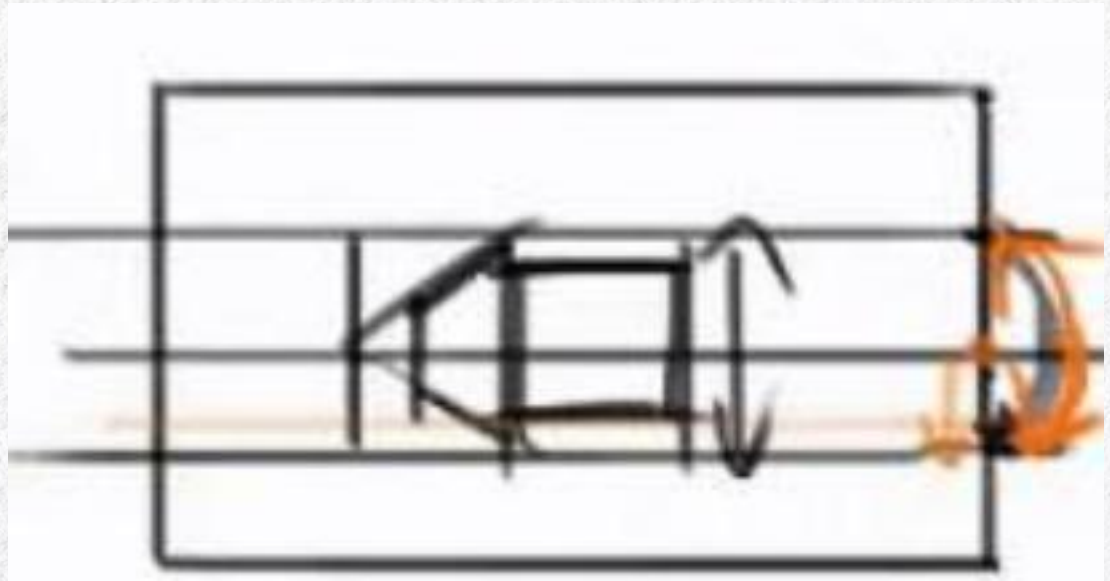
视平线也就是人的视线高度，镜头画面中的镜头距离地面的高度。
一条消失的线段，在一个画面里视平线只有一条，不会出现多条。



场景透视——一点透视（平行透视）

基本概念：
灭点、
消失点

当一个物体平行于与画面，他就没有透视关系。
但是当某个面与视平线产生一定的角度，
那就会产生透视关系。消失点一定在视平线上，不会再其他的位置。

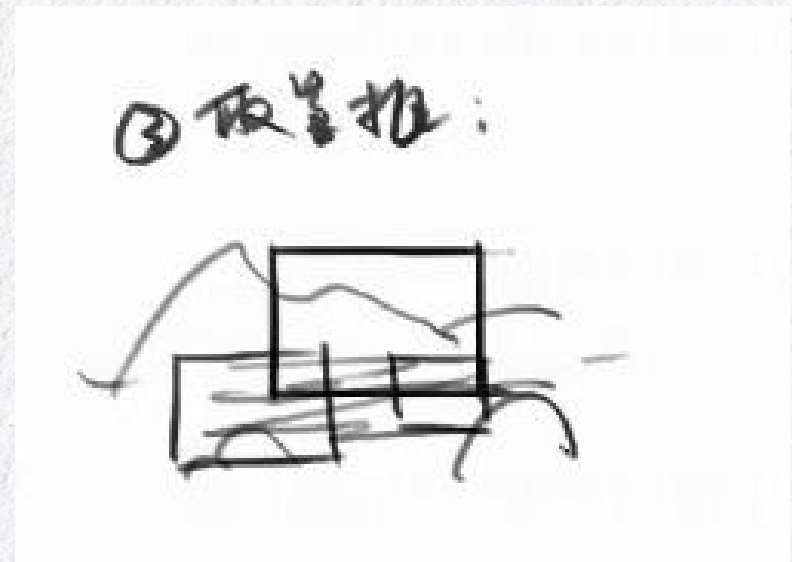


场景透视——一点透视（平行透视）

基本概念：
取景框

在真正的自然界中，取景框可以安排在任何地方，主要通过挑选角度，进行选择，你的画面范围就是一个取景框。

在PS中绘制，你建立的画布大小就是你的取景框。



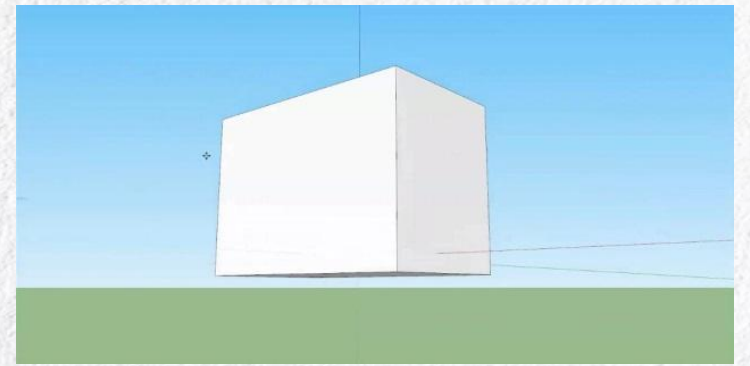
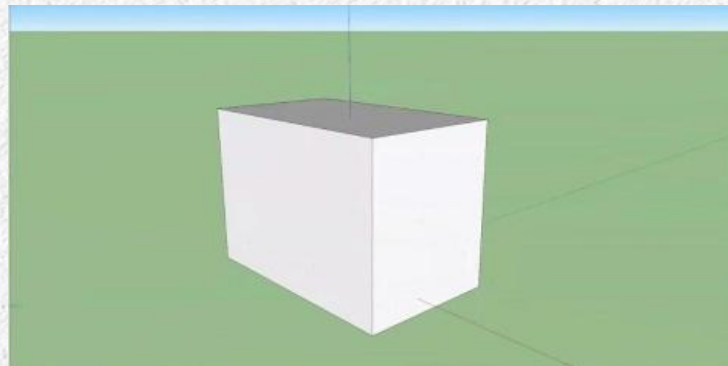
场景透视——一点透视（平行透视）



视平线与视点

视点决定视平线的高低，也决定着透视角度的变化，**是俯视、平视还是仰视**。在制作透视的时候要注意不要把消失点放在画面的中心，以免构图呆板。

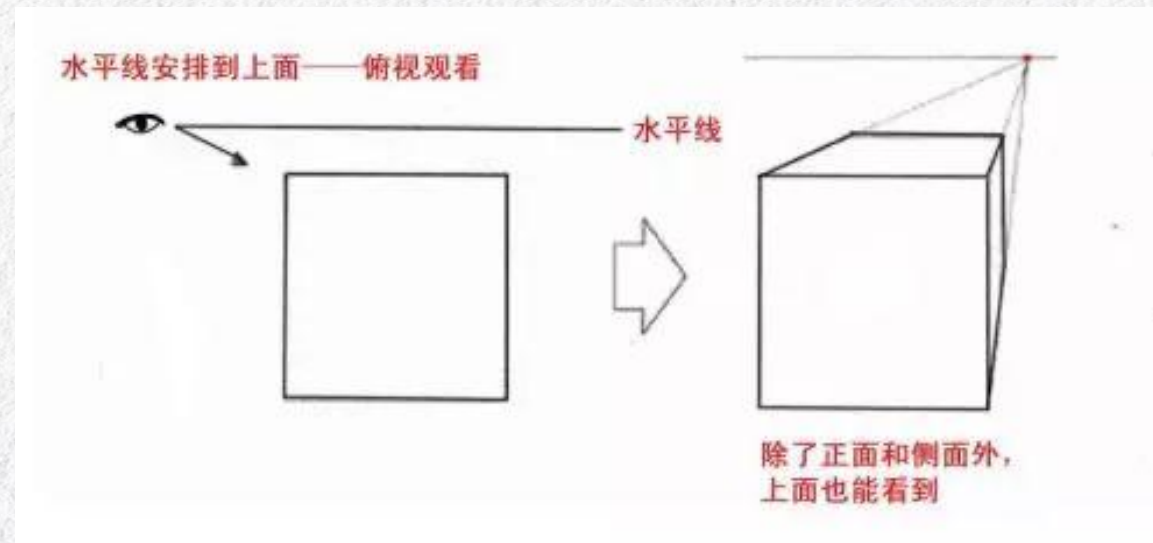
通常视平线要以人的正常高度来决定，以表现人的视角观察的场景。



场景透视——一点透视（平行透视）

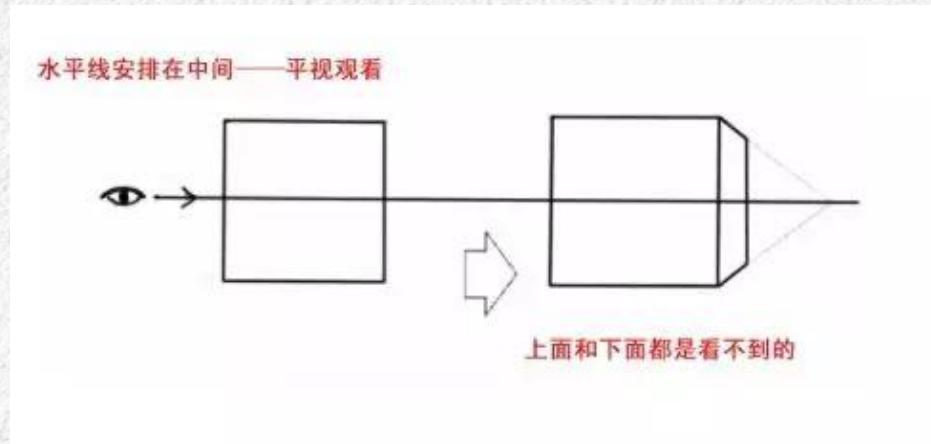


一点透视中“水平线”的位置
水平线的高低是随眼睛的上下移动的变化而变化的，它决定了方盒子的上面或者下面能看到多少。
水平线在上（俯视）

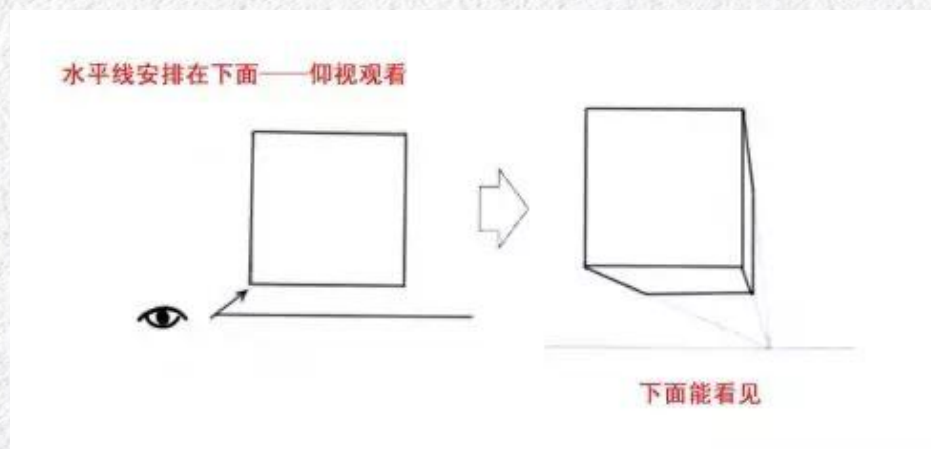


场景透视——一点透视（平行透视）

水平线在中（平视）



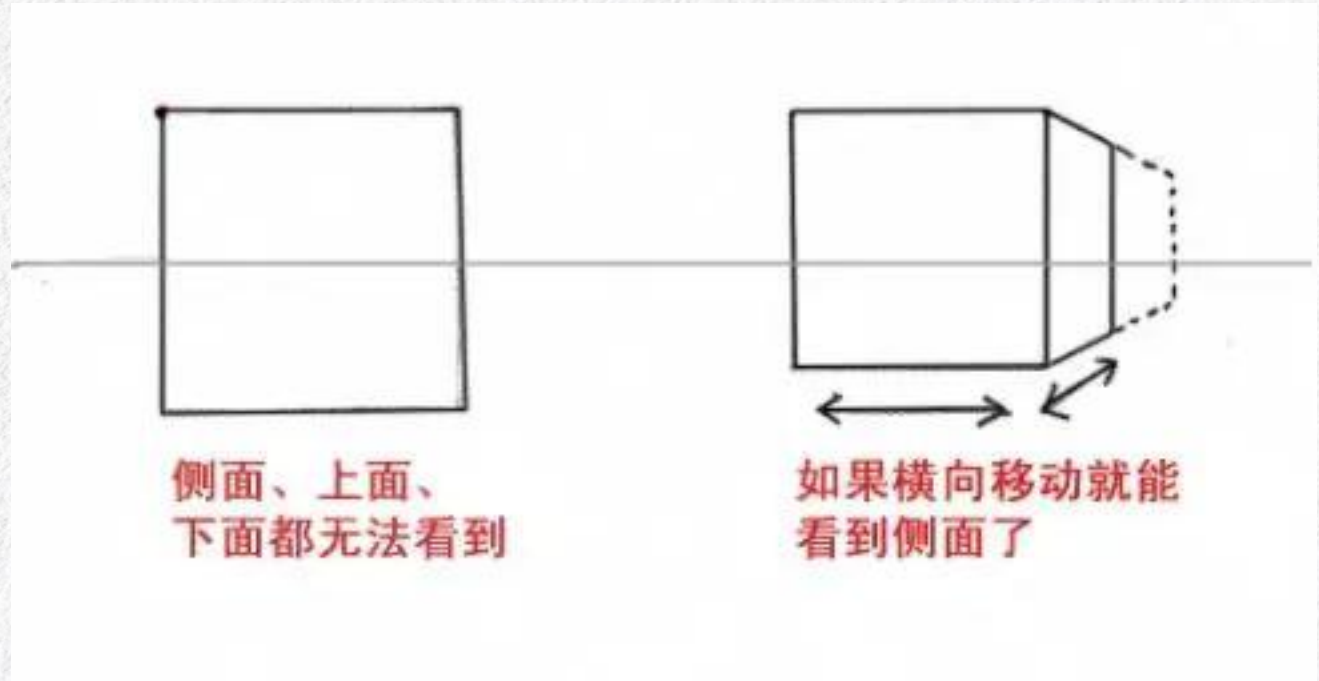
水平线在下（仰视）



场景透视——一点透视（平行透视）



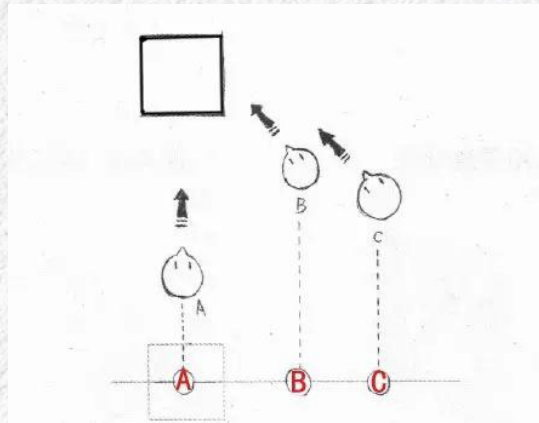
三、一点透视中“灭点”的位置
灭点随观看者的位置左右变化而发生左右的转移



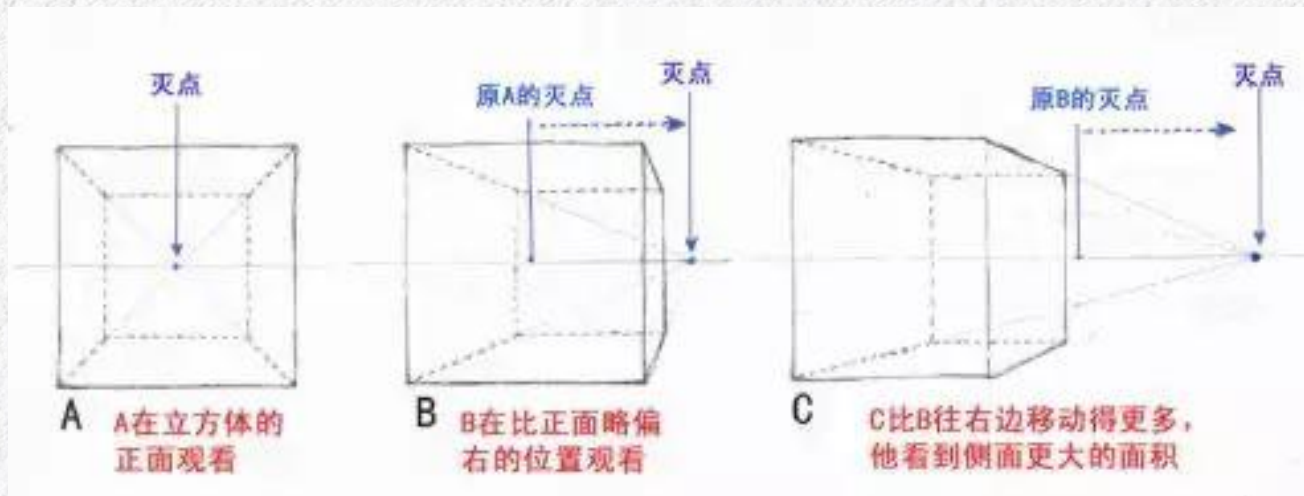
场景透视——一点透视（平行透视）



下图显示观者分别站在A、B、C三点时，看到的侧面的宽窄不同

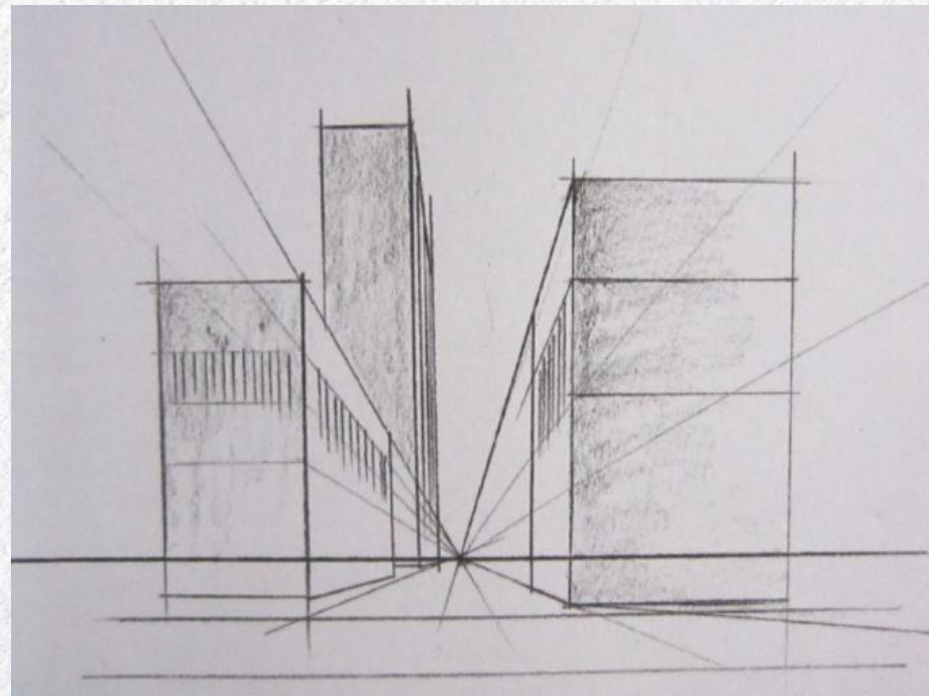
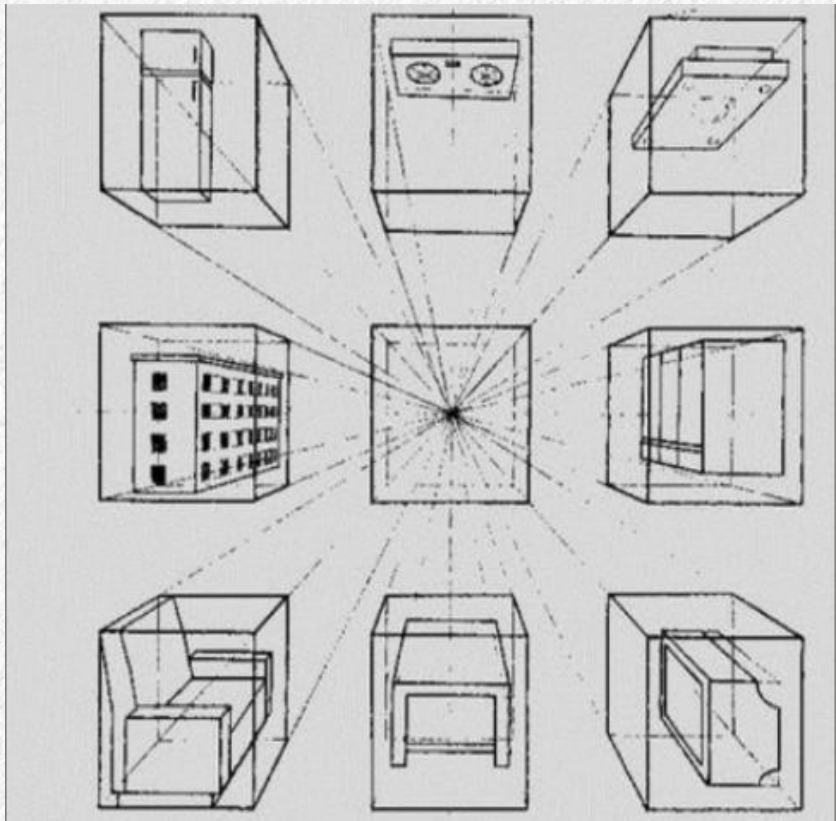


下面是A、B、C看到的不同形体



场景透视——一点透视（平行透视）

一点透视：就是在画面的视平线上有一个消失点，要表现的物体结构中有结构线与画框平行，与画面垂直的结构线全部消失在视平线上已设定的消失点上，这种一点透视的现象叫做一点透视（平行透视）。



场景透视——一点透视（平行透视）

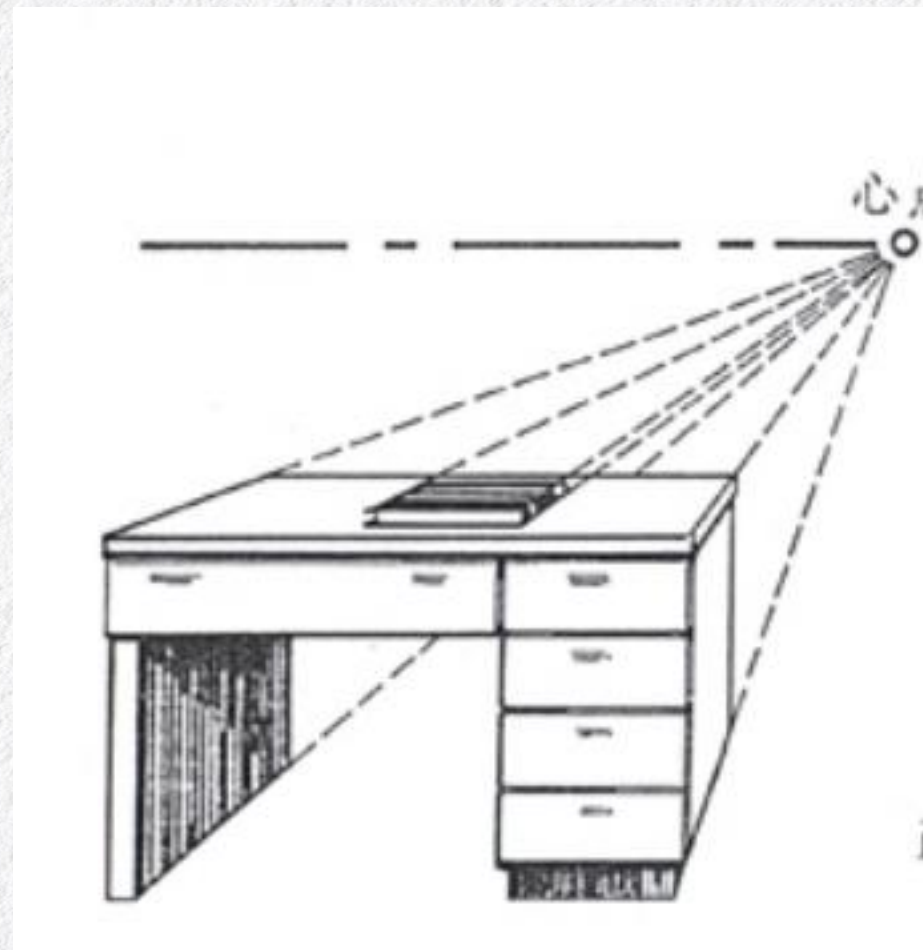
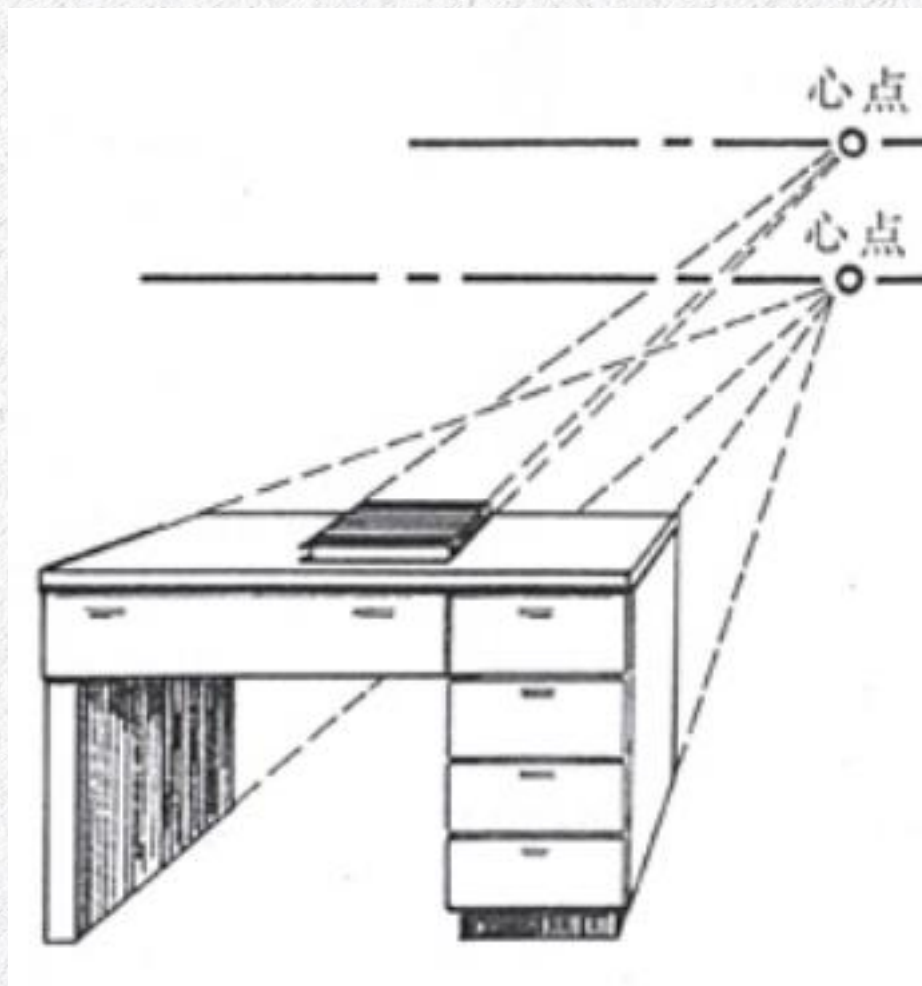
一点透视的特点

- 1、画面中只有唯一一个消失点。
- 2、画面中所有的横向线平行与纸的横边，所有竖线垂直于纸的横边。
- 3、画面中所有的斜线都经过消失点。

让你的画面比较整齐对称，一目了然、层次分明，场景深远。

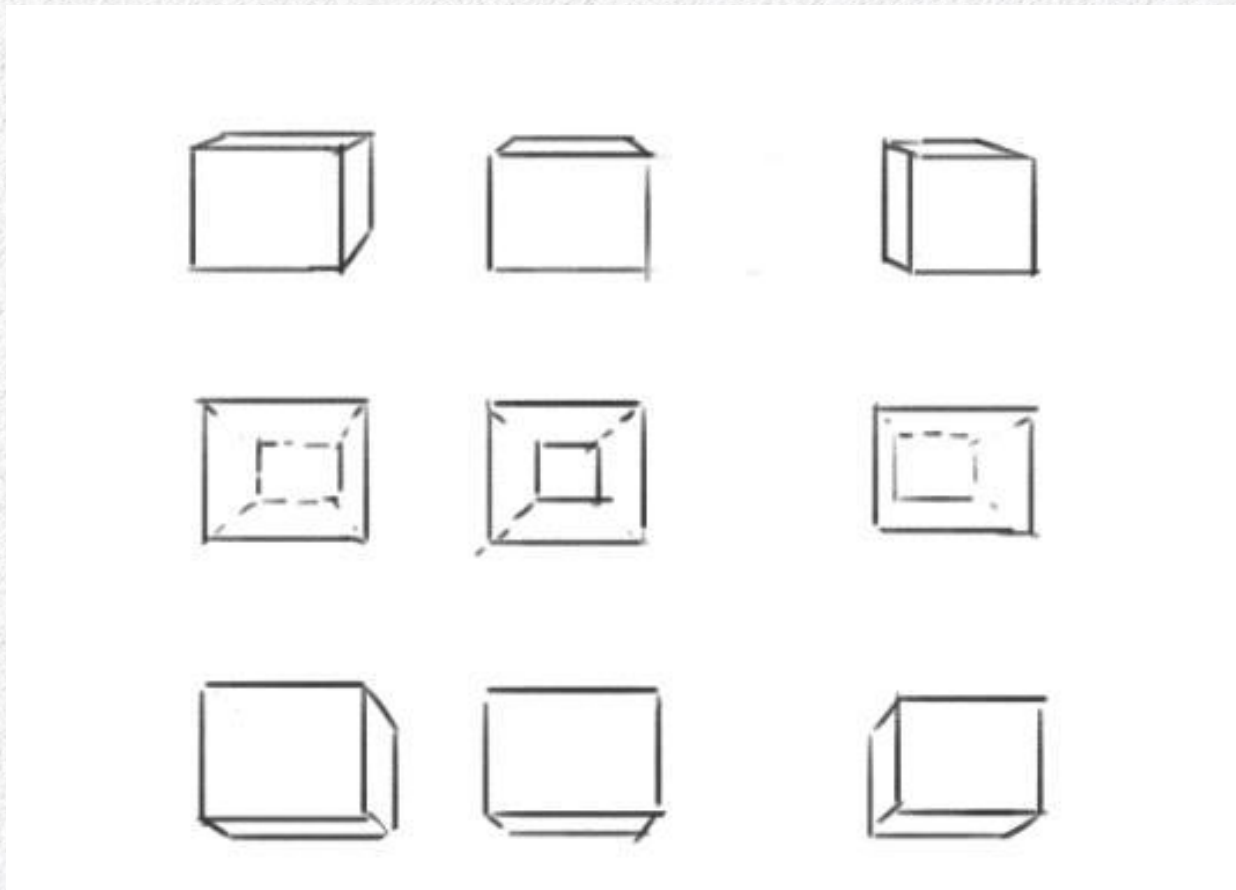


场景透视——一点透视练习



场景透视——一点透视练习

画出不同角度的一点透视的立方体（16个）



场景透视——一点透视练习

