

# 漫画

FEN JING TOU BIAO XIAN JIAO CHENG

# 分镜头表现教程

(第2版)

Oran 猪 著

迅速帮助您成为分镜头表现达人：与电影分镜头的区别，镜头的角度、距离、构图……

8个漫画分镜头常用技巧：分镜头的疏密，格子的编排，格子的视觉力度……

13个来自一线的秘密技巧：分镜头的顺序，对白框的位置，阅读顺序与文字的关系……

漫画分镜头技巧  
一网打尽！



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 漫画

FEN JING TOU BIAO XIAN JIAO CHENG

分镜头表现教程

(第2版)

Oran 猪 著



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

漫画分镜头表现教程 / Oran猪著. -- 2版. -- 北京:  
人民邮电出版社, 2013. 4  
ISBN 978-7-115-31050-7

I. ①漫… II. ①O… III. ①漫画—绘画技法—教材  
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第029381号

## 内 容 提 要

漫画是通过图像和文字来表达的艺术,而分镜头表现在漫画创作中起着重要的作用,它将故事发生的顺序、作者的观察角度、事物之间的关联和虚实关系,以及故事的节奏和情绪完美地诠释出来。本书针对漫画创作中最重要的一项工作——分镜表现手法进行了全面的介绍,内容包括漫画中“页”的概念、分镜头的三大特点、镜头角度对读者视觉的指引作用、镜头距离的配合使用及效果、画面焦点的定位、镜头移动对于切割画面的作用、漫画分格的技巧、漫画中声音的表现手法、各种效果线的灵活运用,以及22个分镜头技巧。

本书图文并茂,结构清晰,具有实用性和可操作性强的特点,非常适合于动漫爱好者、插画爱好者,以及相关专业的学生和工作人员阅读,也适合动漫相关专业作为培训教材。

## 漫画分镜头表现教程(第2版)

- 
- ◆ 著 Oran猪  
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 电子邮件 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: 12.75  
字数: 297千字 2013年4月第2版  
印数: 5 501-9 500册 2013年4月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-31050-7

定价: 29.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223  
反盗版热线: (010)67171154

# 前言

## Foreword



“分镜”一词源自电影，在漫画上我们也可以将它称为“分格”。众所周知，漫画包括单幅漫画、四格漫画、连环（故事）漫画等，而“分镜”则专门用在连环漫画上，在漫画的制作上扮演着诠释者的角色，就像写文章的文法一样，将一些文字、词句编辑成别人读得懂的规则。

漫画分镜头是故事漫画的灵魂。如果漫画分镜头编排不当，读者对故事漫画的理解就只能停留在对单独画面的理解上，就会造成阅读的停顿，读者的情绪也会中断，从而失去了故事漫画的意义。所以漫画创作者有熟练掌握分镜技巧的必要。

漫画分镜头的运用技巧，是漫画学习者的最大难题。鉴于这方面的需求，笔者特别编写了这本漫画分镜头教材，以现代故事漫画分镜头的模式为基础，总结了漫画分镜头的基本原则及规律。

本书共分为4个部分，包含以下内容。

**Part 1** 漫画分镜头基础知识。该部分对漫画分镜头的特点进行了概述，并与电影分镜头进行对比，讲解了大量的漫画分镜头基本术语和基础知识。

**Part 2** 漫画分镜头技巧。该部分有序地阐述了漫画的分镜头设计过程，并对每一个步骤所运用到技巧进行了详细的说明和论证。

**Part 3** 你所不知道的分镜头技巧。该部分在 Part 2 的基础上对漫画分镜头技巧进行了各方面的补充，完善了分镜头设计时的细节及注意事项。

**Part 4** 补充知识。该部分讲解了与漫画分镜头设计息息相关的原稿尺寸的设置及跨页的画法等内容。

读者在阅读本书的同时，可以按图索骥地操作实例，慢慢熟练漫画分镜头的设计过程。希望所有人都可以快乐地画出属于自己的漫画故事！

本书在编写过程中得到了肖寅爽、陈勒、贺顺赢、龚昕冉、吴捷、徐周琪、郭路凯、张湛宁等人的帮助，在此一并表示感谢。

# 目 录

## 1

### 漫画分镜头基础知识

第一课 漫画分镜头的特点	003
页的概念	003
漫画的运动和声音	011
漫画分镜头的其他特点	012
第二课 漫画分镜头术语及基础知识	013
镜头角度	013
镜头距离	017
实用镜头效果	019
画面构图	025
镜头移动	035
漫画分格术语及基础知识	043
漫画对白框和对白运用基础知识	059
漫画效果线基础知识	065

## 2

### 漫画分镜头技巧

第三课 分镜头技巧	071
学习分镜头以前要知道	071
分镜头技巧①：关于故事脚本的转化	073
分镜头技巧②：分镜头的疏密分布	089
分镜头技巧③：分镜头格子的编排原理	093
分镜头技巧④：分镜头格子的视觉力度	097
分镜头技巧⑤：把握篇幅的变通	103
分镜头技巧⑥：信息量的缩放	107
分镜头技巧⑦：场景切换与视角切换	119
分镜头技巧⑧：漫画格子的变通	133

## 3

### 你所不知道的分镜头技巧

第四课 分镜头其他技巧	161
设计分镜头的顺序	161
对白框的位置	163
阅读顺序与文字的关系	165
音效字的阅读顺序	167
对白框的尺寸	169
出格的位置设计	170
轻轻松松画背景	171
漫画格子的延伸力度	173
角色的对峙	183
格子的切分	184
使用排线表达心理的技巧	185
用倾斜和变形拒绝死板构图	187
眼神是关键	189

## 4

### 补充知识

第五课 漫画原稿尺寸	195
B4尺寸原稿纸规格	195
A4尺寸原稿纸规格	196
漫画原稿纸使用实例	197
跨页的画法	199
结语	200



# PART 1 漫画分镜头基础知识



漫画分镜头什么的……

有必要学么？

画得漂亮就行了！

遇到说这种话的人请避而远之……

# 第一课 漫画分镜头的特点

众所周知，漫画的分镜头是源自于电影分镜头的，能否让每位读者在阅读漫画时感受到影视作品一般的震撼力，是漫画家的工作重点。

让画面在纸上“动”起来，并不是一件轻而易举的事。

## ■ 页的概念

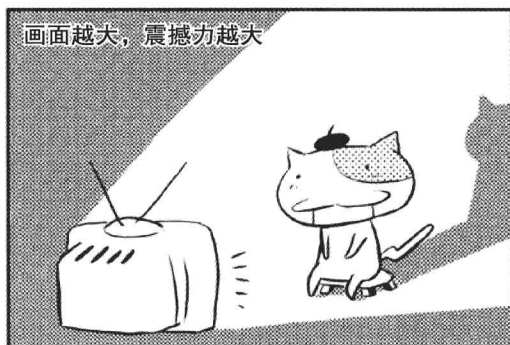


在电影院观看电影时，观众能够感知画面的范围，完全集中于银幕。电影中所有的内容都是在银幕上播放，配合音响效果，给人以极震撼的临场感和投入感。

临场感和投入感，除了声音的因素外，主要是由银幕的大小决定的。

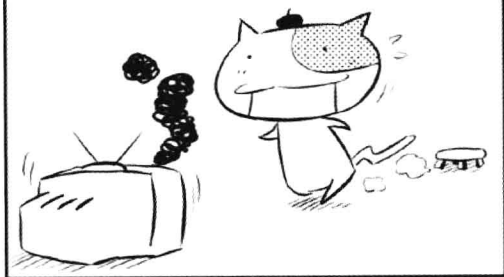
相比之下，在家中观看电视里播放的电影就没那么震撼，这也是为什么电视普及以后电影院依然存在的理由。

现在许多家庭都会购买大屏幕的彩电和高档的音响，在家中打造所谓的“家庭影院”，也是希望能够模仿电影院的效果。换言之，画面越大，其播放内容的震撼力就会越大。





观众的观看距离一般是固定的



除了画面的大小外，一般情况下，观看电视或电影的观众，都会安坐在座位上观看影片，不会遇到因特定内容而要不断变换观看位置的情况。

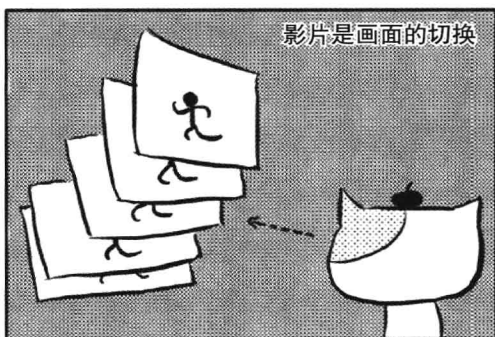
更何况，现在的电视机都是配有遥控器的，观众就更不需要移动了。这也从另一个方面说明了为什么现在购买电视机都是越大越好——画面大了，在哪里看都能得到很好的享受。

可是漫画……



则和电影、电视等媒介完全不一样。



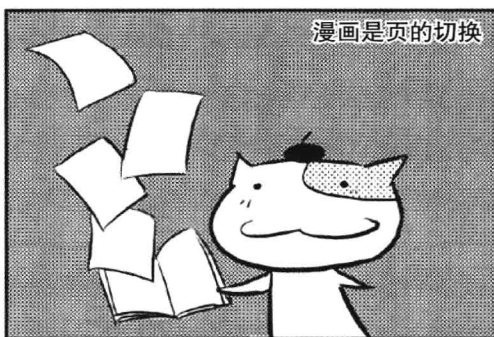


如果说影片是由一张张胶片组成的活动画面，那么我们可以把影片的组成单位称为“张”或者“帧”。

因为限制影片的只有画面尺寸，只要不超出画面尺寸之外，影片的内容可以尽情发挥，甚至包括播放的速度。

而限制漫画的因素则是“页”。漫画虽然也是图书的一种，但是漫画书的尺寸比一般文学书籍的尺寸更重要。

当页面的尺寸或者比例被确定以后，就不可以随意改动。漫画的分镜头设计非常受“页”的影响和限制。



然而这正是漫画与影片之间最大的不同之处。

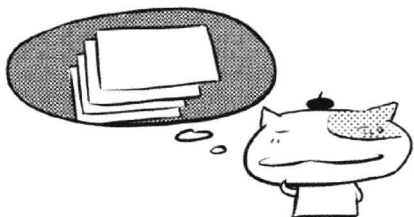
想要设计好漫画分镜头，就必须有“页”的概念！

各自限制的不同，在设计分镜头时思路也会不同。



下面我们就来比较一下电影和漫画的分镜头设计思路。

## 电影分镜头设计思路



在播放影片时，虽然画面在一张张地交替，但观众只会看到一个独立的画面。



因此，电影分镜头的思路，主要是从观众的直观感受来设计每帧画面的。什么时候应该出现什么，应该让观众看到怎样的画面——可以说电影分镜头的思路在某种程度上类似于绘画的构图。



电影分镜头虽然也有很大的学问，但是就“限制”的层面粗略来看，也就只有那么一个简单的思路。

## 漫画分镜头设计思路



漫画分镜头，不但要考虑到页面尺寸的限制，还要考虑到许许多多大小各异的格子。

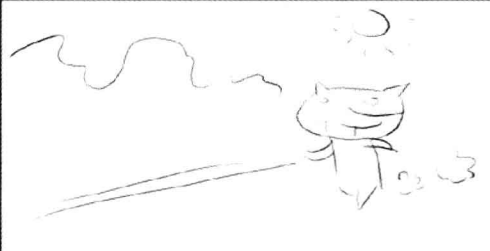


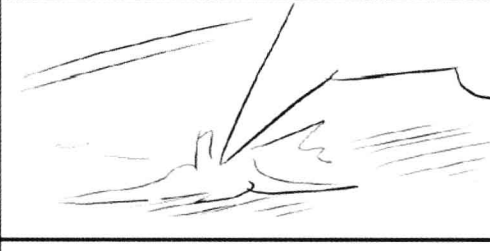



就一格漫画来说，其设计思路和电影分镜头的设计类似。



电影能够使用数百帧的画面来完成某个人物的动作，也不过耗时几秒，但漫画不能用数百格，耗费数十页只为了表现一个动作。同一页中只能放得下一定数量的格子，要如何安排格子的内容和大小，正是漫画家们最头疼的事情。

# 电影分镜头草图图例

剪切	画面	注释	对话	时间
106				
		阿咪 跑近.	一天跑 身体好	3"
		香蕉皮		
		踩到!		2"
107		慢镜	哇!	3"

电影分镜头草图其实就是对主要画面的设计，并标注需要使用对应电影手法的位置。

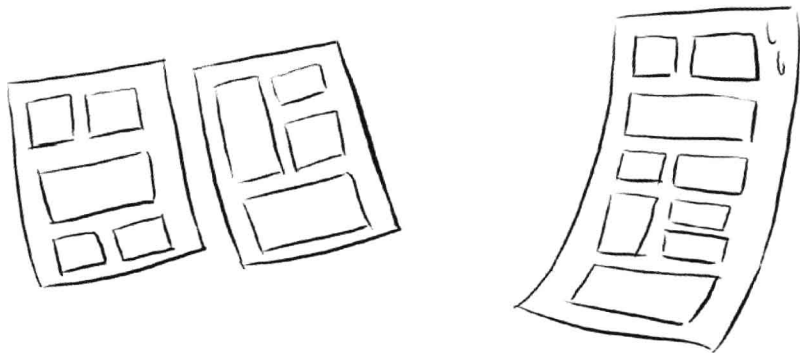
## 漫画分镜头草图图例







例如文字，在出版时文字的大小、纸张的形式，以及阅读的顺序，都可以调整，只要不是很古怪或者有违语法（违反文字语法），一般不影响阅读。文字的编排就好像流水一般自由。即使是影片，也可以自由地剪辑画面顺序来做成短片或者预告片。



但是漫画就没那么自由了，一旦按照要求画好了内容，格子之间的位置关系就不能被破坏，印刷时只能进行等比例缩放，也不可能因为纸张的尺寸有变化，就把格子都拼在一起。

漫画分镜头的学问，可以说连读者阅读时的“翻页”都考虑进去了，之后的内容会有详细的说明。

“页”的概念对于漫画家来说是要了解的最基本的概念。

从现在开始以“页”为单位去设计分镜，就不会再乱糟糟了哦。



展开的书本同时只有两页能被看到



页，是读者在阅读漫画时需要翻阅的纸张，也就是说，不翻纸张的话就看不到后面的内容，而漫画能够同时被看到的页面仅有两页。

不像电影那样开播了就不会停止，漫画的这两页会由读者决定，一次又一次地通过翻页显现出来。所以，漫画家必须以页为单位去打动读者，让读者有想翻看下一页的动力。

影片是很直观的媒体，即使影片前半部分对于故事有很多铺垫，但是只要渐入佳境，观众还是会喝彩。

因为观看影片时，观众只需要看和听就可以了，大部分时间观众都是在直接接收信息。

电影观众只需要接收信息



读者一旦投入就会手不释卷

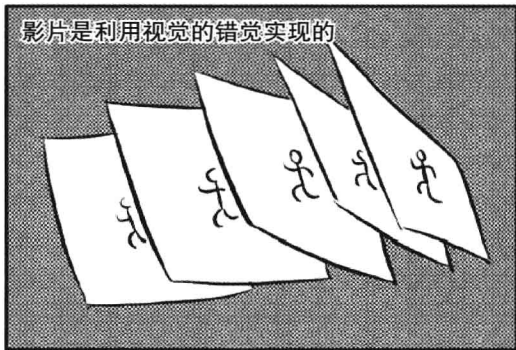


但是漫画没有声音，台词也需要读者一个字一个字地阅读，角色动作也需要读者去想像才能体会到，相对于影片，阅读漫画更费力。

当漫画前几页不吸引人，无法让读者进入状态时，读者往往只是翻了几页就会把书放下。“页”的概念就是要你明白，漫画分镜头设计必须让每一页都很精彩，这样才算成功！

## 漫画的运动和声音

影片是利用视觉的错觉实现的



电影画面中物体的运动是靠一张张高速切换的图像在观众的眼中产生错觉而实现的。

图像切换的速度越快，动作就越流畅。但是漫画不能使用这样的手法来表达动作，只能用辅助线、效果线的方式来完成。



静止动作



小幅移动



画出移动轨迹

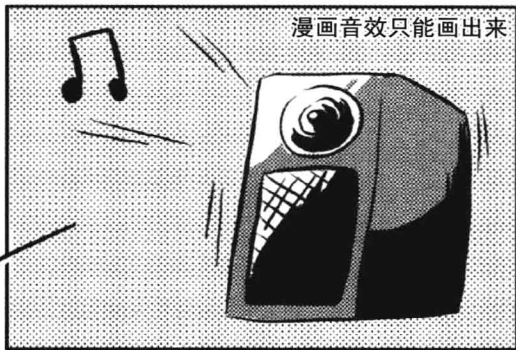
就连这里例图的声音……

也只能画出来或者写出来……

惭愧  
惭愧……



漫画音效只能画出来



对于声音，也不可能通过纸张表达出来，漫画只能把声音写出来，让读者明白当时环境所发出的声音。但是光把声音写出来还不够，声音也有许多效果，因此也演变出了许多不同效果的声音画法，关于这方面的内容，本书后面的章节也会有详细的说明。

## 漫画分镜头的其他特点

漫画的灵魂就是漫画分镜头，正是漫画前辈们把电影分镜头引入到了漫画中，漫画才有今天的发展。因此，前面提到的许多漫画分镜头的特点，其实也正是漫画本身的特点。

虽然漫画分镜头源自于电影分镜头，但是漫画分镜头在发展过程中也衍生出了以下这些影片分镜头不会有的特点。

### 戏剧性



当电影需要表达一个动作时，会由演员真实地表演出来，而漫画中许多动作都是比较戏剧性的、夸张的。

例如角色脑袋突然变大，或者突然抡起一个几百吨的大锤打人出气，都是有特定指代的戏剧意义，但是又不能算是实际发生的剧情。

不同定位的漫画，分镜手法也会有所不同。比如少年漫画和少女漫画，前者适宜使用对白较少，节奏较明快的分镜头，而后者可以使用对白较多，架构较复杂的分镜头。

虽然这一点并没有谁进行定性，但是不同的读者使用不同感觉的分镜头是绝对有必要的。

### 对应分镜头



漫画到底是黑白还是彩色表面上看似与分镜头无关，其实影响非常大。

漫画分镜头的流畅度和画面的精细度往往是成反比的，而且颜色在很大程度上也影响了漫画效果的使用，增加了作画者在画面效果上的负担。简而言之，黑白漫画比彩色漫画在描述上有着更大的优势。

### 色彩的影响



本例图色彩丰富。

和声音一样.....