

狂龍國際出版

漫画学习乐园 ③

素兰和乔英教学之立体与动作

游素兰 乔英 编著



台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造
漫画新手学习宝典



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

素描教程

素描教程

素描教程

素描教程 立体与动作



素描教程 素描教程 素描教程
素描教程 素描教程 素描教程

漫画学习乐园

3

素兰和乔英教学之立体与动作

游素兰 乔英 编著

台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造
漫画新手学习宝典

人民邮电出版社
北京



图书在版编目(CIP)数据

漫画学习乐园. 素兰和乔英教学之立体与动作 / 游素兰, 乔英编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 9
ISBN 978-7-115-21155-2

I. 漫… II. ①游…②乔… III. 漫画—技法(美术)
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第149500号

本著作 2001 年由狂龙国际有限公司出版, 有关本著作所有权利归属于游素兰和乔英。简体中文版权 2009 年经由狂龙国际有限公司正式授予人民邮电出版社。

内 容 提 要

本书是“漫画学习乐园”系列中的一本, 由台湾著名漫画家游素兰、乔英编写而成。书中详细讲解了表现人物立体感和动作的绘制技法, 包括光源和阴影的表现方式、人物脸部和全身的阴影表现方法、人物透视和立体场景的绘制方法、动作和重心的关系及表现方法、配合发丝和服饰来表现动作、运用效果线来表现动作, 以及常用动作示范等内容。

本书内容浅显易懂, 绘画步骤细致, 并有台湾著名漫画家游素兰、乔英等人讲解的大量范例作品, 适合漫画爱好者作为自学教材, 也适合漫画、动画、游戏、影视等专业作为培训教材。

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之立体与动作

- ◆ 编 著 游素兰 乔 英
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 700×1000 1/16
印张: 9
字数: 170 千字 2009 年 9 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2009 年 9 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2009-4703

ISBN 978-7-115-21155-2

定价: 18.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

目 录

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之立体与动作
MANHUA XUEXI LEYUAN

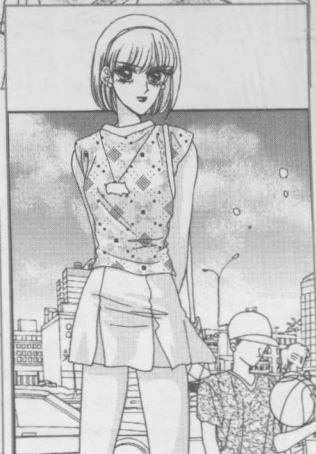
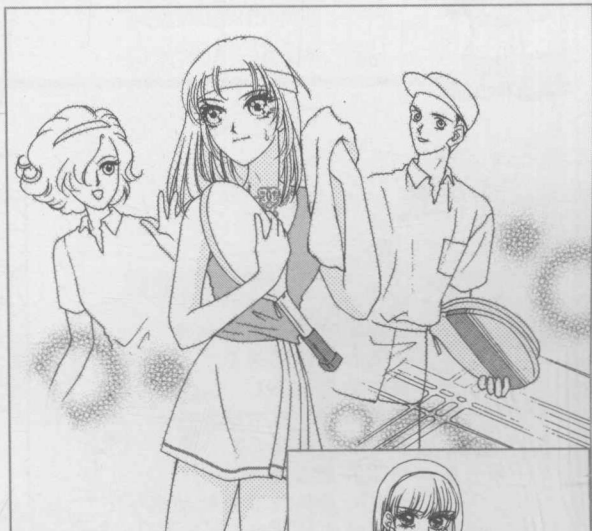


游素兰

乔英

立体篇 // 1

- 第一回 • 立体概论 /1
 - 光和影的作用
 - 光和影的运用方式
- 第二回 • 光源和阴影的关系 /9
 - 找出光的来源
 - 基础物体的阴影
- 第三回 • 阴影表现的方式 /15
 - 物体的质感
 - 阴影的细微差异
- 第四回 • 人物的脸部阴影 /23
 - 各种角度的脸部阴影表现
 - 脸部阴影的运用时机
- 第五回 • 人物全身的阴影 /33
 - 人体各种角度的阴影
 - 刻画人体阴影的各种风格
- 第六回 • 人物的透视 /41
 - 身体的各种角度
 - 角度的运用
- 第七回 • 场景的立体描绘 /55
 - 场景的角度
 - 人物和背景搭配





动作篇 / 73

- 第一回 • 动作与剧情的关系 /73
随着剧情走向设计动作
分镜和动作的关系
- 第二回 • 重心的原理 /91
何谓重心和重心线
重心和平衡感
- 第三回 • 动作和重心的关系 /97
由重心不稳所形成的动感
加强动作的速度
- 第四回 • 动作的透视 /105
人体的透视和远近感
突显动作的力道
- 第五回 • 发丝和服饰的配合 /119
飘动带来的方向感
加强动作的速度感
- 第六回 • 运用效果线 /125
调整画面的效果
运用辅助动作和速度线的方法
- 第七回 • 常用动作示范 /132
最受读者欢迎的动作
同一个动作的不同角度





素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第一回 立体概论



☆光 and 影的作用

☆光 and 影的运用方式

漫画画面就是指在纸面的世界上，做出立体的空间、人和物。



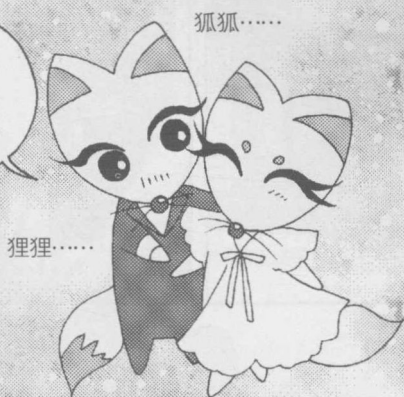
而且，漫画的内页可能以黑白或彩色呈现，

如现实中的缤纷色彩。



我们的人生是黑白的!

只要和你在一起，不管黑白或彩色，都是最美的人生。



狐狐……

狸狸……

在纸面上要描绘立体的世界，必须把握：

精确的轮廓

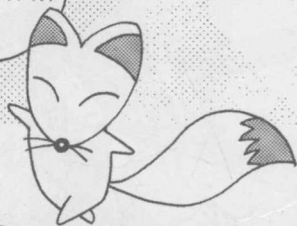
透视的原则。

光影的掌握。

线条的粗细。

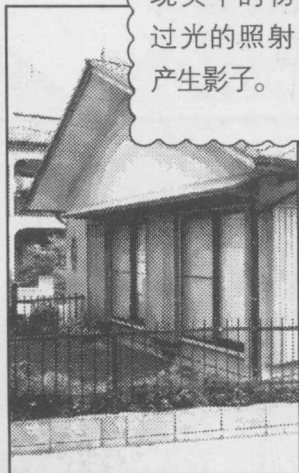
在处理阴影之前应该先了解光和影的作用。

其他部分已经讲解过了。



现实中的物体经过光的照射都会产生影子。

但是在漫画中，光与影却有很多不同的运用方式。





处理光影的作用

1. 为人物或物品制作立体感。

不同的阴影处理方式, 会产生不同的质感和气氛。

精灵雕像\遗迹 ©游素兰



2. 表达人物情绪。

人物脸上的阴影越暗沉, 表示负面的情绪越强烈。

关亦晴\仙狐传说 ©乔英



3. 处理气氛。

4. 处理背景的立体感和远近感。

遗迹 © 游素兰



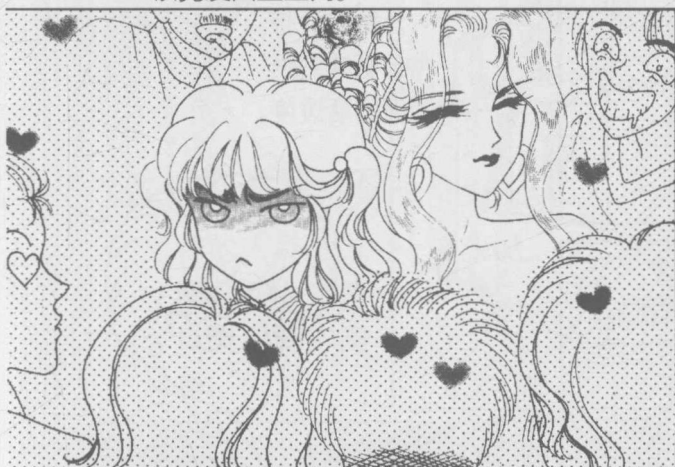
5. 表现自然的天气状态、时间或光源。

树影、室内、街景等的阴影处理皆属于此类，这些都是—种较平实、自然的阴影。

仙狐传说 © 乔英

6. 凸显主题或主要人物。

常用方式：将四周人物变暗，
以亮度凸显主角。



或将主要人物作精细的阴影处理，
只强调主题，其余淡化。



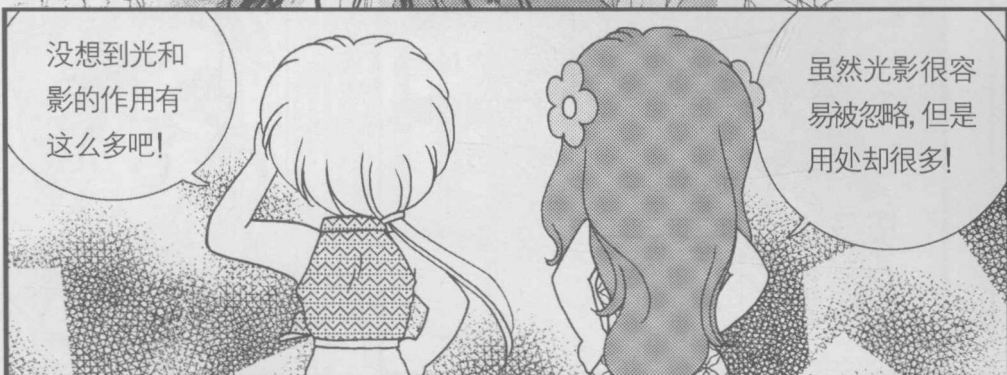
7. 表达人物和物品的存在感 或动作状态。

地面上的阴影会加强人物
的存在感：利用物品
和地面阴影的距离，
可以表达移动物的
状态或位置。

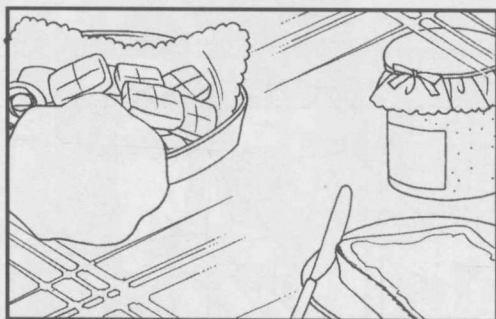


没想到光和
影的作用有
这么多吧！

虽然光影很容
易被忽略，但是
用处却很多！



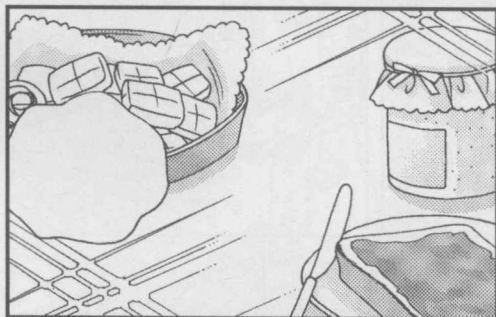
例图：仙狐传说 ©乔英；遗迹 ©游素兰



画面死板板

光影的分布
会影响到画
面的活泼度。

加光影



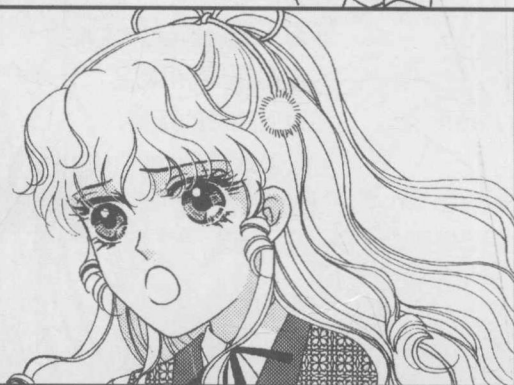
活泼的画面



光影的多少会
因作者的风格
而不同，

依个人需
求来判断、
使用。

有重点地加阴影



美梦
©乔英

强调立体感

有时候要依据
画面的完稿程
度来增减阴影
的比例。



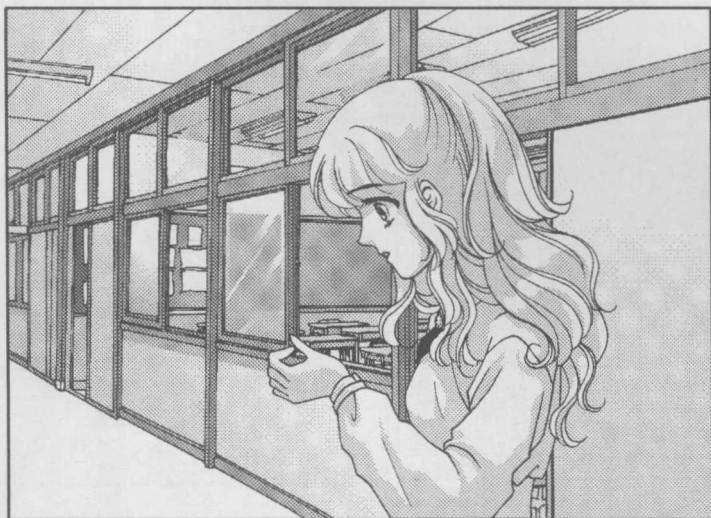
遗迹
©游素兰

有的人只画人物的阴影,或是只画背景的阴影。



也有的人给背景和人物都加阴影,这是个人的风格问题。

这三种方式,
你比较喜欢哪一种呢?



要注意阴影占
画面的比例。

全部不处理，画面
会变得平板、不
生动，

全部处理又会让画
面太沉重，分散重
点。



所以……
我绝对不
放弃！

我一定要
成为神将
哪吒！



正确掌握使
用光影的时
机，

可以加强
剧情的张
力喔！





素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第二回 光源和阴影的关系



☆找出光的来源
☆基础物体的阴影



了解光影
的重要性
之后，

现在要讲解阴
影的位置和
形状啰！

在漫画中，描写
“光”必须先处
理“阴影”。

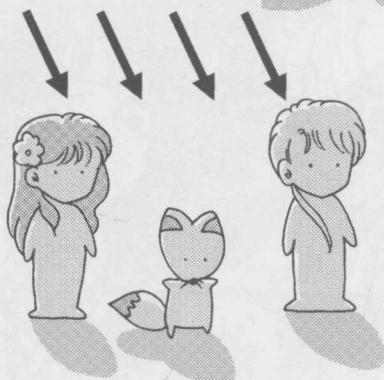
只要处理好“阴影”
的部分，对比的“光”
立即会显现出来。

决定阴影的要素:

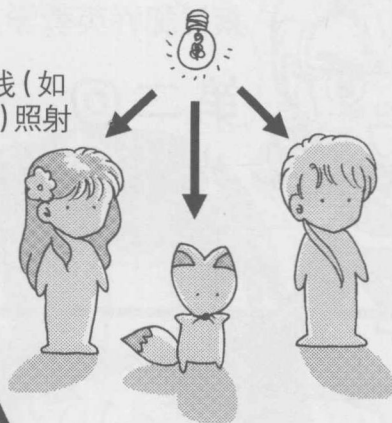
1. 光源的不同种类会形成不同的阴影。

a. 自然光(日光或月光)照射的阴影。

自然光是一种平行的光,所以阴影的角度是平行的。



b. 人工光线(如各类灯光)照射的阴影。



人工光线是由一点或多点照射出的光线,所以阴影的角度是放射型的。

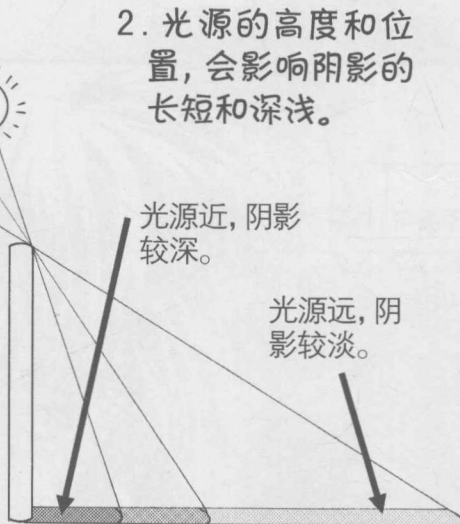
2. 光源的高度和位置,会影响阴影的长短和深浅。

以中午和傍晚的日照阴影来举例: 傍晚光源偏斜,所以影子长。

中午光源在正上方,所以影子短。

光源近,阴影较深。

光源远,阴影较淡。

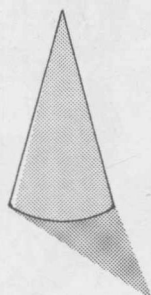
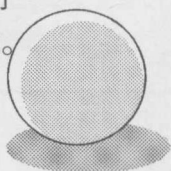


※可以用路灯来试验喔!

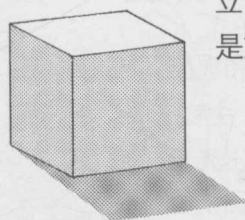
3. 物体的形状会影响影子的形状。

同一个光源照射不同形状的物体。

球体的影子是椭圆形的。

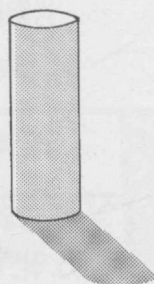


圆锥体的影子是一端尖、另一端宽的。



立方体的影子是方形的。

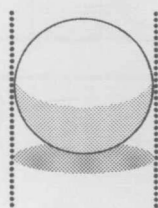
圆柱体的影子类似于平躺的圆柱型。



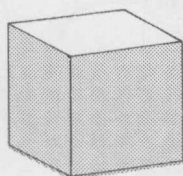
现在以基础立体来研究光影的关系。

a. 光源来自上方。

将物体最宽部位的垂直线向下延长，与水平线相交处，即为阴影最宽的地方。



※底部很难看出影子。



※此时阴影与物体最宽的地方同宽。

