

世界动漫 经典教程

Perennial

# 制造漫画

(第3版)

## Making Comics

揭示卡通、漫画和图形小说叙事技巧的秘密

# SCOTT MCCLOUD

殿堂级  
世界动漫大师  
经典之作

[美] 斯科特·麦克劳德 著

张明 译



《理解漫画》作者——Scott McCloud倾力打造  
亚马逊动漫类畅销图书

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 世界动漫经典教程——制造漫画（第3版）

[美] 斯科特·麦克劳德 著

张 明 译

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

世界动漫经典教程. 制造漫画 / (美) 麦克劳德著 ;  
张明译. — 3版. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 2  
ISBN 978-7-115-37537-7

I. ①世… II. ①麦… ②张… III. ①动画—绘画技  
法—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第017639号

## 版权声明

MAKING COMICS: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels  
by Scott McCloud  
Copyright©2006 by HarperCollins Publishers, USA  
All rights reserved.  
本书中文简体字版由 HarperCollins 公司授权人民邮电出版社出版。  
版权所有, 侵权必究。

## 内 容 提 要

《世界动漫经典教程——制造漫画(第3版)》是一本非常贴近漫画创作的教学用书, 作者通过形象化的角色来叙述自己的创作观点, 循序渐进地带领读者探索漫画的创作方式。《世界动漫经典教程——制造漫画(第3版)》内容详尽, 包含画格场景设计、面部表情刻画、肢体语言表述、页面布局、故事情节构建、创作工具的选择及个人漫画风格的定位等很多读者渴望提高自身能力的内容。本书语言幽默诙谐, 用看似非常简单的说法展示了漫画中所蕴含的极深的艺术魅力, 同时向读者展示了如何通过文字与图片完美地诠释漫画这种艺术形式。

《世界动漫经典教程——制造漫画(第3版)》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, 也适合作为动漫相关专业的培训教材。

- 
- ◆ 著 [美]斯科特·麦克劳德  
译 张 明  
责任编辑 王雅倩  
责任印制 李 东
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号  
邮编 100164 电子邮件 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: 16.25 2015 年 2 月第 3 版  
字数: 590 千字 2015 年 2 月河北第 1 次印刷  
著作权合同登记号 图字: 01-2009-6596 号
- 

定价: 49.00 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

## 前言 -



在任何一家规模较大的书店中，都可以发现众多可供漫画艺术家阅读的指导性图书。翻开这些书，你将看到如何绘制MANGA中女学生的服饰、超级英雄的肌肉，以及故事漫画等的详细指导。这些书能够告诉你所有他们认为你想要知道的内容——如何像你喜欢的艺术家那样创作漫画。这些书可以说做得非常到位，但是还有一些东西他们并没有告诉你。事实上，要将他们没有说明的那些有价值的秘密总结起来的话，足足有一本书的内容之多。

如果你曾经认为创作漫画不仅仅是对已有绘制风格的模仿，而是应该涉及更多的内容，那么这本书正适合你。

本书中，我尽最大努力将自己在其他图书中没有看到的关于叙事技巧的方法全面总结出来。对于漫画艺术家来说，那些在提笔进行创作之前就应该考虑的问题包括：

- 选择合适的画格场景——该保留哪些，又该去掉什么；
- 设计人物动作并将读者带入情景；
- 选择能够相辅相成、表达一致的语言和图片；
- 通过刻画内心世界和使人印象深刻的外表，创作各种引人注目的角色；
- 熟练驾驭角色的肢体语言和面部表情；
- 创建能够引起读者遐想的丰富、真实的漫画世界；
- 选择合适的创作工具并了解这些工具的发展历史；
- 了解众多漫画风格和流派。

漫画行业时刻都在快速地发生着变化。新旧形式不断交替，整个行业都在不断更新。但是这些叙事原则永远都不会过时。它们在50年前发挥着重要的作用，而从现在起的50年后仍将发挥它们的作用。

无论你是想创作图像小说、超级英雄漫画、MANGA风格的漫画、漫画连环画，还是网络漫画，你都要遵循将各种图片按顺序排列这一原则，来讲述每个故事。

方法就在这里。

斯科特·麦克劳德



献给

Will Eisner

## 致 谢

感谢我的编辑Kurt Busiek、Jenn Manley、Neil Gaimen、Larry Marder和Ivy Ratafia，感谢他们对本书的初稿所给予的关注。Kurt依然一如既往地最先对本书做出了公正客观的评价，并帮助我去掉了很多人不容易理解的内容（如果书中仍然存在这样的内容，请责怪我吧）。还要感谢那些通过电子邮件回复我关于工具调查的专业漫画家们（请参阅第5章注释部分的列表）。Carol Pond专门对本书做了审校。此外，还要感谢Shaenon Garrity、Karl Kesel和位于加利福尼亚州Agoura Hills的Graphaids公司的人士，感谢他们为我提供了相关信息。还要感谢所有的朋友和家人，感谢他们为我提供相关参考资料或摆出各种姿势供我拍照，用于创作时的参考，其中包括Ivy、Sky、Winter、Nat Gertler、Lauren Girard（本书第94页表情丰富的照片中的人物是Nat和Lauren）、Lori Matsumoto、John Wiseman、S. Krystal McCauley、Matt Miller。当然还有Paul Smith，感谢他为我摆出用于参考的姿势，还为我绘制了草图，对了，他还帮我们搬冰箱。

感谢Kelly Donovan，是他使本书第30页中的画格6成为可能。

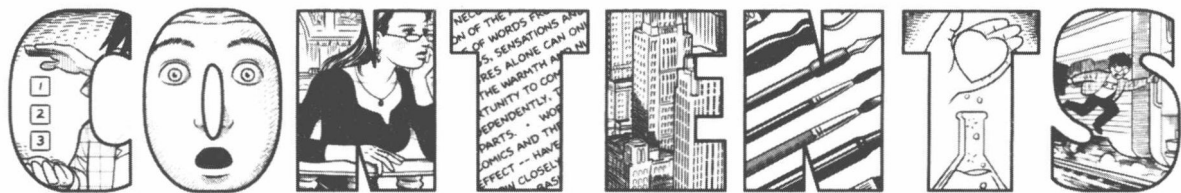
感谢David、Kate、John、Lucy，以及Harper的每一个人，感谢他们给予我的建议和支持。

感谢Judith Hansen为本书找到一个非常好的家，还有他长期给予我们的关注。

感谢Art Spiegelman将“图片写作”（Picture Writing）的说法介绍给我，这种说法给我的第1章题目的拟定带来了灵感。多年以来，他还对我的漫画创作理念给予了积极的影响。

感谢你，Ivy，我的爱人，是你完成了“语言气球”和索引中数以千计的单词的输入工作，还要感谢所有家人容忍我在一年半时间内每天都长时间忙于工作或其他重要事情。

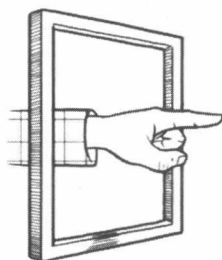
2005年1月，漫画界永远失去了Will Eisner，当时这本书正处于编写过程中，而他已经87岁了，但是仍然处于旺盛的创作状态。早在1985年，他就在自己的著作*Comics and Sequential Art*中对漫画创作艺术进行了严肃的测评，在跨越两个世纪的职业生涯中，他还鼓励我们学会用高贵和尊敬的目光去看诗漫画艺术。他将永远被人们怀念。



## 1 导言

### 8 第1章 用图片写作

- 8 清晰性、说服力和强度
- 10 漫画的5种选择
- 11 时刻选择
  - 14 连点成线
  - 15 6种转换
- 19 框架选择
  - 20 距离、角度和P.O.V
  - 22 创建快照
  - 24 读者角度
- 26 图像选择
- 30 文字选择
- 32 流程选择
  - 33 视线引导
  - 36 超越页面本身
- 37 5种选择的联系
- 38 工作方法
- 39 从画格到画格的创作
- 45 清晰性和强度
- 53 强度和说服力
- 54 小结与练习



## 58 第2章 关于人类的故事

- 58 角色设计、面部表情和肢体语言
- 59 对称性和可识别性
- 62 赋予角色生命的3个步骤
- 63 角色设计
- 64 内心活动
  - 70 视觉差异
  - 76 表达型特质
  - 80 面部表情
- 81 情感交流
  - 83 表情的类型
    - 83 基本情绪
    - 84 过渡表情
    - 85 混合表情
    - 87 身体状况
    - 88 脸——直接的专用信号
  - 92 绘制表情
  - 94 面部肌肉的刻画
- 102 肢体语言
  - 103 表情差异
  - 104 肢体语言所传达的关系类型
    - 105 高度和地位
    - 107 距离和关系
    - 109 不平衡和不满
    - 111 其他关系
  - 112 手的姿势
  - 114 身体绘制
    - 114 利用人体解剖学知识
    - 115 姿势的重要性
  - 116 面部表情和肢体语言结合使用
- 120 深入创作
- 122 小结与练习

## 128 第3章 文字的力量

- 128 平衡和完整性
- 130 7种图文结合类型
- 131 文字具体
- 133 图画具体
- 135 图文皆具体
- 136 图文交叉
- 137 图文相互依存
- 138 图文相互平行
- 139 蒙太奇式图文混合
- 140 7种图文类型的使用
- 142 文字泡
- 142 气球形状与风格的定位
- 143 文字泡与氛围的融合
- 144 气球文字的重点强调和示例

- 146 声音效果
- 148 作家与画家的协作
- 150 创作自己的故事
- 152 文字与图画的结合
- 154 小结与练习

## 158 第4章 构建世界

- 158 身临其境
- 160 快速建立定场镜头
- 166 画格序列
- 169 漫画创作中的简单抽象主义
- 170 透视法
- 171 非西式选择
- 172 西方透视法
- 173 透视法在漫画中的应用
- 174 即兴创作
- 176 引用和研究
- 178 不仅是“背景”
- 180 小结与练习



## 184 第5章 绘画工具、技巧和技术

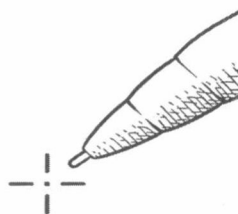
- 185 基本绘画工具
- 188 传统绘画工具
- 189 基本设备
- 190 各式各样的画笔
- 195 传统文字形式
- 196 数字创作
- 198 从数字到印刷
- 200 从数字到屏幕
- 202 文字的设置
- 204 硬件设备
- 206 出版选择
- 207 谁是主人
- 208 小结

## 212 第6章 漫画中的个人定位

- 212 发现你的风格
- 215 理解MANGA
- 224 理解流派
- 229 理解漫画文化
- 238 博取众家之长
- 240 小结

## 244 第7章 创作漫画

- 244 创作优秀的作品
- 246 漫画的新旧市场
- 249 轮到你了
- 253 小结



# 导言

喂，你想创作漫画吗？



你想创作那种能让读者印象深刻的漫画吗？

那种在他们读完几个小时甚至几天后都在回味的故事吗？



你想创作那种能够使读者身临其境的漫画吗？



天衣无缝的阅读体验是指让读者感觉并不是在阅读，而是自己就是场景的一部分？



创作出生动的、大受欢迎的角色，看上去就像是读者自己的朋友和家人一样真实？



反正我就是这么想的。



这就是我编写本书的原因。因为如果我能教会任何人创作出浪棒的漫画——



——那么也许我自己也能领悟其中的奥秘。







但是我自己创作的漫画故事从没有我想象得那么好。



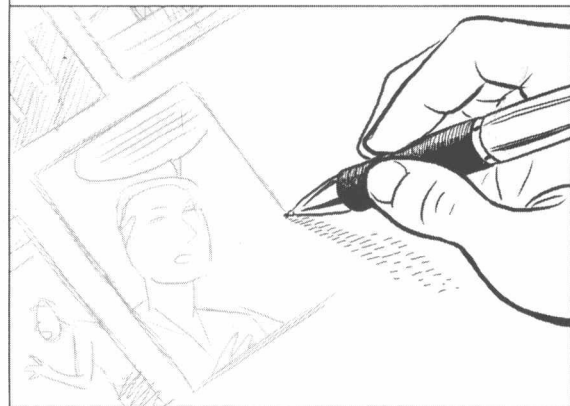
有些挑战，如提高我的人物形体绘制水平，需要细致的观察、艰辛的锻炼和刻苦的学习。



但是，除了绘画和写作技巧外，漫画创作中还包含着更多的东西。



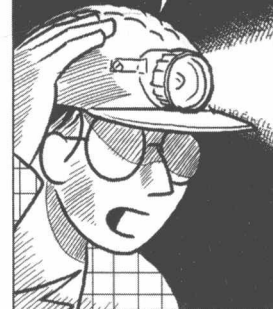
漫画有其独有的秘密语言，要熟练掌握这种语言，需要面对与散文家、插画家或其他门类的艺术家所面对的完全不同的挑战。



不幸的是，在这方面，除了少量优秀的书籍外——



——到目前为止，这一领域的很大一部分仍然有诗人们去开发……



为了我们共同的目标，我已经再一次“返回到画板前”，并收集“用图片讲述故事”这一艺术形式中存在的所有我知道的东西——

——然后找出我不知道的东西，再填补这些空白并做一个总结。



这些是关于漫画叙事的独有规则……

比以往的指导性书籍具有更深层次的概念。



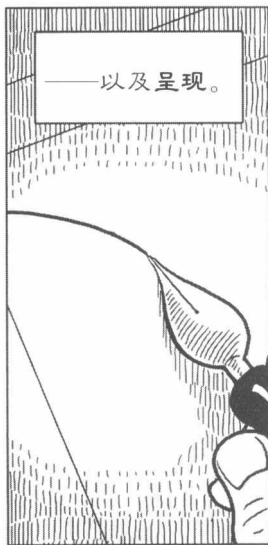
例如清晰性和互动性，以及如何掌控故事情节发展的步调——



——构图——



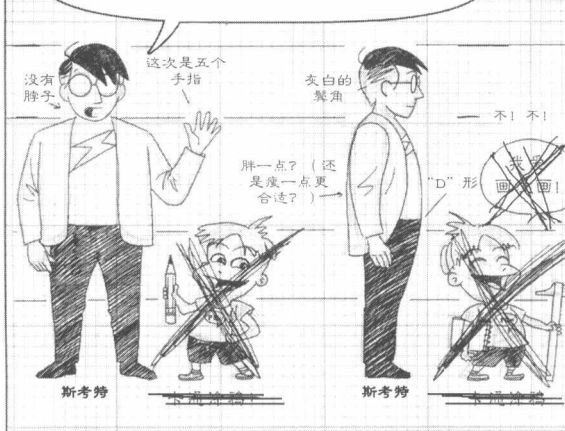
——以及呈现。



如何将读者的目光从一个画格引导至下一个画格，如何使读者的大脑关注眼睛所看到的。



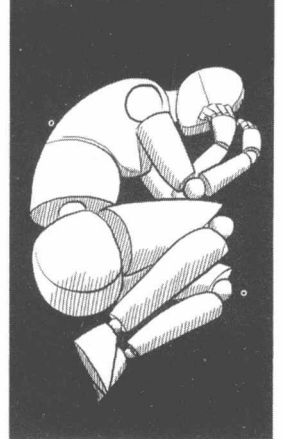
艺术家如何通过角色设计在人类的层次上与读者联系起来——



面部表情



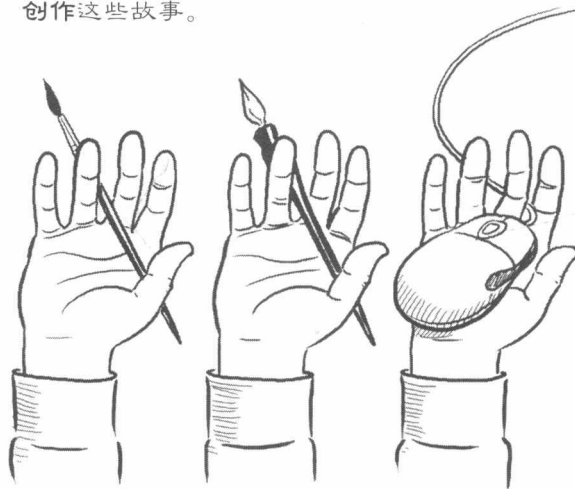
和肢体语言。



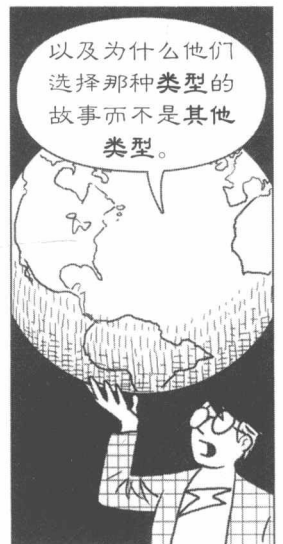
如何在页面上以及读者的想象空间中构建整个世界。



为什么人们选择他们所用的工具来创作这些故事。



以及为什么他们选择那种类型的故事而不是其他类型。





无论你创作漫画连环画、漫画书还是图像小说……无论你喜欢日本的、欧洲的、北美的还是其他任何地区的风格……无论你采用印刷方式还是在线方式或是二者兼而有之——

——这些都是你必须面对的问题。



我不会告诉你“正确”的创作或者绘画方法，因为根本没有那回事。

任何风格、任何方法、任何工具，如果说它适合你，那么就能用来创作漫画。



但是，当你想要自己的作品能让读者出现某种具体的反应时，你的选择面就会变窄，也就是说你要使用特定的方法来创作——

——而其他方法是不行的。



你可以在一张白纸上随意地进行创作——前提是你理解了所有漫画叙事的基本原则。



简而言之：不存在任何规则。



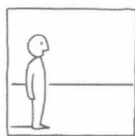
画格1：由LYNN JOHNSTON、DAVID MAZZUCHELLI、ART SPIEGELMAN、RUMIKO TAKAHASHI、DAVID B.和DEMIAN 5创作。



这就开始了。

创作  
漫画



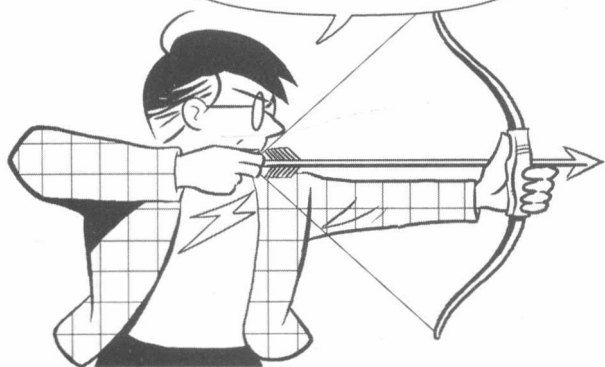


# 第1章 用图片写作

清晰性、说服力和强度



要实现第一个目标，你需要学习清晰沟通的原则。



——要实现第二个目标，你需要学习作品中的哪些元素可以说服你的观众不会走开。



如果你头脑中的故事就其本身而言是引人入胜的，那么尽可能清晰地直接讲述可能是观众需要的唯一说服力。



——我们来研究一下，当清晰和沟通是主要目标的时候，如何进行谈话。



漫画需要我们进行一系列的选择，包括图像、步调、对话、构图、姿势和一大堆其他选择。



——这些选择分为5种基本类型。





# 漫画的5种选择

## 时刻选择



## 框架选择



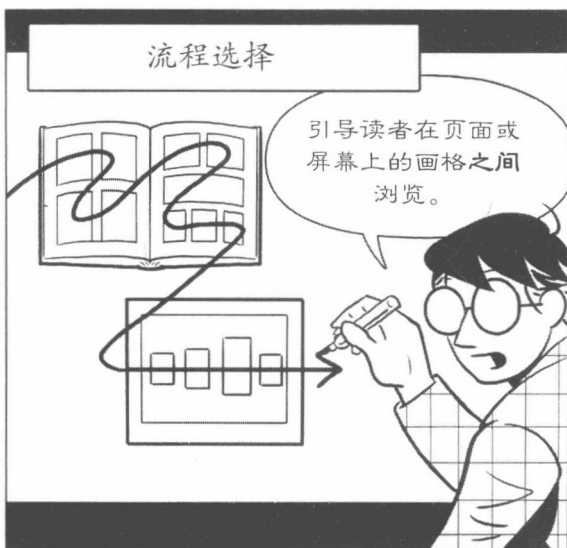
## 图像选择



## 文字选择



## 流程选择



在这5种选择中，你的选择可能造就**清晰、令人信服**的故事情节，也可能造就**一团乱麻**的故事情节。

- 时刻选择
- 框架选择
- 图像选择
- 文字选择
- 流程选择