

MANGA BIBLE

日本
纸上动漫
技法全书

NO. 1

主编 塚本博义

● 铅笔俱乐部

● 张贵生

光影效果篇

卷末
附线稿

图书在版编目(CIP)数据

日本纸上动漫技法全书. 1, 光影效果篇 / (日) 塚
本博义主编; 日本铅笔俱乐部编; 张贵生译. — 南宁:
广西美术出版社, 2013.6
ISBN 978-7-5494-0833-7

I. ①日… II. ①塚… ②日… ③张… 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 137293 号

漫画バイブル〈1〉光と影の演出編

Copyright © 2003 Hiroyoshi Tsukamoto 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 1: 光影效果篇

主 编: [日] 塚本博义
编 者: [日] 铅笔俱乐部
译 者: 张贵生

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: 叶 萍 林 丽

审 读: 陈 露

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: 南宁市社会福利印刷厂

开 本: 787 mm × 1092 mm 1/16

印 张: 11.5

印 次: 2013 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5494-0833-7/J · 1732

定 价: 35.00 元

MANGA BIBLE

日本纸上动漫
技法全书

NO. 1



光 影 效 果

篇

主编 塚本博义

编 铅笔俱乐部

译 张贵生

广西美术出版社

Light & Shadow

人物的魅力取决于 [光与影的表现]



在拍电影或摄影现场，很多时候通过灯光设计的手法来使拍摄对象充满魅力。

那么，从哪个角度采光才能充分展现人物的个性呢？

本书将教你在各种动漫场景中运用光影手段来提升人物的魅力。

做一名光影设计师

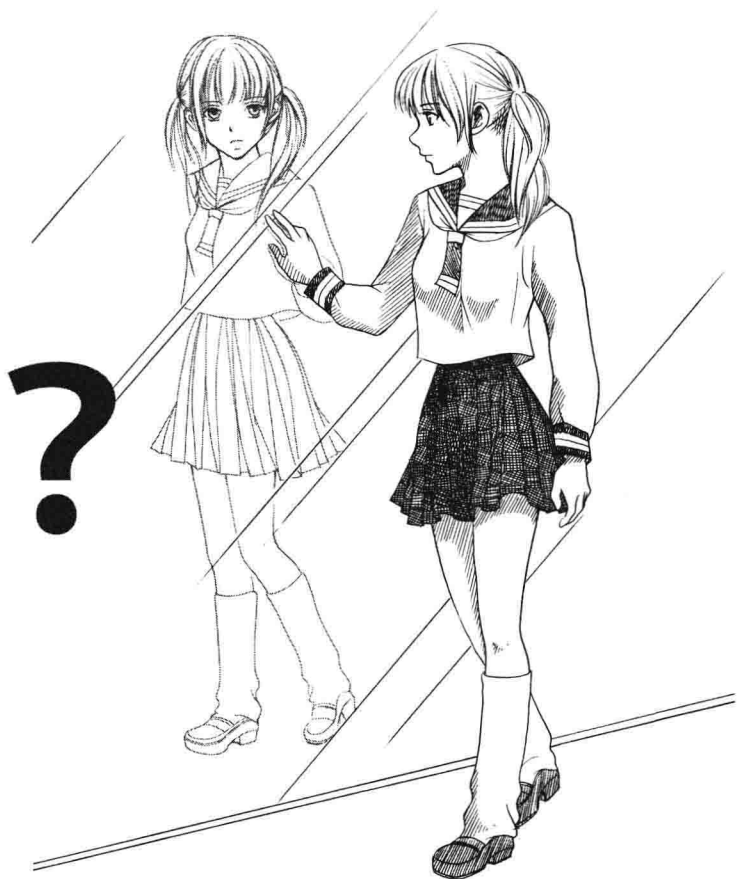


此情此景如何描绘?

镜中的自己

这是注视玻璃橱窗时的场景。怎样画出映照在橱窗上的人物形象?

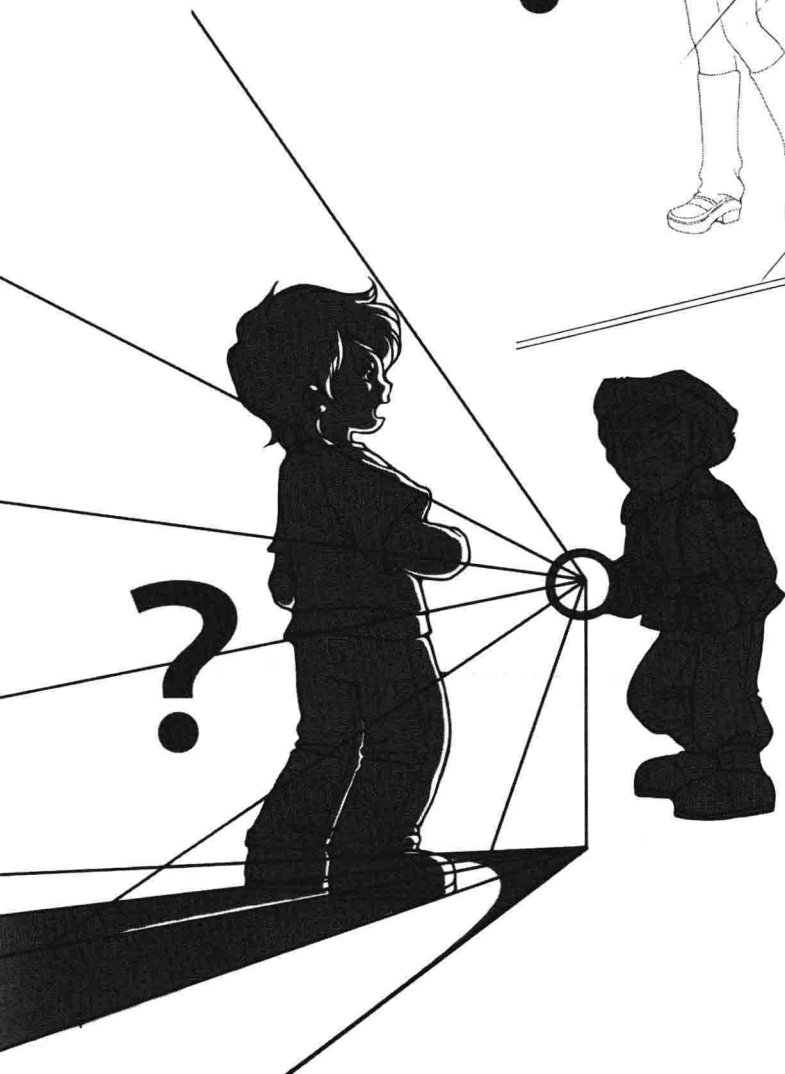
→答案参照 P105



地面上的人影

这是人物被手电筒照射时的情景。像这种在特殊的光线下，人物映在地面上的影子怎样画?

→答案参照 P115



用光影效果来表现质感

A 牛仔裤



B 皮裤



服装的质感和褶皱的阴影

左侧 A、B 两幅图是用同样的基础图通过变换笔法完成的。图 A 是牛仔裤，图 B 是皮裤。通过变换笔法，可以表现人物着装的质感差别。

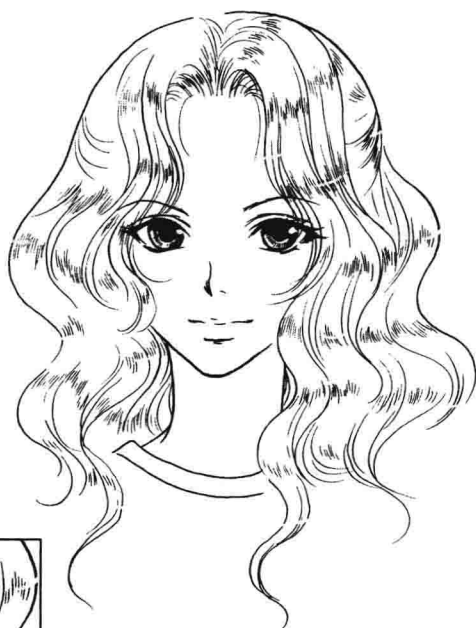
发形的质感

下面 A、B 两幅图是同一人物通过改变发型完成的。A 为干爽的直接，B 为波浪形的金发。

A 直发



B 金色卷发



前言

为了学好绘画，我常常看电影。最初一般都关心整个故事情节，后来为了观察画面的整体构成，就消掉声音，主要关注自己感兴趣的场面。

在观看某部电影名著时，我看到很多活灵活现的剧中人物：贪婪者、懦弱者、争强好胜者……每个剧中人物的个性与情感描写都会让人感到奇妙。

在看电影制作花絮时，有这样一幕，导演指示工作人员说：“灯光用伦勃朗光！”

伦勃朗是一位荷兰画家，他发现了表现光影效果的绘画技法（明暗法），这种充满阳光的表现手法，在绘画界引发了一场革命。要表现光，关键在于是否能处理好其对象阴影的表现。伦勃朗的绘画中，暗的成分较以前的画作有所增加，这样更增加了光的透明度。

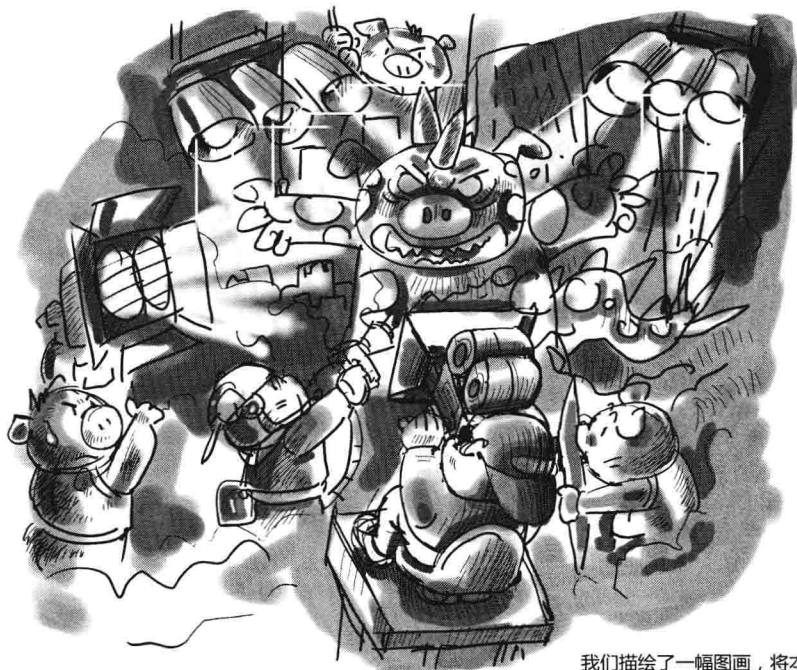
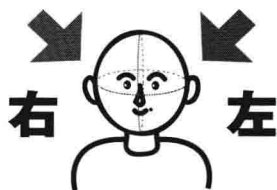
目前在日本动漫界，两种手法并用：一方面充分发挥纯粹白的空间的作用；另一方面像国外动漫那样，注重光影效果的表现。正因为设计了适合各类场景的画面，日本才占据了独具匠心的世界“动漫”地位。

本书的策划和制作，希望能对活跃在动漫界的同仁有所帮助。

塚本博义

光线方向的确定

本书所标注的光线方向以作品中人物视线的角度为准。



我们描绘了一幅图画，将本书打造成一部怪兽电影，摄制组的各个工作人员都是灯光师或摄影师。

目 录

人物的魅力取决于 [光与影的表现]	2
做一名光影设计师	3
此情此景如何描绘?	4
用光影效果来表现质感	5
前 言	6

CHAPTER 1

做一名光影效果设计师 9

通过光与影打造戏剧性效果	10	表现方法 1 灯光	12
效果要优先考虑	11	运用视觉效果	12
		确定光的种类和方向	13
		表现方法 2 笔法和色调	14
		运用多样的笔法精雕细琢	17

30 个著名场景设计实例

18

描绘人物的个性

场景 1 吃惊	19
场景 2 绝望	22
场景 3 愤怒	22
场景 4 各种表情	23
场景 5 对照鲜明的两个人	24
场景 6 醉酒	26
场景 7 恋爱少女	27
场景 8 严肃认真的人物	28
场景 9 健壮的体魄	30
场景 10 丰满的形体	31

描绘自然光线

场景 11 夕阳	32
场景 12 月夜	33
场景 13 清晨	34
场景 14 透过树间的阳光	35
场景 15 燃烧的火焰	36
场景 16 在湖水中	37

表现各种光

场景 17 神奇的水晶	38
场景 18 黑暗的恐怖	39
场景 19 闪光灯	40
场景 20 前照灯	41
场景 21 大爆炸	42

描绘影像

场景 22 雨后街道	44
场景 23 镜中的我	45

描绘悬疑场景

场景 24 发现死尸	46
场景 25 身份不明	47

描绘恐怖场景

场景 26 僵尸登场	48
------------	----

描绘浪漫场景

场景 27 二人世界	49
------------	----

描绘武打场面

场景 28 格斗	50
场景 29 枪战	51

描绘科幻场景

场景 30 电子光束发射	52
--------------	----

提升人物魅力的光效

55

掌握光线的基础知识 56

基本斜光、伦勃朗光	56
掌握摄影取景技术	57

特写画面的光效 58

光线从右斜上方照射	58
光线从左斜上方照射	60
光线从正上方 / 正下方照射	62
光线从正前方 / 正后方照射	63
光线从正右侧 / 正左侧照射	64
光线从右斜下方 / 左斜下方照射	65

全身画面的光照 66

光线从右斜上方照射	66
光线从左斜上方照射	67
光线从正上方 / 正下方照射	68
光线从正前方 / 正后方照射	69
光线从正右侧 / 正左侧照射	70
光线从右斜下方 / 左斜下方照射	71

点光源的表现 72

微光	72
闪光	72

侧面角度和光线的设计 73

光线从正面照射	73
光线从背面照射	73

提升人物魅力 74

—— 通过光线设计进一步为角色增光添彩 ——

特写表现 1 缩放和画面变换 75

特写表现 2 眼中的光芒 76

表现视线 77

特写表现 3 喜怒哀乐与人物个性 78

强调表情 81

特写表现 4 头部的动作 82

刻画内心的情感 85

半身刻画 1 突出肌体 86

半身刻画 2 行动对比 88

表现两人的关系 90

表现速度感 91

全身表现 动作和角度 92

表现富于动感的动作 97

全身表现专栏

充满个性的人物群体 100

答疑 1

镜中人物如何描绘? 104

运用笔法塑造差异 107

答疑 2

地面的影子如何描绘? 110

通过地面影子表现 118

通过墙壁影子表现 121

营造光影效果 123

构思作品 124

用笔法和色调加工完成 125

作品体现不同效果

Pen & Ink 126

作品体现不同效果

Pen & Tone Training 128

直线练习 128

曲线练习 130

交叉线、点描、网点纸的练习 131

线条交织组合练习 132

浓淡渐变练习 133

涂黑、涂白、效果线的练习 134

描绘人物的光影效果 136

用三种手法描绘阴影 136

头发光泽画法练习 138

美少女角色发型一览 140

美少年角色发型一览 142

描绘服装的质感 144

服装的质感和褶皱 145

服装质感和褶皱阴影表现一览表 146

学生装 147

表现小道具的光影效果 148

小道具练习 151

描绘风景的光与影 152

夜空练习 153

用光与影的主题表现 156

后记 158

线稿集 160

做一名光影效果设计师



一缕轻柔且神秘的阳光自空中而降，烘托出梦幻般的世界，表现了人物置身其中妩媚动人的情景。

(国本牙子 绘)

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

通过光与影打造戏剧性效果

如果你希望自己能画出一幅好动漫,也许有人会对你说,要多看电影,多读书,培养自己的感受能力。这话确实有一定的道理,但是光多读多看,既不能生动地描绘自己所写的故事,也不能富有魅力地描写人物。

那么画一幅好动漫最简洁的方法是什么呢?答案就是学习表现手法。本章通过绘画表现,来介绍营造各类动漫场面的方法。单调的作品场面如果配上光效,摇身一变就成了充满魅力的图景,可以给人留下戏剧性的印象,让人就像看到一部电影或电视剧的一个场面一样。那就把自己装扮成绘画设计大师,一起来研究光与影的戏剧性效果问题吧。



表现人物个性

P19



表现自然光

P32



表现各种光

P41



表现影像

P44



表现惊险场景

P46



表现恐怖场景

P48



表现浪漫场景

P49



表现打斗场面

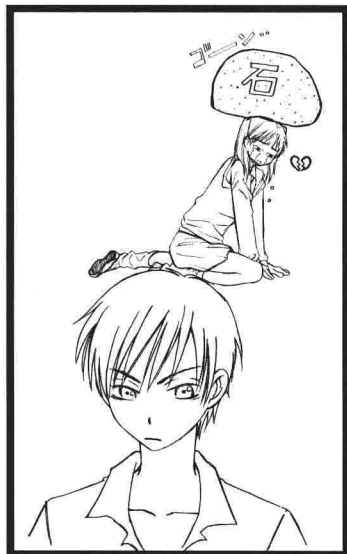
P50



表现科幻场景

P52

效果要优先考虑



左图只完成了主线条，可以看出目前的场面是怎样一种状况。但是两个人物都很平淡没有起伏，缺乏生动性。这就需用光和影的效果来渲染。

场景

她下定决心向心仪的男孩示爱，结果被拒没商量，五雷轰顶，受到强烈打击。



告诉读者（要表现的效果）

男孩漠然离去，主人公受沉重打击呆坐在那里，二者的心情对比。

- 主人公→表现心灵上受到极大创伤。
- 男 孩→态度冷漠，扬长而去。

设计

1 灯光

光源种类：聚光灯

光照方向：主人公→从正上方向正下方照射
男 孩→从正后方照射

2 笔触和色调

在光照的反面涂阴影

主人公→用纵线笔触和全涂的方式表现心灵所受伤害之深

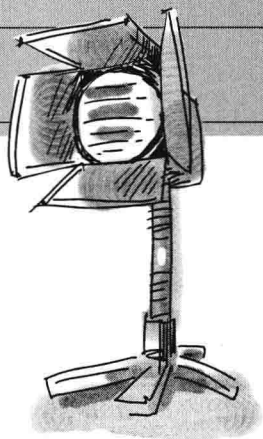
男 孩→用横线笔触表现其冷漠

效果

是否达到了预期的效果？

效果的设计方法（表现方法）
参见下页





运用视觉效果

人的视点似乎是看整体，实际上只集中在一点上看。即便是看一个场面的图景，最初映入眼帘的也只有一点。运用该效果把光集中在最想体现的地方，我们会发现视线一般集中在最亮之处，并非投向阴暗之处。



场景

向心仪的男孩示爱却被断然拒绝的少女和漠然离去的男孩。

要表现的效果

以对照的形式将二人的心境告诉读者。

A 想突出女孩 →光只照在女孩身上



效果

视线集中在遭受重大打击而呆坐在地上的女孩身上。

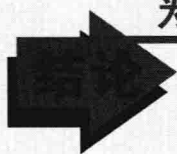
B 想突出男孩 →光只照在男孩身上



效果

视线集中在漠然离去的男孩身上。

为什么灯光表现是有效果的？

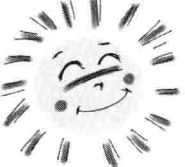
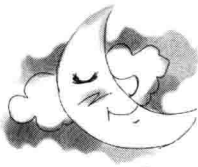
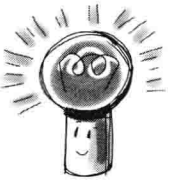
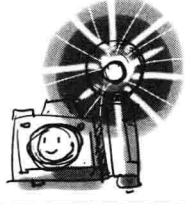
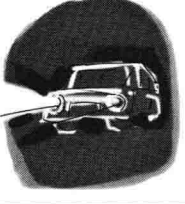


- ◎强调最想体现的地方，吸引目光
- ◎避免视线转向不想突出的地方
- ◎提高视觉印象，会记忆深刻

◆灯光表现需要思考的问题

- ① 光线投向何处？→确定光的种类和方向
- ② 阴影出现在何处？→阴影设定在与光照相反的地方
- ③ 光和影所占面积的比例→按场面的主题来确定光和影所占面积的比例

确定光的种类和方向

聚光灯	太阳光	月光	闪电	火焰
				
用于表现人物个性，光的方向自由设定。	用于描写风景表现时间带。（光源的设定参照 P112）	用于描写夜空，有效地营造气氛。（光源的设定参照 P113）	用于打雷场景，自上而下照射，效果倍增。	用于描写火焰或小道具场面，诸如打火机、蜡烛之类。
点光源	闪光灯	前照灯	爆炸	街灯
				
用于描写由中心呈放射状四散发光的小道具，如油灯或灯笼。	用于描写照相和惊恐场景。光瞬间呈放射状发散然后消失。	用于描写夜行车驶近的场景。	用于描写炸弹爆炸，光越强爆炸的力度显得越大。	用于描写黄昏和夜晚的街市，有效地表现场所和时间带。

来自各个方向的光照 以聚光灯为例

A 来自正面的光

基本没有阴影，无法显示石头的沉重感。



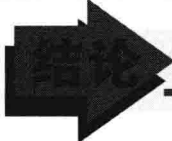
B 来自正下方的光

在和石头重力相反的方向涂上阴影，给读者一种不协调感。



C 来自正上方的光

加上石头的重力和地面的影子，表达精神上受到极大的创伤。



效果是由光的种类和方向决定的。

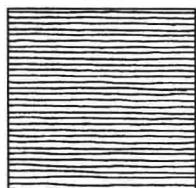


一旦确定了光的种类和方向，接下来就要确定用什么方法来涂影。基本上采用徒手画来描绘。如果轻轻涂影用网目调完成也可。但是需要注意的是，所有的影子如果都用一种笔法来描绘，画面就会产生单调的印象，这正是需要笔法表现力所在。

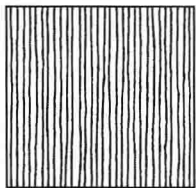
→笔法和色调练习参见 P128

描绘阴影的基本笔法

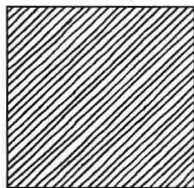
横线



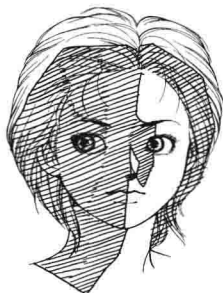
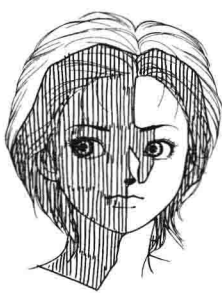
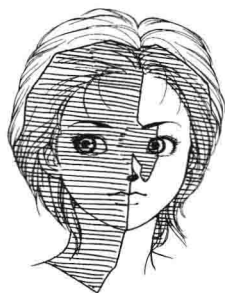
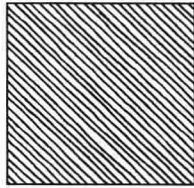
竖线



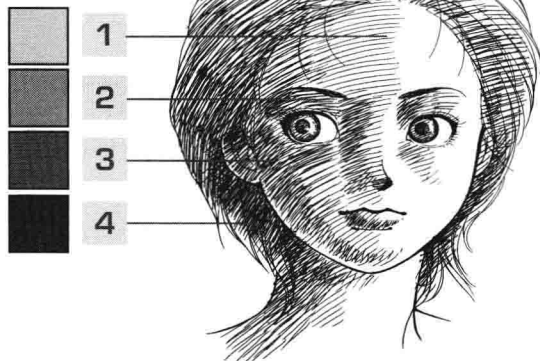
右斜线



左斜线

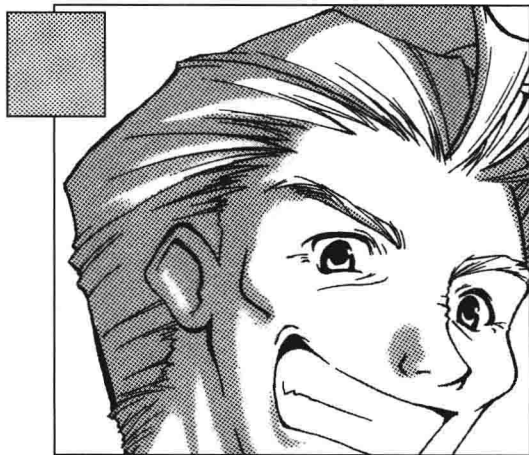


线条叠加交错按四种色阶描绘



光和影的界线通过渐变色调 1 来描绘，最暗的地方用渐变色调 4 表现。从渐变色调 1 到 4 之间的部分，如果用 2、3 中间的浓淡来表现，能够表现出真实的肉体。如果想用于增强感染力或留下深刻的印象，是非常有效的。

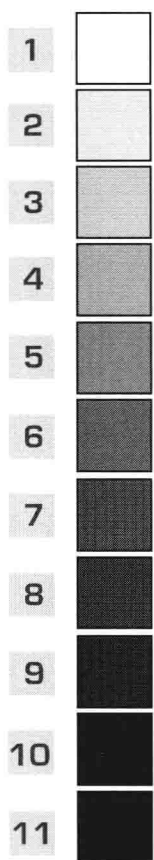
运用网点纸



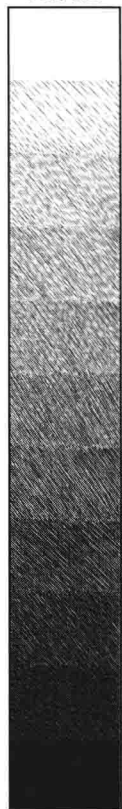
在阴影的部分贴上网点纸，用美术刀切开发光与影的界线。每个厂家都生产各种类型的网点纸张，所以在头发、肌肉以及服装上表现明暗非常方便。但使用太多会导致作品单调，所以提倡和笔法搭配灵活运用。

浓淡渐变法

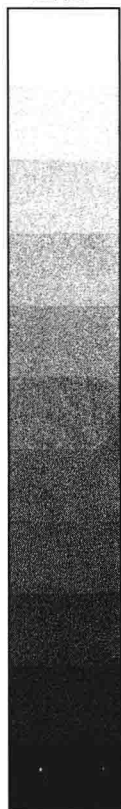
用于表现整个图形的明暗。渐变色调越多越逼真，越少越变形。



斜线笔法



点阵法



网格渐变法

线条交织描绘，网格浓淡表现变化。多用于表现人物心理状态的背景描绘或表现服装色彩明暗的描绘。

