

MANGA BIBLE

构图实践篇

广西美术出版社

主编 田中道信

编辑 铅笔俱乐部

译者 邓烨桦



卷末
附画稿

日本纸上动漫
技法全书

NO. 2

图书在版编目(CIP)数据

日本纸上动漫技法全书.2,构图实践篇/(
中道信主编;日本铅笔俱乐部编;邓烨桦译.
广西美术出版社,2013.6

ISBN 978-7-5494-0836-8

I. ①日… II. ①田… ②日… ③邓… III. ④
绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第

漫画バイブル〈2〉構図破り編

Copyright © 2004 Michinobu Tanaka Enpitsu Club
Original Japanese edition published by MAAR-SHA
Simplified Chinese translation rights arranged with
Literary Agency, Taiwan
Simplified Chinese translation rights © 2013 by G
All rights reserved

本书经日本 MAAR-SHA 出版公司授权广西美术
版权所有,侵权必究。

日本纸上动漫技法全书2:构图实践

主 编:[日]田中道信
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:叶 萍 王 鹏
审 读:梁秋萍
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:南宁市社会福利印刷厂
开 本:787 mm × 1092 mm 1/16
印 张:10.25
插 页:16 页
印 次:2013年7月第1版第1次印刷
书 号:ISBN 978-7-5494-0836-8/J · 1733
定 价:36.00 元

《美丽时尚动漫插画过程100M》

100种动漫插画设计方法,300余幅美丽时尚的插画作品,对动
漫设计的基本方法和实际运用范例进行了具体翔实的过程性图
解 [日]星际行者工作室著;蔡艳艳译;2013年6月出版

《日本纸上动漫技法全书1:光影效果篇》(卷末附画稿)

30个常见动漫场景的光影效果运用与设计;根据从各个不同角
度照射来的光线表现有效突显纸上动漫人物的性格与个性,提
升人物魅力 [日]塚本博义主编,[日]铅笔俱乐部编,张蕾生译,
2013年7月出版

《日本纸上动漫技法全书2:构图实践篇》(卷末附画稿)

运用纸上动漫构图的基本方法,结合作者独具特色的构图技巧
表现技法,创作引人入胜的动漫画面 [日]田中道信主编,吉
铅笔俱乐部编,邓烨桦译,2013年7月出版

《日本纸上动漫技法全书3:角色塑造篇》(卷末附画稿)

从婴儿到老年人的相貌、特征与体态的描绘,到形形色色人物
与角色的刻画,提升对角色个性的塑造能力,展现角色魅力 [日]
塚本博义、真山明久主编,[日]铅笔俱乐部编,韩慧译,2013
年7月出版

《日本纸上动漫技法全书4:色彩与黑白篇》(卷末附线稿)

从天、地、风、火、水、生、物、形八个方面揭示纸上动漫彩
色与黑白创作技法的奥秘,用彩色和黑白表现世界的万般景
物 [日]荻野仁主编,[日]铅笔俱乐部编,邓烨桦译,2013
年7月出版

MANGA BIBLE

2

田中道信

铅笔俱乐部

邓辉桦

构图实践 ①

广西美术出版社

局限在原稿纸的框架内无法完全表现出角色的魅力。让我们打破构图局限来展示角色的魅力吧！

打破构图局限！

动漫构图的 4 种方法

方法

1 打破平衡感



- ① 打乱构图布局 将整齐的构图布局打乱，营造出动态效果。
② 改变视角 改变摄影角度，创造出奇异的世界。

方法2 干扰构图方向

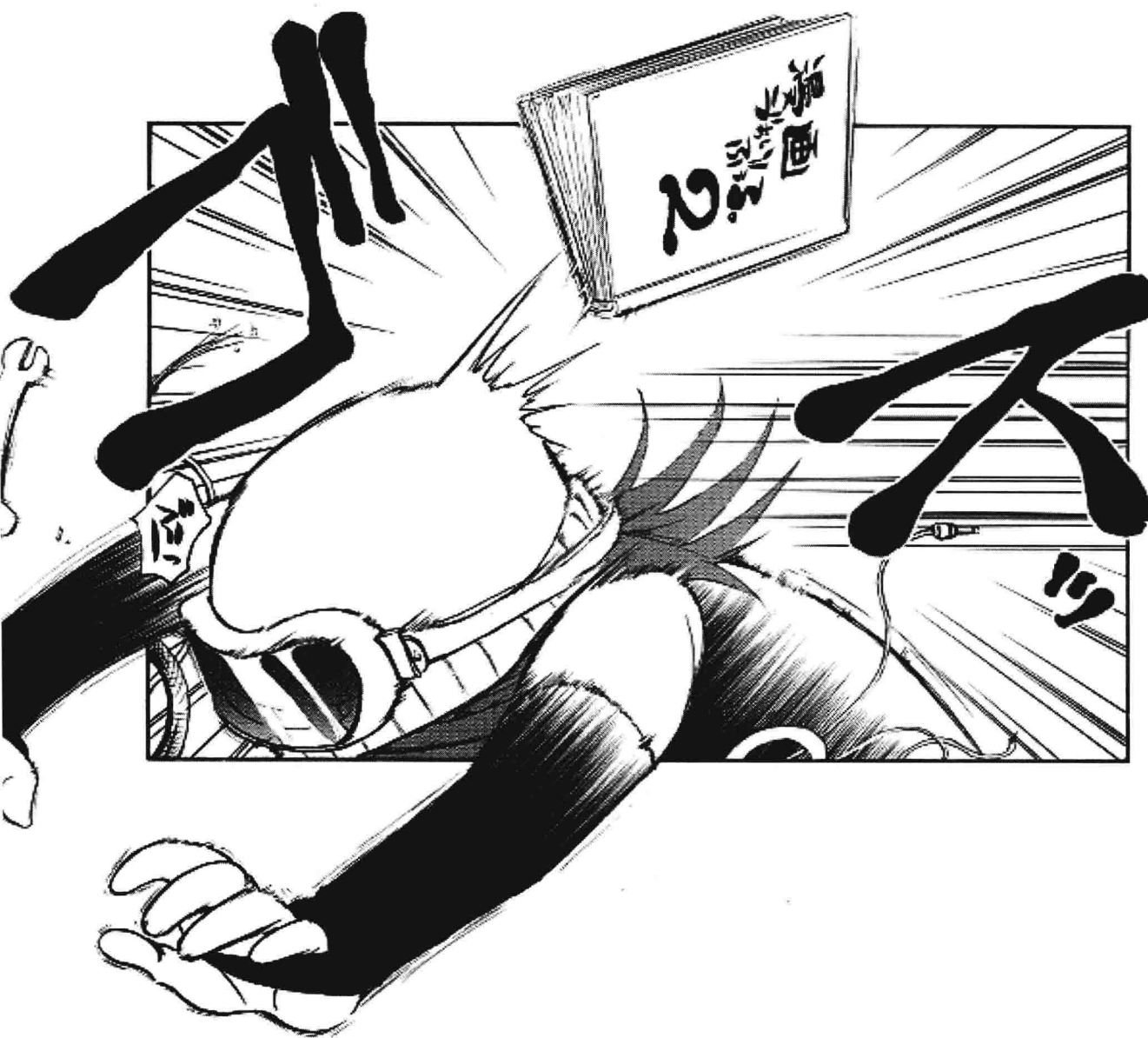


- ① 干扰角色行动的方向
- ② 干扰视线移动的方向

画出向相反方向活动的图像进行对比。

在有方向性的构图上画上主角以突出主角。

方法3 冲出画面



- ① 冲出画框 把角色画到画框外制造动感。
- ② 冲出原稿纸 截断角色身体或小道具的一部分，在画面中制造出动感和扩张感。

方法4 制造大小差



- ① 夸张型肉体强调法 将身体的一部分画得比现实中夸张，产生滑稽的效果。
- ② 远近型肉体强调法 利用远近感扩大身体的某部分进行强调。
(由于用普通的画法所画出的图像和现实没有太大的差别，所以要画成普通图像大小的三倍左右)
- ③ 通过构图制造出效果 在主角与配角的大小上有所差别地进行构图。

CONTENTS

打破构图局限!	1
动漫构图的 4 种方法	2
< 方法 1 打破平衡感 >	2
< 方法 2 干扰构图方向 >	3
< 方法 3 冲出画面 >	4
< 方法 4 制造大小差 >	5
序言	8

CHAPTER 1 对动漫构图的建议 9

什么是构图?	10
绘画方面的构图	10
动漫方面的构图	11
将名画的基本构图法活用到动漫中	12
黄金分割	12
动态对称	12
三角形	14
倒三角形	15
圆形	16
S 形	17
隧道型	18
对比	19
活用动漫构图方法, 打破构图局限!	20
来画动漫吧	22
第一步 准备工具	22
第二步 钢笔与网点纸前期准备	23
第三步 原稿纸的使用方法	24
第四步 剧情动漫的单幅画法	26

CHAPTER 2 单幅画的画法 41

单幅画的作用	42
纵向位置	42
横向位置	43
(单幅画的画法)	
首先, 从轮廓开始	44
1 人构图	46
2 人构图	48
3 人构图	50
4 人构图	52
5 人构图	54
团体构图	56
表现出故事的世界观	58

12 个不同主题的单幅画

主题 1 校园动漫	62	主题 7 BL 动漫	92
主题 2 幻想类	66	主题 8 英雄类	96
主题 3 科幻类	74	主题 9 体育类	106
主题 4 美少女类	78	主题 10 历史类	110
主题 5 歌特萝莉类	82	主题 11 恐怖类	116
主题 6 女性动漫	88	主题 12 儿童动漫	120

CHAPTER 3

动漫分镜的画法 125

通过构图变化让动漫分镜	126
＜你想表达什么？＞	
考虑每个画框的作用	128
＜动漫分镜的画法＞	
首先，从构思开始	130

展示格构图的彻底解析！ 132

＜情感＞		＜动作＞	
愤怒	132	出场	142
悲伤	133	前进	144
孤独	134	离去	146
恐惧	135	逃 / 追	148
爱情	136	对抗	150
敌意	137	战斗	152
安心	138	飞行	156
不安	139	坠落	157
惊讶	140		
失意	141		

（专栏）

将故事情节推向高潮的方法 1	158
将故事情节推向高潮的方法 2	160

后记	162
画稿集	164

前言

一日，学生时代的恩师，一位漫画家给了我一本漫画书。

这本漫画是恩师的半自传漫画作品。漫画的主人公是一位长年精神萎靡的漫画家，这位漫画家不务正业，负债累累，而且终日在新宿的街道上游荡，与各种各样的人邂逅、分别，然后从千姿百态的人生中得到一些感悟。

虽然这本漫画是 20 世纪 60 年代后期的作品，但是那些描写人性的东西现在看起来依然会让人感动。

人们看漫画时为什么会感动呢？

那是因为漫画家把人类的感情放到故事情节里，并且想方设法将它准确地传达给读者。无论你有么好的故事情节或者信息，如果没有技巧，是无法传达给读者的。

这种技巧之一就是构图。在一个画面中，要把角色放在什么位置，怎样选取空间，如何设计角色的动作，这些都是构图的要素。把这些要素一个个地与自己想表达的东西结合起来进行构图是很重要的。如果能通过想表达的东西找出最佳的构图就好了，抱着这样的想法，我编写了这本《日本纸上动漫技法全书 2：构图实践篇》。

我从恩师的漫画中所受到的感动是不会因时间的流逝而褪色的，这样的感动无处不在。请大家也用漫画特有的构图法把这些感动表现出来，造作出优秀的纸上动漫作品吧。

本书是《日本纸上动漫技法全书（四册）》的第二本。希望通过这个系列，使大家可以在作品中灵活地表达出自己“想表达的东西”。

田中道信



フーテン (全)

田中道信

さん 恵存
一九八八年十一月

ふしぎな
世界

筑摩文库《フーテン》 永岛慎二著 筑摩书房刊

这部漫画描写了 20 世纪 60 年代经济高速增长时期、一群成为“边缘族”脱离社会的人们，与长年低迷的漫画家“长暇贫治”心灵上的交流，表现出人情冷暖，世态炎凉的社会现象，是一部半自传作品。

《フーテン》的作者永岛氏是本书的主编田中氏学生时代的老师，是引领他进入动漫世界的漫画家。

MANCA
BIBLE

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

COMICS

对动漫构图的建议



什么是构图？

④ 绘画方面的构图

绘画构图法指的是在尺寸有限的画布上提高画的完成度的构图法。

绘画，作为要在尺寸有限的画布上完成的作品，必须具有较高的完成度。这是一件非常困难的事情。如果什么都不想就直接画的话，很容易变成莫名其妙的东西。

绘画构图法是在分析古今中外的名画杰作的基础上，对一些平衡度较好的构图进行统计分析和总结而得出的方法。

在近代、现代，如何使用构图法绘出完成度较高的作品是绘画的重点。以下介绍一些具有代表性的方法：

<分割画面进行构图>

这是一种能让读者易于分出主角和配角的定位方法。

- 三分法
- 黄金分割
- 动态对称

<使用图形进行构图>

这是一种利用图形进行构图的方法。

- 三角形
- 倒三角形
- 圆形

<使用文字形状进行构图>

这是一种使用文字形状作出视线流向的方法。

- S 字形
- V 字形
- U 字形
- L 字形
- T 字形
- Y 字形
- Z 字形
- W 字形
- 十字形
- X 字形

<使用纵深法进行构图>

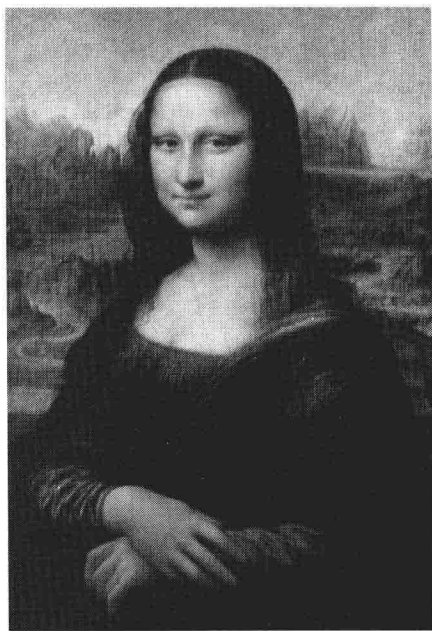
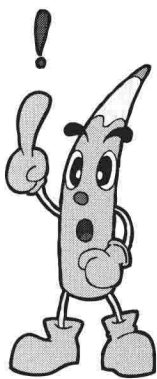
这是一种将视线从眼前引到深处的方法。

- 隧道型
- 逆隧道型

<使用对比法进行构图>

这是一种通过进行比较强调特征的方法。

- 对称型
- 非对称型



列奥纳多·达·芬奇的杰作
《蒙娜丽莎》采用的是三角形构图法

要点！

将绘画的构图法活用到动漫中！

在动漫中使用绘画的构图法，能提高作品的完成度。请大家将这些基础方法应用到动漫中吧！不过纸上动漫并不是单纯的画得好与坏的问题，能画出表达故事情节的画才是最重要的，因此，使用的构图法不同，向读者展示故事内容的方法也自然会有所不同。



② 动漫方面的构图

纸上动漫是插图的集合体，这些插图起着各种各样的作用，要根据各幅插图的作用进行构图。

◆ 封面



重点是要让人在书店门口一看就被吸引住。因此所画的画要能最大限度地体现主角的魅力。

◆ 扉页图



是动漫的导入页，一定要让读者感到非常有趣。要抱着将出场人物和故事的魅力介绍给读者的想法来画。

◆ 页码和画框的分割



< 页码 >

要画出让读者迫不及待地翻到下一页的效果！以对页为单位构图，要将读者的视线很好地引导到下一页需要花不少心思。

< 分格 >

将所有的画框联系起来传达给读者一个完整的故事！画的时候要意识到从一个画框到下一个画框的衔接。如何有趣地展开故事是纸上动漫画得好与否的关键！

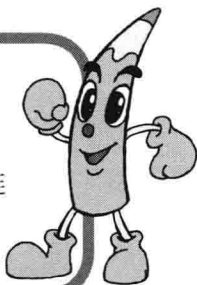
《大道魔术师少年皮埃罗》1~3 卷
2002 年 荻野仁（小学馆刊）

要点！

运用动漫构图的 4 种方法， 画出引人入胜的纸上动漫！

纸上动漫不是一张就能完成的，而是由起着各种作用的插图如接力赛一般相互连接，来表达一个完整的故事。

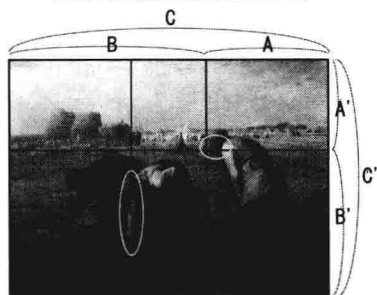
因此，有必要在绘画构图法的基础上运用动漫构图的 4 种方法，画出有趣的作品。



将名画的基本构图法

让读者易于分出主角和配角的定位方法

黄金分割



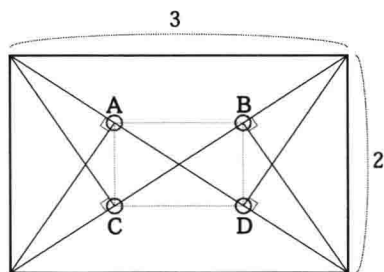
$A(A'):B(B')=1:1.615$ $B(B'):C(C')=1:1.615$

《拾穗者》 米勒

(1814~1875 年 / 法国) 收藏于奥塞美术馆

将纵横边按 $1:1.615$ 的比例分割, 把主角和配角放在分割线上, 会取得很好的平衡效果, 这在绘画统计学上已经得到了证明。这种构图法称为“黄金分割”。上图如果将 $A(A'):B(B')$ 按 $1:1.615$ 的比例分割的话, 那么 $B(B')$ 和 $C(C')$ 也就变成 $1:1.615$ 的比例了。名画《拾穗者》, 就是按黄金分割的比例安排主角和配角的位置, 整幅画看起来很完整、自然。

动态对称



参考文献:《画面构成的技巧》(玄光社刊)

在比例为横 3 : 竖 2 的画面上画出对角线, 在对角线 4 个顶点再画出垂直线与对角线相交, 各交点分别设为 A、B、C、D。按这种方法安排主角和配角位置的构图法称为动态对称构图法。

比如说如果将主角放在 B 点上, 那么配角最好放在对角线 C 点的位置上。这样, 画面会自然跃入读者的视线中, 并且可以同时突出主角和配角。这时候, 配角可以是背景的重点, 或者小道具之类的。



活用到动漫中

将画面纵横各自分成三等份，把主角和配角放在等分线延长线的4个交点上，这种三分法是古代流传下来的绘画构图法。本书向读者介绍的是与三分法相近似的两种构图法，即：“黄金分割”和“动态对称”。下面的插图使用的是“动态对称”的构图法。



A
**最好放在对角线
的交点上!**



《草地上的圣母》 拉斐尔
(1483~1520年 / 意大利)
收藏于维也纳艺术史博物馆

表现出高度与纵深感

三角形

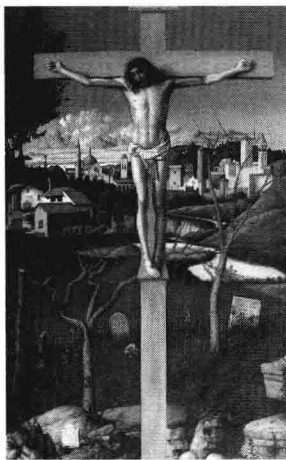
这是最简单、好用的构图法。将主角或配角放在等腰三角形的各顶点上，就能表现出高度和纵深感。不过，这种方法虽然能表现出很好的统一效果，但是用在动漫中会缺少趣味性，这时最好将等腰三角形变成不等边三角形。



制造出不稳定感和动感

倒三角形

与三角形相反，通过表现出不稳定感产生动态效果的代表性构图是倒三角形。倒三角形构图与三角形构图一样，如果三角形的三条边长度相等会缺乏动感，因此，使用富有变化的不等边三角形比较好。边长相差越大，就越能制造出充满活力的动感。



《十字架上的基督》
乔凡尼·贝利尼
(1430~1516年/意大利)
收藏于储备信托银行画廊

