

Creating a Cartoon Character is a pleasing thing

COMIC

漫画技法大讲堂

Comic
techniques
Auditorium

光影与构图

LANNI.X漫画工作室 主编 杨岚 编著

广西美术出版社

CREATE

PERSONALITY

COMIC

OVERALL

ROLE

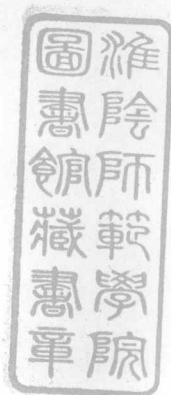
COMIC
TECHNIQUES
AUDITORIUM

1470057

漫画技法大讲堂

光影与构图

GUANGYING YU GOUTU



LANNI.X漫画工作室 主编 杨 岚 编著

Creating a Cartoon Character is a Pleasing Thing



淮阴师院图书馆1470057

 广西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

漫画大讲堂. 光影与构图 / 杨岚编著. -- 南宁 : 广西
美术出版社, 2012.6

ISBN 978-7-5494-0560-2

I. ①漫… II. ①杨… III. ①漫画-绘画技法-青年
读物②漫画-绘画技法-少年读物 IV. ①J218.2-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第139784号

漫画技法大讲堂——光影与构图

MANHUA JIFA DAJIANGTANG——GUANGYING YU GOUTU

主 编 : LANNI.X漫画工作室

编 著 : 杨 岚

图书策划 : 陈先卓

责任编辑 : 陈先卓

责任校对 : 肖丽新 尚永红 黎炜

审 读 : 陈宇虹

装帧设计 : 熊燕飞

出 版 人 : 蓝小星

终 审 : 黄宗湖

出版发行 : 广西美术出版社

地 址 : 南宁市望园路9号

邮 编 : 530022

网 址 : www.gxfinearts.com

投稿热线 : 0771-5701327 联系人 : 陈先卓

印 刷 : 广西万泰印务有限公司

版 次 : 2012年7月第1版

印 次 : 2012年7月第1次印刷

开 本 : 889 mm × 1194 mm 1/16

印 张 : 12

书 号 : ISBN 978-7-5494-0560-2/J·1633

定 价 : 39.00元

前言

巧妙运用光影和构图构成画面的情境

1

5

第

章

构图的基础知识

1.1 什么是构图	6
1.2 三分法	11
1.3 常用构图的基本框架	15
a. 三角形构图	15
b. 倒三角构图	17
c. 圆形构图	20
d. S型、L型、T型、框架型构图	22
e. 倒转的构图	29
f. 运用大小差的构图	30
g. 留白构图	32
1.4 单幅漫画的制作流程	34

37

第

二章

光影的基础知识

2.1 光影的常识	38
a. 面部阴影表现基础	38
b. 身体阴影表现基础	39
2.2 光影的强弱表现	40
a. 普通光线	40
b. 强光线	42
c. 弱光线	44
d. 无须添加阴影的情况	46
2.3 不同光照下的光影效果	47
a. 面部	47
b. 全身	54
2.4 不同光源形成光影的表现	61
a. 太阳光与月光(自然光源)	61
b. 点光源(如手电筒等小道具散发的光芒)	64
c. 聚光灯(戏剧性的光线)	66
d. 概念化阴影	69
e. 投影	72
2.5 不同风格的光影效果	75
a. 黑白分明的强对比效果	75
b. 渐变式的柔和效果	76

81

第

三章

深入构图的运用

3.1 漫画分镜制作流程	82
3.2 视点构图	87
a. 极端透视效果	88
b. 冲破画面	90

目录

第 四 章

深入光影的运用

- 4.1 光影是体现立体感的基础
 - a. 如何体现女性的丰满
 - b. 如何体现男性的肌肉
 - c. 描绘头发的质感
 - d. 描绘服饰的质感
- 4.2 表现面部情感

- c. 阻碍流向
- 3.3 具有临场感的丰满构图
- 3.4 强调意境的留白构图
- 3.5 单人构图、双人构图与群体构图
 - a. 单人构图——强调动态与表情
 - b. 双人构图——强调相互呼应
 - c. 群体构图——强调经营位置
- 3.6 纵向构图与横向构图
 - a. 有纵深感觉的扉页（纵向构图）
 - b. 有广阔空间的跨页（横向构图）

第 五 章

通过10个情境的描绘看光影与构图的综合运用

- 5.1 爱恋
- 5.2 孤单
- 5.3 绝望
- 5.4 悲伤
- 5.5 愤怒
- 5.6 不安
- 5.7 惊惧
- 5.8 阴森
- 5.9 释然
- 5.10 憧憬

第 六 章

通过8个事件的描绘看光影与构图的综合运用

- 6.1 对峙
- 6.2 追逐
- 6.3 坠落
- 6.4 飞升
- 6.5 失衡
- 6.6 登场
- 6.7 前进
- 6.8 离去

第 七 章

如何将光影与构图运用于彩页

- 7.1 完整的上色流程图
- 7.2 彩图欣赏

前言

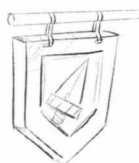
巧妙运用光影和构图构成画面的情境

首先构思

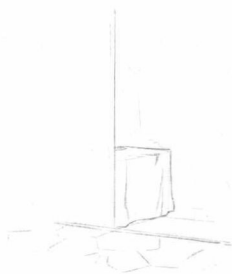


一个角色
+
一个道具
+
一个场景

+



+



进而组成一张图画，图中人物、道具与场景随意摆放，它们之间没有关联，缺乏互动，让人看起来摸不着头脑。这幅毫无构图的画没有任何美感。

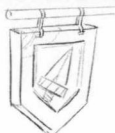


1. 还是相同的:

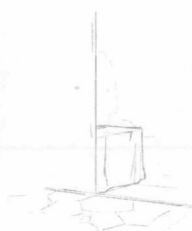
一个角色
+
一个道具
+
一个场景



+



+



2. 进而想方设法地将你所画的人物、道具和场景合理又美观地安放在一个画框内，这就是构图。构图使画面产生美感。



错误示范1



硬塞一个不相称的道具或场景给既定的人物，反而会破坏画面的和谐。

错误示范2



场景和道具集中在画面的左侧，显得构图不平衡。

3. 有了构图似乎还不够完美，只有线条的画面显得有些单薄。我们假设光源在人物的右上方（日光），进一步来为人物、道具和场景添加阴影，画面的立体感就呈现出来了。

4. 在画阴影的同时，着重刻画出各种物体的质感，如：猫耳、尾巴、皮靴等。



正确的搭配与构图



第一章

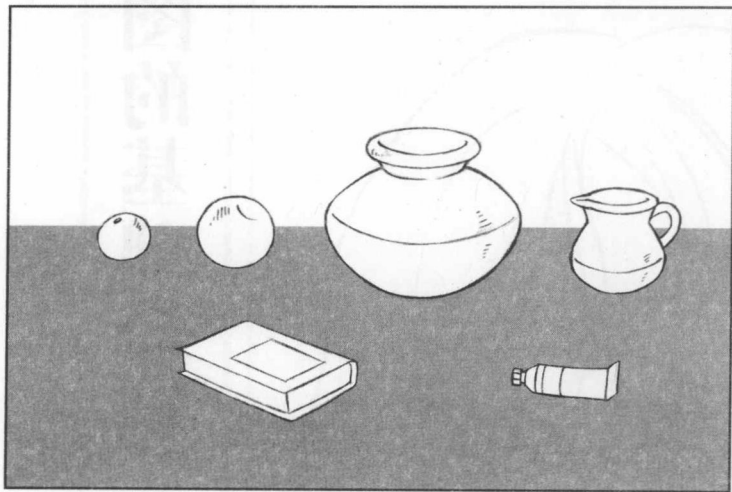
构图的基础知识



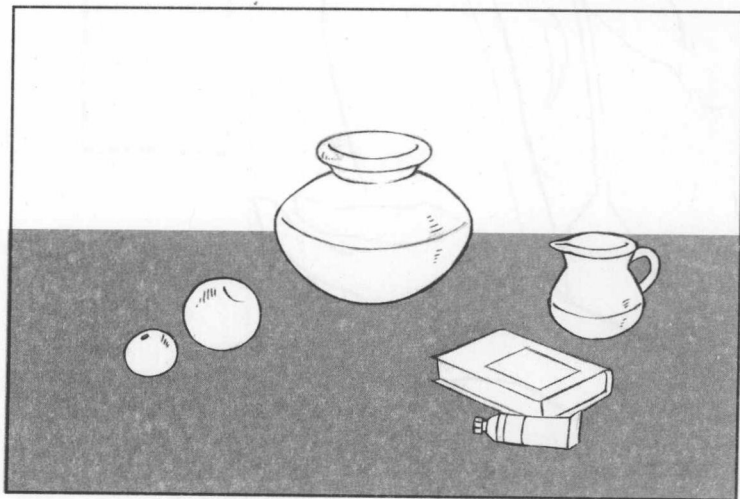
1.1 什么是构图

单幅漫画最需注重构图

如何经营画面位置，将角色放置在画面何处，都需费一番心思。构图就是用画笔在纸面上经营位置，以求画面更生动美观。构图是构思画面的第一步，构图营造动态和气势，将观者带入其中。



比如，并排放置的几个物体彼此孤立，看起来呆板，缺乏纵深感。



将物体分三组放置（大罐子；小罐子、书、颜料；两个水果），添加了聚散关系和遮挡效果的构图就比较生动。



国画最讲究构图，即使画中只有一段枯枝和一只鸟，生动之处也全在经营位置。漫画也是如此，不同构图能产生不同效果。

构图时初学者要注意的几点

■适当取舍

构图中，初学者最易犯的问题便是“太贪心”了，想把所有所见所感都画出来，但是这样会使画面复杂、凌乱，缺乏一个明确的主题，有时便成画蛇添足。



范例：

突出描绘像花一般绽放的衣领，略去了衣服的下半段。

构图第一条法则便是要懂得取舍，在选材中作出适当的省略和裁切，这样画面的主题便会更加突出，读者也更容易读懂画面而产生共鸣。并且无意义堆砌的构图远不如简单明快的构图带来的视觉感官舒服。

■主次要分明

“主”就是主角、主体，作画者最想表达的东西，而“次”就是配角，用来陪衬出主角的存在。而在画面中我们可以用前景、中景、背景再配合景深、距离远近、位置、色彩等达成主次分明，让读者有一个深刻的印象。



范例：

主角在前景处，配角分别在中景和背景处。通过距离的远近突出了主角的重要地位，也显示出配角的陪衬作用。

■ 运用对比

我们可以利用对比来突出主题或令画面变得有趣，基本上有5个可以利用的对比方法：

明暗、大小、远近、颜色、高低。

在同一幅画中，几个角色之间要形成对比，这样每个角色的个性和样貌才能突出，才能区别于他人。



范例1:

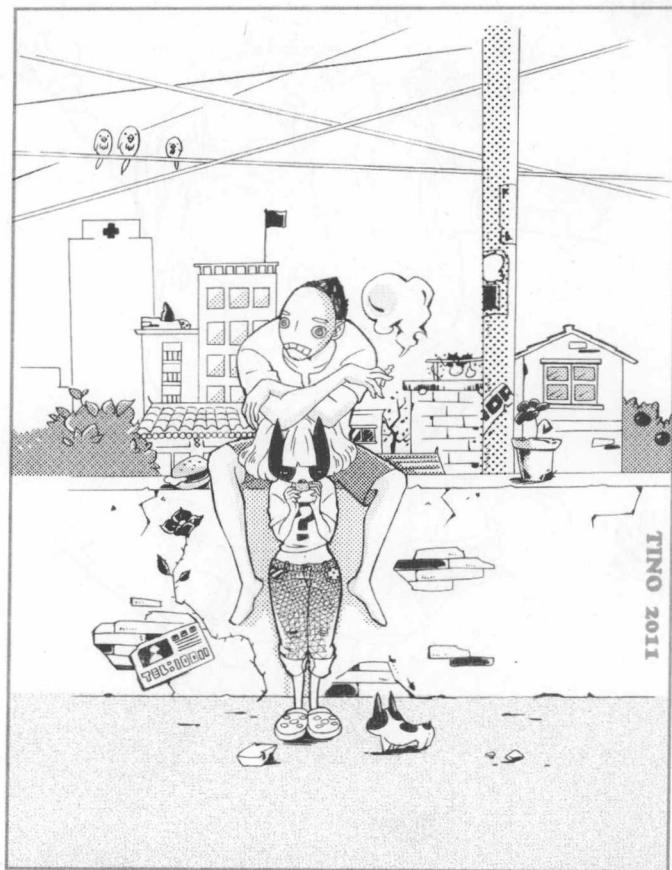
两个角色身形的大小胖瘦有着强烈的对比。

范例2:

上色之后，浅色的胖子机器人和深色的瘦子机器人在颜色上也形成了鲜明的对比。

■ 互相呼应

互相呼应其实也可视为运用对比的延续，有时两样独立的东西出现在同一个画面上便会发生有趣的联系，令读者有一个幻想的空间。画面上同时出现的几个角色之间应该相互呼应（动态的呼应、表情的呼应等）。

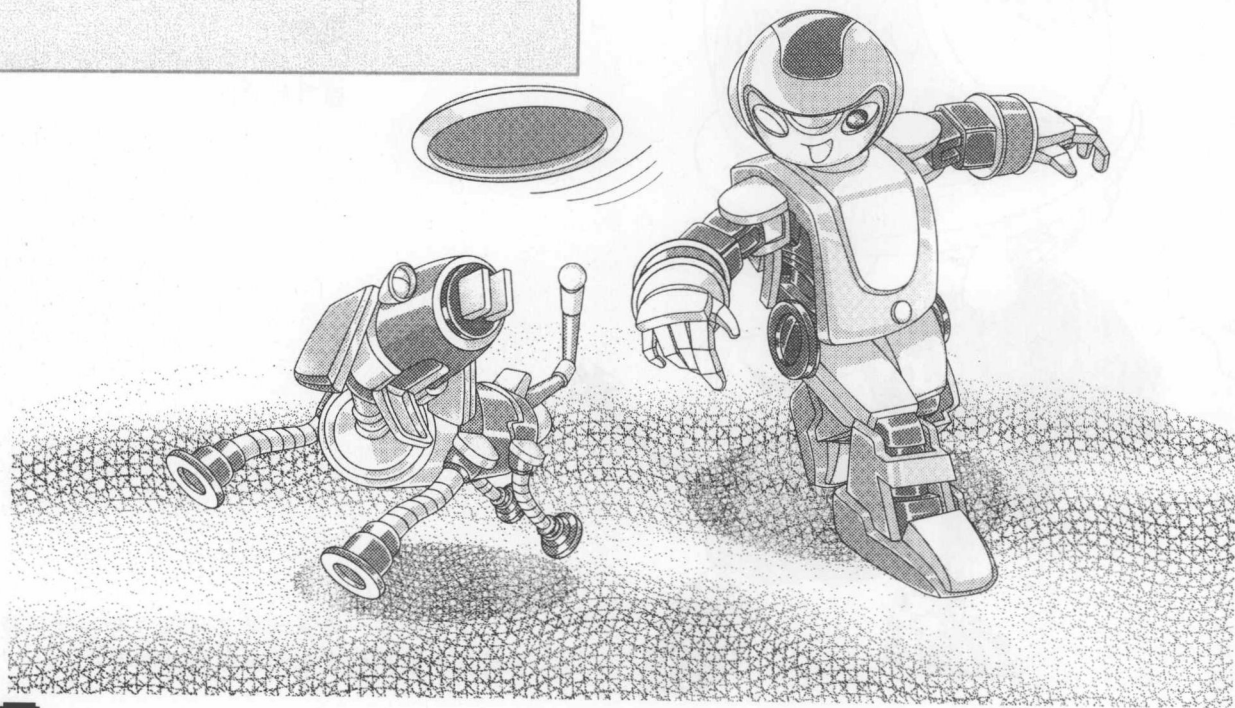


范例1:

主角之间亲昵的动作和截然不同的表情使画面富有趣味。

范例2:

飞盘成为机器人和机器狗之间的联系。



1.2 三分法——描绘富有静态美的构图

传达静态美的画面需要借用平衡的构图。均衡与对称是构图的基础，主要作用是使画面具有稳定性。均衡与对称不是平均，它是一种合乎逻辑的比例关系。我们借助“三分法”来达到构图的平衡。

“三分法”是“黄金分割”的简化版，黄金分割是指事物各部分间一定的数学比例关系。这种比例最能引起人的美感。

模仿米勒的《拾穗人》构图运用黄金比例来将画面分割为九格（图1）。四条辅助线的四个交点分别成为这幅画的兴趣中心。主角和配角分别放置在不同的兴趣中心上（图2）。这种构图看起来稳定而又富有变化。

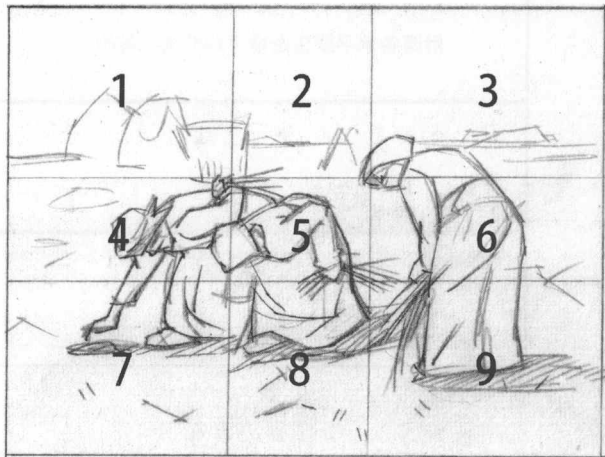


图1

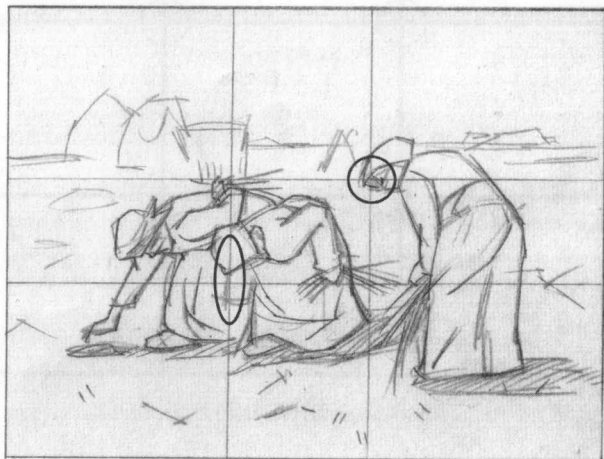
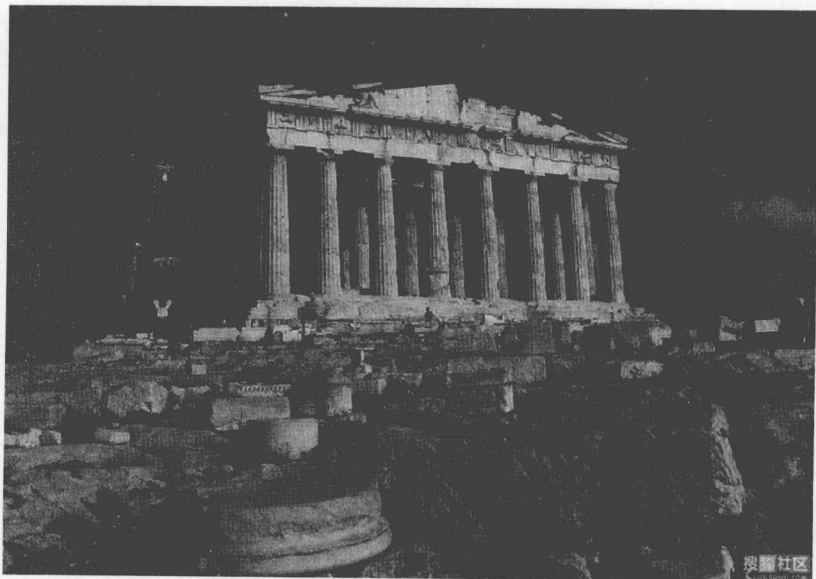


图2

模仿米勒《拾穗人》的构图

“三分法”即是将画面平均分为九格，简化了黄金分割画面的方法，也能带来同样的构图效果。

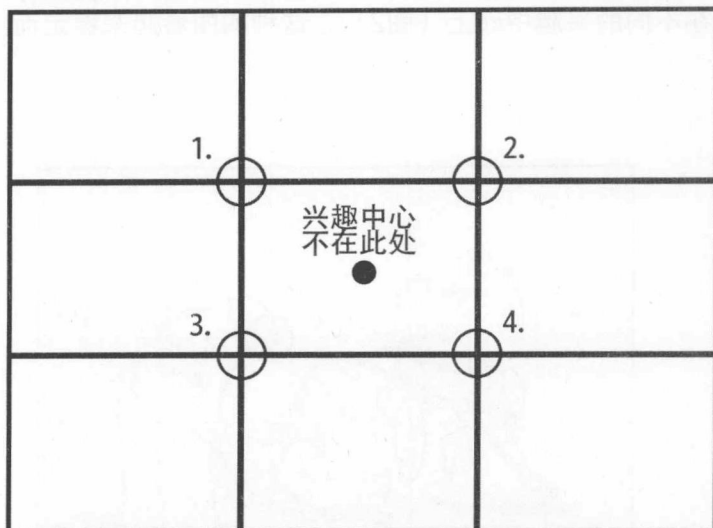
希腊帕特农神庙柱状底座占神庙总高度的 $\frac{2}{3}$ ，上方的三角形屋顶占 $\frac{1}{3}$ 。运用了三分法法则。



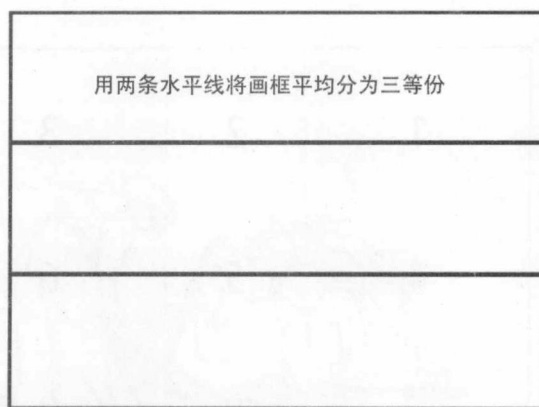
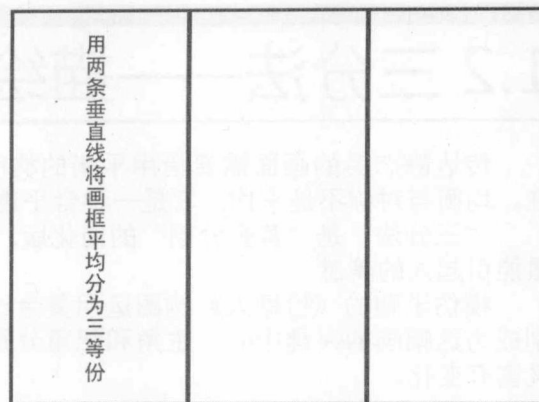
三分法法则其基本目的就是避免对称式构图（对称式构图通常把主要物体画于画面中央，这往往令人厌）。

兴趣中心往往不在画面的正中。

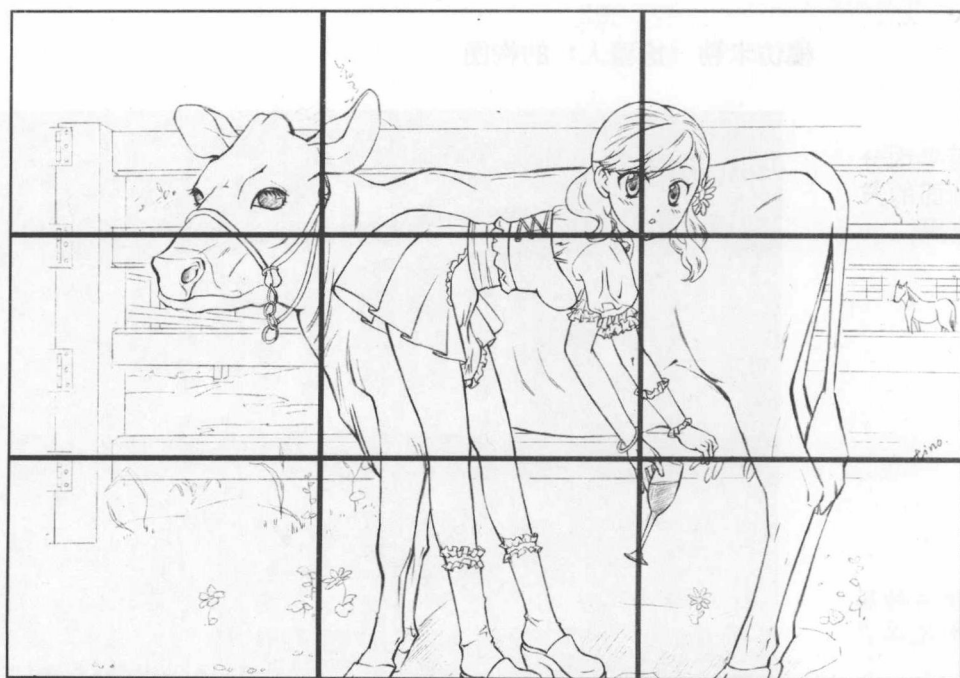
（切记：构图时绝不可以将画框分为两个相等的部分。）



四个交点是画面的兴趣中心。



1. 用两条纵线平分画面为三等份。
 2. 用两条横线平分画面为三等份。
- 这是一种更为简化的三分法，也可以用于构图。



范例：

女孩的面部和奶牛的头部置于上方的两个兴趣中心。这样的构图稳定而又不失变化。