

MANGA BIBLE

荻野仁 主编

铅笔俱乐部 编

邓桦桦 译

卷末
附线稿

色彩与黑白 篇

广西美术出版社

日本纸上动漫
技法全书

NO.

4

图书在版编目 (C I P) 数据

日本纸上动漫技法全书. 4, 色彩与黑白篇 / (日) 荻野仁主编; 日本铅笔俱乐部编; 邓烨桦译. — 南宁: 广西美术出版社, 2013.6
ISBN 978-7-5494-0835-1

I. ①日… II. ①荻… ②日… ③邓… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 137287 号

漫画バイブル〈4〉カラーVS白黒 天地創造編

Copyright © 2005 Hitoshi Ogino Enpitsu Club

Original Japanese edition published by MAAR-SHA Publishing Co., Ltd.

Simplified Chinese translation rights arranged with MAAR-SHA Publishing Co., Ltd. through LEE's Literary Agency, Taiwan

Simplified Chinese translation rights © 2013 by Guangxi Fine Arts Publishing House Co., Ltd.

All rights reserved

本书经日本 MAAR-SHA 出版公司授权广西美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

日本纸上动漫技法全书 4 : 色彩与黑白篇

主 编 : [日] 荻野仁
编 者 : [日] 铅笔俱乐部
译 者 : 邓烨桦

图书策划 : 黄宗湖

责任编辑 : 韦丽华

版权主办 : 韦丽华

责任校对 : 陈 露 覃 燕

审 读 : 叶 萍

出版发行 : 广西美术出版社

地 址 : 南宁市望园路 9 号 530022

网 址 : www.gxfinearts.com

印 刷 : 广西南宁华侨印务有限责任公司

开 本 : 787 mm × 1092 mm 1/16

印 张 : 14.25

印 次 : 2013 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

书 号 : ISBN 978-7-5494-0835-1/J · 1735

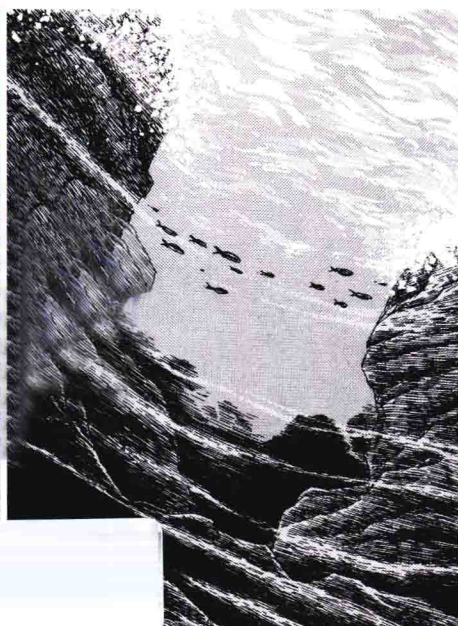
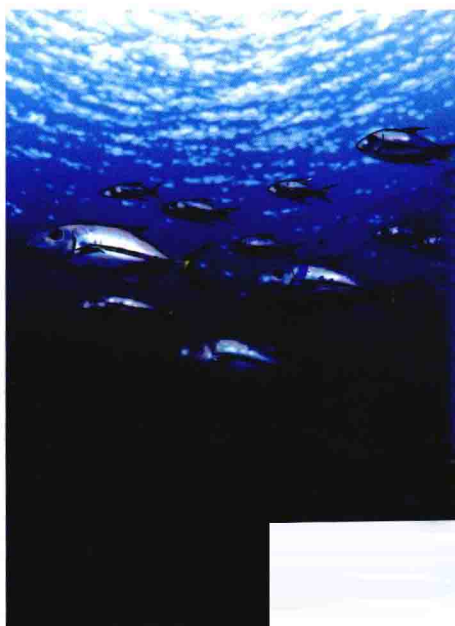
定 价 : 49.00 元

MANGA BIBLE

色彩与黑白 篇

日本纸上动漫
技法全书

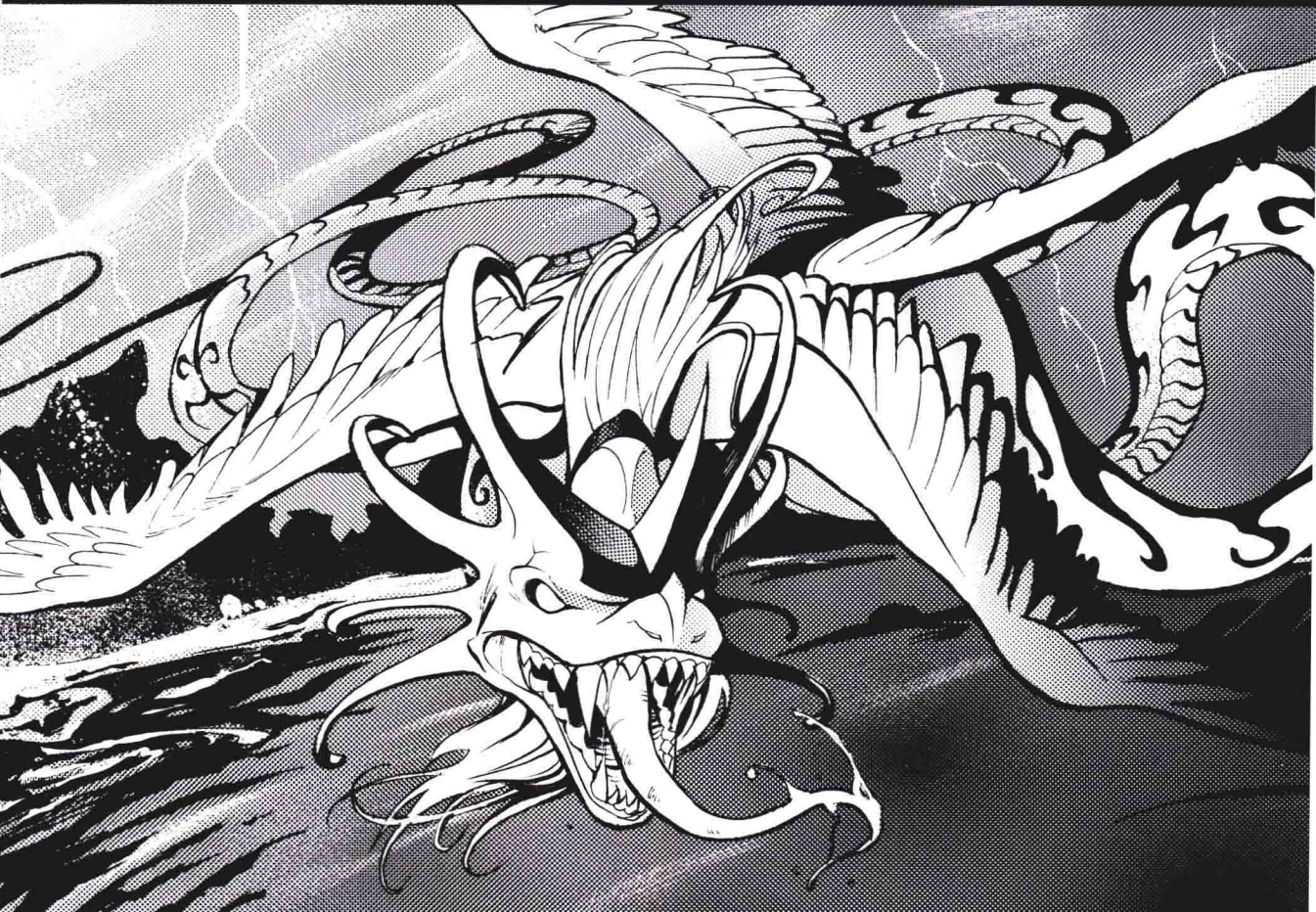
4



荻野仁

铅笔俱乐部

邓烨桦



用彩色与黑白 创造世界吧！



有丰富多样的云彩、
晚霞、夜空等。无垠
的苍穹。



有微风、强风、台风
等。可强可弱。



有红色火焰和蓝色火
焰两种。分为自然之
火和人工之火。



江河湖海。时而平静，
时而汹涌。



包括哺乳类、爬行类、
鸟类等。在世界上所
孕育着的生命。



包括木材、金属、玻
璃等。经人类之手加
工出各种质感。



用于表现人物活泼开
朗或阴郁内向等各种
个性及感情。



集合各种要素创作动漫

集合上述 8 种要素，
描绘自然现象！

此为试读，需要完整PDF请访问：www.yeritongbo.com



- 1** 涂遮盖液后给天空上色。由于光源在火山喷火口，上色时涂出波纹的感觉，使火山周围变明亮。



- 2** 给火山及湖泊上色，表现出粗糙的岩石表面和流出的熔岩。湖泊部分使用蓝色至红色的渐变效果，倒影也用彩色表现。



- 3** 用白色画熔岩的高光部分，给龙上色完成全图。给龙使用蓝色阴影，可以在红色背景中衬托龙的形象。

MONOCHROME



1 勾勒主线条，涂黑。用纱布印出山的中心部分。



2 对整体画面贴上 60 线 10% 的灰网，然后刮网点切出龙的身体，削出火山的喷火、天空、湖泊的波纹。



3 对湖泊与龙的身体贴渐变式网点。用白色涂熔岩后完成全图。

彩色 VS 黑白 技法比拼!

CONTENTS

用彩色与黑白创造世界吧!

2

彩色VS黑白 技法比拼

4

前言

8

用彩色与黑白创造世界吧!

10

色彩的基础知识

12

彩色与黑白的变换方法

14

彩色原稿的画具与技法

16

选择工具

16

选择画纸

20

基本技法

22

黑白原稿的画具与技法

28

备齐工具

28

基本技法

30

创作过程比拼

34

天

天：构成要素的种类与特点

40

天的画法

42

技法比拼

48

云

48

夏天的云—秋天的云

49

日出—中午的太阳

50

从云间射下的阳光

51

夕阳

52

傍晚的云—夜间的云

53

星空—银河

54

满月—新月

55

闪电—雪

56

雨(小雨)—雨(倾盆大雨)

57

纸上动漫连载第1回 出发

58

地：构成要素的种类与特点

60

地—的画法

62

技法比拼

68

草原

68

树

69

杂树林—竹林

70

群山

71

岩壁

72

洞窟

73

荒野

74

田园—田地

75

泥路—砂石路

76

柏油路—石板路

77

纸上动漫连载第2回 岔路

78

风

风：构成要素的种类与特点

80

风的画法

82

技法比拼

88

帽子—流云

88

肥皂泡—落叶与寒风

89

龙卷风

90

强风—暴风雪

91

纸上动漫连载第3回 疾风

92

火

火：构成要素的种类与特点

94

火的画法

96

技法比拼

102

打火机—黑暗中的火焰—房间里的火焰

102

火堆—火把

103

手持式烟花—发射式烟花

104

火灾

105

爆炸

106

象征性的火焰

108

纸上动漫连载第4回 反击!

110

生

水生：构成要素的种类与特点	132
水生：的画法	134
技法比拼	142
野狗	142
家猫：各种宠物	144
马：奔跑的动物	143
鸽子：乌鸦	145
鹰	146
昆虫类	147
蛇：蜥蜴	148
乌龟：恐龙	150
金鱼：海豚	149
海底的各种生物	151
纸上动漫连载第6回：怪物的真面目	152

水

水生：构成要素的种类与特点	112
水生：的画法	114
技法比拼	120
池塘：水面的透明感	120
湖泊：沼泽	121
小河：下水道	122
瀑布：阶梯状河流	123
海滨	124
大海	125
海面：海底	126
浮冰：雪景	127
喷泉	128
淋浴：盆浴	129
纸上动漫连载第5回：走投无路！	130

形

形：构成要素的种类与特点	174
形的画法	176
技法比拼	182
玫瑰	182
向日葵：百合	183
黑色羽毛与白色羽毛	184
多边形和蕾丝：闪光和点描	185
高兴：失望	186
惊讶：愤怒：不安：安心	187
纸上动漫连载第8回：两人一起……	188

物

物：构成要素的种类与特点	154
物的画法	156
技法比拼	162
质感表现：布：榻榻米：木纹	162
金银珠宝：玻璃：皮革	163
玻璃	164
刀：枪	165
自行车：助动车	166
摩托车	167
飞机	168
汽车：卡车	169
幻想机械	170
纸上动漫连载第7回：机械的局限	172

集合各种要素进行创作

集合各种要素进行创作：构成要素技法的种类与特点	192
雾	193
火山	194
地震	195
海啸	196
都市：崩毁	198
彩虹	200
极光	201
创造天地的诸神	202
纸上动漫连载最终回：世界上最美的景色	204
后记	206
线稿集	208

前言

说起「纸上动漫」，大家最先想到的一定是印刷在杂志上的黑白作品吧。然而，世间万物中，无论是人物，还是天空、大地、河流等自然现象，都不存在「原本就是黑白」的东西。现实中绝大部分的事物都有缤纷绚丽的色彩。

因此，本书的主题就是「探究彩色与黑白纸上动漫创作技法的奥秘」。寻求用彩色以及黑白表现世界上一切事物的有效方法也正是本书的主旨。

当然，本书对于讲解「一切事物」的表现而言，页数实在是太多了。但是，本书已经最大限度地选取了精华部分。《日本纸上动漫技法全书 3》以画人物为主，这本《日本纸上动漫技法全书 4》则以背景为中心展开讲解。

在实际学习动漫的过程中，大家会发现，本书所讲述的「背景」与「色彩」是相当难掌握的部分，这部分并不是单靠想象就可以画好的。但只要掌握其中的诀窍，相信大家就能在动漫技法上有相当大的进步。

无论是创作彩色还是黑白效果的动漫作品，当您在表现方法上遇到困难时，希望本书能够助您一臂之力。

荻野仁



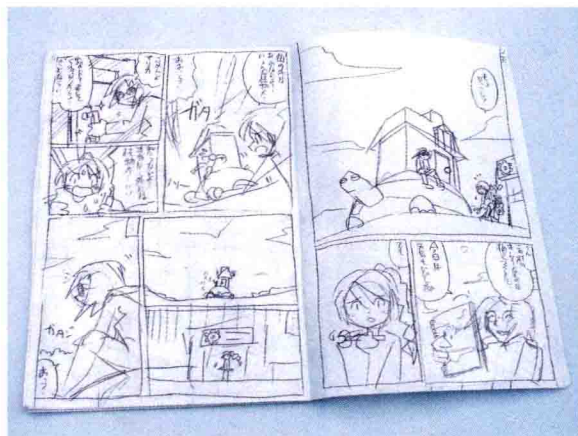
COLOR



彩色
VS
黑白
技法
比拼

MONOCHROME

【创作故事的过程】



将草稿订在一起做成草稿本。可以用来确认成品翻开时的大致样式。

用彩色与黑白 创造世界吧！

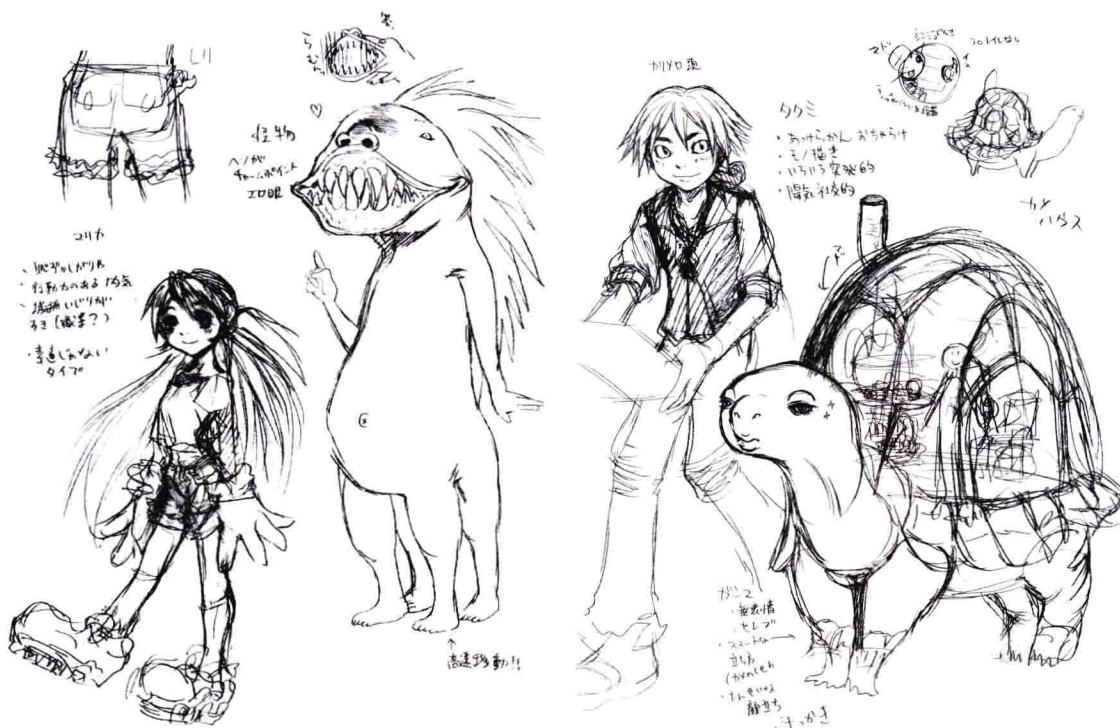
彩色VS黑白 技法比拼

用彩色与黑白创造世界吧！

大脑中一旦闪现出动漫的创作灵感，应先将其编成故事梗概。所谓的故事梗概，是类似于剧本大纲的东西，它是剧本创作的基础。不过对于动漫而言，故事梗概本身也包含有剧本的内容，不一定要在剧本创作之前完成。可以先对整体的创意进行整理，作大致的页面划分。然后，以此为基础画类似于分镜头本的草稿，由此创作出动漫式的故事过程。

【设定好角色并画入本子内】

为了更容易地把握作品的世界观，要先设定好出场人物。基本上只要设定男主角、女主角、次要角色、敌人等主要人物就可以了。不过，有时根据需要，最好也设定一下其他的角色，这样画起来会更容易。职业漫画家中，有的单是角色设定就可以画满一个本子。



【用概念画表现世界观】



无论是刊载在杂志上的纸上动漫还是热门连载漫画，用彩画作扉页画的情况相当多。另外，绝大多数海报与单行本封面也使用彩画。画封面时，最好能以自己的风格表现出出场人物的个性与故事的起源。如「这种性格的角色应该穿这种颜色的衣服」，「这部作品表现的世界观是这样的，所以画面中应该包含这样的东西」等，总之创作时要尽量发挥想象力。



确定动漫的标题后制作图标。为了表现阿匠与玛丽卡在环游世界的途中，一路上不断发现美丽的风景，使用这个图标。

【用漫画分格表现世界观】

●制作彩页……实际上，大部分漫画作家基本上是没有机会制作彩页的，除非是非常有人气的漫画家，不过还是有必要先培养出彩页制作的能力。彩画能给读者留下强烈的印象，它所表现出的信息量绝不是黑白画所能相比的。

●制作黑白页……通常的漫画都是单色印刷（参照第15页），所以我们需要学习黑白画的制作。与彩画相反，黑白画所表达的信息量较少，正因为如此，更需要锻炼能够将信息明确传达给读者的画技。主线条绘画部分基本相似，而网点选择、涂黑密度等部分就有很大的差别。这些都在很大程度上影响漫画给读者的整体印象。

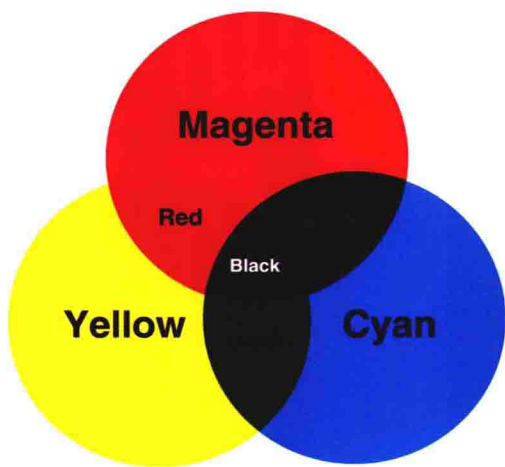


在各章主题之后，以连载形式刊载该动漫作品！

介绍彩色画格与黑白画格的技法比较，请将其作为画动漫的参考。

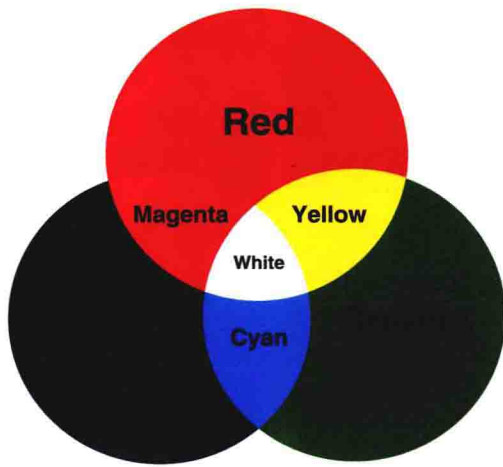
色彩的基础知识

【所有的颜色都可以用 RGB 与 CMY 来表现】



● CMY

颜料三原色
由青色(Cyan) 紫红色(Magenta) 黄色(Yellow) 三种颜色的英文首字母组成, 是彩色印刷中使用的三原色。这三种颜色混合后得到黑色。只是由于实际上得到的是较淡的黑色, 印刷上再追加黑色(K), 使用「CMYK」四色。
这里的三原色与颜料混合情况相同, 如上图一般, 紫红色与黄色的颜料混合可以得出红色。
理论上只要有这三种颜色与白色, 就可以调出所有的颜色, 但是由于这样太过麻烦, 而且有一些颜色很难调出来, 所以通常使用现成的颜料与彩色铅笔等。

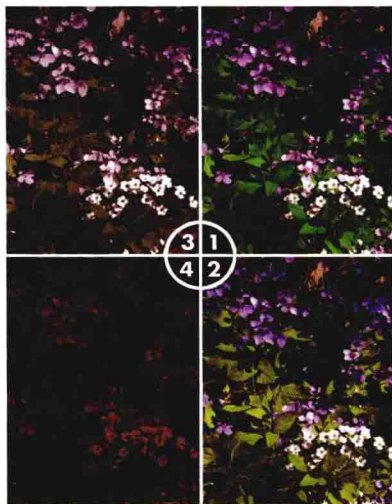
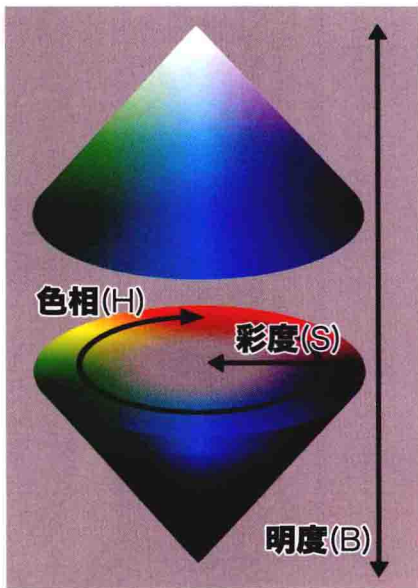


● RGB

色光三原色
由红(Red) 绿(Green) 蓝(Blue) 三种颜色的英文首字母组成, 是电视及电脑所使用的色彩信息构成基本要素。RGB的颜色越加越亮。
R、G、B 各占100%时颜色为白色, 各自为0%时则为黑色。由于RGB与颜料的三原色不同, 即使将红色颜料与绿色颜料混合, 也不会如上图般得到黄色。画画时更为重要的是CMY三原色。

● HSB

表现色彩时需要知道的三个要素: 色相(Hue)、彩度(Saturation)、明度(Brightness)。色相指的是偏红或偏蓝的色调。彩度也叫饱和度, 指色彩的鲜艳程度。饱和度低则变为灰色, 无色饱和度的颜色则称为无彩色。明度指的是色彩的明亮程度, 亮度最高时变为白色, 最低则变为黑色。所有的颜色都可以通过这三种要素的组合表现出来。右侧的照片便是其中一个例子。以这三种要素为基础, 画彩图时活用相关技巧, 就能够扩大用色的范围, 增加表现的灵活性。



3. 彩度低
4. 明度低

1. 原照片
2. 色相偏蓝

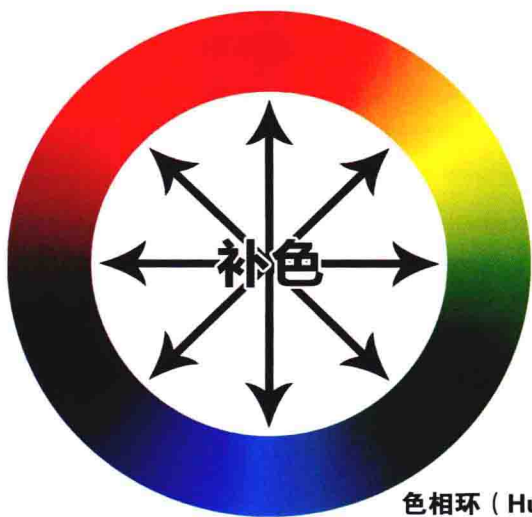
COLOR and MOCHROME

【用补色（反色）增加画面视觉效果与画阴影部分】

●补色

颜色与补色混合必然得到无彩色！想增加画面视觉效果或者涂阴影色时，建议使用补色。

色相环上方向相反的颜色互为补色。所谓补色，指的就是反色。将方向相反的颜色混合则得到无彩色。举例说明，青色的补色是红色，紫红色的补色是绿色，黄色的补色是蓝色，紫红色的补色是绿色，黄色的补色是蓝色。也就是前面提到的RGB与CMY互为补色关系。加入阴影时，最初总会想要使用黑色，但是在阴影中使用补色代替黑色的话，物体看起来会显得更为自然。当然，并不是说所有物体的阴影都是使用补色最好。动画风格的画中，有时反而不用补色为好。加工动画风格的图片时，使用同种颜色与同色系颜色反复涂色，更能表现出阴影效果。



色相环 (Hue)

●用补色增加视觉效果



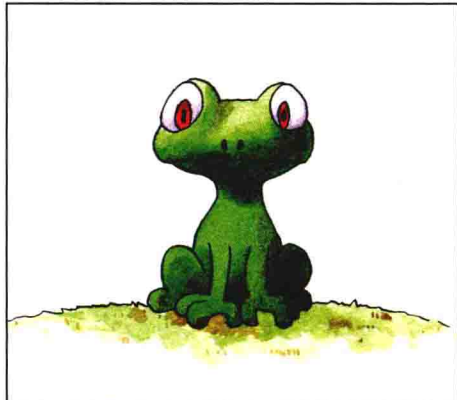
这是使用补色的例子。使画中的各种颜色相互反衬，比同色系颜色的画面给人的视觉感觉更为强烈。

●仅用同色系颜色



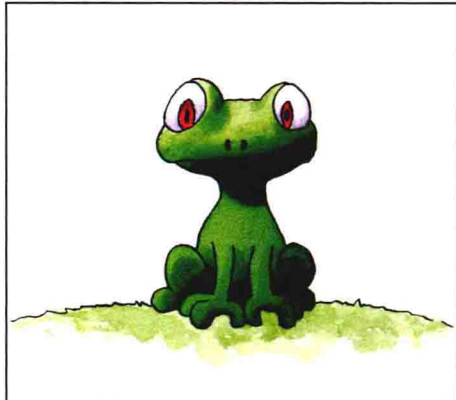
这是仅使用同色系颜色的例子。整体而言会显得单调，缺乏趣味性。

●用补色涂阴影



这是使用补色涂阴影的例子。能够表现出绘画风格、相片风格的稍带立体感的感觉。

●用同色系涂阴影

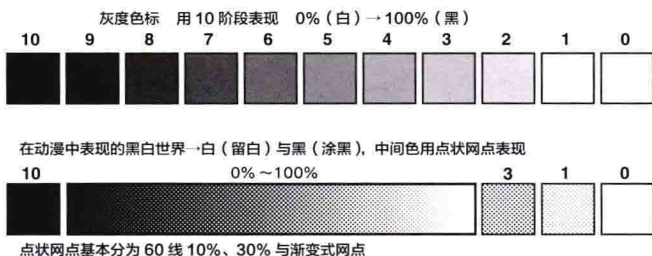


这是使用同色系涂阴影的例子。看起来有动画与插画风格。需要表现这种风格的时候，使用这种手法完全没有问题。

彩色与黑白的变换方法

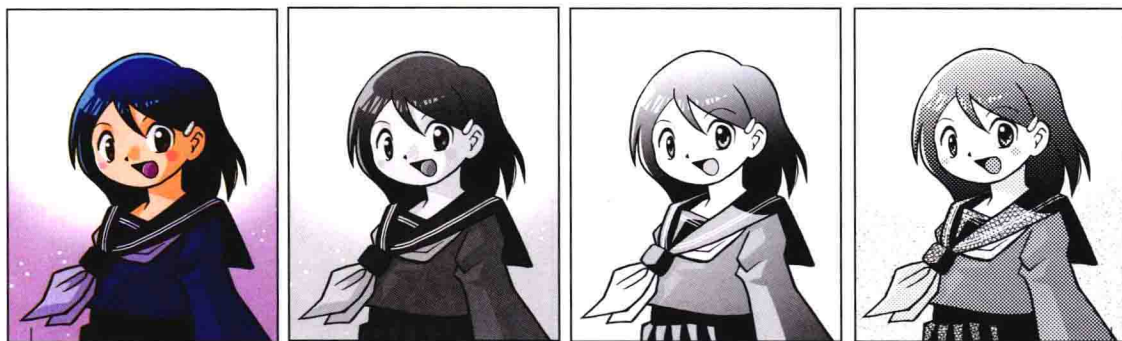
【用灰网替换中间色】

将彩图转化为黑白图时，在中间加一层灰度会更好。所谓灰度是指从黑到白之间的渐变程度，也可以说是从彩色原稿中除去色相，仅剩亮度的颜色。



纸上动漫中，最好将此灰度表进一步简化，分成几种灰网。希望大家记住的是比较基础的白（0%）、黑（100%）、淡灰（10%）、深灰（30%）、渐变式（0~100%）。在纸上动漫中，使用黑白加上三种网点，就基本能表现出所有画面了。

●彩色→灰度色标→黑白世界



彩色 → 灰色（10阶色调） → 简化为4阶色调 → 用网状网点、灰网表现中间色

以浓度进行替换 强对比度 变换中间色

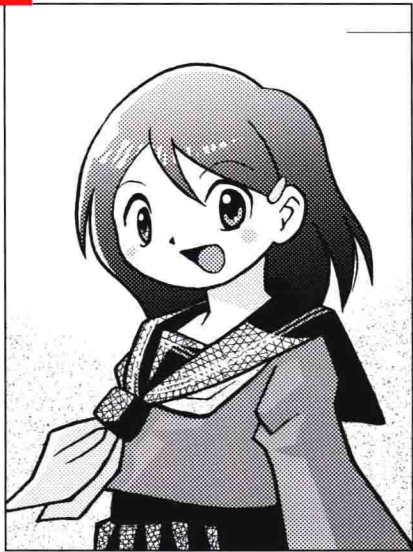
彩色世界

中间色比较！

黑白世界



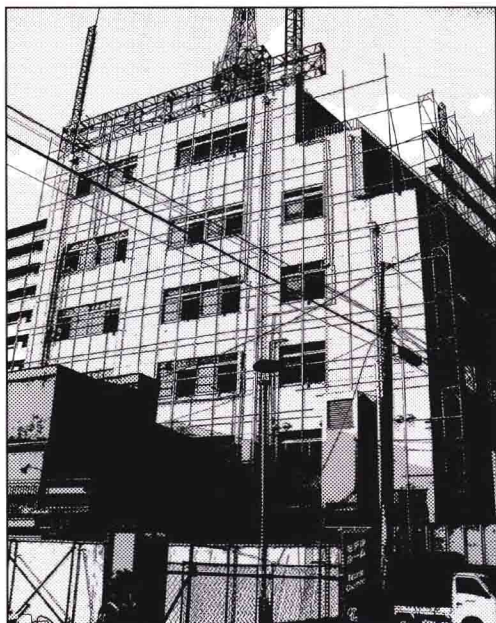
一对比就可以看出，画面的对比度加强了。对比度指的是明度对比差别，对比度最高时只剩下黑与白两种颜色。
黑白动漫中根据「哪里涂黑、哪里色浓、哪里色淡、哪里留白」这样的大致感觉进行颜色的替换。



COLOR and MOCHROME

→从彩色世界到黑白世界

试着用漫画风格的黑白背景画替换全彩的照片。如前一页所述，基本要素是黑与白以及三种网点。只是渐变式网点并非一定要使用，而是仅在使网点在画面中自然过渡时使用。从这个角度而言，也可以说基本要素是黑与白以及浓淡两种网点。



将彩图照片变换为漫画风格背景画的效果。白云依然留白，天空与大楼的明亮部分使用 10% 网点，大楼的一部分与旗帜使用 30% 网点，大楼的阴影用涂黑表现。动漫的基本理念是“夸张”。减少实物的颜色数量进行夸张，能够更为简单地表现对象。



对比相对较为明显的照片。一般的自然景物的阴影虽然不会都如此清晰，但是所有景物都有阴影。确定光源位置是黑白画表现阴影的诀窍之一。另一个要点是对物体的颜色浓淡有一个大概的把握。

【印刷小知识】 — 4 色 · 2 色 · 1 色 —



使用 CMYK 的 4 色原稿。所谓全色原稿指的就是这种 4 色原稿。彩色海报、扉页、彩格漫画制作入稿时都使用 4 色印刷后刊载。



使用 CMYK 的其中 2 色。青色与紫红色的双色原稿。不止这两种颜色，也有使用青与黑或者紫红与黑的双色原稿，还有使用 CMYK 以外的颜色称作“特色”的双色原稿。



黑白原稿。一般简称为“单色”或“黑白”。通常的纸上动漫不使用灰度色标，而是直接以黑白单色原稿形式入稿。