

# **VẼ TRUYỆN TRANH**

**THEO PHONG CÁCH NHẬT BẢN**

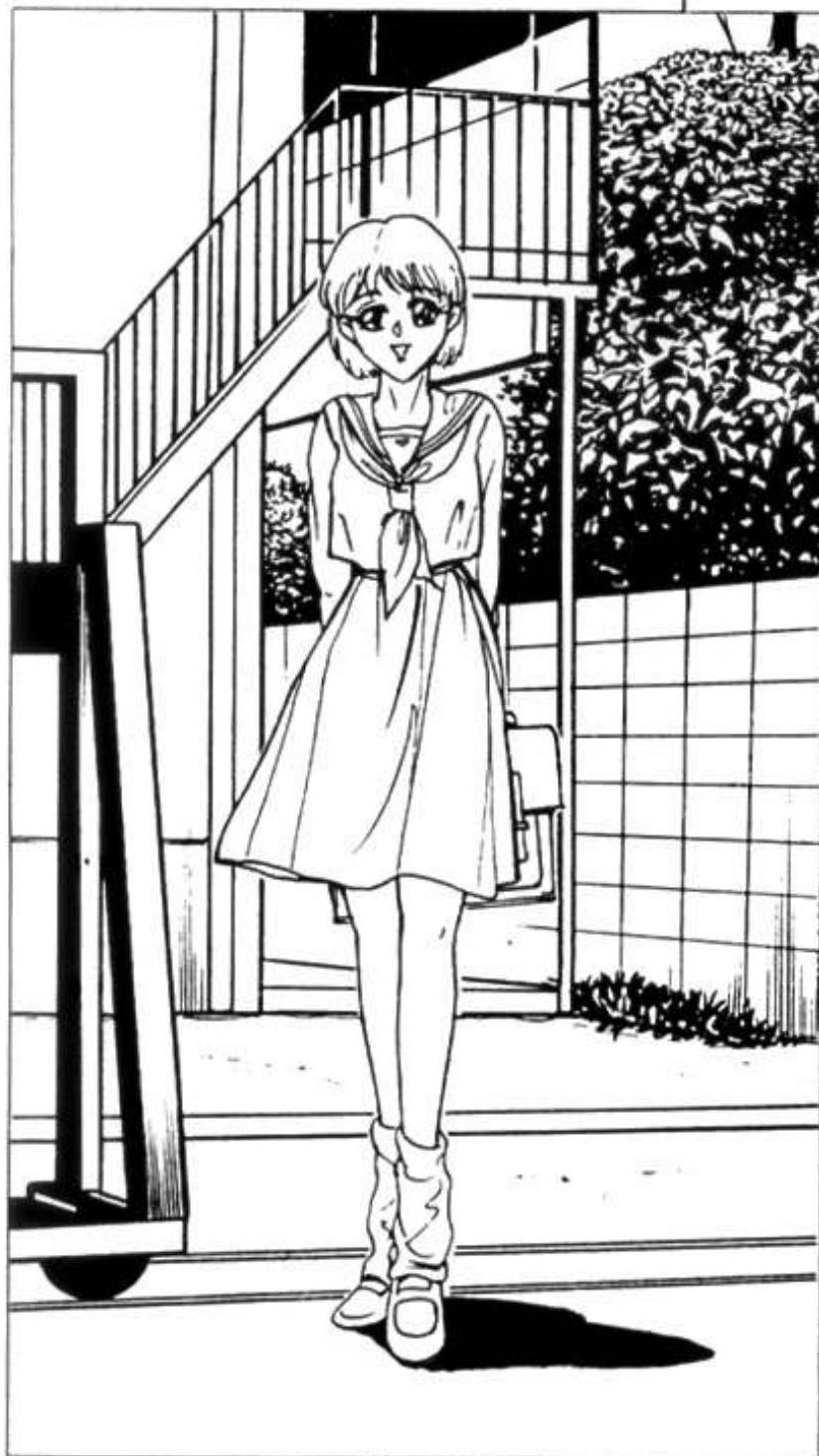
## **PHỐI CẢNH TRONG TRUYỆN TRANH**



## GIỚI THIỆU: TẠI SAO PHẢI VẼ NỀN TRONG TRUYỆN TRANH?

Trong truyện tranh, *background* được hiểu là *nền*, tức cảnh vật hoặc các hiệu ứng. Background giúp ta xác định vị trí của nhân vật. Vẽ background là để mô phỏng địa điểm và bối cảnh truyện.

Khung tranh có phối nền.



Khung tranh chỉ có nhân vật.

### Tác dụng của nền

- Tạo chiều sâu cho tranh và mở rộng không gian.
- Diễn tả thời điểm trong ngày và trong mùa.
- Nhấn mạnh tinh cách và tâm trạng nhân vật.
- Chuyển tải hình ảnh rõ ràng không cần từ ngữ.

## Nếu không có nền...



Hay xem cảnh một cô gái chạy vội và đâm sầm vào một người ở góc phố. Cảnh này sẽ trở nên dễ hiểu hơn nếu có nền.

Và khi có nền...





# **Chương 1**

## **TRÊN MẶT ĐẤT**

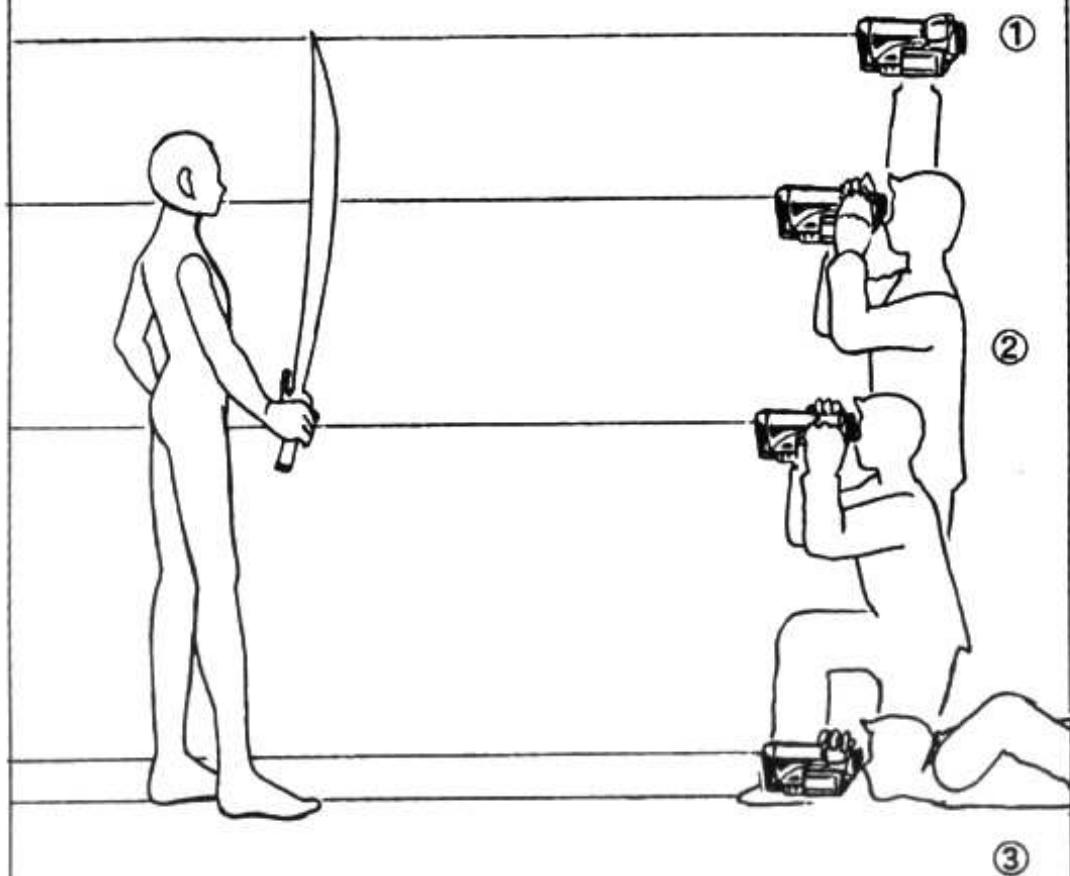
## BẮT ĐẦU TỪ ĐƯỜNG CHÂN TRỜI

Khi bạn muốn vẽ một khung tranh chỉ có nhân vật chính còn phần nền để trắng, hãy tập kẻ đường phân chia không gian giữa mặt đất và bầu trời. Đó chính là *đường chân trời*. Vẽ đường chân trời là bước cơ bản phải làm đầu tiên khi vẽ cảnh nền.



Mặt đất rộng hay hẹp phụ thuộc vào vị trí đường chân trời.

## VẼ TRUYỆN TRANH CÙNG GIỐNG NHƯ QUAY PHIM VẬY

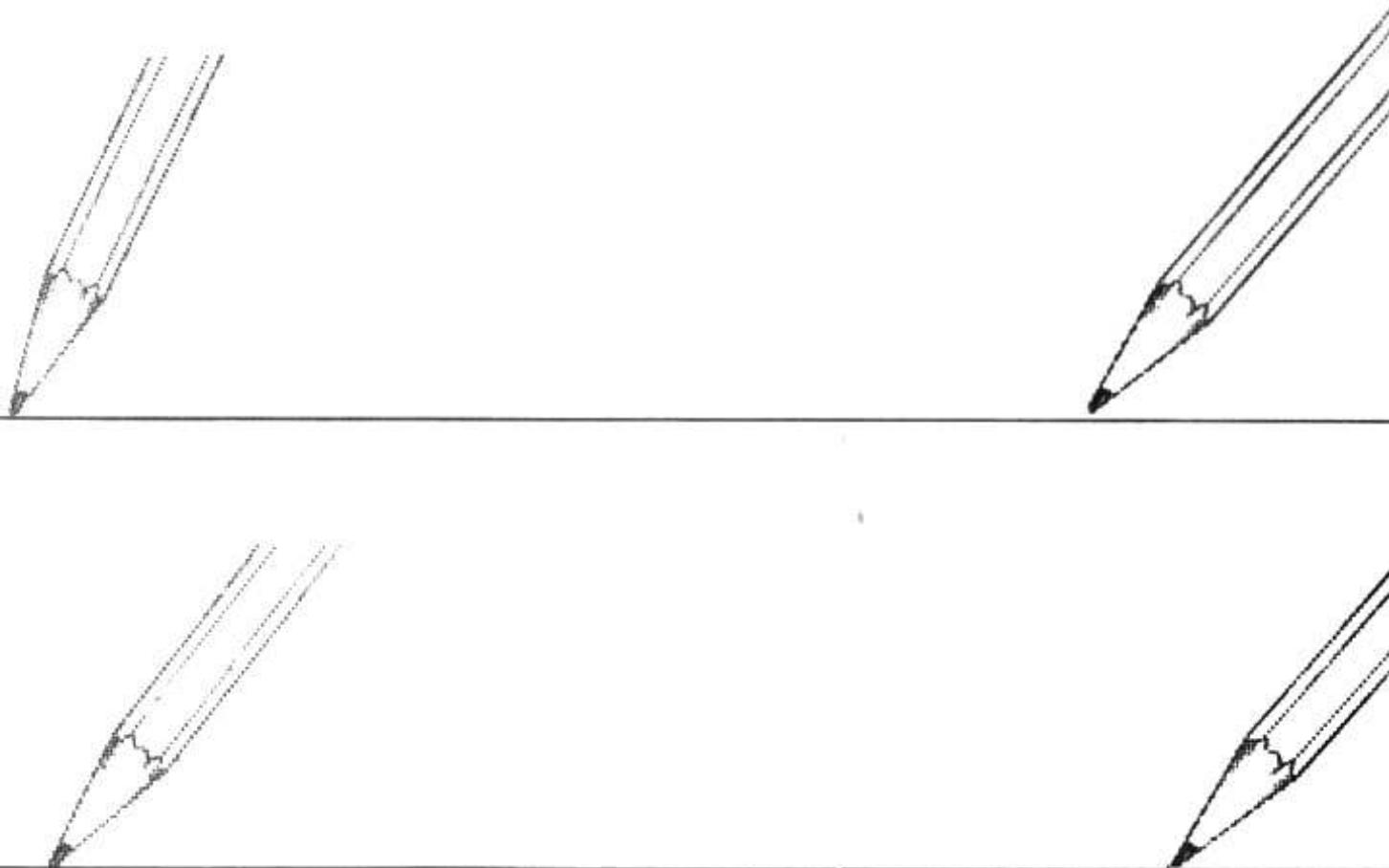


Khi vẽ đường chân trời, hãy tưởng tượng bạn đang quay phim và tìm cách xác định vị trí đặt camera.

Có 3 loại đường chân trời:

1. Đường chân trời cao hơn nhân vật.
2. Đường chân trời đi qua nhân vật.
3. Đường chân trời thấp hơn nhân vật.

Trong truyện tranh, tầm cao của vị trí đặt camera chính là đường chân trời.



## ĐƯỜNG CHÂN TRỜI THẤP HƠN NHÂN VẬT (NGANG BÀN CHÂN)



Vẽ đường chân trời thấp qua tấm bàn chân nhân vật để xác định độ mở rộng của không gian.

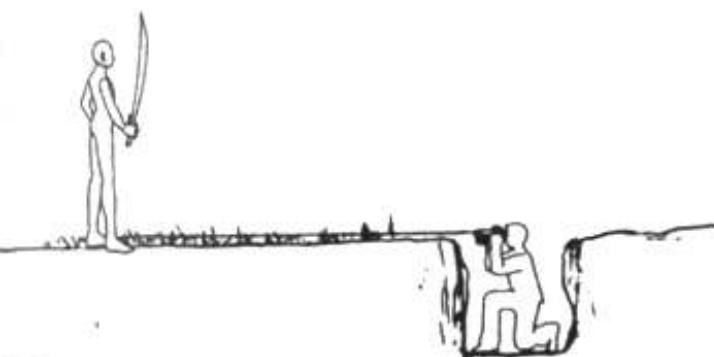
Đây là bố cục ở góc nhìn thấp.

**Vị trí đặt camera:**

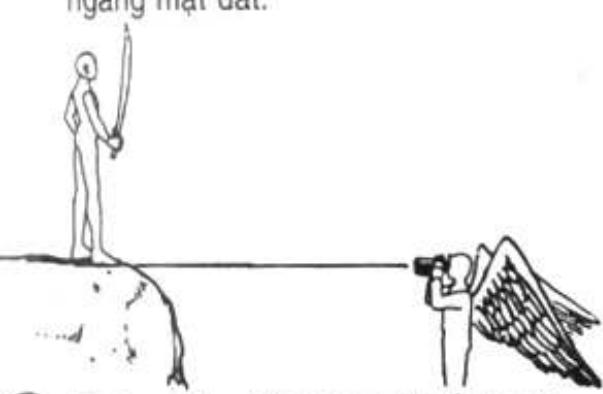
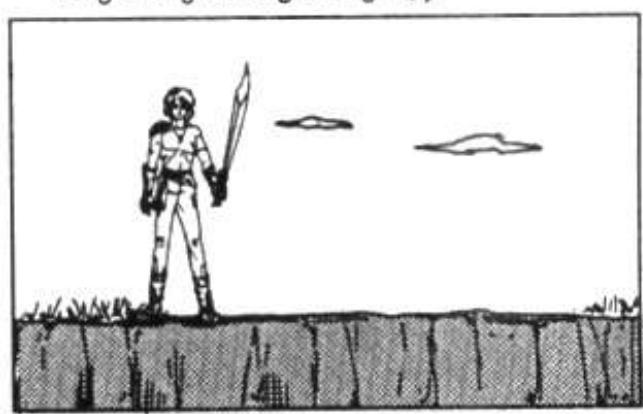


① Ở vị trí hơi dốc.

Nếu vẽ đường chân trời thấp hơn bàn chân, nhân vật của bạn sẽ giống như đang ló lửng trong không trung vậy.

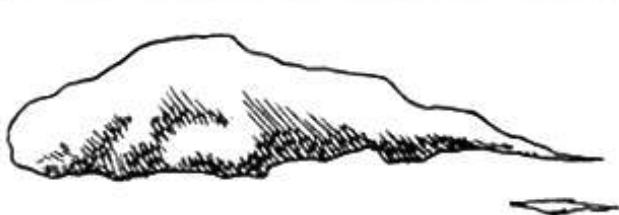


② Đào hố chui xuống để có thể đặt camera ngang mặt đất.



③ Đường chân trời trùng với đỉnh núi.

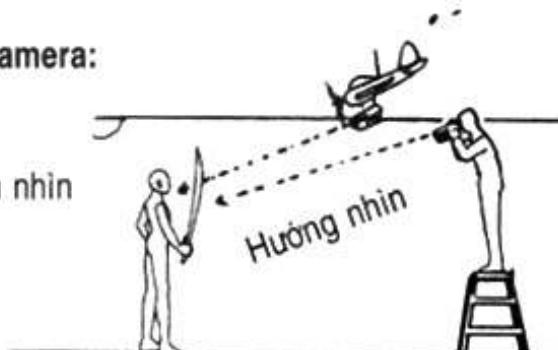




Nhân vật được quan sát từ trên cao.

Vị trí đặt camera:

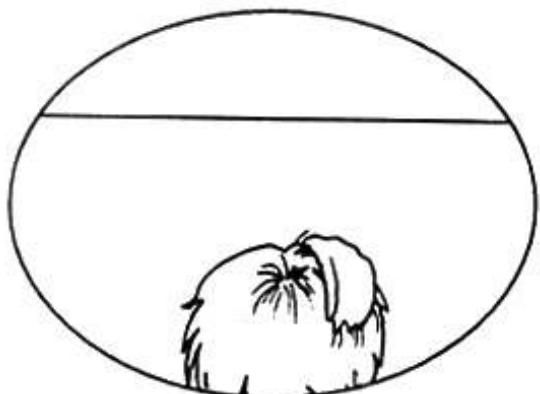
Độ cao tầm nhìn



Quay phim từ máy bay hoặc đứng trên thang gấp.

#### Góc nhìn cao và đường chân trời

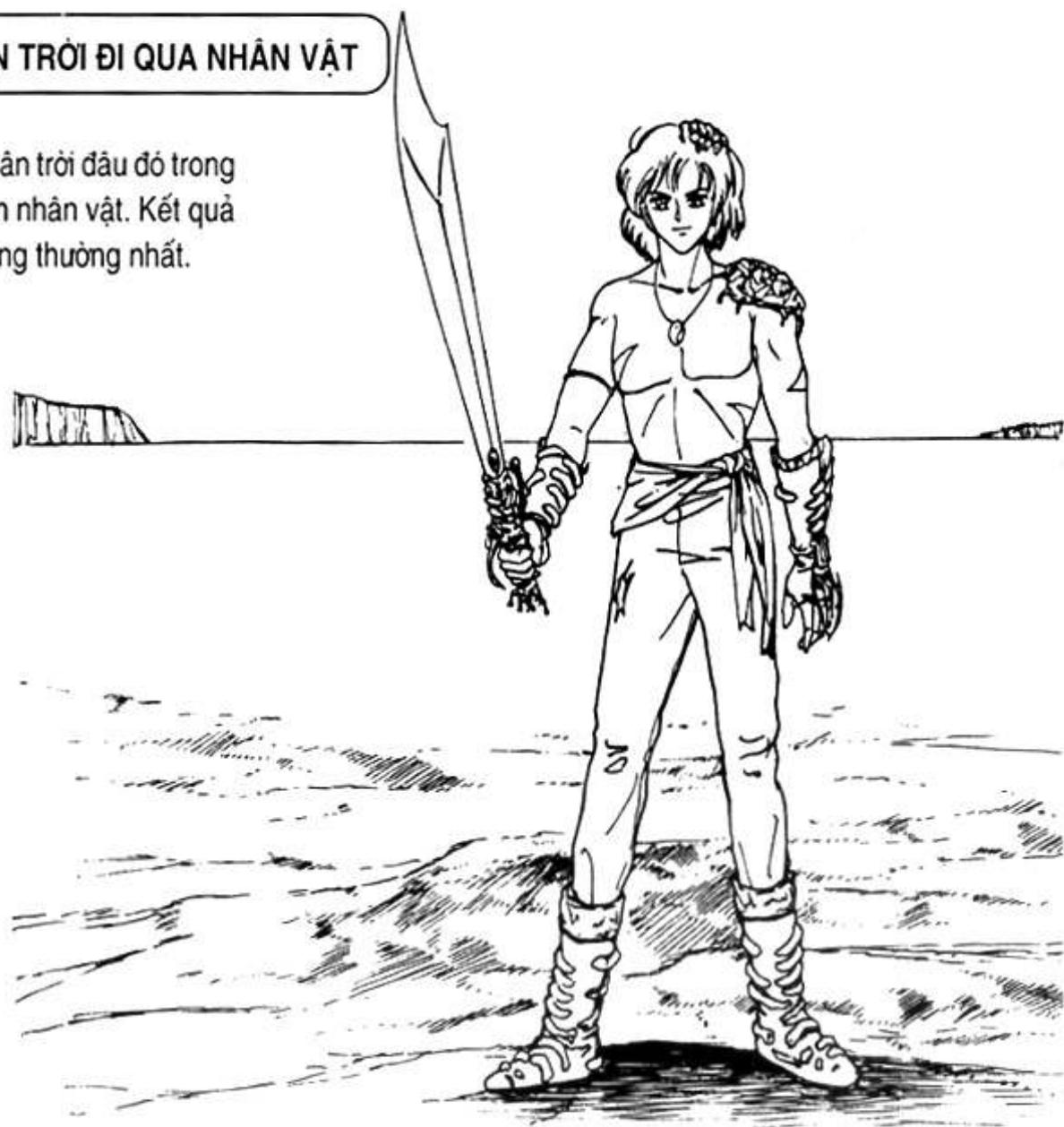
Khi chụp ảnh từ góc nhìn cao (từ trên cao chụp xuống), không thể thu vào ống kính trọn người nhân vật nếu như bạn cố lấy cả đường chân trời. Tất cả những gì thấy được chỉ là chỏm đầu nhân vật. Trừ phi bạn đang quay phim, chụp ảnh từ một vị trí rất cao thì may ra mới có thể lấy trọn người nhân vật và cả đường chân trời.



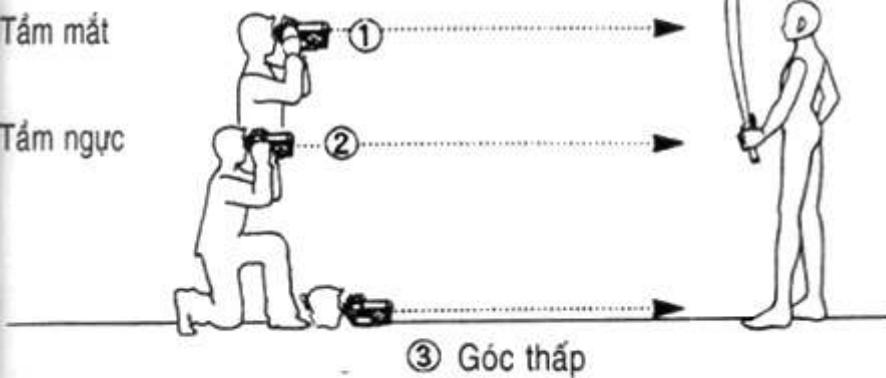
3

### ĐƯỜNG CHÂN TRỜI ĐI QUA NHÂN VẬT

Bạn hãy thử vẽ đường chân trời đâu đó trong khoảng giữa đầu và chân nhân vật. Kết quả sẽ là một cảnh quan thông thường nhất.



Vị trí đặt camera:



#### Truyện tranh thường được vẽ ở tầm mắt

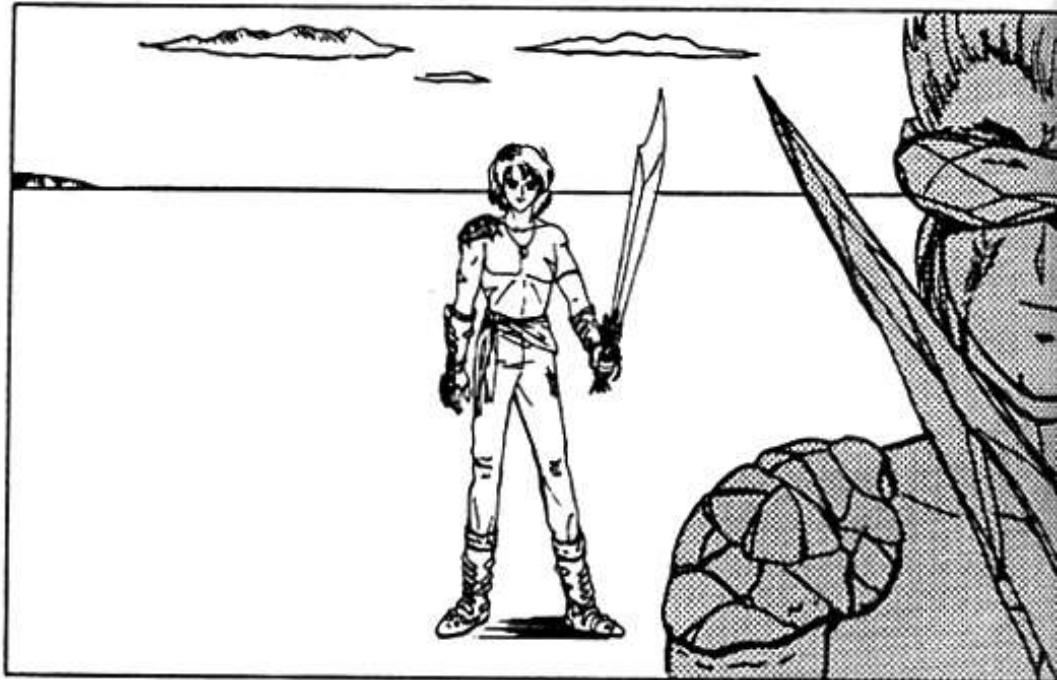
Thế nào là "tầm mắt"? Đó là độ cao mắt nhìn. Sự vật bạn trông thấy hàng ngày đều nằm ngang tầm mắt của bạn. Truyện tranh được vẽ ở tầm mắt vì đó là thói quen của chúng ta – luôn nhìn mọi vật ngang tầm mắt. Vẽ đường chân trời đi qua mặt nhân vật giống như cảnh chỉnh tiêu điểm ống kính vào gương mặt ai đó khi chụp ảnh vậy.

#### Vẽ bán thân

Chỉ vẽ nửa trên của nhân vật ở vị trí ngang tầm mắt. Đây là bố cục thường thấy trong truyện tranh. Ở trường hợp này, đường chân trời nằm ngang tầm mắt (mắt).

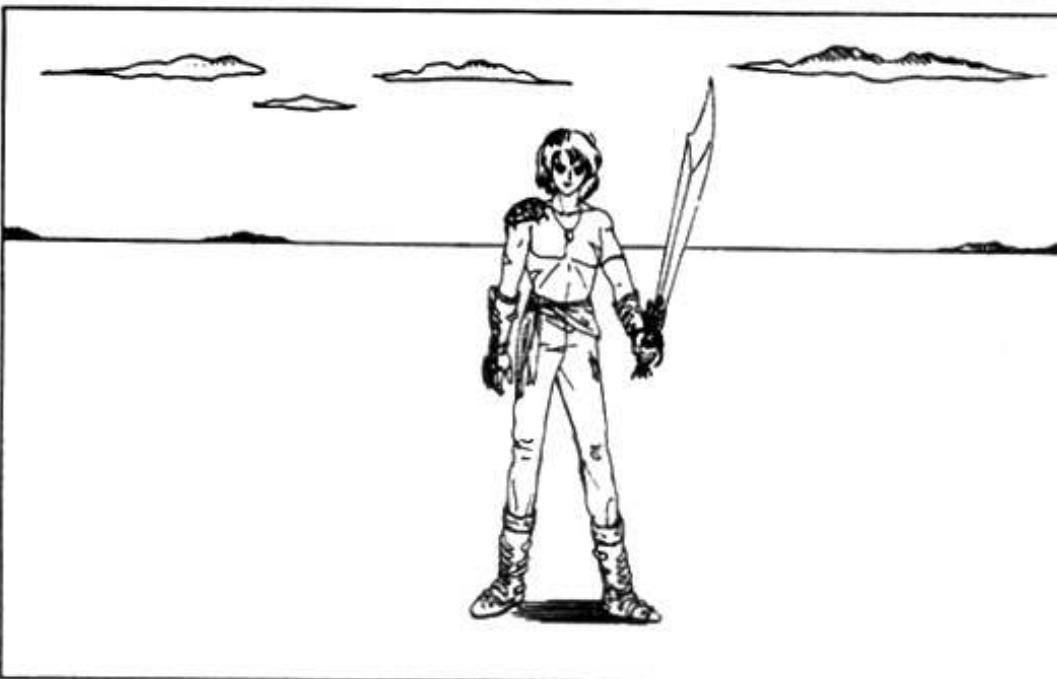
### 1. Tầm mắt

- Thường dùng trong những cảnh đối thoại.
- Vẽ đường chân trời ngang tầm mắt khi nhân vật đang di chuyển về hướng này hoặc khi cần cận cảnh gương mặt.



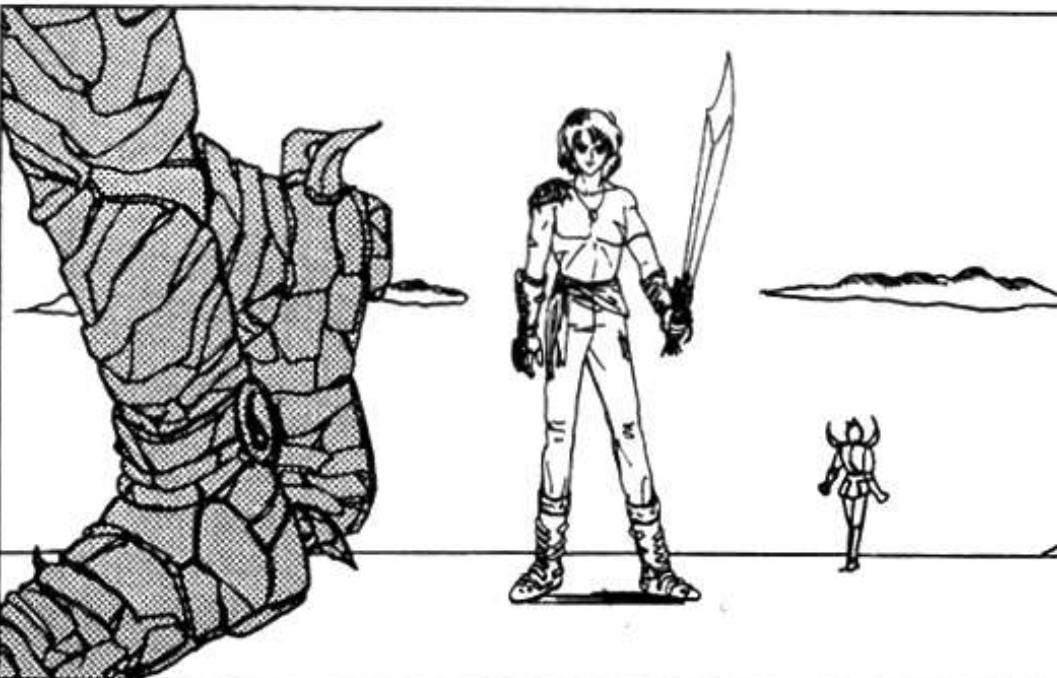
### 2. Tầm ngực

- Thường dùng trong những cảnh vẽ toàn thân nhân vật.
- Khi vẽ toàn thân nhân vật (từ đầu đến chân), đường chân trời sẽ đi qua tầm ngực.



### 3. Góc nhìn thấp

- Thông dụng khi muốn nhân vật xuất hiện một cách ấn tượng.
- Vẽ đường chân trời dưới đầu gối nhân vật trong những cảnh cần gây ấn tượng mạnh hoặc để tạo cảm giác về độ rộng và chiều sâu.



Phía trước là ảnh cận cảnh chân bước tới, xa xa phía sau cũng có nhân vật, ở là nhân vật trung tâm, bố cục này giúp tạo cảm giác chiều sâu rất hiệu quả.

## TOÀN CẢNH VÀ CẬN CẢNH

Sự khác nhau giữa toàn cảnh và cận cảnh trong truyện tranh cũng tương tự sự khác nhau giữa sự quay toàn cảnh và cận cảnh trong điện ảnh vậy.

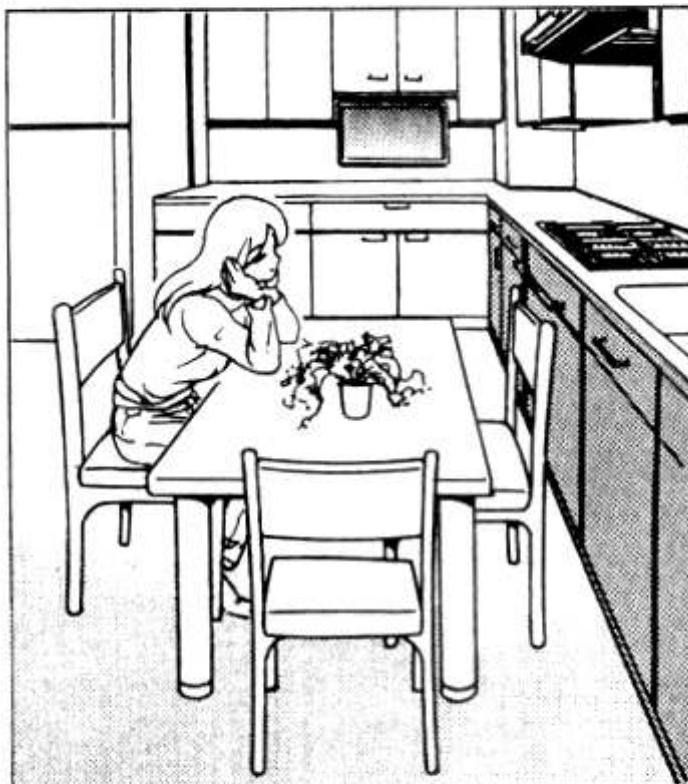


Toàn cảnh

Cảnh ngoài trời – áp dụng thủ pháp toàn cảnh.



Trong ảnh toàn cảnh, không cần quan tâm lắm đến phối cảnh của các vật thể nhỏ.

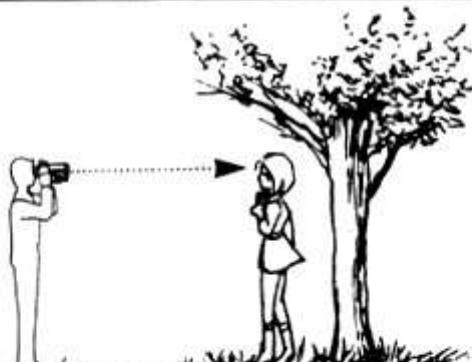


Một góc nhà bếp.

### Toàn cảnh

Ảnh toàn cảnh là ảnh được chụp/quay/vẽ từ khoảng cách xa, thường là khi bạn muốn nhân vật và cảnh vật cùng có trong bức ảnh.

Muốn thể hiện trọn người nhân vật, dù trong nhà hay ngoài trời, đương nhiên phải áp dụng phép vẽ toàn cảnh. Toàn cảnh cũng thường được áp dụng trong các đoạn chuyển cảnh.



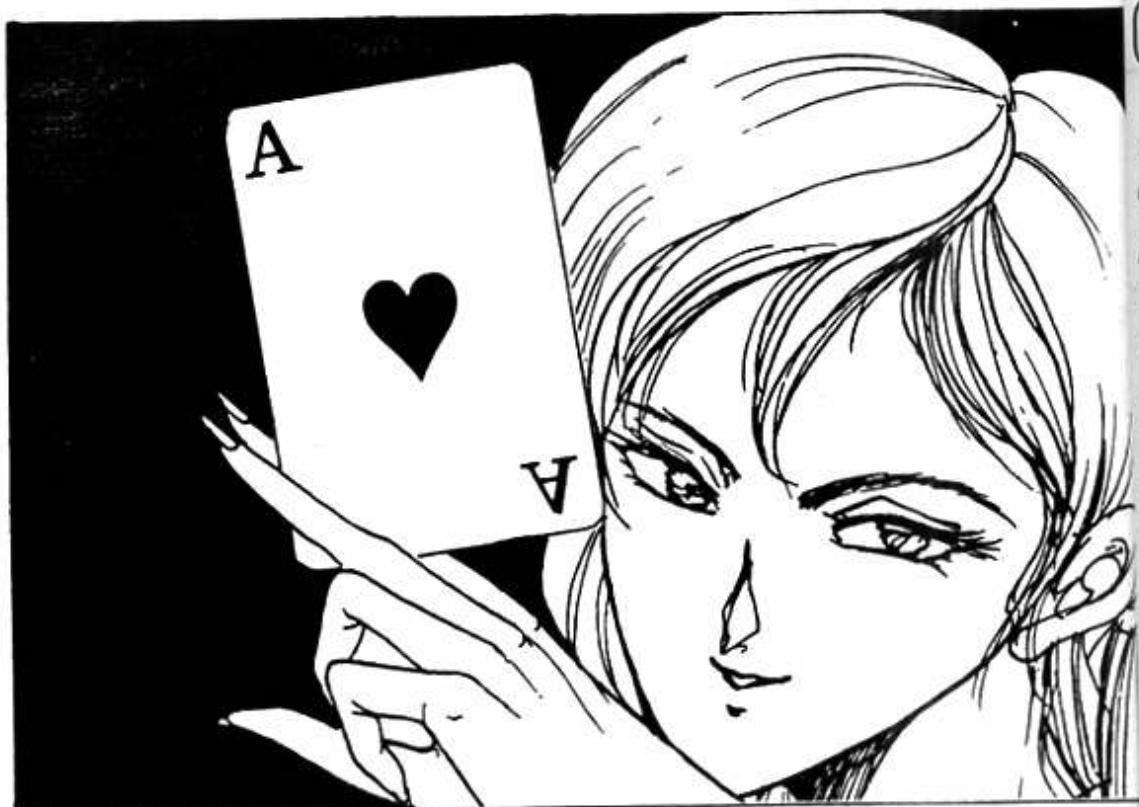
Toàn cảnh... thu nhỏ



Cận cảnh... phóng to

### Cận cảnh

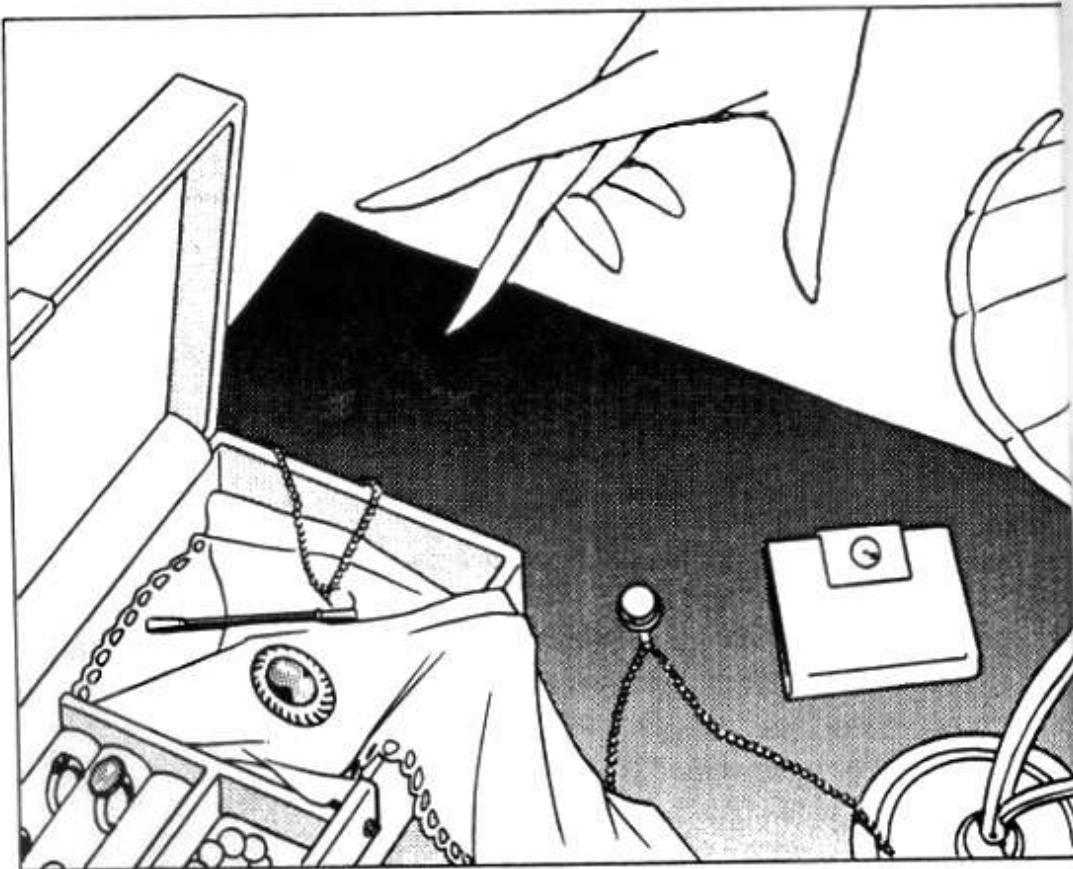
Sử dụng cận cảnh khi cần mô tả bàn tay hoặc các vật thể nhỏ.



### Mách bạn nè...

**Toàn cảnh:** Khi muốn minh họa chủ đề nào đó qua cái nhìn bao quát, toàn diện.

**Cận cảnh:** Khi cần nhấn mạnh từng bộ phận riêng biệt.



### Cận cảnh

- Cận cảnh là kỹ thuật mô tả một vật thể ở gần hoặc được phóng to.
- Cận cảnh được sử dụng khi bạn muốn mô tả rõ nét một vật thể nhỏ hoặc một phần của nhân vật (tay, chân, mắt, miệng..)
- Phép phối cảnh đôi khi được đặc biệt vận dụng cho những cảnh cần gây ấn tượng mạnh.
- Tranh áp dụng luật phối cảnh mạnh được gọi là tranh góc rộng.

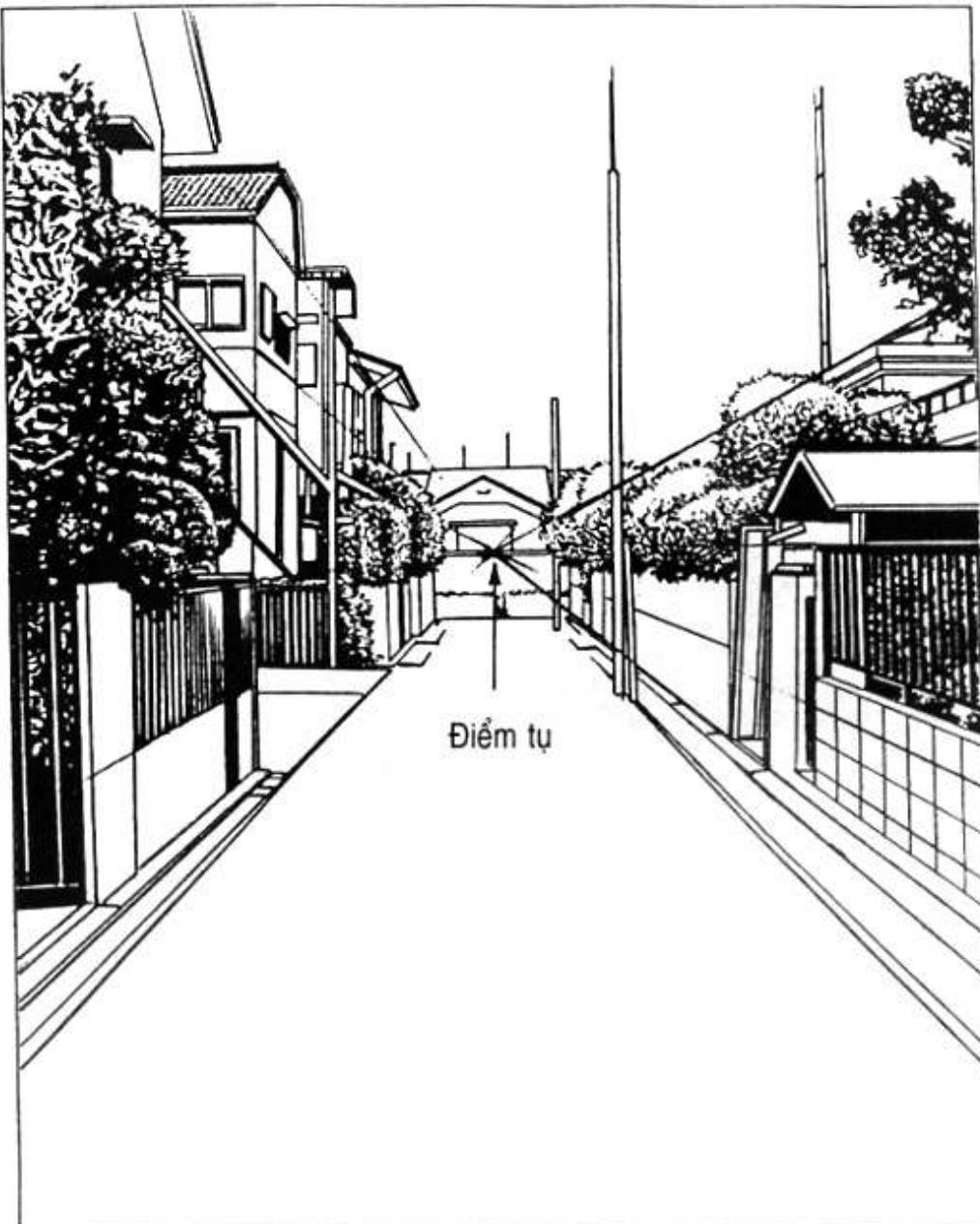
**Lưu ý:** Góc rộng là từ kỹ thuật dùng trong nhiếp ảnh. Người ta sử dụng ống kính dày hơn bình thường để chụp được những bức ảnh bị bóp méo cực độ đầy ấn tượng.

## ĐIỂM TỰ

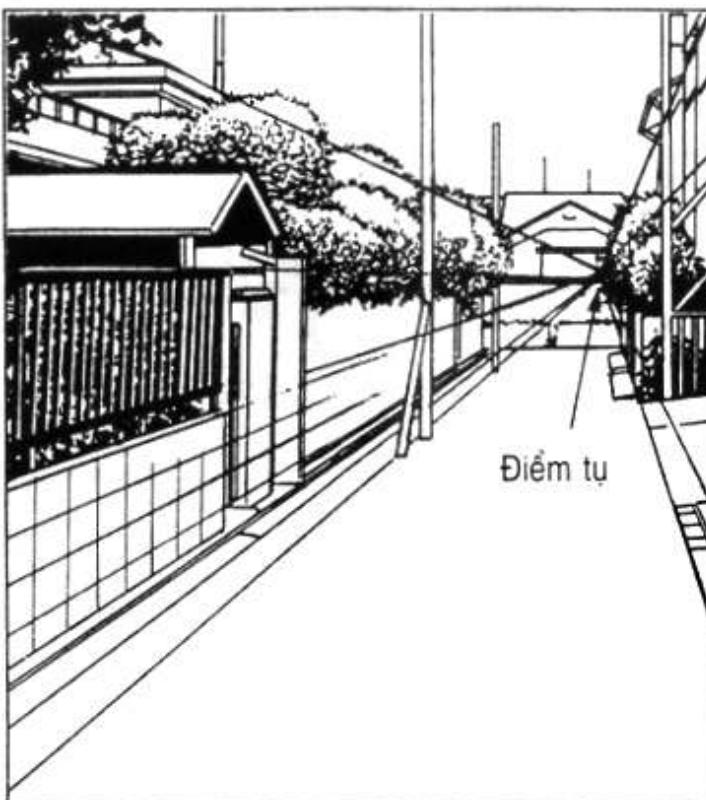
Điểm tự (còn gọi là *điểm áo*) là điểm hội tụ của tất cả các *đường phô* (*đường biểu thị chiều sâu*). Kỹ thuật vẽ sử dụng một điểm tự gọi là *phép phô* (*một điểm*). Còn có *phép phô* hai hoặc ba điểm tự, nhưng đầu tiên ta sẽ tìm hiểu về điểm tự thông qua *phô* (*một điểm*).



Ảnh tham khảo

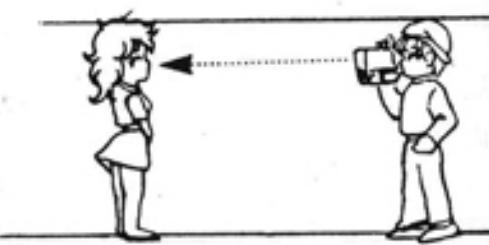
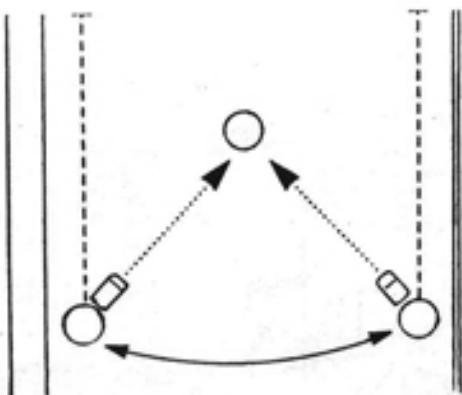


Khi thay đổi vị trí của điểm tự, quang cảnh hai bên cũng khác đi.

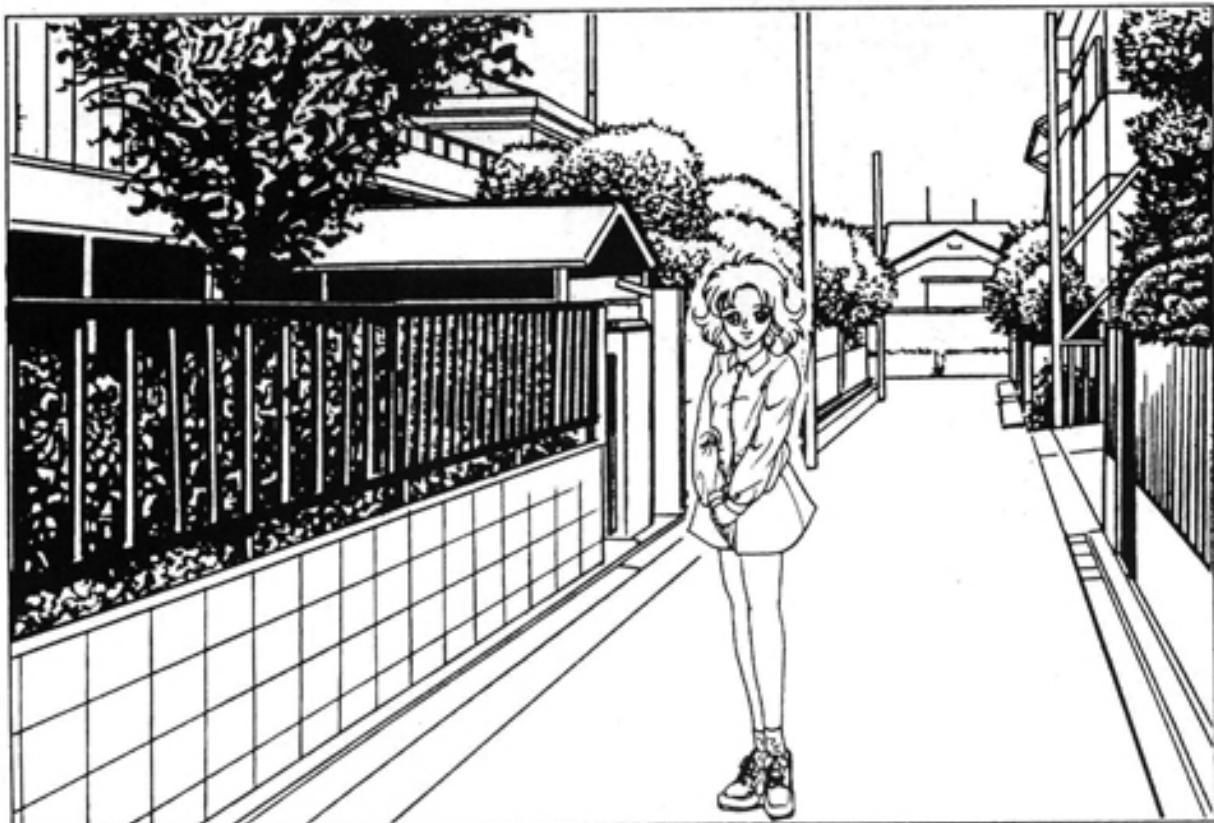


Lưu ý: Ví dụ, khi vẽ một tòa nhà, phải nghĩ xem bạn sẽ vẽ tòa nhà đó nhìn từ bên phải hay bên trái. Nếu muốn vẽ tòa nhà nhìn từ bên phải thì đặt điểm tự tại vị trí chỉ rõ ở hình minh họa bên phải.

Hãy tưởng tượng bạn đang chụp một bức ảnh. Nếu đứng nhìn thẳng vào chủ thể cần chụp thì điểm tụ sẽ nằm ở giữa. Bạn mà dịch sang phải thì điểm tụ cũng dịch sang phải theo.



Nhìn một bên



Cảnh được quan sát từ bên phải con đường. Bạn sẽ thấy các dãy nhà bên trái rõ ràng hơn.



#### Điểm tụ

- Vị trí: Nằm trên đường chân trời
- Tính chất: Hội tụ tất cả các đường phoi cảnh

Ngược lại, khi quan sát đoạn đường trên từ bên trái, bạn thấy được mé phải nhiều hơn.

**Xác định điểm tụ?**  
Rất đơn giản!

Khi muốn vẽ một tòa nhà không quá phức tạp hoặc vài vật thể làm nền cho nhân vật, ta ứng dụng phép phối cảnh 1 điểm. Điểm tụ có thể nằm nhiều vị trí khác nhau, tùy thuộc vào các đường phác chéo xác định không gian ban đầu. Đánh dấu điểm tụ theo góc độ mình thích xem nào!

**Tiến trình thực hiện**

1. Vẽ phác đường bao.



Nhân vật



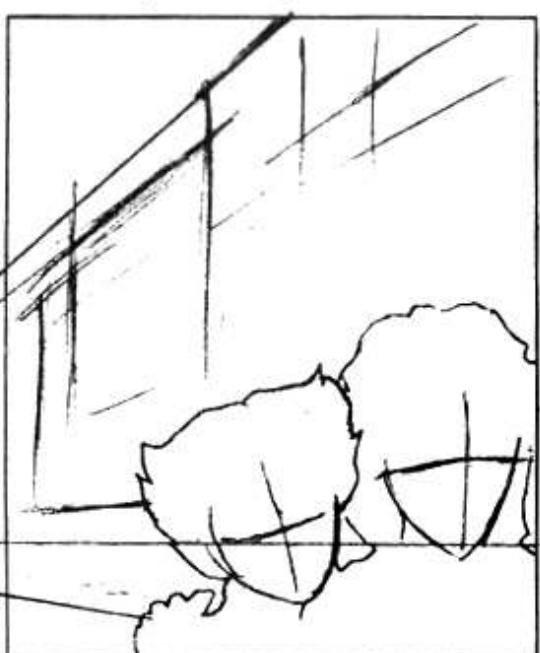
Khung tranh hoàn chỉnh

2. Vẽ đường chân trời.



Đường chân trời

3. Xác định điểm tụ.



Điểm tụ

Lưu ý: Sau khi xác định được điểm tụ, bước kế tiếp là tiến hành vẽ phác. Không cần chú ý đến những đường phối cảnh khác mà hãy tập trung vẽ mọi đường phối cảnh hội tụ tại điểm tụ đã xác định. Nếu đã quen với khái niệm vẽ nền và phối cảnh, bạn có thể vẽ phác ngay sau khi xác định đường chân trời và điểm tụ.

Kéo dài các đường chéo. Giao điểm của chúng với đường chân trời chính là điểm tụ.

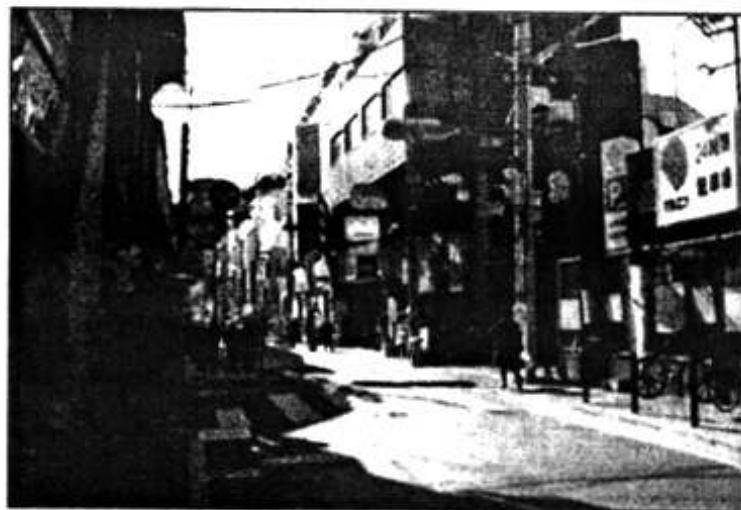
## Phương pháp vẽ phối cảnh một điểm VẼ THEO ẢNH CHỤP

Họa sĩ truyện tranh thường lấy ảnh chụp làm tài liệu vẽ nền. Vẽ phối cảnh là hiệu quả nhất để bộ truyện thành công. Vậy thì bạn à, tại sao không luyện tập ngay từ bây giờ?

### Tiến trình thực hiện

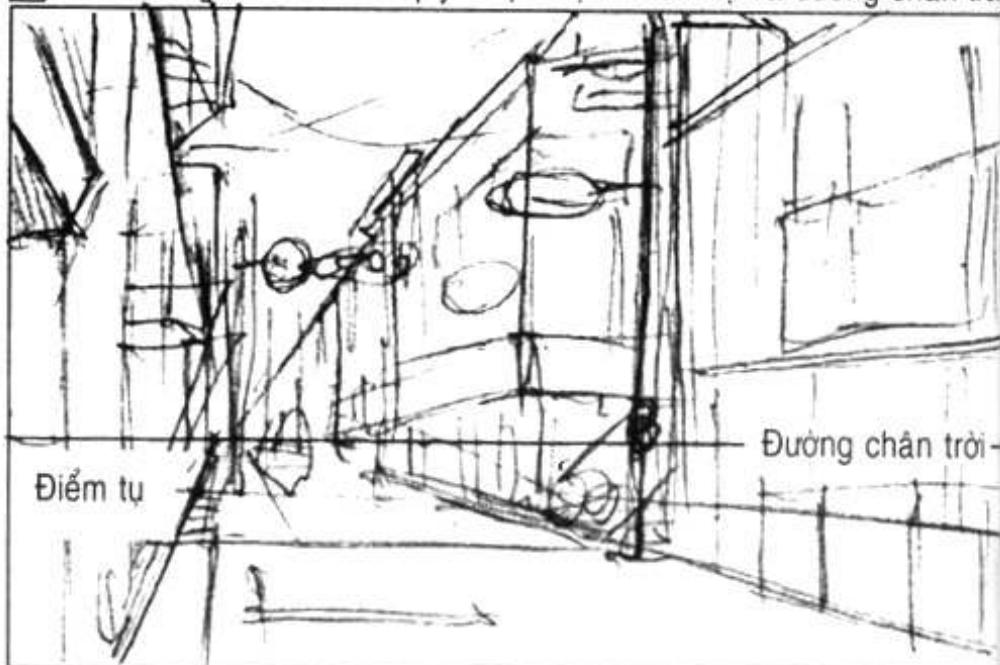
Quan sát ảnh chụp rồi phác các nét chính, chú trọng những đường nét thể hiện chiều sâu của tòa nhà và con đường.

Điều quan trọng là bạn phải nắm vững bố cục tổng thể của bức ảnh.

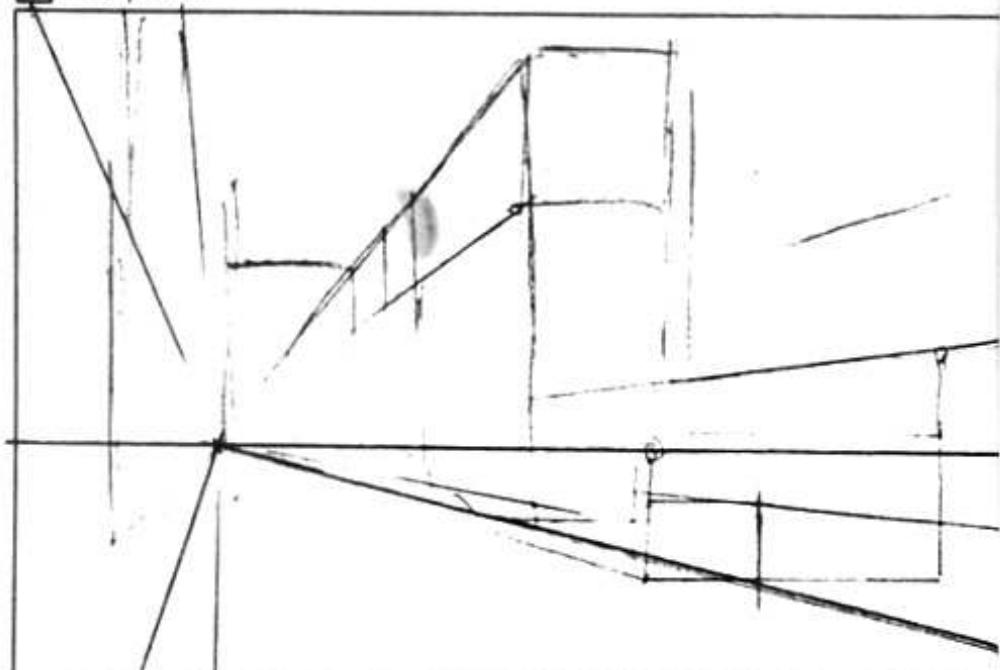


Ảnh tham khảo

#### 1 Phác thảo cảnh nền rồi quyết định vị trí điểm tụ và đường chân trời

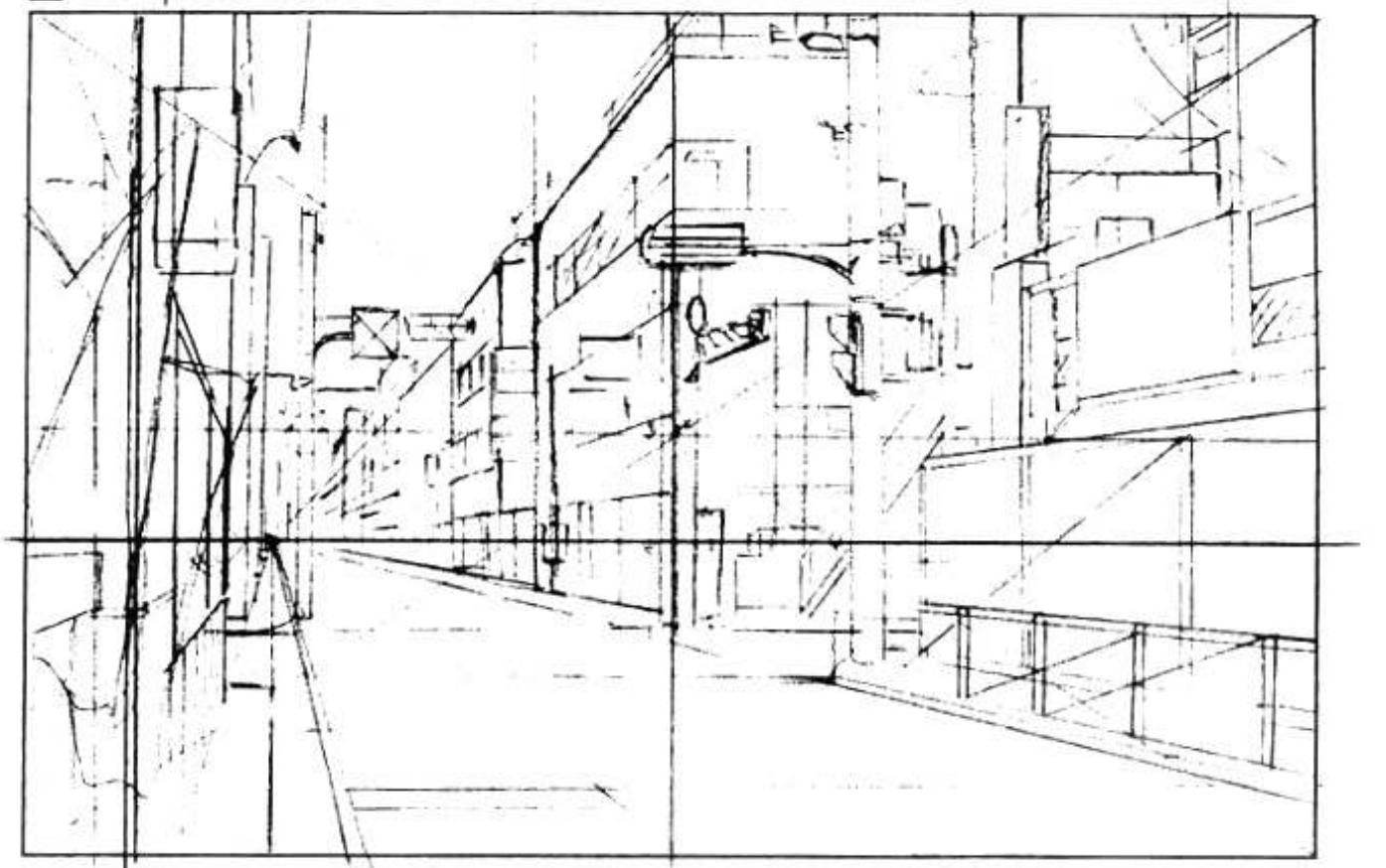


#### 2 Sơ phác.

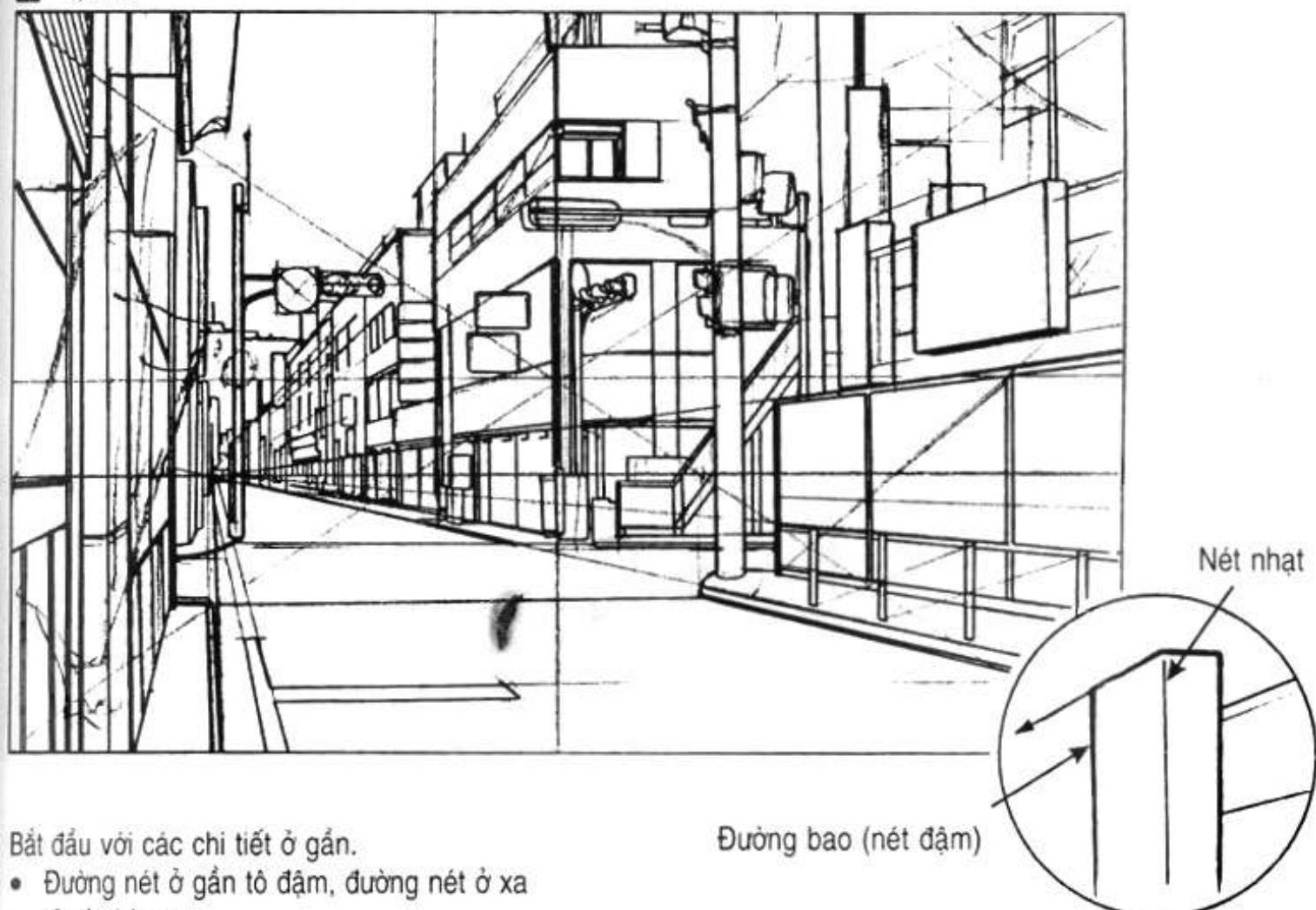


Lưu ý: Trong ảnh chụp, rất khó xác định đường chân trời và điểm tụ. Bởi thế việc chọn ra một đường chân trời thích hợp có ý nghĩa vô cùng quan trọng.

**3** Bản phác thảo hoàn chỉnh.



**4** Lọc nét



Bắt đầu với các chi tiết ở gần.

- Đường nét ở gần tô đậm, đường nét ở xa tô nhạt hơn.
- Chùa lại cửa sổ và các chi tiết nhỏ khác để vẽ sau cùng.

Đường bao (nét đậm)

Những nét mảnh không phải đường bao sẽ giúp tạo hiệu ứng ba chiều.

**5** Bản vẽ đã lọc nét và xóa sạch nét phác.



Lọc nét xong, phải gôm sạch nét phác.

Sau đó chỉnh sửa lại những nét sai và xóa nét thừa.

**6** Tô bóng đậm nhạt (bằng tay/ giấy hoa văn/ CG)



Đừng tô màu nếu chỉ muốn có một bản vẽ với màu trắng chủ đạo, nhằm tạo cảm giác nhẹ nhõm.

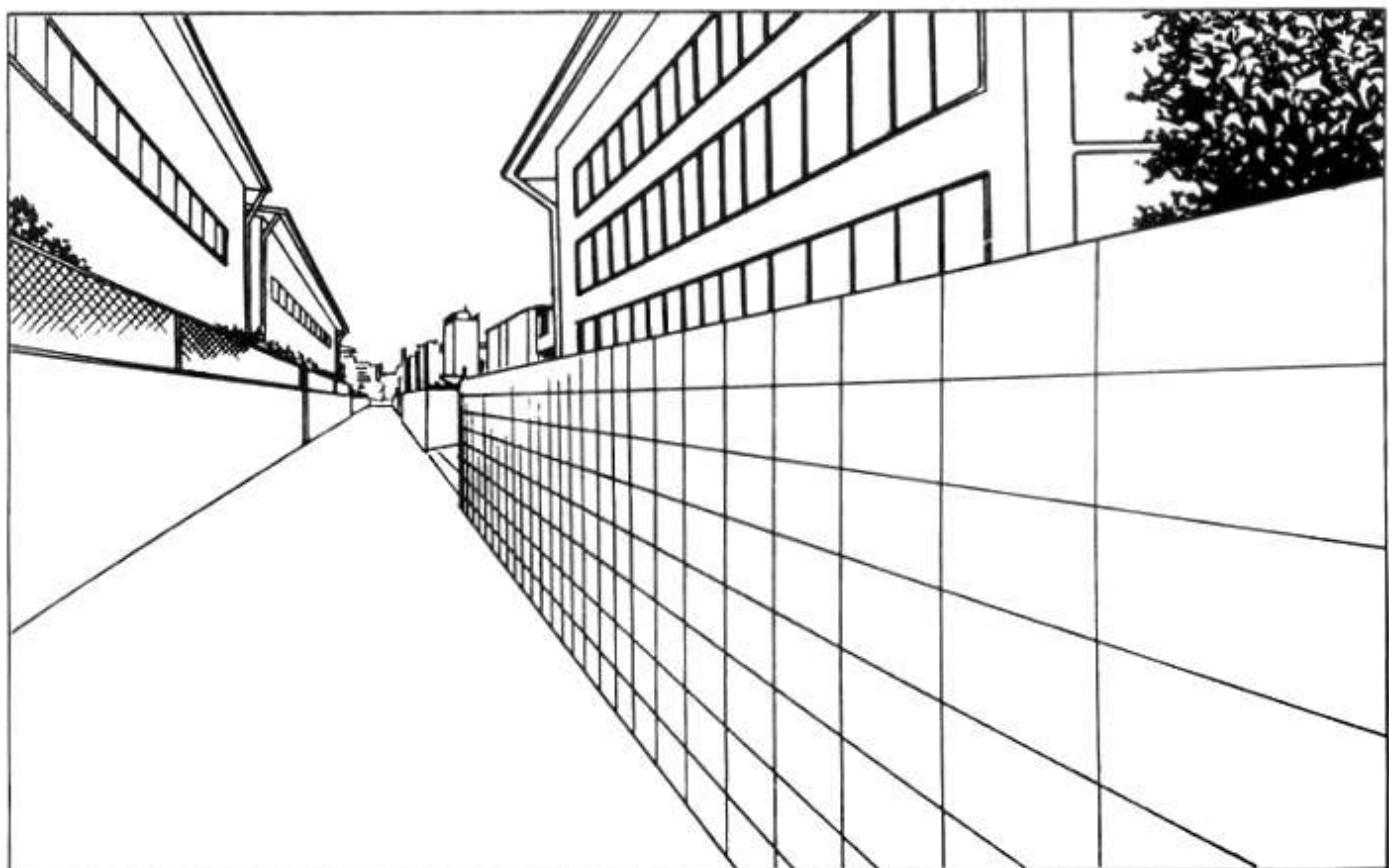
Bản vẽ đã hoàn tất. Tô bóng nhẹ vào những vùng hắt bóng. Xác định đúng vùng hắt bóng và vùng được chiếu sáng. Với tòa nhà, bóng tối tập trung ở vùng dưới mái hiên và các mặt hông.

### Khi nào nên áp dụng phép phối cảnh 1 điểm?

Phối cảnh 1 điểm thích hợp khi vẽ cảnh trong nhà, hoặc khi bạn muốn tạo cảm giác về chiều sâu cho cảnh.



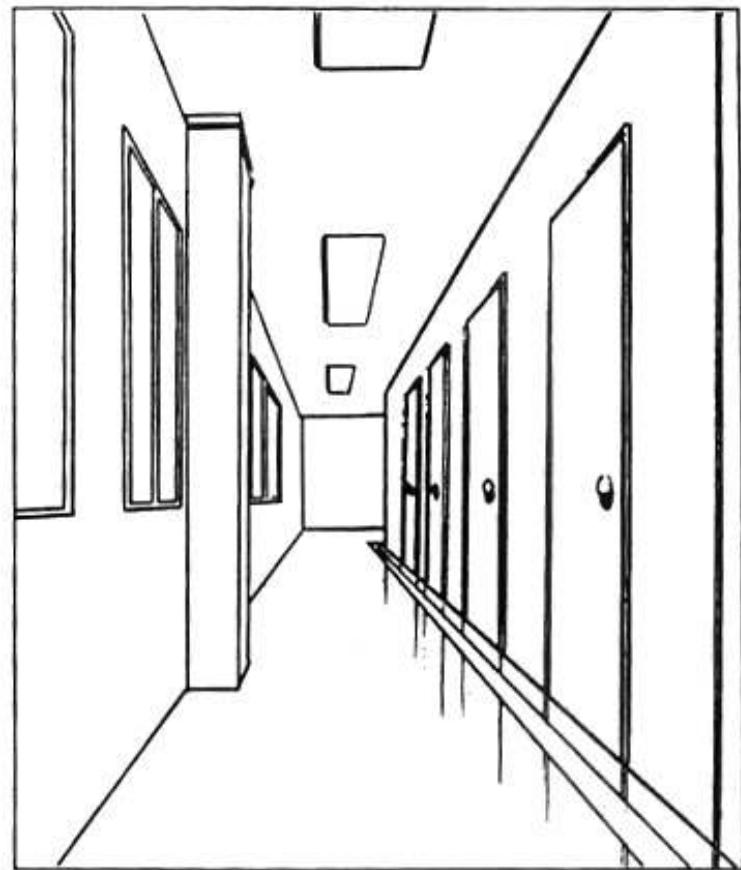
Đường sá (đại lộ...)



Hẻm lớn, hai bên là bờ tường và những dãy nhà có cửa sổ.



Cảnh trong nhà (mô tả một phần)

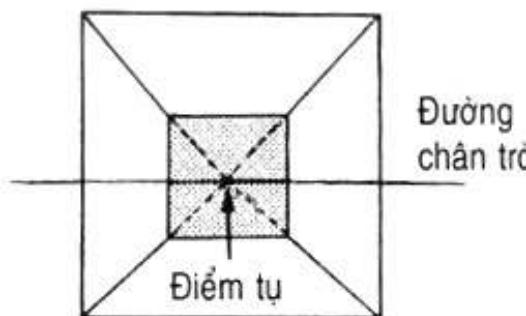
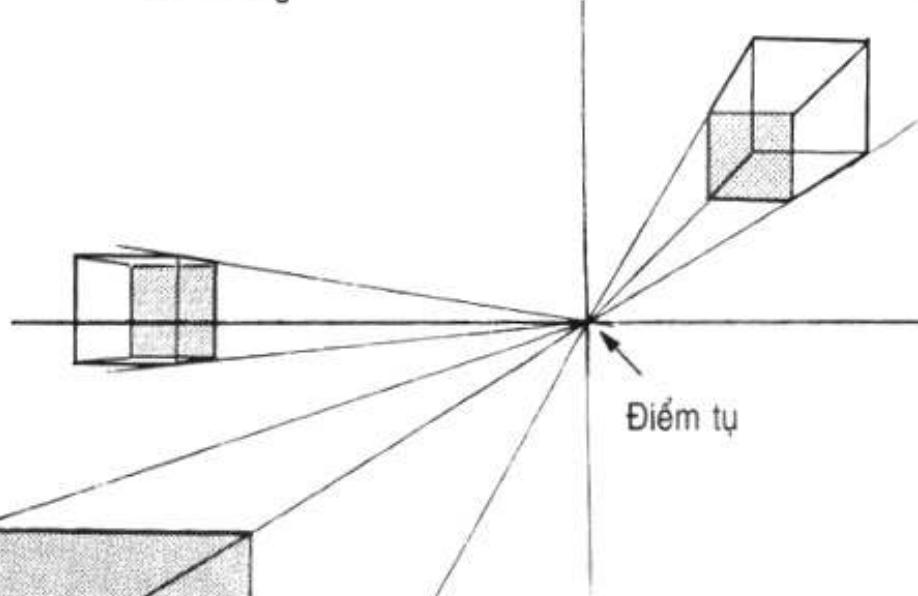
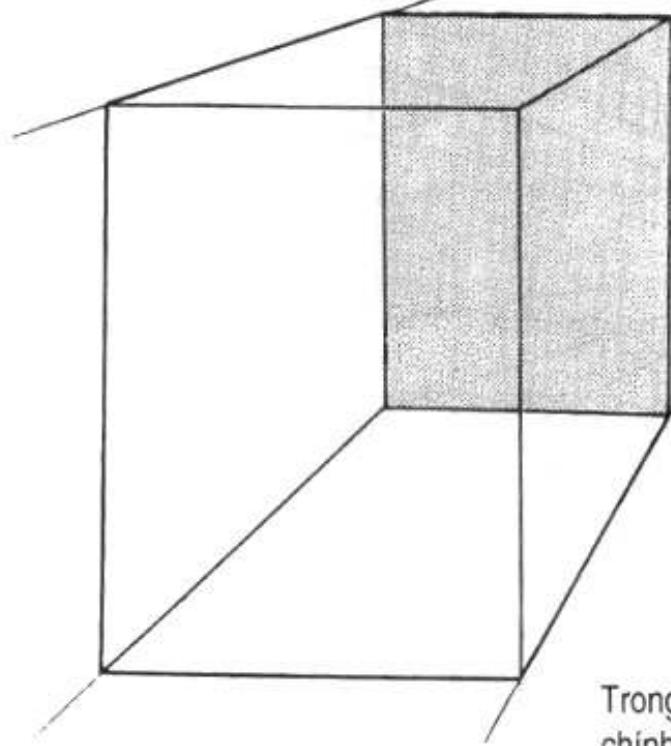


Hành lang

#### Đặc điểm của bản vẽ phối cảnh

##### 1 điểm

- Các đường ngang song song với đường chân trời.
- Các đường dọc vuông góc với đường chân trời.
- Mọi đường chéo biểu thị chiều sâu đều xuất phát từ một điểm trên đường chân trời.



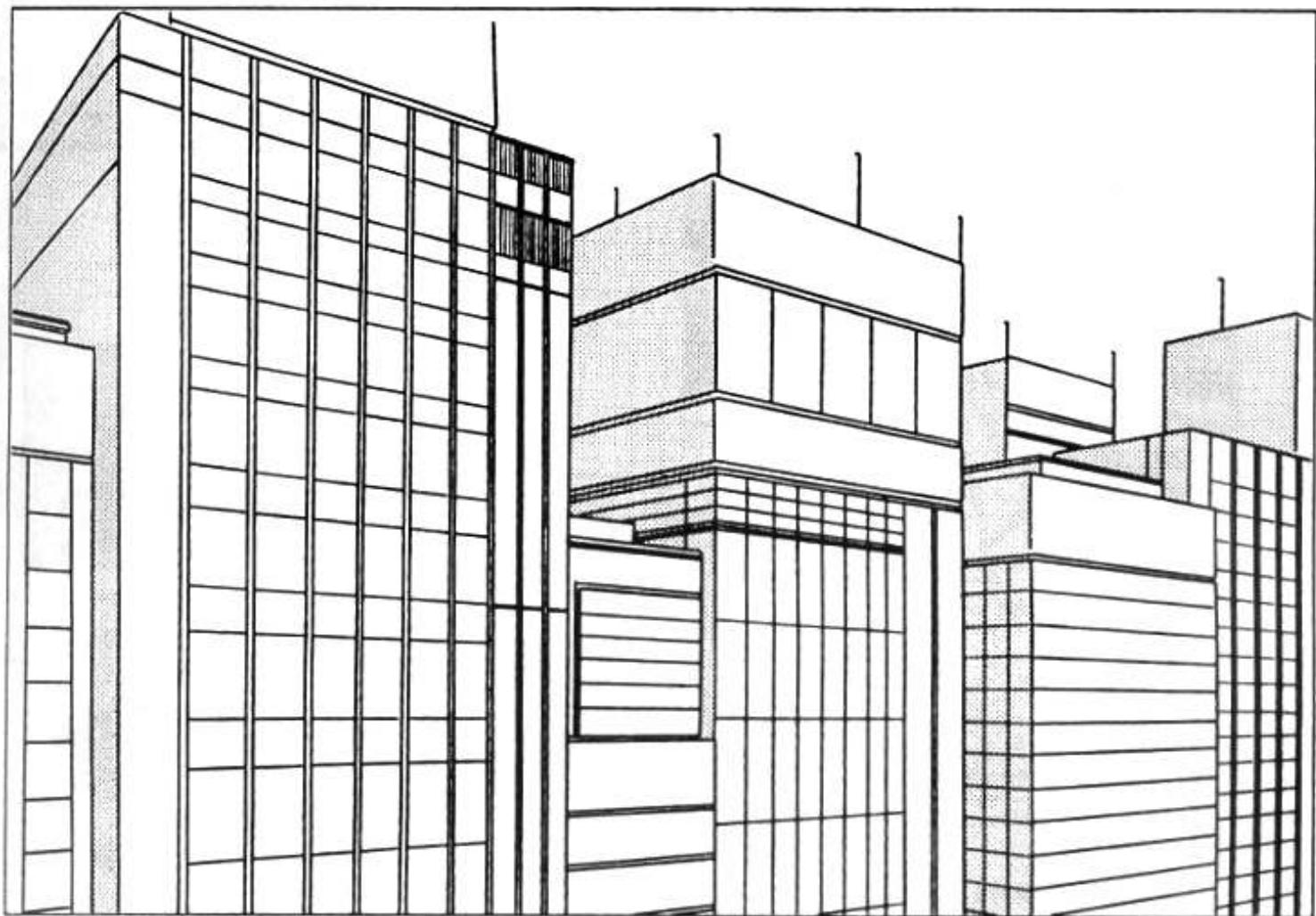
Trong bản vẽ phối cảnh một điểm, bạn chỉ nhìn thấy chính diện của đối tượng, nếu như điểm tụ nằm bên trái đối tượng.

## Những trường hợp áp dụng phối cảnh 2 điểm

Phối cảnh 2 điểm là kỹ thuật thích hợp để tạo hiệu ứng ba chiều. Áp dụng phép phối cảnh 2 điểm trong trường hợp có nhiều tòa nhà đứng san sát cạnh nhau, hoặc khi bạn muốn người xem nhìn thấy hai mặt của tòa nhà.



Các cao ốc văn phòng vẽ theo phối cảnh 1 điểm.



Cao ốc văn phòng vẽ theo phối cảnh 2 điểm.



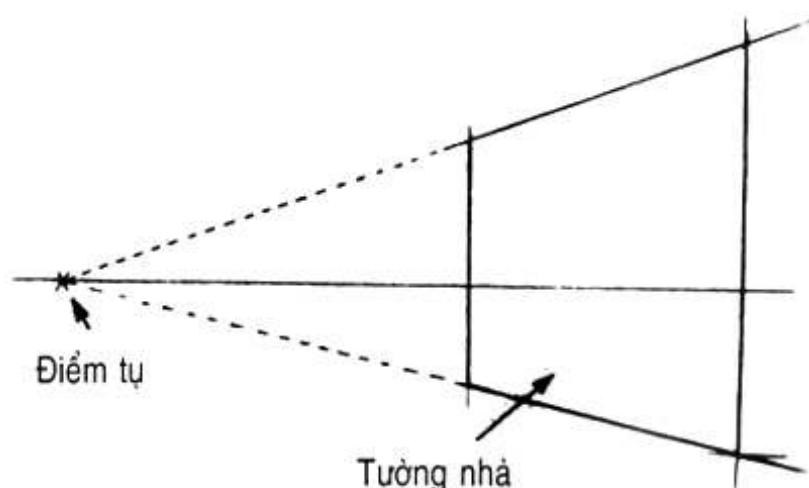
## Chương 2

# VẼ CẢNH NGOÀI TRỜI TỪ CẢNH SINH HOẠT THƯỜNG NHẬT ĐẾN CẢNH QUAN VŨ TRỤ

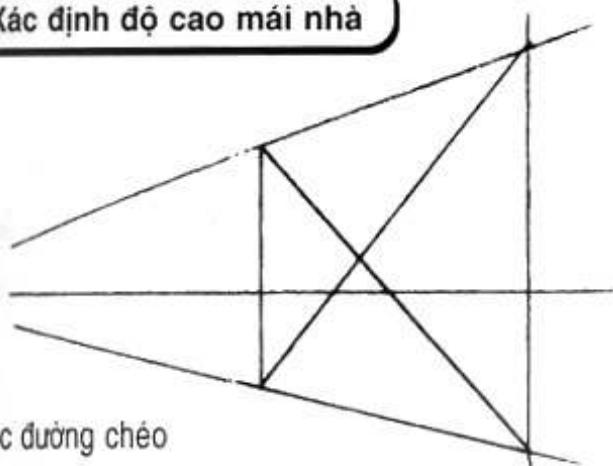


## VẼ MÁI NHÀ

Hãy hình dung mái nhà như nắp đậy của cái hộp. Ai cũng vẽ được mái nhà nếu biết rõ độ cao và khoảng nhô ra của mái hiên.

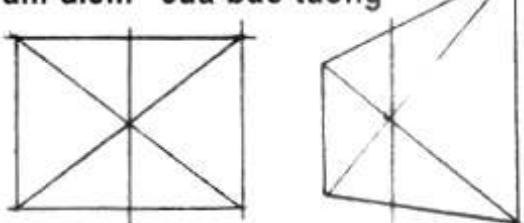


### 1. Xác định độ cao mái nhà



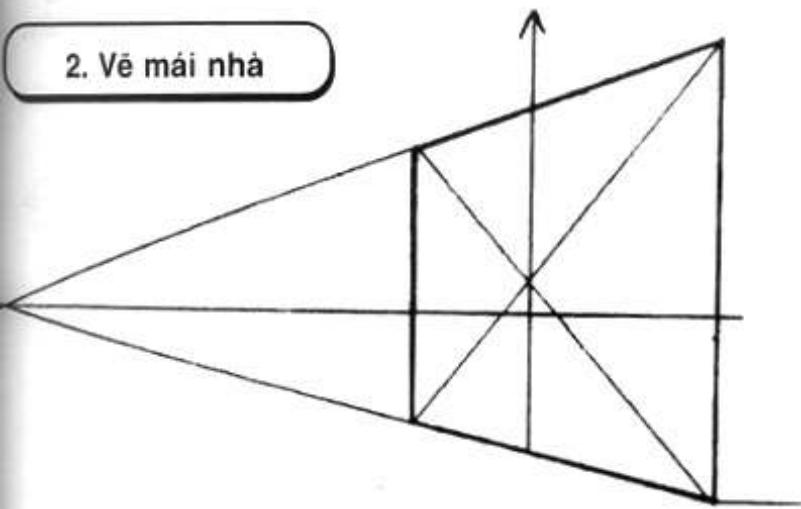
Vẽ các đường chéo

#### "Tâm điểm" của bức tường

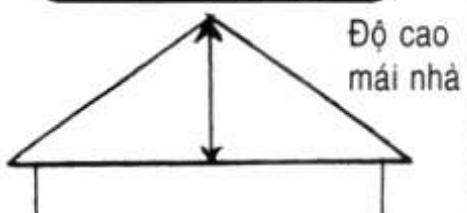


Nếu bức tường có hình vuông, giao điểm của hai đường chéo chính là tâm điểm.

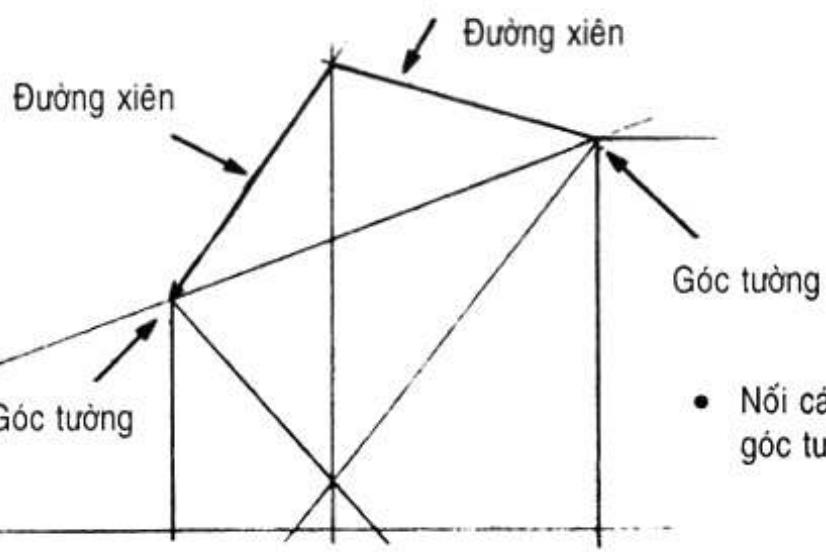
### 2. Vẽ mái nhà



#### Quan trọng:



**Xác định độ cao mái nhà:**  
Kè đường thẳng đứng từ tâm bức tường với độ cao tùy thích (càng cao thì mái nhà càng dốc).

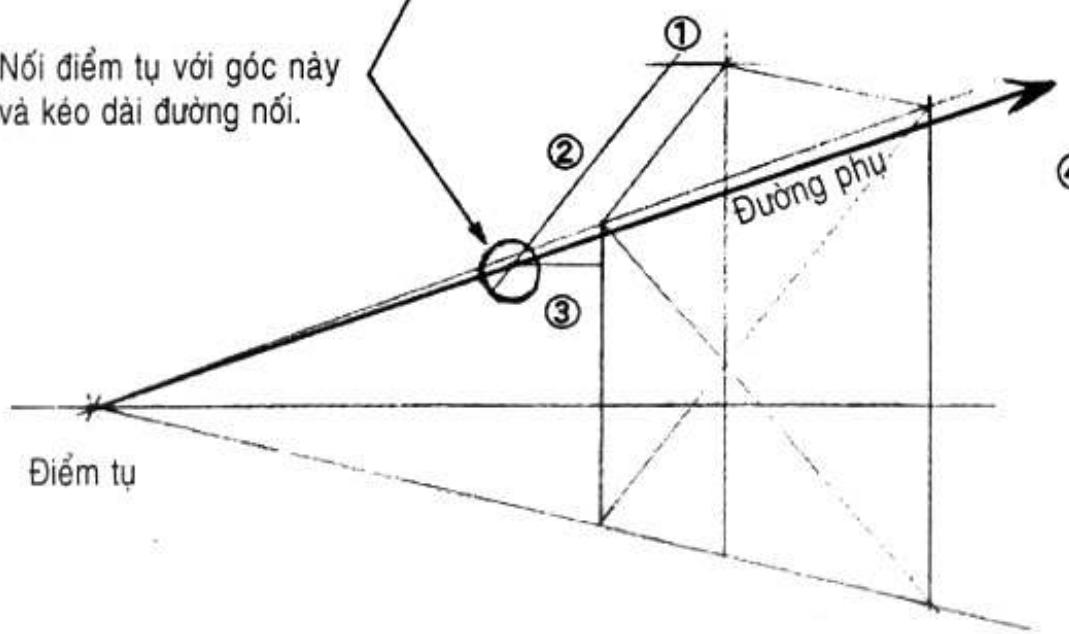


- Nối các đường xiên với các góc tường

### 3. Vẽ mái hiên

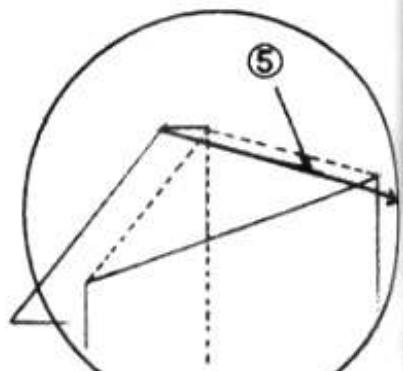


Nối điểm tụ với góc này và kéo dài đường nối.

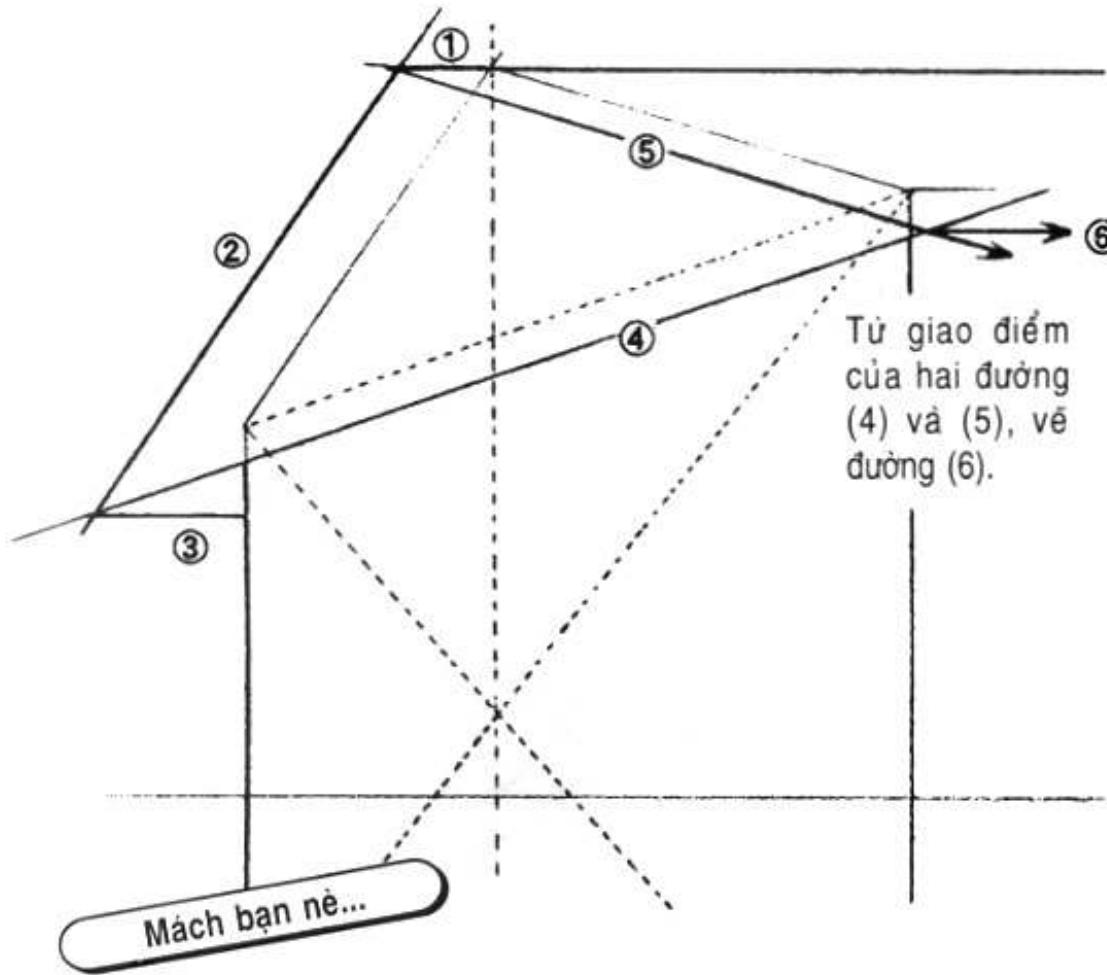


### Quan trọng

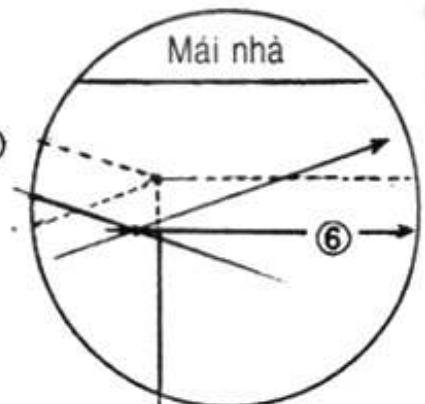
Đường nối thẳng đến một bên đỉnh mái là đường làm cho mái nhà trông thật hơn.



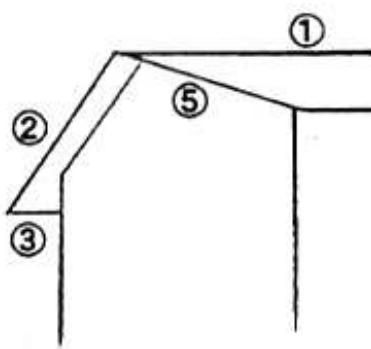
Vẽ đường (5) song song đường xiên ở bên mái n.



Chỉ có thể vẽ đường (6) sau khi vẽ đường phụ (4).

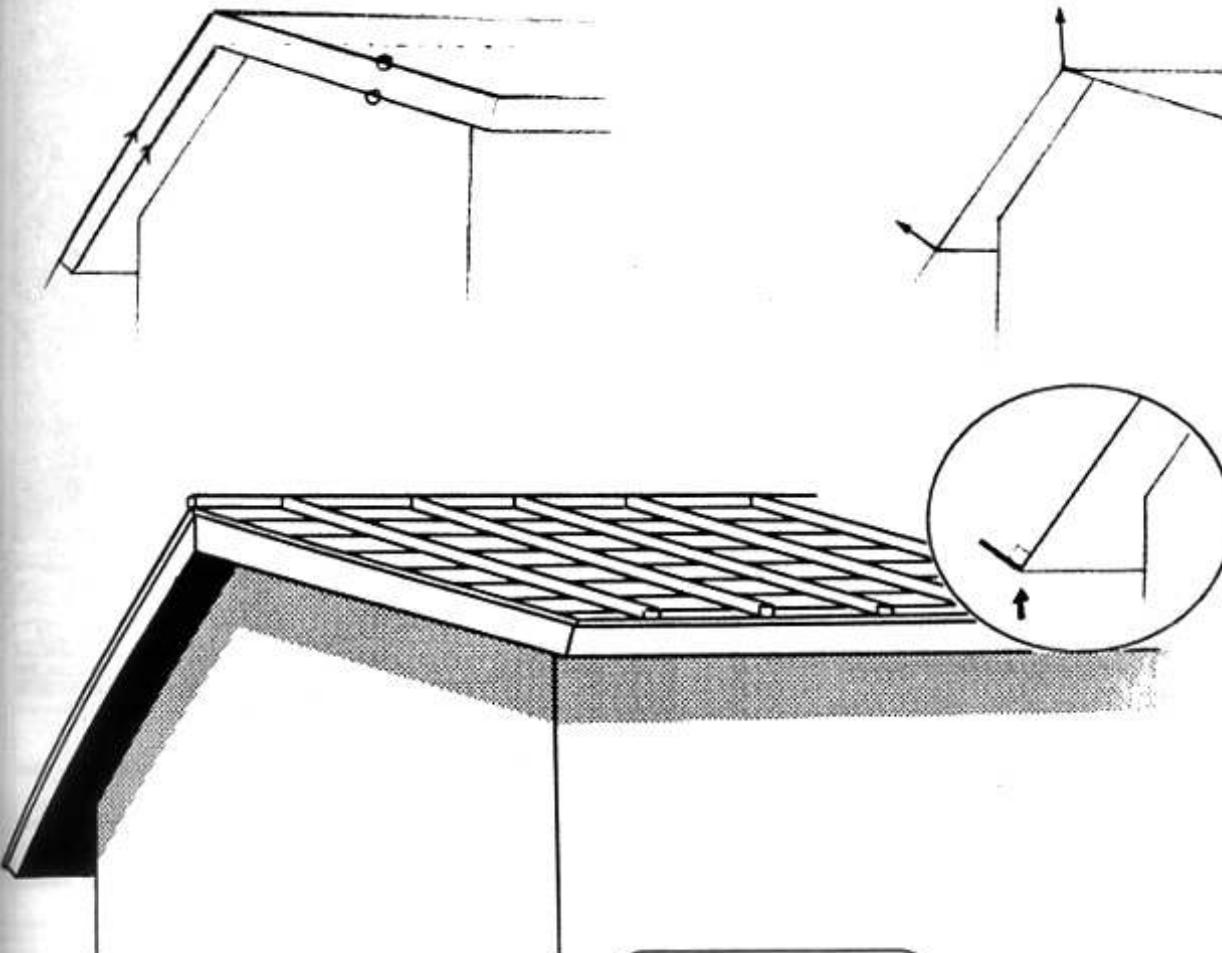


Vẽ đường (6) dọc theo tâm



#### 4. Đè mái nhà trông dày hơn

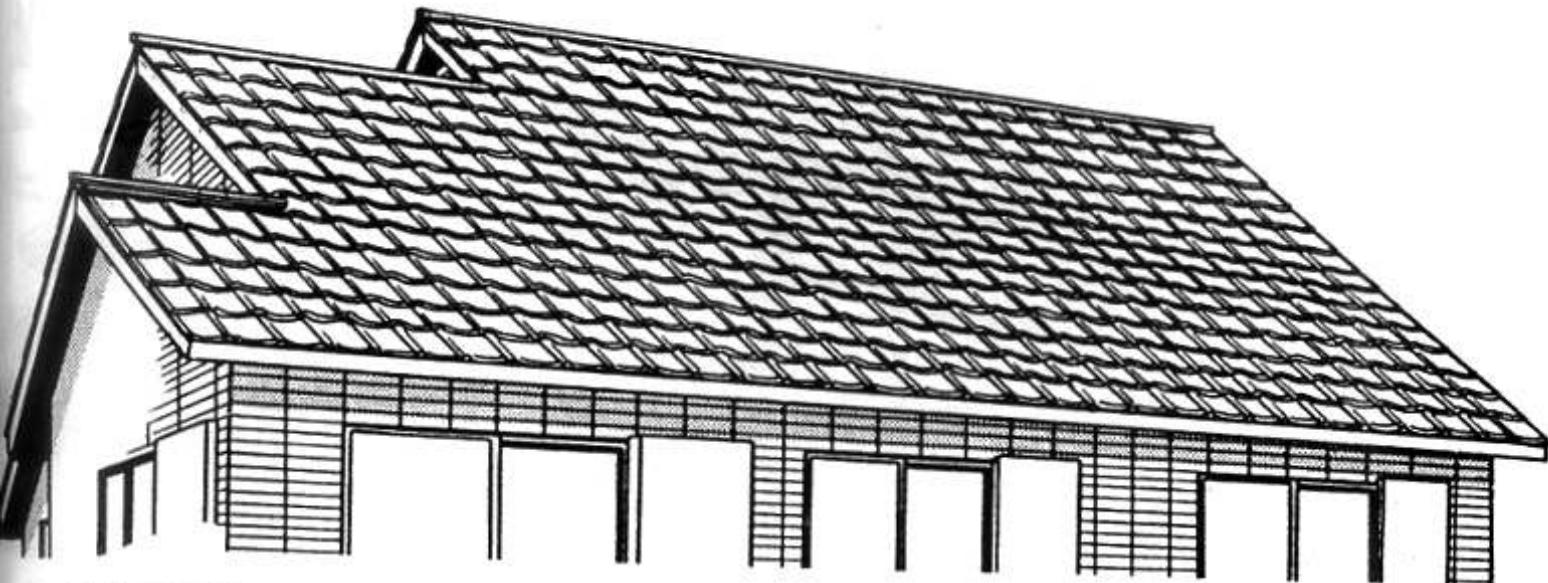
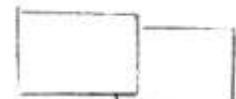
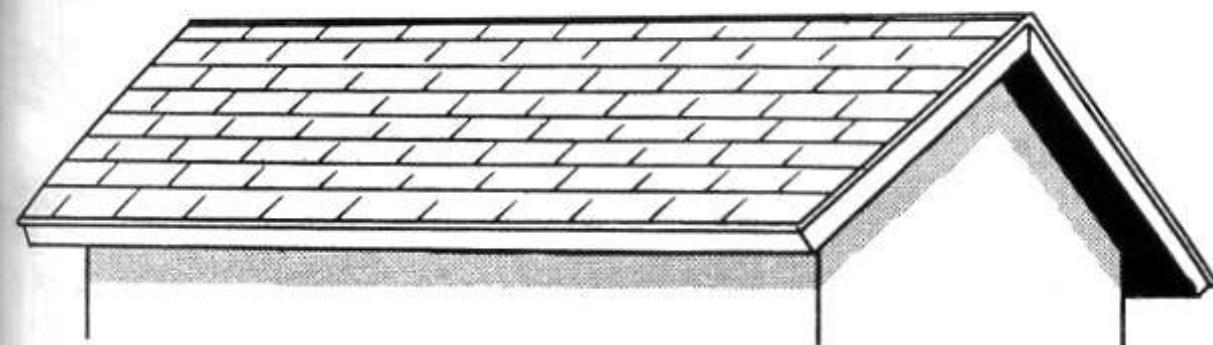
Tất cả đường kẻ đều là đường song song.



Đường đậm nét  
vuông góc với  
đường xiên. Ước  
tính chiều dài  
bằng mắt.

#### Mái nhà hoàn tất

Các kiểu mái nhà



Mách bạn nè...

Đừng quên đổ bóng dưới mái hiên nhé!

Áp dụng kỹ thuật vừa học, bạn có thể vẽ nên những kiểu mái nhà ấn tượng như thế này.



Tường nhà của ngôi nhà xây dựng theo kiến trúc thời samurai.



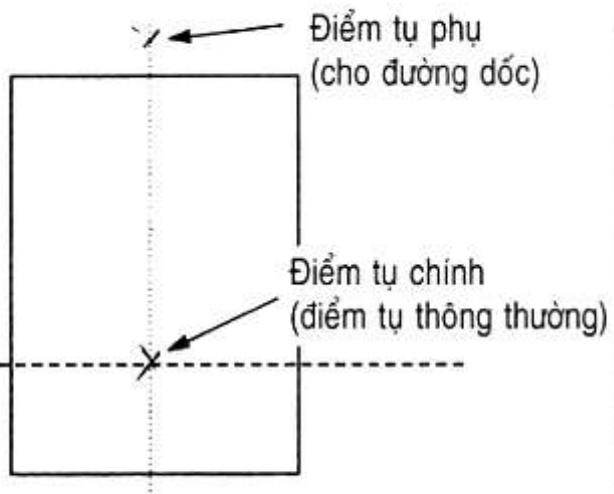
## CÁCH VẼ ĐƯỜNG DỐC

Khi vẽ đường dốc, ngoài điểm tự thông thường trên đường chân trời, bạn phải chọn thêm điểm tự phụ cho đường dốc. Vẽ nhà cửa theo điểm tự chính, còn đường dốc vẽ theo điểm tự phụ.

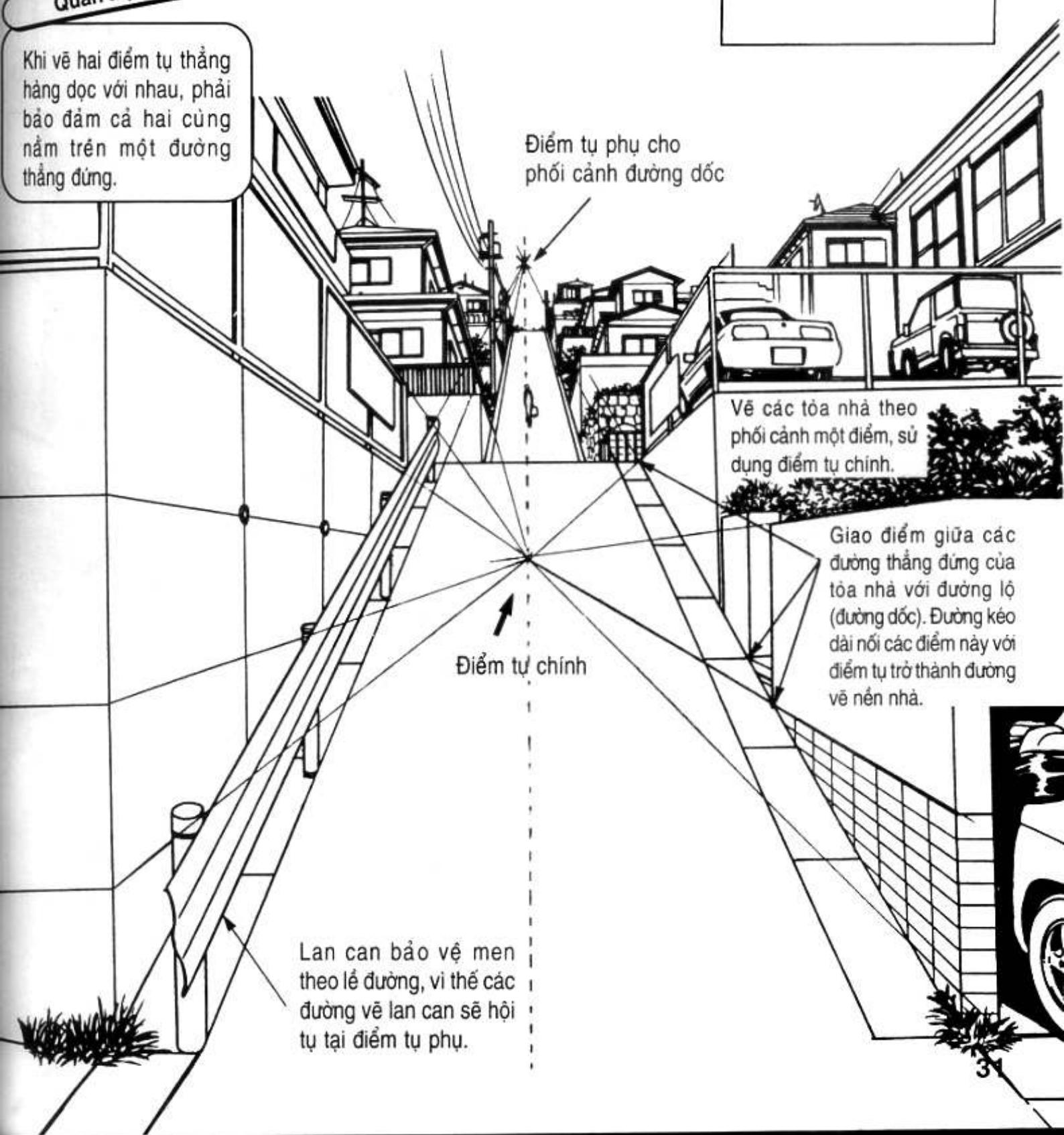
Đường chân trời

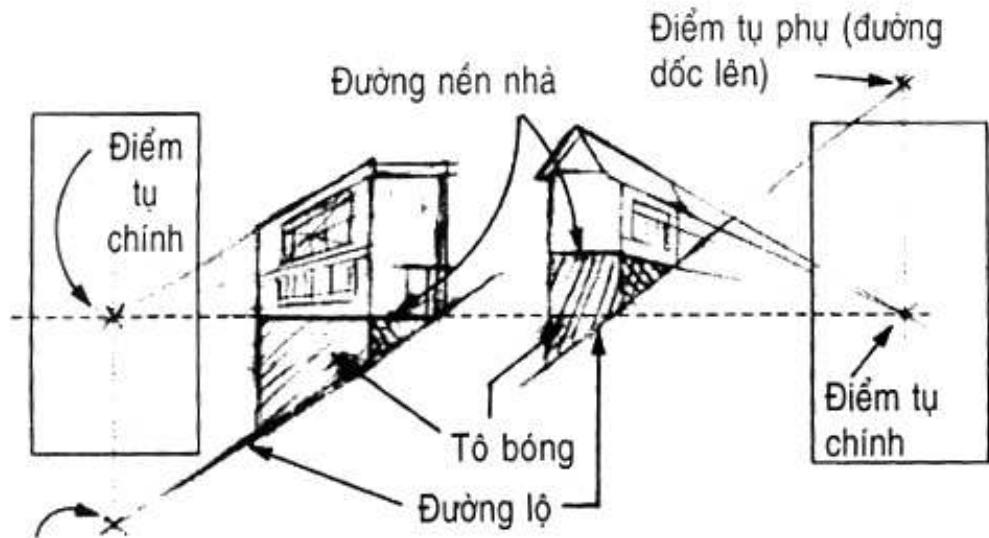
Quan trọng

Khi vẽ hai điểm tự thẳng hàng dọc với nhau, phải bảo đảm cả hai cùng nằm trên một đường thẳng đúng.



Hình vẽ sai



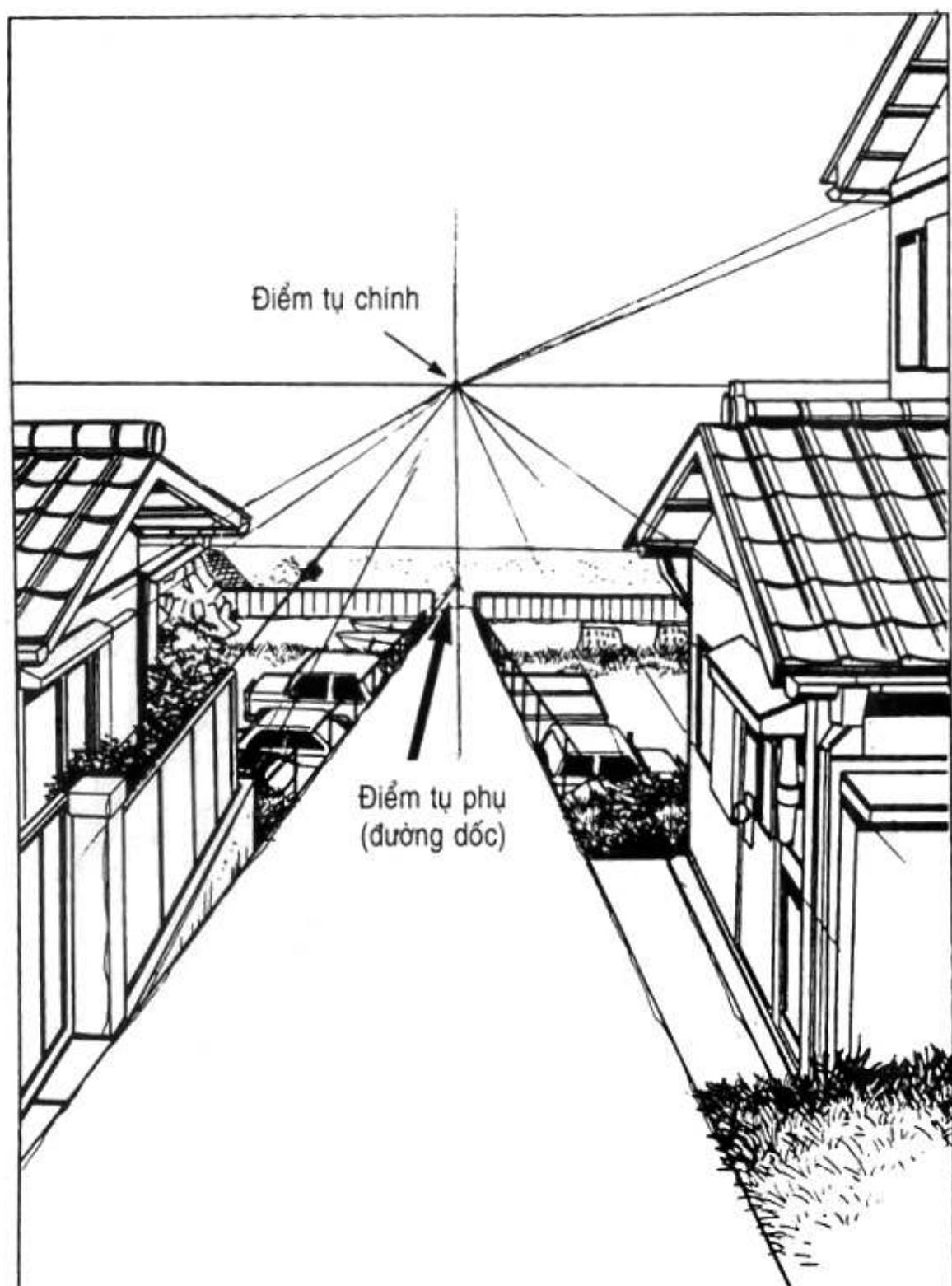


Điểm tụ phụ (đường dốc xuống)

Đối với những đường dốc nhu đường đồi, sườn núi, bạn đặt điểm tụ bên dưới đường chân trời.

Điểm tụ phụ (đường dốc lên)

Mấy cái nhà này không hề bị xây nghiêng!



**Lưu ý:** Khi vẽ người đang đi trên đường dốc, phải vẽ nhân vật bên trên đường chân trời nếu nhân vật đứng ở đầu dốc; và bên dưới đường chân trời nếu nhân vật đứng ở chân dốc.

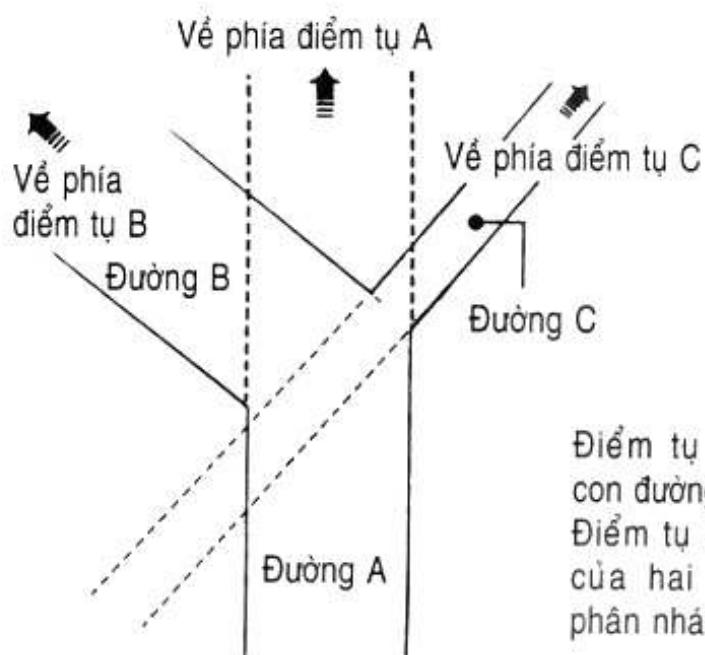
## CÁCH VẼ CON ĐƯỜNG CHIA NGĀ

Hãy hình dung con đường chia ngā  
như một giao lô giữa hai con đường,  
với các điểm tụ khác nhau.

Ảnh chụp từ máy bay



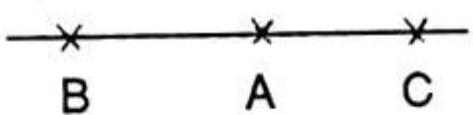
Đường B vuông góc với đường C.



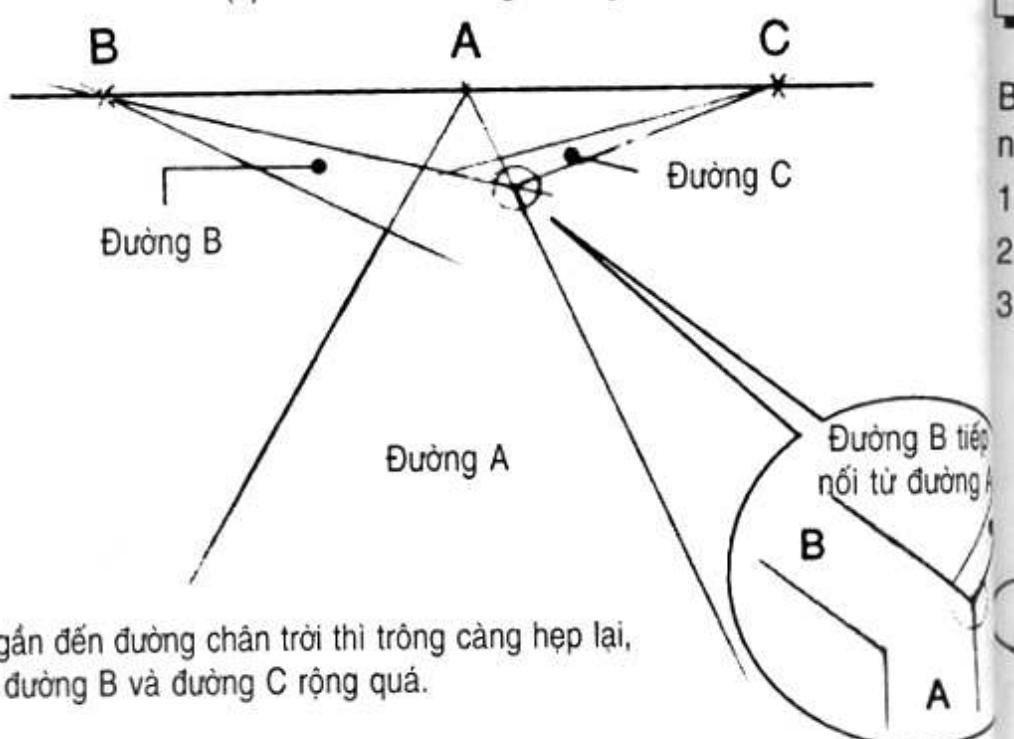
Điểm tụ A của  
con đường thẳng  
Điểm tụ B và C  
của hai đường  
phân nhánh



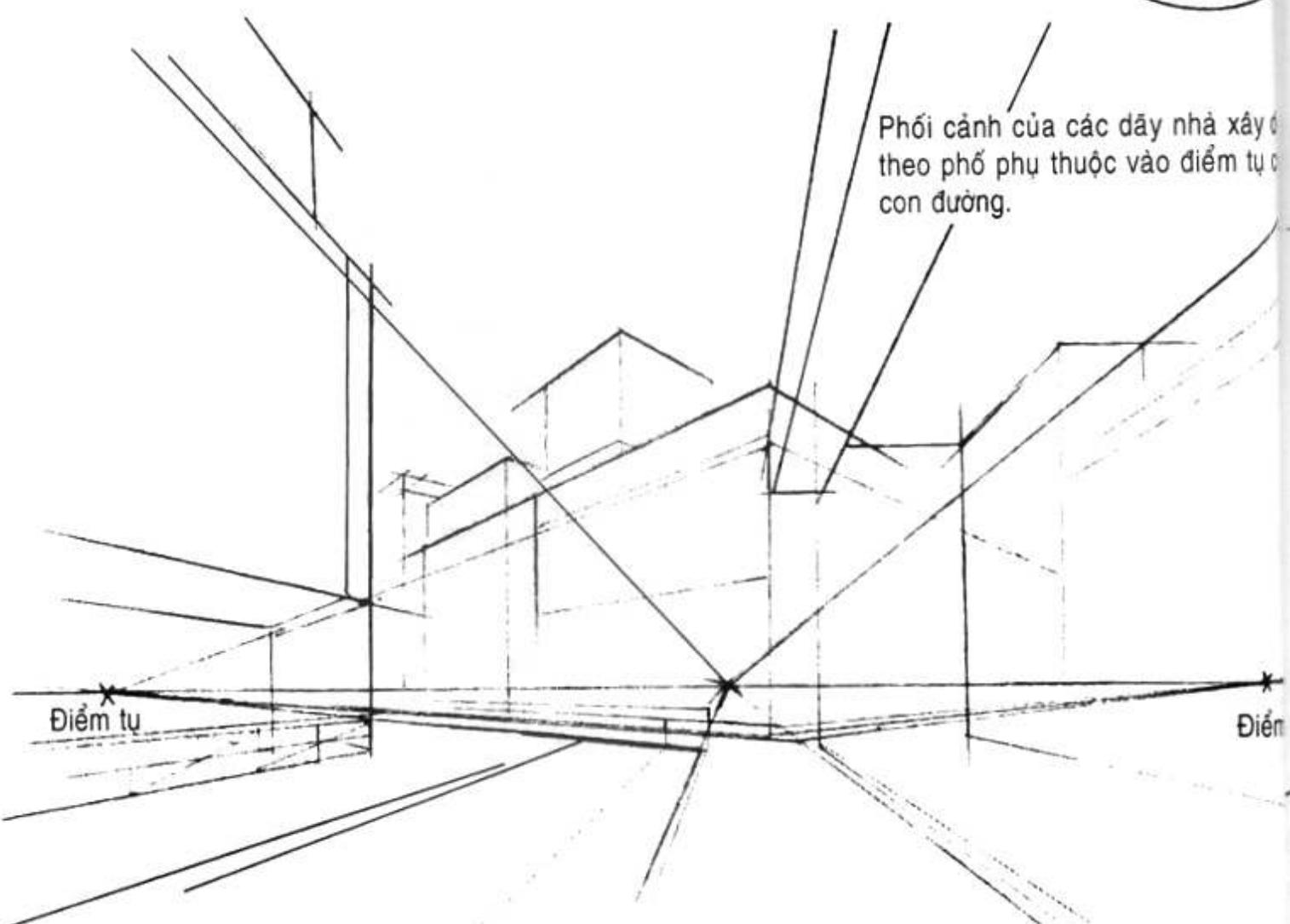
(1) Định điểm tụ của con đường



(2) Vẽ các con đường từ từng điểm tụ tương ứng



Con đường càng tiến gần đến đường chân trời thì trông càng hẹp lại, vì thế lưu ý không vẽ đường B và đường C rộng quá.



#### Con đường và điểm tụ

Đường chữ T và đường chữ Y có điểm tụ riêng. Các dãy nhà và lan can bảo vệ dọc theo phố sẽ dùng chung điểm tụ với con đường.

## VẼ NHÀ – KHI ĐIỂM TỰ Ở XA

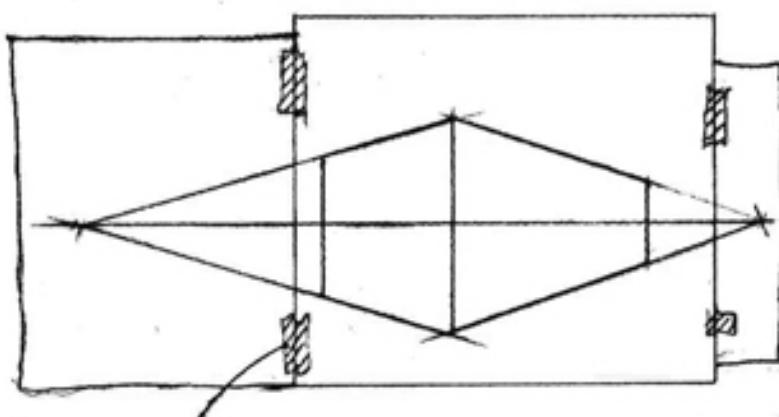
Bạn sẽ làm gì khi nhận ra điểm tự dùng để vẽ tòa nhà vượt khỏi lề giấy? Có ba giải pháp:

1. Nối thêm giấy
2. Dùng máy photocopy
3. Vẽ đường giống



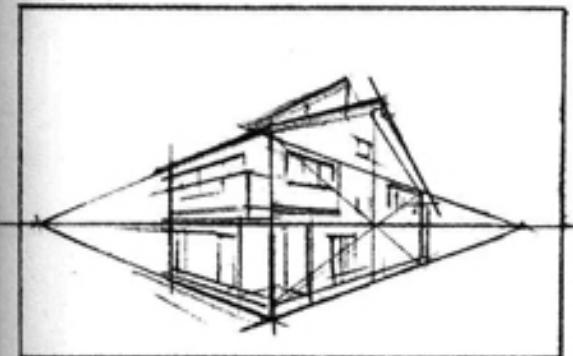
Dán tạm giấy nối bằng băng keo.

### 1. Nối thêm giấy

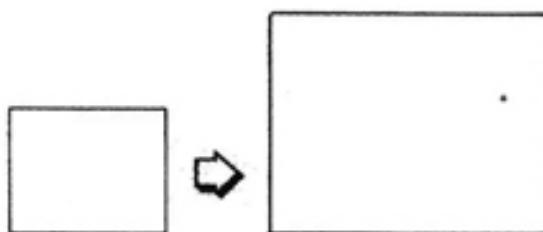


### 2. Sử dụng máy photocopy

(1) Phác hình ảnh ở kích cỡ cho phép vẽ thoải mái.



(2) Đem đi photocopy phóng lớn



Photocopy phóng lớn bản phác lên kích cỡ mong muốn.

### (3) Đồ nét



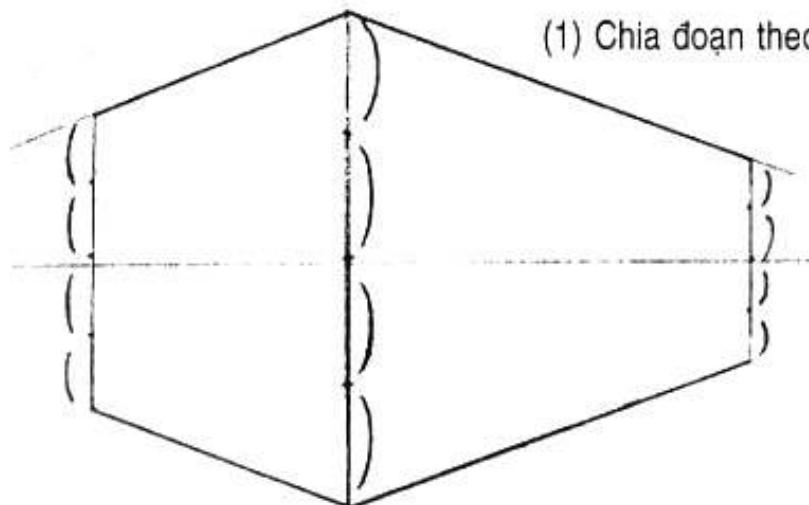
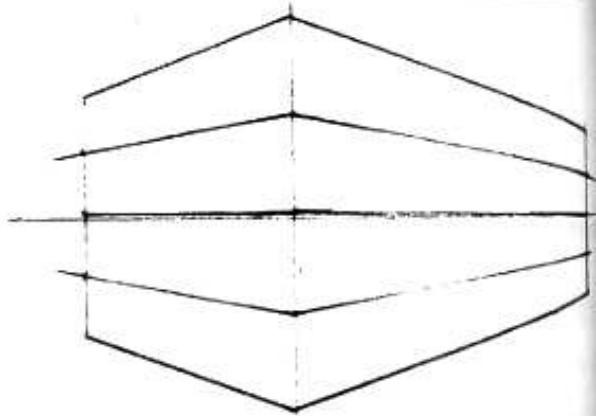
#### Đồ nét

Bạn sẽ dễ dàng hơn nếu sử dụng bàn đèn. Vẽ bằng mực rồi phóng lớn lên thì hình sẽ mất nét. Nên vẽ mực hình ảnh theo đúng kích cỡ mong muốn và sử dụng hình ảnh ở đúng kích cỡ ấy.

Áp giấy calque lên bản phác đã photocopy phóng to và vẽ lại bằng mực.

### 3. Vẽ đường gióng

Sau khi đã xác định hình khối bên ngoài của tòa nhà, bạn bắt đầu chia đoạn các đường kẻ dọc.



(1) Chia đoạn theo tỷ lệ.



(2) Nối các điểm chia đoạn.

(3) Bắt đầu vẽ với các đường này làm chủ

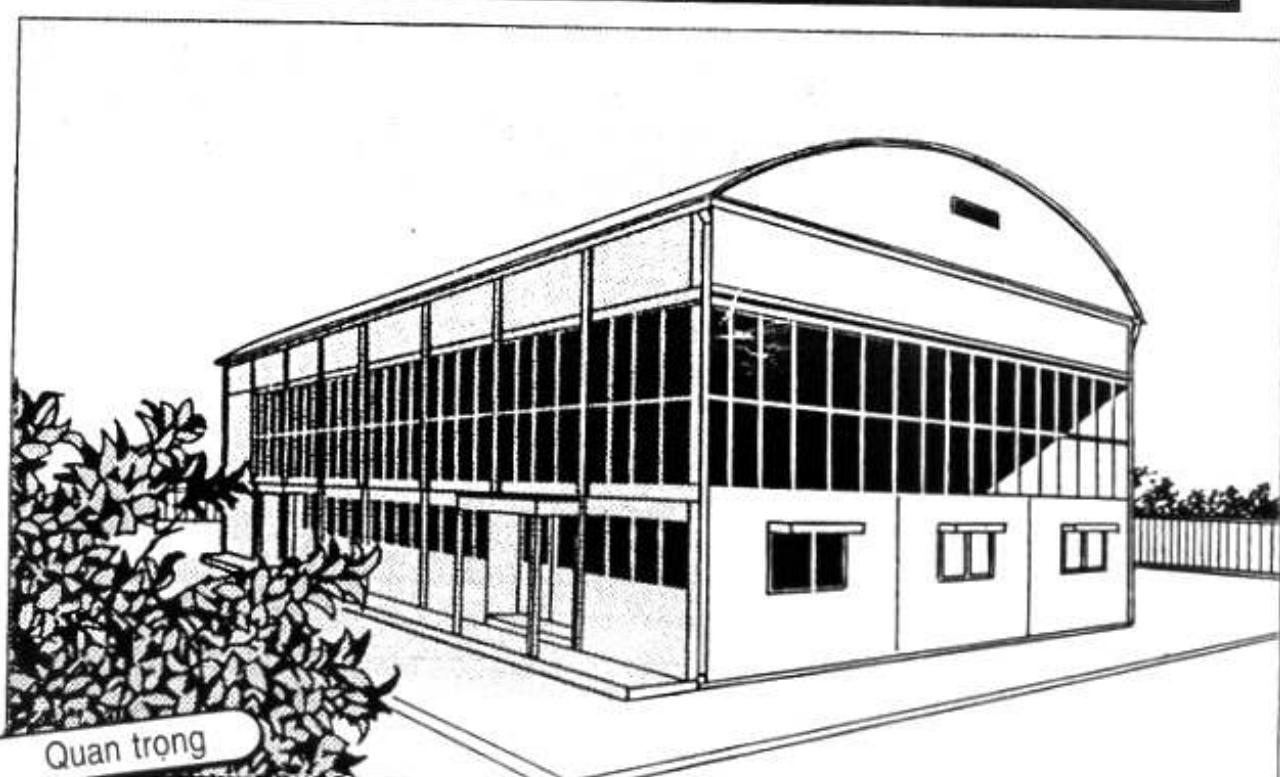


Lưu ý: Bì quyết là vẽ đường gióng bằng chì màu xanh hoặc vàng. Những màu này sẽ không hiển thị trên bìa hoặc bản photo. Thường thì điểm tự sẽ chạy tít ra xa khỏi trang giấy, bạn chả có thể dùng thước được.

## VẼ PHÒNG THỂ DỤC

Khi vẽ nhà cửa, hãy cố gắng nắm bắt đặc trưng cơ bản của kiểu nhà cụ thể.

Với các kiến trúc có bể ngang rộng rãi như hội trường, phòng thể dục, phải áp dụng phoi cảnh hai điểm.

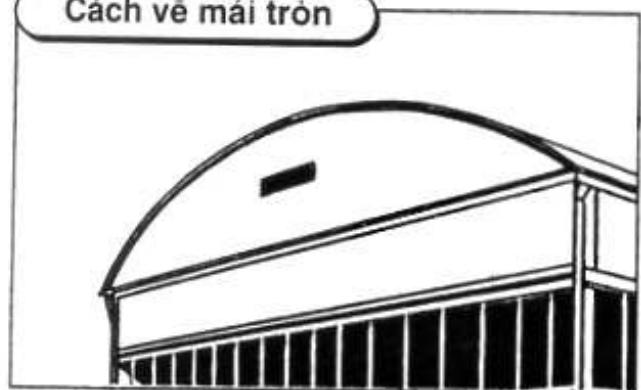


Quan trọng

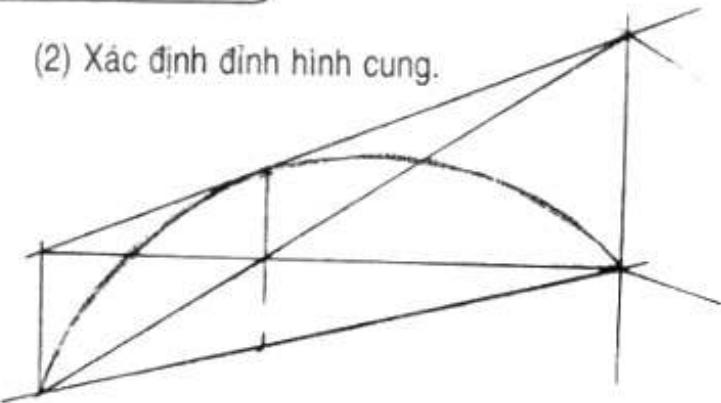
Đặc trưng của phòng thể dục:

- Bên ngoài: Đa phần có mái tròn, bể ngang rộng.
- Bên trong: Rộng rãi. Cố gắng thể hiện ở góc độ giúp chúng trông thực sự rộng rãi.

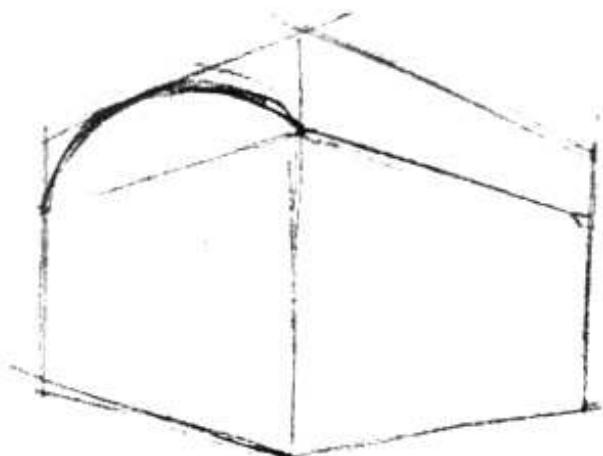
Cách vẽ mái tròn



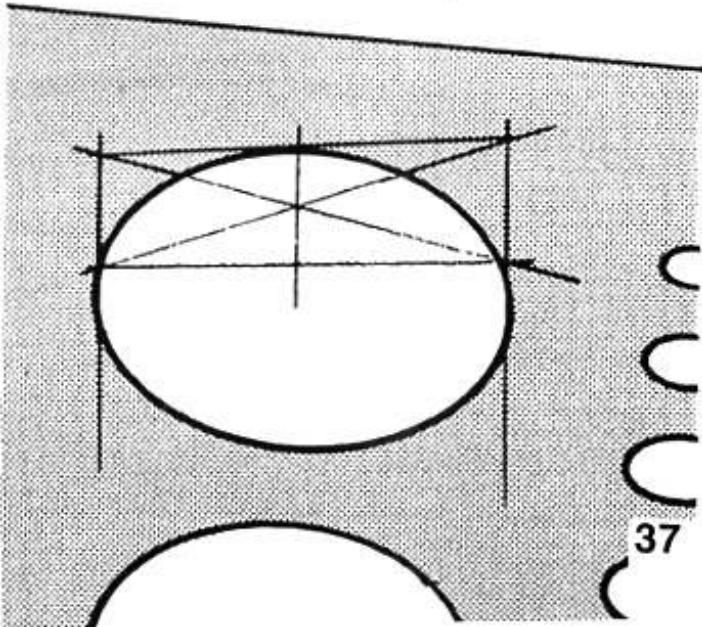
(2) Xác định đỉnh hình cung.



(1) Phác thảo hình dạng phòng thể dục.



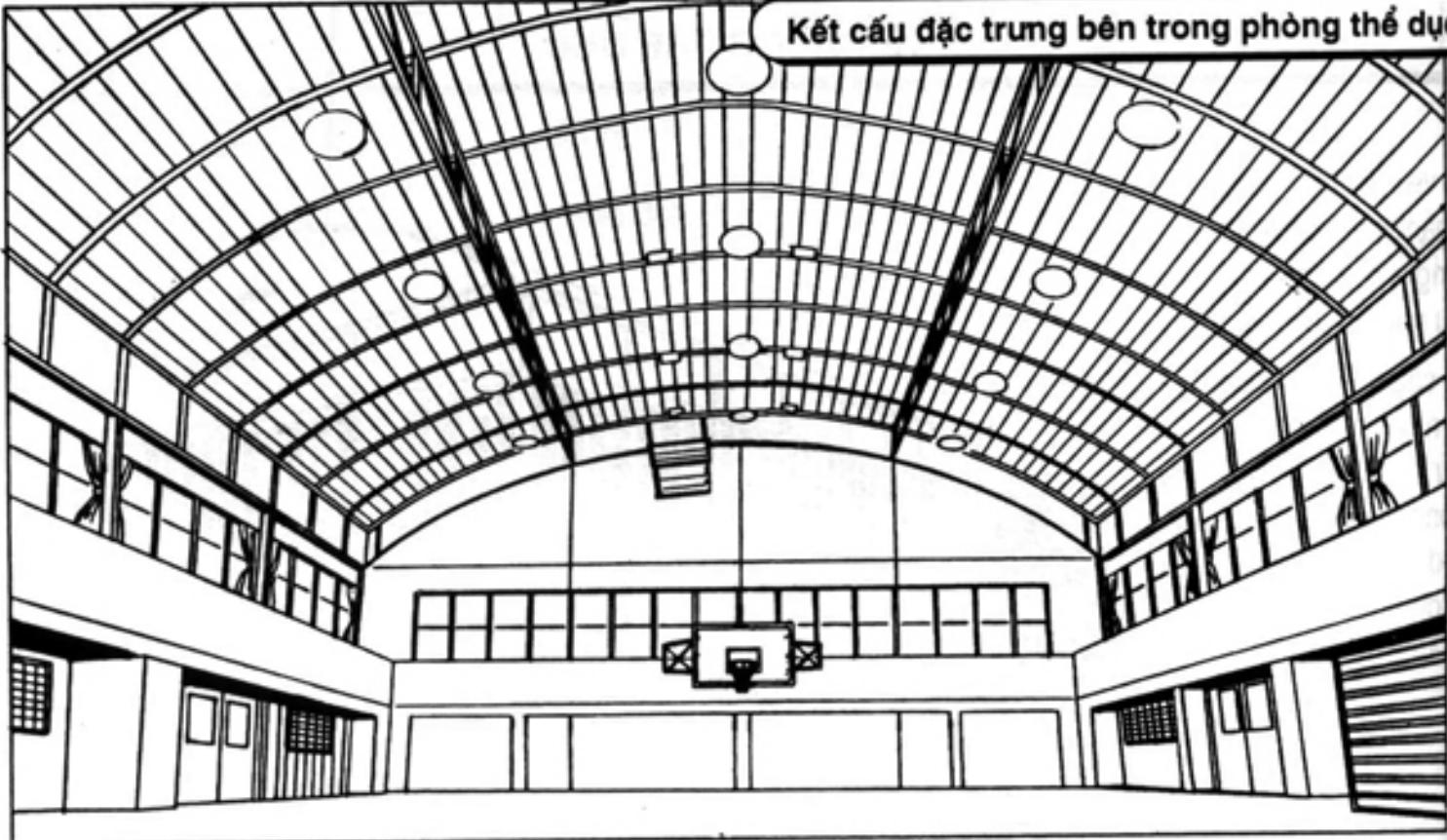
(3) Dùng thước hình elip vẽ mái nhà.



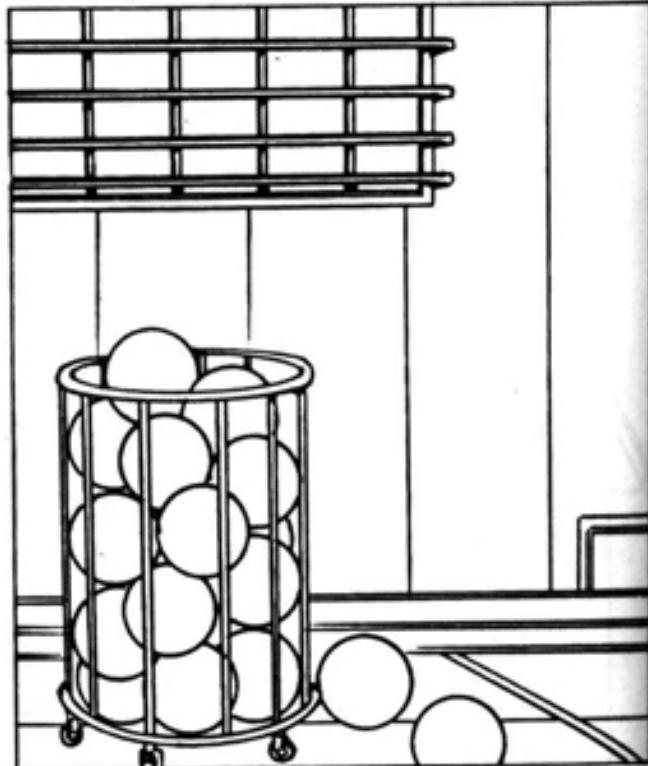
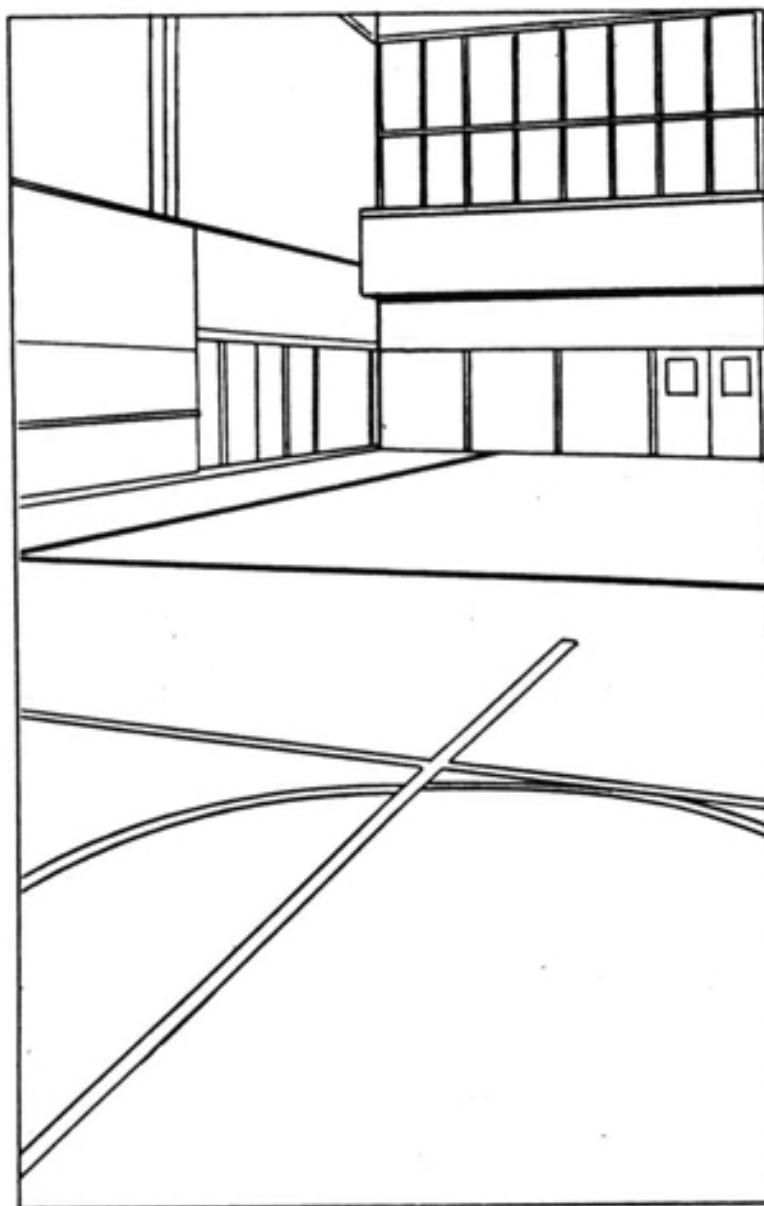
Khi phác qua hình dạng phòng thể dục, bạn vẽ một hình hộp quanh phần mái.

Kiểu hình elip bạn chọn sẽ tùy thuộc vào hình dạng mái nhà và cả vào sở thích của cá nhân bạn nữa.

Kết cấu đặc trưng bên trong phòng thể dục



Vẽ sàn và tường to rộng để thể hiện độ cao rộng của phòng tập.



Khi vẽ những cảnh sát tường, nên chú ý vẽ thêm cửa thấp, song sắt bảo vệ cửa kính và những dụng cụ thể thao đặc trưng nhằm giúp người xem cảm nhận được không khí thể thao.

Mách bạn nè...

Vẽ cửa sổ nhỏ hơn và đẩy đường sàn nhà lên cao hơn giúp tạo cảm giác không gian thông thoáng rộng rãi hơn.

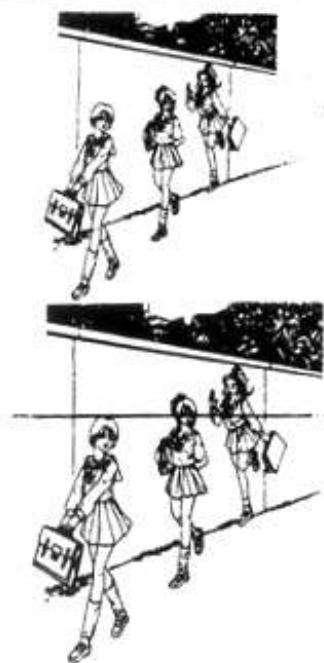
## PHỐI HỢP NHÂN VẬT VỚI CẢNH NỀN

Khi vẽ cảnh nền, kích thước nhân vật đóng vai trò rất quan trọng. Ở bài học này, chúng ta sẽ xem xét cách vẽ cảnh nền phối hợp với nhân vật theo luật xa gần.

### CẢM GIÁC XA GẦN CỦA CÁC NHÂN VẬT TRÊN CÙNG ĐƯỜNG THẲNG

Bạn hãy thử tìm điểm tụ và đường chân trời từ bức tường vẽ dâng sau nhân vật đi thành hàng dọc này.

Đường chân trời ở đâu?



Điểm tụ

Đường chân trời đi qua khuôn mặt của cô nữ sinh A. Ba cô gái này lại đang đi thành hàng dọc, nên cho dù cao thấp khác nhau thì mối quan hệ trong không gian của hai nhân vật còn lại vẫn y như minh họa ở hình bên.



Từ trên nhìn xuống thì cả 3 người gần như đi thành một hàng dọc.

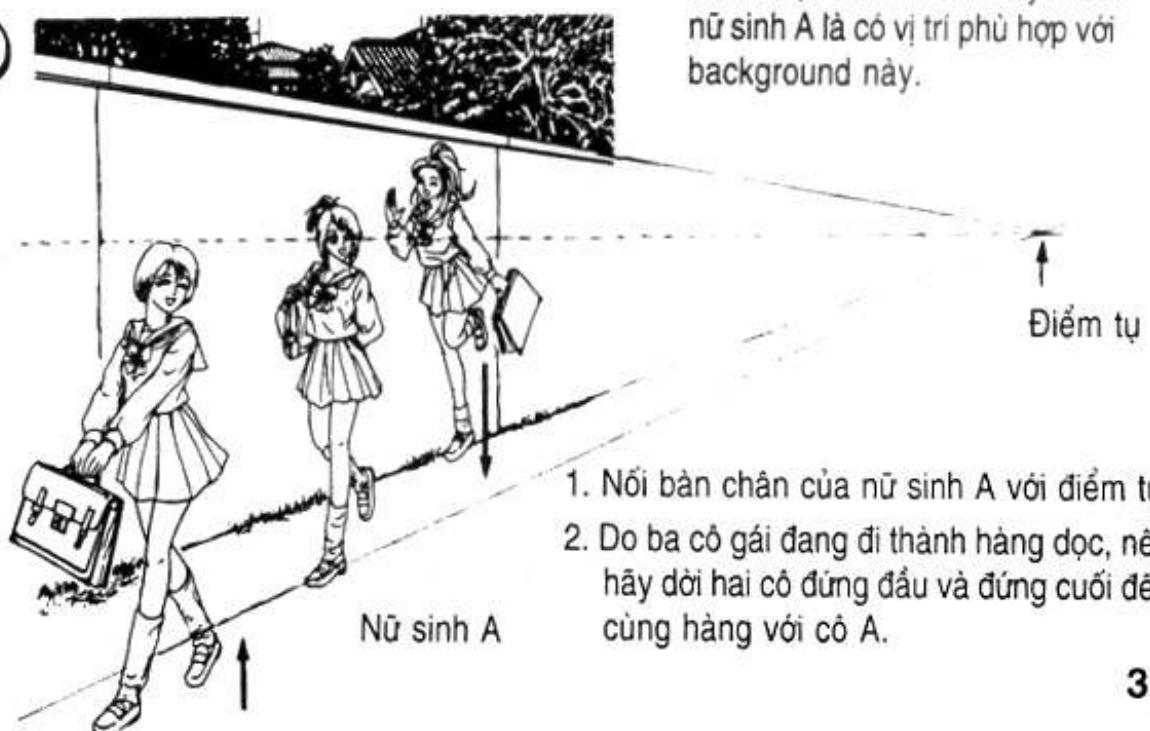
### Nhìn một bên



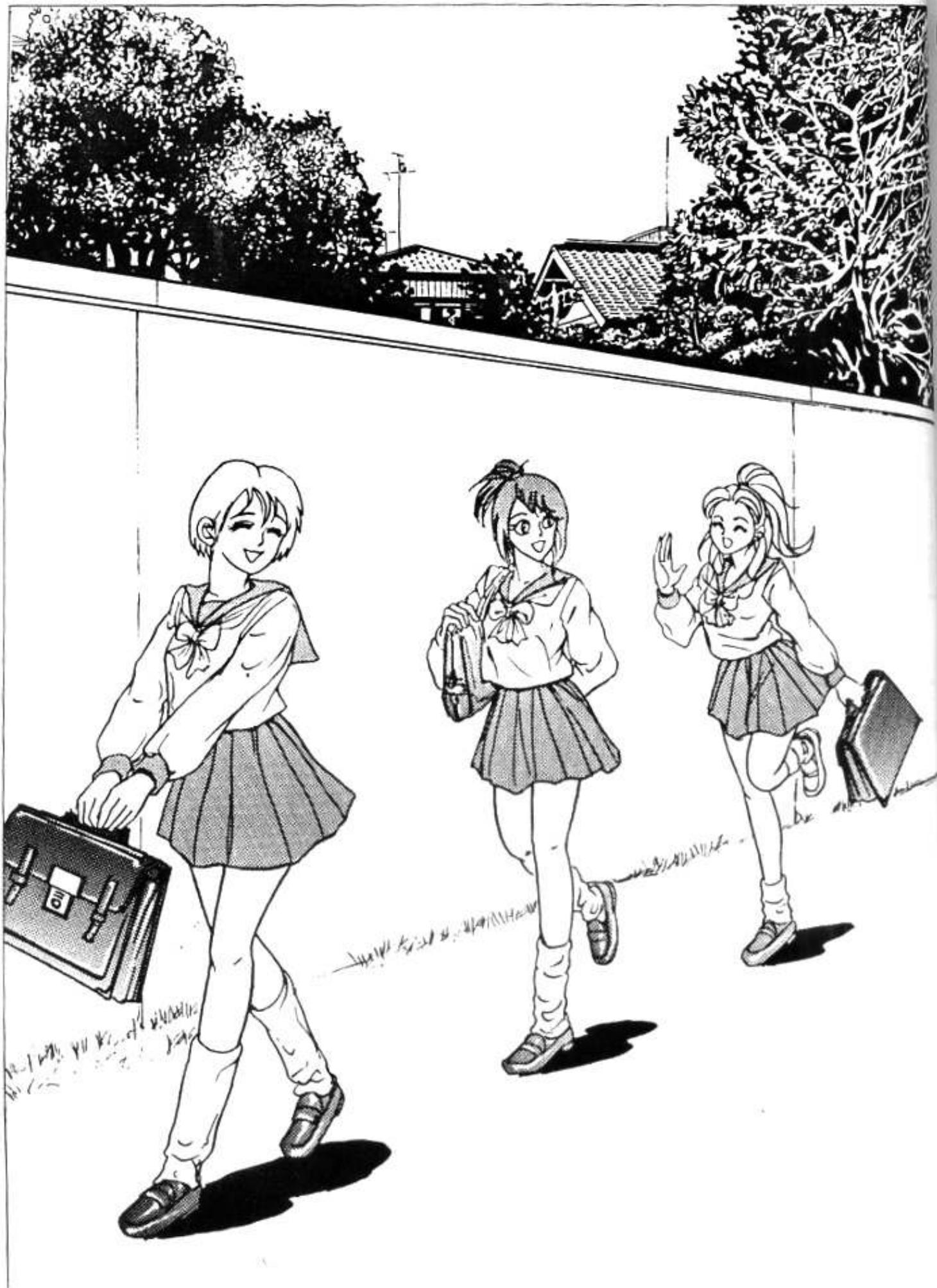
Nữ sinh A

Nhìn một bên thì chỉ duy nhất nữ sinh A là có vị trí phù hợp với background này.

Điều chỉnh lại nhé!



1. Nối bàn chân của nữ sinh A với điểm tụ.
2. Do ba cô gái đang đi thành hàng dọc, nên hãy dời hai cô đứng đầu và đứng cuối đến cùng hàng với cô A.

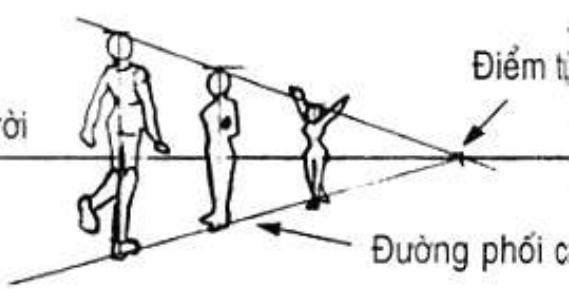


**Quan trọng**

Các nhân vật có chung  
đường phối cảnh sẽ xếp  
thành một hàng.

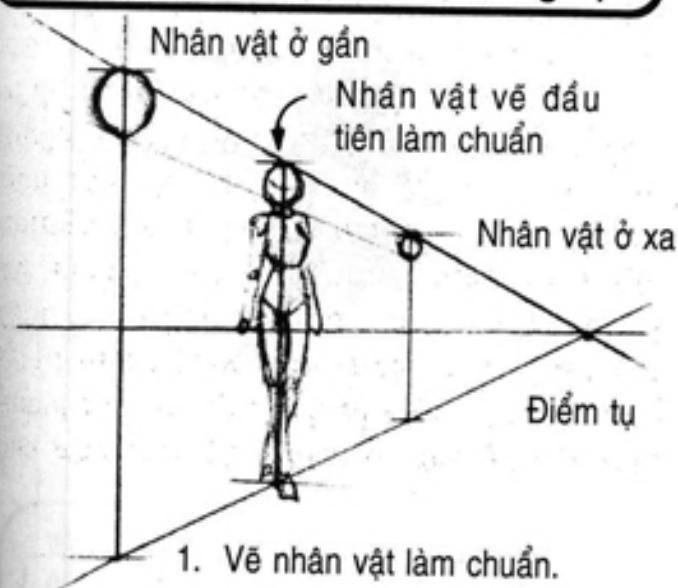
Đường chân trời

Điểm t

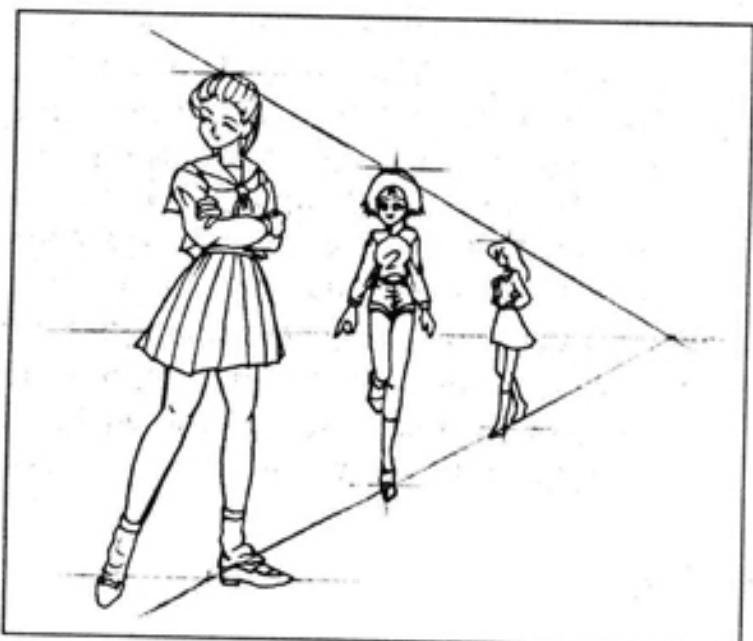


# BỐ TRÍ NHIỀU NHÂN VẬT TRONG KHÔNG GIAN – PHƯƠNG PHÁP TỊNH TIẾN

## Khi các nhân vật đi theo một hàng dọc

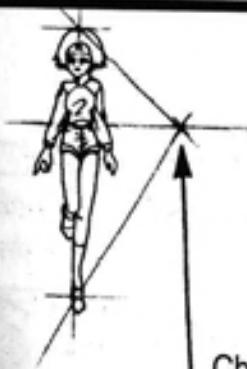


1. Vẽ nhân vật làm chuẩn.
2. Chọn điểm tụ thích hợp, nối điểm tụ này với nhân vật làm chuẩn, sau đó vẽ các nhân vật đứng trước và sau nhân vật làm chuẩn này.



**Chú ý:** Tất cả nhân vật cao bằng nhau.

## Khi có nhân vật đứng trước nhân vật làm chuẩn



Chọn điểm tụ ở gần nhân vật làm chuẩn.

### Mách bạn nè...

Để bố trí nhân vật, bạn chọn bao nhiêu điểm tụ cũng được.

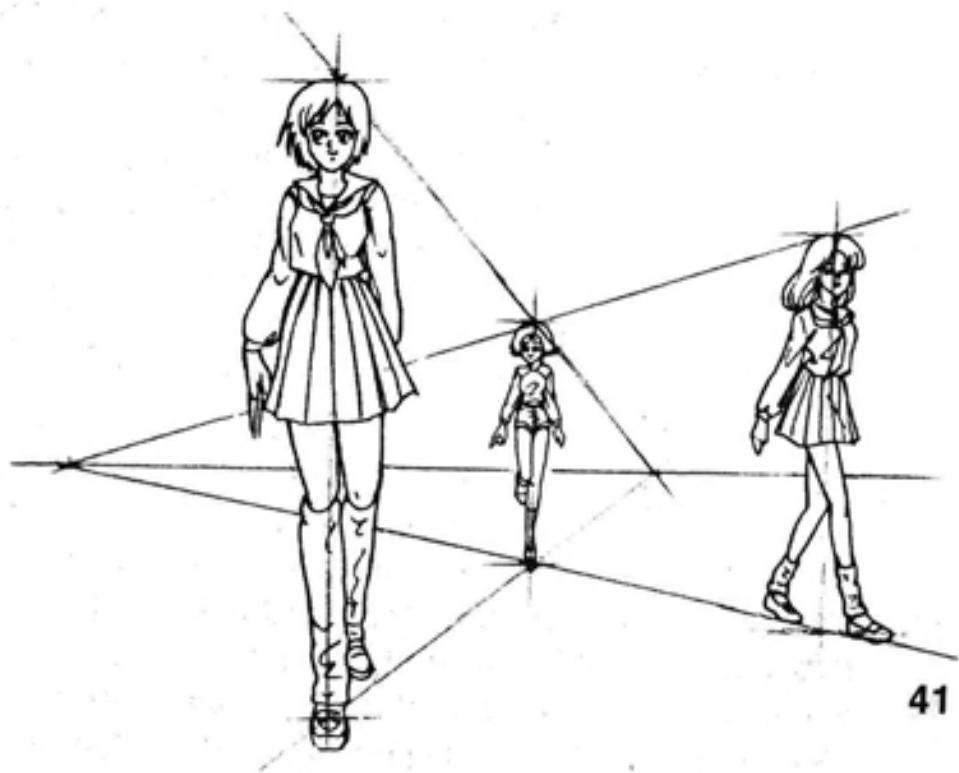
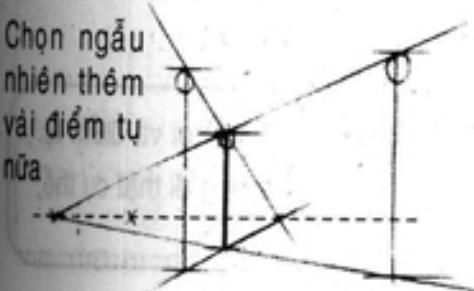


## Khi muốn đặt nhân vật ở vị trí ngẫu nhiên

Nhân vật làm chuẩn

Điểm tụ mới      Điểm tụ mới

Chọn ngẫu nhiên thêm vài điểm tụ nữa



## VẼ MỘT NHÓM HỌC SINH TRÊN ĐƯỜNG ĐẾN TRƯỜNG HOẶC VỀ NHÀ

### 1 Vẽ một nhân vật

Vẽ một nhóm nhân vật thực sự không hề đơn giản. Nếu không cẩn thận thì nhân vật của bạn trông sẽ trồi lên trụt xuống bất thường hoặc không ăn khớp với nền.

Tiến trình vẽ nên diễn ra thế này:

1. Vẽ nhân vật làm chuẩn.
2. Xác định đường chân trời và điểm tự, sau đó sơ phác nền.
3. Lấy nhân vật vừa vẽ làm chuẩn, bố trí các nhân vật còn lại theo điểm tự đã chọn (đây gọi là phương pháp tịnh tiến nhân vật).
4. Cuối cùng, vẽ cụ thể nền.



### 2 Sơ phác nền



Lưu ý: Nếu sau khi lọc nét, nền có thay đổi đôi chút cũng không sao. Quan trọng là khi vẽ nhân vật đầu tiên, bạn phải xác định đúng đường chân trời và điểm tự – hai thành phần cốt lõi của khung tranh.

Các nhân vật còn lại sẽ được vẽ dựa trên nhân vật làm chuẩn này.

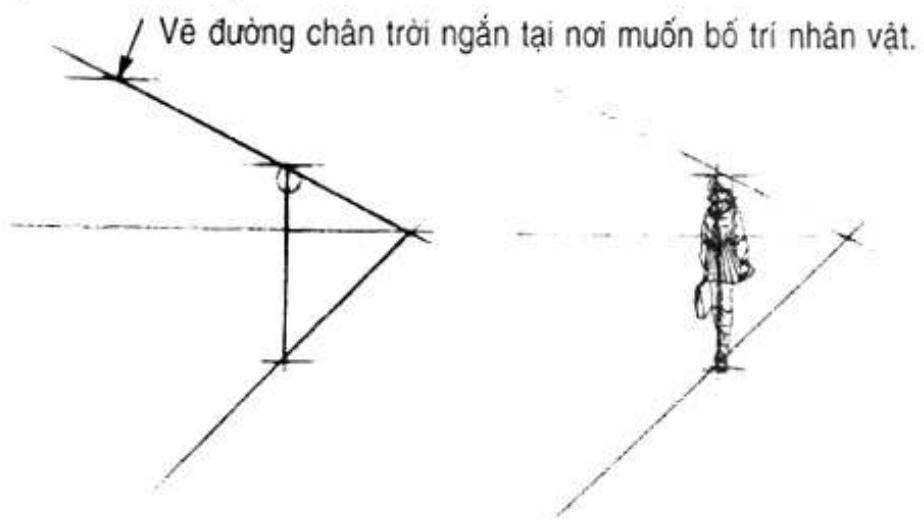
### 3 - A. Đầu và bàn chân nhân vật



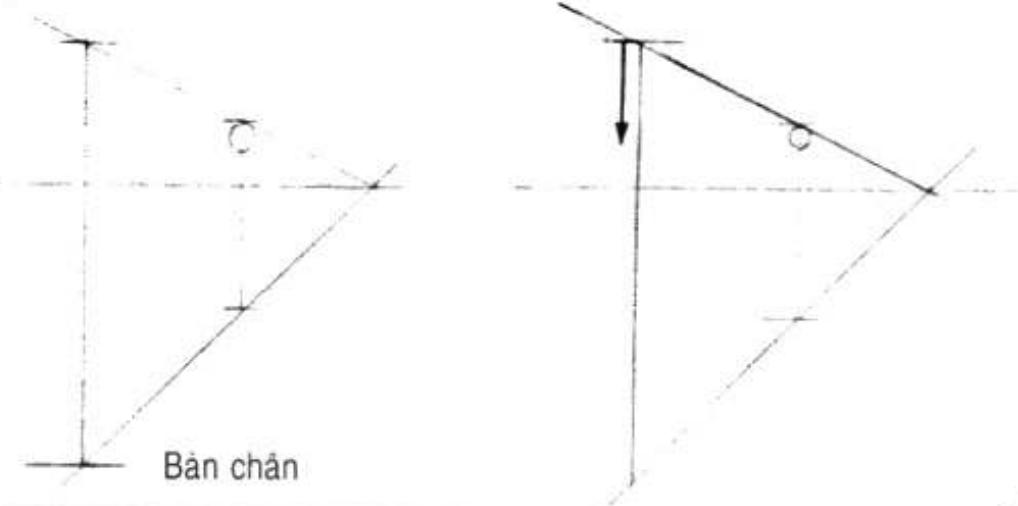
#### Quan trọng

- Chọn đúng đường chân trời và điểm tự
- Vẽ đường thể hiện đường đi thật cụ thể rõ ràng.

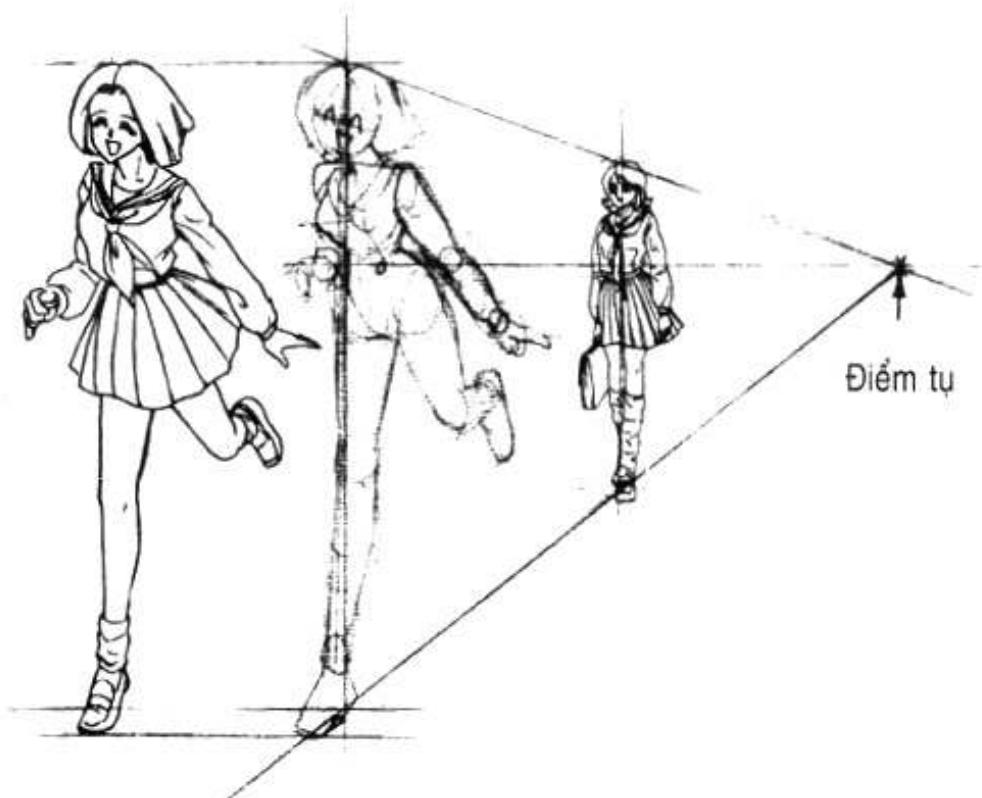
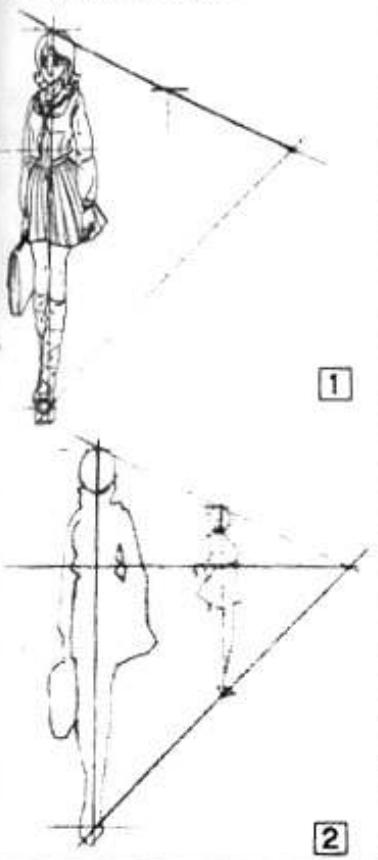
### 3 - B. Vẽ nhân vật ngay trước và ngay sau nhân vật làm chuẩn



Vẽ thêm đường phụ  
để xác định độ lớn  
của đầu nhân vật.



Vẽ nhân vật đứng ngay sau  
nhân vật làm chuẩn.



Lưu ý: Đứng ngay trước hay ngay sau nhân vật làm chuẩn cũng có  
nghĩa là đứng trên cùng hàng dọc.

### 3 - C. Bố trí nhân vật một cách ngẫu nhiên

Khi muốn nhân vật đứng ở vị trí ngẫu nhiên, không cùng hàng, có hai cách thực hiện:

Điểm ảo

Nhân vật đứng trên vạch này sẽ thẳng hàng với nhân vật làm chuẩn xét tương quan với con đường.



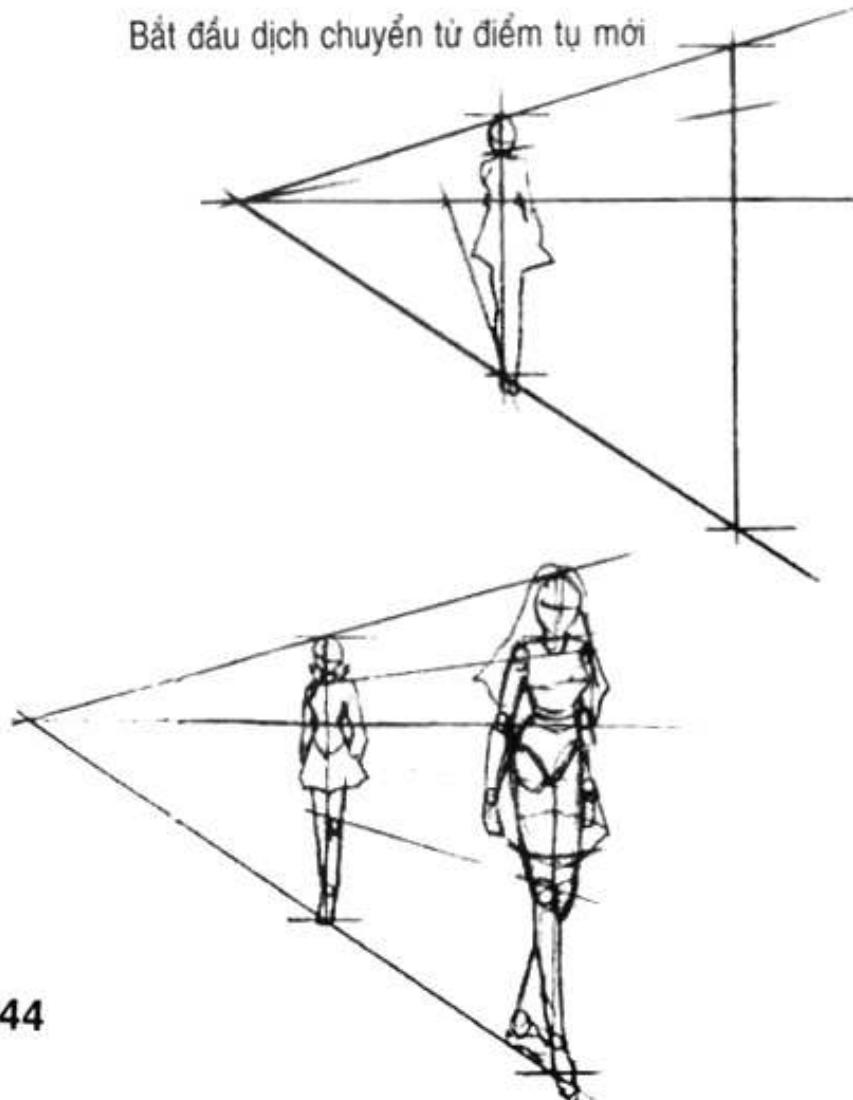
Nhìn từ trên xuống



(1) Dịch chuyển nhân vật tới trước hoặc ra sau. Xác định điểm tụ.



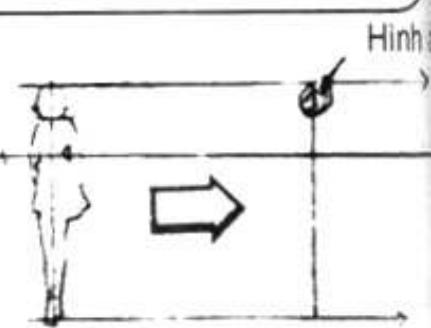
Bắt đầu dịch chuyển từ điểm tụ mới



Cách thức bố trí nhân vật một cách ngẫu nh

1. Dịch chuyển tới trước hoặc ra sau.
2. Kết hợp với dịch sang hai bên và tới trước.

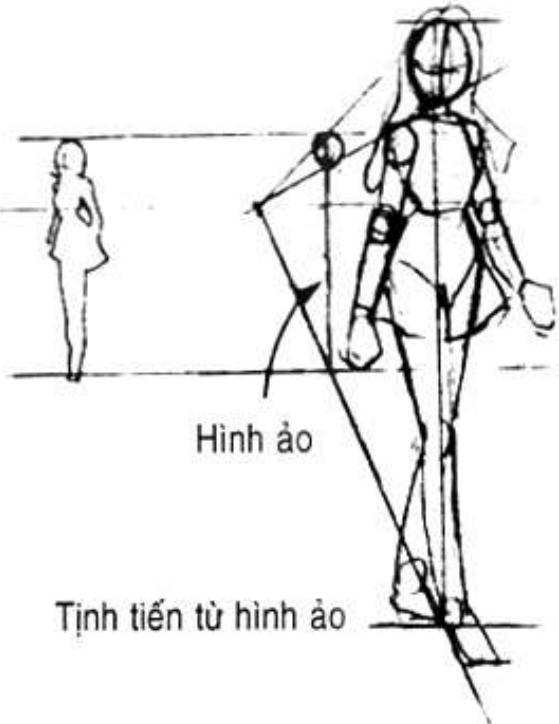
(2) Tịnh tiến song song và dịch chuyển tới lui – dựa vào hình ảo.



Dịch chuyển nhân vật làm chuẩn vị trí song song (có cùng chiều ca



Lấy điểm tụ phụ ở gần hình ảo.



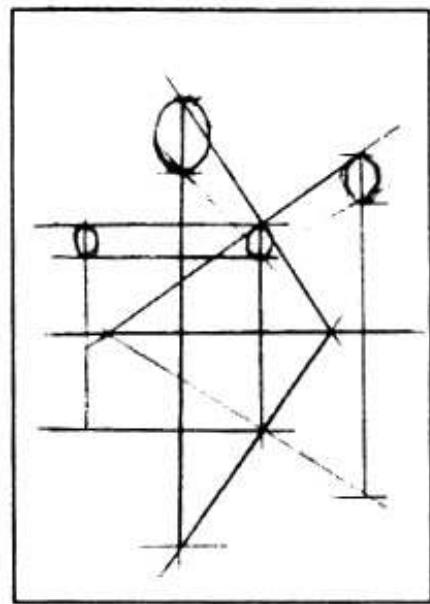
Nhóm học sinh trên đường đi học (bản phác)



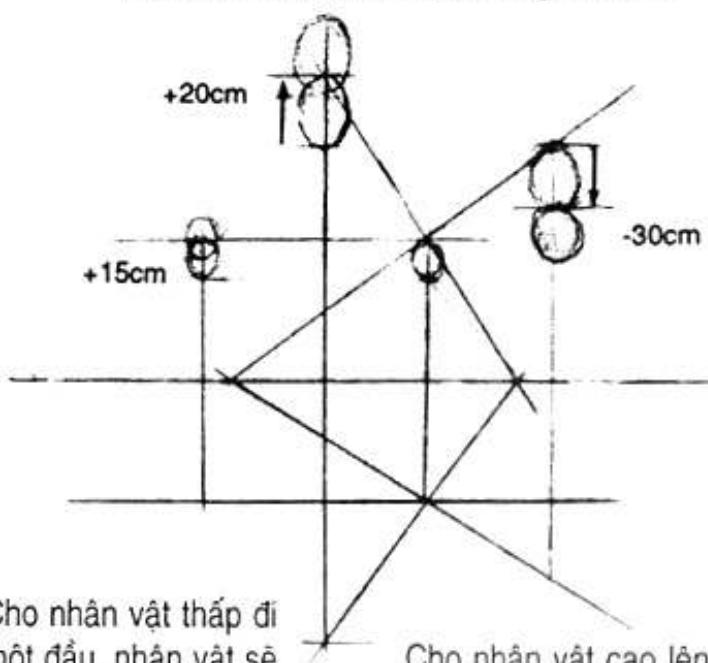
**Lưu ý:** Với cảnh học sinh đi học, chú ý vẽ hai, ba người thành một nhóm, đi cạnh nhau, đồng thời rải rác một, hai học sinh đi một mình, phía trước hoặc bên cạnh.

## TAO ĐỘ CAO THẤP KHÁC NHAU GIỮA CÁC NHÂN VẬT TRONG KHÔNG GIAN

Nếu chỉ dịch chuyển tiolet và tịnh tiến song song, tất cả nhân vật sẽ cao bằng nhau! Muốn thể hiện sự chênh lệch chiều cao giữa các nhân vật, bạn phải cho đầu nhân vật cao lên hoặc thấp xuống, còn bàn chân thì để yên vị trí đó, chờ xé dịch!

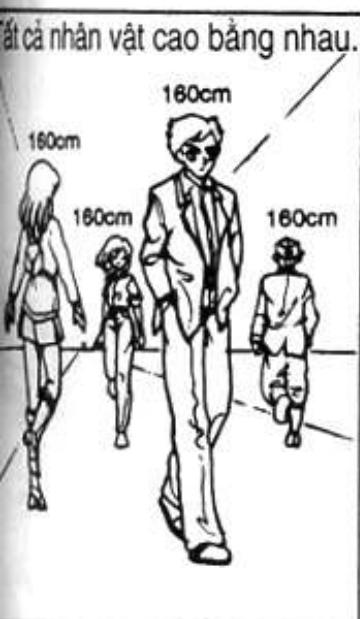


Đầu người cao khoảng 30cm. Giả sử nhân vật ban đầu cao khoảng 160cm.

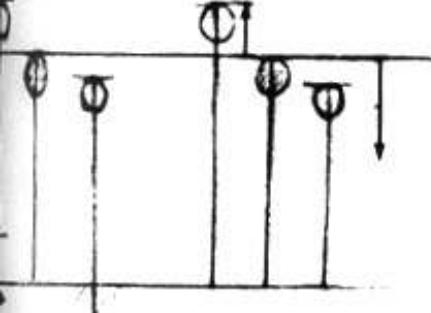


Cho nhân vật thấp đi một đầu, nhân vật sẽ cao chừng 130cm.

Cho nhân vật cao lên 2/3 đầu, chiều cao nhân vật sẽ là 180cm.



Đúng



Khi bàn chân nhân vật cao lên hay thấp xuống sẽ tạo cảm giác nhân vật lùng trong không trung hay lún xuống mặt đất.

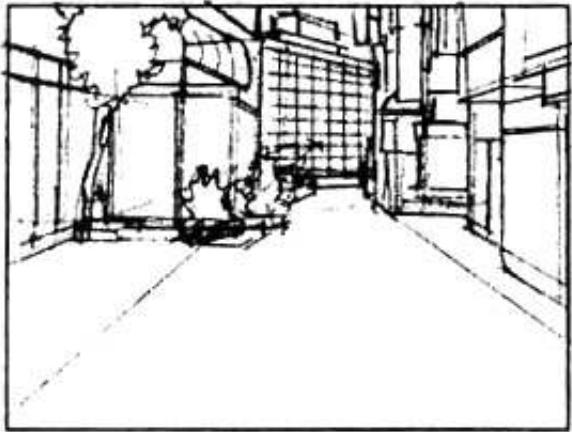
Lưu ý: Khi vẽ đám đông, nên cho mỗi nhân vật mặc trang phục khác nhau, đi theo hướng khác nhau để bức tranh thêm sinh động.



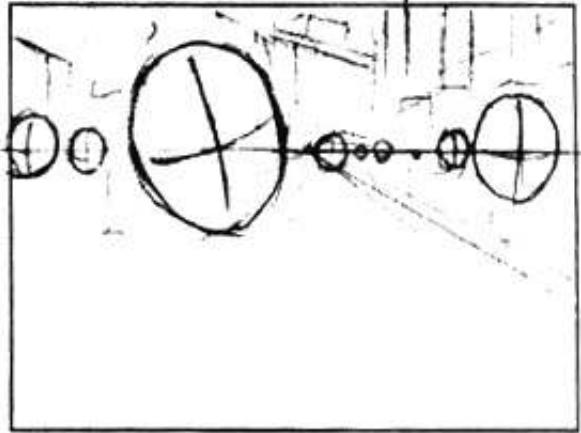
## VẼ ĐÁM ĐÔNG THEO CÁCH ĐƠN GIẢN HƠN

Trên đường chân trời, bạn vẽ nhiều cái đầu to nhỏ khác nhau. Sau đó vẽ tiếp thân người với kích cỡ tương ứng với từng cái đầu đã vẽ.

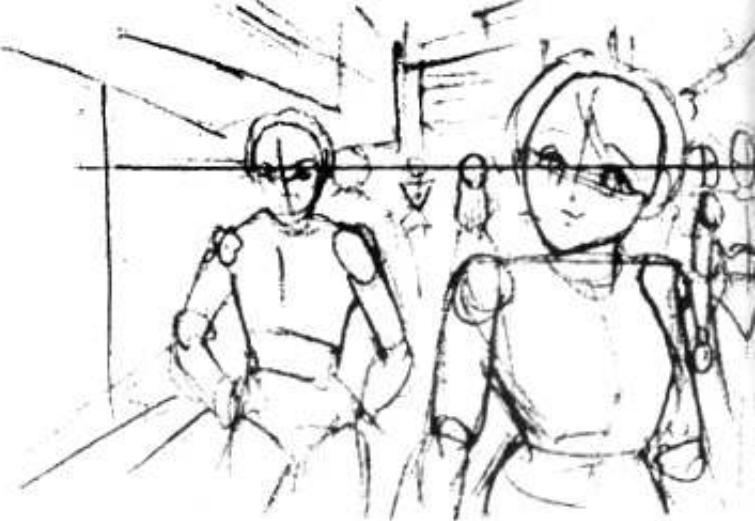
Phác nén



Vẽ nhiều cái đầu to nhỏ khác nhau



Phác thân người



### Mối quan hệ giữa đầu và thân người

Được gọi là "tỷ lệ đầu:thân."

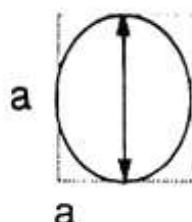
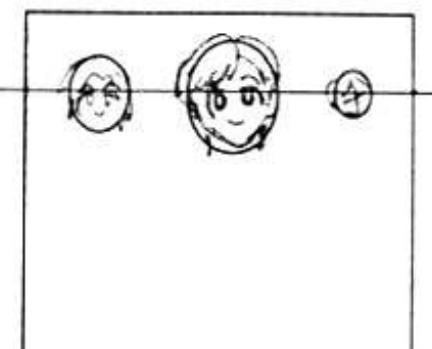
Ví dụ: Một người có chiều cao tính theo tỷ lệ đầu:thân là 1:6 đồng nghĩa với việc người ấy cao khoảng... 6 cái đầu!



Lưu ý: Kỹ thuật này cực thích hợp với những cảnh đám đông đòi hỏi cận cảnh gương mặt nhân vật và lố nhố nhiều người ở phía sau.

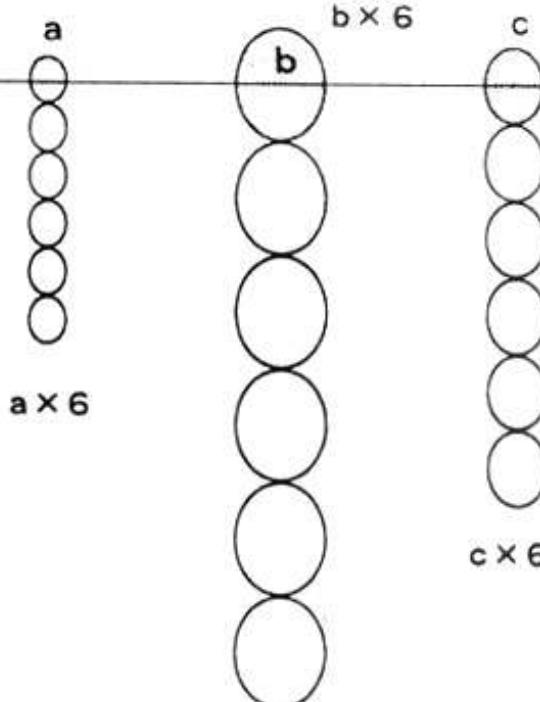
## Vẽ toàn thân – bắt đầu từ... cái đầu!

Đo chiều cao đầu rồi nhân lên theo tỷ lệ để có chiều cao toàn thân. Nếu tỷ lệ đầu:thân là 1:6, nhân chiều cao đầu cho 6 (chiều cao nhân vật bằng chiều cao đầu anh ta/cô ta nhân cho 6). Tương tự, nhân cho 5 nếu tỷ lệ đầu:thân là 1:5, v.v.

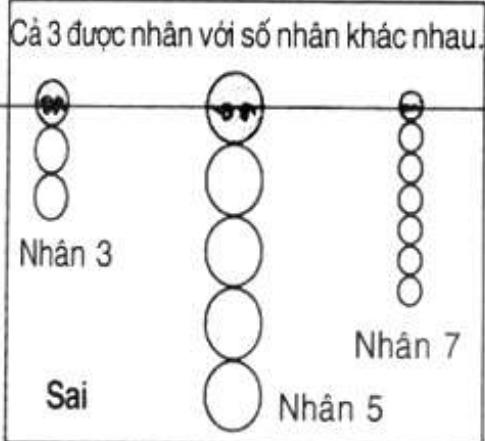


Chiều cao đầu

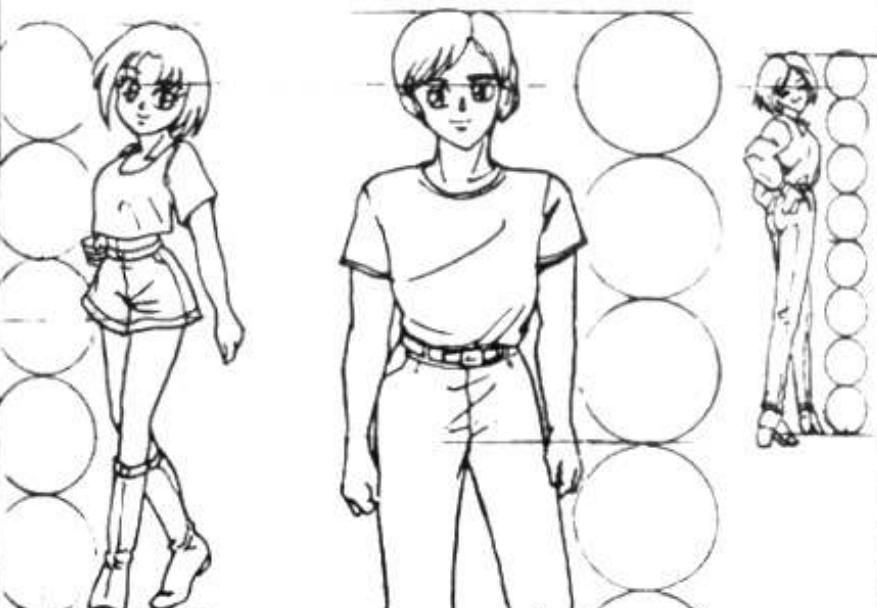
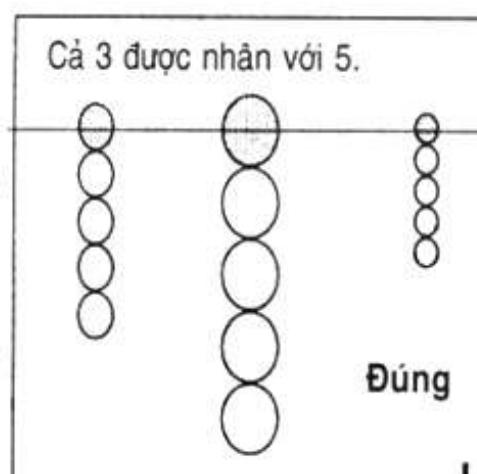
Lưu ý: Luôn nhân chiều cao đầu với cùng số nhân cho tất cả nhân vật.



Tham khảo: đây là trường hợp tỷ lệ đầu:thân là 1:6.



Trong tranh này, chiều cao 3 nhân vật trước tiên đã được quyết định với cùng tỷ lệ đầu:thân, sau đó mới điều chỉnh tỷ lệ riêng của từng nhân vật.



Tỷ lệ đầu:thân là 1:6

Tỷ lệ đầu:thân là 1:5

Tỷ lệ đầu:thân là 1:6

Sau khi đã quyết định chiều cao toàn thể, hãy điều chỉnh chiều cao nhân vật theo ý thích.

## NỀN CHO NHÂN VẬT BẢN THÂN

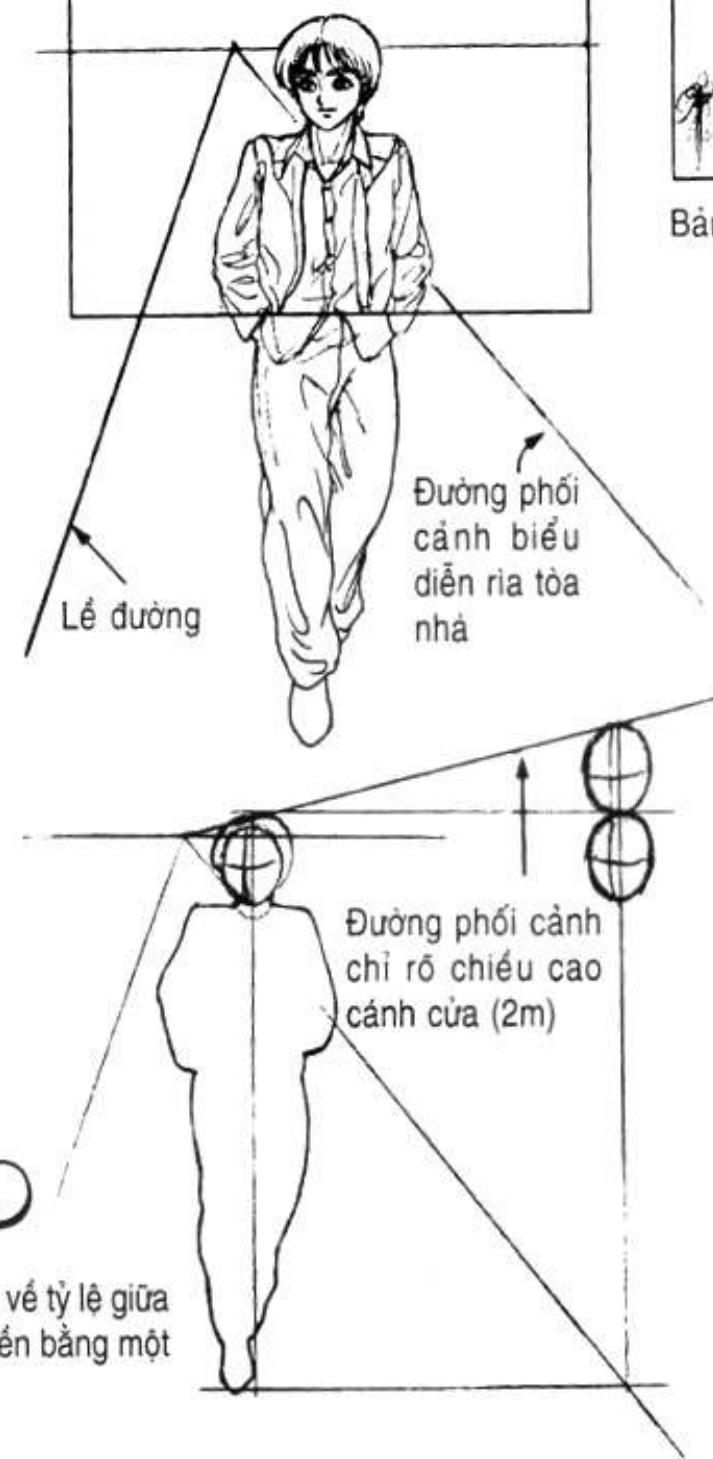
Khi vẽ nền cho nhân vật bản thân, trước tiên hãy vẽ toàn thân người nhân vật, cho dù biết rằng nửa dưới nhân vật sẽ không xuất hiện trong khung tranh.

Chiều cao cửa ra vào và các lan can bảo vệ phải được vẽ tương ứng với chiều cao nhân vật.

### Quan trọng

Vẽ hai bên lề đường bằng điểm tự.

Điểm tự



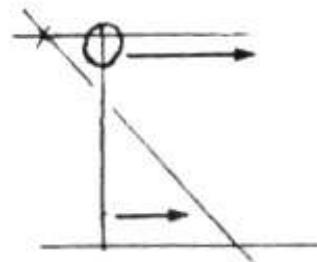
**Sắp xếp:** Vỉa hè, nhà cửa, cửa ra vào bố trí bên phải, lan can bảo vệ bên trái



Bản phác

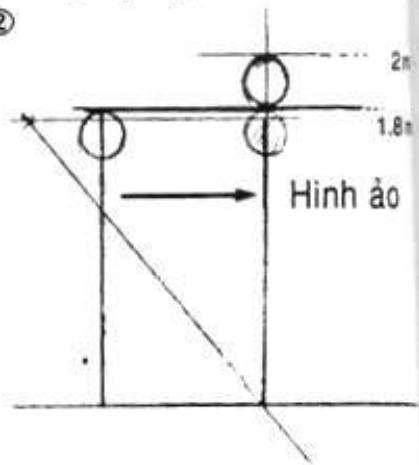
Vẽ nhà cửa bên phải  
Xác định chiều cao cửa ra vào

①



Tịnh tiến nhân vật theo phương ngang

②



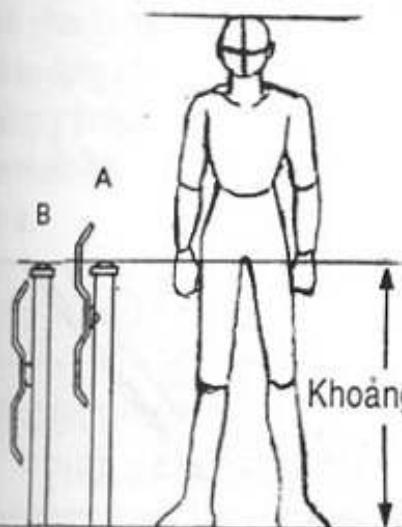
Chiều cao cửa ra vào: 2m

Chiều cao nhân vật (nam trưởng thành): 1.8m

Cửa ra vào cao hơn nhân vật tầm 1 cái đ

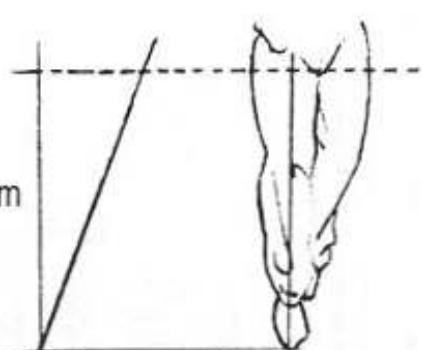
**Chú ý:** Hãy đồng bộ tỷ lệ nhân vật và cảnh nền. Khi vẽ cảnh nền, phải thể hiện rõ chênh lệch độ cao giữa cảnh nền so với mặt đất. Nếu chỉ ước lượng bằng mắt, không chừng cuối cùng khung tranh của bạn sẽ gồm toàn những cánh cửa quá khổ hay những ngôi nhà bé tẹo so với nhân vật.

## VẼ LAN CAN BẢO VỆ – PHẦN 1 XÁC ĐỊNH TẦM CAO LAN CAN BẢO VỆ

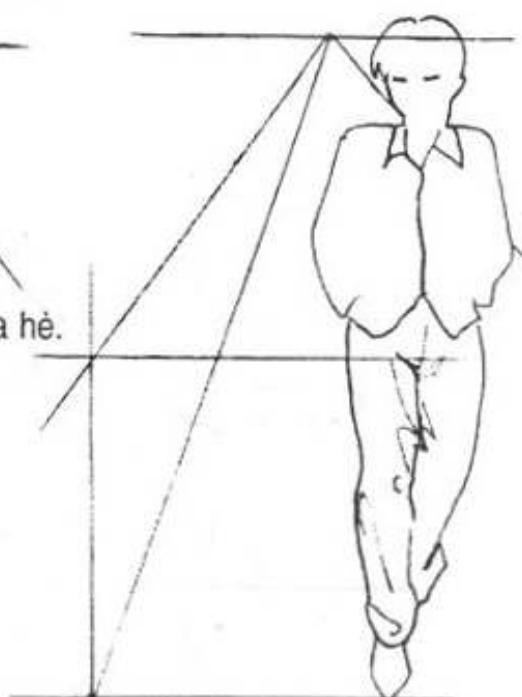


Lan can bảo vệ hơi cao hơn  
đùi nhân vật xíu

(1) Tịnh tiến nhân vật tới sát vỉa hè.



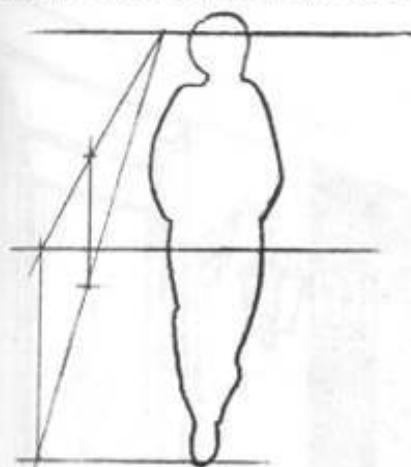
(2) Kẻ một đường phụ song song  
với đường chân trời, cao hơn  
đùi nhân vật một chút.



(3) Lan can đã có độ cao  
phù hợp tương quan với  
chiều cao nhân vật.

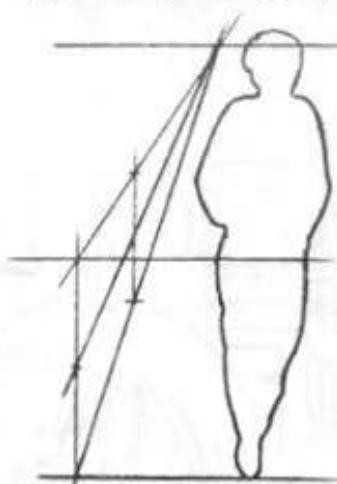
## VẼ LAN CAN BẢO VỆ – PHẦN 2 CÁC CỘT LAN CAN CÁCH ĐỀU NHAU

(1) Xác định vị trí của hai cột đầu tiên.



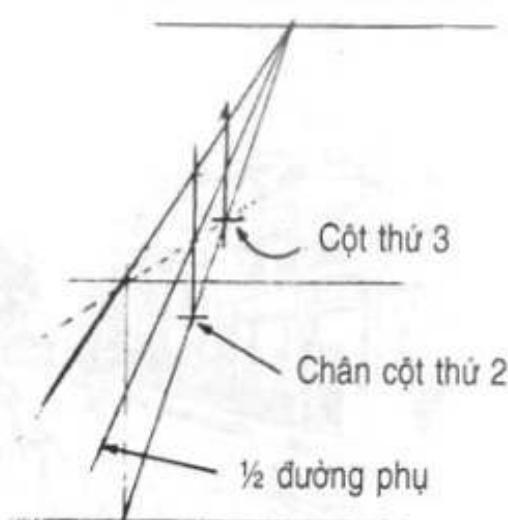
Khoảng cách giữa các cột  
phải bằng nhau, bao nhiêu  
tùy bạn quyết định.

(2) Kẻ một đường phụ.

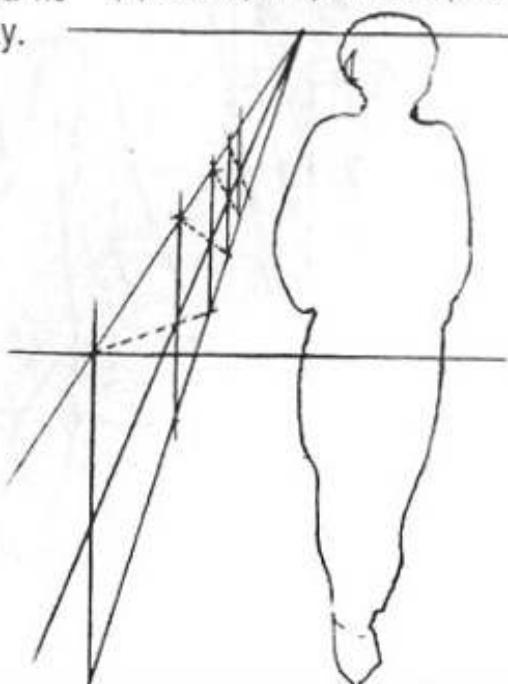


Nối điểm giữa hai cột lan  
can với điểm tụ trên  
đường chân trời, ta kẻ  
được đường phụ này.

(3) Xác định vị trí cột thứ 3.

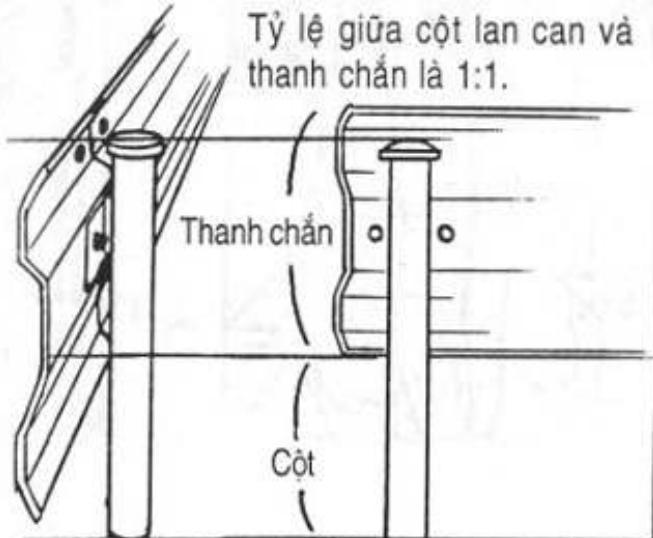


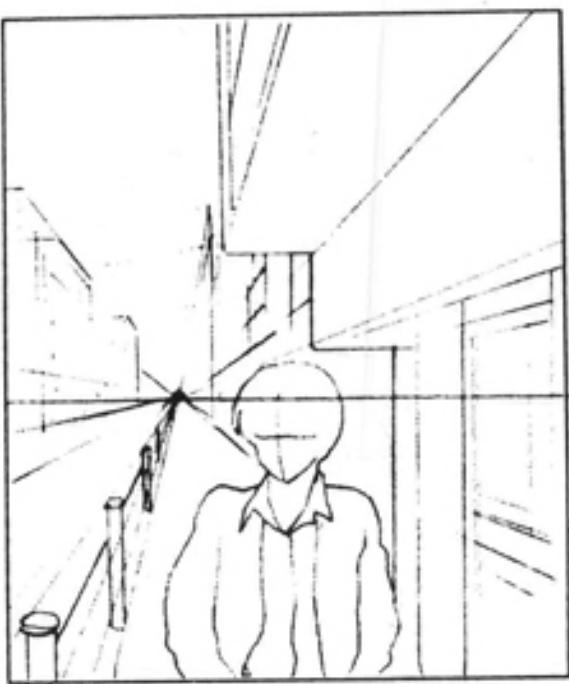
(4) Xác định vị trí các cột còn lại.



### Cấu trúc lan can

Tỷ lệ giữa cột lan can và  
thanh chắn là 1:1.





## TẠO HIỆU ỨNG BẰNG CÁCH THAY ĐỔI BỐ CỤ KHUNG TRANH

Khi vẽ toàn cảnh các tòa nhà hay cảnh nhìn từ trên xuống/từ dưới lên, chớ áp dụng phép phối cảnh bừa bãi. Nhưng ý tưởng đơn giản có thể tạo nên nhiều hiệu ứng cực kỳ to lớn đấy bạn à.

### VẼ CẢNH NHÌN TỪ DƯỚI LÊN PHỐI CẢNH 2 ĐIỂM

Vẽ cảnh nhìn từ dưới lên, hãy phác qua vị trí của các tòa nhà. Kỹ thuật bạn sẽ áp dụng trong trường hợp này là phối cảnh 2 điểm.



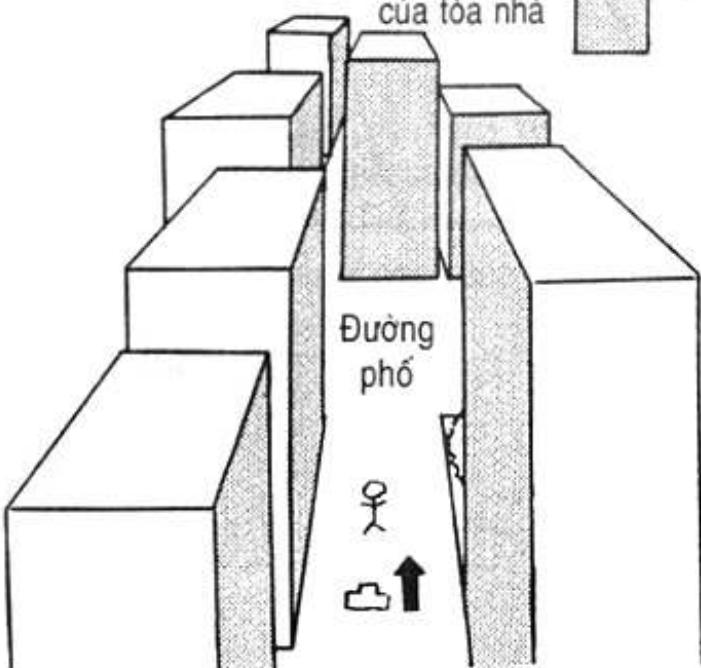
Bản phác

Sơ đồ gợi ý 1



Mô hình dựa trên sơ đồ gợi ý 2

Các bề mặt nhìn thấy  
của tòa nhà



Sơ đồ gợi ý 2



## Phối cảnh 2 điểm theo phương dọc

- Điểm tụ trên: Nhấn mạnh khoảng cách theo hướng nhìn từ dưới lên.
- Điểm tụ dưới: Nhấn mạnh độ sâu của các tòa nhà, ...

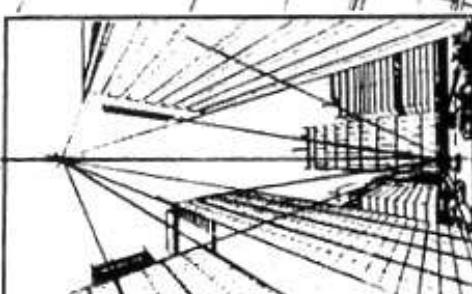
Lưu ý: Tương tự trường hợp vẽ đường dốc, chú ý vẽ hai điểm tụ trên cùng đường thẳng dọc.

Điểm tụ dùng để nhấn mạnh khoảng cách theo hướng nhìn từ dưới lên.

Thường thi, trong các bản vẽ áp phép phối cảnh 1 điểm và phối 2 điểm, điểm tụ sẽ nằm trên đường tròn, còn các đối tượng lại cầu những đường vuông góc với đường tròn. Trong phối cảnh 2 điểm, hai điểm này gần nhau và nằm gần mép đầu và cuối của

Mách bạn nè...

Để có những cảnh quan nhìn từ dưới lên thật sự ấn tượng và hoành tráng, hãy áp dụng phép phối cảnh 2 điểm.



Xoay ngang tờ giấy vẽ, thế là bạn đang áp dụng phép phối cảnh 2 điểm thông thường.

Lưu ý: Bạn có biết tại sao phải đặt hai điểm tụ trên cùng đường thẳng dọc trong bản vẽ áp dụng phép phối cảnh 2 điểm không? Đơn giản vì bạn sẽ thường xuyên ngưng vẽ và nhìn lên/xuống cùng lúc



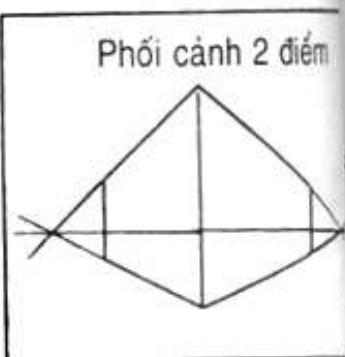
## PHỐI CẢNH 3 ĐIỂM

Phối cảnh 2 điểm là kỹ thuật tạo hiệu ứng ba chiều bằng cách tạo không gian bên phải và bên trái khung tranh.

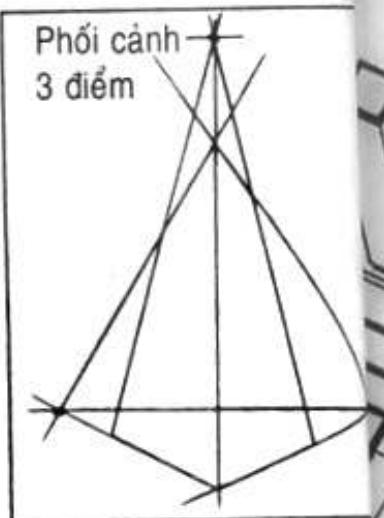
Trong phối cảnh 3 điểm, điểm tự thứ 3 được đưa vào nhằm tạo cảm giác về tầm xa ứng với độ cao. Khác với phối cảnh 1 điểm và 2 điểm, trong phối cảnh 3 điểm không có sự hiện diện của các đường dọc ngang thường lệ. Ngoài ra, các đường thẳng đứng sẽ vuông góc với đường chân trời.



Phối cảnh 2 điểm



Phối cảnh  
3 điểm



Mách bạn nè...

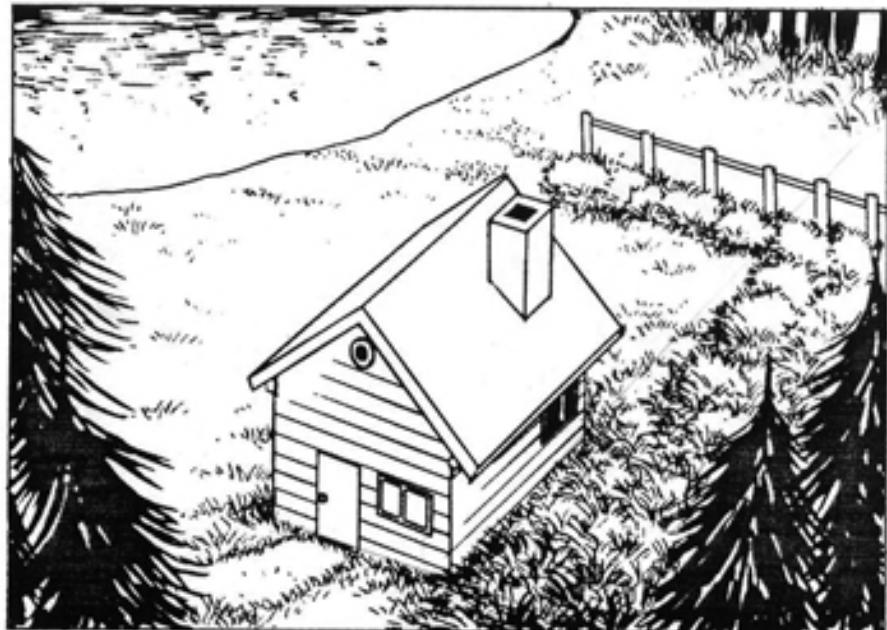
Phép phối cảnh 3 điểm cho phép bạn những cảnh ấn tượng nhất, hoành tráng nh

## CẢNH VẼ TỪ TRÊN CAO

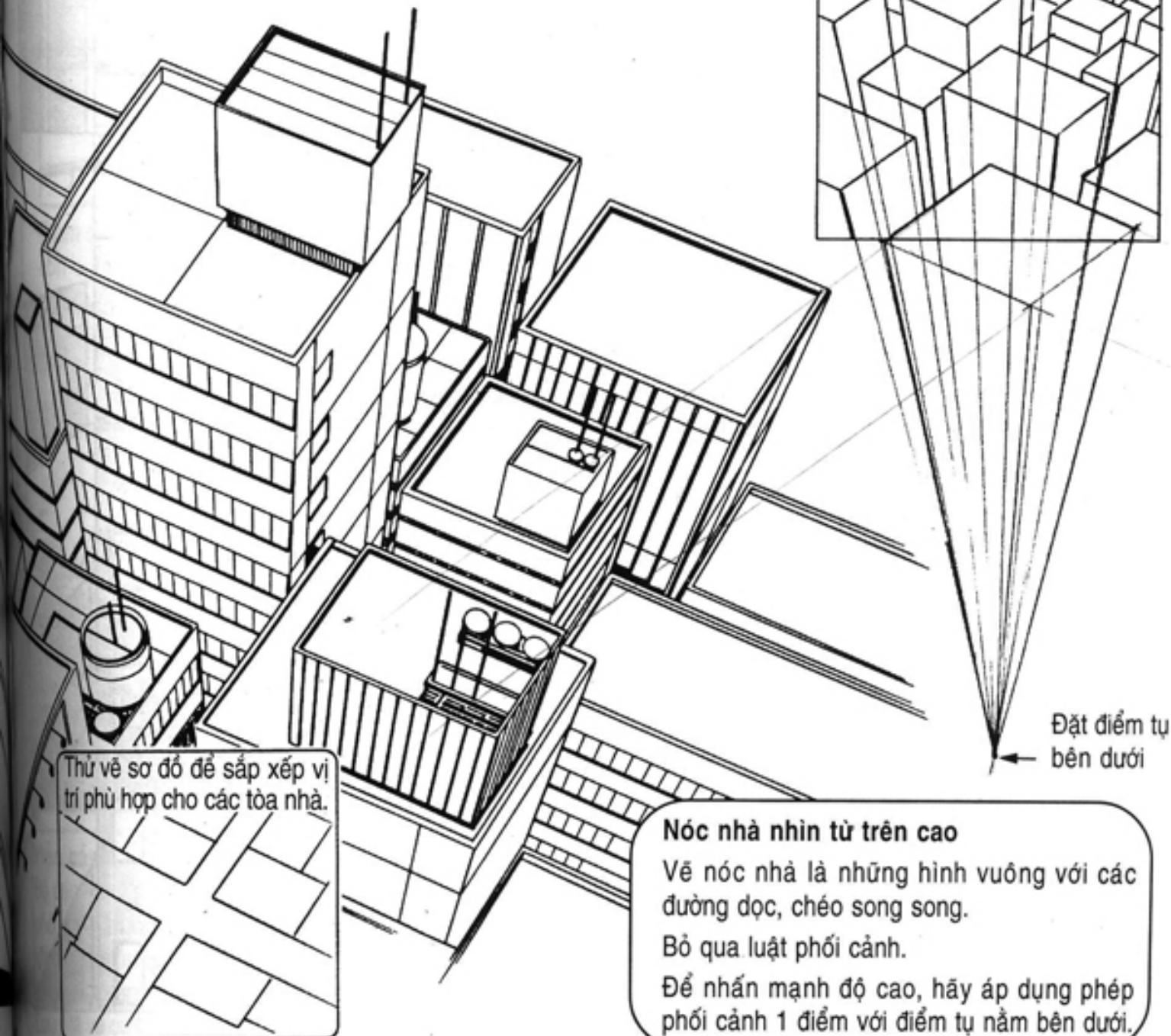
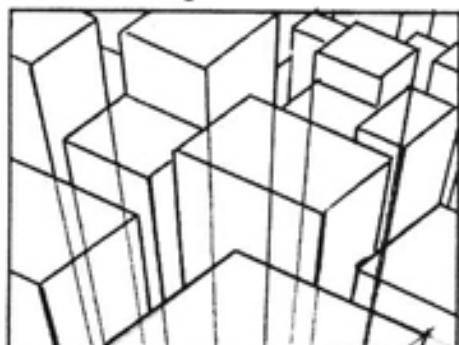
Khi vẽ cảnh nhìn từ trên cao mà đường chân trời bị khuất, sẽ không còn phối cảnh (tức không có điểm tụ). Lúc ấy, vẽ nhà cửa bằng những đường dọc và chéo song song.

Mách bạn nè...

Chớ băn khoăn nhiều về luật phối cảnh trong những cảnh vẽ từ trên cao.

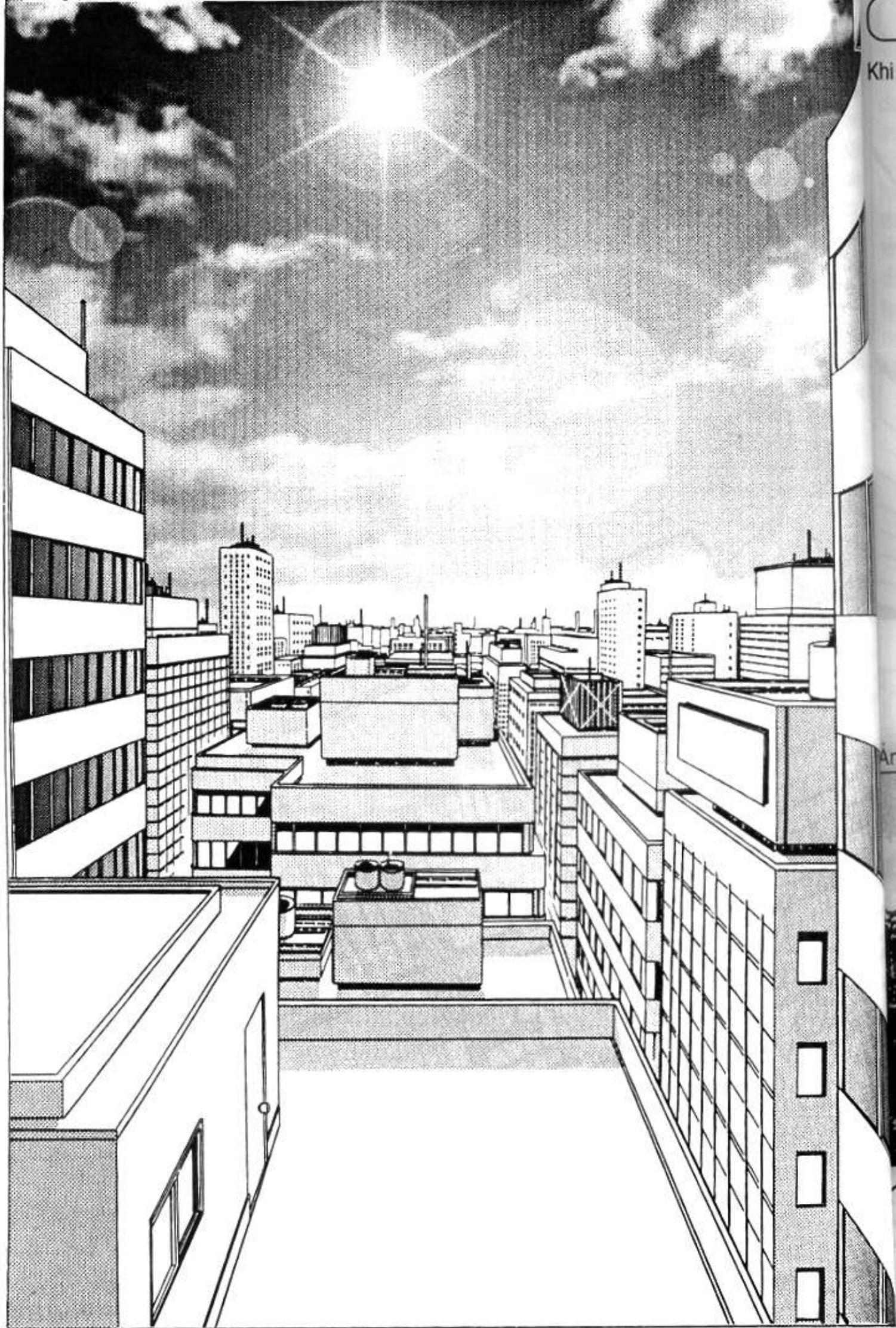


Nhà cao tầng



Đặt điểm tụ  
bên dưới

Khi vẽ cảnh nhìn từ trên cao và đường chân trời hiện diện, cứ áp dụng phép phối cảnh 1 điểm.



Lưu ý: Với những cảnh nhìn từ trên cao áp dụng phối cảnh 1 điểm, cứ tùy ý đặt điểm tụ ở đâu cũng được, miễn là phù hợp với mục đích của tranh hay bố cục tranh.

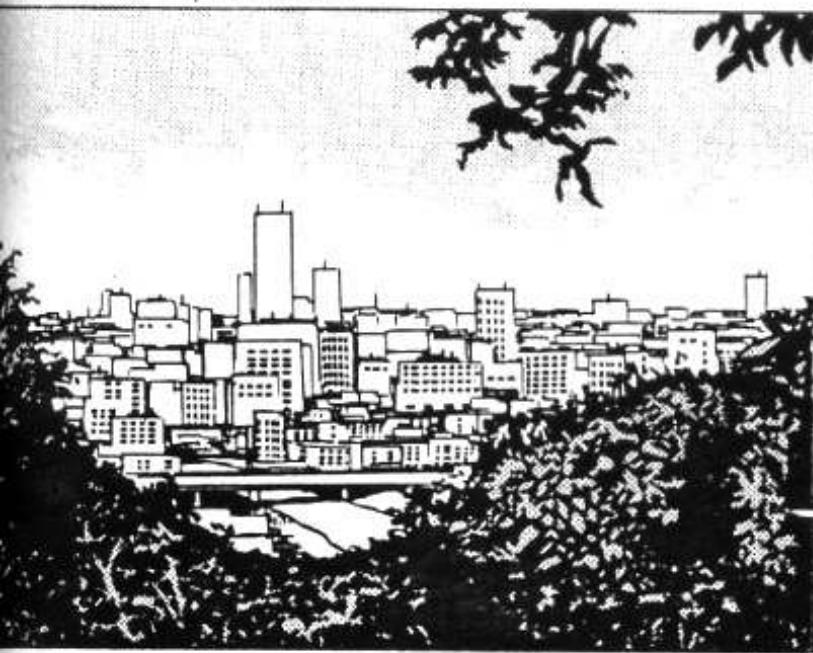
## VẼ CỤM TÒA NHÀ Ở XA

Hãy vẽ một cụm tòa nhà ở xa, hãy giảm chiều sâu của các tòa nhà.

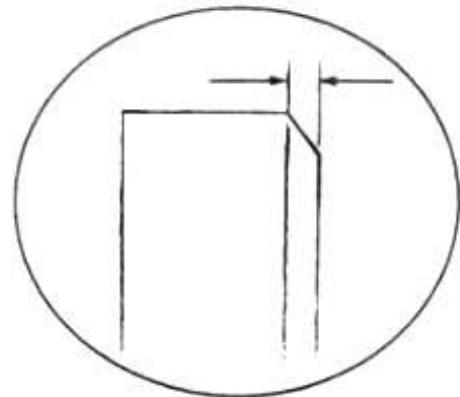


Giảm chiều sâu tòa nhà là việc làm vô cùng hiệu quả khi cận cảnh là chủ thể chính, còn cụm tòa nhà chỉ đóng vai trò cảnh nền.

tham khảo: Thị trấn xa xa

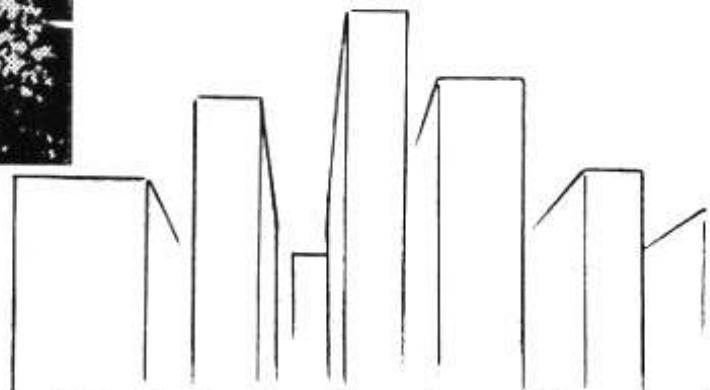


Chiều sâu



### viễn cảnh

Điều này thường được áp dụng cho tranh vẽ thành phố, thị trấn trong truyện tranh fantasy, truyện tranh khoa học viễn tưởng và nhiều thể loại khác. Đây là kỹ thuật giúp cảnh trông như đang được quay phim từ xa. Điều này là về cơ bản, vật thể càng ở xa, độ sâu càng giảm.



Nếu vẽ các tòa nhà quá sâu, cảm giác về khoảng xa sẽ không còn.

## ỨNG DỤNG: GIẢM CHIỀU SÂU CỦA TÒA NHÀ

Khi vẽ dây nhà ứng dụng phối cảnh 1 điểm, nếu thu hẹp bề ngang (tức chiều sâu đáy) các tòa nhà, cảnh sẽ tránh được cảm giác chật chội.

### Quan trọng

Nên vẽ các vật thể ở xa bằng nét mảnh. Những nét càng tiến sát vào nhân vật sẽ càng mảnh, có cảm giác như đang mờ dần, không được vẽ chạm vào nhân vật.



Nét vẽ trông như đang mờ dần.



Ngay cả khi các khung tranh có cùng kích cỡ và các điểm tụ có vị trí trùng nhau, vẫn tồn tại sự khác biệt.



Dây nhà vẽ với bề ngang thu hẹp.



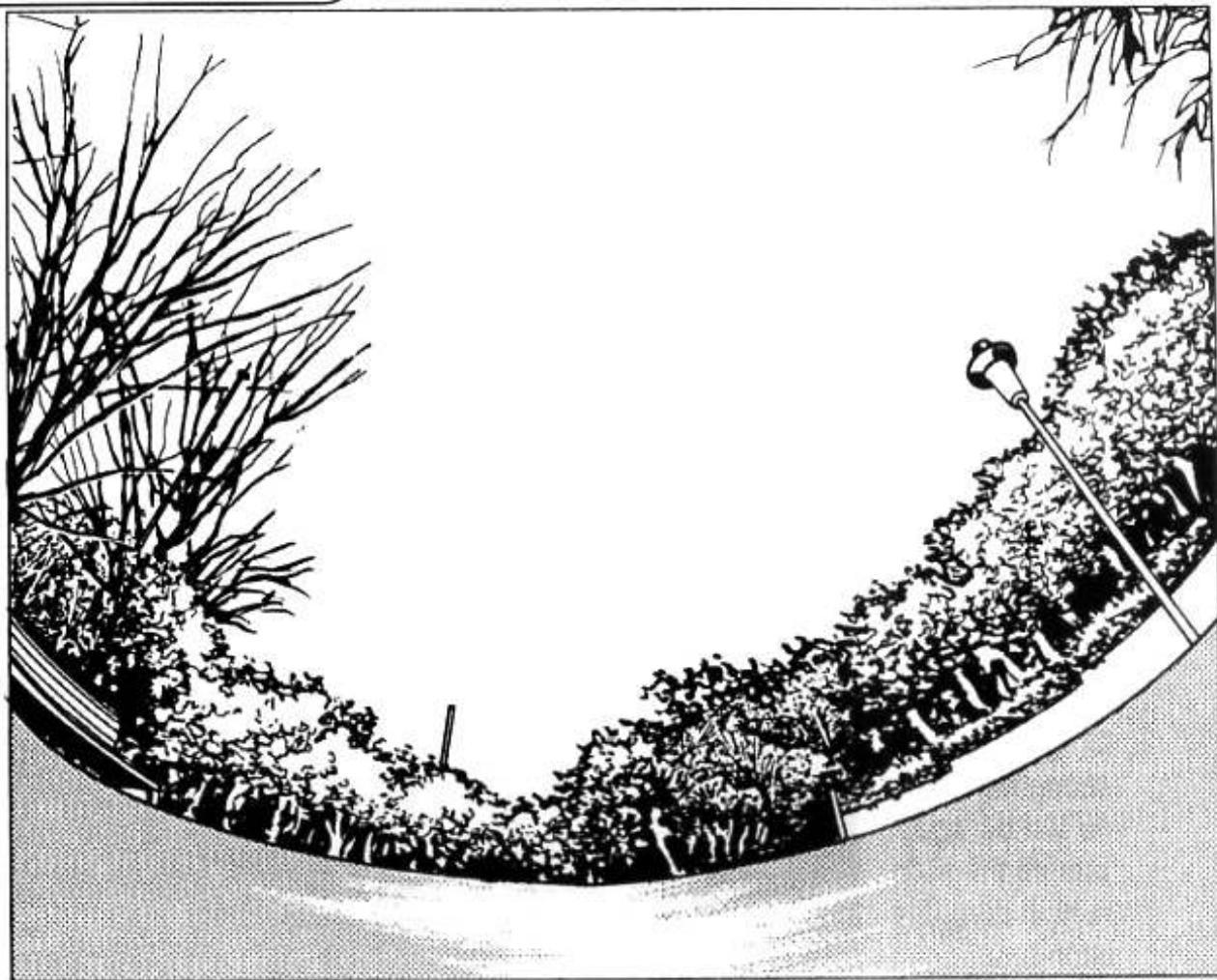
Dây nhà có bề ngang bình thường.

Điểm tụ

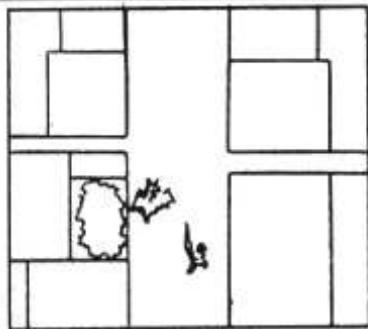
Lưu ý: Để tránh vẽ nên một dây nhà lộn xộn trong khung tranh dài, hẹp, hãy vẽ các tòa nhà như thể chúng đang ở xa, sử dụng những đường biểu diễn chiều sâu hẹp.

## PHỐI CẢNH KHI MẶT ĐẤT UỐN CÔNG

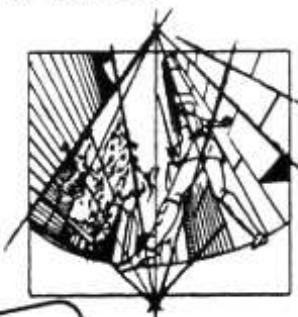
Mặt đất biến dạng –  
dạng hiệu ứng  
dùng cho những  
cảnh cần thể hiện  
khí tính cao độ – có  
thể áp dụng trong  
khung tranh nhìn từ  
dưới lên. Đặt điểm  
tự tại trung điểm,  
ngay bên trên  
khung tranh.



## Cụm tòa nhà – Áp dụng phép phối cảnh 2 điểm

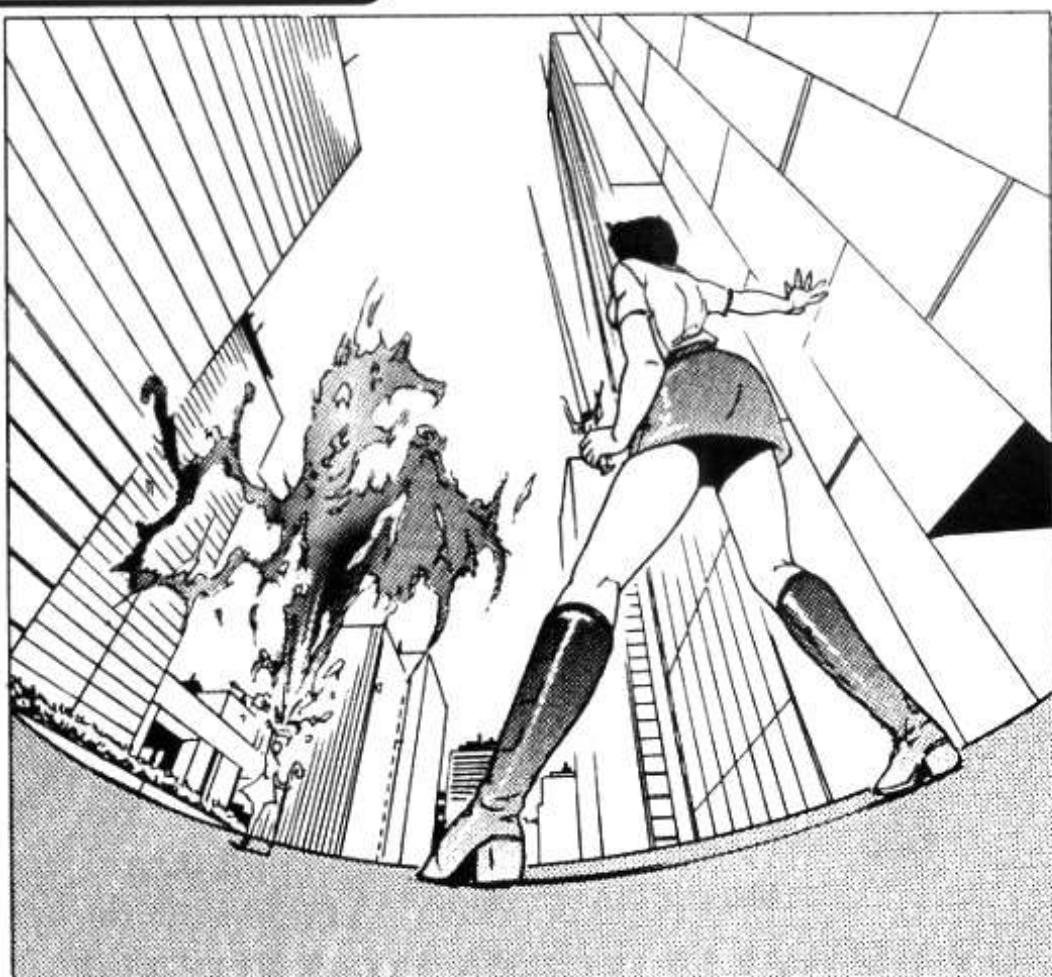


Nhìn từ trên cao



Quan trọng

Mức độ nghiêng, cong của bề mặt phụ  
thuộc vào cảm giác của từng người. Cú  
để cho cảm giác tự do chi phối.  
Trường hợp vẽ cụm tòa nhà, nên áp  
dụng phép phối cảnh 2 điểm.



## VẼ KHÔNG GIAN VŨ TRỤ

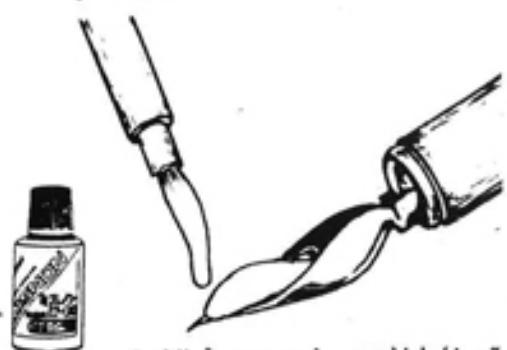
Khi mô phỏng cảnh vũ trụ trong truyện tranh, hãy cố gắng bố cục tranh sao cho tạo được cảm giác về không gian, khoảng xa.

1. Cận cảnh một phần của một hành tinh lớn.
2. Vô số vì tinh tú nằm ở tận xa.
3. Ở giữa sẽ là những hành tinh đủ lớn để người xem có thể nhận ra hình dạng của chúng.



Vẩy mực trắng thành vô số chấm nhỏ li ti để biểu thị những hành tinh rất nhỏ (ở xa).

### Cách vẩy mực:

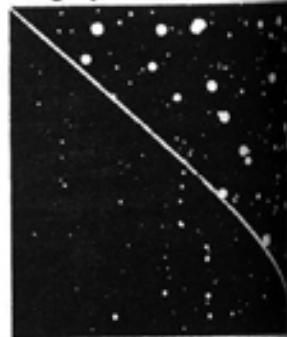


1. Nhỏ mực vào ngòi bút vẽ.



2. Dùng cọ chấm mực và vẩy lên khung tranh.

Chấm mực to nếu giữ xa giấy.



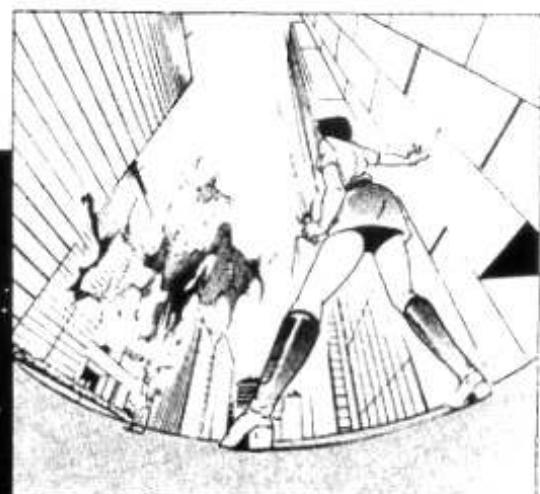
3. Hoàn tất.

Lưu ý: Để tránh trường hợp mực văng xa vào các khung tranh lân cận, dùng giấy che những vùng không cần vẩy mực lại.

## Chương 3

# KHOẢNG CÁCH GIỮA CÁC SỰ VẬT TRONG THIÊN NHIÊN

HÀNG CÂY VEN ĐƯỜNG / ÁNH SÁNG – BÓNG TỐI / BẦU TRỜI

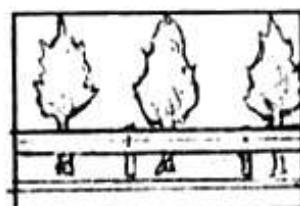


# KỸ THUẬT VẼ CÂY

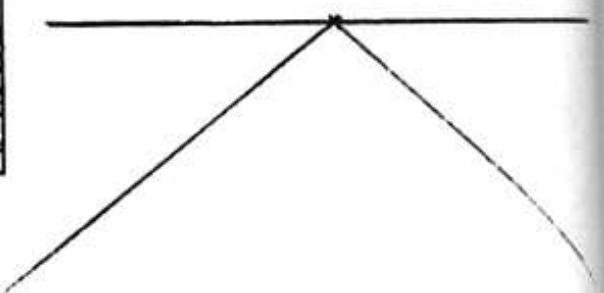
## Cây ven đường / Đường trồng cây hai bên / Cây bụi

### VẼ HÀNG CÂY VEN ĐƯỜNG

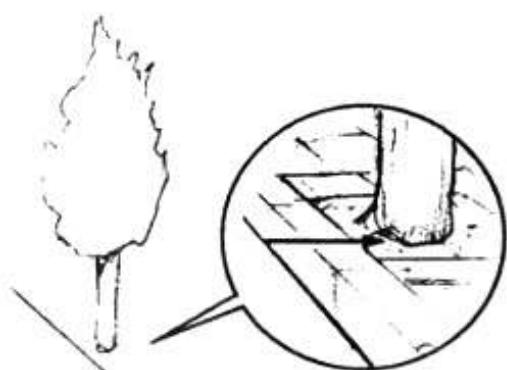
Muốn vẽ hàng cây ven đường trồng cách đều nhau, hãy chọn vị trí cho cây đầu tiên và cây thứ hai. Cứ xem thân cây giống như cây cột là được.



Nhìn một bên

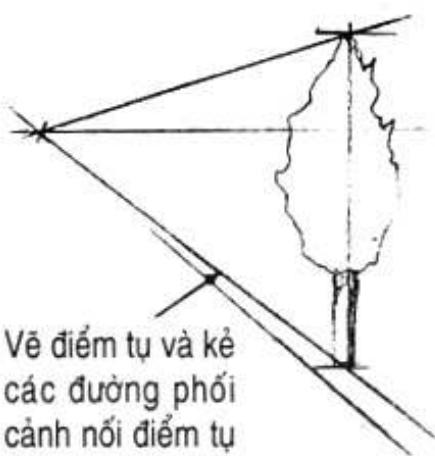


(1) Vẽ cây thứ nhất.



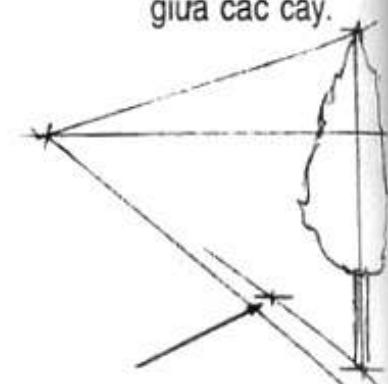
Đặt cây trên vỉa hè, cách đường chính một khoảng thích hợp.

(2) Kẻ đường phụ.



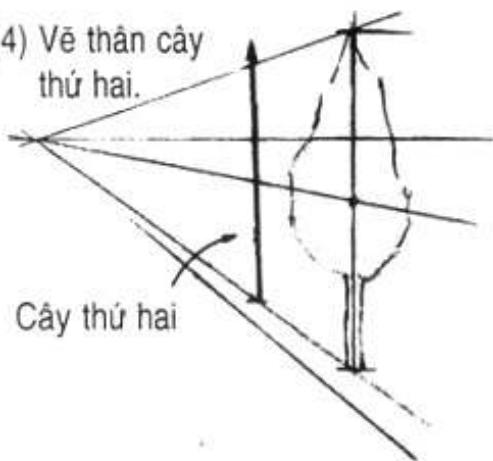
Vẽ điểm tự và kẻ các đường phô cành nối điểm tự với ngọn và gốc cây.

(3) Định khoảng cách giữa các cây.



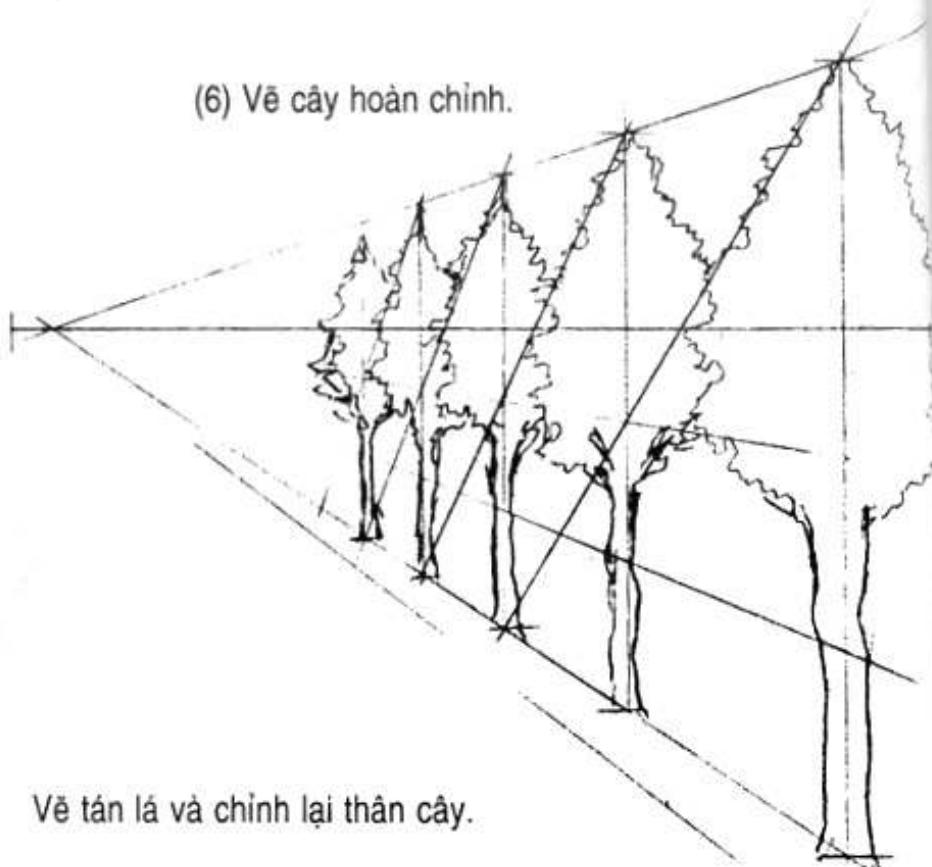
Đánh dấu vị trí để vẽ cây tiếp theo.

(4) Vẽ thân cây thứ hai.



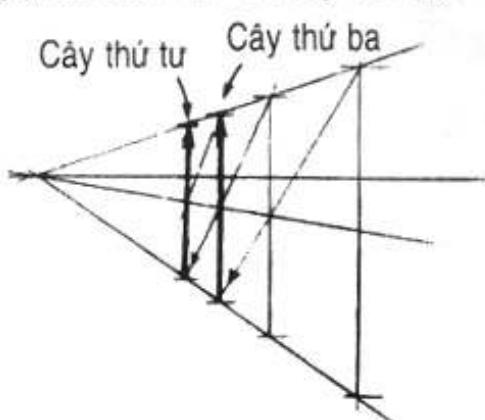
Cây thứ hai

(6) Vẽ cây hoàn chỉnh.



Vẽ tán lá và chỉnh lại thân cây.

(5) Xác định vị trí số cây còn lại.



Cây thứ tư

Cây thứ ba

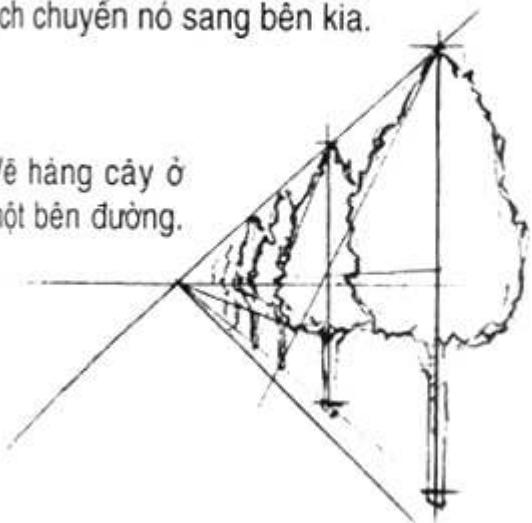
Lưu ý: Khi vẽ hàng cây ven đường hoặc con đường trồng cây hai đầu tiên phải sơ phác con đường và vỉa hè. (Đương nhiên xác định đường chân trời và điểm tụ.)

## VẼ CON ĐƯỜNG TRÔNG CÂY HAI BÊN



Vẽ hàng cây ở bên đây đường, rồi  
dịch chuyển nó sang bên kia.

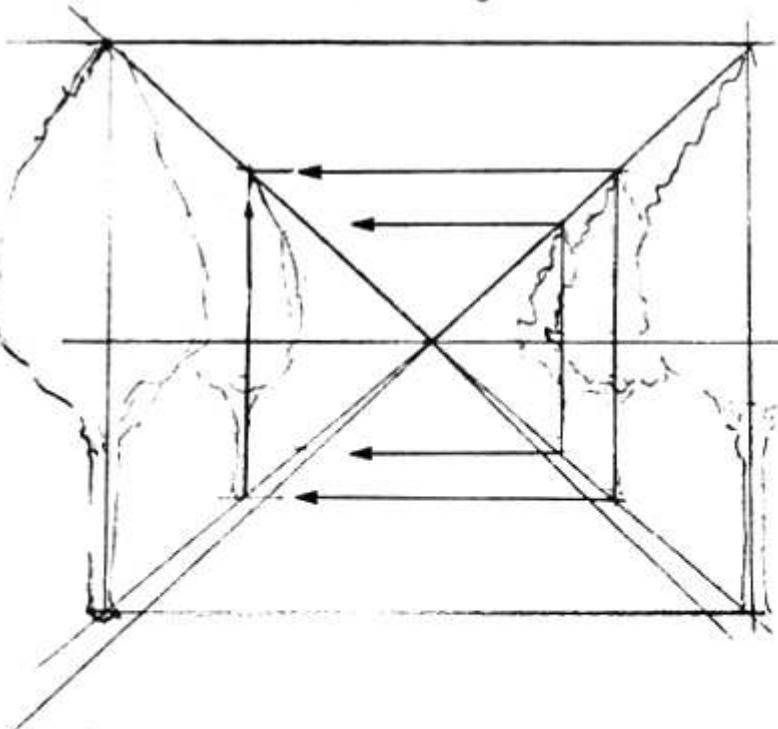
(1) Vẽ hàng cây ở  
một bên đường.



(2) Vẽ đường phôi cảnh  
cho hàng cây.

Đường phôi cảnh  
cho hàng cây.

Đường phôi cảnh  
cho con đường.

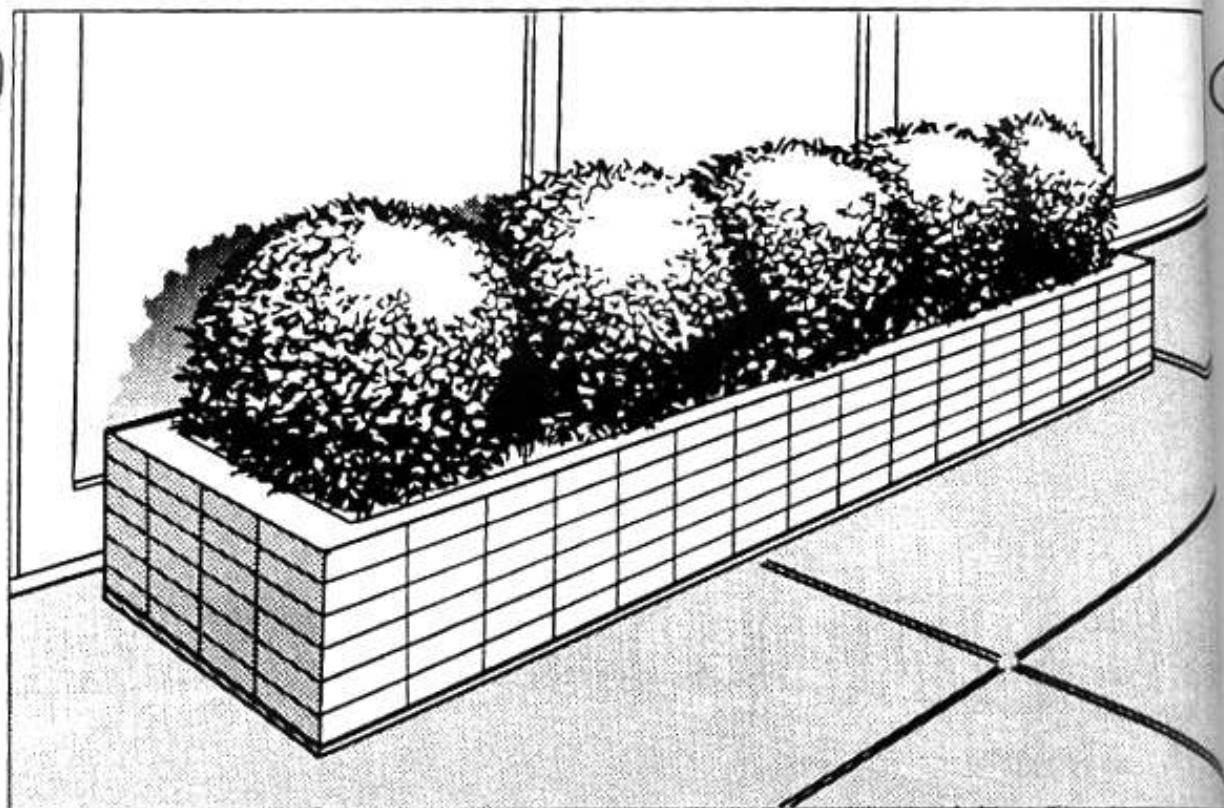


Bí quyết là kẻ những đường dọc  
cắt hai đường phôi cảnh tại những  
vị trí sẽ vẽ cây.

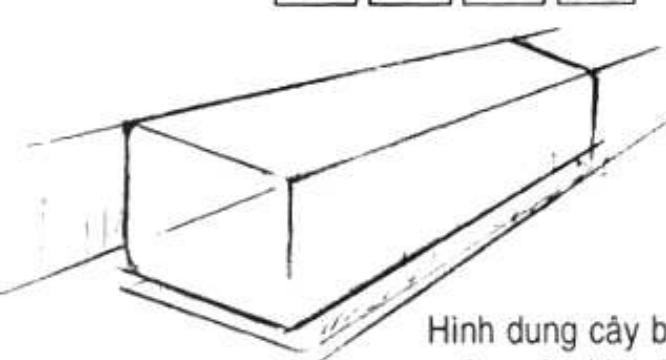
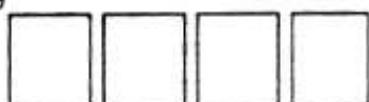
Lưu ý: Có thể áp dụng kỹ thuật này để vẽ dây cửa phòng đối diện nhau trong chung  
cu hay khách sạn, hoặc dây cửa sổ tàu hỏa.

## VẼ CÂY BỤI

Cây bụi có thể có dạng khối cầu hoặc vuông. Vẽ chúng càng đơn giản càng tốt.

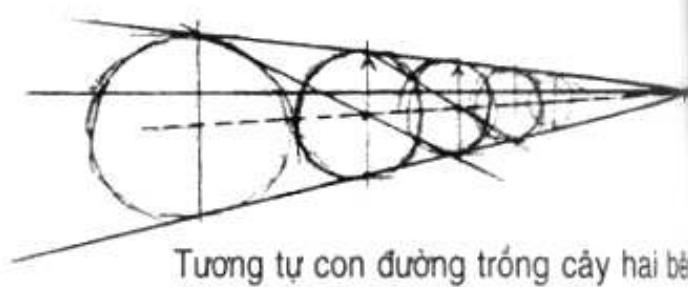


Dạng khối vuông



Hình dung cây bụi dạng khối vuông như hình hộp chữ nhật nhìn trong phổi cảnh vậy.

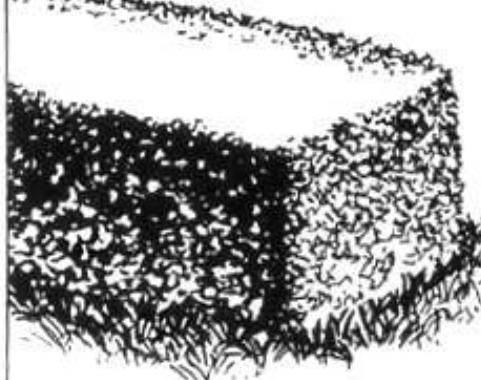
Dạng khối cầu



Tương tự con đường trồng cây hai bên cây bụi dạng khối cầu thường đứt trống cách đều nhau.

### Mách bạn nè...

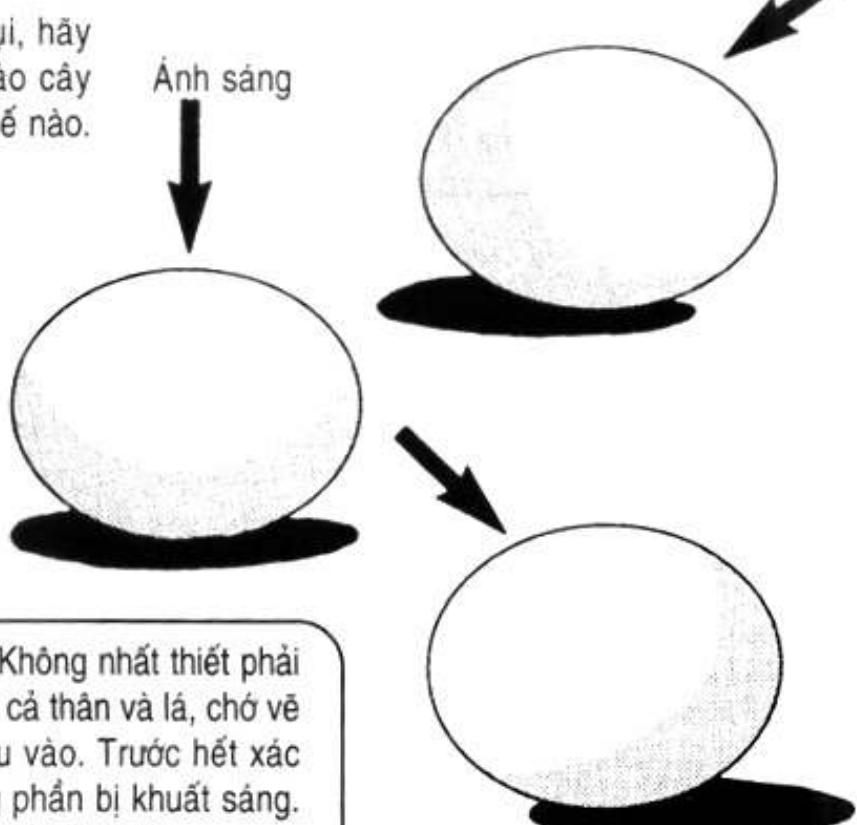
Khi vẽ cây thân cao hay cây bụi, hãy nghĩ xem ánh sáng sẽ chiếu vào cây theo hướng nào, và chiếu như thế nào.



### Quan trọng

Cây bao giờ cũng phải có lá và thân. Không nhất thiết phải vẽ tất cả mọi bộ phận có trên cây. Với cả thân và lá, chờ vẽ những thành phần có ánh sáng chiếu vào. Trước hết xác định hướng chiếu sáng, chỉ vẽ những phần bị khuất sáng. Tô bóng sao cho thân ra thân, lá ra lá mới được.

Ánh sáng



## Tham khảo một số loại lá cây bên đường



Lá phong / Lá thích



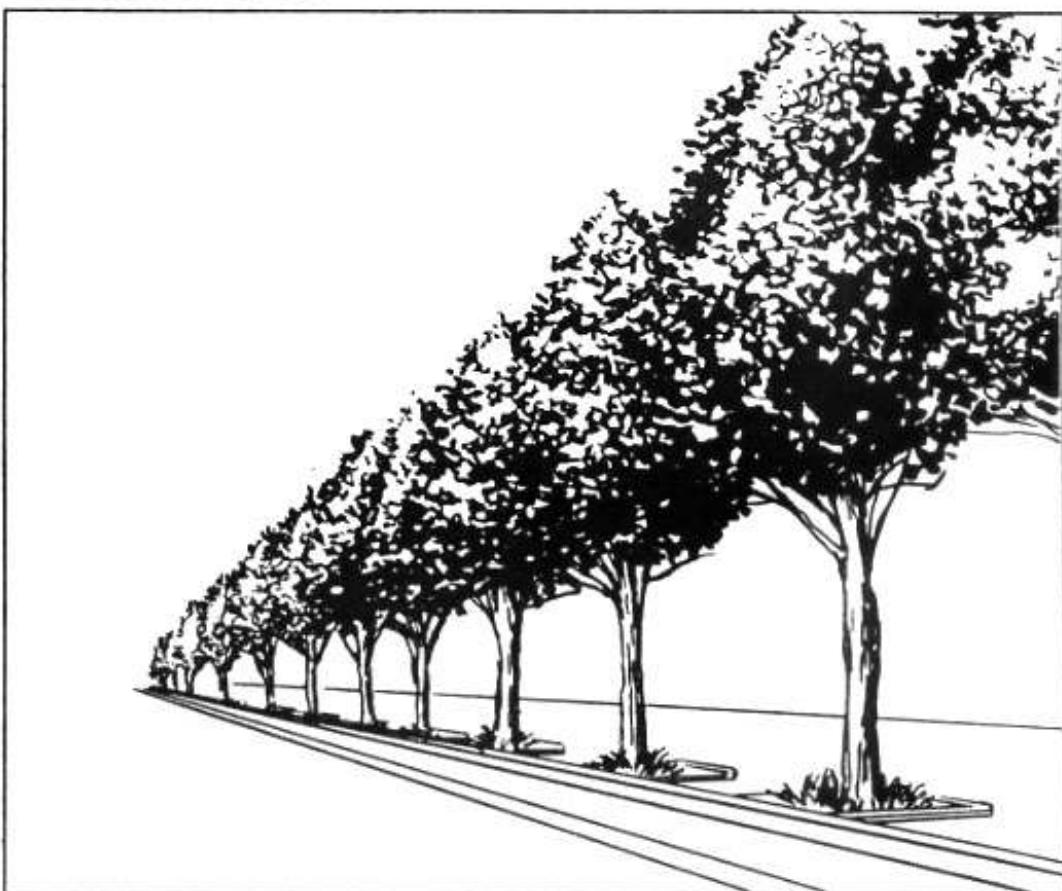
Lá cây sung dâu



Lá cây anh đào / Lá cây Zelkova



Lá dâu da xoan / Lá keo



Hàng cây bên đường vẽ gần nhau.



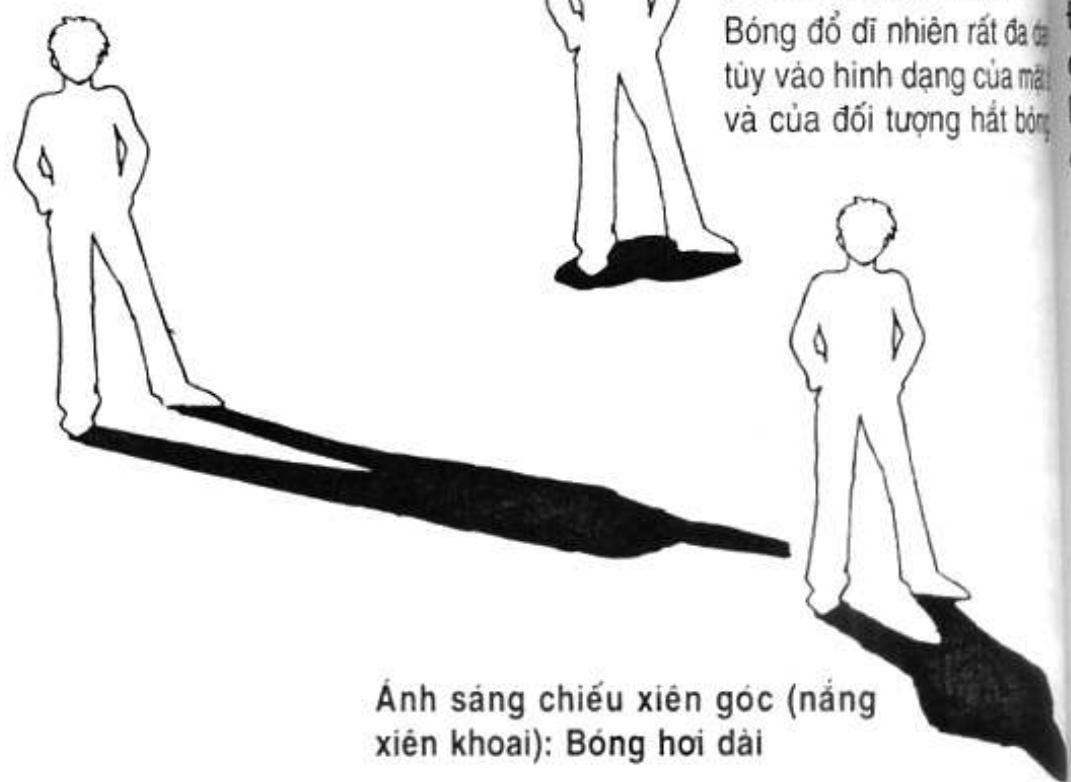
Hàng cây bên đường vẽ cách xa nhau.

## VẼ BÓNG ĐỔ

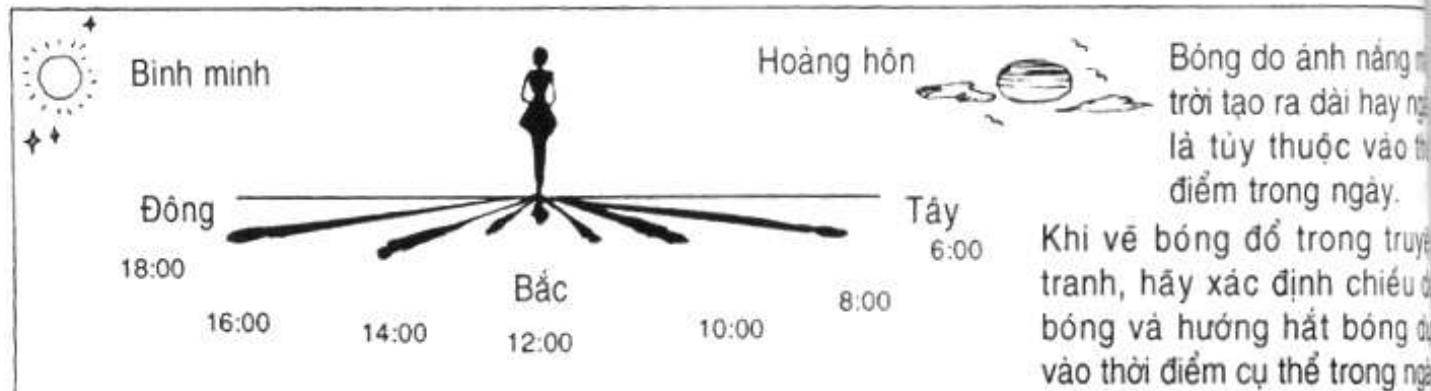
Trước khi tập vẽ bóng, hãy thử trả lời các câu hỏi sau: "Nguồn sáng là gì?" "Ánh sáng chiếu đến từ đâu?"

### Ánh sáng mặt trời

**Vào buổi sáng hoặc buổi chiều: Bóng đổ dài**  
Mặt trời càng xuống thấp, bóng đổ càng dài.



### Ánh sáng chiếu xiên góc (nắng xiên khoai): Bóng hơi dài



### Bóng dưới mái hiên

#### Tia nắng và bóng đổ

Bóng đổ dài vào buổi sáng và buổi chiều tà.

Mùa hè bóng rất sẫm do nắng gắt – hãy tô đen bóng.

Mùa xuân và mùa thu nắng yếu, bóng cũng nhạt đi – nên gạch chéo bóng hoặc tô nhạt.

#### Ánh sáng mặt trời

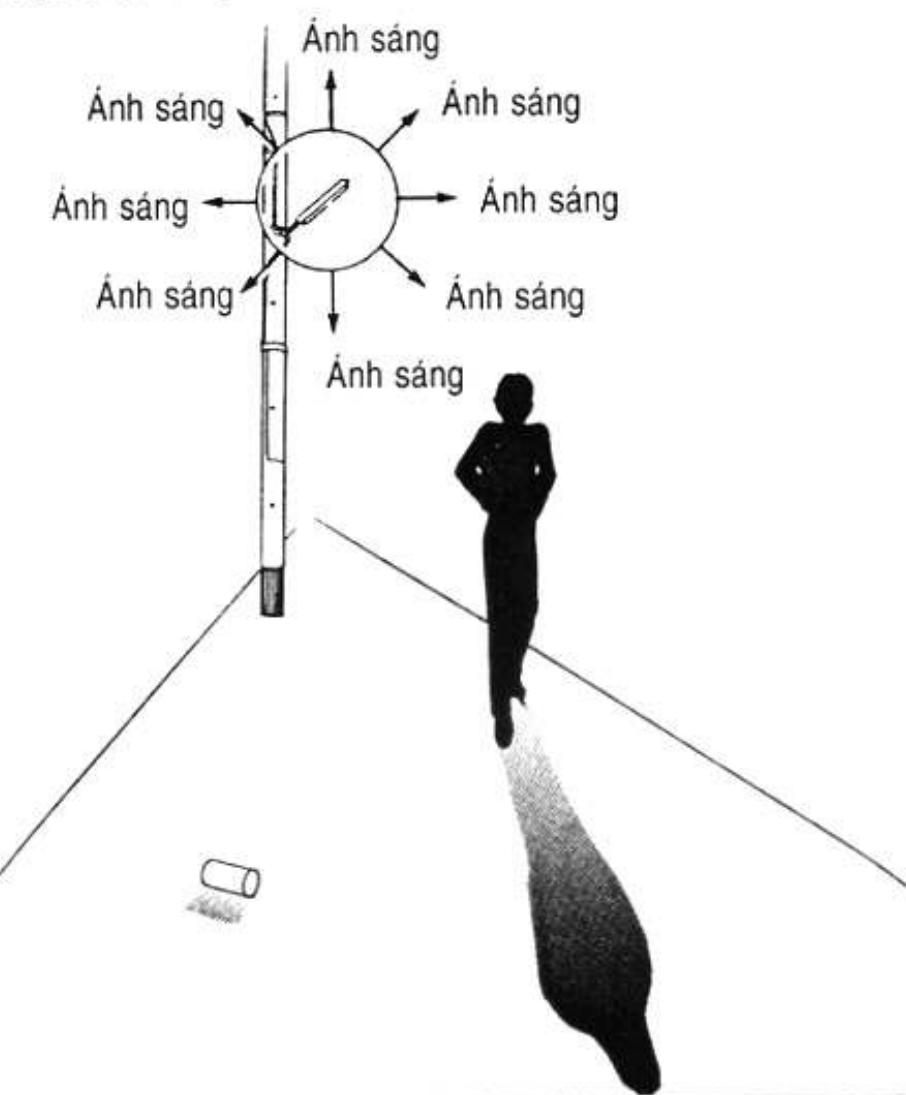
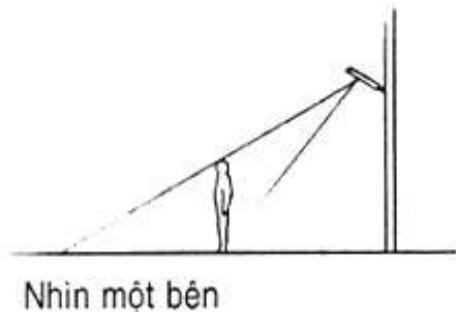
Tia nắng mặt trời chiếu xuống trái đất ở dạng những đường thẳng song song.

Bóng đổ thẳng hàng tia nắng mặt trời.

## Ánh sáng đèn đường và đèn trong nhà

Luật xa gần được áp dụng cho bóng tạo thành từ ánh sáng nhân tạo.

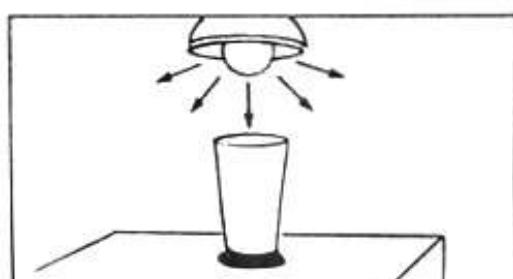
Đặt điểm tụ ở tâm một ngọn đèn đường, rồi xác định hình dạng bóng bằng cách nối điểm tụ với đối tượng được chiếu sáng.



Nến tỏa sáng khắp xung quanh. Bóng hình thành theo phoi cảnh với tâm của ngọn lửa lén. Bóng mờ vì ánh nến vốn dĩ không sáng lắm.



## Bóng của các vật thể nhỏ



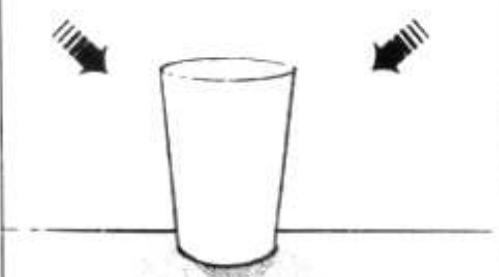
Khi nguồn sáng nằm bên trên, bóng ngắn.



Nguồn sáng nằm bên trên và lệch sang một bên: bóng dài ra.



Bóng hắt từ chùm tia sáng rất yếu ớt.

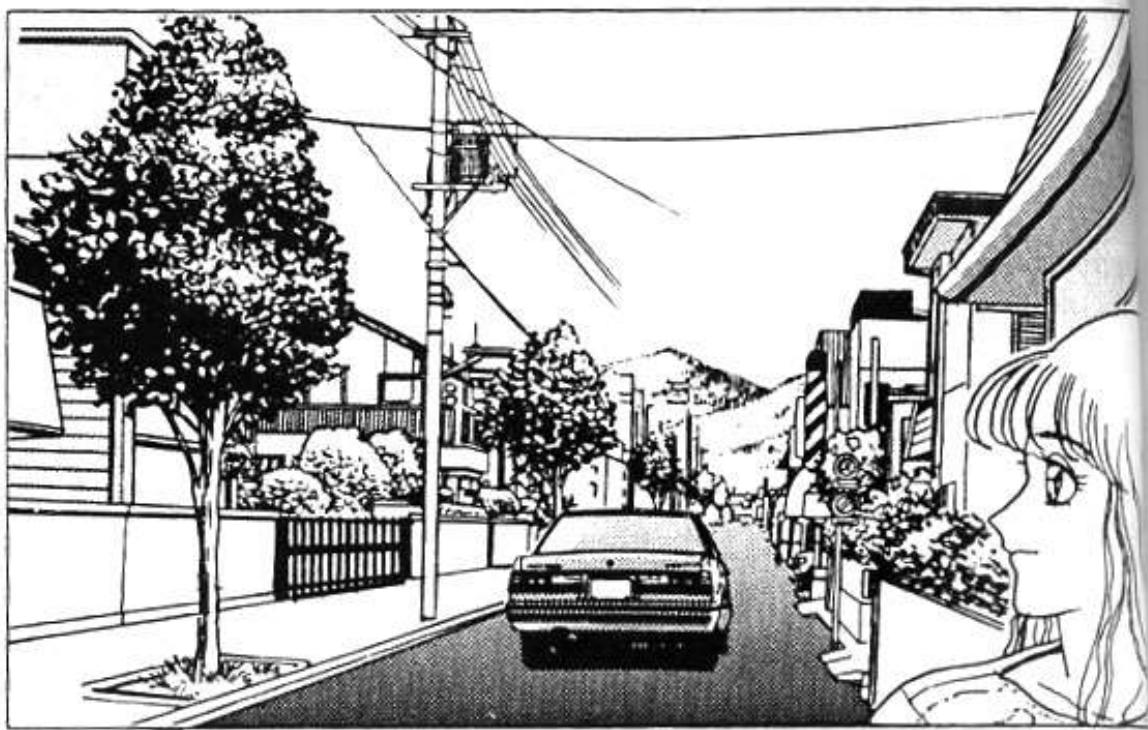


Khi có hai nguồn sáng, dĩ nhiên vật thể sẽ có hai bóng.

## VẬN DỤNG NỀN MỘT CÁCH HIỆU QUẢ

### Các khái niệm và kỹ thuật cơ bản

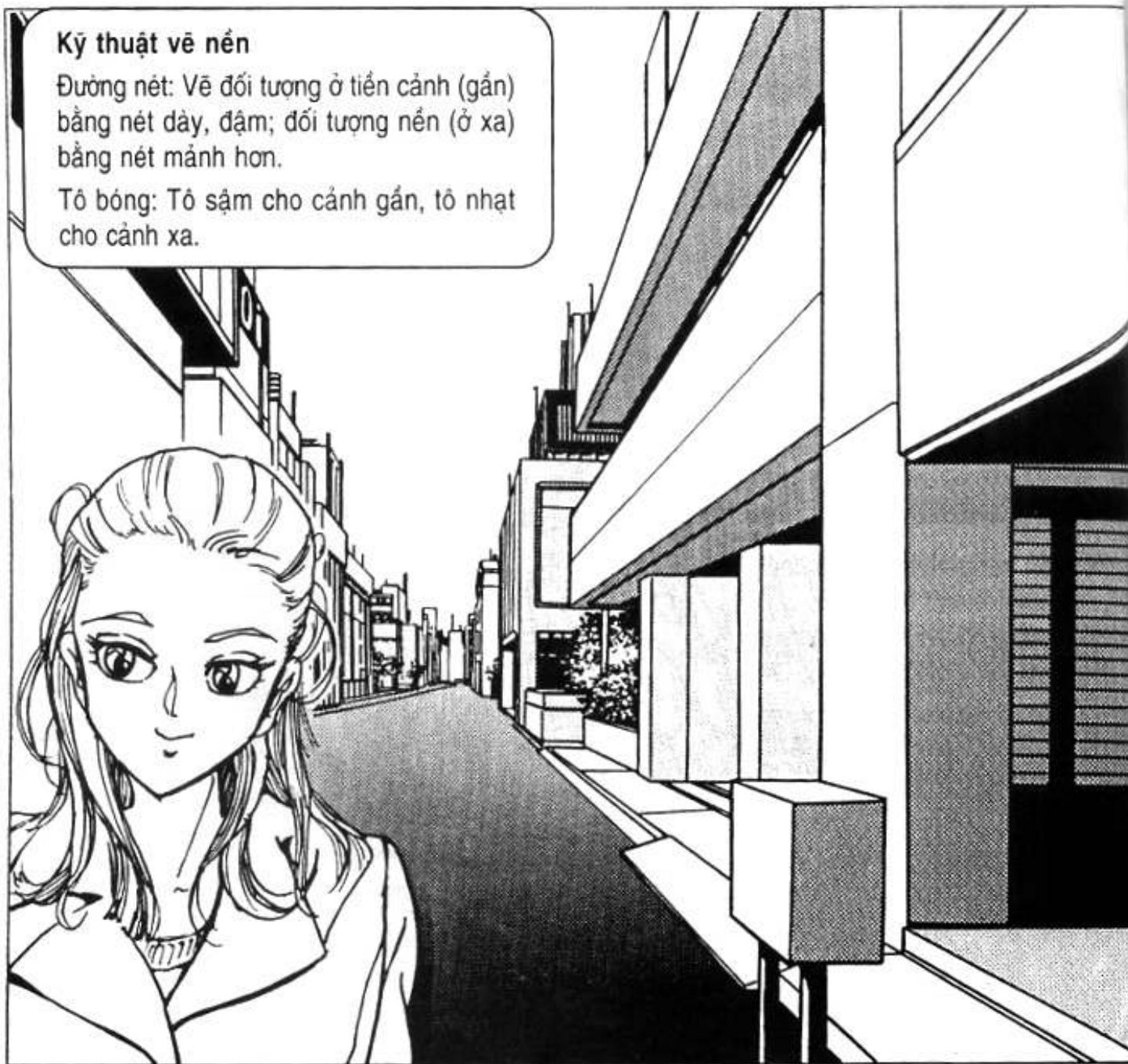
Trọng tâm của vấn đề là cách bố trí đối tượng. Đối tượng ở gần (tiền cảnh) được vẽ lớn, đối tượng ở xa (hậu cảnh) vẽ nhỏ. Giữa là các vật thể vẽ với kích thước trung gian.



#### Kỹ thuật vẽ nền

Đường nét: Vẽ đối tượng ở tiền cảnh (gần) bằng nét dày, đậm; đối tượng nền (ở xa) bằng nét mảnh hơn.

Tô bóng: Tô sậm cho cảnh gần, tô nhạt cho cảnh xa.



## MÙA

Vẽ con mưa trên phố, hãy vẽ  
nhà cửa và bóng đổ bằng tay,  
dùng đường đứt quãng.



Mưa rơi trên vật thể hình khối

Vẽ cây cối và những vật thể  
khác bằng nét xiên.



Vẽ những phần ở xa  
bằng nét nhạt dần.



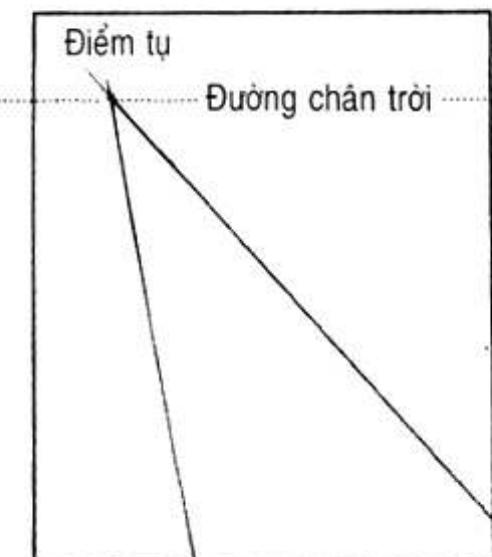
Vẽ các đường đứt nét  
này bằng tay nhé.



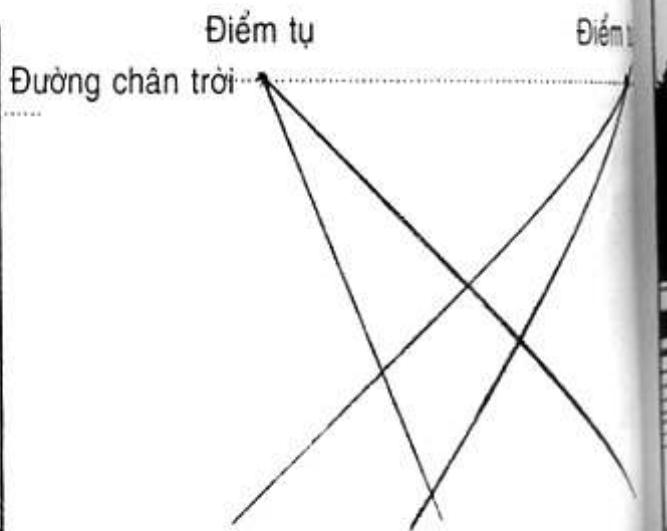
Vẽ làn mưa rơi trên  
những vật thể hình  
khối bằng bút trắng.

## SÔNG NGỜI

Khi vẽ sông ngoi, bạn ứng dụng cách vẽ đường sá ấy. Chọn một điểm tụ và vẽ phác dòng sông.



Sông bình thường (áp dụng kỹ thuật vẽ con đường thẳng tắp)



Sông quanh co, khúc khuỷu (dùng hai điểm tụ)



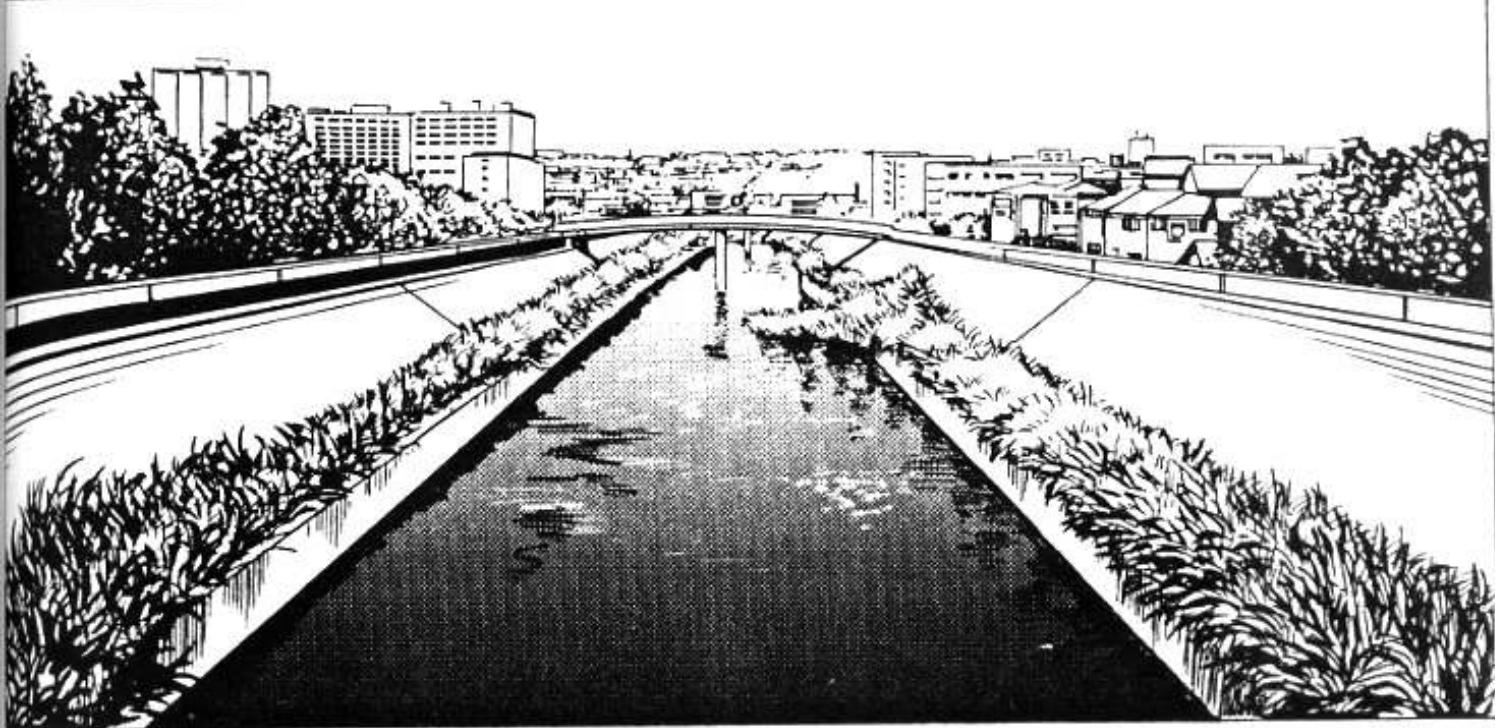
Phương pháp vẽ mặt sông



(1) Dùng bút quét các nét theo hướng và lực của dòng chảy.

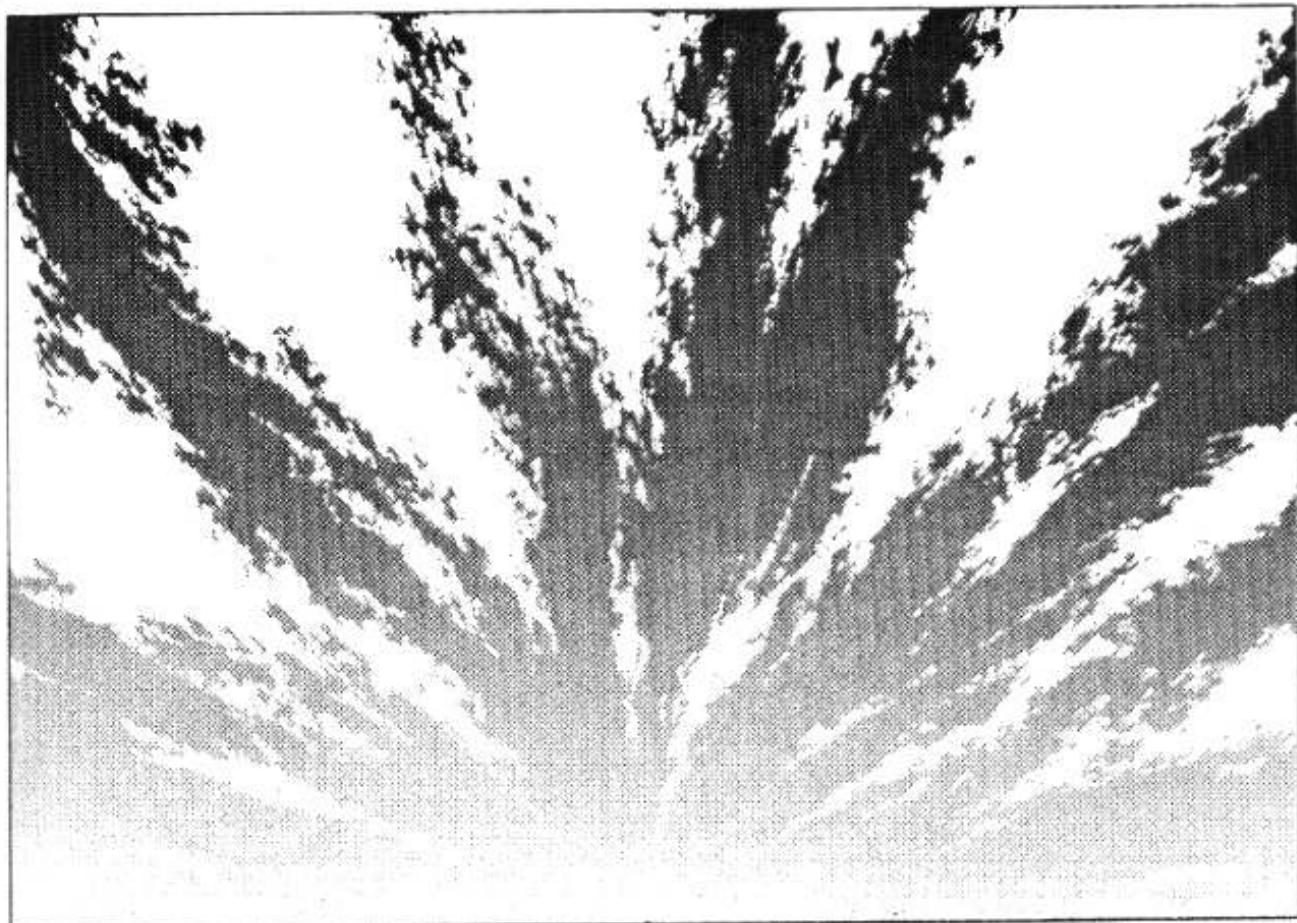


(2) Xử lý bằng kỹ thuật đồ họa hoặc dán mẫu giấy hoa văn thích hợp rồi cạo thành nét.



## MÂY

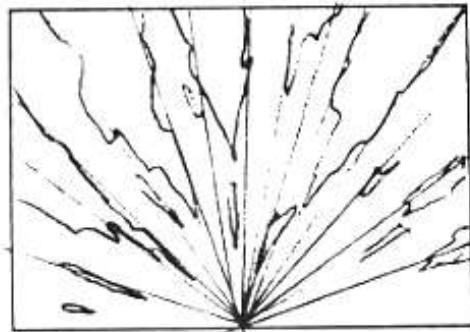
Tùy vào loại mây mà ta sẽ áp dụng kiểu phối cảnh thích hợp.



### Luật phối cảnh và các đối tượng thiên nhiên

Không có sự khác biệt trong cách phối cảnh khi vẽ sông ngòi, núi non, và những đối tượng lùi xa dần.

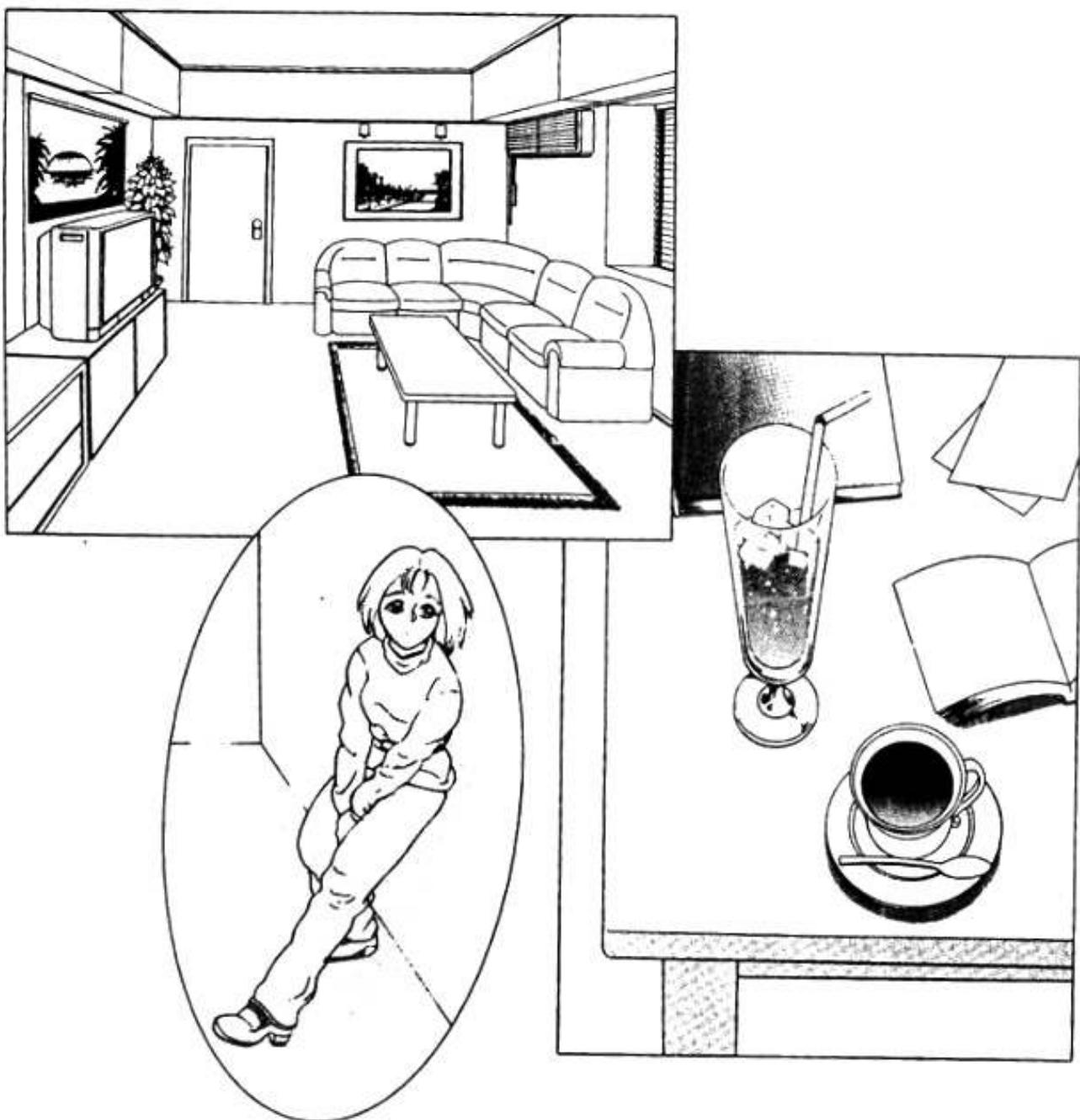
Về cơ bản, có thể áp dụng luật phối cảnh để vẽ đối tượng bất kỳ với cảm giác đối tượng đó đang ở xa.



# Chương 4

## VẼ CẢNH TRONG NHÀ

HÀNH LANG / CẦU THANG / CÁC VẬT THỂ NHỎ



## CÁCH MỞ RỘNG HÀNH LANG HẸP

Có hai cách làm cho hành lang hẹp trông rộng hơn.



Hành lang vẽ với phối cảnh 1 điểm

(1) Áp dụng phối cảnh 2 điểm bất quy tắc.



(2) Mở rộng hành lang

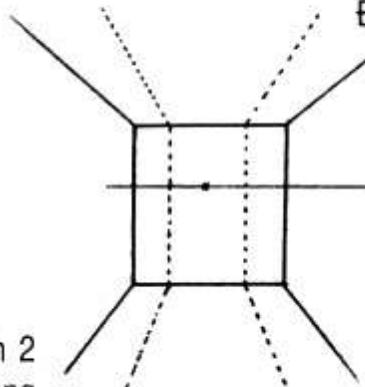


### Phối cảnh 2 điểm bất quy tắc

Là phương pháp sử dụng hai điểm tụ để vẽ một vật thể lúc bình thường được vẽ bằng một điểm tụ (phối cảnh 1 điểm).

Trong trường hợp này, bạn định từng điểm tụ riêng biệt cho tường trái và tường phải.

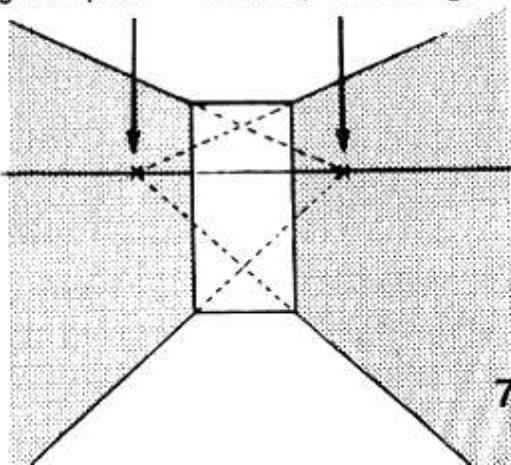
Phương pháp mở rộng hành lang:



Điểm tụ cho tường bên phải



Điểm tụ cho tường bên trái



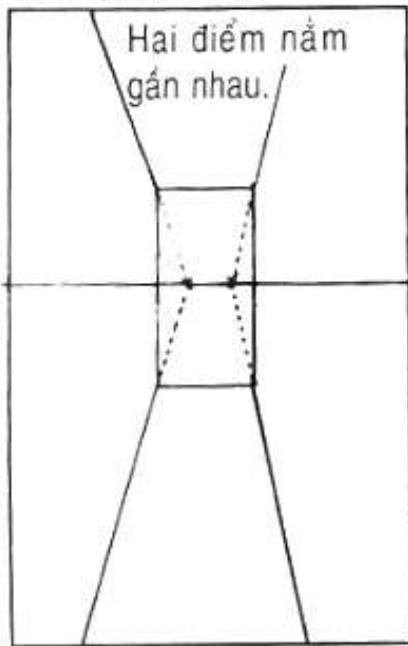
Vận dụng phép phối cảnh 2 điểm khi hành lang có bể rộng cố định theo đúng quy cách.

## Phối cảnh 2 điểm bắt quy tắc: 1. Khoảng cách giữa 2 điểm

Không gian rộng

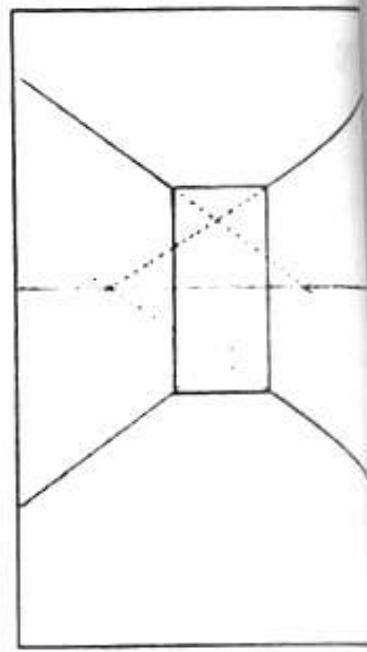
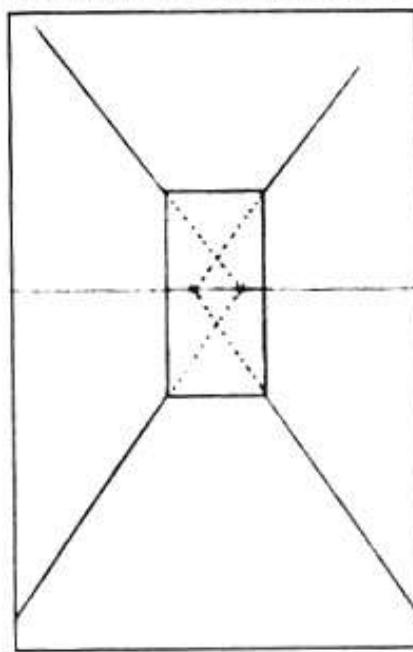
Hai điểm cách nhau càng xa, không gian càng rộng.

### Không gian hẹp



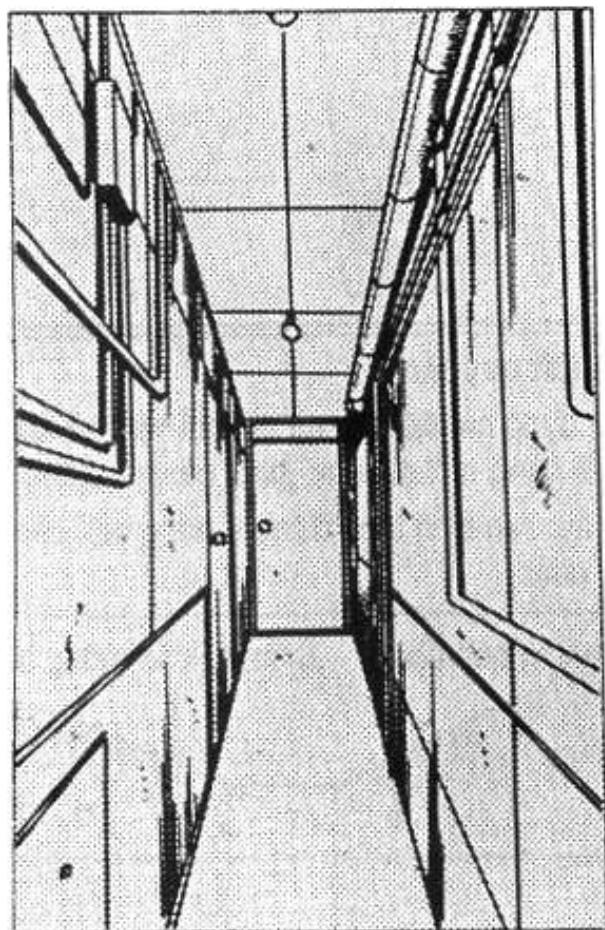
Khi đảo ngược vị trí hai điểm tụ dùng để vẽ bức tường, không gian trở nên hẹp hơn phối cảnh 1 điểm (khi hai điểm nằm gần nhau).

Hai điểm tụ nằm gần nhau. Hai điểm tụ nằm cách xa nhau.



Hai điểm nằm càng gần nhau, kết quả càng giống phối cảnh 1 điểm.

Vẽ tường bên phải từ điểm tụ bên phải. Thực hiện tương tự cho tường bên trái.



Áp dụng khi muốn tạo cảm giác căng thẳng hay áp lực.



## Phối cảnh 2 điểm bất quy tắc: 2. Phòng nền

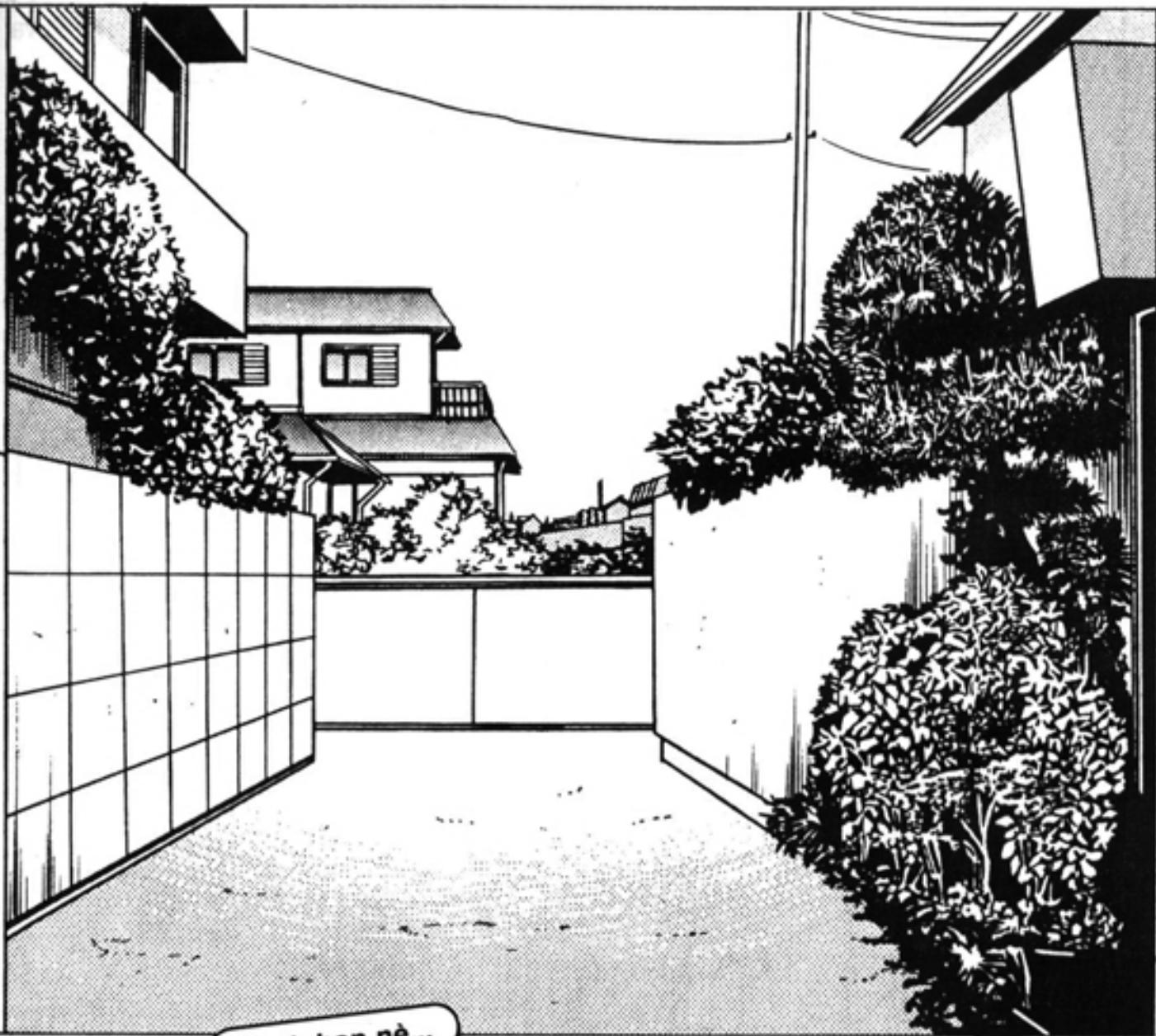


Phối cảnh 2 điểm bất quy tắc là kỹ thuật dùng để nhấn mạnh nhà cửa ở tiền cảnh.

Áp dụng thủ pháp này khi vẽ ngõ cụt hoặc ngã ba đường.

### Quan trọng

- Phối cảnh 2 điểm bất quy tắc rất thông dụng trong vẽ phòng nền, với nhân vật ở trung tâm.
- Trường hợp chỉ vẽ cảnh thuần túy, nhà cửa phải giới hạn trong khoảng trước và sau điểm tự (chỉ đúng với phép phối cảnh này). Ví dụ: Ngõ cụt, ngã ba đường, bên trong máy bay và xe hơi, v.v. dùng làm nền cho nhân vật.
- Khi áp dụng phối cảnh 2 điểm bất thường để vẽ ngã ba đường, hãy vẽ một ngôi nhà hay bức tường ngay trước mặt (trên đường chân trời).

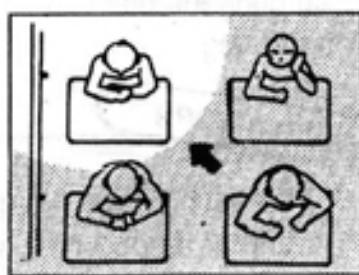


### Mách bạn nè...

Ví dụ: Ngã ba đường

Phối cảnh 2 điểm bất quy tắc tỏ ra rất đặc dụng trong việc mở rộng không gian hẹp (hành lang...) hoặc làm cho cảnh trong khung tranh hẹp trông rộng hơn.

Một nhân vật đang ngồi tại bàn học trong lớp học. Đầu tiên, hãy hình dung bố cục mong muốn rồi bắt đầu vẽ phác.



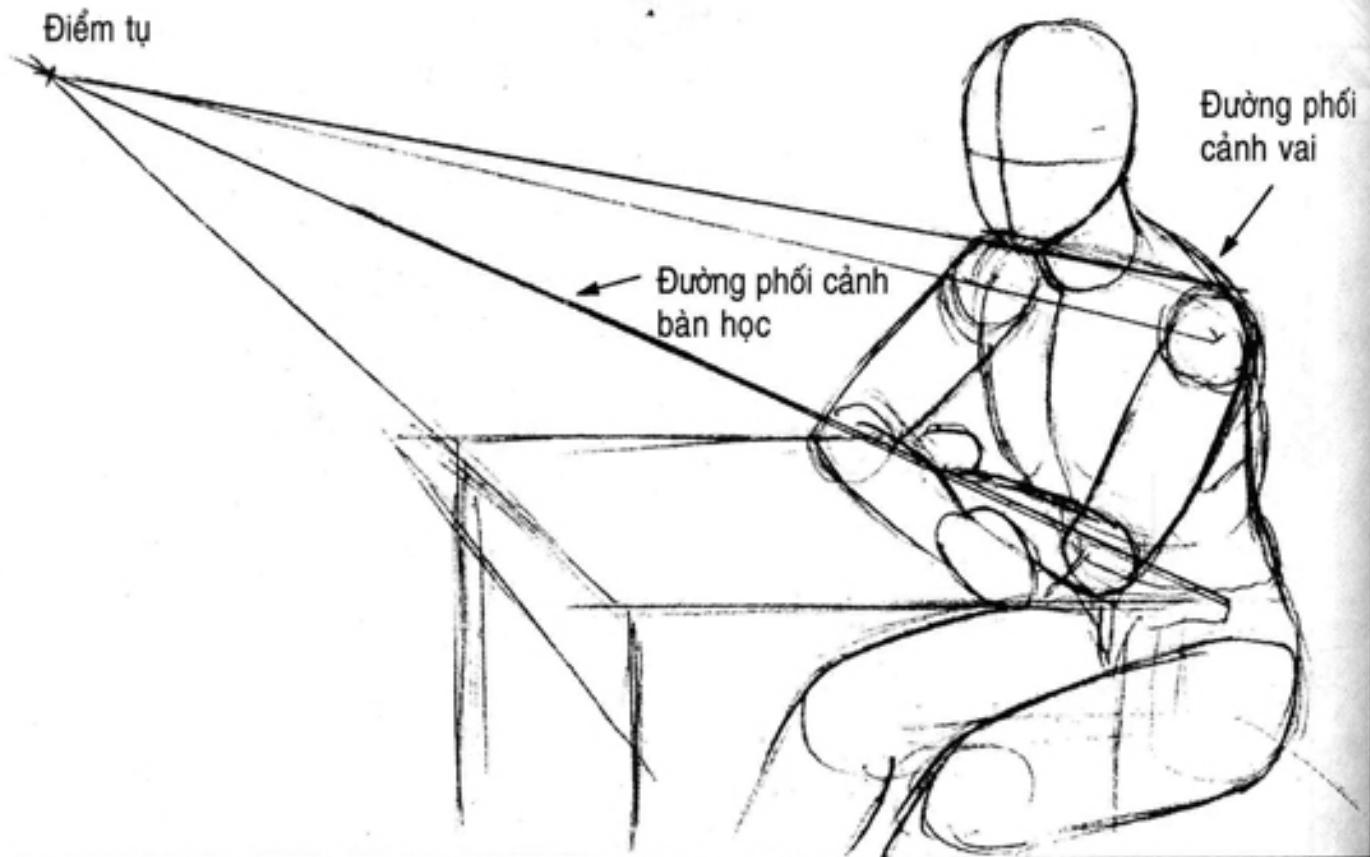
Nhìn từ trên xuống



### Sơ phác

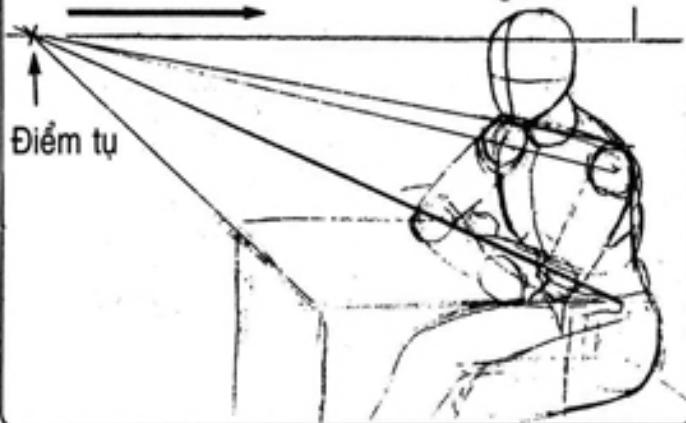
Xác định điểm tụ từ đường phối cảnh vai nhân vật và đường phối cảnh bàn học.

Điểm tụ

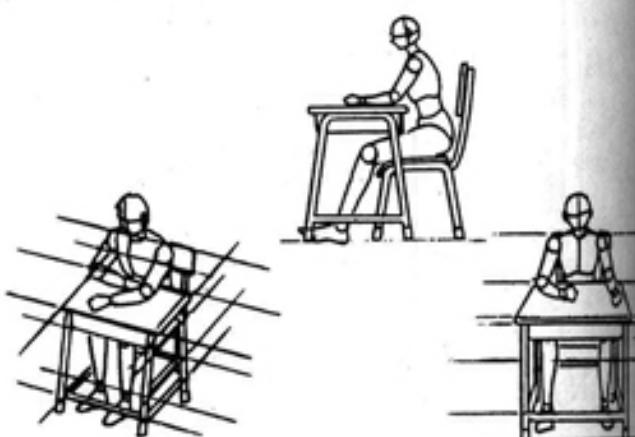


**Đường chân trời được xác định sau điểm tụ.**  
Sau khi định xong điểm tụ, kẻ một đường ngang thẳng sang bên kia.

Đường chân trời



Nhân vật đang ngồi tại bàn học. Nhân vật, bàn và ghế thường song song với nhau.

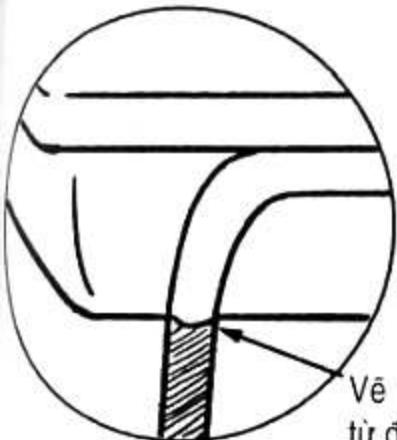


Hình này không vẽ đúng phối cảnh.

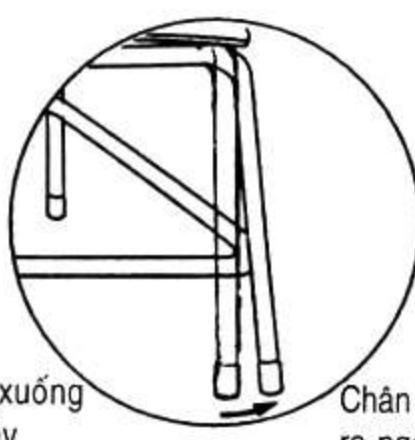
Có thể vẽ góc tròn bằng tay, nhưng nếu  
dùng thước có sẵn khuôn mẫu thì hình vẽ  
sẽ sắc nét hơn.

Mách bạn nè...

Bạn nên vẽ cả những chi tiết sẽ bị khuất.

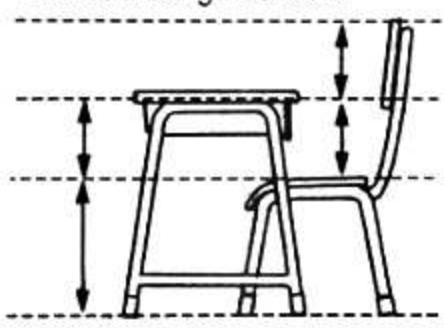


Vẽ thẳng xuống  
từ điểm này.



Chân ghế hơi chêch  
ra ngoài.

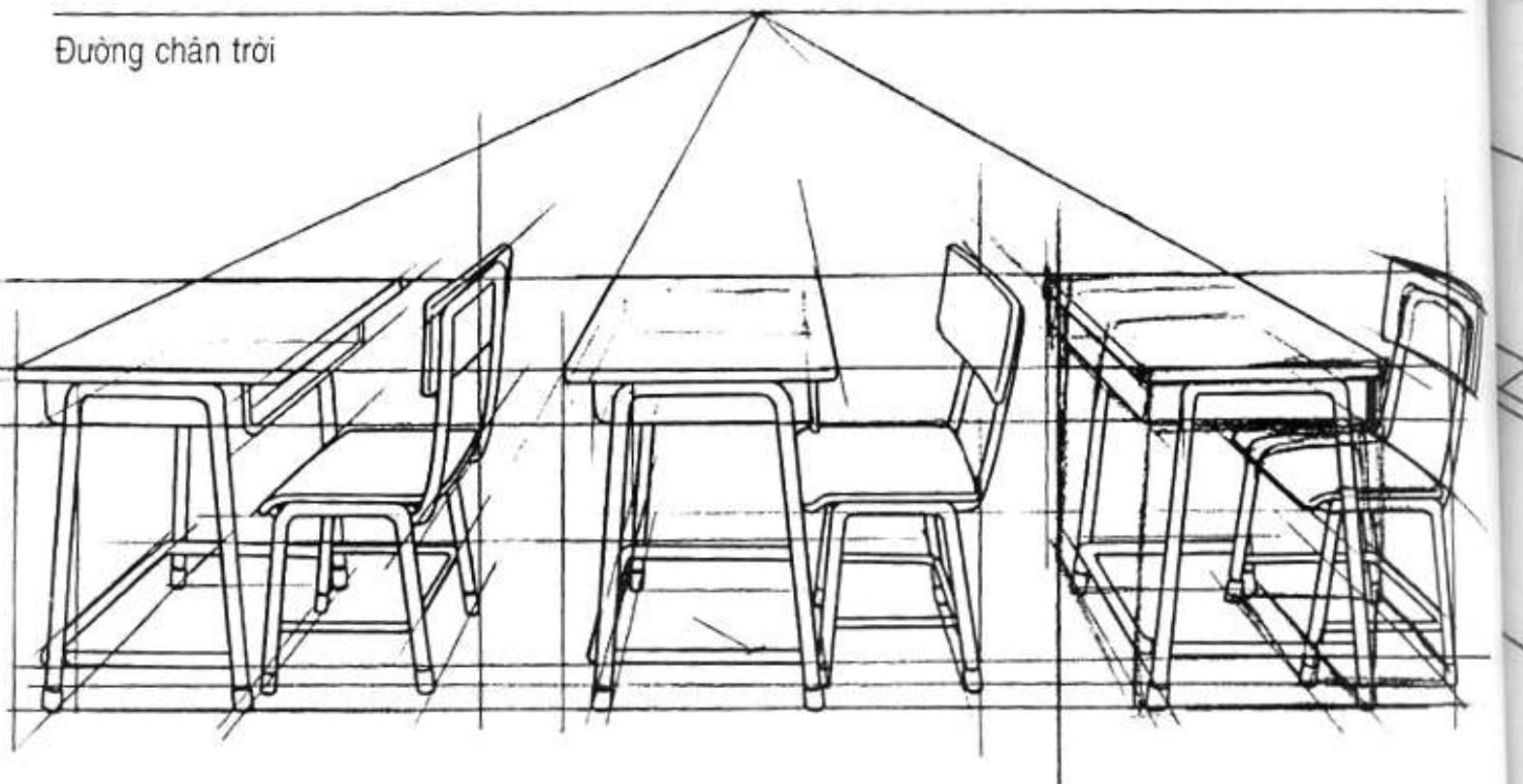
Ghế cao bằng nửa bàn.



Nhin một bên

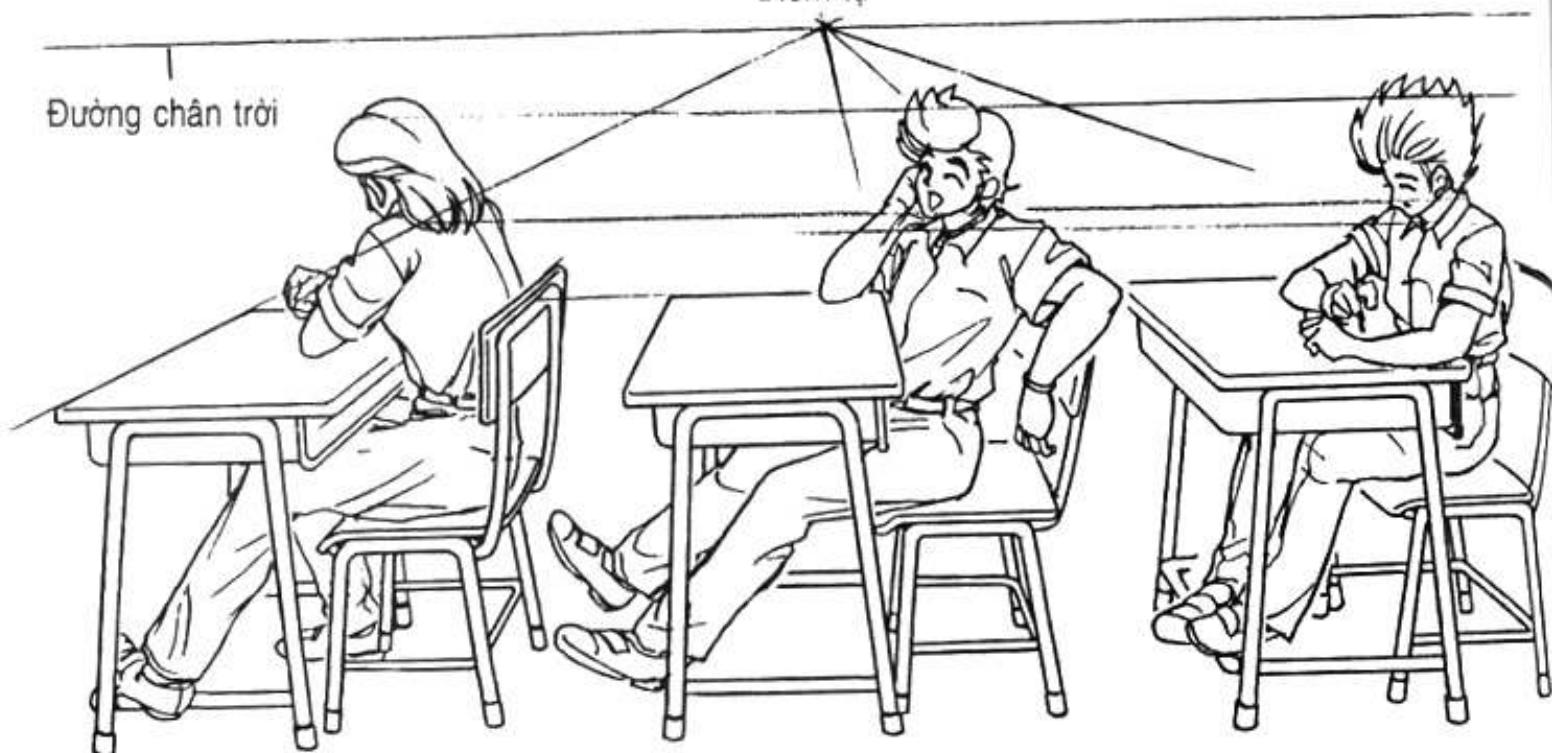
## CÁC BỘ CỤ BÀN/GHẾ VÀ ĐƯỜNG CHÂN TRỜI THƯỜNG GẶP

Đường chân trời



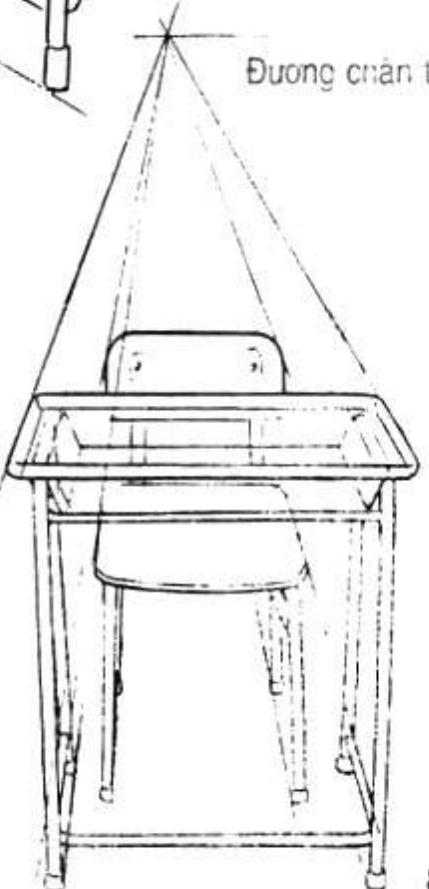
Điểm tụ

Đường chân trời



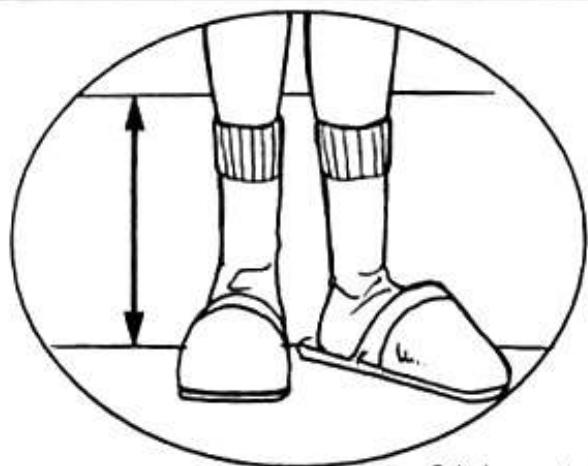


Đường chân trời

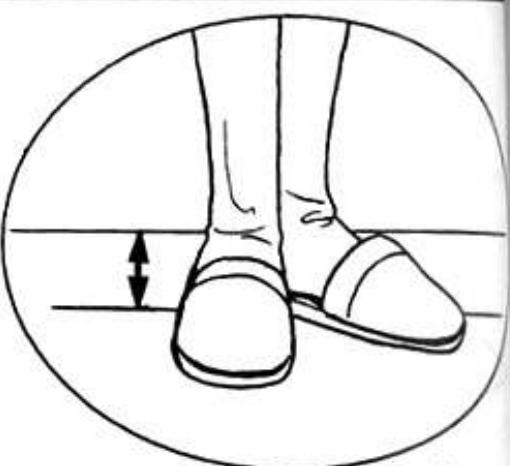


## KHOẢNG CÁCH GIỮA NHÂN VẬT VÀ BỨC TƯỜNG

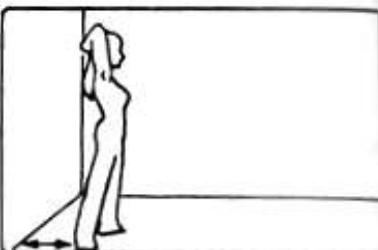
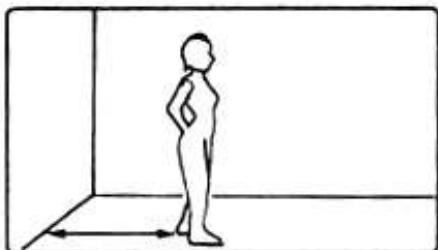
Khoảng cách giữa nhân vật và bức tường được biểu diễn bằng mối quan hệ giữa vị trí bàn chân nhân vật và vị trí đường sàn.



Cách xa tường



Gần tường



## Một số phương pháp tạo cảm giác khoảng cách giữa nhân vật và tường



Vẽ bóng hắt để cho biết phía sau nhân vật là một bức tường.



Vẽ đường thẳng phân cách trần nhà và tường.



Vẽ cửa sổ và kệ sách phía sau nhân vật.



Vẽ bóng của nhân vật hắt lên sàn và tường.

Mách bạn nè...

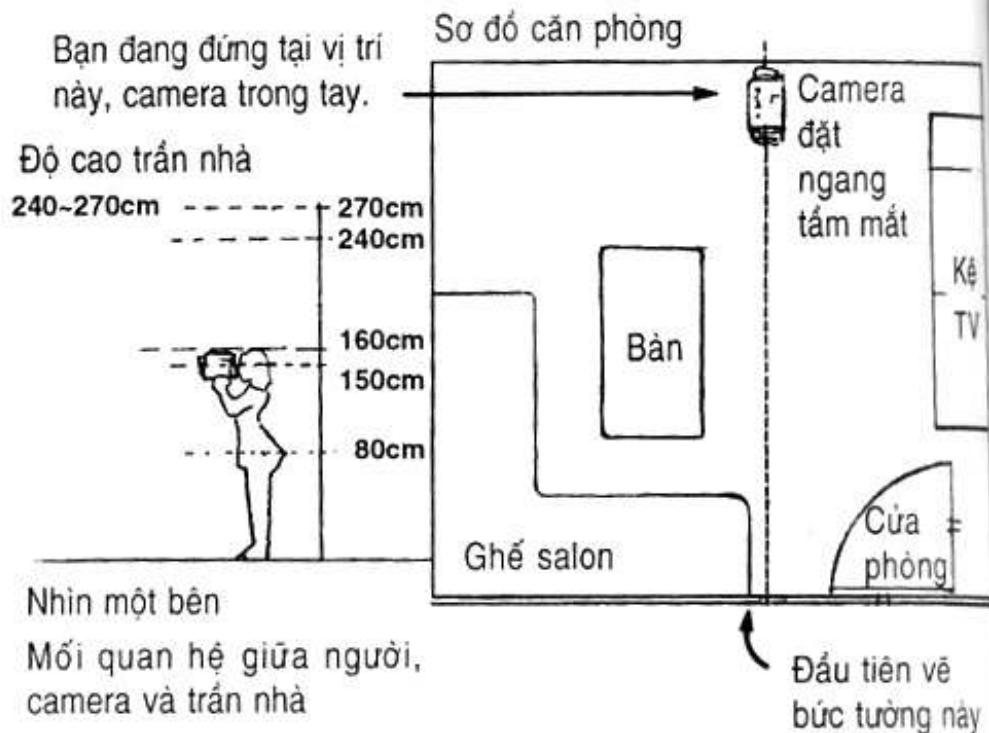
Tạo cảm giác khoảng cách giữa nhân vật và bức tường thông qua bóng và bố cục phòng.

## VẼ CẢNH TRONG NHÀ

Khi vẽ cảnh một căn phòng có người ngồi trên salon xem TV, việc đầu tiên bạn cần làm là vẽ đường bao theo hình dạng căn phòng.

Tiếp theo vẽ bức tường đối diện, cửa phòng, trần nhà, sàn nhà, tường ở bên còn lại.

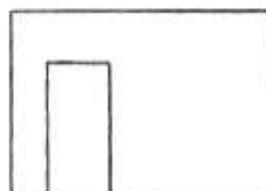
Cuối cùng mới vẽ đến đồ đạc và nhân vật.



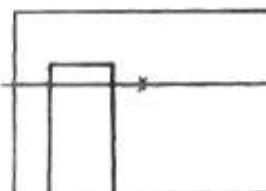
### 1. VẼ BỨC TƯỜNG ĐỐI DIỆN



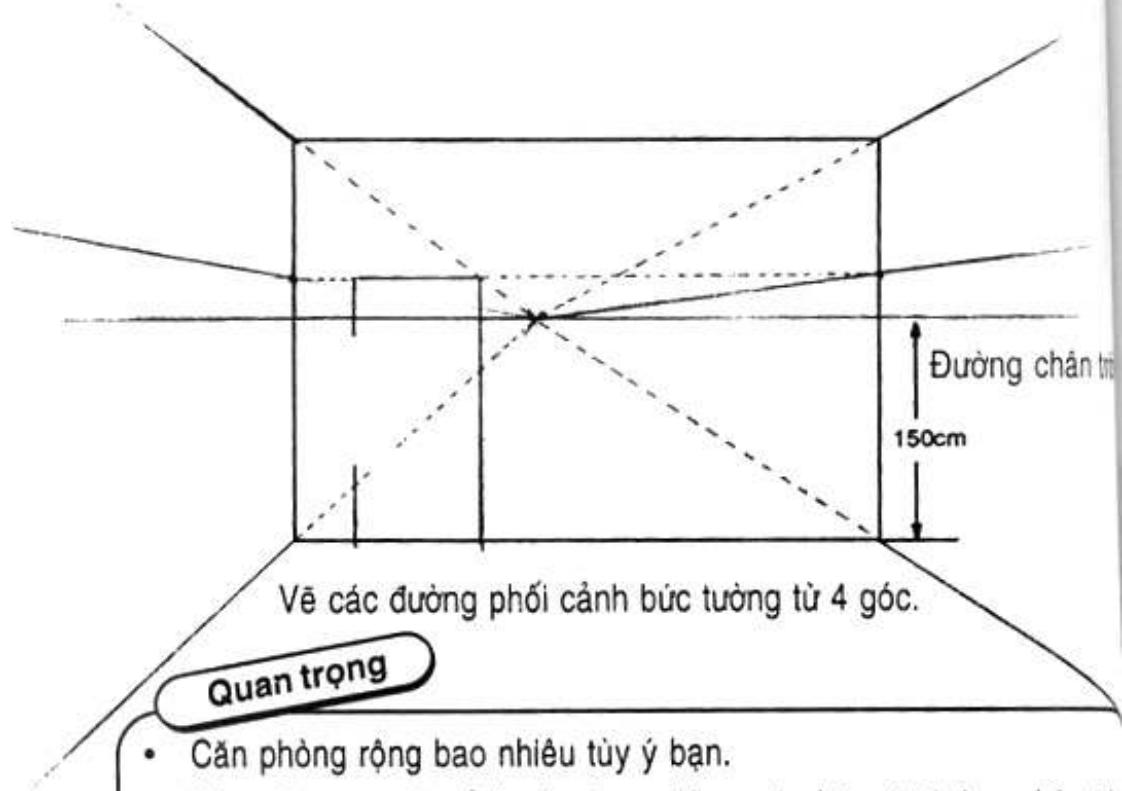
(1) Vẽ hình dạng bức tường.



(2) Vẽ cửa phòng tương quan với trần nhà.



(3) Xác định đường chân trời và điểm tụ dựa trên chiều cao cửa phòng.

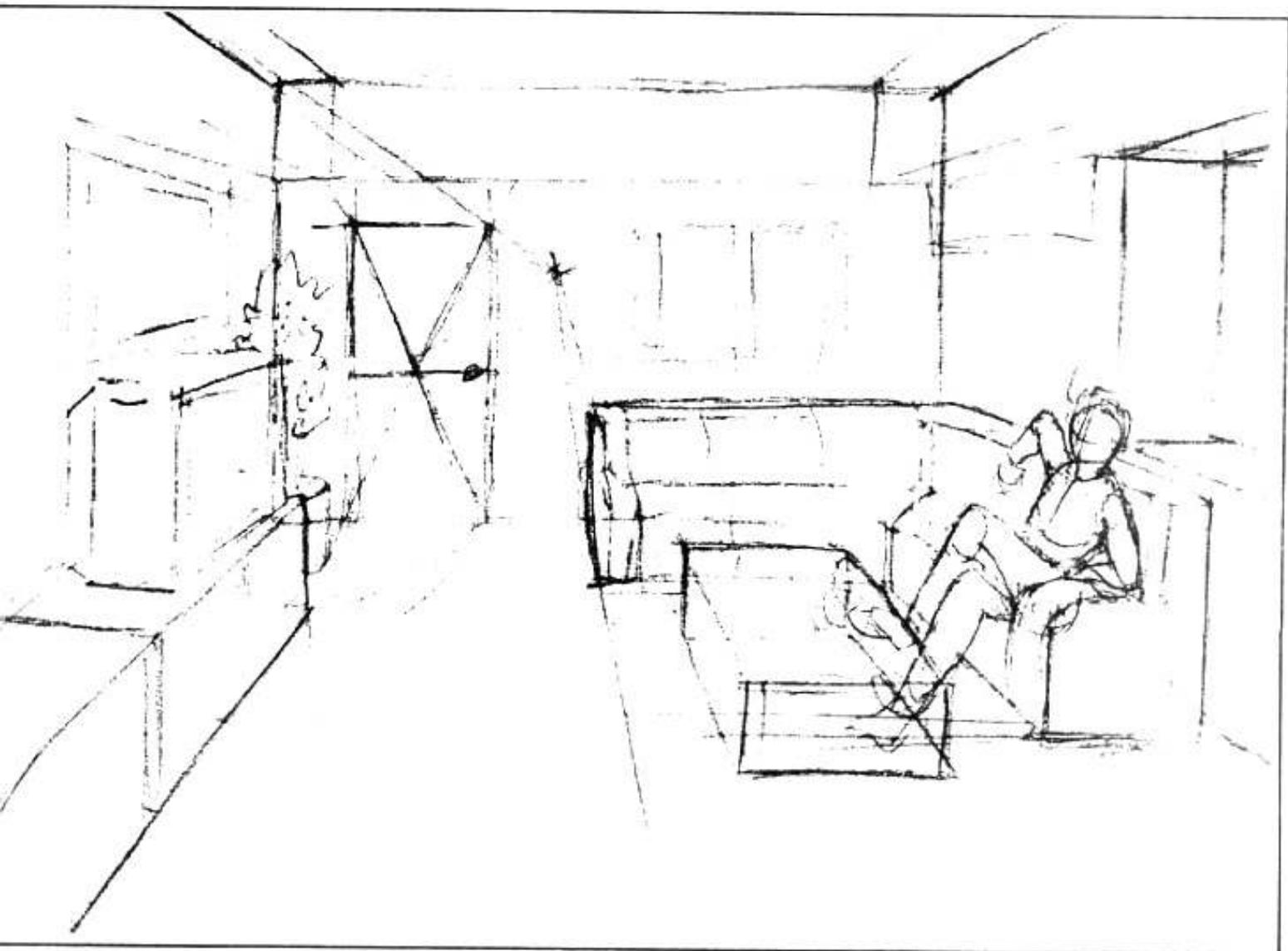


#### Quan trọng

- Căn phòng rộng bao nhiêu tùy ý bạn.
- Vì người quan sát cảnh này đang đứng, nên hãy vẽ đường chân trời cao tầm 150cm. Đặt điểm tụ lệch sang trái hay phải một chút so với tâm điểm sẽ làm khung tranh trông đẹp hơn.
- Trần nhà, sàn và tường phòng được vẽ từ các đường phôi cảnh xuất phát từ điểm tụ, đi qua các góc.
- Vẽ một đường phôi cảnh trên tường trái và phải, cao bằng cửa phòng.

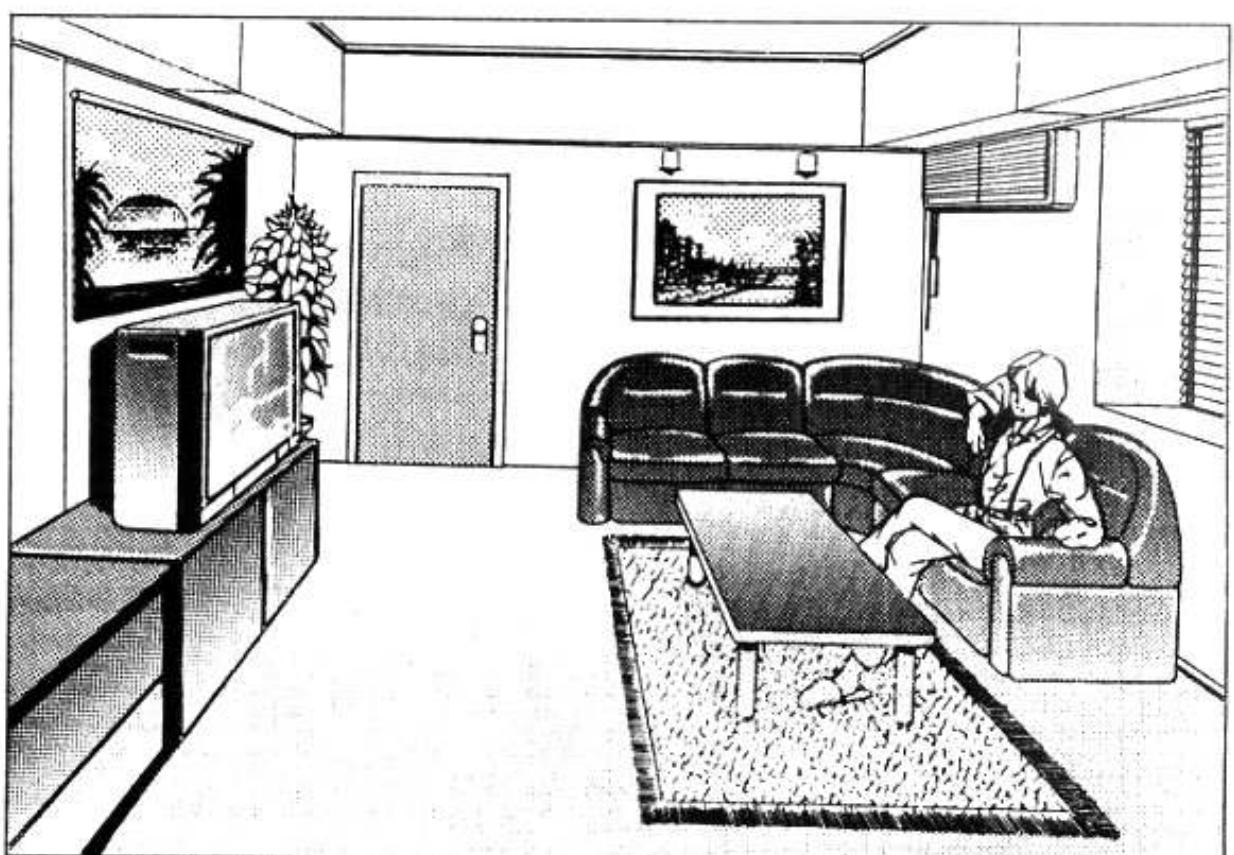
**Chú ý:** Đường phôi cảnh cao bằng cánh cửa phòng sẽ có công dụng như đường giới hạn để phép bạn xác định độ cao của đồ đạc trong phòng. Vẽ đường phôi cảnh độ cao rõ ràng chính là bí quyết để vẽ cảnh nền cả trong nhà lẫn ngoài trời.

## 2. PHÁC THẢO



nội thất trong phòng dựa trên sơ đồ.

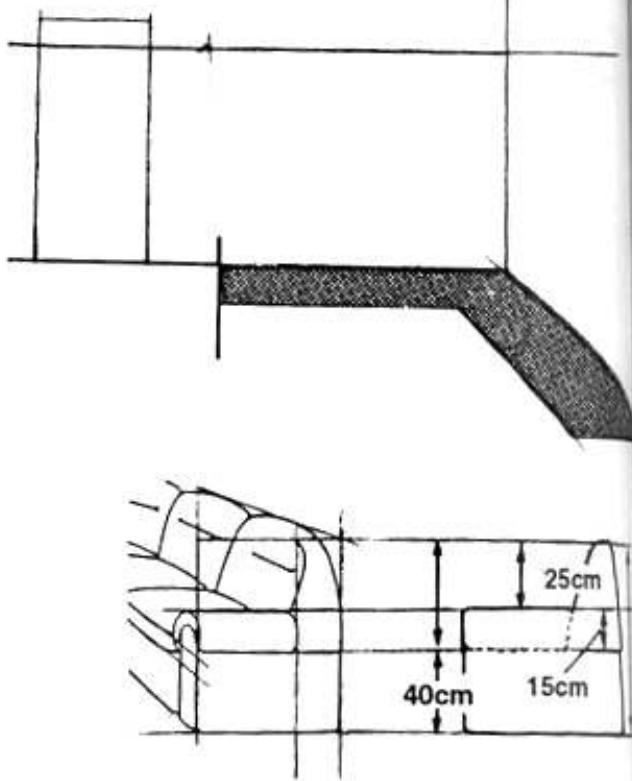
Bản vẽ hoàn chỉnh.



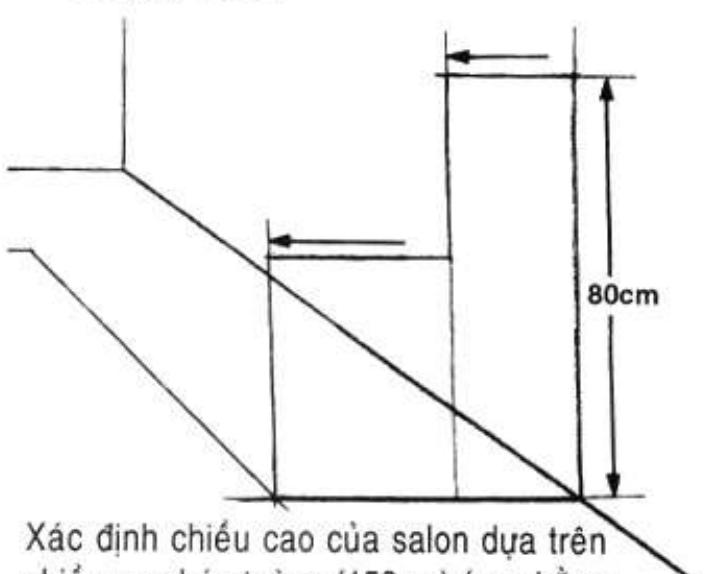
### 3. VẼ GHẾ SALON



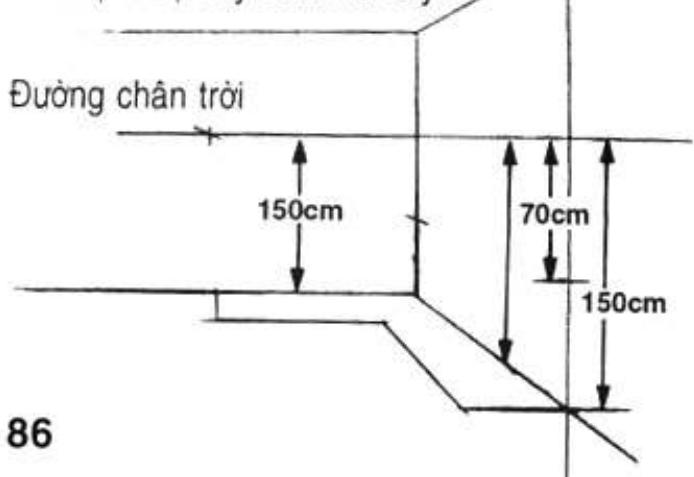
(1) Phác thảo ghế salon bằng những đường thẳng đơn giản.



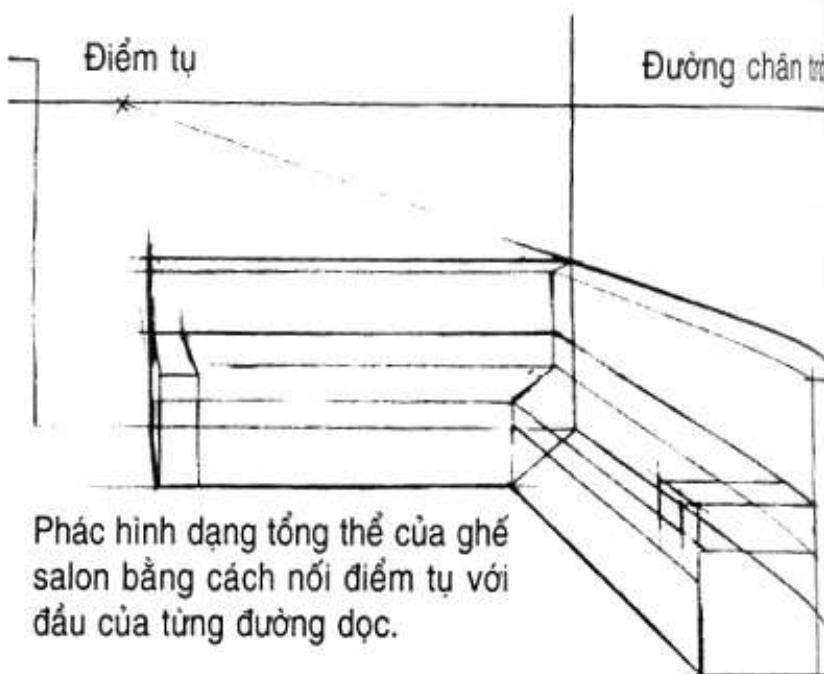
(2) Xác định bề dày của ghế salon.



Xác định chiều cao của salon dựa trên chiều cao bức tường (150cm) (cao bằng đường chân trời trong khung tranh này).  
Xác định độ dày salon từ đấy.



(3) Phác hình dạng ghế salon.

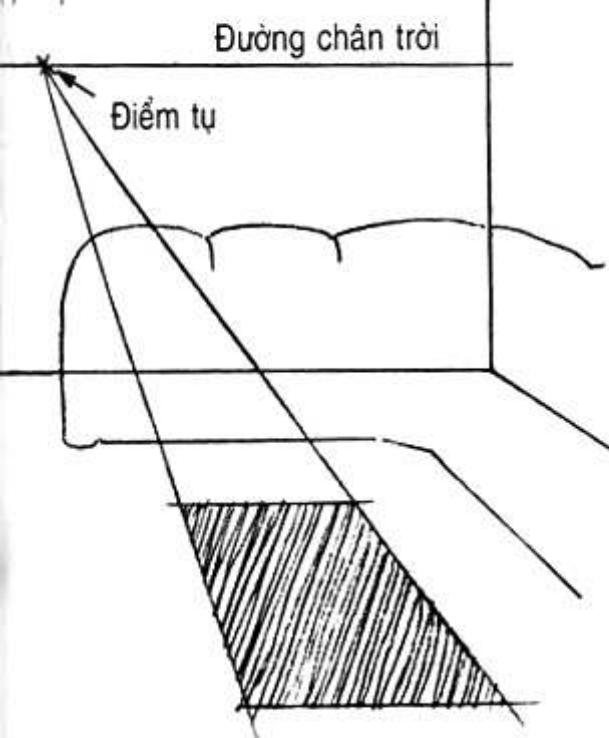


Phác hình dạng tổng thể của ghế salon bằng cách nối điểm tự với đầu của từng đường dọc.

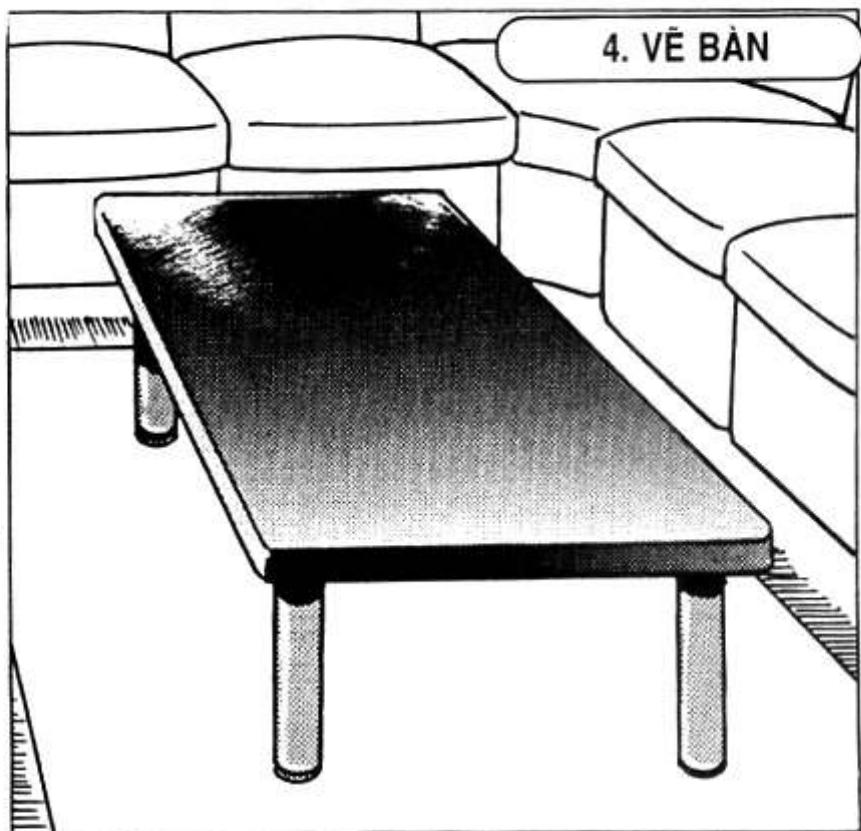


Vát tròn các góc salon.

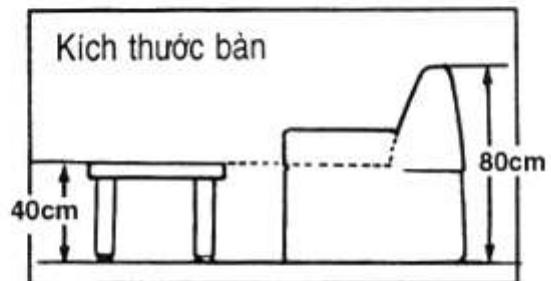
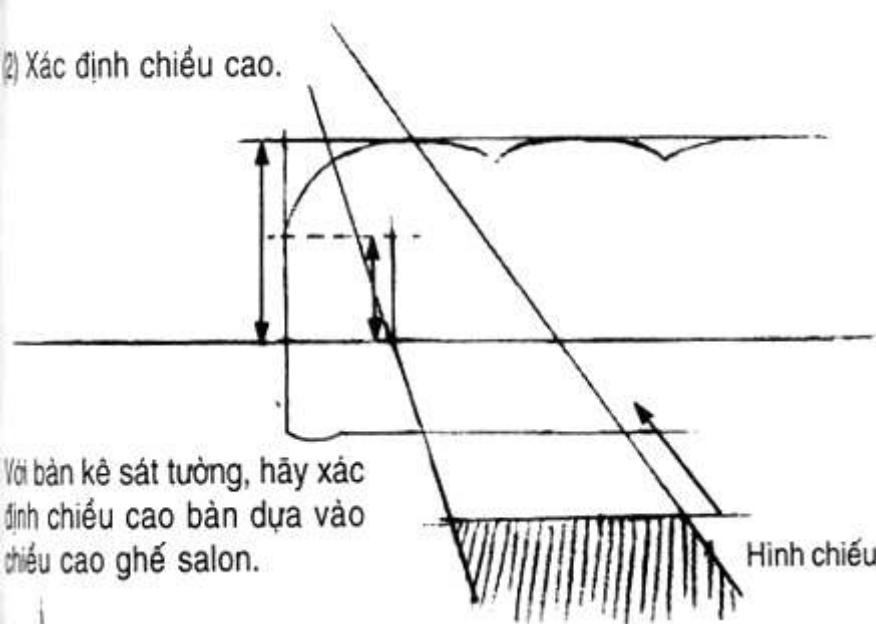
(1) Vẽ phác.



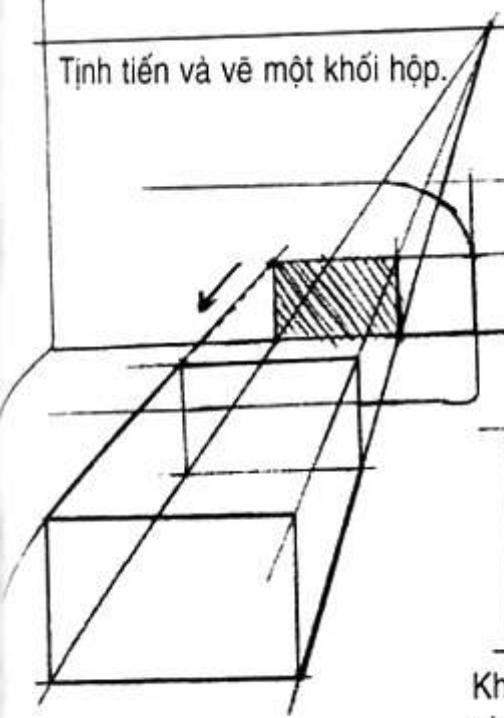
#### 4. VẼ BÀN



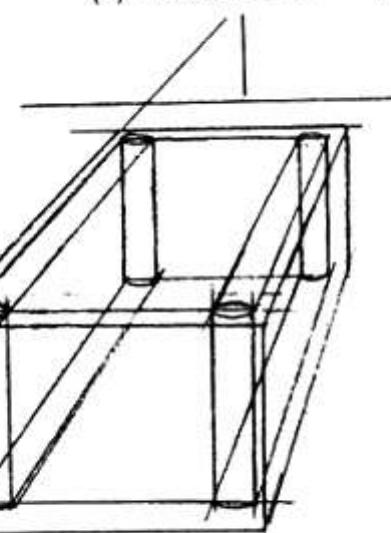
(2) Xác định chiều cao.



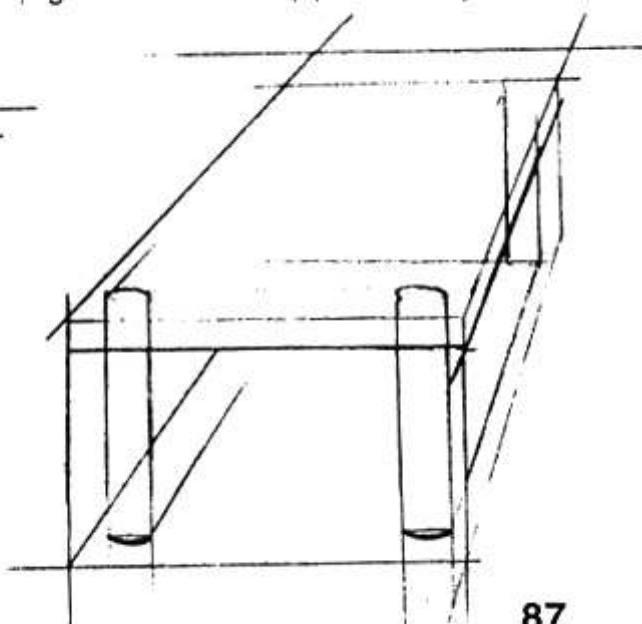
Tính tiền và vẽ một khối hộp.



(3) Phác thảo hình dạng.



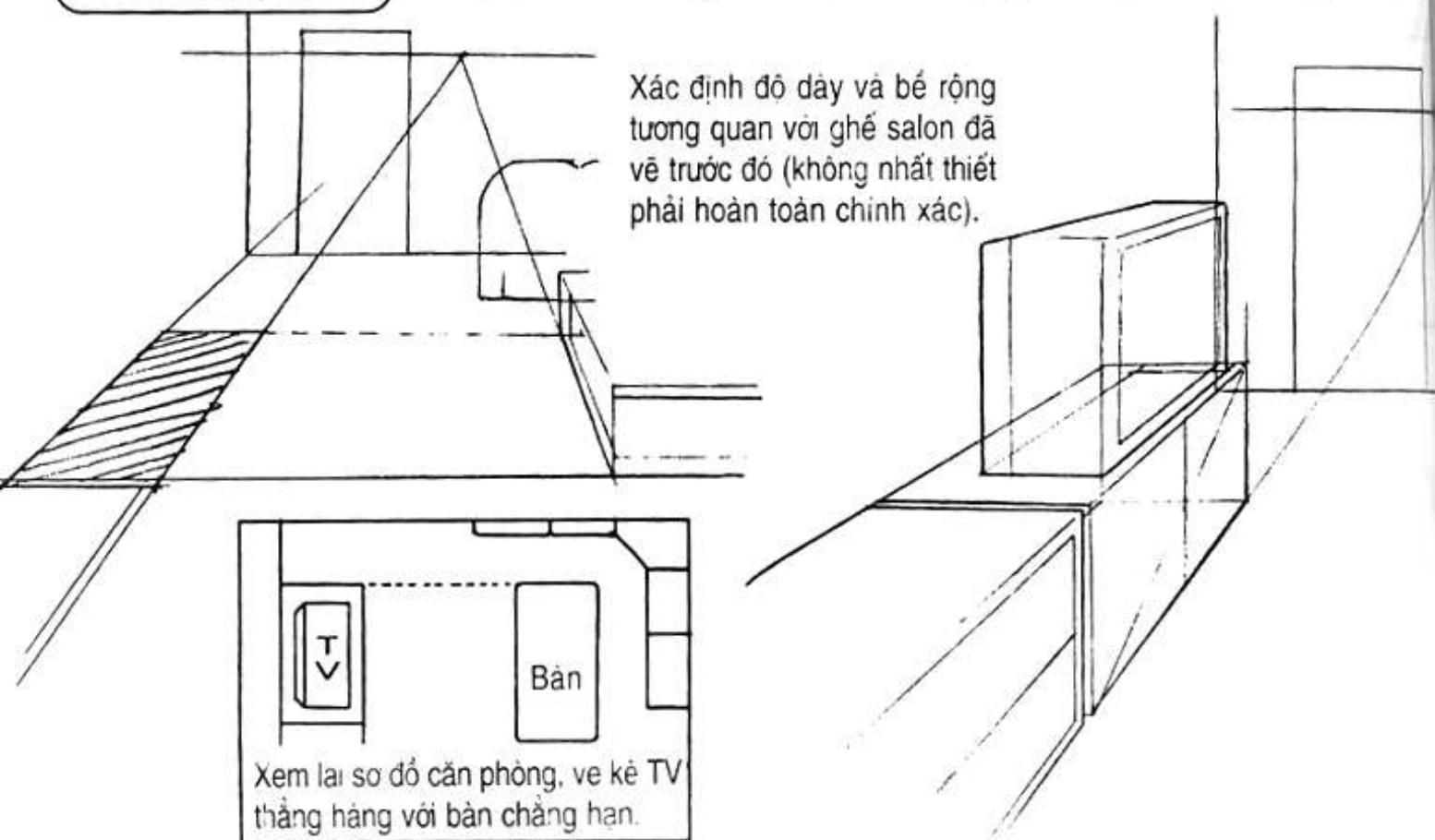
(4) Vẽ bê dày bàn.



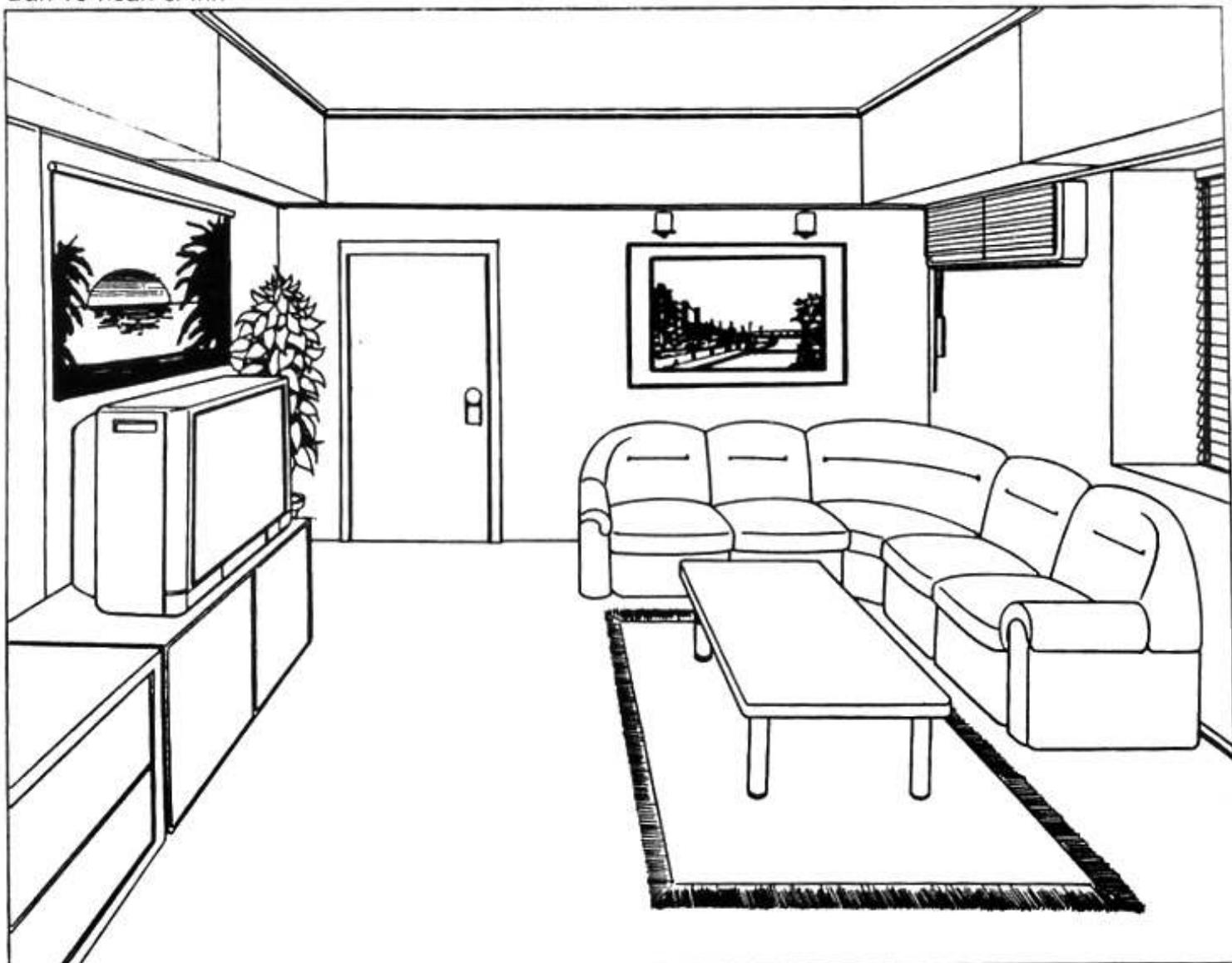
Khi vẽ chân bàn, nên vẽ cả những phần bị che khuất.

## 5. VẼ KỆ TV

Tương tự như bàn và ghế salon, đầu tiên bạn phải vẽ phác hình dạng kệ TV.



Bản vẽ hoàn chỉnh

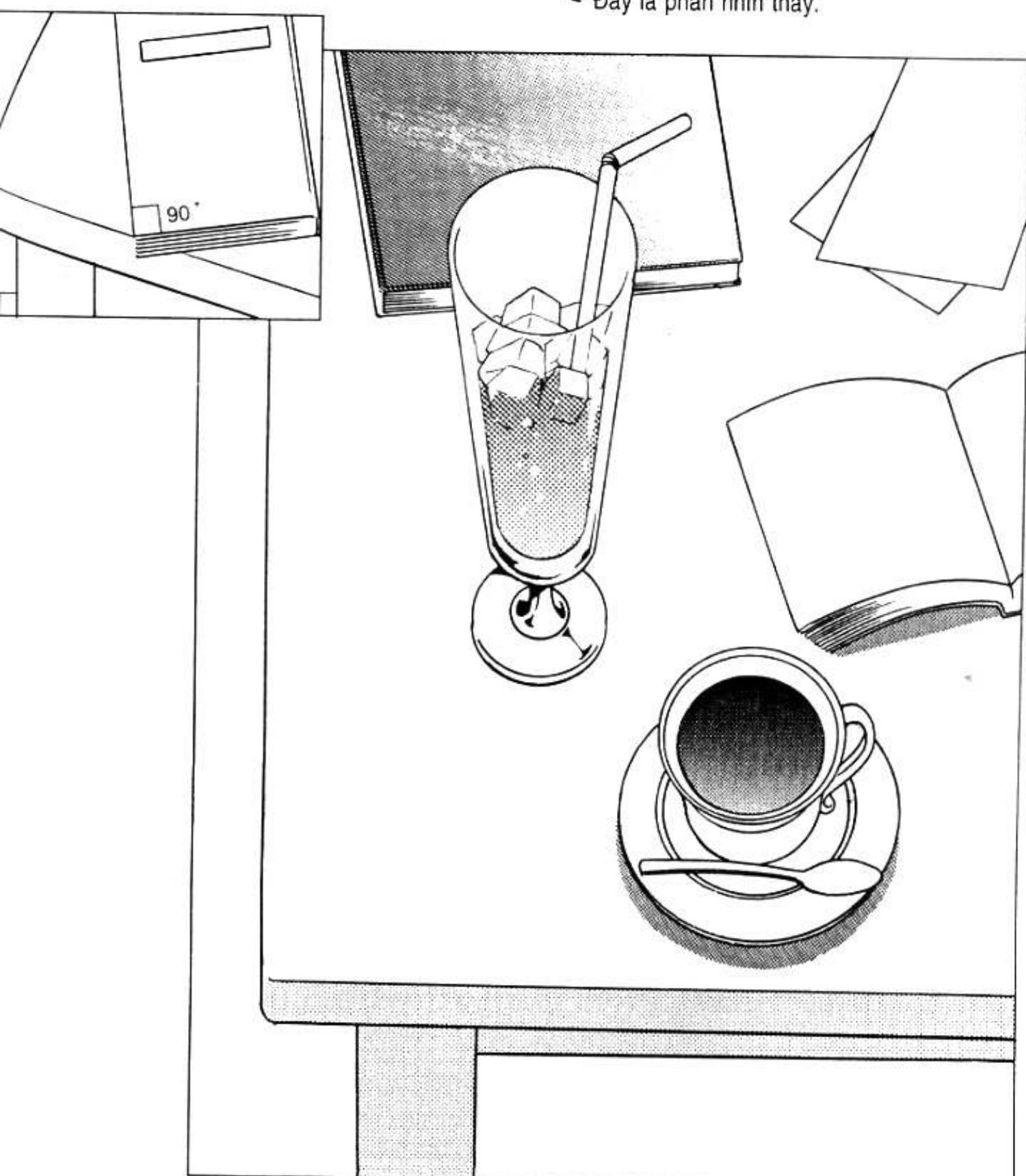
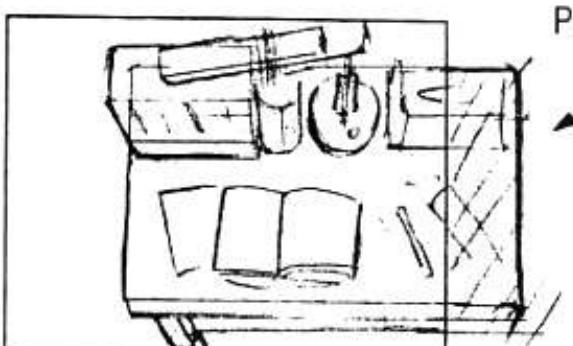


## VẼ CÁC VẬT DỤNG NHỎ TRONG NHÀ

### VẼ CÁC VẬT DỤNG NHỎ TRÊN BÀN ĂN VÀ BÀN LÀM VIỆC – PHẦN 1

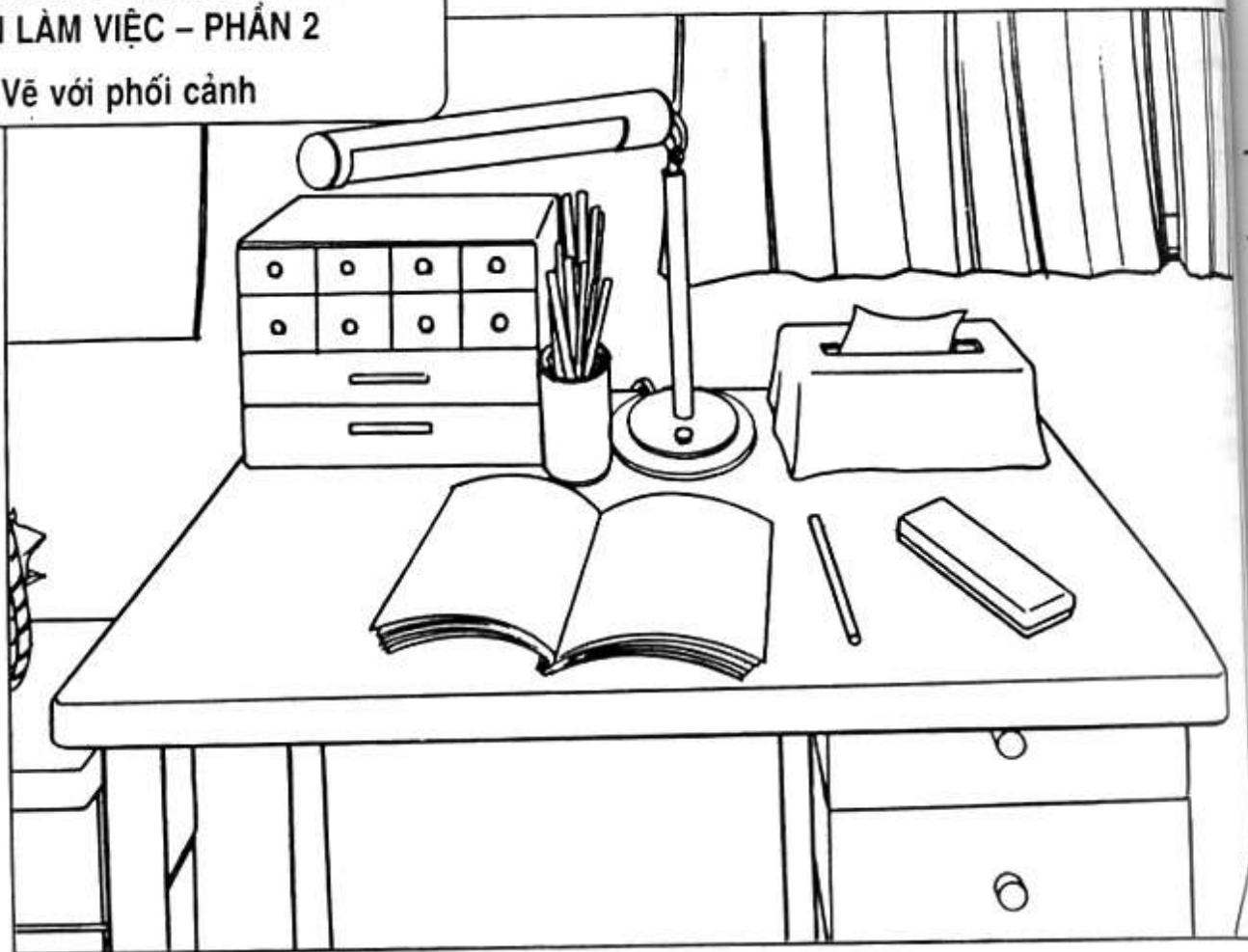
#### Vẽ không cần phối cảnh

ng cảnh, nếu có một bên (hoặc góc) bàn bị che khuất thì không áp dụng phép phối cảnh.



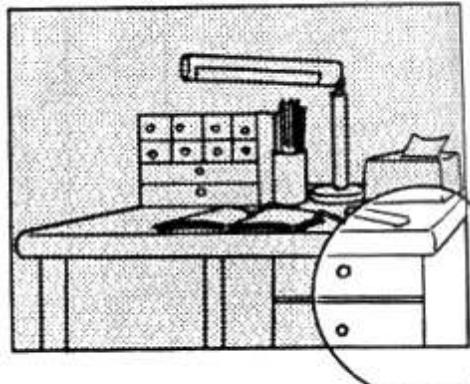
## VẬT DỤNG NHỎ TRÊN BÀN ĂN VÀ BÀN LÀM VIỆC – PHẦN 2

### Vẽ với phối cảnh

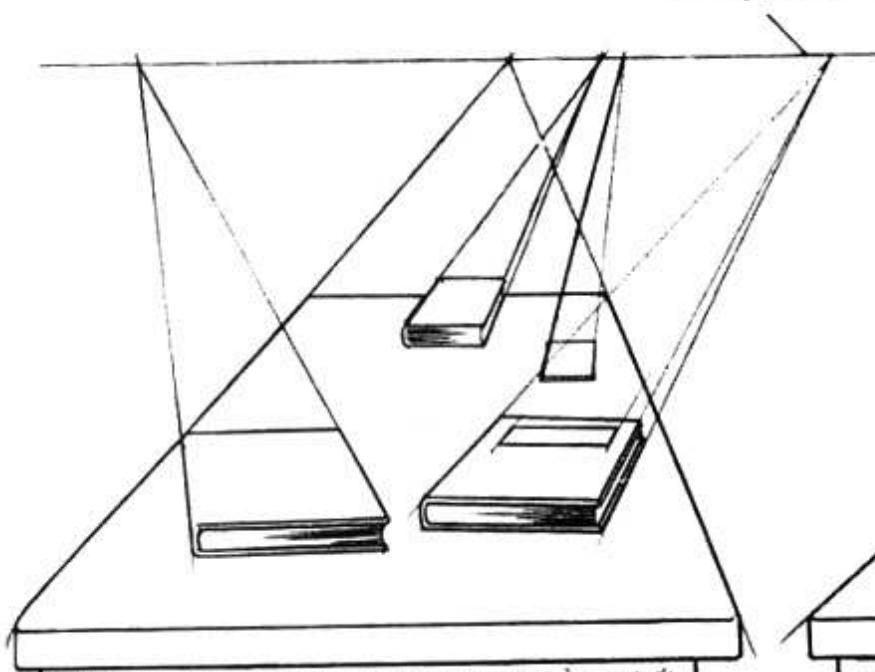


#### Bàn và phối cảnh

- Khi cả bốn cạnh bàn đều nhìn thấy, nếu vẽ các vật dụng trên bàn không dùng phối cảnh, mặt bàn xa nhất trông sẽ rộng.
- Còn nếu cả bốn cạnh bàn đều bị che khuất, không cần áp dụng phối cảnh.



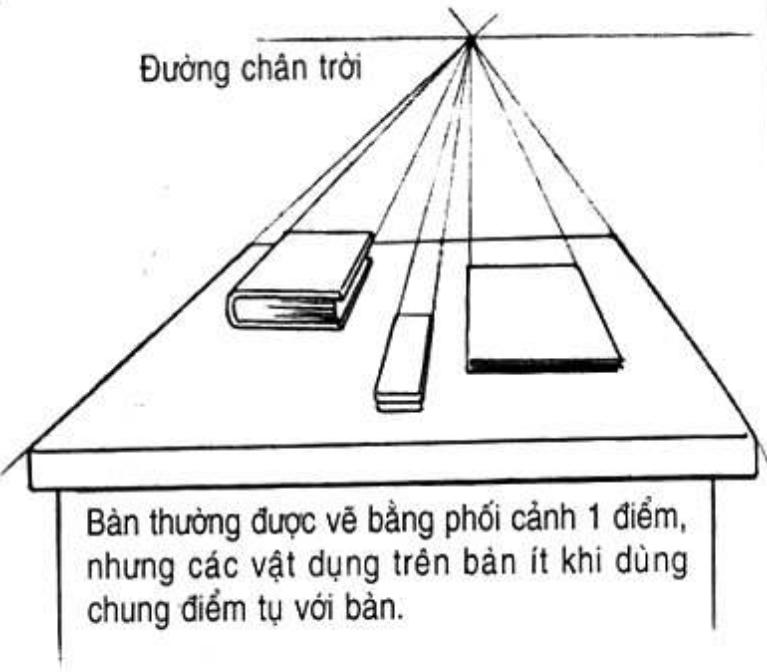
Đường chân trời



Các vật dụng nhỏ trên bàn được vẽ bằng phối cảnh 1 điểm, mỗi vật có đều có điểm tụ riêng trên đường chân trời (tất cả có chung đường chân trời).

Khi bốn cạnh bàn đều nhìn thấy, hãy vẽ các vật dụng trên mặt bàn với phối cảnh.

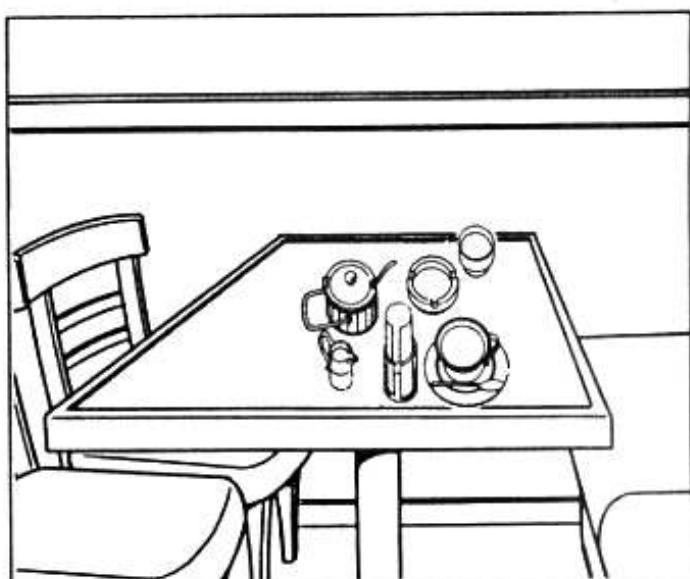
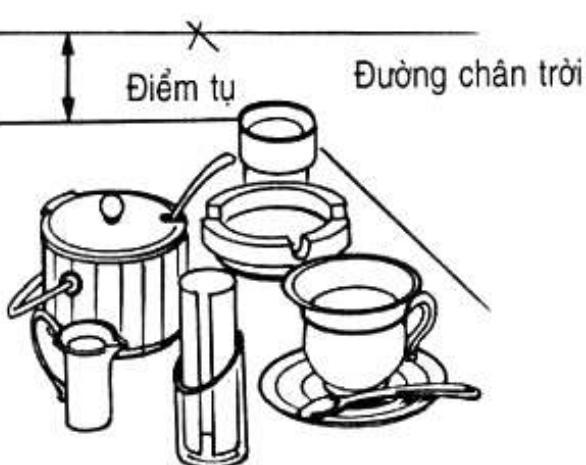
Đường chân trời



Bàn thường được vẽ bằng phối cảnh 1 điểm, nhưng các vật dụng trên bàn ít khi dùng chung điểm tụ với bàn.

## VẼ LY TÁCH

Các hình tròn trên bàn



Vẽ sai

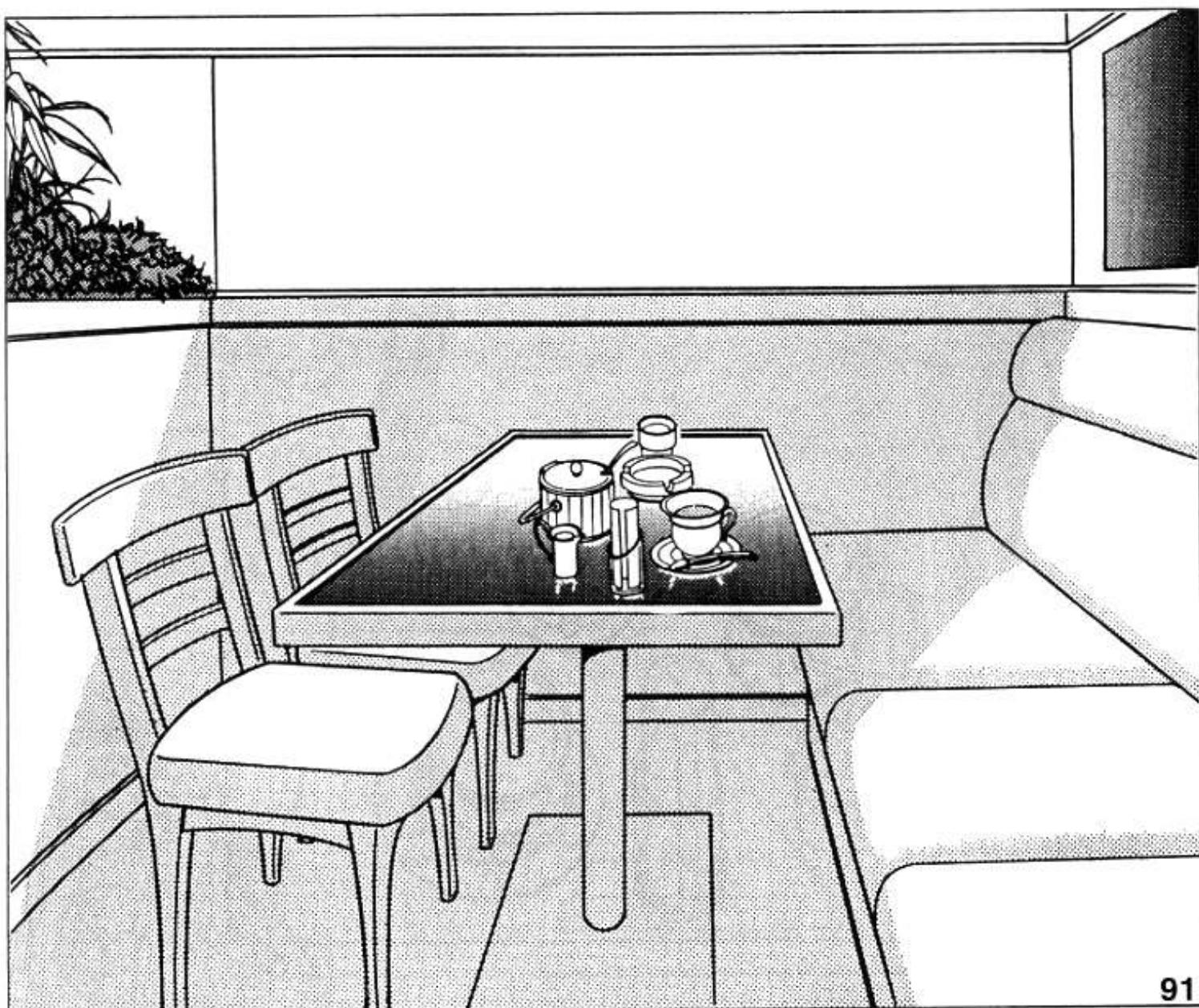
Khi mặt bàn và đường chân trời gần nhau, ta sẽ

sử dụng hình ê-lip có dạng thế này

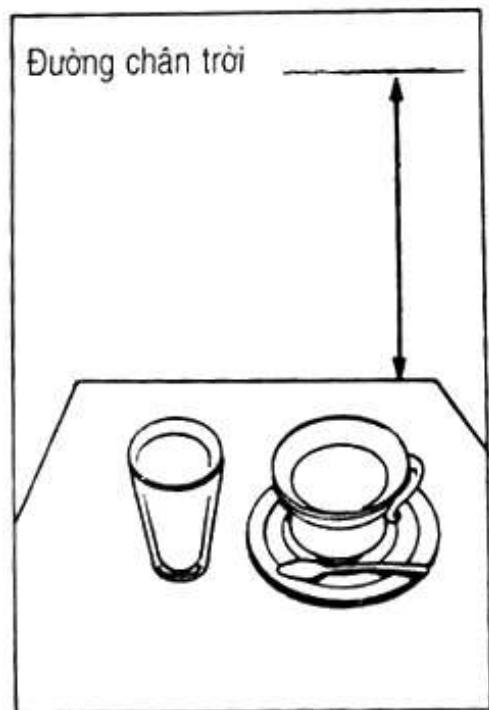
Mách bạn nè...

Những hình ê-lip như thế này

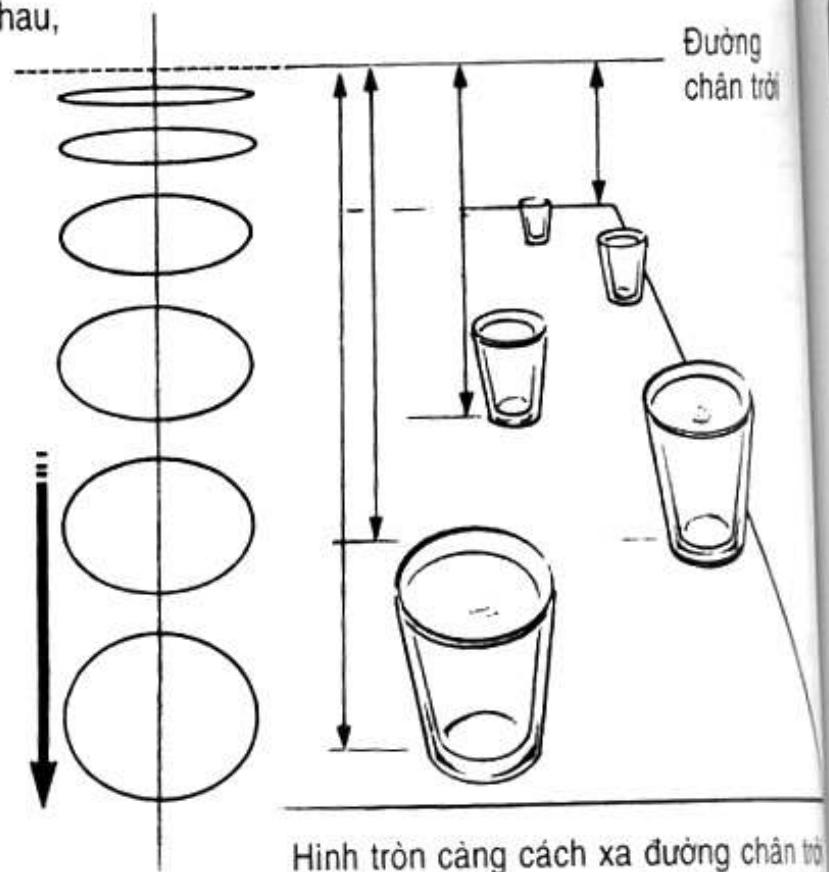
Vẽ sai



Trường hợp đường chân trời và mặt bàn cách xa nhau, ta dùng hình ê-lip có dạng thế này ○.

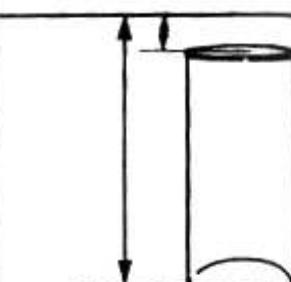
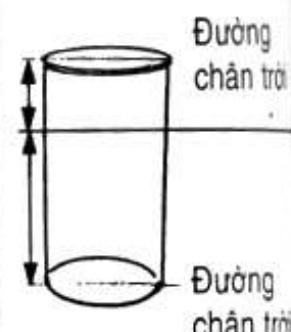
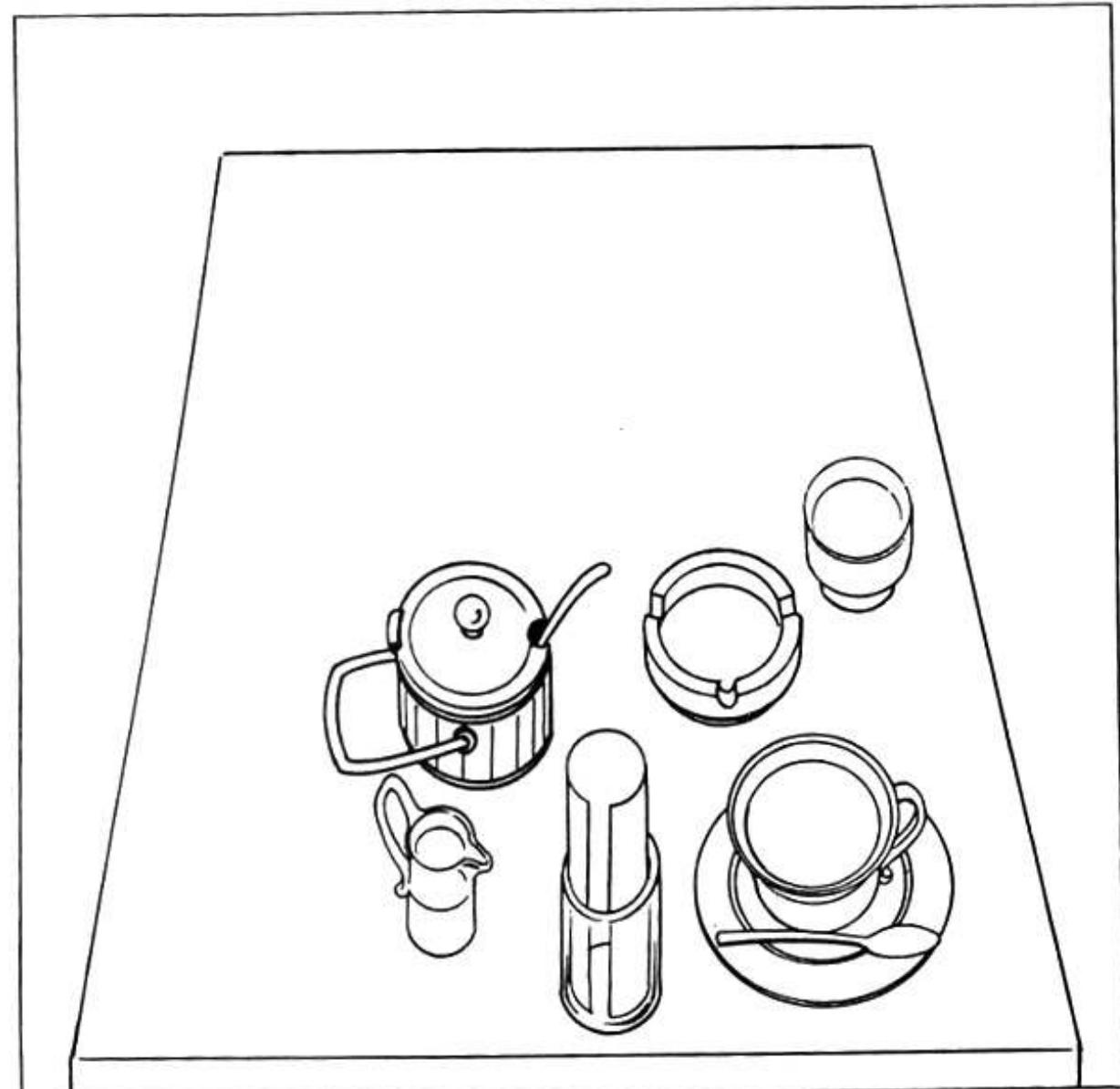


Những hình ê-lip gần như tròn rất thông dụng trong ảnh cận cảnh. Vẽ ảnh cận cảnh khi bạn cần gây ấn tượng mạnh nơi người xem hoặc phóng lớn chi tiết nào đó.



Hình tròn càng cách xa đường chân trời càng có khuynh hướng trở thành một hình tròn đích thực.

Vẽ đáy ly, hộp, ... tròn.

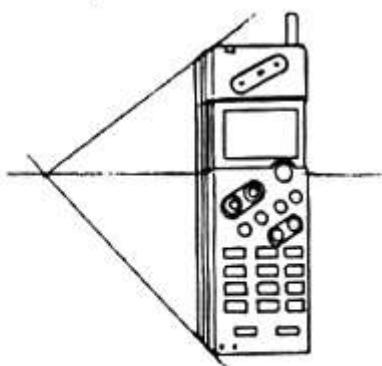


## VẼ CÁC VẬT THỂ NHỎ HÌNH VUÔNG

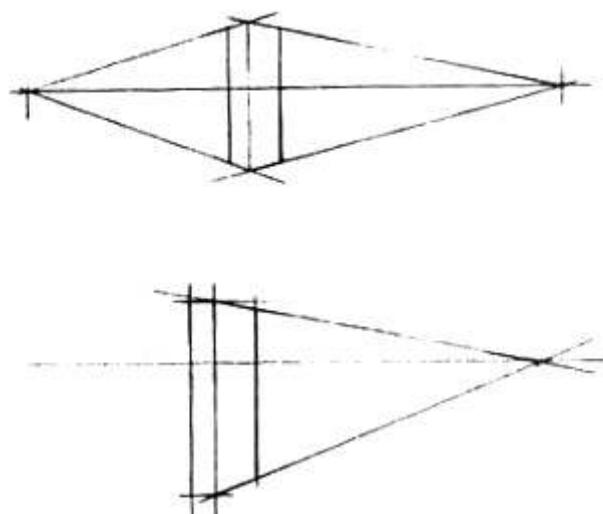
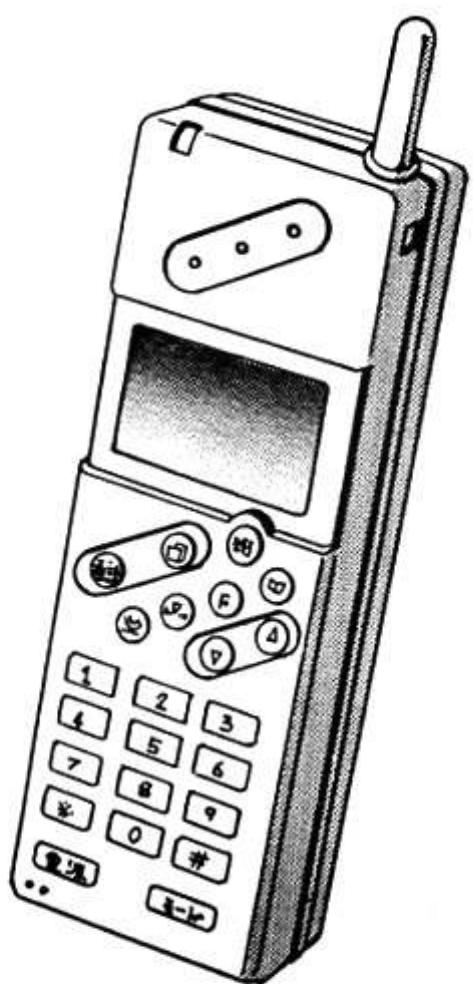
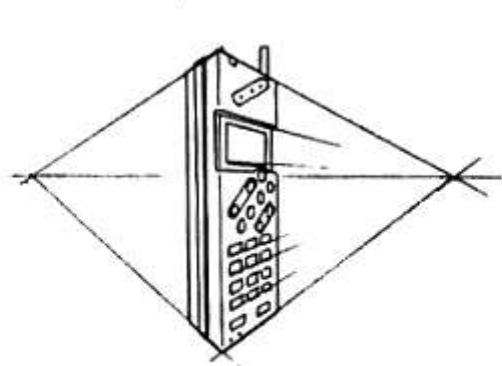
Ví dụ minh họa: Điện thoại cầm tay

Khi vẽ những vật thể nhỏ cấu thành từ nhiều hình vuông, bí quyết là vẽ các đường ngang, dọc song song nhau.

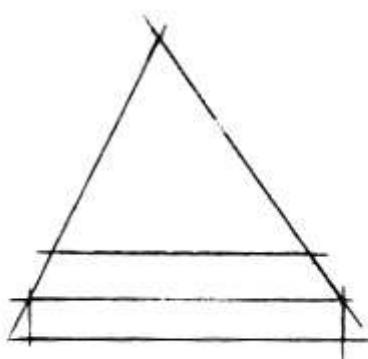
Vẽ với phối cảnh 1 điểm



Vẽ với phối cảnh 2 điểm



Các vật thể nhỏ sẽ có hình dạng khó coi nếu điểm tụ không cách một khoảng xa thích hợp.



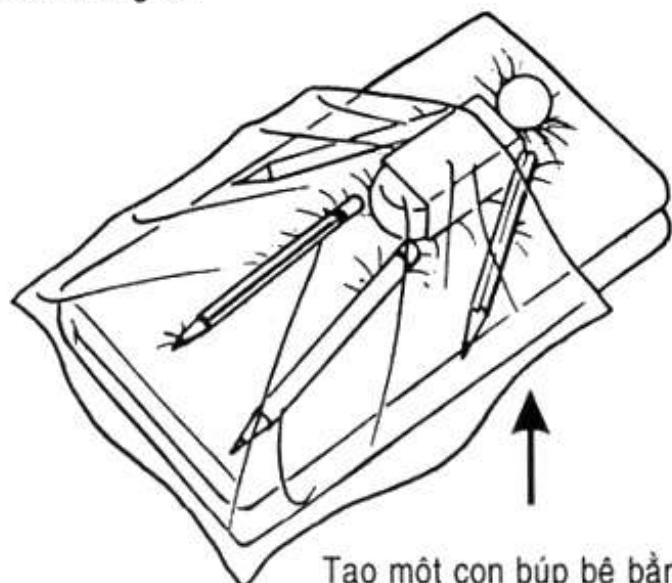
Áp dụng phối cảnh 1 điểm khi vẽ với mục đích trình bày.

## VẼ GIƯỜNG NGỦ

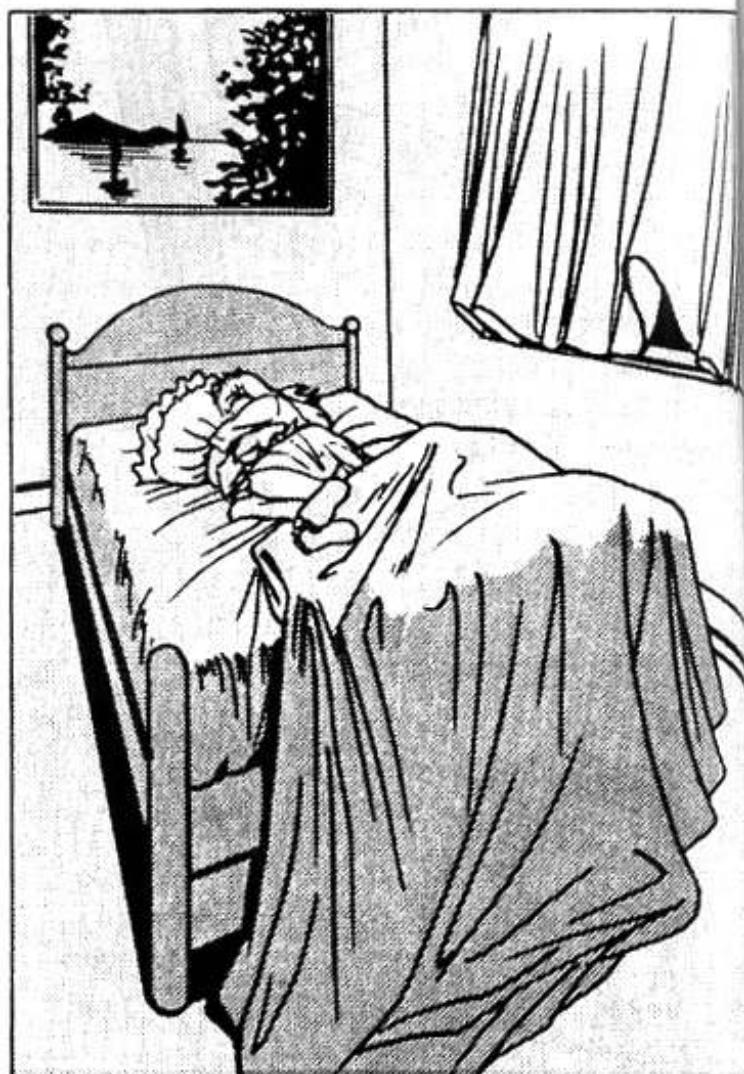
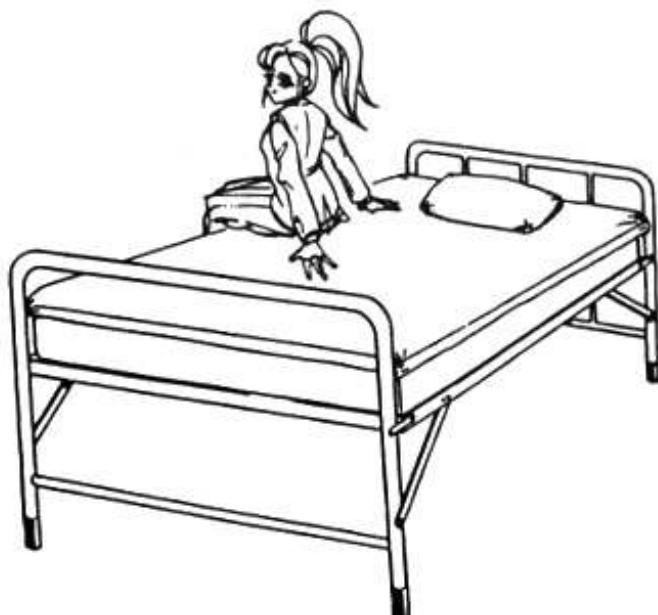
Thường thì khi vẽ giường ngủ, bạn không bận tâm mấy đến phôi cảnh. Khi vẽ nhân vật nằm ngủ trên giường, hãy nghĩ đến hiệu ứng ba chiều của cơ thể nhân vật.



Thử tạo một hình mẫu đơn giản trong trường hợp khó thể hiện được hiệu ứng ba chiều của chăn nệm và người.

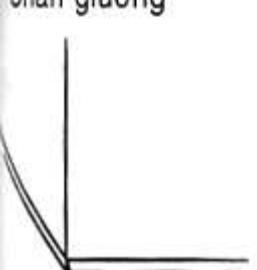


Tạo một con búp bê bằng bút bi, bút chì và gôm, đặt nằm trên tấm khăn tay giả làm nệm. Lấy khăn giấy làm chăn.

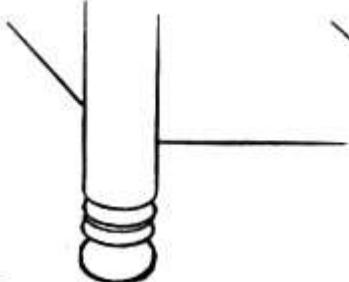




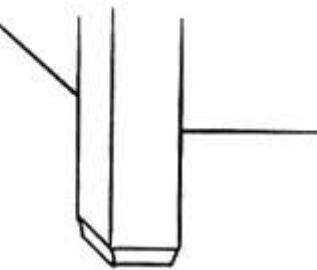
Chân giường



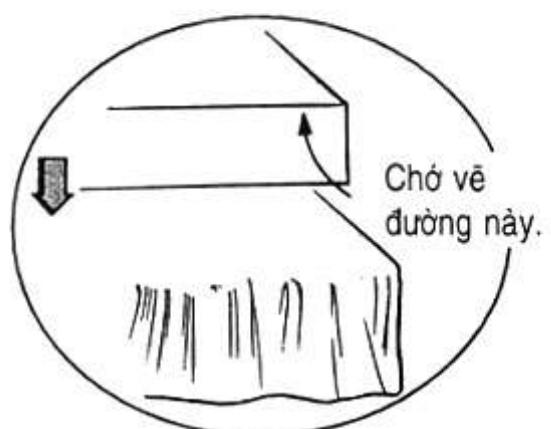
Gường không chân



Chân giường hình tròn



Chân giường hình vuông



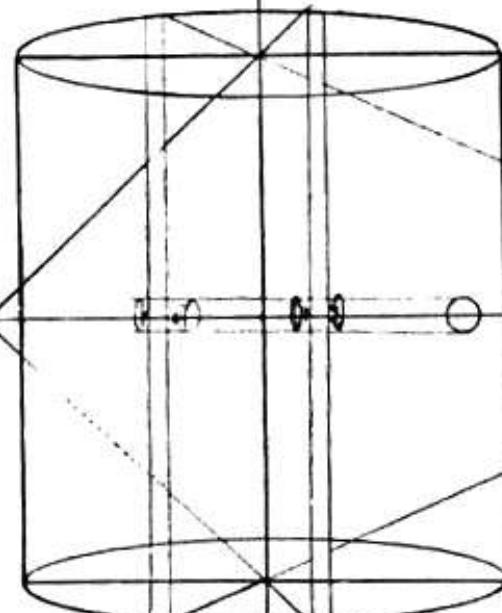
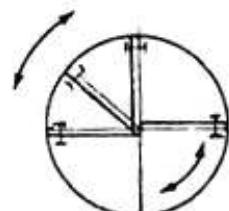
Chờ vẽ  
đường này.

## VẼ CỬA RA VÀO

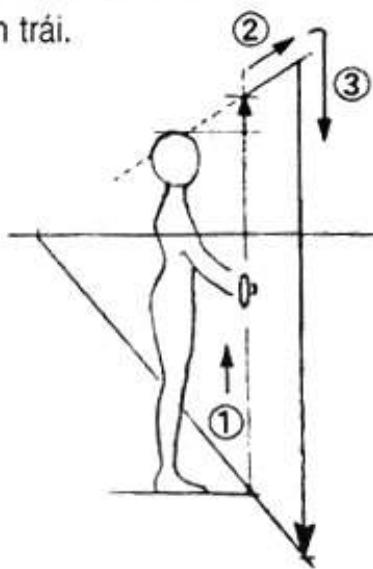
Khi vẽ cửa mờ, phải chọn điểm tự riêng biệt cho khung cửa và cánh cửa.

### Cấu trúc cửa ra vào

Nhìn từ trên xuống: vẽ hình tròn với trục làm tâm.



Nắm đấm cửa nằm bên trái.



#### Tiến trình vẽ:

1. Vẽ nhân vật.
2. Vẽ một hình tròn cỡ bằng đầu người bên cạnh bàn chân nhân vật.
3. Đường sán hình thành bằng cách nối hình tròn vừa vẽ với điểm tự. (Nhân vật đứng gần cửa ra vào.)
4. Tịnh tiến nhân vật và quyết định chiều cao cánh cửa dựa vào chiều cao nhân vật.
5. Quyết định độ cao trần nhà dựa vào chiều cao cửa.
6. Vẽ đường phôi cánh trần nhà đi qua điểm tự.
7. Cuối cùng mới quyết định bể ngang cửa.

Nắm đấm cửa nằm bên phải.

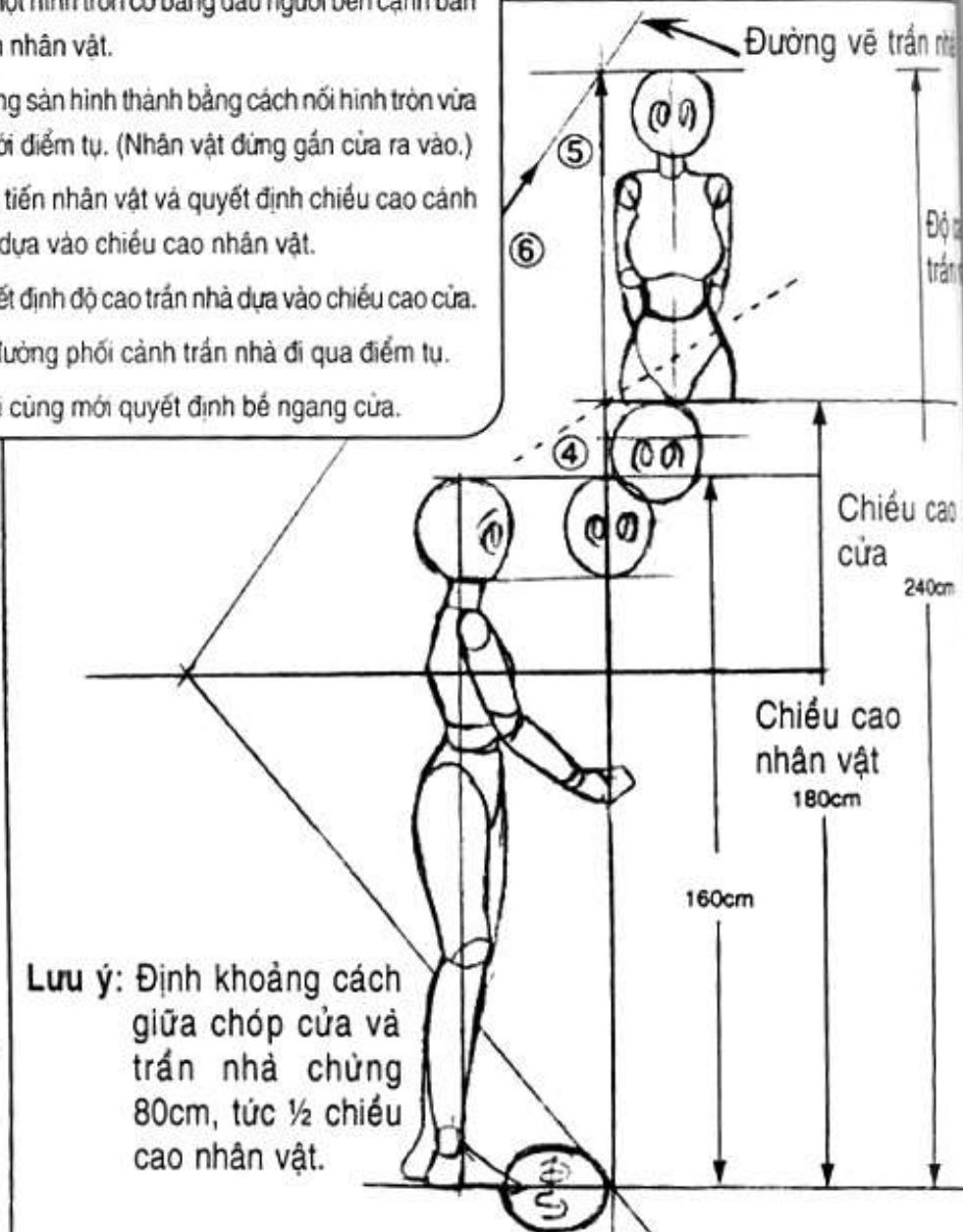


### Quan trọng

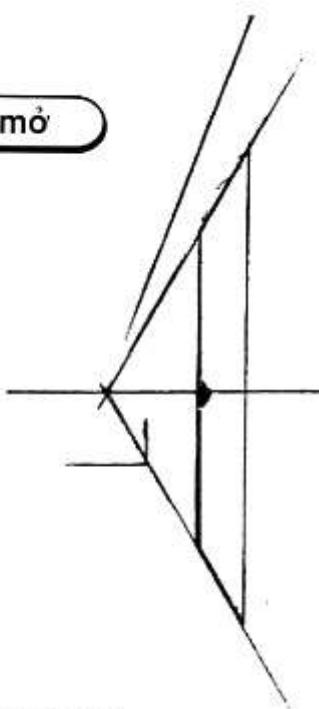
#### Xác định bể ngang cửa

- Vẽ bể rộng cửa bắt đầu từ bên có nắm đấm cửa.
- Cửa vẽ theo phôi cánh trông hơi hẹp hơn so với bình thường.

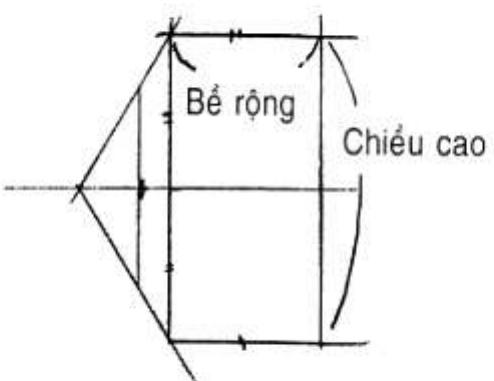
Lưu ý: Định khoảng cách giữa chóp cửa và trần nhà chừng 80cm, tức  $\frac{1}{2}$  chiều cao nhân vật.



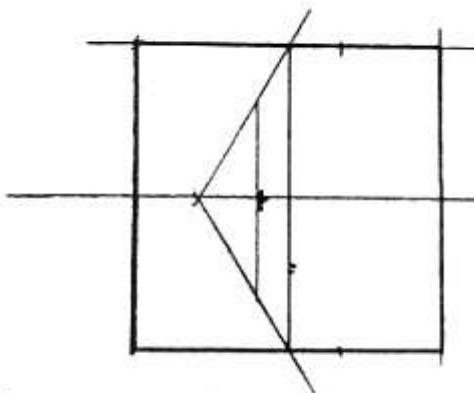
### Vẽ cửa mở



(1) Vẽ cửa từ góc nhìn thẳng.



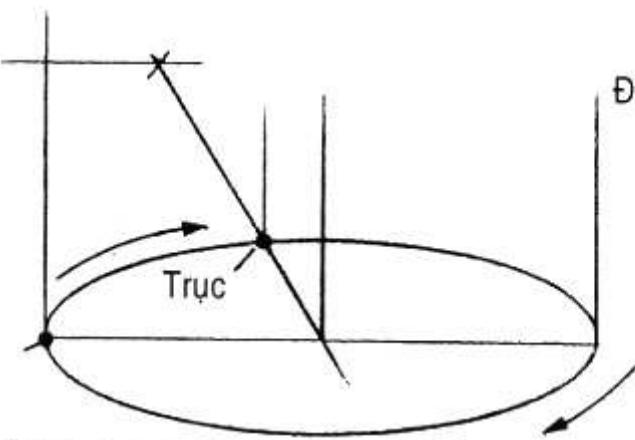
(2) Vẽ cửa mở 180°.



Định bề rộng =  $\frac{1}{2}$  chiều cao,  
vẽ cửa ở góc nhìn chính diện.

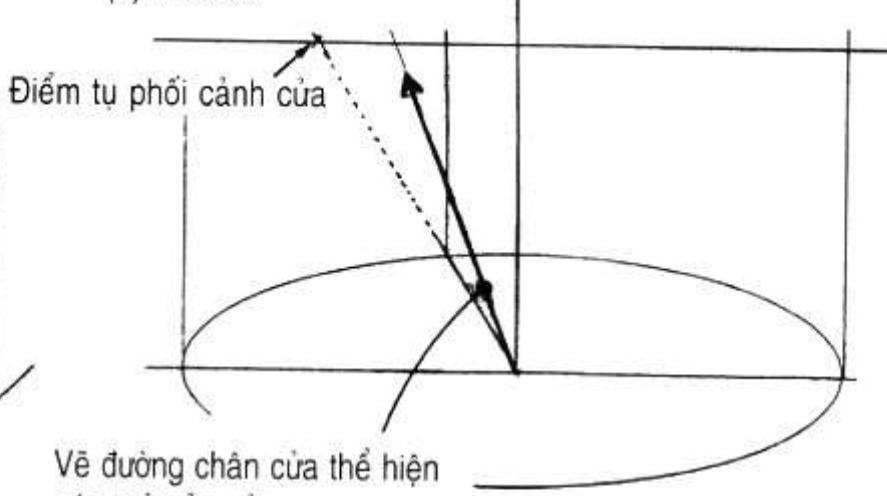
Bất luận loại phối cảnh bạn định áp dụng cho cánh cửa là gì, vẫn phải vẽ giống như thế này cho một cánh cửa mở.

(3) Vẽ hình ê-líp.



Vẽ hình ê-líp đi qua các trục biểu thị góc cửa. (Tức đường hình cung mà cánh cửa sẽ đi qua khi mở ra.)

(4) Mở cửa.



Vẽ đường chân của thể hiện  
góc mở của cửa.

Đầu cửa (Door head)

(5) Và bạn đã vẽ  
được một cánh  
cửa mở theo  
đúng phối cảnh.

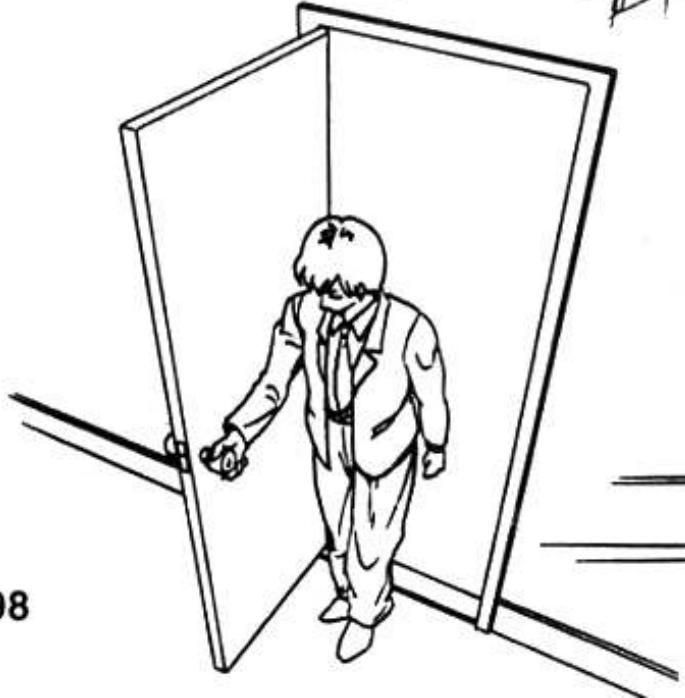
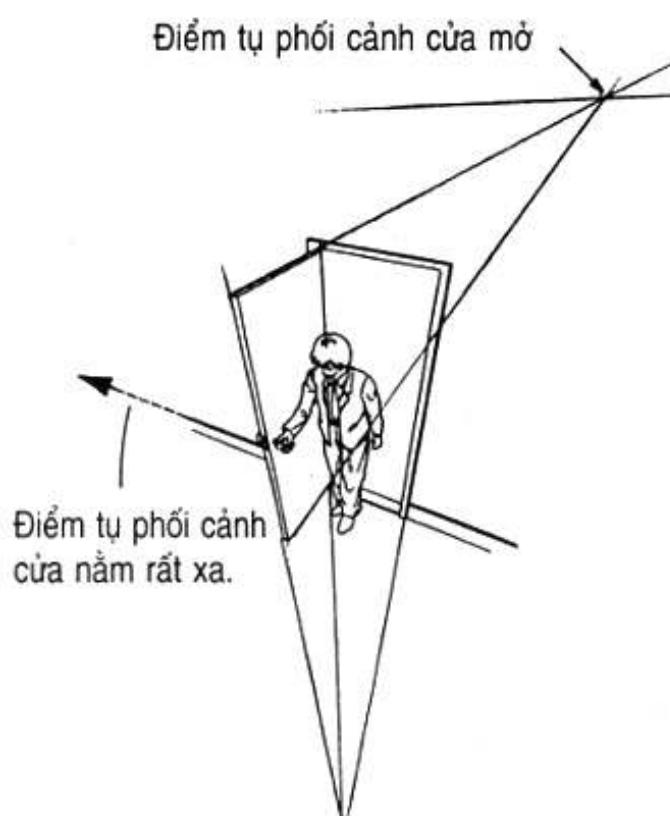
Điểm tụ phối cảnh cửa mở

Điểm tụ phối cảnh cửa

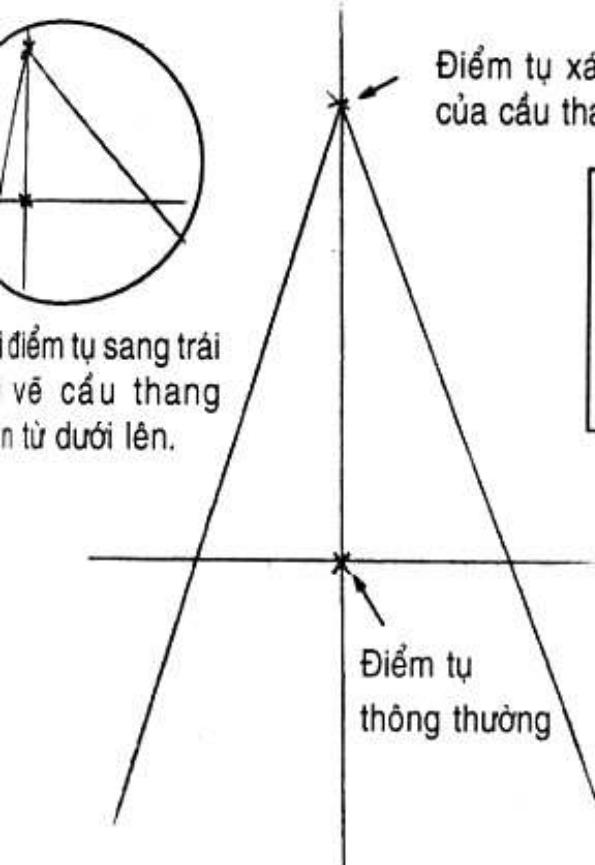
Đường đi của cửa



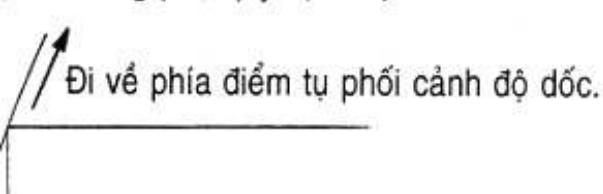
Một số ví dụ về cửa mở



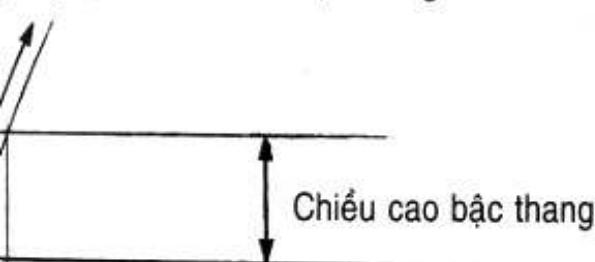
## VẼ CẦU THANG



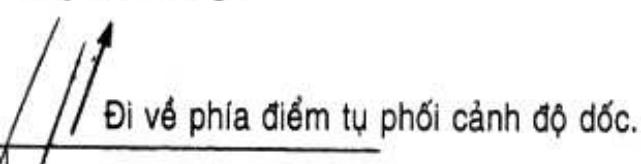
1) Vẽ đường phụ quy định độ dốc.



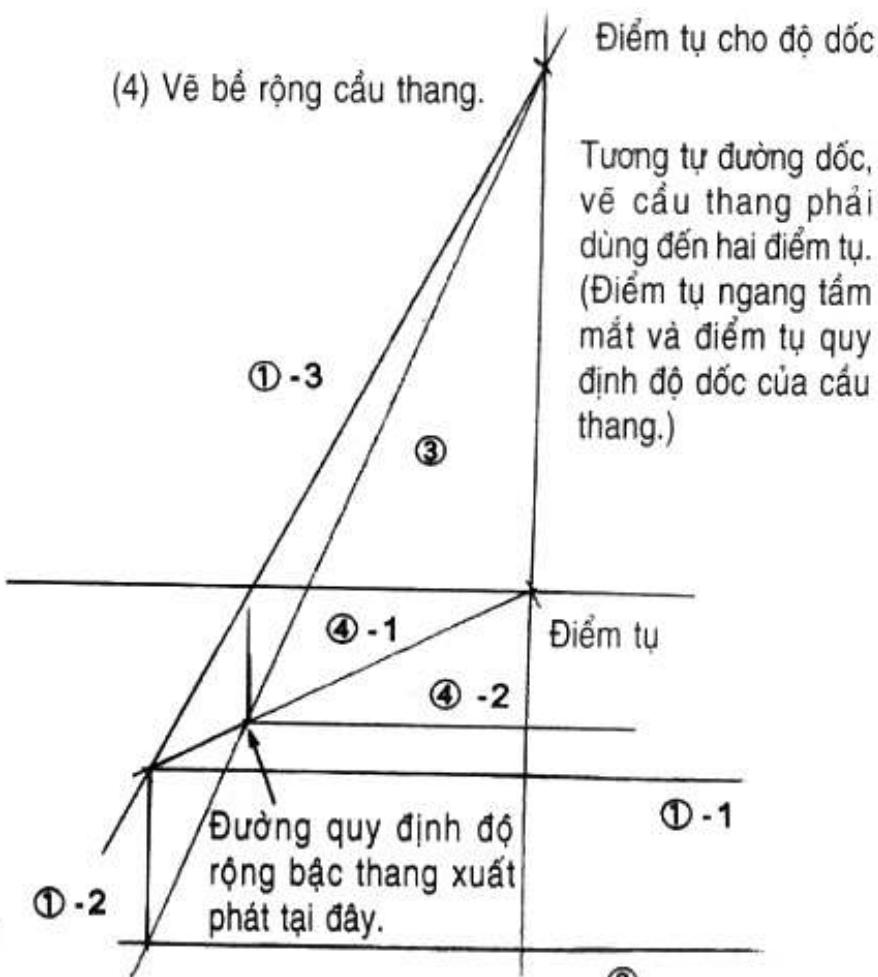
2) Quy định chiều cao bậc thang.



3) Vẽ đường phụ quy định bể rộng bậc thang.

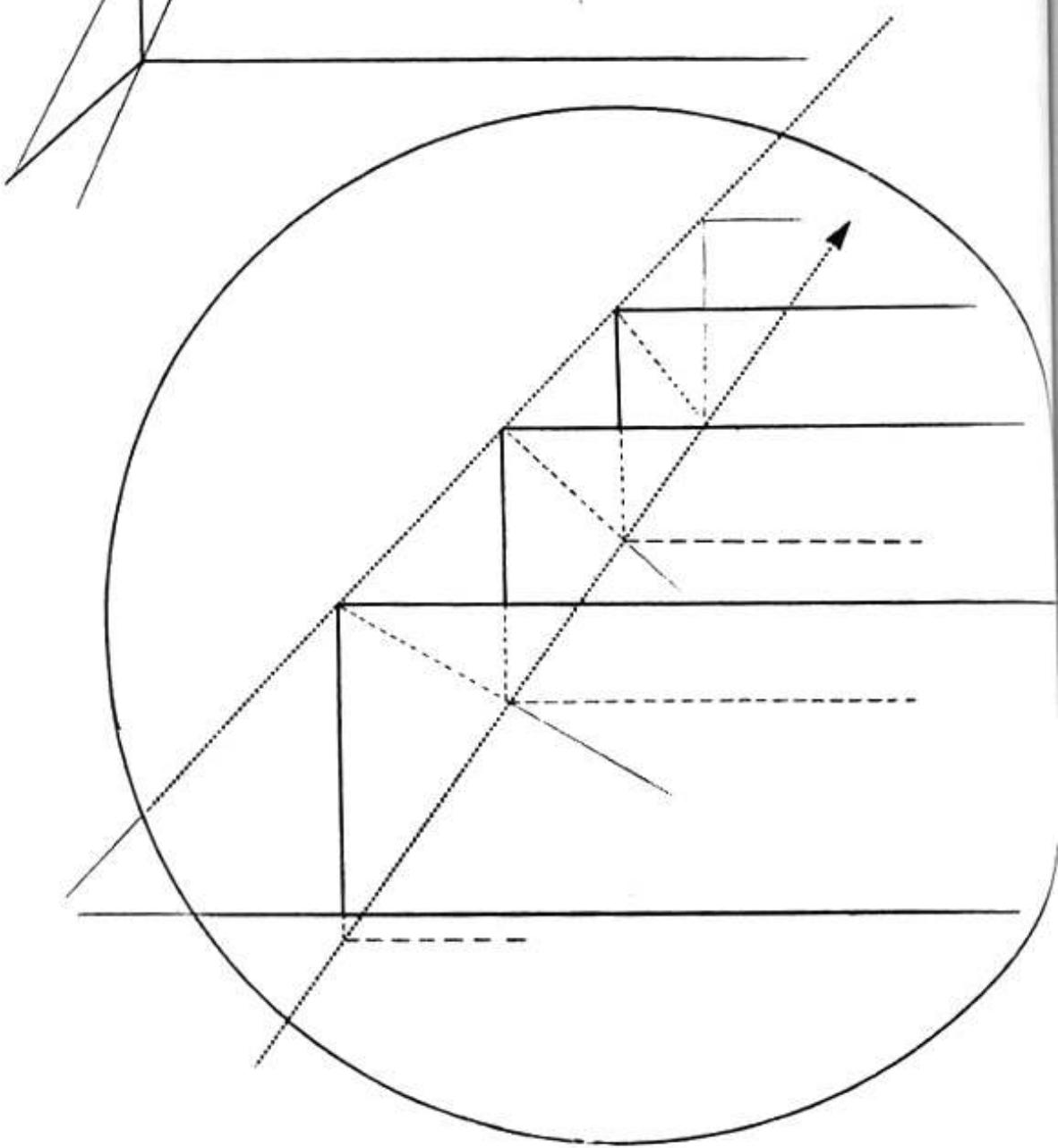
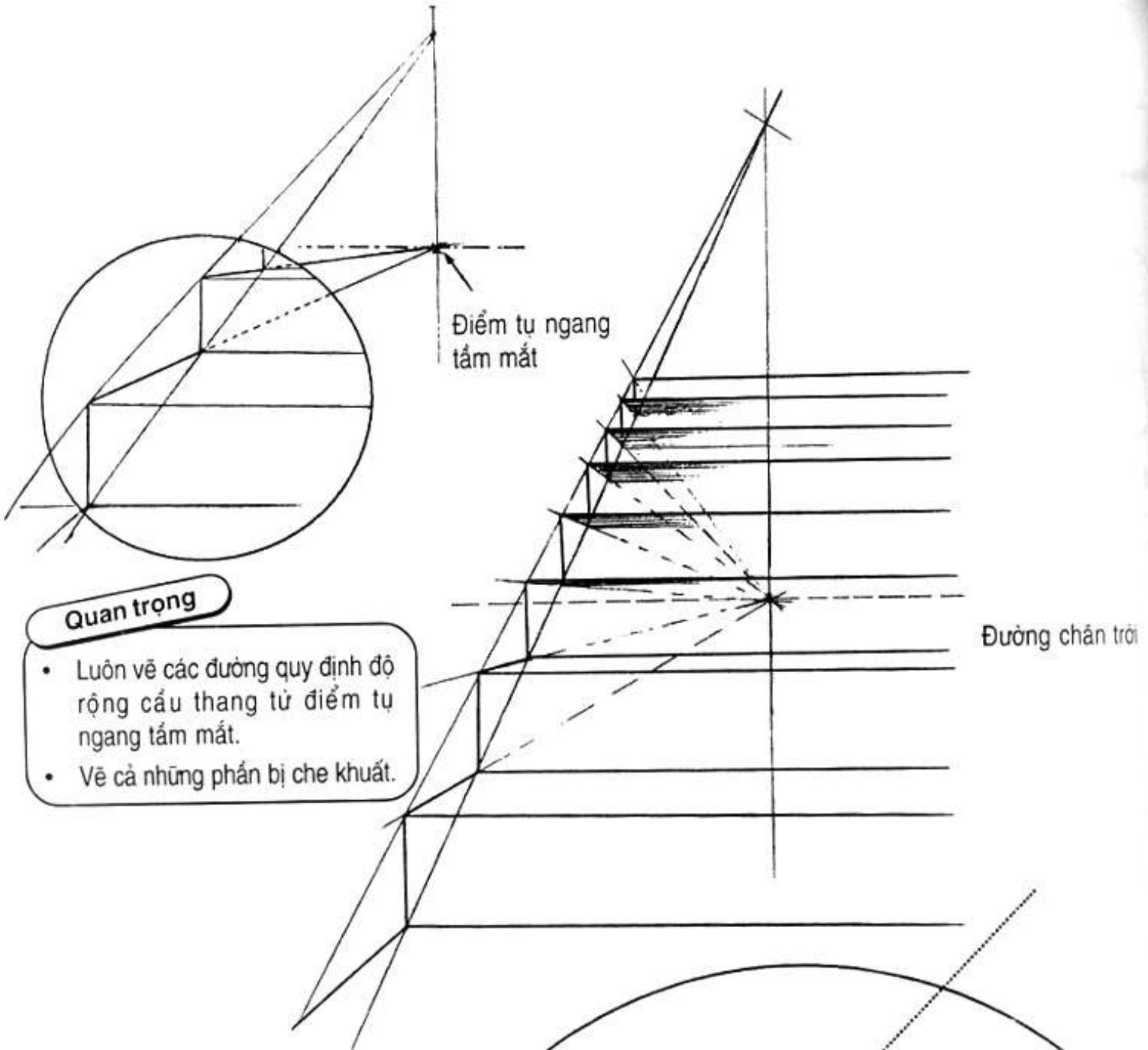


(4) Vẽ bể rộng cầu thang.



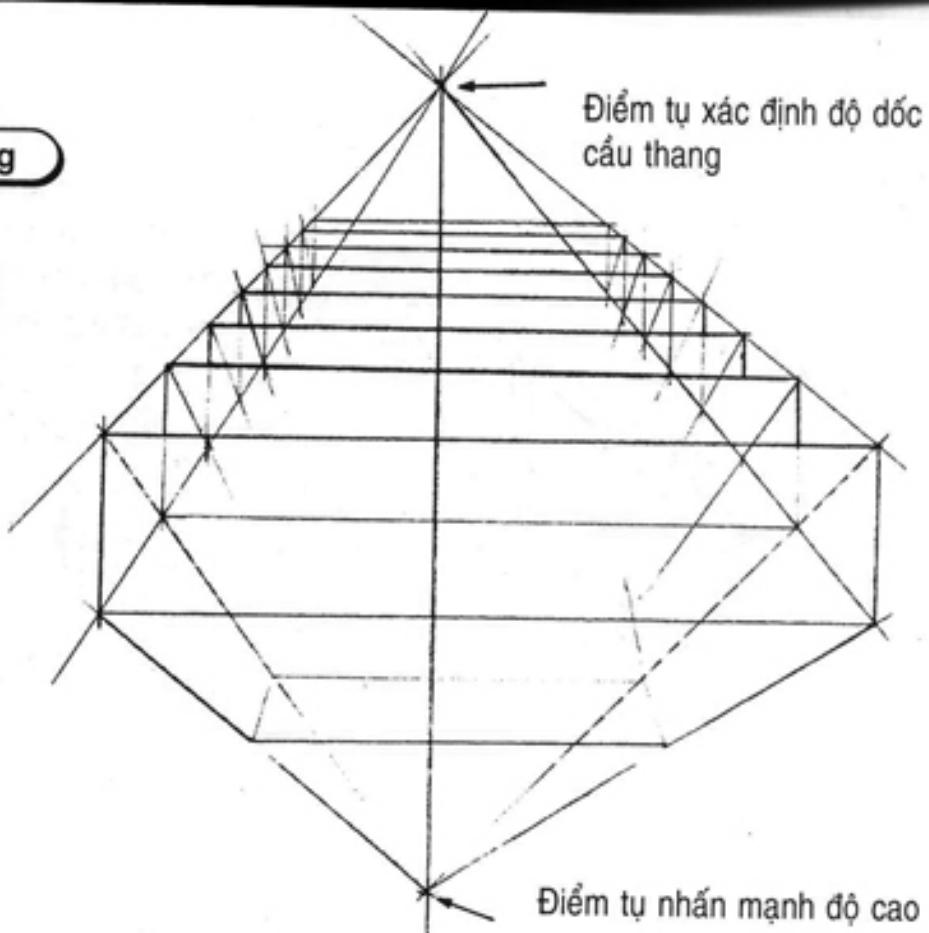
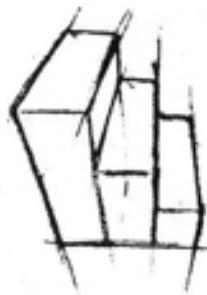
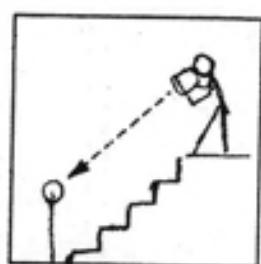
Mách bạn nè...

Vẽ cầu thang, bạn áp dụng phoi cảnh 1 điểm nhưng lại cần đến  
hai điểm tụ và hai đường phụ.



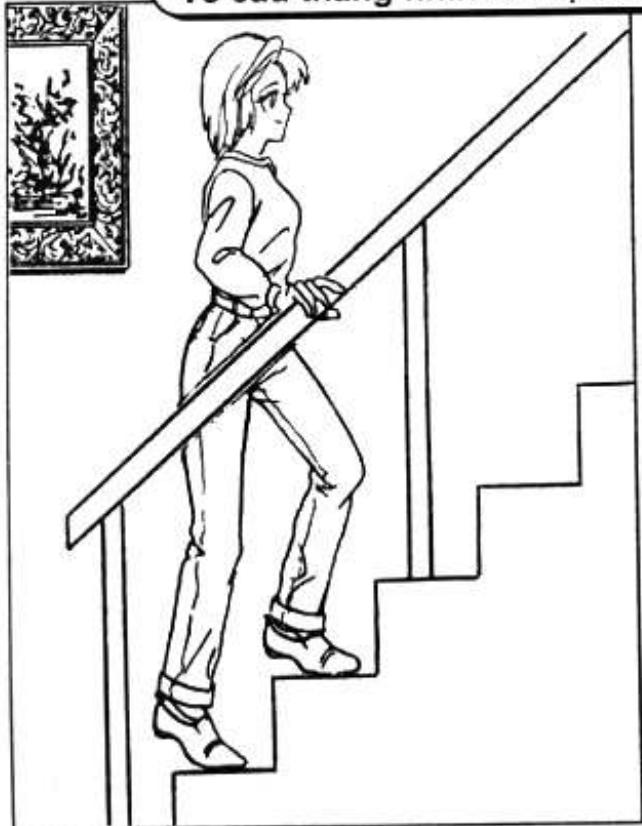
### Vẽ cầu thang nhìn từ trên xuống

Khi vẽ cầu thang  
với nhân vật đứng  
tùy bậc trên cùng  
nhìn xuống, hình  
dung đi, không có  
đường chân trời.  
Ta sẽ dùng phối  
cánh hai điểm tụ  
điểm.



Lưu ý: Đứng từ trên cầu thang nhìn xuống, đường chân trời bị khuất do bố cục của khung tranh.

### Vẽ cầu thang nhìn từ một bên



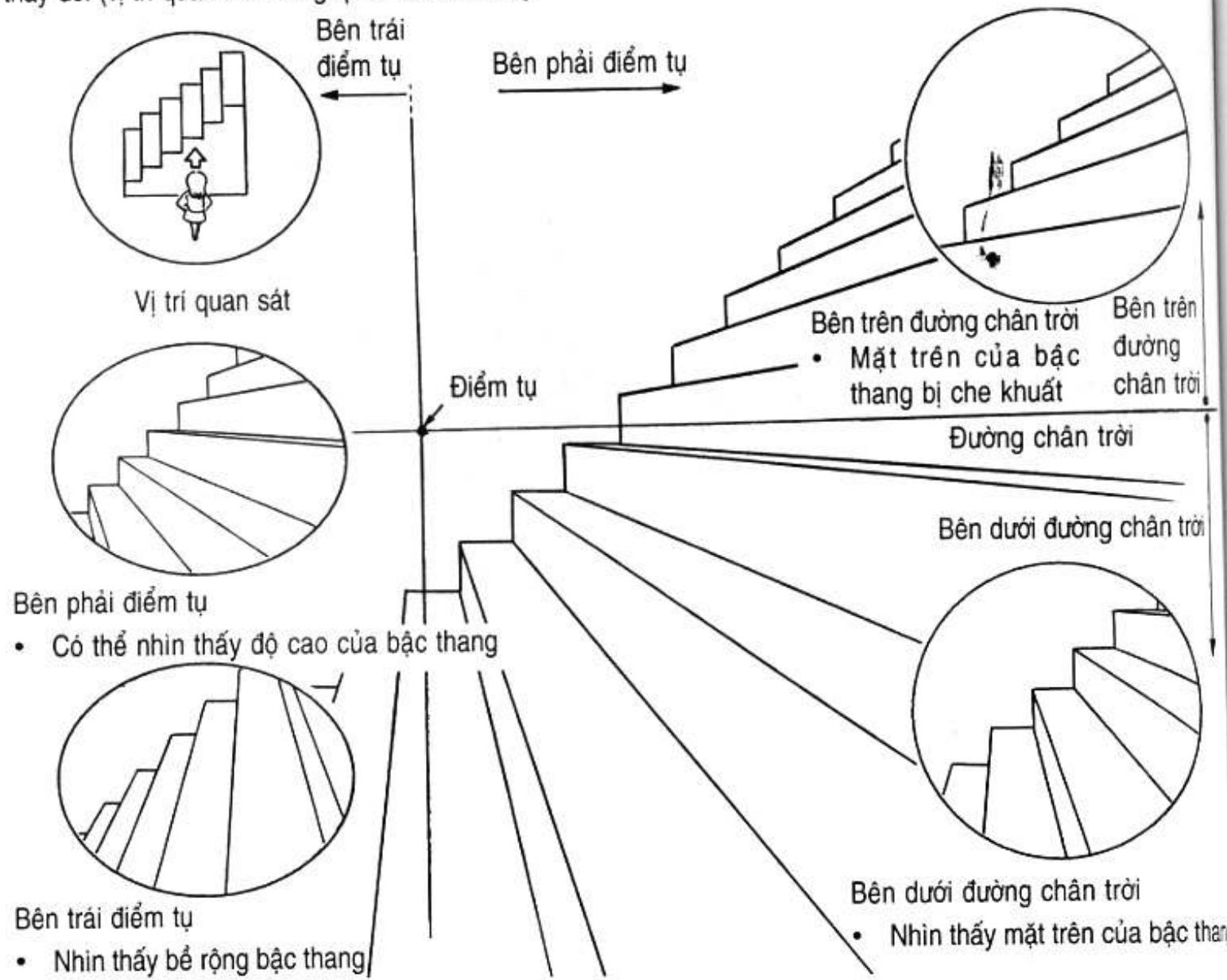
Với cách cầu thang nhìn từ một bên, không cần điểm tự quy định độ dốc. Chỉ cần quan tâm đến điểm tự ngang tầm mắt và đường chân trời.



Độ dốc bậc thang và tay vịn bằng nhau.

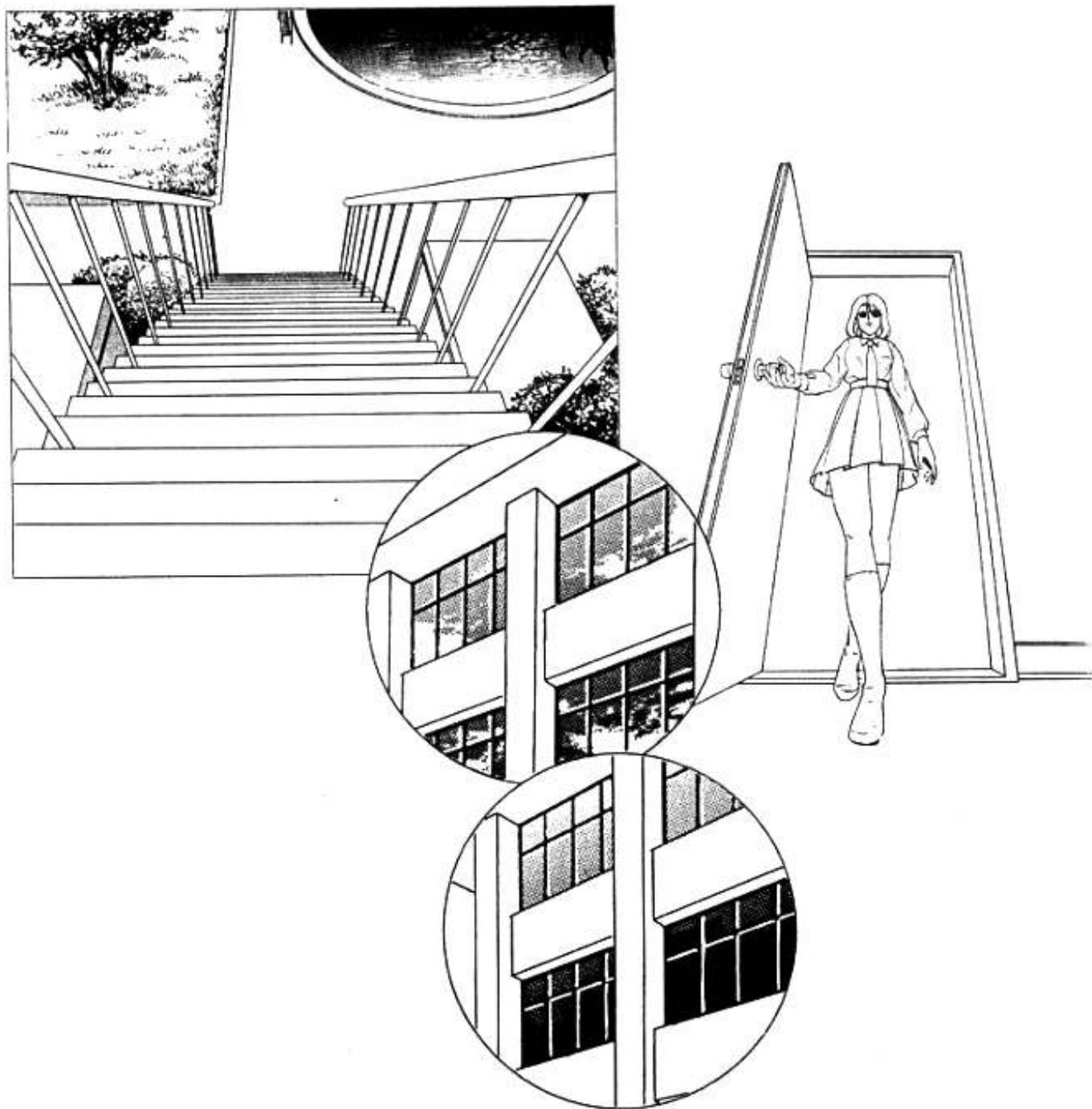
### Các điểm đặc trưng của cầu thang: Vị trí quan sát và hình dáng

Hình dáng cầu thang thay đổi khi vị trí quan sát thay đổi (vị trí quan sát tương quan với điểm tự).



# **Chương 5**

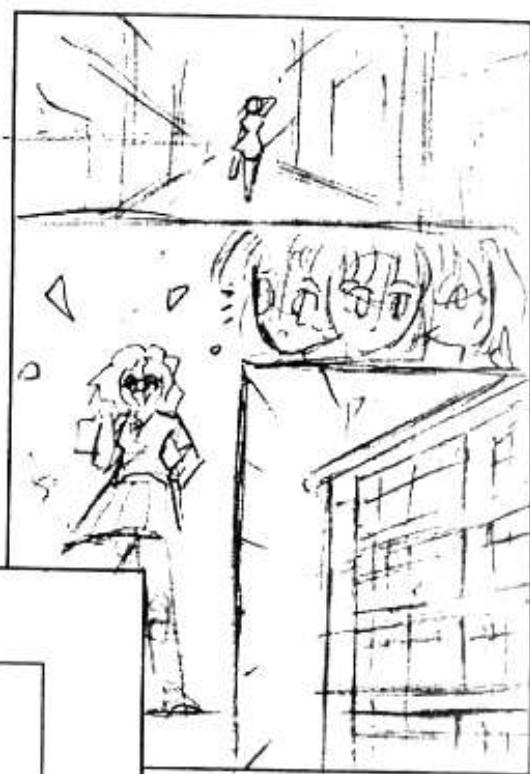
## **PHƯƠNG PHÁP VẼ CẢNH NỀN HỌC QUA THỰC HÀNH**



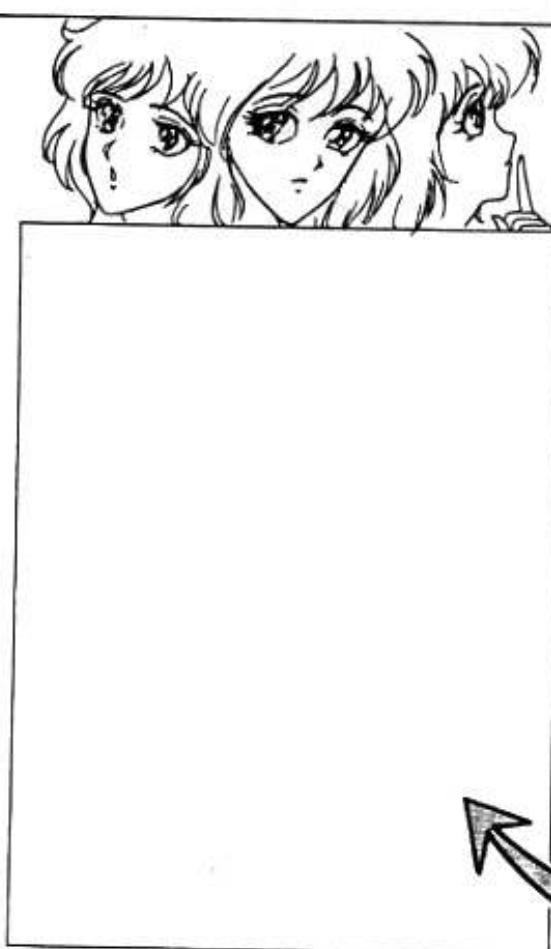
## TIẾN TRÌNH VẼ CẢNH NỀN TRONG TRUYỆN TRANH

Giả sử công việc cuối cùng phải làm của bạn khi sáng tác một truyện tranh là vẽ cảnh nền. Chúng ta hãy khảo sát qua tiến trình vẽ cảnh nền cho truyện tranh có áp dụng phối cảnh trong thực tế xem sao nào!

Vẽ cảnh thị trấn ở đây  
(đương nhiên là khu dân cư)



Phác thảo gợi ý

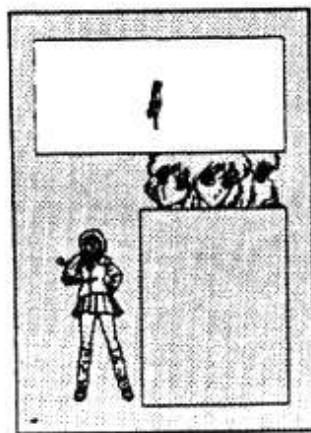


Vẽ trường học ở đây

**1**

## VẼ KHU DÂN CƯ

Trong truyện tranh, ta thường vẽ khung tranh ở góc trái trên hay hàng trên trước. Làm thế giúp trang truyện không bị rối rắm, lộn xộn.



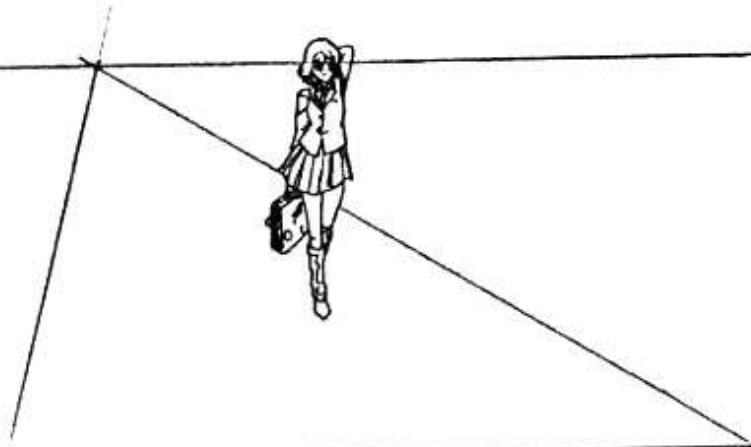
Ảnh chụp tham khảo

(1) Xác định đường chân trời và điểm tụ.

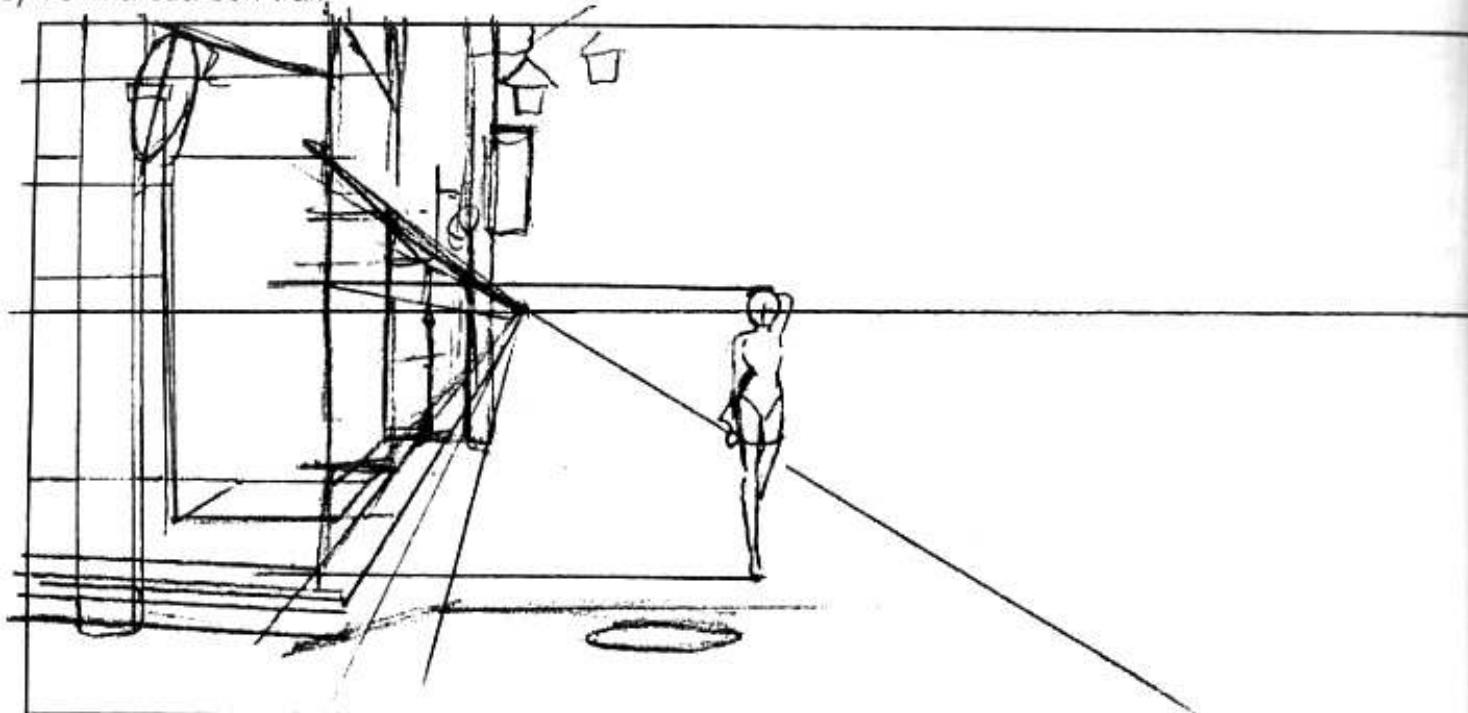
Điểm tụ

Đường chân trời

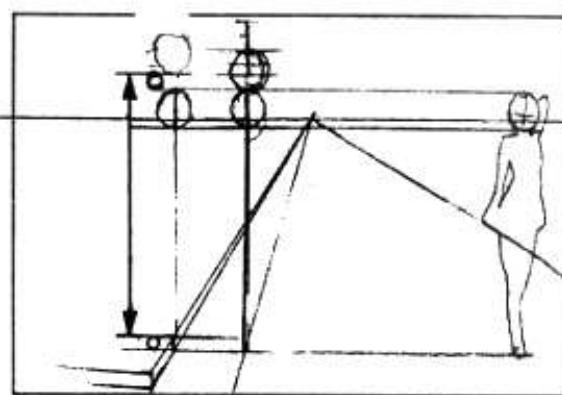
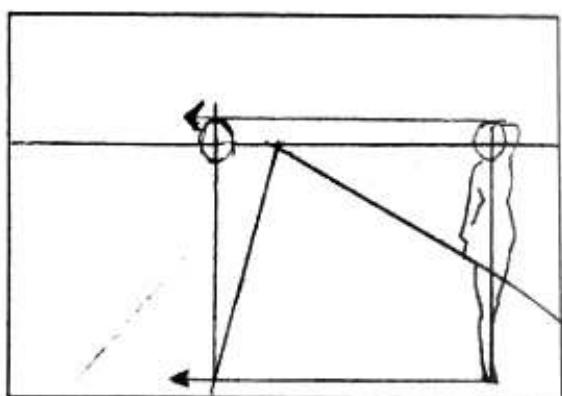
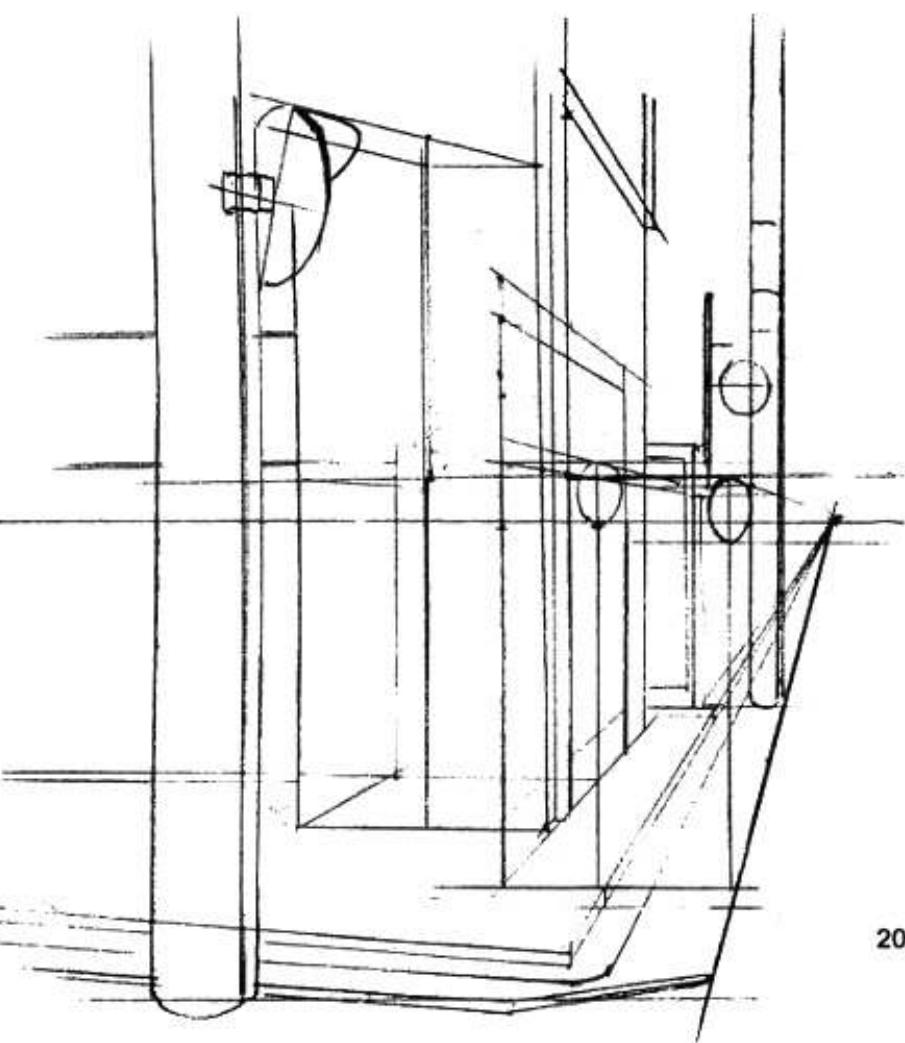
(2) Vẽ đường đi.



(3) Vẽ nhà cửa bên trái.

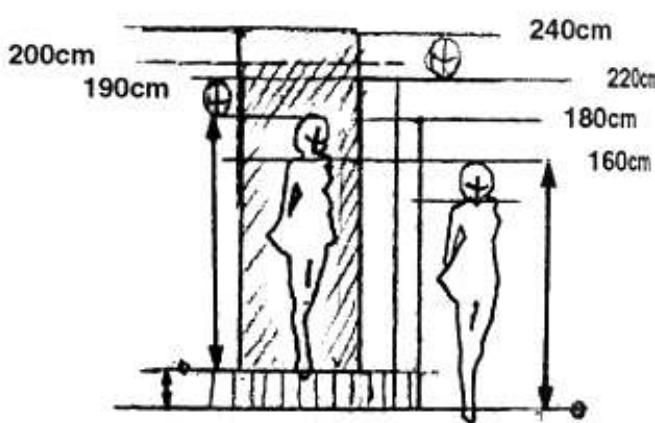


Xác định độ cao cửa sổ và các ngôi nhà bằng cách tịnh tiến nhân vật sang trái.



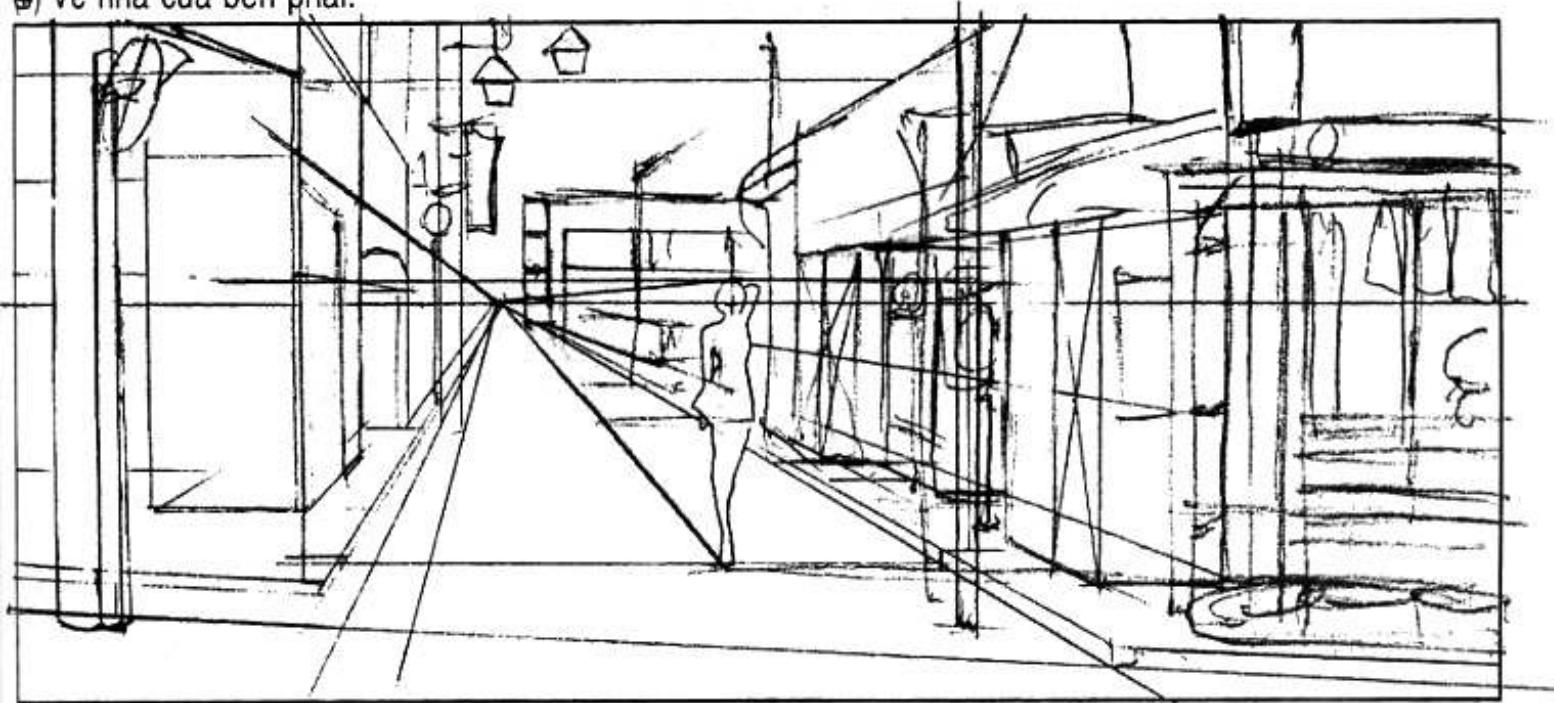
### Quan trọng

Tưởng tượng cánh cửa ra vào tòa nhà cao khoảng 2m, còn cửa sổ cao 2.4m. Hãy dựa vào chiều cao nhân vật (quy ra thành số lượng đầu) để xác định quy mô tòa nhà.



Độ cao cửa sổ xê dịch trong khoảng 200-240cm.

④ Vẽ nhà cửa bên phải.



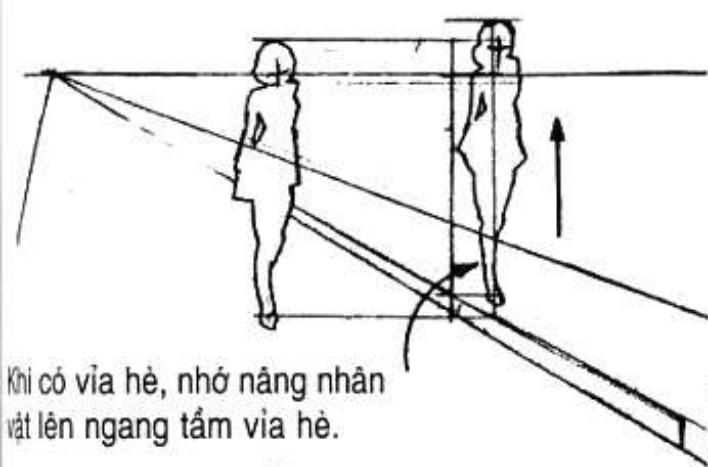
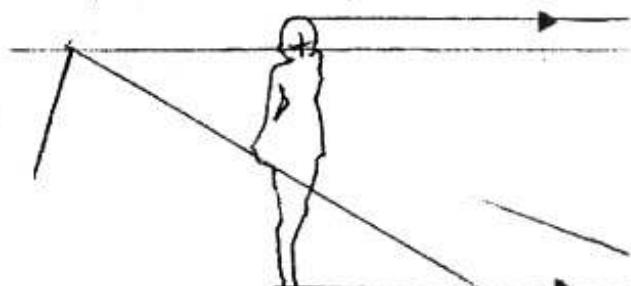
#### Chiều cao chuẩn của nhân vật

Nam giới trưởng thành: 175cm

Phụ nữ trưởng thành: 160cm

Trẻ em: Khoảng  $\frac{1}{2}$  chiều cao người lớn (80-100cm)

Tịnh tiến nhân vật sang phải, xác định chiều cao của máy bán nước tự động, rồi dựa trên đó để vẽ tòa nhà.

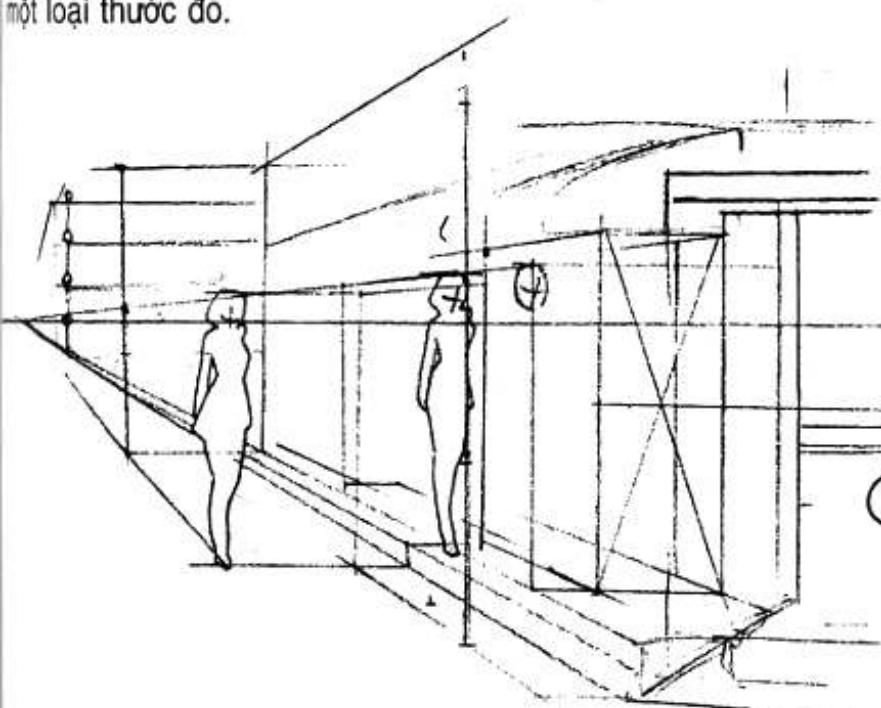
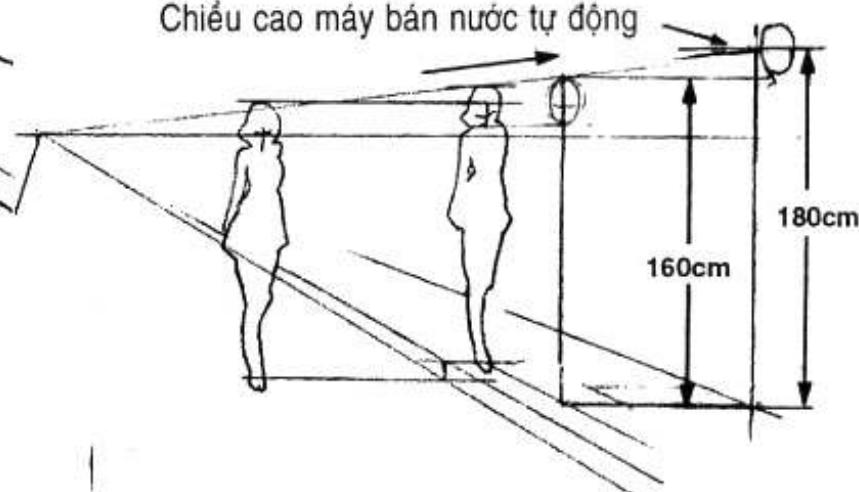


Khi có vỉa hè, nhớ nâng nhân vật lên ngang tầm vỉa hè.

Mách bạn nè...

Khi vẽ cảnh nền, nhân vật đóng vai trò như...  
một loại thước đo.

Chiều cao máy bán nước tự động

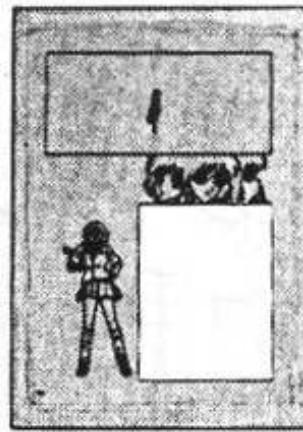


Quan trọng

So sánh chiều cao nhân vật và  
chiều cao máy bán nước tự động.

**2****VẼ TRƯỜNG HỌC**

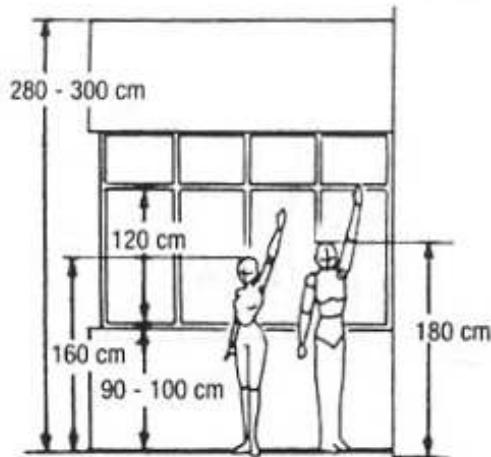
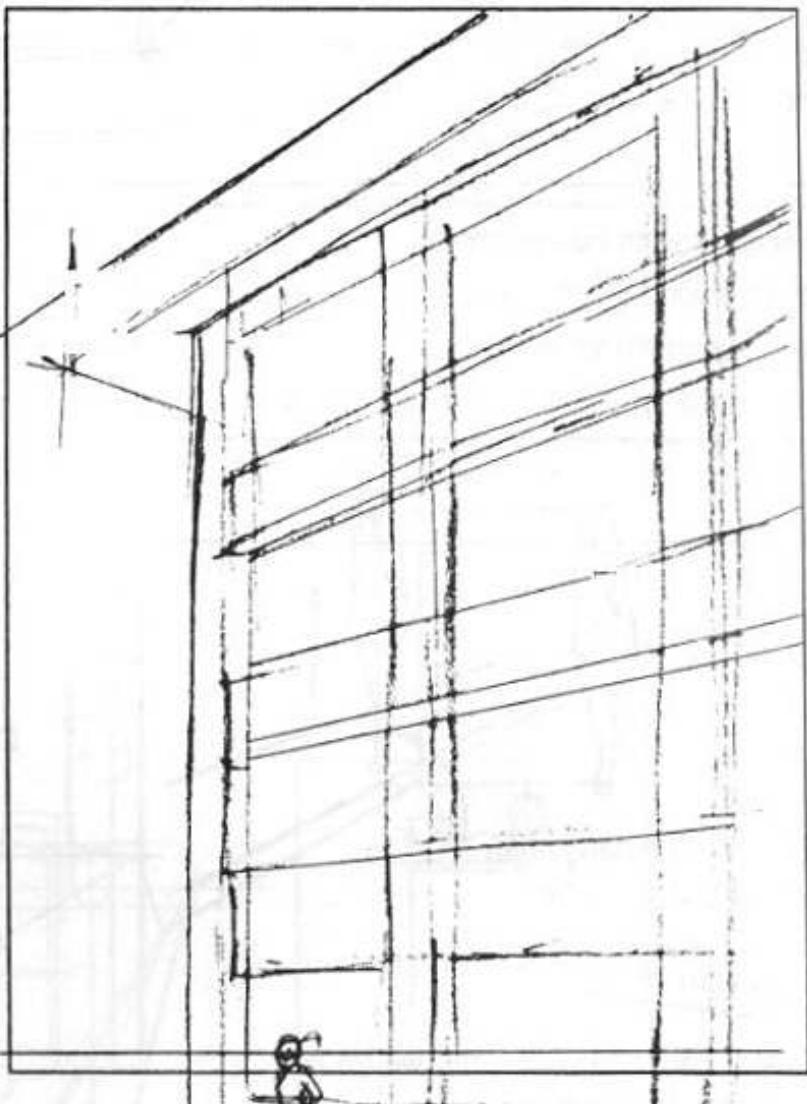
Kể đến là trường học. Tuy sē không có nhân vật trong cảnh, nhưng hãy luyện tập với hình ảo.

**Ảnh chụp tham khảo**

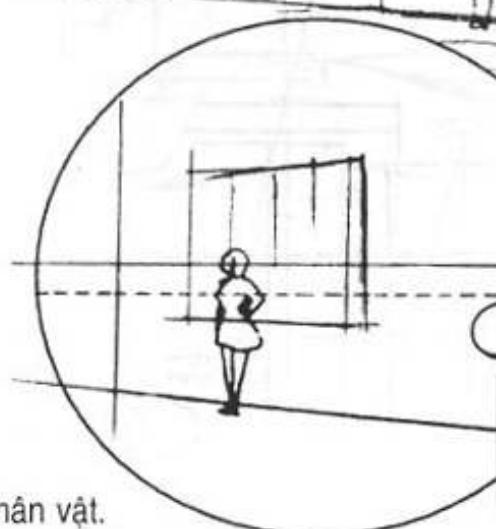
(1) Vẽ một nhân vật đứng gần trường học để xác định đường chân trời và điểm ảo.

(1)-1 Vẽ đường chân trời ngang tầm mắt (khoảng giữa sàn và cửa sổ).

(1)-2 Kéo dài đường xiên trong bản phác để xác định điểm tụ (giao giữa đường xiên với đường chân trời).



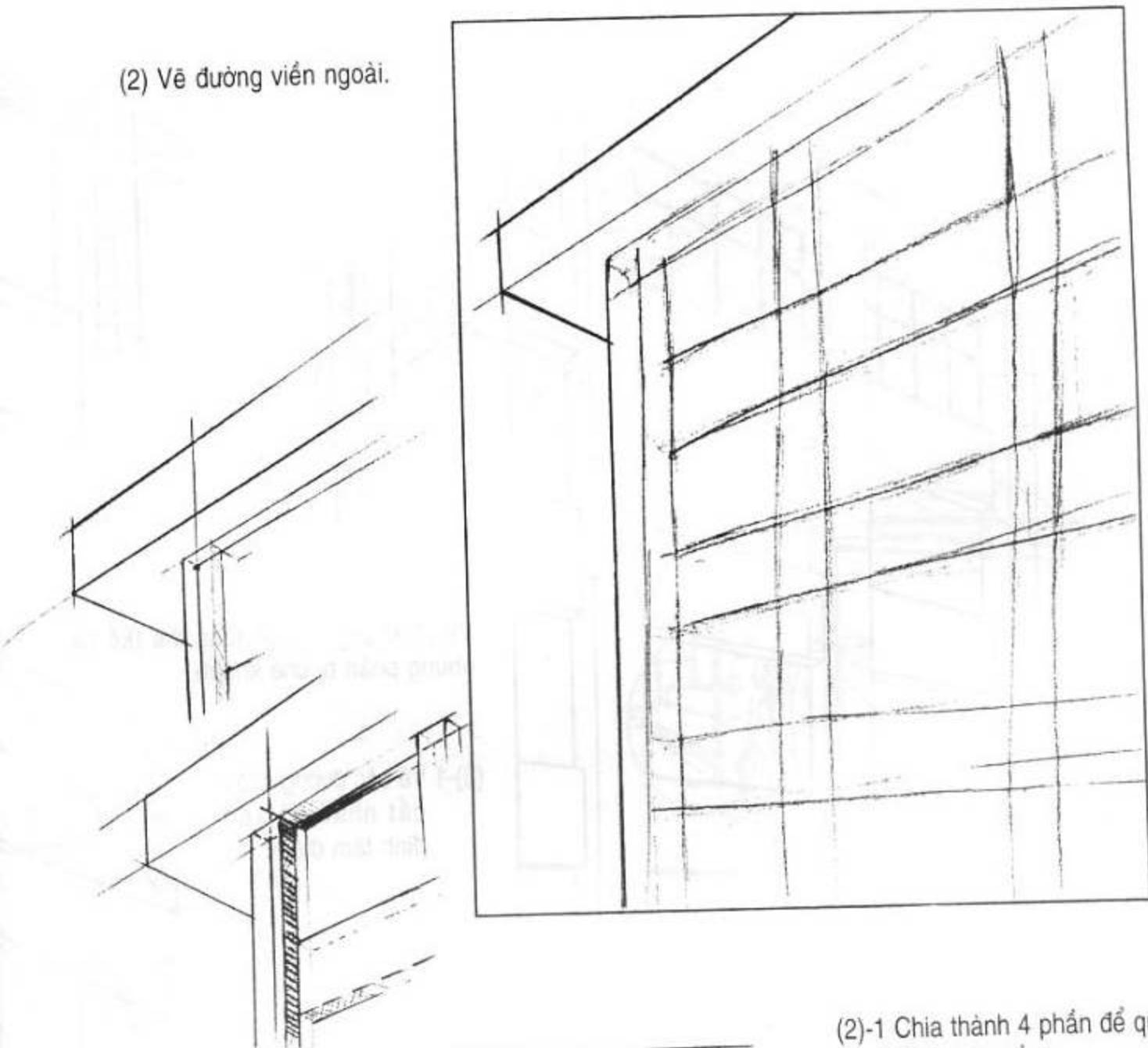
So sánh mặt sàn và chiều cao nhân vật.



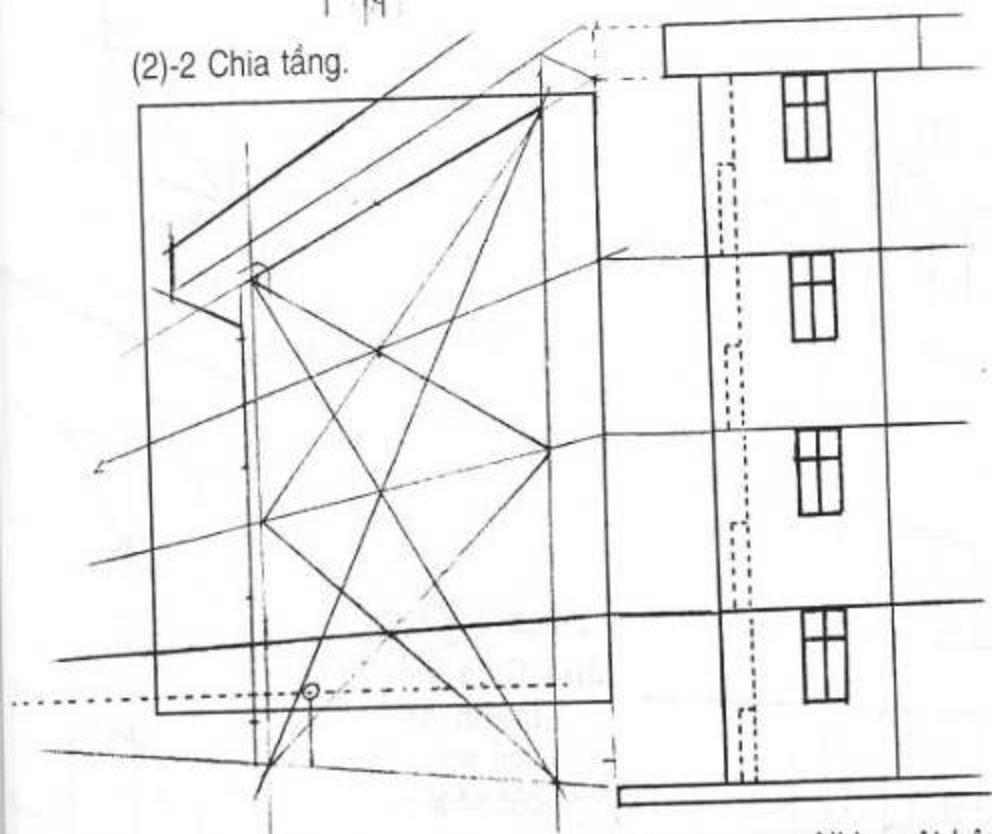
**Quan trọng**

Cho dù nhân vật không xuất hiện trong khung tranh, nhưng bạn phải vẽ rõ bề mặt tiếp xúc giữa nhân vật và trường học nhằm đảm bảo sự cân bằng.

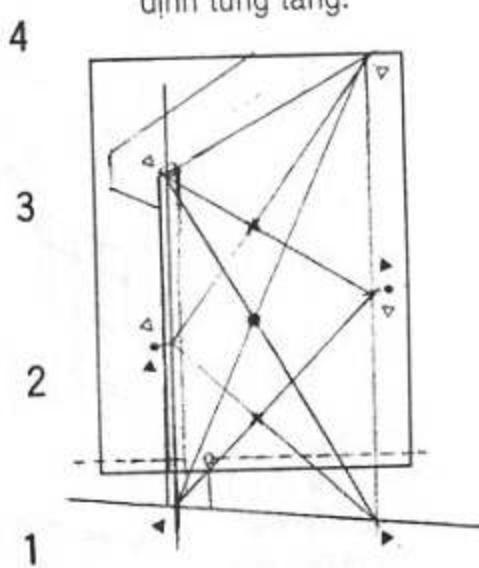
(2) Vẽ đường viền ngoài.



(2)-2 Chia tầng.



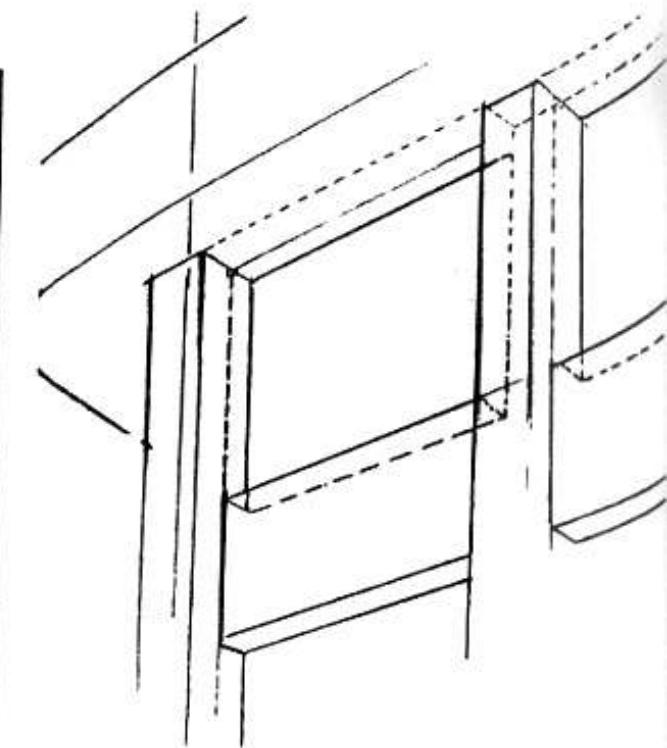
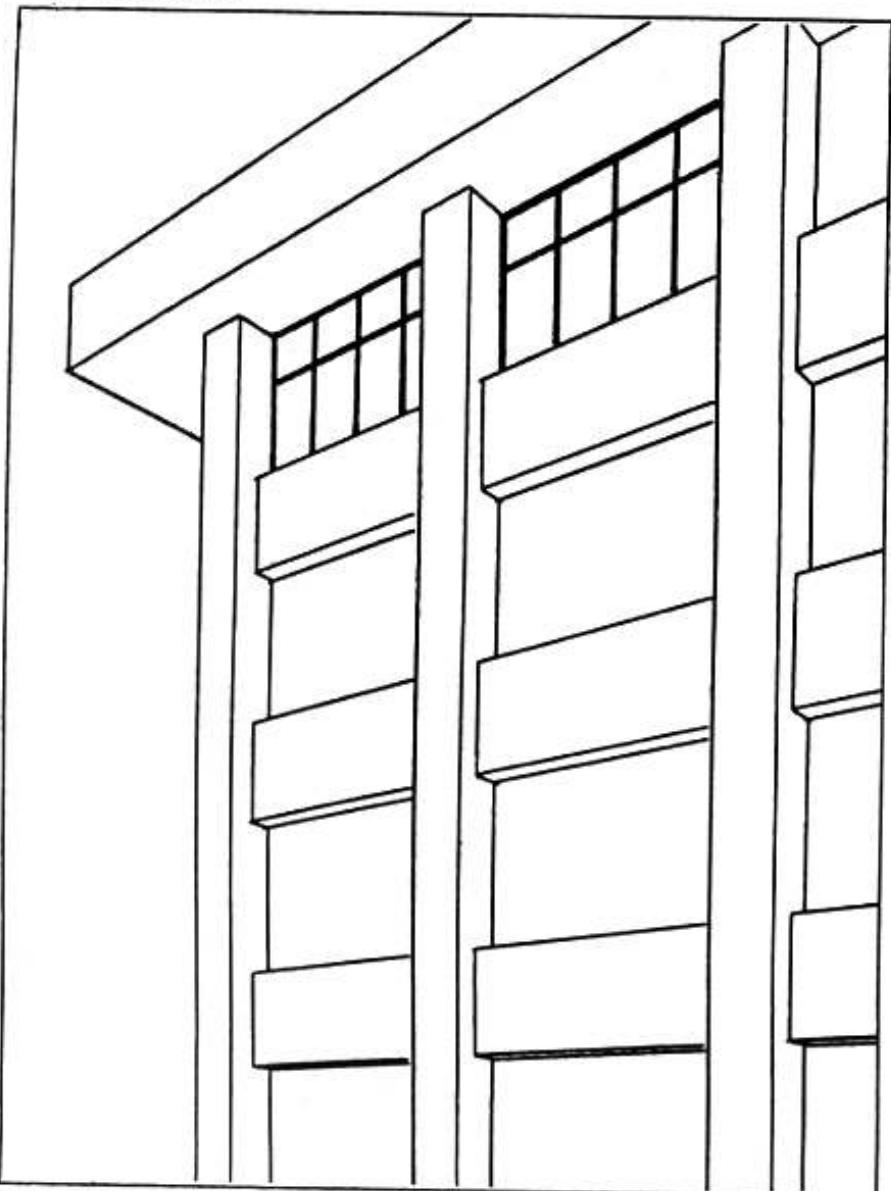
(2)-1 Chia thành 4 phần để  
định từng tầng.



Nhìn một bên

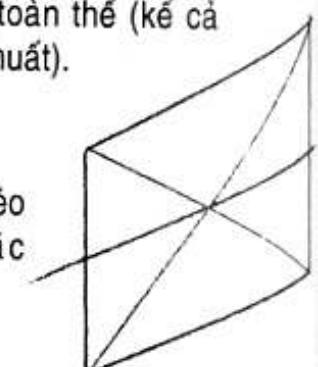
Tỷ lệ mái hiên, cửa sổ và tường của trường học (hay bất kỳ tòa nhà tương tự) ở mỗi tầng đều như nhau.

(3) Vẽ cửa sổ.

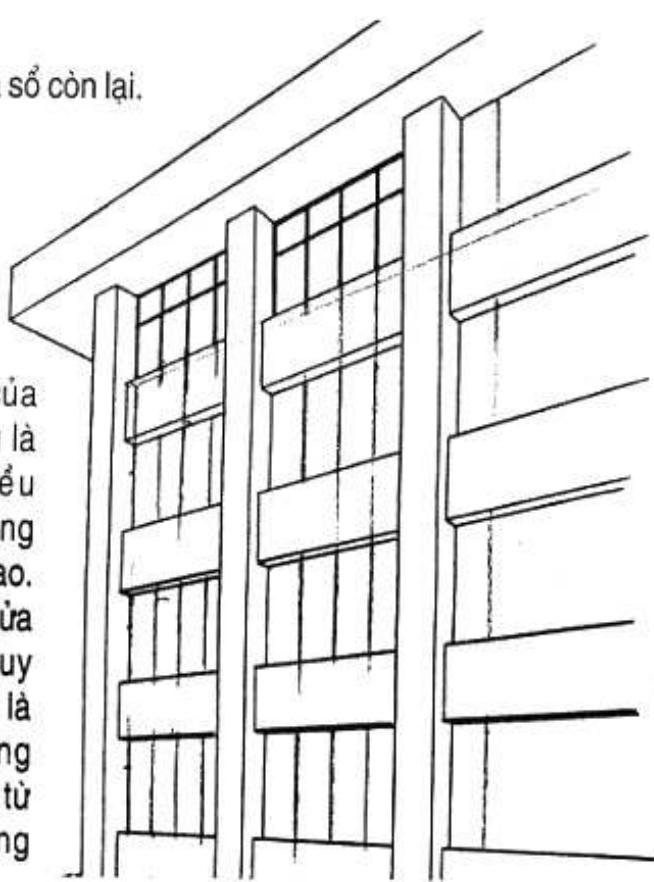


Vẽ rõ khung cửa sổ toàn thể (kể cả những phần bị che khuất).

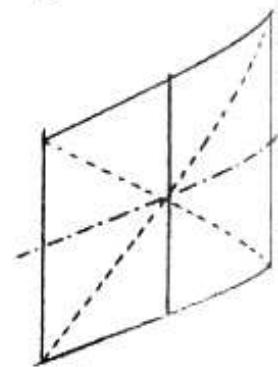
(3)-1 Vẽ các đường chéo  
cắt nhau để xác  
định tâm điểm.



Vẽ các cửa sổ còn lại.

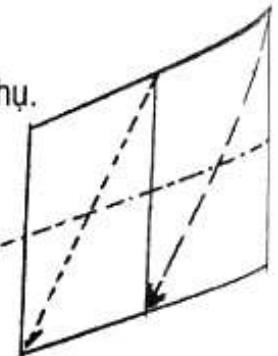


(3)-2 Chia thành  
hai phần.

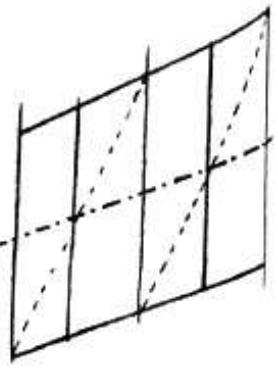


Tỷ lệ chiều sâu của  
cửa sổ ở mỗi tầng là  
như nhau, với điều  
kiện không áp dụng  
góc nhìn từ trên cao.  
Vì thế, với những cửa  
số còn lại, việc duy  
nhất bạn phải làm là  
kéo dài các đường  
phối cảnh cửa sổ từ  
tầng này đến tầng  
khác.

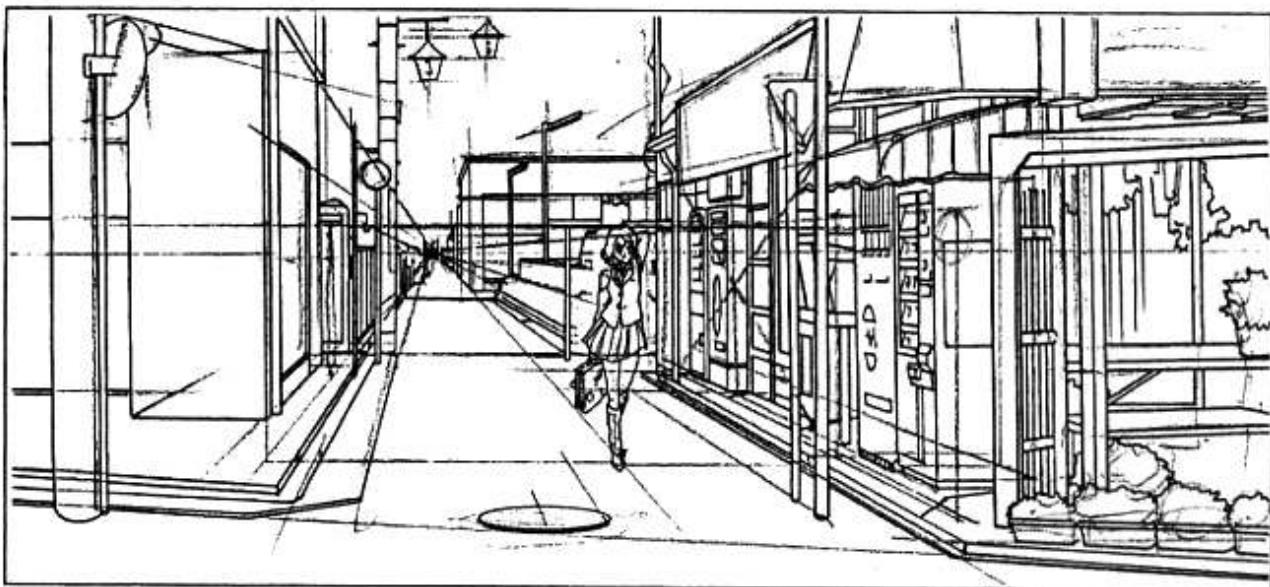
(3)-3 Kẻ các đường phụ.



(3)-4 Chia mỗi phần  
thành hai phần  
nhỏ hơn (để chia  
cửa sổ làm bốn ô).

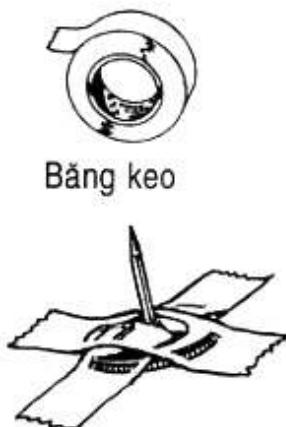


## LỌC NÉT



Mách bạn nè...

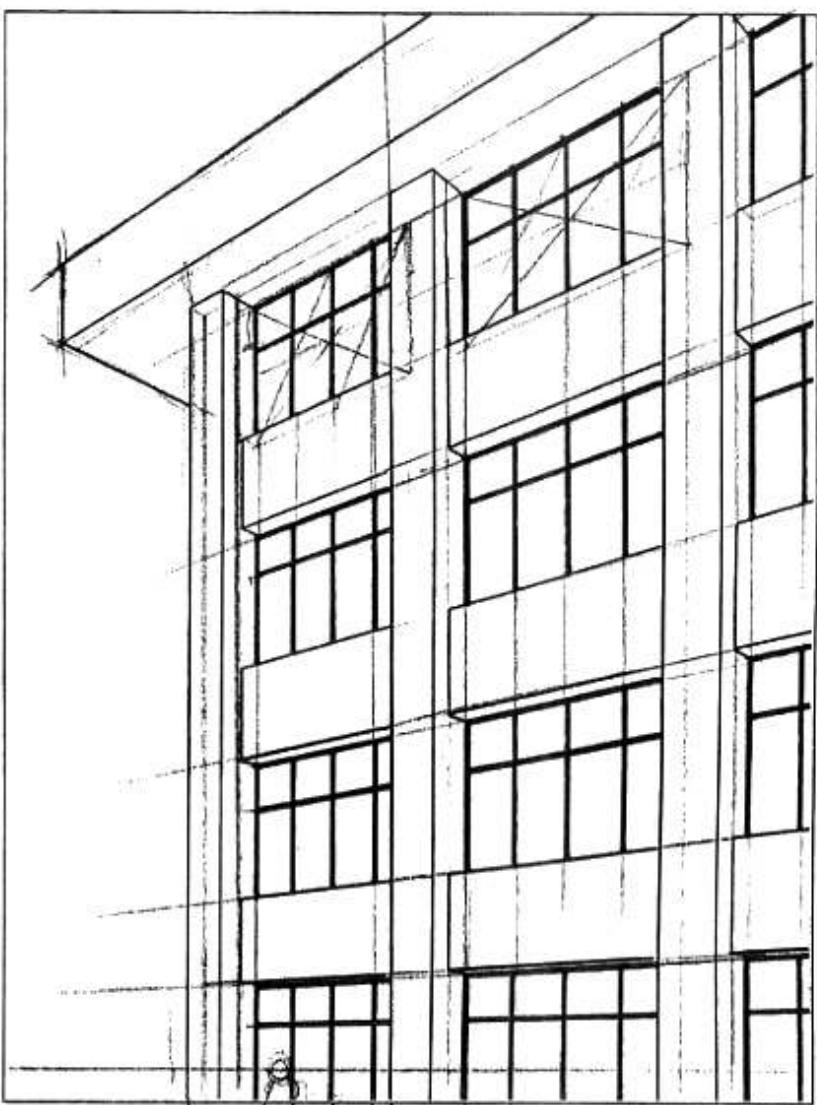
Đính đinh ghim vào vị trí điểm tụ.



Khi kẻ các đường phoi cảnh theo hướng điểm tụ, hãy đính đinh ghim vào vị trí điểm tụ. Kẽ thước lụa vào đinh ghim giúp công việc vẽ phác lẩn lọc nét trở nên dễ dàng hơn.

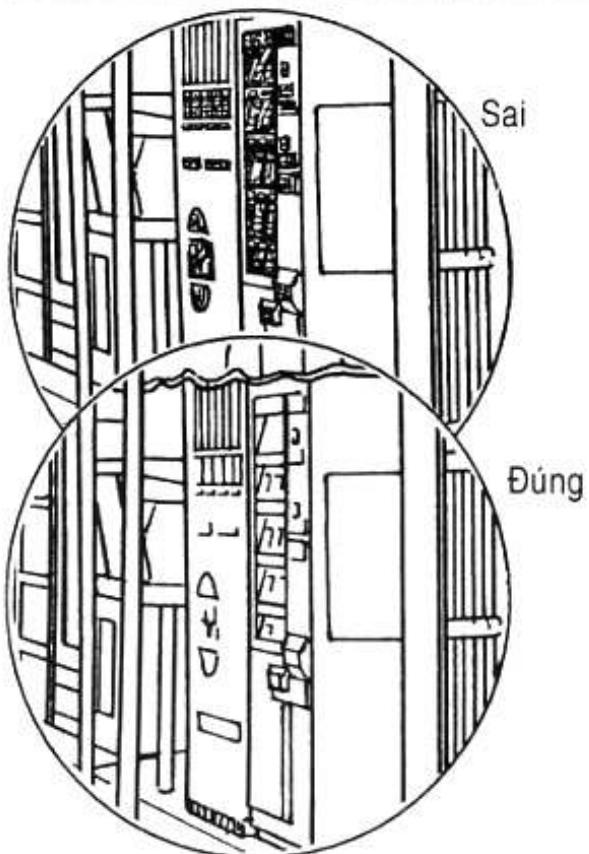


Không vẽ các đường phoi cảnh nền đè lên nhân vật.

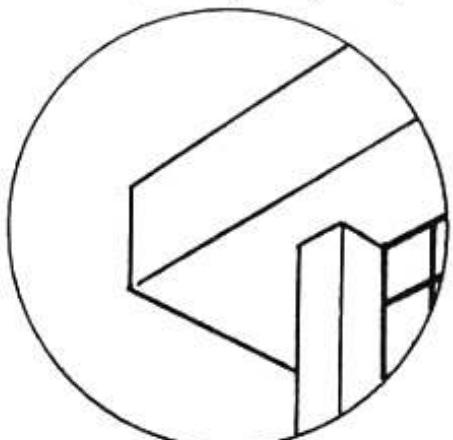


4

LÀM SẠCH NÉT



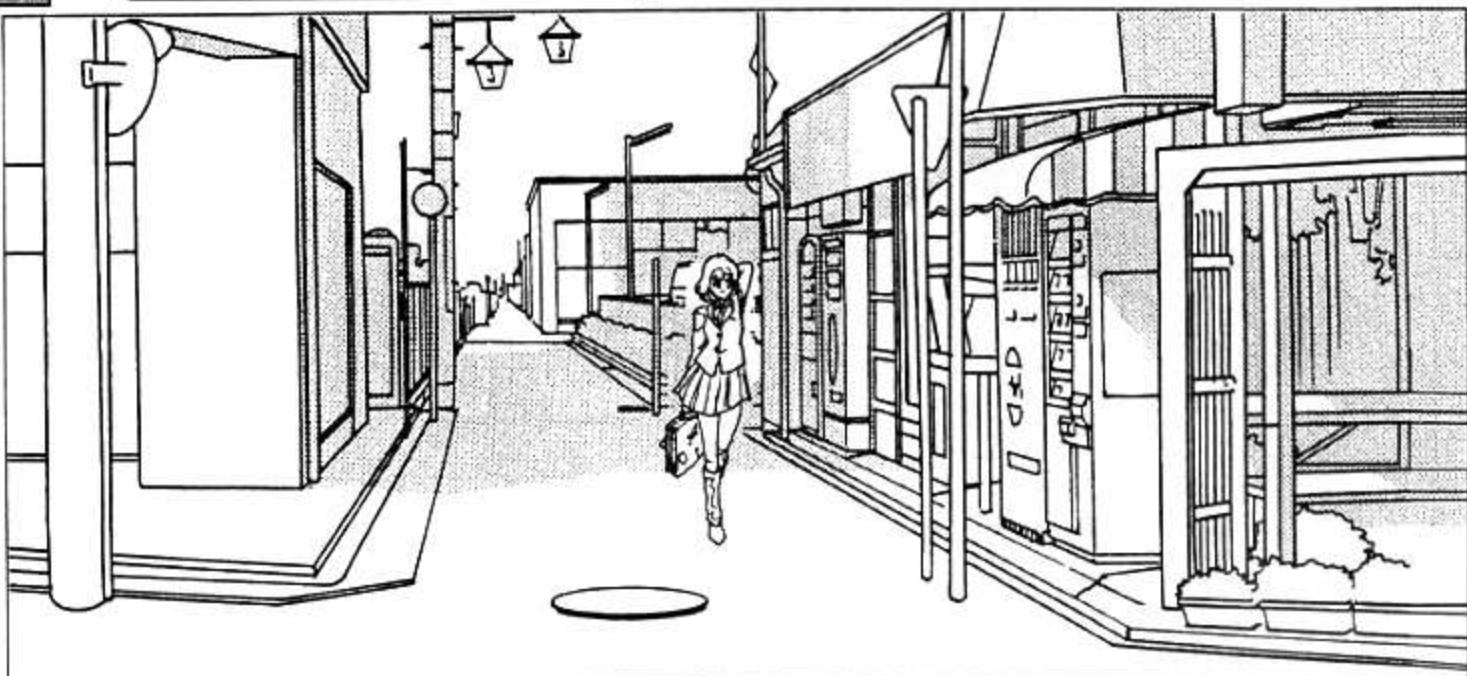
Bỏ qua những chi tiết phức tạp. Có thể biểu thị chúng bằng bóng đổ.



Không nối đường gờ với góc sẽ tạo cảm giác ba chiều cho tòa nhà.



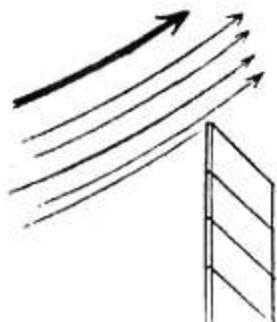
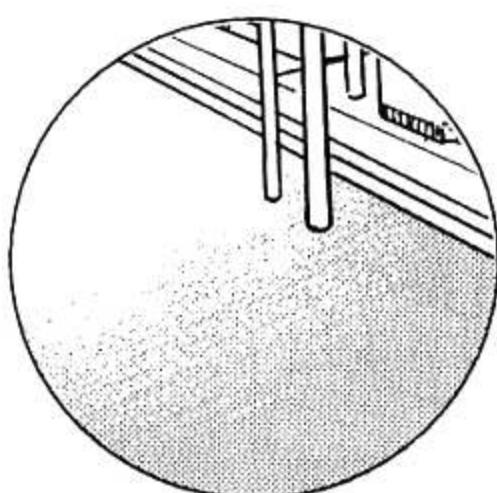
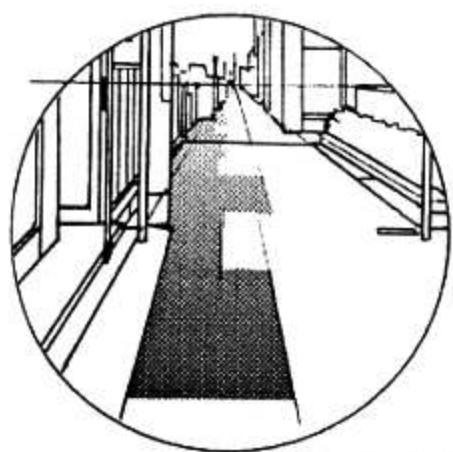
## 5 TÔ BÓNG 1 – KHU DÂN CƯ



Tô bóng nhẹ.



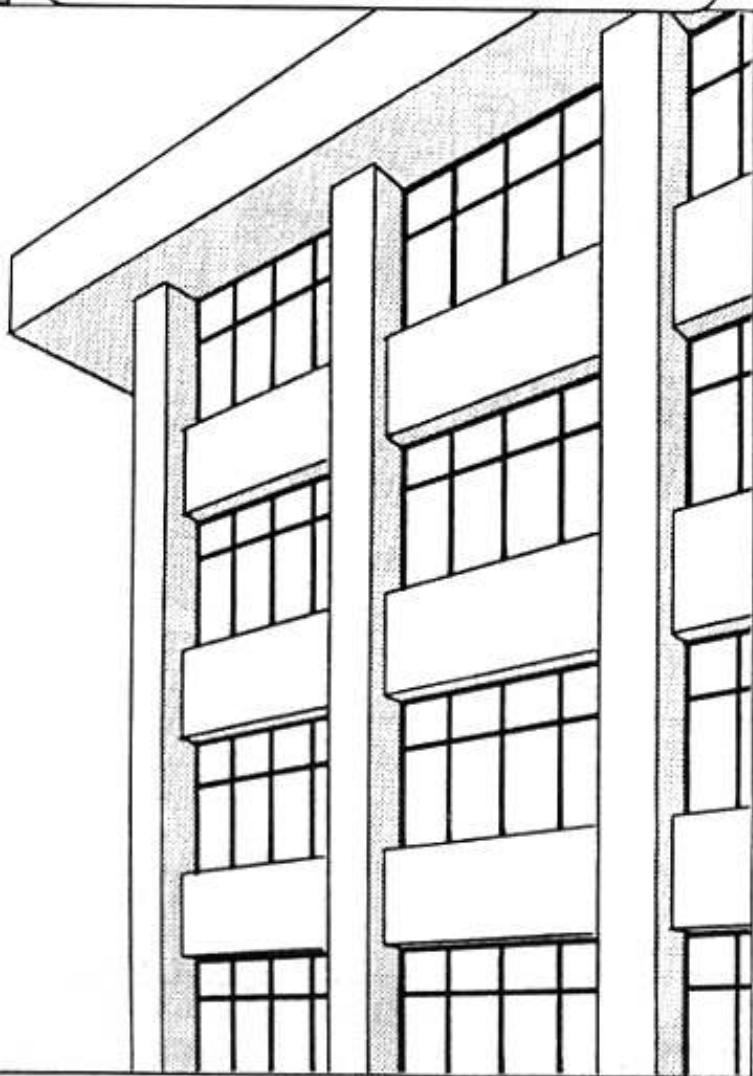
Tô bóng đậm hơn.



Khi tô bóng nên lưu ý đến luật phối cảnh.

**6**

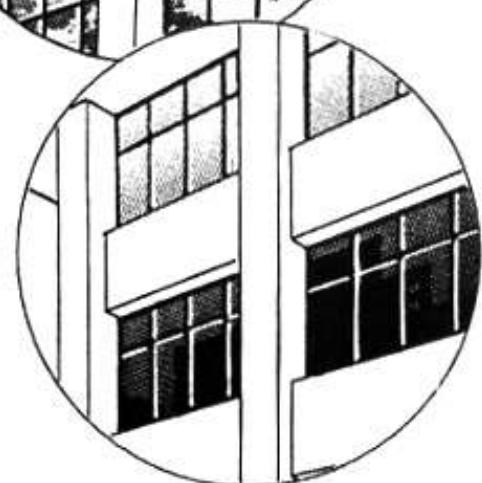
## TÔ BÓNG 2 – KHU DÂN CƯ



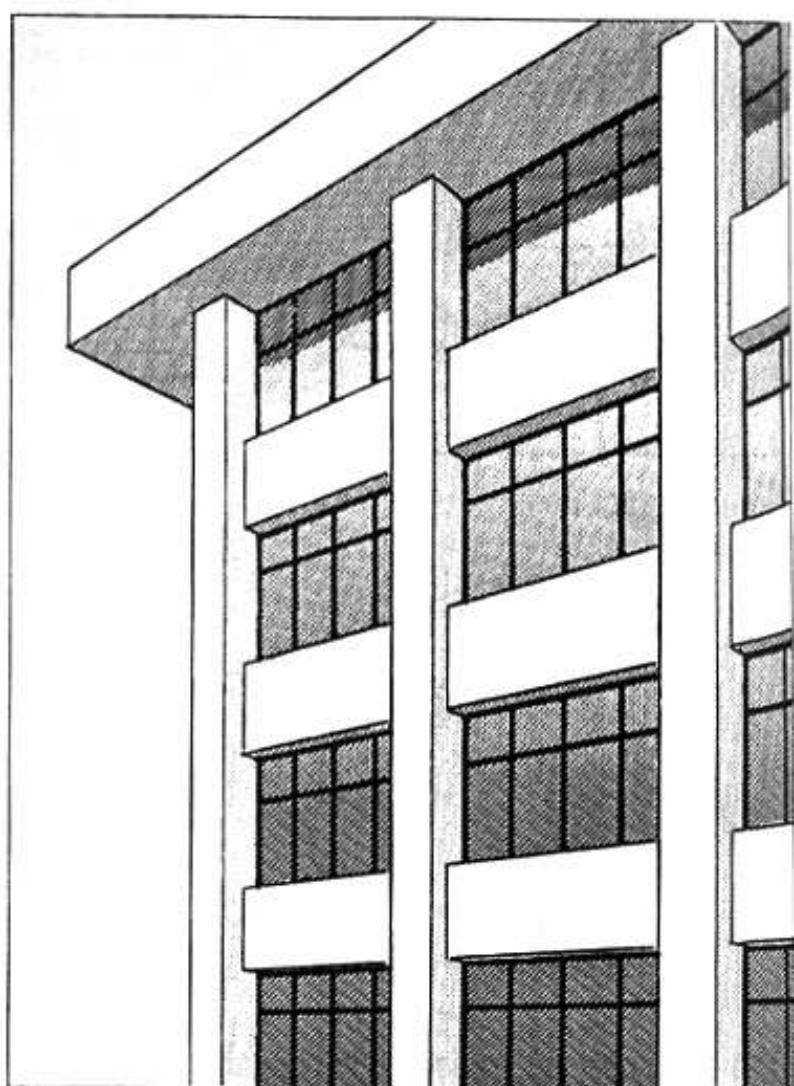
Tô bóng nhẹ



Mây trời

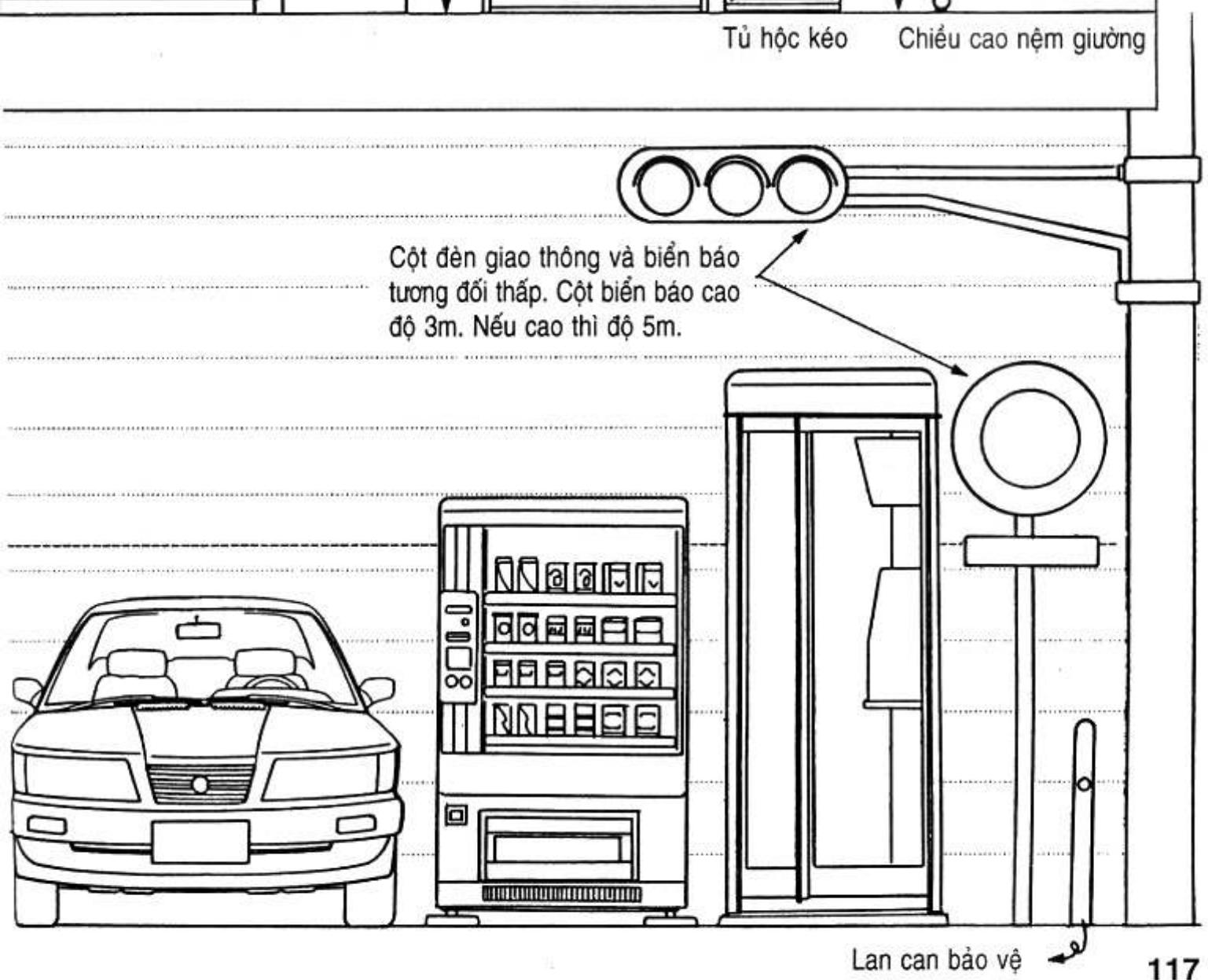
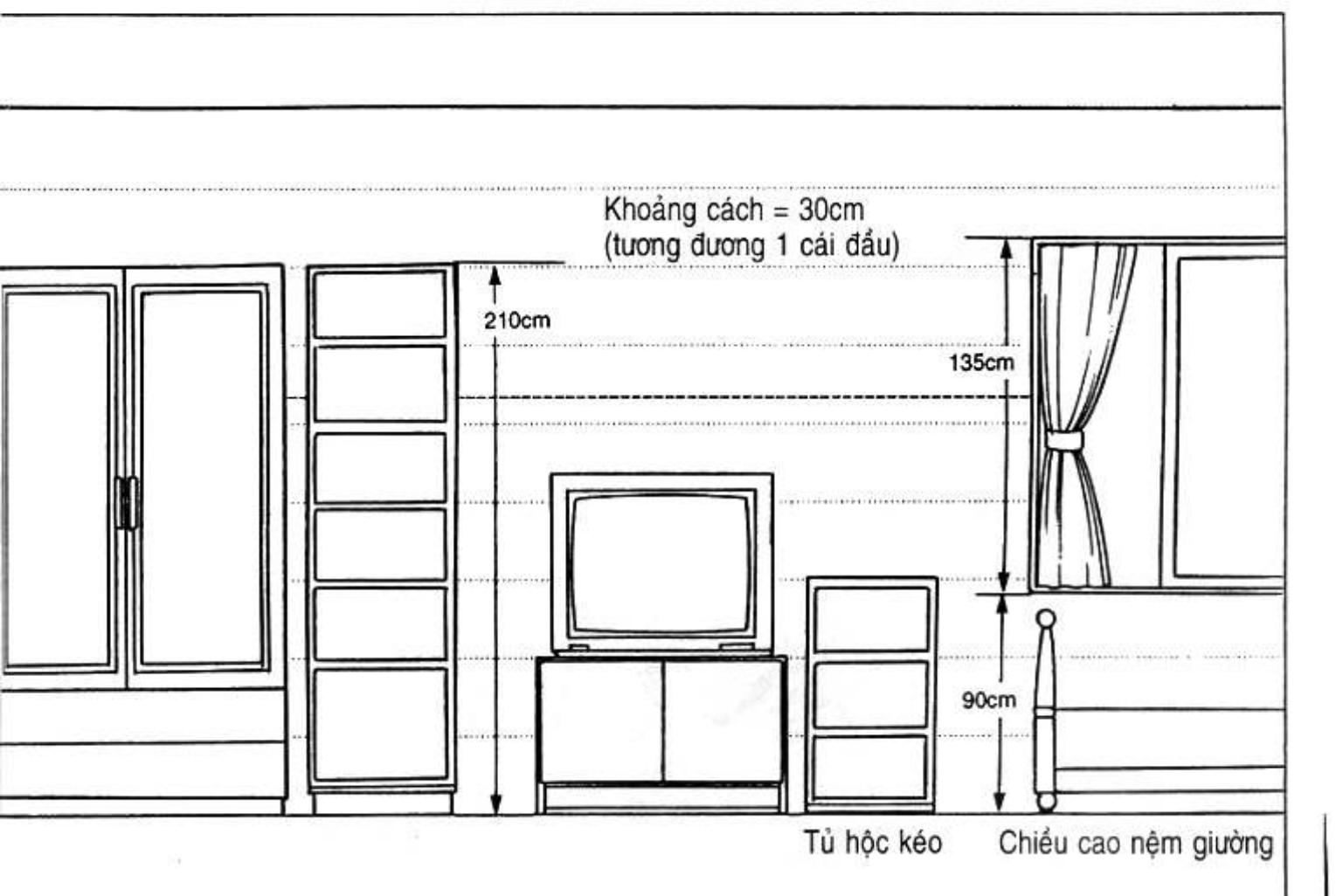


Bóng hắt từ tòa nhà đối diện



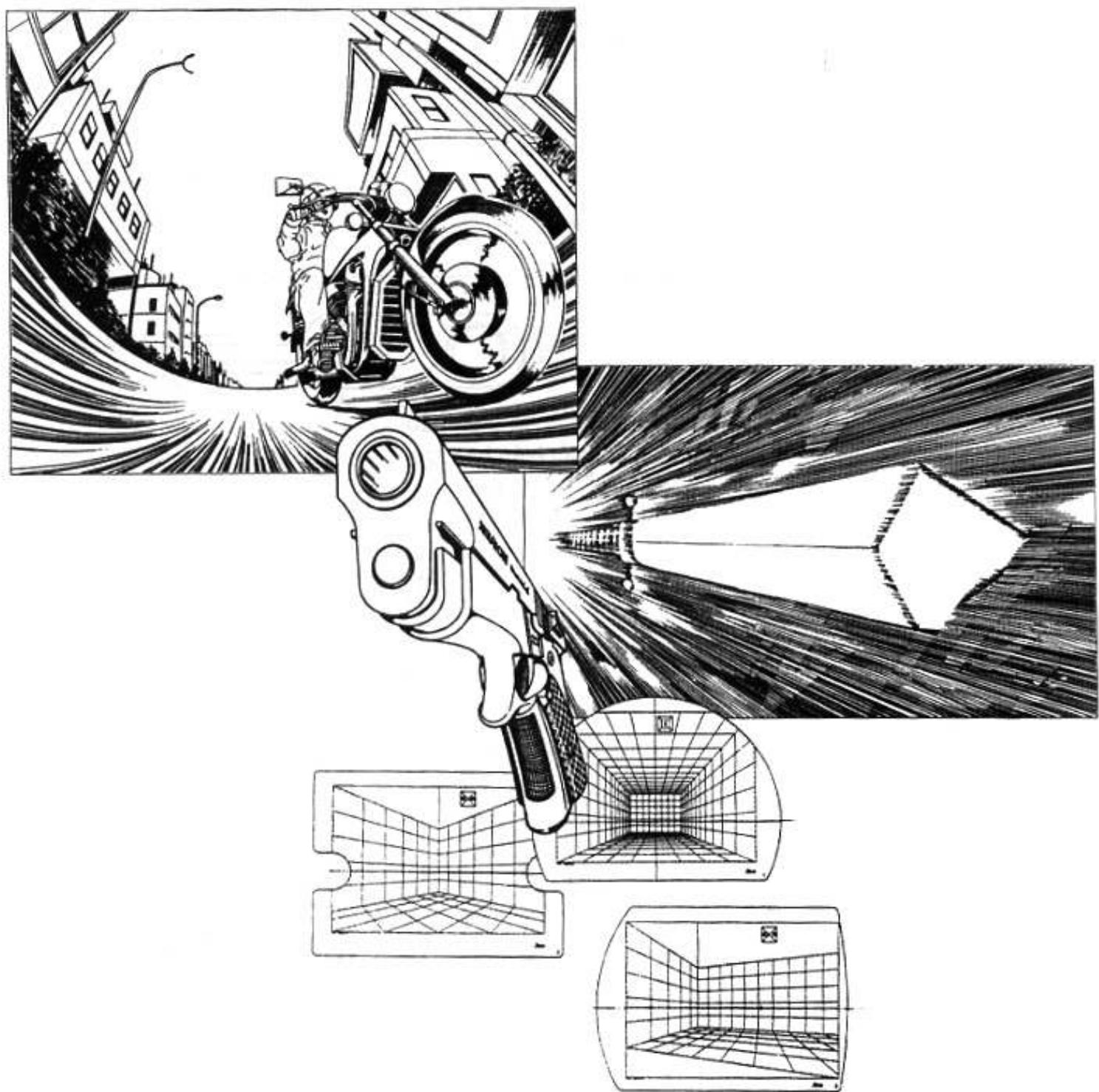
Tô bóng đậm hơn





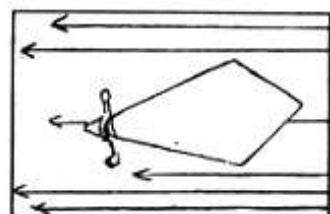
# **Chương 6**

## **THỂ HIỆN NHÂN VẬT VÀ HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT BẰNG PHỐI CẢNH**

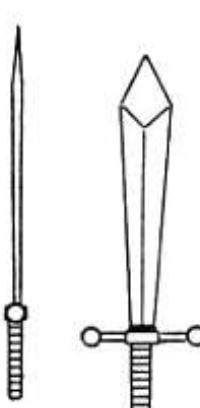


## VẼ ĐƯỜNG HIỆU ỨNG Dựa VÀO PHỐI CẢNH

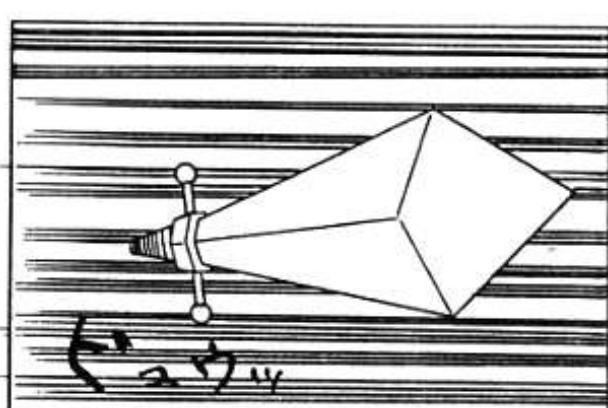
Công dụng của luật phối cảnh hoàn toàn không bó hẹp trong phạm vi nhà cửa, công trình kiến trúc hay cảnh nền, mà có thể hiệu quả đối với bất cứ hành phần nào trong khung tranh, trong đó hải kể đến đường hiệu ứng phông nền (còn gọi là đường gió).



Nhìn một bên

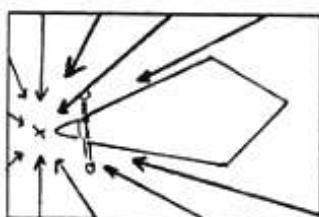


Chính  
diện

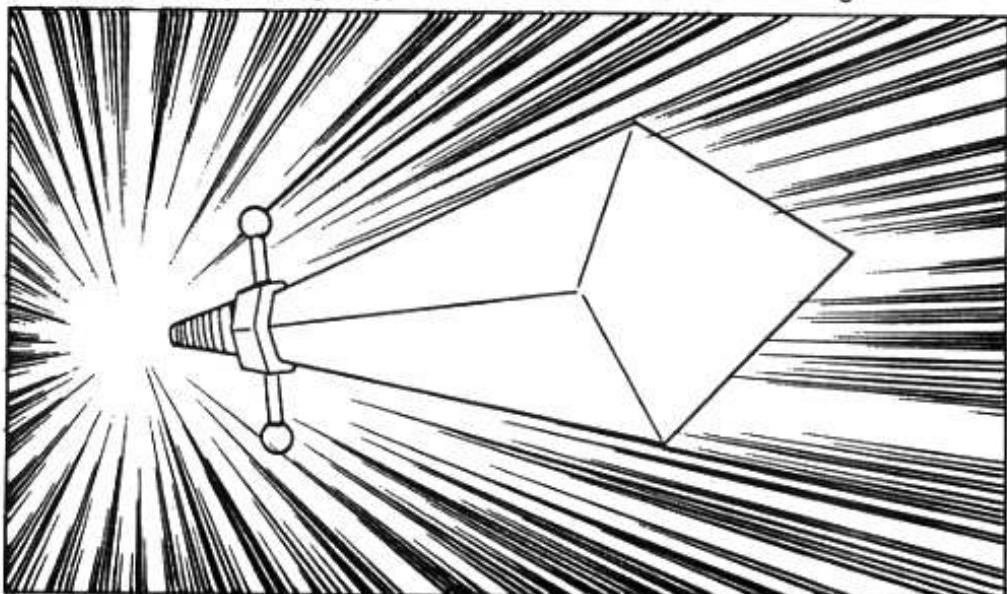


Thanh gươm trong khung tranh này được vẽ theo phối cảnh, nhưng từ âm thanh và đường hiệu ứng lại chẳng có tí phối cảnh nào.

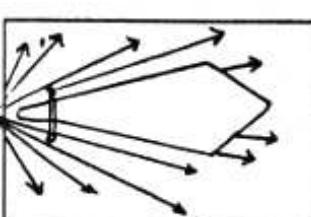
Đường hiệu ứng (đồng quy) được vẽ từ điểm tụ của thanh gươm.



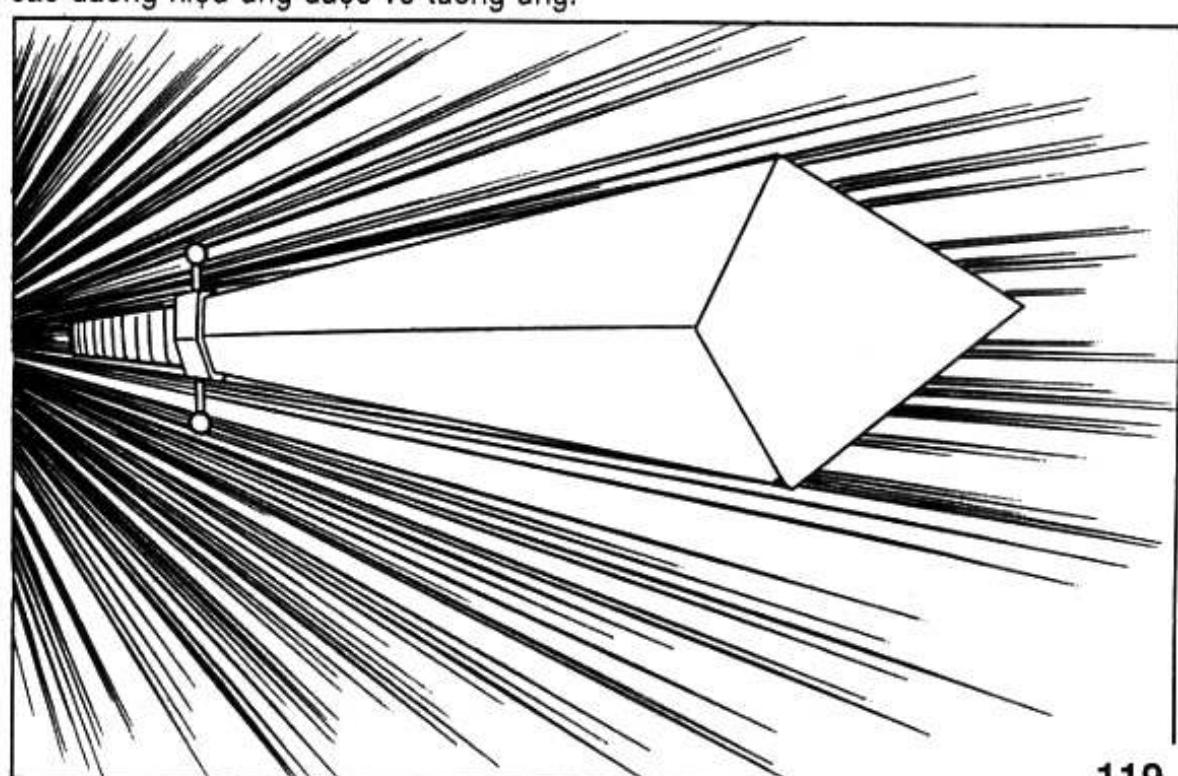
Khi điểm tụ nằm trong phạm vi khung tranh thì đường hiệu ứng được vẽ đồng quy về điểm tụ.



Thanh gươm này được vẽ với một điểm tụ nằm xa, đồng thời các đường hiệu ứng được vẽ tương ứng.



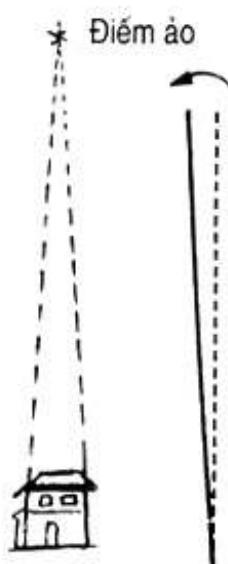
Trường hợp điểm tụ vượt ngoài phạm vi khung cảnh, ta vẽ đường hiệu ứng tỏa ra xa điểm tụ.



## TĂNG CẢM GIÁC HIỆN THỰC BẰNG NHỮNG BÍ QUYẾT NHỎ

Gặp trường hợp tranh tuy vẽ đúng theo phoi cảnh 2 điểm nhưng cuối cùng lại trông không đẹp mắt, hãy dịch chuyển phoi cảnh lên trên.

Kéo xiên các đường thẳng đứng một chút sẽ tạo cảm giác chiều sâu, đồng thời tranh vẽ trông thực hơn.



Đừng mất công đánh dấu một điểm. Hãy thử vẽ ngôi nhà với điểm tụ nằm tít trên cao.



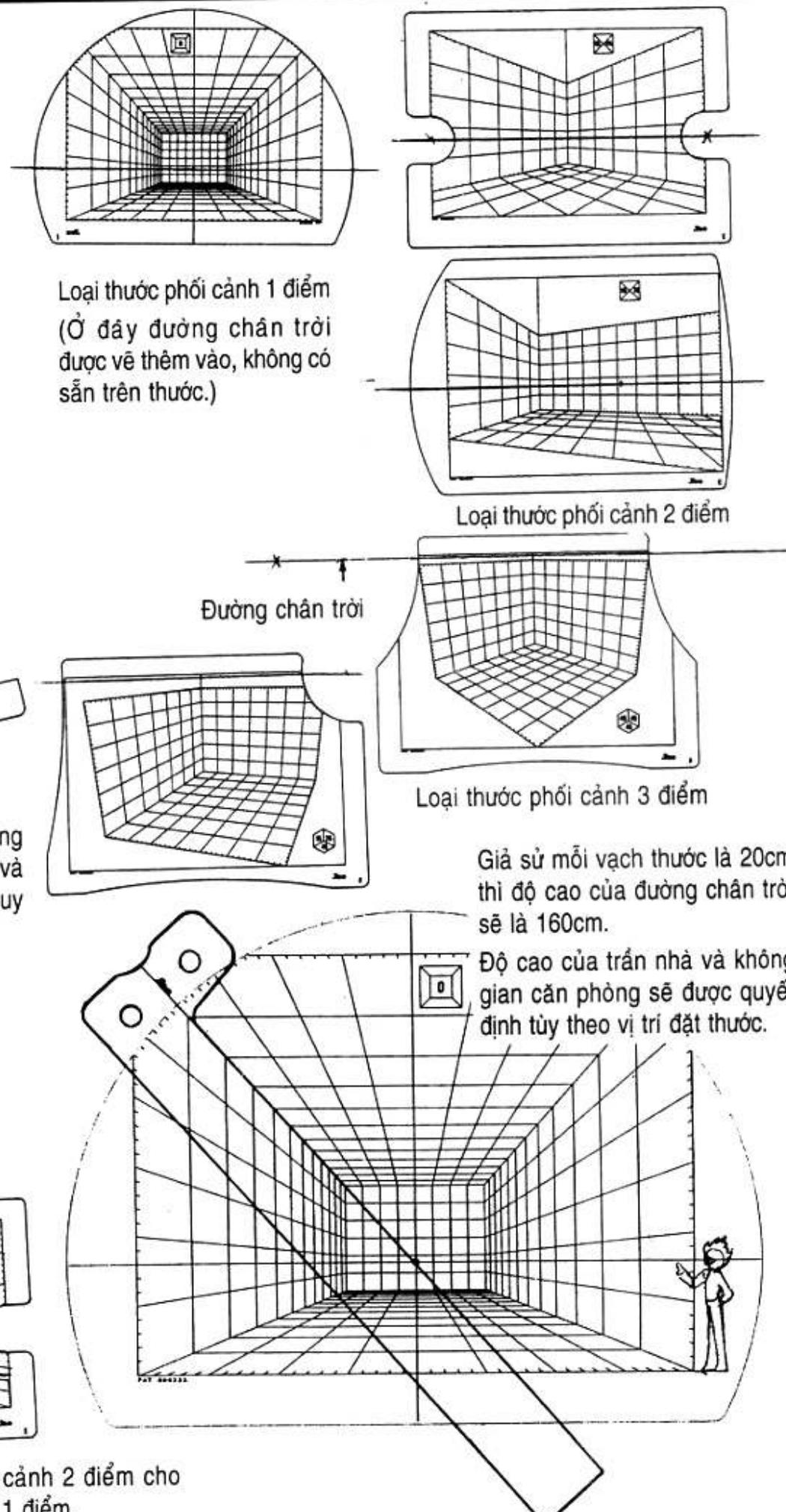
### Truyện tranh và các kỹ thuật vẽ phác thảo

Nhiều kỹ thuật phác thảo được ứng dụng trong truyện tranh, nhưng lưu ý là truyện tranh không phải là một bản vẽ phác! Nếu bắt buộc phải vẽ phác, hãy linh động! Lấy ví dụ, bạn không nhất thiết phải vận dụng phoi cảnh 3 điểm chỉ vì lý do điểm tụ nằm bên trên và vượt khỏi phạm vi khung tranh.

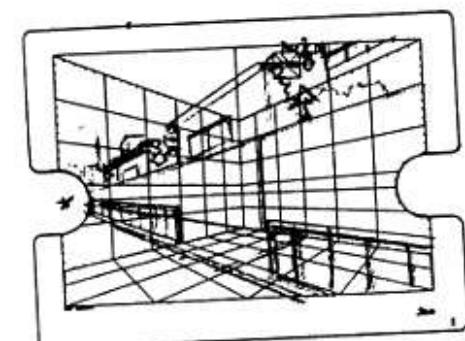
## SỬ DỤNG THƯỚC PHỐI CẢNH

Thước phối cảnh là loại thước nhựa trong, trên đó có vạch sẵn đường phối cảnh tường nhà và sàn nhà theo cả ba loại phối cảnh (1 điểm, 2 điểm, 3 điểm).

Thước phối cảnh giúp bạn dễ dàng vẽ những vật thể có điểm tự nằm cách xa. Khi sử dụng, chú ý chọn đúng loại thước có góc độ hay hình vẽ phù hợp.



Khi canh thước kẽ theo mặt cong của bản thước, các đường xiên và đường tạo chiều sâu sẽ đồng quy về điểm tự.

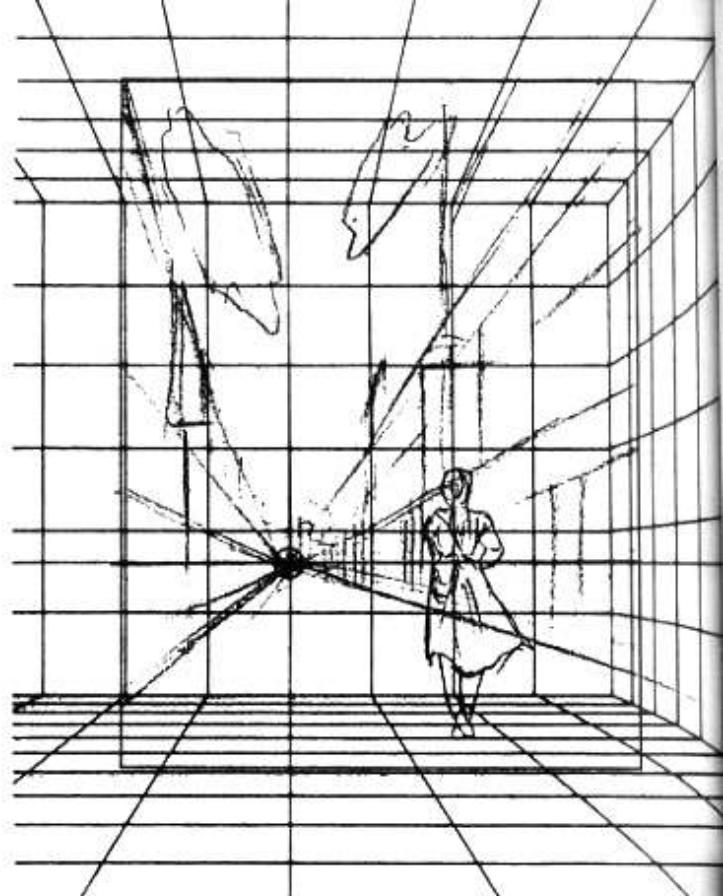
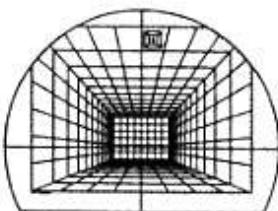


Có thể dùng loại thước phối cảnh 2 điểm cho phòng nền vẽ theo phối cảnh 1 điểm.

**Ví dụ: Vẽ bằng thước phoi cảnh 1 điểm tự**



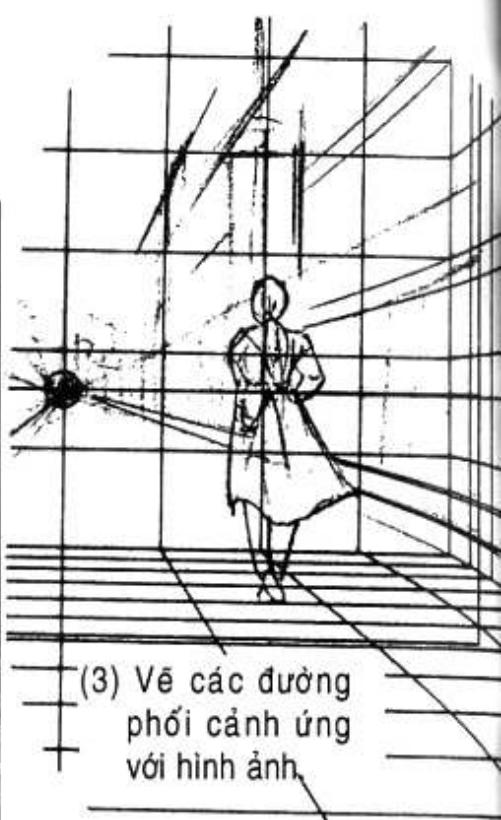
(1) Sơ phác với đường chân trời.



(2) Cảnh thước theo đường chân trời.

**Mách bạn nè...**

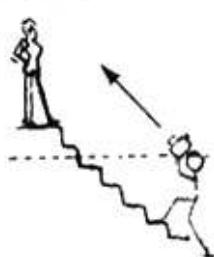
- Tận dụng tối đa các vạch chia độ trên thước.
- Sẽ rất thuận tiện nếu dùng thước phoi cảnh cho bản vẽ phác.
- Khi sử dụng thước phoi cảnh 1 điểm và 2 điểm, nhớ vẽ đường chân trời.



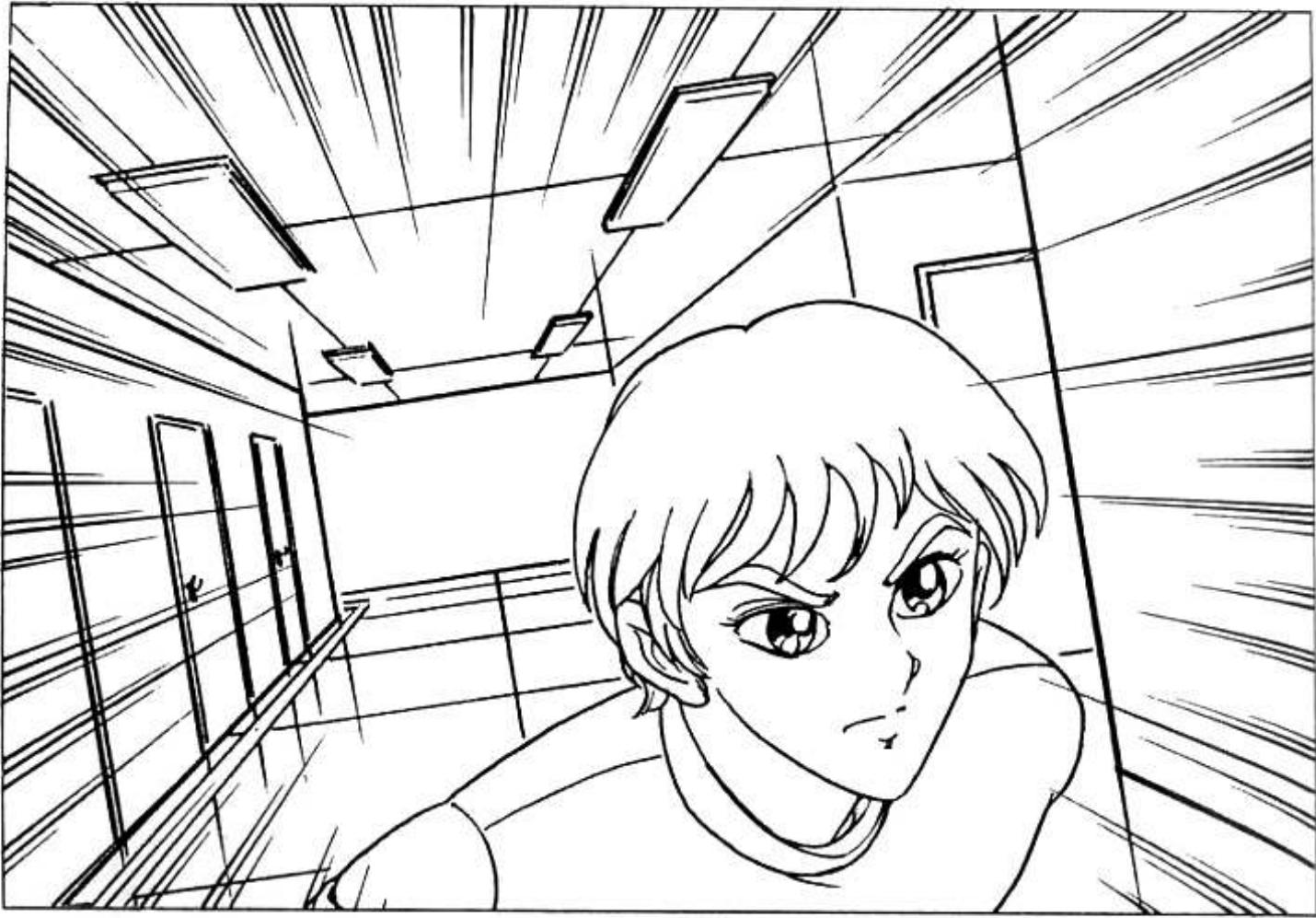
(3) Vẽ các đường phoi cảnh ứng với hình ảnh



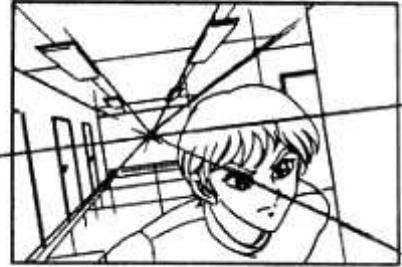
## TAO HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT DỰA VÀO LUẬT PHỐI CẢNH



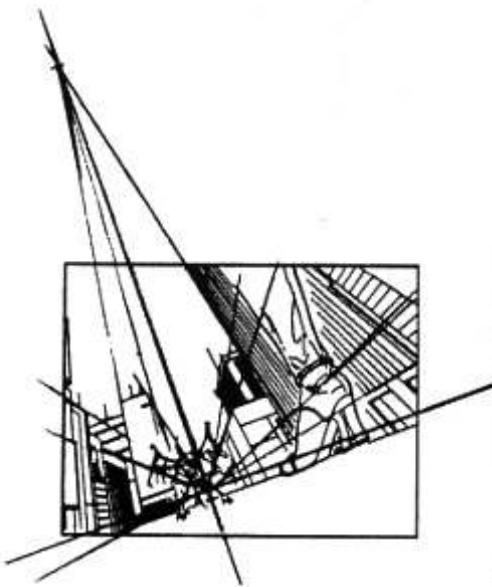
Đường chân trời nằm cách bậc thang trên cùng hai bậc, và nằm xiên tương quan với bố cục khung tranh.



Ngay cả khi bạn vẽ nhân vật theo cách rất thông thường, nếu kéo xiên đường chân trời, bạn sẽ thu được khung tranh có bố cục vô cùng ấn tượng.



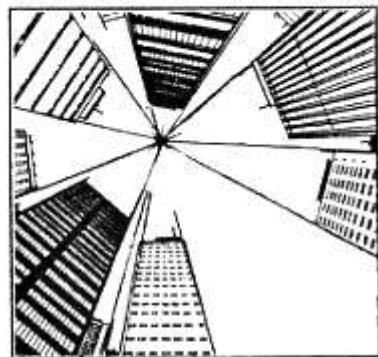
Tranh với phối cảnh 1 điểm. Toàn bộ kỹ xảo của họa sĩ ở đây chỉ là kéo xiên đường chân trời.



Mặt đất đã bị kéo xiên. Các tòa nhà được vẽ theo phối cảnh 2 điểm.

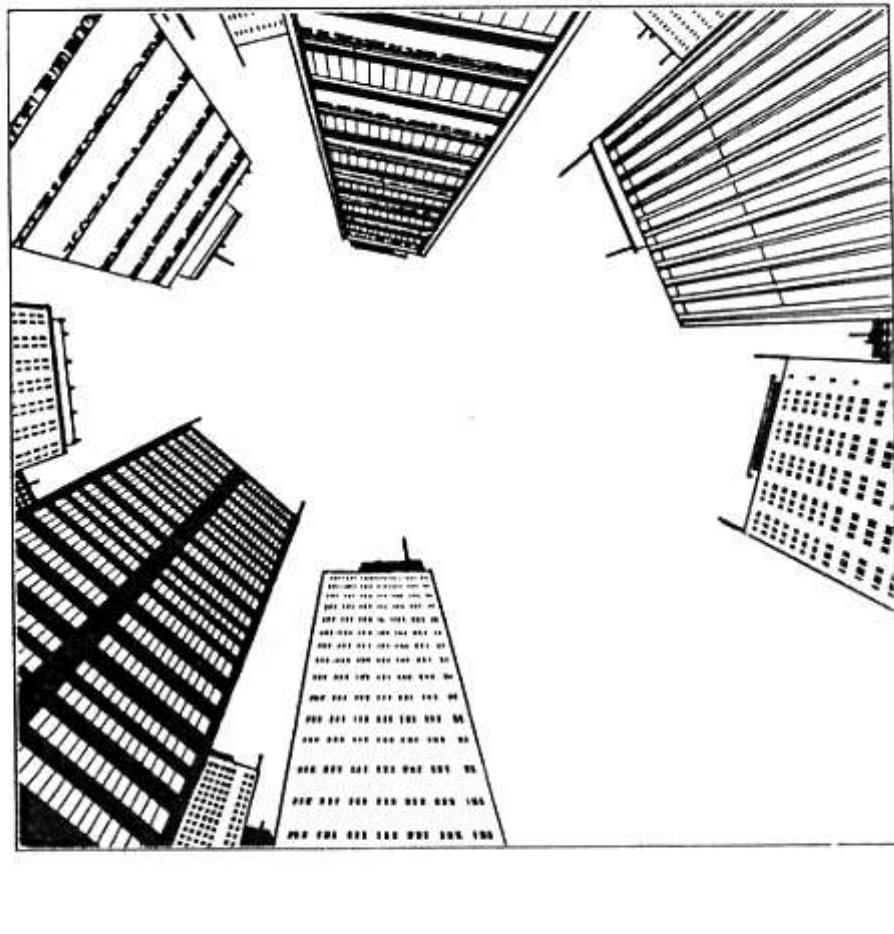


Lưu ý: Hậu quả của việc lạm dụng phương pháp kéo xiên đường chân trời là làm cho trang vẽ trở nên rối rắm. Chỉ nên áp dụng trong những trường hợp đặc biệt và thực sự cần thiết.



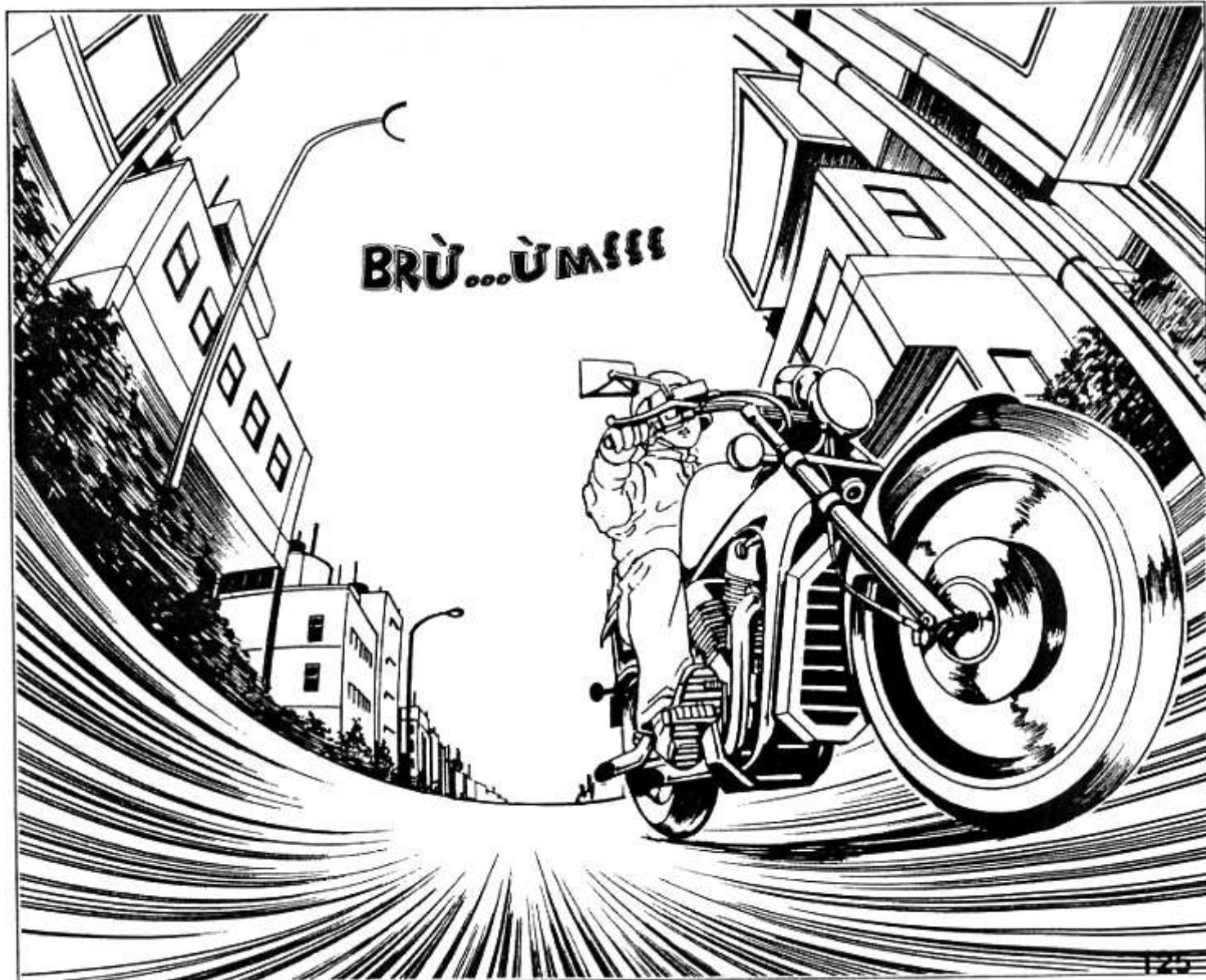
Cảnh từ dưới ngược nhìn thẳng lên.

Phối cảnh 1 điểm đơn giản.

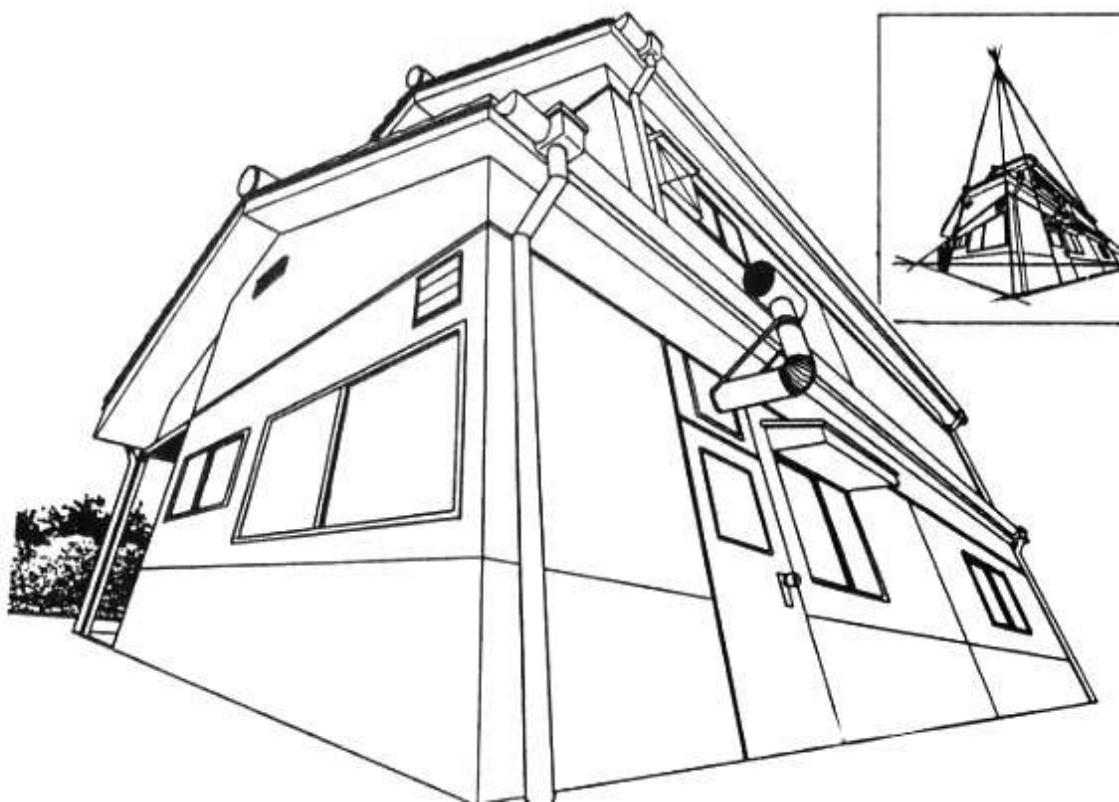
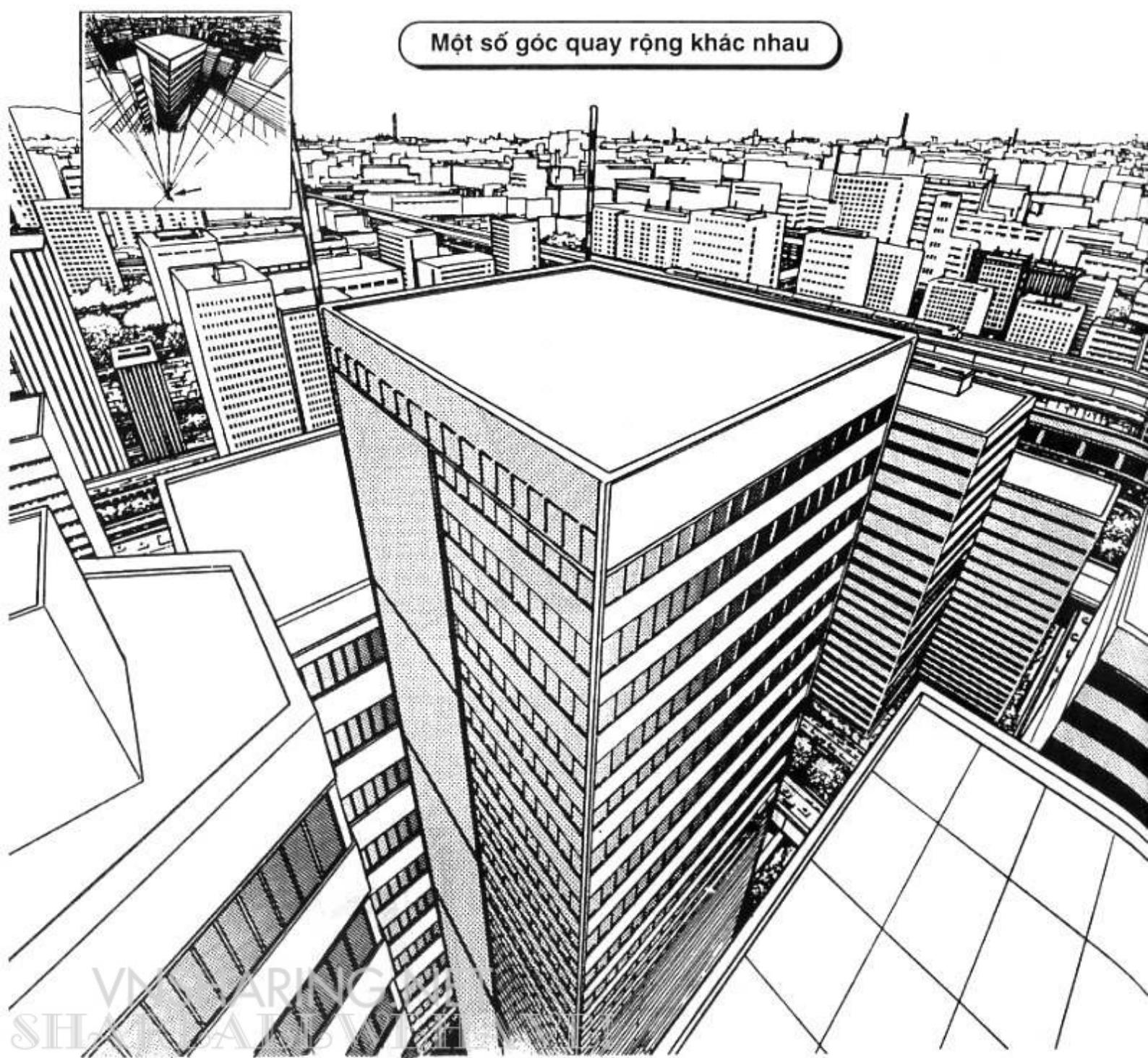


Phối cảnh 1 điểm, trong đó đường chân trời bị kéo xiên và uốn cong.

Vẽ các đường phối cảnh và đường hiệu ứng cung cong nốt.



Một số góc quay rộng khác nhau



## Thay đổi các góc quay của camera



Giới thiệu: Tại sao phải vẽ nền trong truyện tranh	5	Vẽ cây bụi	66
<b>Chương 1: Đứng trên trái đất</b>		Vẽ bóng đổ	68
Bắt đầu từ đường chân trời	9	Vận dụng nền một cách hiệu quả	70
Đường chân trời thấp hơn nhân vật (ngang bàn chân)	11	Các khái niệm và kỹ thuật cơ bản	70
Đường chân trời cao hơn nhân vật	12	Mưa	71
Đường chân trời đi qua nhân vật	13	Sông ngòi	72
Toàn cảnh và cận cảnh	15	Mây	73
Điểm tụ	17	<b>Chương 4: Vẽ cảnh trong nhà</b>	
Phương pháp vẽ phối cảnh một điểm	20	Hành lang, cầu thang, các vật thể nhỏ	75
Vẽ theo ánh chụp	23	Cách mở rộng hành lang hẹp	75
Khi nào nên áp dụng phép phối cảnh 1 điểm	25	Lớp học: Cách vẽ bàn	81
Những trường hợp áp dụng phối cảnh 2 điểm	25	Các bố cục bàn/ghế và đường chân trời thường gặp	80
<b>Chương 2: Vẽ cảnh ngoài trời</b>		Khoảng cách giữa nhân vật và bức tường	82
Vẽ mái nhà	27	Vẽ cảnh trong nhà	84
Vẽ đường dốc	31	Vẽ bức tường đối diện	84
Cách vẽ con đường chia ngã	33	Phác thảo	85
Vẽ nhà - Khi điểm tụ ở xa	35	Vẽ ghế salon	86
Vẽ phòng thể dục	37	Vẽ bàn	87
Phối hợp nhân vật với cảnh nền	39	Vẽ kệ TV	88
Cảm giác xa gần của các nhân vật trên cùng đường thẳng	39	Vẽ các vật dụng nhỏ trong nhà	89
Bố trí nhiều nhân vật trong không gian	41	Vật dụng nhỏ trên bàn ăn và bàn làm việc - Phần 1	90
Phương pháp tinh tiến	41	Vẽ không cần phối cảnh	90
Vẽ một nhóm học sinh trên đường đến trường hoặc về nhà	42	Vật dụng nhỏ trên bàn ăn và bàn làm việc - Phần 2	90
Tạo độ cao thấp khác nhau giữa các nhân vật	47	Vẽ với phối cảnh	91
trong không gian	47	Vẽ ly tách - Các hình tròn trên bàn	91
Vẽ đám đông theo cách đơn giản hơn	48	Vẽ các vật thể nhỏ hình vuông	93
Nền cho nhân vật bàn thân	50	Vẽ giường ngủ	94
Vẽ lan can bảo vệ - Phần I	51	Vẽ cửa ra vào	96
Xác định tầm cao lan can bảo vệ	51	Vẽ cầu thang	99
Tạo hiệu ứng bằng cách thay đổi bố cục khung tranh	53	<b>Chương 5: Phương pháp vẽ cảnh nền (học qua thực hành)</b>	
Phối cảnh 3 điểm	56	Tiến trình vẽ cảnh nền trong truyện tranh	104
Cảnh vẽ từ trên cao	57	Vẽ khu dân cư	105
Vẽ cụm tòa nhà ở xa	59	Vẽ trường học	108
Ứng dụng: Giảm chiều sâu của tòa nhà	60	Lọc nét	111
Phối cảnh khi mặt đất uốn cong	61	Làm sạch nét	112
Vẽ không gian vũ trụ	62	<b>Chương 6: Thể hiện nhân vật và hiệu ứng đặc biệt bằng phối cảnh</b>	
<b>Chương 3: Khoảng cách giữa các sự vật trong thiên nhiên</b>		Vẽ đường hiệu ứng dựa vào phối cảnh	119
Hàng cây ven đường / Ánh sáng - Bóng tối / Bầu trời		Tăng cảm giác hiện thực bằng những bí quyết nhỏ	120
Kỹ thuật vẽ cây – Cây ven đường, đường trồng cây hai bên, cây bụi	64	Sử dụng thước phối cảnh	121
Vẽ hàng cây ven đường	64	Tạo hiệu ứng đặc biệt dựa vào luật phối cảnh	123
Vẽ con đường trồng cây hai bên	65		