

乐画工房 凌寒 张小奔 编著

6

动漫第一线

特效与气氛 表现技法

秉承名家思想 学习一线技术
挥洒绘画激情 提升实战技能



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫第一线 DONG MAN DI YI XIAN

6

特效与气氛表现技法

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

图书在版编目(CIP)数据

动漫第一线. 特效与气氛表现技法 / 凌寒, 张小奔
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011.3
ISBN 978-7-115-24448-2

I. ①动… II. ①凌… ②张… III. ①动画—技法(美术) IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第005558号

内 容 提 要

本书是“动漫第一线”系列教程中的一本。当你渐渐掌握一定规律的漫画绘制技巧后,肯定不会满足于此,总是想在绘画手法上进行不断地创新。本书中,作者根据自己的绘画经验,把一些常用的特效与气氛表现技法介绍给大家,包括表现气氛的元素,通过构图与分格、各种镜头、画面调子的明暗对比来表现气氛,营造气氛的手法,网点纸的种类及运用举例,叠网和刮网的使用,拟声词的使用技巧等,最后还通过实例对表现手法的运用进行了具体分析。

本书实例丰富,讲解细致,非常适合动漫初、中级爱好者学习,也适合动漫相关专业作为培训教材或教学参考用书。

拿起画笔来吧,跟着我们画,相信你很快就能掌握漫画绘制的要领。

动漫第一线——特效与气氛表现技法

- ◆ 编 著 乐画工房 凌 寒 张小奔
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>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 256千字 2011年3月第1版
印数: 1—4000册 2011年3月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-24448-2

定价: 35.00元

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

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



目录

CONTENTS

第1章 气氛的作用 005

- 1.1 表现气氛的元素 006 1.2 经典气氛作用示例说明 008

第2章 气氛的构成 015

- 2.1 构图与分格 016
 方格 016
 长格 016
 空白的使用 018
 破框的使用 018
2.2 镜头 020
 各种视角示例 020
 不同背景的作用 022
 局部的特写镜头 023
2.3 明暗对比 024
 不同画面调子的效果 025
 特殊表现方式 028
2.4 动态和表情 030
2.5 气氛效果 034
2.6 拟声词和拟态词 039
2.7 对话框 041
 漫画中各种各样的对话框 043
2.8 漫画符号 044
2.9 表现手法 050
2.10 气氛练习 053

第3章 动态气氛的营造 054

- 3.1 速度 054
 集中线 055
 流线 061
3.2 气流 065
3.3 爆炸 069
3.4 碰撞 073
3.5 压迫感 077

第4章 常用网点纸介绍 081

- 4.1 网点纸的简单介绍 082 按纹理区分 083
4.2 网点纸的分类方式 083

第5章 网点应用举例 089

5.1 灰网	089	5.9 漩涡(魔幻)气氛网	112
5.2 过渡网	092	5.10 流动	115
5.3 平行线的其他应用	095	5.11 刮线	117
5.4 手打网	096	5.12 对话框	119
5.5 温馨气泡网	101	5.13 平铺	121
气泡网对整体环境的营造	102	5.14 装饰线	125
5.6 诡异气氛线	104	5.15 花朵	127
5.7 闪电气氛网与爆炸框	107	5.16 漫画常用花语	129
5.8 闪烁(星形)气氛网	110	5.17 不同网点代表的气氛形容词 ..	130

第6章 刮网和叠网 131

刮网	136	使用举例	142
叠网	139		

第7章 拟声词的使用技巧 145

7.1 拟声词的字型分类	148	7.6 多层拟声词	158
7.2 拟声词的样式	150	7.7 拟声词与画面的前后关系	159
7.3 字型与感受	152	7.8 拟声词与人物性格	160
7.4 拟声词与构图	154	7.9 学着写拟声词	161
7.5 拟声词的方向和趋势	157	7.10 日本漫画中的拟声词翻译	168

第8章 气氛制作的小贴士 169

8.1 同一页漫画中尽量不要出现两种同样的网点	170	8.5 使用Photoshop将图片转换成网点	175
8.2 漫画中的主体格	171	8.6 使用Photoshop制作波尔卡点 ...	177
8.3 人物与环境	173	8.7 如何在ComicStudio中导出素材	179
8.4 空白也是一种表达气氛的方式 ..	174	8.8 扩展填充的重要性	181

第9章 气氛制作实例 183

实例1 战斗类热血的画面	184	实例6 阳光洒在身上的气氛	229
实例2 安静的气氛	202	实例7 怪物袭人	237
实例3 阴暗、压抑的气氛	208	实例8 心情复杂的女孩	245
实例4 一盘好吃的菜	214	实例9 少年漫画气氛	252
实例5 少女漫画的气氛	219		

气氛的作用

第1章



1.1 表现气氛的元素

气氛，百度词条中的解释是：“在一定环境中给人某种强烈感觉的精神表现或现象。”顾名思义是外界环境传达给人的感觉。漫画作为一种文化载体，目的就是通过画面将人物、故事、环境和感受传达给其他人；而漫画气氛就是最终决定画面传达给读者的感觉是快乐、悲伤、热血、孤独，还是其他的什么，又通过什么样的手段来达到目的。让我们来看几个例子。



例1

左图是鸟山明老师作品《龙珠》中的一页，是刚变成超级赛亚人的孙悟空和弗利萨激战的情景。刚变成超级赛亚人的孙悟空非常强大，令弗利萨非常震惊，本来占据压倒性优势的弗利萨被恼怒的孙悟空击倒！

这里的气氛表达紧凑激烈，我们来看看鸟山明老师是通过哪些元素来表达这个气氛的。

一、首先是人物部分。弗利萨的震惊和孙悟空的愤怒，对传达人物情感都描绘得很精练；而孙悟空迅速地前冲出拳，以及弗利萨被击中的动作都非常准确。关于人物表情和运动特征的刻画，在系列书中有详细讲解，就不赘述了，我们主要来看其他部分。

二、速度线。画面中那些密集的线条，我们称之为“速度线”，

它也是气氛表达方式之一。从这些静止的线条中，我们能感受到人物的动态变化。第一格是一组和人物平行的线条，能感受到有东西将要扫过弗利萨的身体；第二格中线条朝向孙悟空的身体，我们能感受到画面中孙悟空由远及近地冲到弗利萨身前并击中了他。

三、拟声词。你很快地就会注意到画面中黑色的几个日文假名，我们将它称为“拟声词”，用来表达故事中所发出的声音。上图中所写的是日文发音，不符合中文的表达习惯，你可以将它们理解为“噼啪”、“轰隆”一类声音。

例2

下图是高桥留美子老师作品《犬夜叉》中的一页，被“影之镜”封住的犬夜叉奋力抵抗神无的攻击，所持的铁碎牙面临被折断的危险，戈薇、弥勒等非常紧张，神无面无表情地注视着……



这里我们可以看到表达气氛的另一个重要手段——网点纸的使用。

网点纸虽然是表达气氛的方法之一。但由于其本身的多样性，使用上更为复杂。网点纸的种类非常多，还不包括自己制作的网点纸，一些网点纸通过叠加的方式又有新的变化。所以要根据自己的需要选用合适的网点纸，我们简单地分析一下高桥老师在这张图稿中的使用。

第一格，犬夜叉抵抗神无的攻击，重压之下铁碎牙开裂。此图的背景使用了一种类似瀑布流水式的网点，画面有了向下沉压的感觉。

第二格，戈薇、弥勒等紧张吃惊的表情，背景使用了类似高速运动下景物动态模糊效果的网点，突出了众人惊讶和紧张的心情。

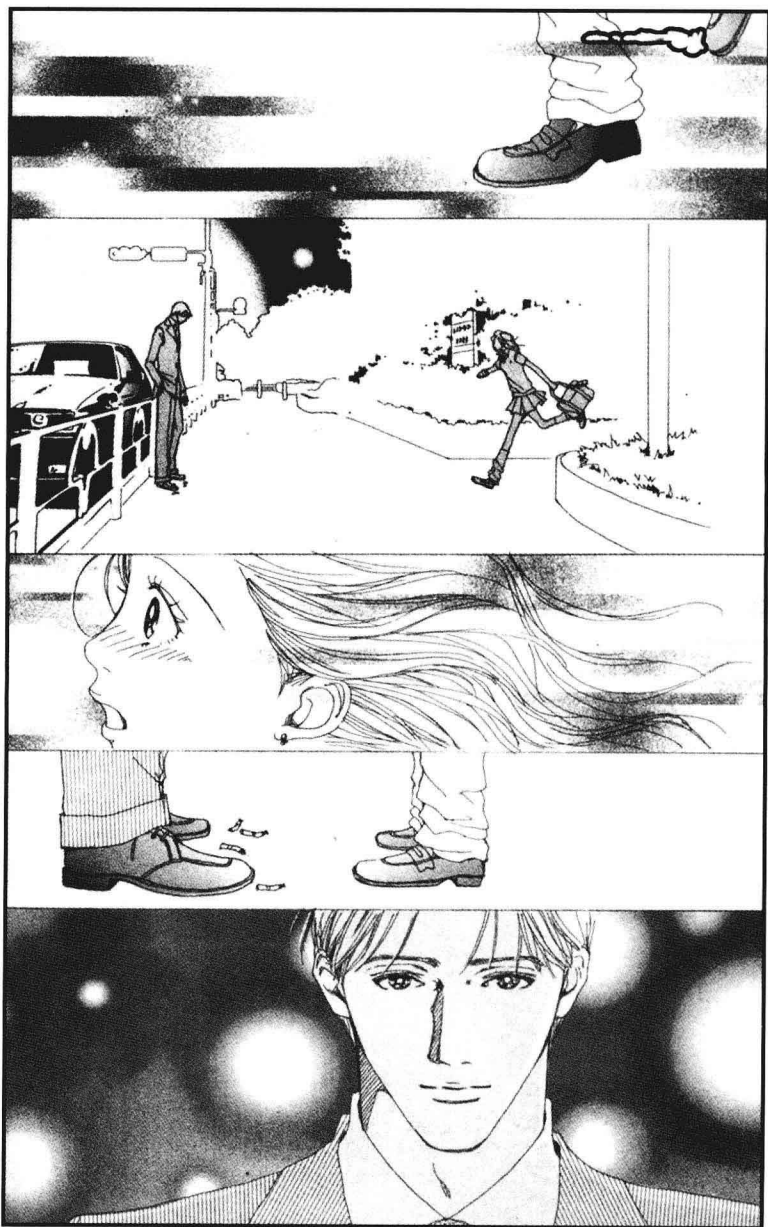
第三格（这里按照日本漫画从右至左的顺序阅读），黑夜中的山崖上，背景使用了一张杂色过渡网点，表示黑夜和压抑的气氛。

第四格，神无的特写，背景使用了一张萤光般的网点作为背景，突出神无的身体在一点点碎裂，缓慢细碎又有光滑的感觉，人物也在黑色的背景中被凸显出来。

通过两张例图，大家对气氛有了基本的认识。我们在后面的章节中还会逐步学习气氛的表达方法，从而加深对气氛的认识。

1.2 经典气氛作用示例说明

示例1



左图是矢泽爱《nana》中的一幕，大崎娜娜回忆与自己的男友初次相遇的场景。娜娜本以为等不到浅野崇，但是惊讶地发现他站在自己的店外，于是控制不住自己，飞奔过去。

娜娜是一个对爱情充满幻想的女孩子，总是对相貌英俊的男子抱有憧憬。第一格是两只奔跑的脚，配上横向网点速度线，脚步一下子急促了许多，网点中还夹带了一些星星，象征少女的情怀。

第二格用黑白的表现方式，本应带有色彩的草木和房子，都变成了白色，画面中只有大崎娜娜和浅野崇身上蒙了一层网点，在电影中，这个应该是闪白的叙述方式吧。

第三格是娜娜表情的特写，也添加了一些象征速度的网点，但是比第一格轻多了，感觉画面静了一些，从整个画面上可以感觉到娜娜激动的心跳。

第四格是局部描写，地上的烟头代表了浅野崇等待

的时间，两只脚则是在描述两个人的状态。

最后一格是浅野崇的特写。后面的网点代表的是星星闪闪——萌动的心……这一格相当于站在娜娜的角度描写了她的心情。

示例2

这是宅系漫画《四叶妹妹》中的一幕，四叶妹妹仍旧是大大咧咧地玩球，把贵重的瓶子打碎了。

第一格描写的是四叶妹妹看到自己闯祸现场的表情，脸上自头发下面加了一排竖线，代表的是四叶的窘态，而背景的黑色、弥漫的焦土网则代表着四叶凝重的心情。

第二格交代了背景和人物。这个是属于拉长了时间的描写。好像可以说，四叶站在这，囧脸那么一会——



第三格俯视镜头，从读者的角度看到四叶在自言自语，使故事看起来不是那么沉重了，反而会觉得四叶妹妹很好玩，很可爱。

第四格，四叶妹妹看着球，喃喃自语地说着“要是没借回来就好了”，脸上的夸张表情和汗滴使四叶看起来更加可爱了。

示例3

这是古谷实老师的《十七青春遁走》中的一幕。狄野和女朋友第一次约会，本来计划在一年内可以牵手的目标在几分钟内就实现了，内心一下子变得非常兴奋和激动。

第一格使用了少女漫画中的花朵气氛，然后在花丛背景中加一张拟物化的狄野的脸，使得狄野的内心表达非常夸张。观众看到这里会说，呵呵，他真是好激动、好兴奋啊！——

第二格没有任何的人物和背景，只是一张空白纸，甚至连框线也没有，空白中出现的3句台词，在述说着狄野的心声。这种表现方式在富坚义博老师的作品中也经常见到。

第三格和第四格背景中既没有填充建筑物也没有气氛网点，仍是静谧的白色，这似乎在说主角狄野仍沉浸在自己的思考中。



在下图是狄野在听到自己的女朋友南云是学校很受欢迎的人时，对比自己，觉得非常自卑。因为担心别人不喜欢自己，而自己一直被欺负的秘密也没有跟南云说。各种不好的情绪交织在一起，狄野变得非常低落。古谷实老师将画面背景变成黑色，而狄野身边一点物件也没有，仿佛慢慢沉入一片黑色的太空中，显得非常合适。

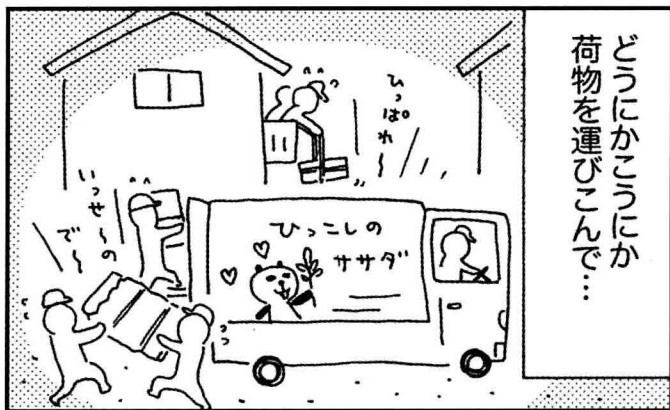
示例4

在绘本中，气氛背景的表现变得非常简单、丰富和生动。下图是高木直子老师黑白风格的绘本。灰网使用得非常少，使画面看起来很轻松，很多小符号、气氛线的使用使人物看起来活灵活现。

第一格，两个人在上下铺玩闹，后面是一个被擦成了扇形的20%灰网，在灰网中画了几条小短线，使这一格的气氛看起来非常轻松和温馨。这种气氛在一般漫画中也有相似的使用。



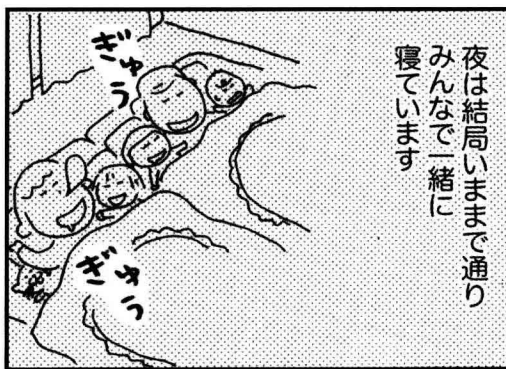
それは「2人の部屋」
というところに置いて
あるのですが…



どうにかこうにか
荷物を運びこんで…

这一格，大家在忙忙碌碌地搬家，背景是一张浓度很低，线数也很低的灰网，中间擦出了一个椭圆形，整格看起来很温暖，有时间感。

这一格，大家在睡觉，而且看起来都很开心。蒙上的一层灰网，代表的是黑夜，关灯之后的效果。



夜は結局いままで通り
みんなで一緒に
寝ています



誰もいない
なにもないおうち
ちよつと怖い…

示例5



左图是Dr.大吉作品《镇魂歌》中的一幕。与盛雪从小一起长大的巴伦，奉组织命令要骗盛雪参加转生仪式，牺牲生命，而盛雪却被蒙在鼓里。

第二格是巴伦自己的内心独白，自责自己欺骗了盛雪，所以作者将巴伦脸上的大部分都蒙上了一层阴影，使角色变成了逆光效果。

而第三格，巴伦的自责到了一定程度，觉得就是自己害了她，自己就是杀害别人的凶手。作者在巴伦的脸上盖上了一层类似水波纹的网点，使这一格看起来具有破碎、压抑、痛苦和迷乱的情绪。

最后一格描写的是盛雪的表现，相比巴伦的痛苦，即将面对仪式的盛雪却在关心别人。他们两个人的情绪形成了非常明显的对比。所以盛雪这一格的气氛被渲染成了一种非常圣洁、干净、纯洁的感受。

示例6

下图是极乐鸟《约克逊是个郡》中的一幕。

弗雷德与伙伴面对强敌临阵脱逃，经过一番心理斗争又回来了，决定与自己的伙伴共存亡。这一页表现的就是他向伙伴大喊表明心迹的场景。



第一格使用了速度线和拟声词。人物站在画面中央，速度线直接指向弗雷德的脸，身后写着“咚咚”两个大拟声词，代表着人物的气魄与状态。

而下一格不逊于前一格，人物破格，背景填充的是竖向的速度线，象征着人物向上的力量，再加上前面的拟声词“哇哇哇哇”和人物的呐喊，使一整格看起来很有气势。

综上所述，我们可以看到，在漫画中，气氛就像是化妆师，为你的作品做最后的润色处理，让它变得更加生动，更准确地表达作者的感受。



了解了气氛的作用之后, 下面开始详细介绍气氛的分类构成, 以及网点的用法等。用好用对气氛, 画面的效果会翻倍的!

第2章

气氛的构成

气氛的表达是一个很大的门类，涉及的方面比较多，例如，构图、镜头、光影等，这些都需要平时的学习和积累，笔者尽可能详细地向大家讲解，除了基础理论以外，会更多地通过实际成稿例子来学习气氛的分类和应用。



要划分气氛的分类和应用，每个作者都有不同的归类方法和使用方法，漫画虽然有基本的符号语言表达方式，但每个作者在使用风格和细节处理上都会有所不同，本书将影响漫画气氛表达的元素分为以下几种。

1. 构图与分格
2. 镜头
3. 明暗对比
4. 动态和表情
5. 气氛效果
6. 拟声词和拟态词
7. 对话框
8. 漫画符号
9. 表现手法



让我们通过几个简单的实例来了解一下这些元素。

2.1 构图与分格



方格

随意画一个男孩认真对话的表情，很常见，他也许是情绪激动地在向对方阐述什么。我们让画面变化一下，看看感觉有什么不同。



大一些的方格

同样是方格，格子变大，人物虽然没有变化，但是对比起来却缩小了，人物说话的力度有所减少。

我们可以比较一下同样的人物，同样的对话内容，所传达的情感力度是不同的，第一格显得更重要一些，对话的力度也更强一些，有一种针锋相对的感觉。



长格

仍然使用这个男孩子作为模型。我们把构图变换一下，外框拉长，将人物放在了画面的左侧，并让两个对话框合在一起。