

素描漫画技法特训 分镜篇

李剑平
矫杰
马忠玲

主 编
副主编



化学工业出版社

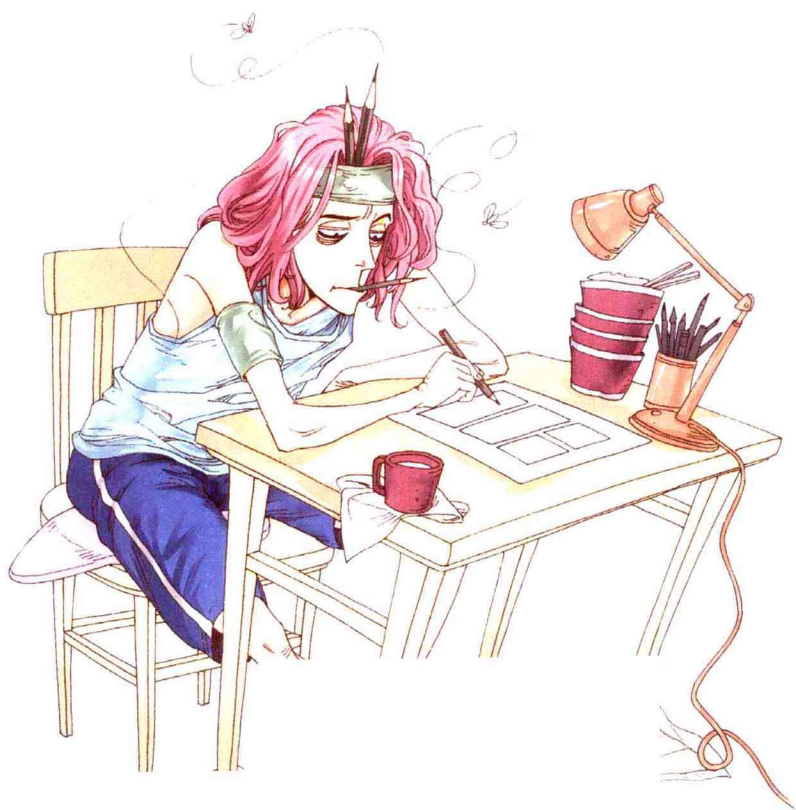
速·绘漫画技法特训

分镜篇

李剑平 主 编

矫 杰 副主编

马忠玲



化学工业出版社

编写人员名单（排名不分先后）

李剑平 马忠玲 矫 杰 徐世伟 仲崇丹
马 毅 韩 锋 赵 鸣 矫 娜 王 绯
孙 东 张宏亮 程晓磊 阎占山 孙智诚
宋 松 孙京京 王晓君 丁青琳 冯 慧
孙晓丹

图书在版编目（CIP）数据

素维漫画技法特训·分镜篇 / 李剑平主编. — 北京：
化学工业出版社，2011.4

ISBN 978-7-122-10847-0

I. ①素… II. 李… III. 漫画—绘画技法 IV.
J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第048796号

责任编辑：徐华颖

装帧设计：素维动漫

责任校对：周梦华

出版发行：化学工业出版社（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）

印 装：北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 7 字数 140 千字 2011年6月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686）

售后服务：010-64518899

网 址：<http://www.cip.com.cn>

凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价：35.00元

版权所有 违者必究

前言 Foreword

本书重点讲述的是漫画分镜的创作技巧。

漫画分镜是漫画创作中最难把握的一步，也是漫画故事构成的基本要素，是承载所有漫画文字与画面的主载体。镜头的分配组合、大小搭配、格式之间的排列顺序以及层次关系的体现，是学习的重点，也是漫画分镜必须掌握的基础内容。

要知道分镜漫画并不是在一张纸上分好格子，在格子中间添上人物和对话这么简单。格子的组合有一定的逻辑关系与技巧性的搭配，怎样排列镜头才能让读者容易理解画面内容，这是分镜创作中最为基础的要求！文字的阅读顺序排列要符合读者的阅读习惯，漫画角色的表演关系排列也要符合读者的阅读习惯，镜头之间的排列组合同样要以读者的阅读习惯为准进行有层次、有逻辑地排列。总之漫画故事就是创作出来给读者看的，所以读者能否看懂故事才是评判作品成败的基础因素，因此在没有学会镜头顺序排列的前提下，不要急于去练习那些花哨的镜头、复杂的排列顺序，应该由浅入深逐步学习，层层领会，做到活学活用。

很多人一开始接触漫画分镜时总是提起笔脑袋就空空一片，不知道如何下手。其实不要急于把所有脑中的画面都表现在纸张上，不如在绘制画面之前玩一些分格子的游戏，在文字剧本上先标出一页中哪里是重点，哪里是其次，哪里只是评述画面，然后在画纸上按照主次关系把格子分成大小不一的样子，接着排列对话，再添加人物，这样的小分镜打完后基本上一张分镜稿就清晰可见了。至于透视排列、人物动态表演这些细节部分就要通过在加细草稿时逐一调整画面，调整到自己最需要的状态即可。分镜是个考验耐力的工作，创作时尤其不能急功近利。

在学习本书分镜的创作技巧时，不要局限于书中的例图临摹和学习，而要在临摹后的基础上根据书中的提示再作发挥，并且注意观察和联想，学为所用。

编者
2011.1



目录

第一章 解读漫画分镜	001
一、漫画分镜的定义及表现手法	002
二、分镜前的准备工作	018
三、漫画创作的整个流程和职位设定	028
第二章 漫画的分镜过程	037
一、四格漫画的分镜过程	038
二、多格漫画的分镜过程	047
第三章 漫画分镜的基本要求	061
一、绘制多格漫画边框的注意事项	062
二、多格漫画的基本镜头格式要求	064
三、如何用镜头表现有冲击力的画面	078
四、透视在漫画分镜中起到的作用	082
五、单页多格漫画中人物与背景搭配的合理体现	086
六、如何利用画框营造特别的效果	088
第四章 不同风格漫画的分镜特点及创作要点	093
一、少女漫画	094
二、绘本漫画	098
三、少年漫画	102
四、幽默漫画	107



第一章

解读漫画分镜

本章重点讲述的是什么是漫画分镜，漫画分镜的表现手法及应用。本章通过对漫画分镜的详细解读和介绍可以更深入地了解到漫画分镜在一部漫画作品中所处的重要地位。

本章的学习重点是了解、掌握四格和多格漫画的表现手法，多格漫画在实际创作中的注意事项以及创作漫画分镜前的准备工作等。

一、漫画分镜的定义及表现手法

漫画是把动态影视落实到纸面上的一种静态表现手法。

用一些特殊的分格把连贯的影视镜头美观而又有逻辑地排放到纸面上，这就是漫画分镜。

漫画分镜包括固定格式与非固定格式两种表现手法

1. 固定格式

固定格式是指格式比较规范，大小统一，排列整齐有序。

① 传统的连环画：每页一幅画面配一段与画面呼应的描述文字。全书画面格式尺寸大小一致，文字排列整齐有序。

国内知名连环画家阳月的作品



一日老姚棋运不佳，屡战屡败。其妻路过，要他早点回家，说他下棋不来赛，老是输。棋友的面子还是要给的，大家正话反说，谎报军情，说老姚棋子瞎好，今朝已经连赢了三盘。其妻含笑而去。

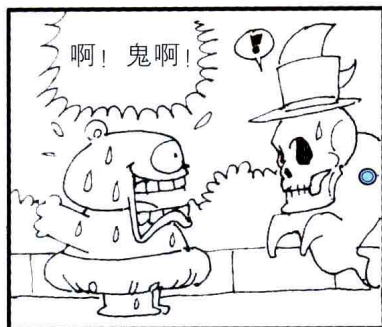
如图所示，传统连环画的画面内容饱满生动，文字主要起到解说描述画面的作用。大多数连环画的图与文字是分开排放的。

② 四格漫画：通常指四个尺寸一致的画面按照起承转合的顺序排列组合，故事中文字与画面相辅相成，进而讲述了一个完整的短篇故事。故事内容通常是幽默类的。

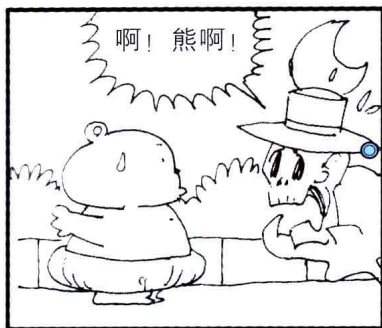
a. 四格漫画图例：《胆小鬼》



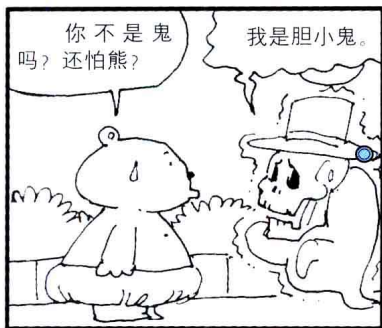
起是指起因，特指故事的开头。通常的四格漫画内容都是以幽默搞笑为主。为了能第一时间吸引读者的注意力，故事的开头画面应该设计的有一些悬念，容易让大家产生疑问，进而引起往下阅读的兴趣。比如画面中，这个人在干吗呢？这是个什么漫画？他为什么在那里，发生了什么事呢？



承是指过程，特指故事中事件发生的过程。



转是指转折，特指故事中事件向结果转折。这一步尤为重要，既要自然巧妙地与过程相接，又要为引出下文的结果做好铺垫，是衬托出结果的点睛之笔。所以在设计时一定要注重技巧性。

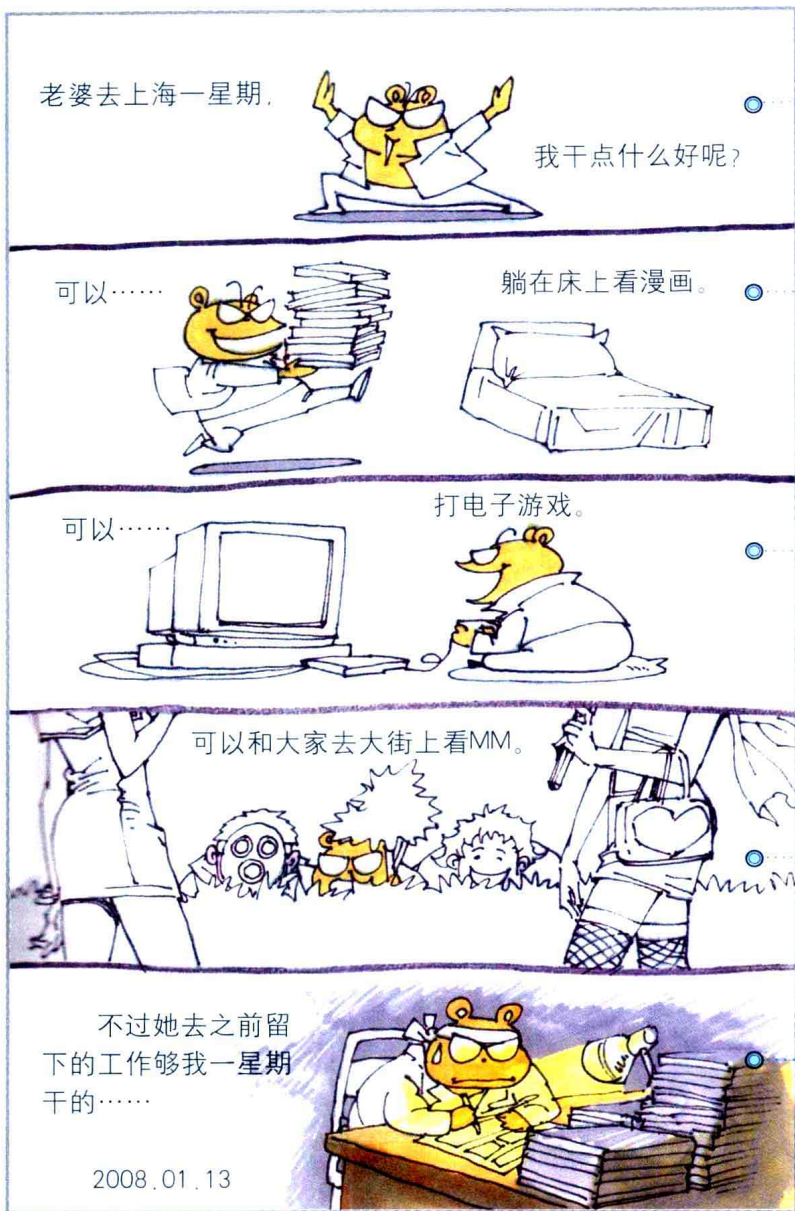


合是指结论，特指故事中事件的结尾。幽默漫画中故事的结尾内容是整个故事的点睛之笔，前面的所有铺垫，都是为了引出最后结果而准备的。

四格漫画的内容主要以幽默内容为主，画面中人物的表演夸张，有喜感，语言幽默，布局缜密。前三格以铺垫为主，引领读者走入故事当中，并预测结局，直到结尾处笔锋急转，给人以出其不意的结果呈现，让人为之一振，有一种原来如此的感觉。这就是四格的精妙之处。

时下所流行的恶搞或无厘头漫画，是一种比较直观的幽默手法，能让读者在阅读的过程当中就开怀不已，笑点在每格当中都有分布。

b. 现在四格漫画中的“四”字，除了指原有的四格形式漫画外，也泛指多个格式大小一致的画面组成的一组故事。比如五格漫画、八格漫画等。



故事中的起因是妻子出差了，渴望自由的主人公终于可以想想如何自己打发时间了！

承为结尾所做的铺垫。看漫画、玩游戏、看美女，这些都是主人公很想做的事情。在叙述故事过程的这一阶段，可以延展故事内容，可以让主人公玩更多的东西，这个过程可以丰富剧情，所以五格或八格等格式相对较多的漫画通常都是在承这个阶段延展剧情。

转合的合并运用会让读者对故事的结果始料不及。前面的铺垫是为了让读者与主人公一起感受自由自在的快乐，让读者自然地认为没有妻子在身边监督是很放松的，但没想到结果把主人公拉回了现实中，即使妻子不在身边，妻子的控制力仍然如影随形，让读者恍然大悟，原来之前的一切只是主人公的想象而已！

很多幽默短剧转换成四格漫画绘制时，可能遇到四个格子不够描述剧本的内容，那么应该如何取舍呢？方法如下。

起即故事的起因。在四格漫画当中无需占有太多比例，开篇第一格交代起因，选择能够引起读者阅读兴趣的内容着重绘制。

承即故事的过程。在讲述故事发展的过程当中，可以添加很多内容进去以丰富故事剧情。

转即转折。四格漫画中起到转折作用的内容通常只占一格，起到承上启下的作用。幽默漫画中起转折作用的这一格不会透漏结尾信息，但是会引导读者猜想答案。也有转与合并在一格中完成的，这种安排会给读者一种始料不及或恍然大悟的感觉。

合即故事的结局。幽默漫画中故事的结局是引发故事的高潮阶段，最足的笑料也是在此展现的。有的是让观众会心一笑，有的是让观众捧腹大笑。总之结局部分的设计一定是故事中的点睛之笔，通常一格。

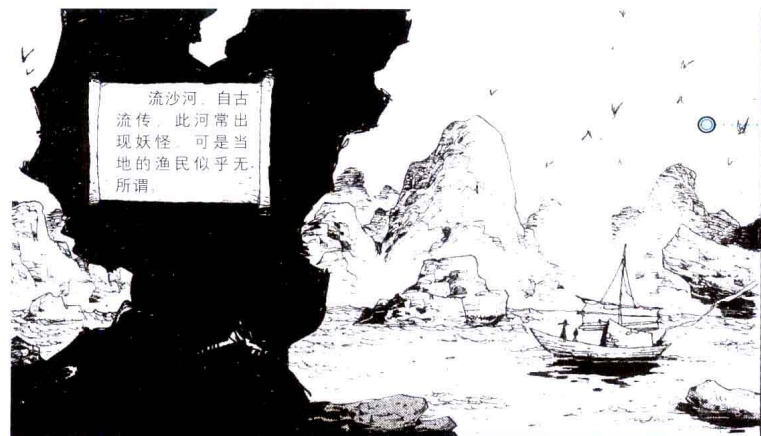
根据上述分析，如果绘制五到八格的固定尺寸漫画时，故事可以在**承**这一步延展。

2.非固定格式

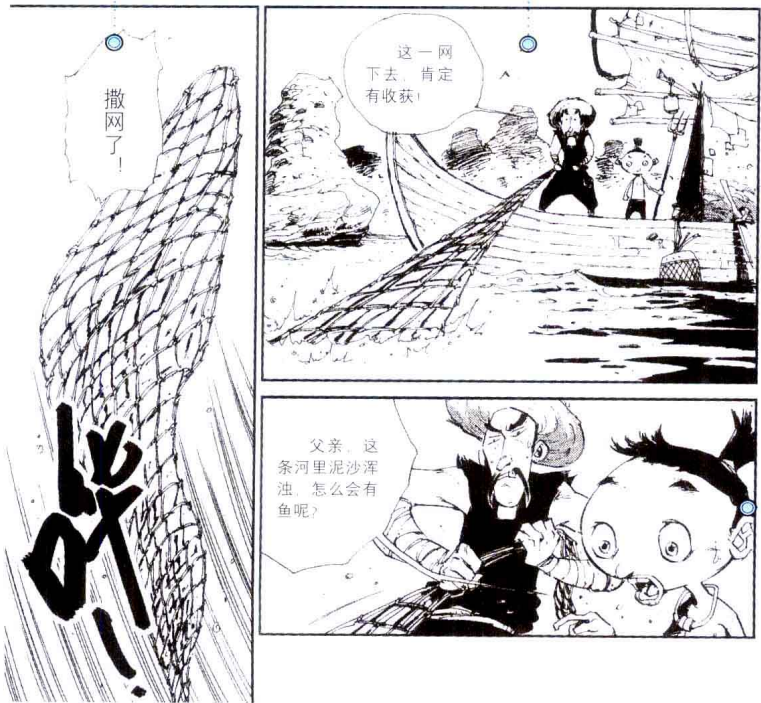
非固定格式是指漫画故事中图片的尺寸大小不一，样式繁多，这些画面以一定的逻辑顺序排列在纸面上，用以表达一个完整的故事内容。

① 多格漫画：通常指故事画面以一定的逻辑顺序，绘制在尺寸大小不一的格子里，并进行有序地排列，文字与画面相辅相成，进而把故事内容表述清楚。

国内知名漫画家韩峰的作品《流沙河》



可以看到整页的故事内容，由四个尺寸大小不一的画面所组成



格子的形式有横向、竖向的，有些画面当中还会有斜向的格子，格子的形式在画面中具体有什么作用，后面会做细致地讲解

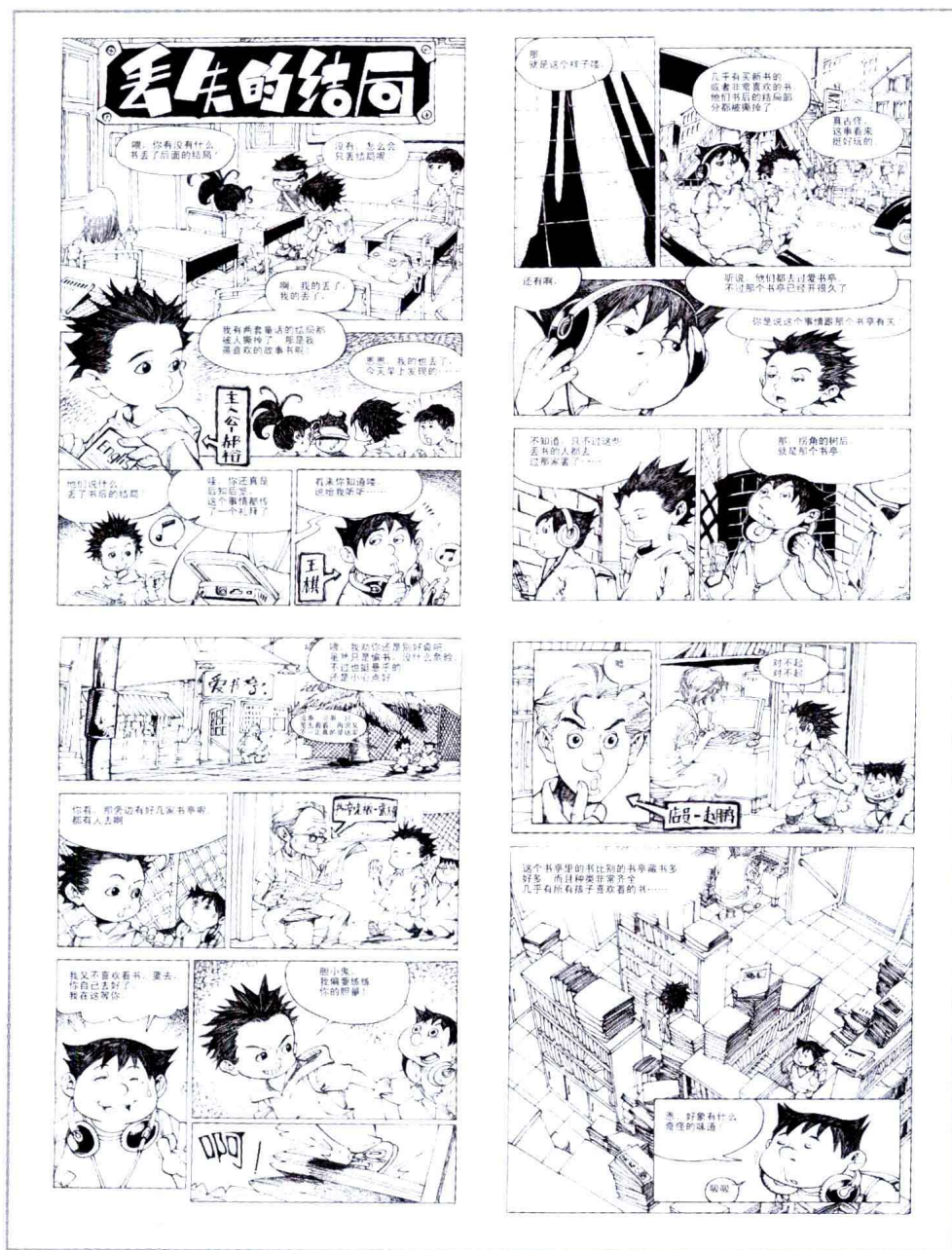
故事中旁白和对话文字与画面相互补充

尤其是对话中的文字情感与漫画角色的表情是相互对应的，如图中表现出吃惊的文字描述与人物惊讶的表情相对应！

通常的多格漫画每页的分镜框是有要求的，以国内出版社及杂志社的约稿要求为例。

a. 16开四拼一杂志的约稿单页格数大概在3~5格左右，最多6格，这样的定量安排便于在缩小画幅尺寸时不影响文字的清晰度。

国内知名漫画家矫杰绘制的漫画《丢失的结局》



32开的单行本漫画，每页3~5格，最多6格的定量让画面更加饱满。如果画得太少，画面显得空，不好看；画得太多又显得过于拥挤，也不好看。

b. 低幼类16开一拼的儿童杂志，约稿的单页格数在8格以内。



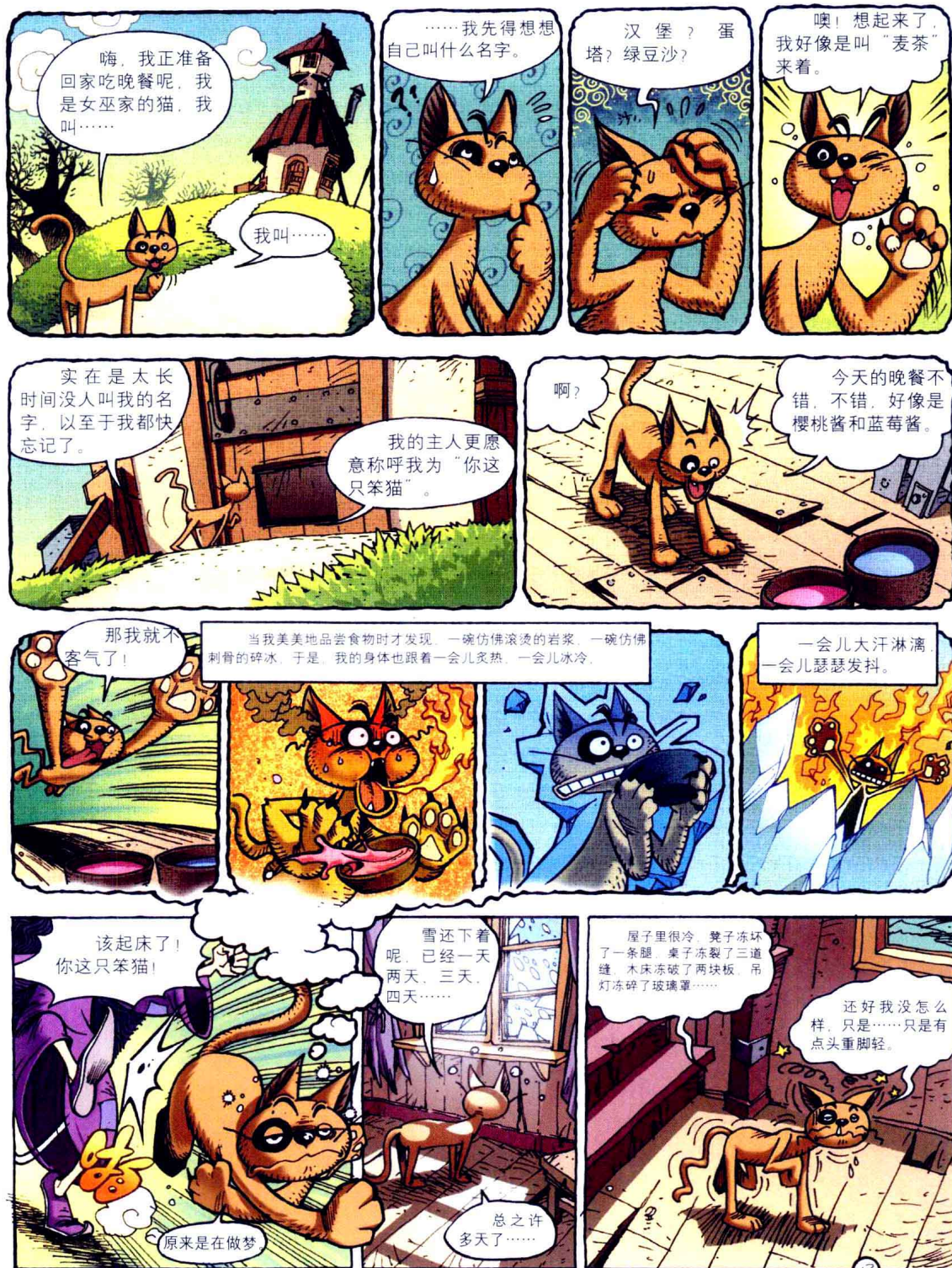
低幼类儿童杂志面对的读者年龄层较小，多为8岁以下的孩子观看。这个年龄层的读者对画面敏感度较高，想象力充沛，画面联想能力很强，所以画面内容要丰富，画中的信息含量要充足饱满。



面对年龄较小的读者，应多以画为主，文字为辅。文字的排列不要过密，要留出充分且完整的画面观赏空间。这样才能提升小读者对作品的阅读兴趣。



c. 高年龄层的儿童类漫画杂志约稿时候，多以8~12格为限，故事要求信息量传达丰富。



相对来说8~12格的画面布局相对来说比较拥挤，对话也相对较多，主要画面不够突出，画面的冲击感体现不出来，显得叙事比较平淡。



d. 16开一拼杂志的约稿单页格数以6~8格为宜。

