

# 新世纪 卡通漫画技法 1

## 光影篇

铅笔俱乐部 / 塚本博义 著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



附赠  
练习用线稿

本书由日本 Maar-sha 社授权中国青年出版社出版中文简体字版，未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

“MANGA BIBLE 1: HIKARI TO KAGE NO ENSHUTSU-HEN”

by and edited by Enpitsu Club and supervised by Hiroyoshi Tsukamoto

Copyright © Enpitsu Club, 2003.

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Maar-sha Publishing Company LTD.

This Simplified Chinese edition published by arrangement with Maar-sha Publishing Company LTD., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

版权登记号：01-2005-5033

### 图书在版编目 (CIP) 数据

新世纪卡通漫画技法·光影篇 / (日)塚本博义著；俞喆等译。—北京：中国青年出版社，2006  
ISBN 7-5006-6624-1

I. 新 ... II. ①塚... ②俞 ... III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 152790 号



### 主编介绍：塚本博义 (Tsukamoto Hiroyoshi)

拥有 30 年的美术设计教育经验，目前正在为了培育未来的漫画家们而努力。

著 作：《人物设计大扣杀》(Graphic 社)

主要作品：国立癌症中心儿科楼壁画 | 音乐剧《博罗切诺》角色、舞台、服装设计 | 横滨防灾中心展示画 | 《原始冒险馆》企划、分镜 | “LEGOLAND”宣传画 | 《世界童话馆》企划、作画 | 名古屋海洋博物馆、吉祥物 & 展示画 | 东山动物园，儿童馆吉祥物设计 | 《筱山纪信丝绸之路》LD 用画 | 建设省、城市规划绘本 | 筑波世界科学博览会 | “TECHONOCOSMO”吉祥物、标志、手册 | “NTT 馆”概念画 | 安徒生插画、角色设计、设计

装订：日下充典 | 协作：Zebra (株) | 扉绘：四元紫野

书 名：新世纪卡通漫画技法·光影篇

编 著：(日)塚本博义

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号 邮政编码：100708

电话：(010)84015588 传真：(010)64053266

印 刷：北京恒信邦和彩色印刷有限公司

开 本：787 x 1092 1/16 印张：23.75

版 次：2006 年 2 月第一版

印 次：2006 年 2 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6624-1/J·725

总 定 价：58.00 元 (共两册)

# 新世纪 卡通漫画技法 1

## 光影篇

铅笔俱乐部 / 塚本博义 著

俞喆、张彩英、  
俞赵麒、秦慧 译



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

Maar—sha

本书由日本 Maar-sha 社授权中国青年出版社出版中文简体字版，未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

“MANGA BIBLE 1: HIKARI TO KAGE NO ENSHUTSU-HEN”

by and edited by Enpitsu Club and supervised by Hiroyoshi Tsukamoto

Copyright © Enpitsu Club, 2003.

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Maar-sha Publishing Company LTD.

This Simplified Chinese edition published by arrangement with Maar-sha Publishing Company LTD., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

版权登记号：01-2005-5033

### 图书在版编目 (CIP) 数据

新世纪卡通漫画技法·光影篇 / (日)塚本博义著；俞喆等译。—北京：中国青年出版社，2006  
ISBN 7-5006-6624-1

I. 新 ... II①塚... ②俞 ... III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 152790 号



### 主编介绍：塚本博义 (Tsukamoto Hiroyoshi)

拥有 30 年的美术设计教育经验，目前正在为了培育未来的漫画家们而努力。

著 作：《人物设计大扣杀》(Graphic 社)

主要作品：国立癌症中心儿科楼壁画 | 音乐剧《博罗切诺》角色、舞台、服装设计 | 横滨防灾中心展示画 | 《原始冒险馆》企划、分镜 | “LEGOLAND”宣传画 | 《世界童话馆》企划、作画 | 名古屋海洋博物馆、吉祥物 & 展示画 | 东山动物园，儿童馆吉祥物设计 | 《筱山纪信丝绸之路》LD 用画 | 建设省、城市规划绘本 | 筑波世界科学博览会 | “TECHONOCOSMO”吉祥物、标志、手册 | “NTT 馆”概念画 | 安徒生插画、角色设计、设计

装订：日下充典 | 协作：Zebra (株) | 扉绘：四元紫野

书 名：新世纪卡通漫画技法·光影篇

编 著：(日)塚本博义

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号 邮政编码：100708

电话：(010)84015588 传真：(010)64053266

印 刷：北京恒信邦和彩色印刷有限公司

开 本：787 x 1092 1/16 印张：23.75

版 次：2006 年 2 月第一版

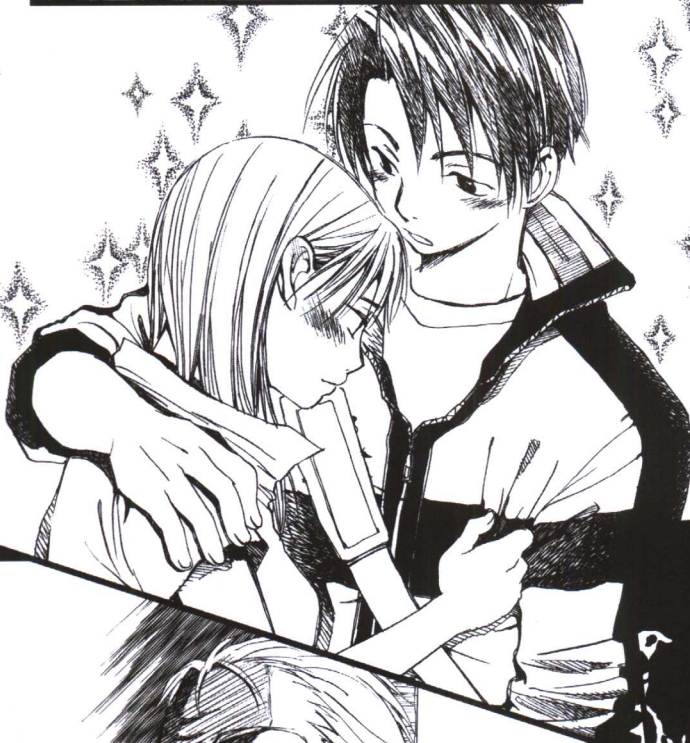
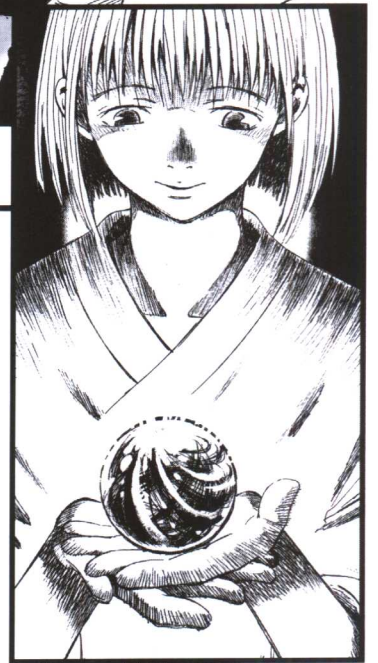
印 次：2006 年 2 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6624-1/J·725

总 定 价：58.00 元 (共两册)



# 作一个光影效果的导演



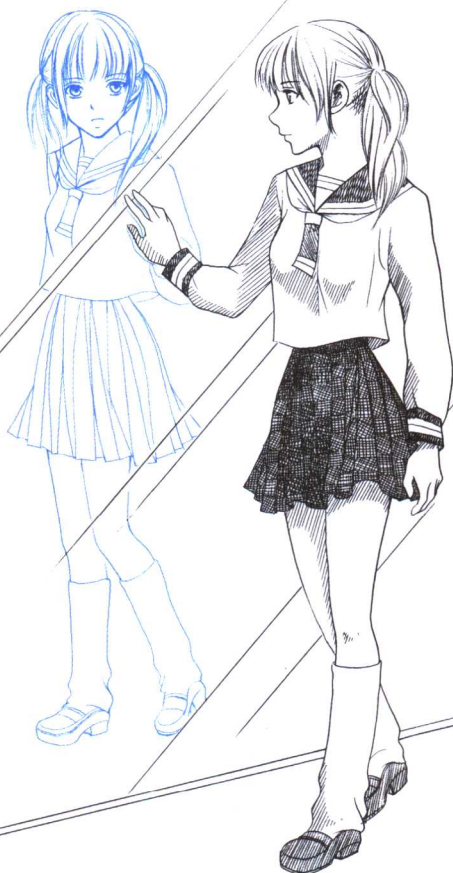


# 这种场景该怎么画?

## 镜中的我

这是人物注视玻璃橱窗的场景。应该怎么去画映现在玻璃上的人物呢?

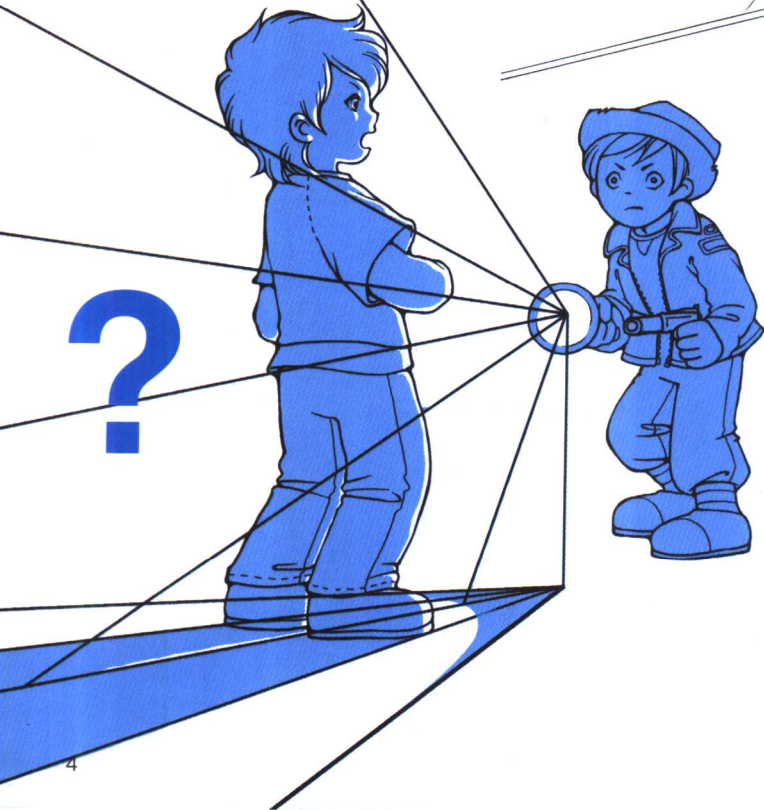
→请至P105看答案



## 地上的影子

这是人物被手电筒照到的场景。像这类特殊灯光下的地面上的影子该怎么画呢?

→请至P115看答案



# 用光影效果来表现质感

**A** 牛仔裤



**B** 皮裤



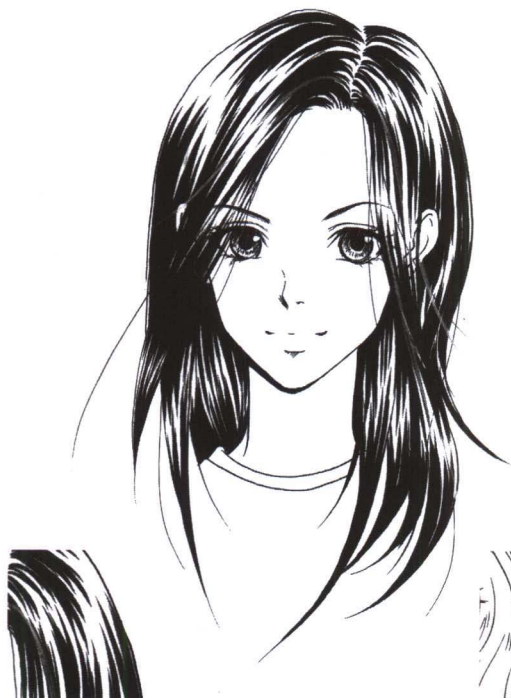
## 用光影效果来表现质感

左侧的两图是在相同的草稿上以不同的笔触加工画成的。图A是牛仔裤的效果，而图B是皮裤效果。像这样运用不同的笔触可以表现出人物服装的不同质感。

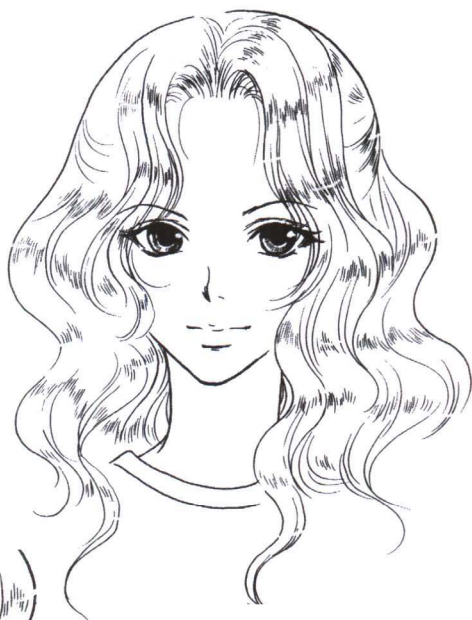
## 发型的质感

下面的图A和图B是为同一人物画上不同发型后的效果。各自表现了顺滑的直发和波浪型的金发。

**A** 直发



**B** 金色卷发





# 序 言

为了学好绘画，我经常看电影。

起先只不过是和大家一样关注故事情节，后来，我为了考察画面的总体构成，会把声音关掉，仔细观察一些自己特别感兴趣的场面。

在看某部著名电影时，我发觉其中很多画面鲜活地刻画出登场人物：有贪婪的表情、脆弱的表情、逞强的表情……这些画面让人深切地感受到人物的个性与情感的各个层面。

而在该电影的制作花絮中有那么一幕——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，他发明了一种表现光影效果的绘画技法（明暗法），这种令画面熠熠生辉的表现手法带来了绘画的革命。要表现好光，关键在于如何描绘对象在光下的影。而在伦勃朗的绘画作品中，暗的部分比前人之作大大增加，这样反而加强了光的明亮效果。

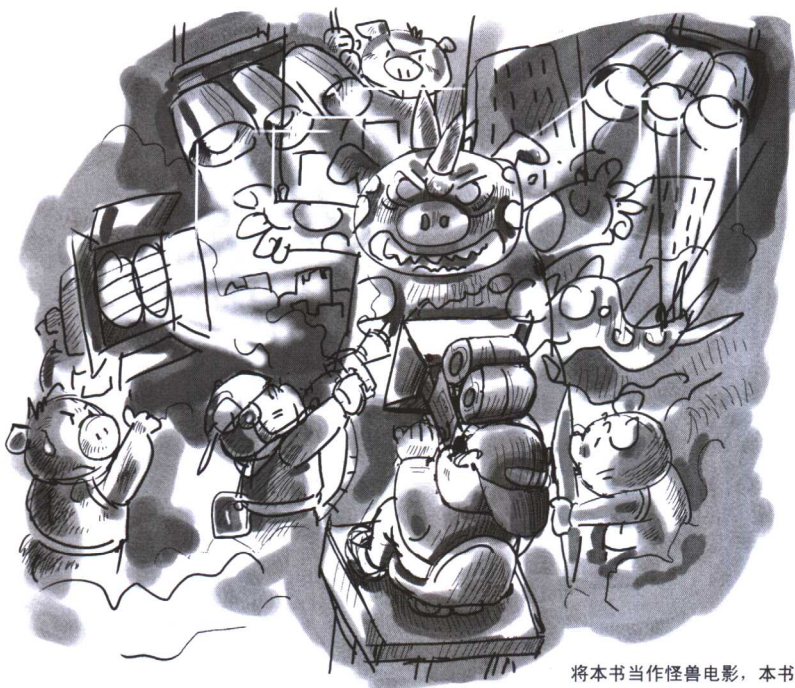
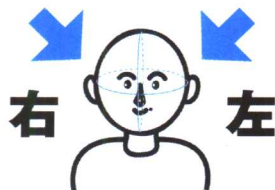
在当今的日本漫画界，灵活利用纯粹的空白和像外国漫画那样强调光影效果的这两种手法同时在被漫画家们使用着。漫画稿上的画格是设计各种场景、巧妙运用各种表现风格的舞台。

希望这本书能为努力描绘着漫画世界的各位提供帮助。

塚本 博义

## 光线方向的表示

本书标注的光线方向全部是以  
画中人物看出去的角度为准。



将本书当作怪兽电影，本书制作人员充当电影摄制组的摄像、灯光等的拍摄现场假想图。



# 目录

人物的魅力取决于“光影表现的效果”！	2
作一个光影效果的导演	3
这种场景该怎么画？	4
用光影效果来表现质感	5
序言	6

## 第一章

# 作一个光影效果的导演 9

用光影来制造戏剧效果	10	设定方法1 光照	12
效果要事先考虑	11	利用视觉原理	12
		决定光线的种类和方向	13
		设定方法2 笔触和网点纸	14
		用多彩的笔触加工	17

## 设计导演

### 30个名场面！

18

#### 描绘人物的个性

场面1 吃惊	19
场面2 绝望	22
场面3 愤怒	22
场面4 各种表情	23
场面5 形成对照的两个人	24
场面6 醉酒	26
场面7 恋爱的少女	27
场面8 严肃人物	28
场面9 健壮的身体	30
场面10 丰满的身体	31

#### 描绘自然光

场面11 夕阳	32
场面12 明月夜	33
场面13 清晨	34
场面14 从树叶间射下的阳光	35
场面15 烈焰中	36
场面16 湖水中	37

#### 描绘各种光线

场面17 不可思议的水晶	38
场面18 黑暗的恐怖	39
场面19 闪光灯	40
场面20 车头灯	41
场面21 大爆炸	42

#### 描绘映射

场面22 雨后的街道	44
场面23 镜中的我	45

#### 描绘悬疑场景

场面24 发现尸体	46
场面25 身份不明	47

#### 描绘恐怖场景

场面26 僵尸登场	48
-----------	----

#### 描绘浪漫场景

场面27 二人世界	49
-----------	----

#### 描绘动作场景

场面28 格斗	50
场面29 枪战	51

#### 描绘科幻场景

场面30 发射电子光束	52
-------------	----



## 学习光线运用的基础知识 56 让人物的魅力增值 74

基本斜光·伦勃朗光	56	—— 进一步提高光线效果的表现技巧! ——	
学习摄影取景	57	<b>特写的表现1 缩放及其在画面中的运用</b>	<b>75</b>
<b>特写画面的光线</b>	<b>58</b>	<b>特写的表现2 眼中的光芒</b>	<b>76</b>
从右上方斜射来的光	58	表现视线	77
从左上方斜射来的光	60	<b>特写的表现3 喜怒哀乐与人物个性</b>	<b>78</b>
从正上方或正下方射来的光	62	凸显表情	81
从正面或背面射来的光	63	<b>特写的表现4 头部的转动</b>	<b>82</b>
从右侧或左侧射来的光	64	刻画内心的情感	85
从右斜下方或左斜下方射来的光	65	<b>半身的表现1 对肉体的强调</b>	<b>86</b>
<b>全身画面的光线</b>	<b>66</b>	<b>半身的表现2 对照性的行动</b>	<b>88</b>
从右斜上方射来的光	66	表现两人的关系	90
从左斜上方射来的光	67	表现速度感	91
从正上方或正下方射来的光	68	<b>全身的表现 动作和角度</b>	<b>92</b>
从正面或背面射来的光	69	表现充满动感的姿态	97
从右侧或左侧射来的光	70	全身的表现	
从右下方或左下方斜射来的光	71	<b>充满个性的人物们</b>	<b>100</b>
<b>点光源效果的表现</b>	<b>72</b>	提问专栏-1	
微光	72	<b>怎么画镜中的人影?</b>	<b>104</b>
闪光	72	运用不同的笔触体现差异	107
<b>侧面人物的光线</b>	<b>73</b>	提问专栏-2	
从正面射来的光	73	<b>怎么画地上的影子?</b>	<b>110</b>
从背面射来的光	73	表现地上的影子	118
		表现墙上的影子	121

## 画出光影效果 123

<b>设想成稿的效果</b>	<b>124</b>	<b>画出人物的光影效果</b>	<b>136</b>
<b>用笔触和网点纸来加工完成</b>	<b>125</b>	学画三种风格的阴影	136
<b>画出不同的效果</b>		练习头发的光泽	138
<b>Pen &amp; Ink</b>	<b>126</b>	美少女角色发型一览	140
<b>画出不同的效果</b>		美少年角色发型一览	142
<b>Pen &amp; Tone Training</b>	<b>128</b>	画出服装的质感	144
练习直线	128	服装的质感和褶皱	145
练习曲线	130	服装质感与褶皱阴影表现一览	146
练习交叉线、点阵和网点纸的处理	131	学生服	147
练习集合图案	132	<b>画出小道具的光影效果</b>	<b>148</b>
练习渐变	133	练习小道具	151
练习涂黑、加白和效果线	134	<b>画出风景的光影效果</b>	<b>152</b>
		练习画夜空	153
		强调场景的光影效果	156
		<b>后记</b>	<b>158</b>



# 作一个光影效果的导演



从空中洒下的神秘的光制造出了充满幻想感的世界。同时，人物的美感被笼罩周身的柔和光芒充分地表现出来。

(作画：国本冴子)



# 用光影来制造戏剧效果

当你说：“真希望能画出出色的漫画来。”的时候，可能曾有人提出这样的建议：“多去看看电影、读读小说，增加感性的表现能力吧”。他说得很对。不过，并不是简单地多看多读就能写出曲折动人的故事画出富有魅力的角色来的。

那么，什么才是通向“画出出色的漫画”的捷径呢？

答案是掌握制造场景效果的方法。本章将为各位读者介绍运用光影效果生动表现各种漫画场面的方法。一旦在单调的原稿上加上光线效果，画面就会立刻焕发出魅力，变得就好像是电影或电视剧中的某个场面一样，充满了戏剧性。那么，就让我们作光和影的导演，一起来策划画面效果吧。



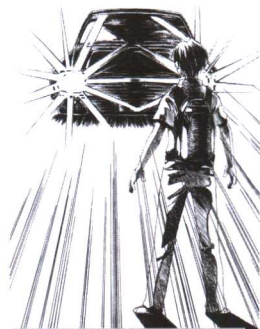
描绘人物的个性

P19



描绘自然光

P32



描绘各种光线

P38



描绘映射

P44



描绘悬疑场景

P46



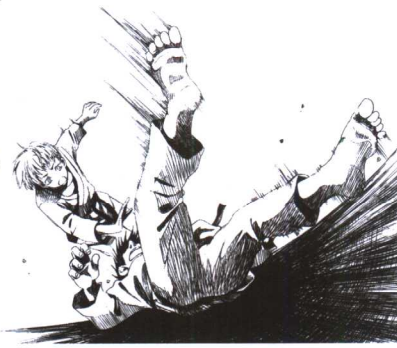
描绘恐怖场景

P48



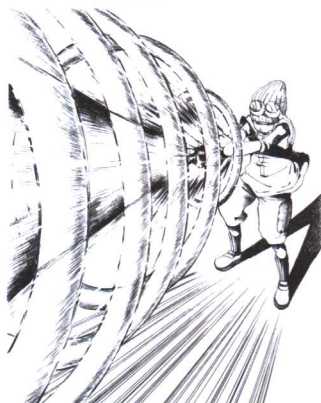
描绘浪漫场景

P49



描绘动作场景

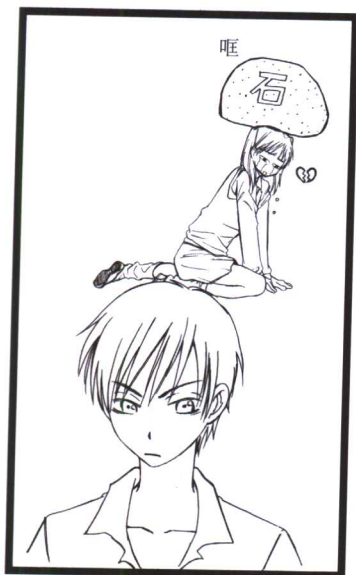
P50



描绘科幻场景

P52

# 效果要事先考虑



以左图为例。这是已经完成人物轮廓的线稿。虽然这样也能让人大致看明白是怎么回事，但画面效果平淡，两个人物一点也不突出。那么，就让我们来为之设计光影效果吧。

## 场景内容

向心仪的男生告白却遭到拒绝，大打击！

## 想向读者传达的内容（想表现出的效果）

冷淡离去的他和遭到打击被他撇在身后的主人公，两者形成对比

- 主人公→表现其内心所受到的重创
- 他→一脸冷漠毫不留情地离开

## 导演

### 1 光线

光的种类：聚光灯

光的方向：主人公→从正上方照下来的光。

男生→从背后照过来的光。

### 2 笔触及网点纸

画出光线所造成的阴影

主人公→用竖线及涂黑效果表现其内心的重创。

男生→用横线表现其冷漠。

## 效果

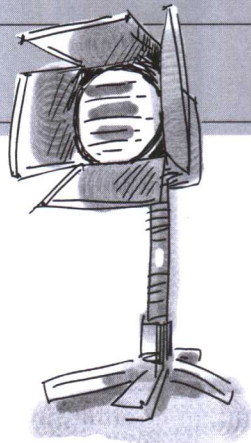
这样做能表现出预想的效果吗？

表现效果的方法（即导演手法）

请看下页

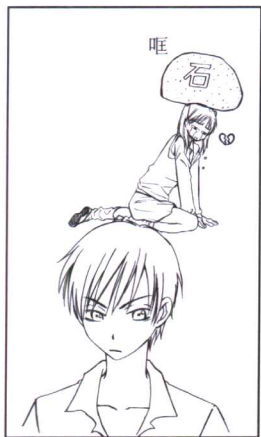






## 利用视觉原理

其实人在看一个场景时目光是集中在一点上的。看某一场景的画面时，我们首先看到的是画面上的一点。了解这个视觉原理后，我们就应该把光打在最想表现的事物上。因为眼睛总是习惯于把目光集中到最亮的地方，而忽略暗的地方。



### 场景内容

向喜欢的人告白却被甩掉的她和冷淡地离去的他。

### 想表现的效果

将两人形成对比的情绪状态传达给读者。

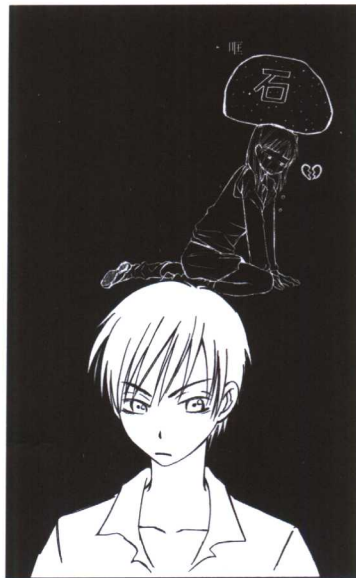
**A** 让女孩特别显眼  
→ 只给女孩打高光



### 效果

读者的视线会集中在大受打击留在原地的主人公身上。

**B** 让少年特别显眼  
→ 只给少年打高光



### 效果

读者的视线会集中在冷淡地离去的少年身上。

## 为何光照的设计能左右表达效果？

### 结论



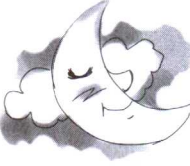




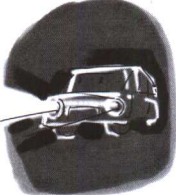

- ◎ 光亮能强调最想表现的部分，让读者的目光集中在那里。
- ◎ 反之，能让读者不注意不想强调的地方。
- ◎ 视觉上的冲击效果给读者留下深刻印象。

### ◆ 光照设计必须考虑的要点

- ① 往哪里打光？ → 决定光线的种类和方向
- ② 在哪里呈现阴影？ → 在背光的地方会出现阴影
- ③ 光与影的面积比例 → 设定与画面主题相称的光影比例



# 决定光线的种类和方向

聚光灯	太阳光	月光	闪电	火焰
				
在表现角色个性的场景中 使用。光线的方向可以自由 设定。	在描绘风景和表现时辰的 场景中使用（光源设定参 照P112）。	在描绘夜空的场景中使 用。很适合营造气 氛（光源设定参照 P113）。	用于打雷的场面。把光 设定为从上方往下打， 具有强烈的效果。	在着火的场景以及使用 打火机、蜡烛等小道具 的场面中使用。
点光源	闪光灯	车头灯	爆炸	街灯
				
在描绘提灯、灯笼等发出 放射状光芒的小道具时 使用。	在描绘拍照或受惊的场面 中使用。放射状的光在黑 暗中瞬间放出随即熄灭。	在描绘奔驰于黑夜中的 汽车时使用。	在描绘炸弹爆炸的场面 时使用。爆炸的规模越 大光的亮度越强。	在描绘黄昏或夜晚的街 角时使用。具有表现特 定地点时段的作用。

## 试着从各种方向设定光照

### 例) 聚光灯

#### A 从正面射来的光

由于基本没有阴影，所以无法表现出石块的沉重感。

#### B 从正下方射来的光

石头的阴影效果与重力方向正好相反，会让读者觉得别扭。

#### C 从正上方射来的光

与重力方向一致的石头阴影和地面的影子充分表现出主人公心灵的重创。



**结论**

画面效果由光的种类和方向决定。



在决定了光的种类和方向之后，接下来的问题是怎么来画阴影。一般直接徒手画出直线即可，而在阴影比较淡的情况下，用网点纸的效果更好。不过，所有的阴影如果用相同的笔触来表现，画面就会显得单调。必须学会运用丰富多变的笔触来作画。

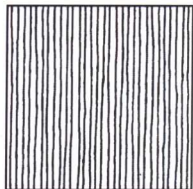
→笔触和网点纸的练习请见P128

### 描绘阴影的基本笔触

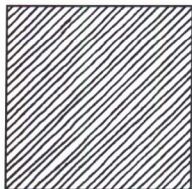
横线



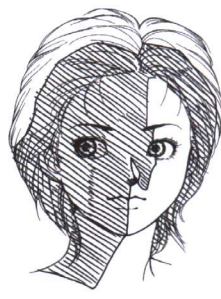
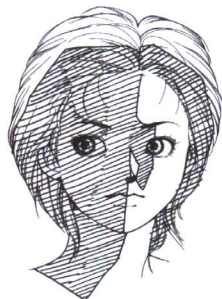
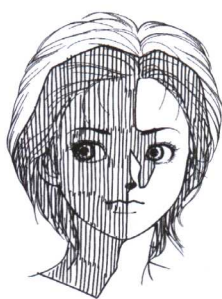
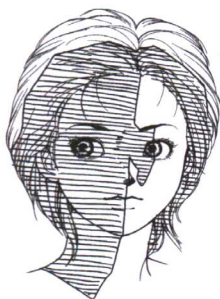
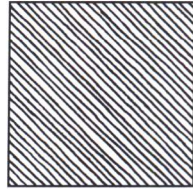
竖线



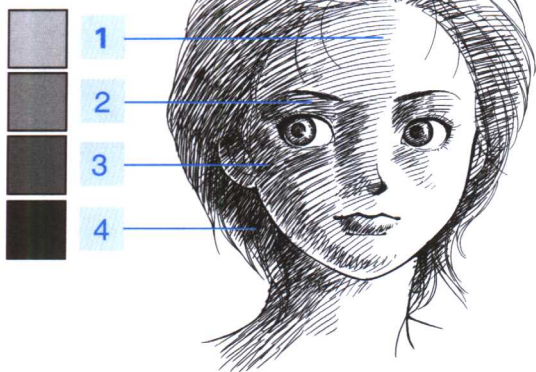
右斜线



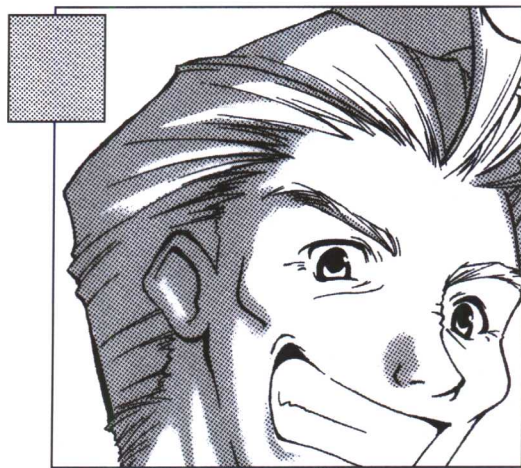
左斜线



### 用交错线画出4个层次深浅度的阴影



### 使用网点纸



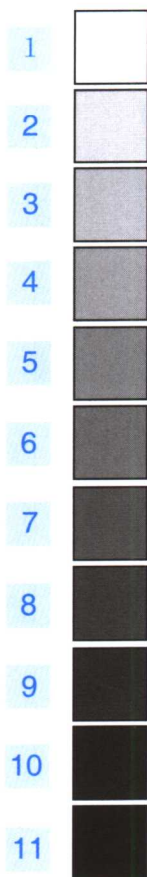
光影交接处用1号深浅度来画，最暗的地方用4号深浅度。两者之间的部分分别运用2号和3号深浅度表现出脸部的立体感。这样一来画面就会显得有魄力，能给读者留下深刻的印象。

在阴影部分贴上网点纸，光影交接处用美工刀刮除。网点纸的种类非常多，可以很方便地表现出头发、皮肤和服装的明暗。但如果一味地运用网点纸会令画面显得单调，所以最好和手绘阴影结合使用。



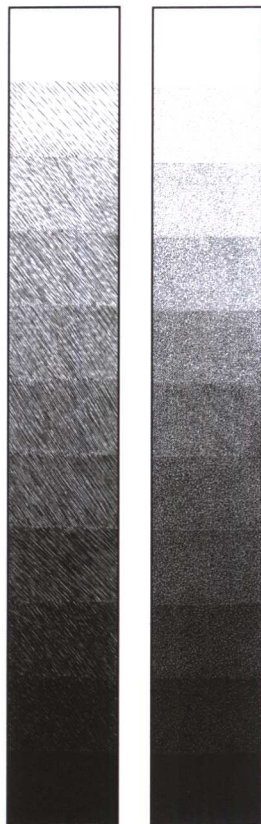
## 渐变效果

要表现画面的整体明暗，深浅度的层次越多真实感越强，反之，则美术风格越强。



斜纹

点阵



## 集合图案

以下是重叠同一种图案画出的纹样。经常用于加工烘托人物心理状态的背景和表现服装的明暗效果。

