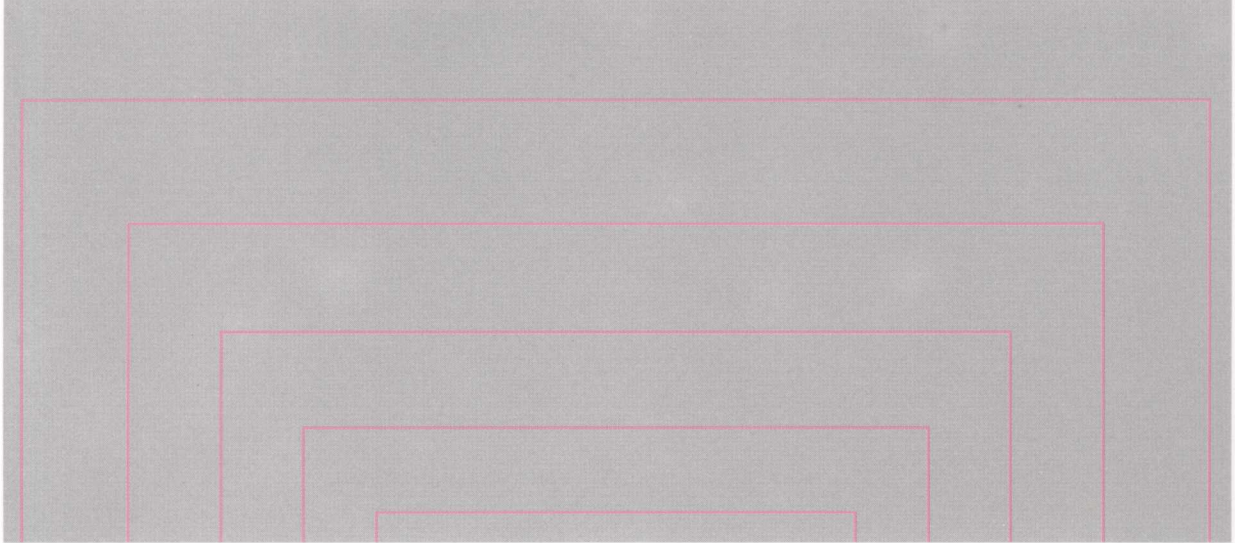
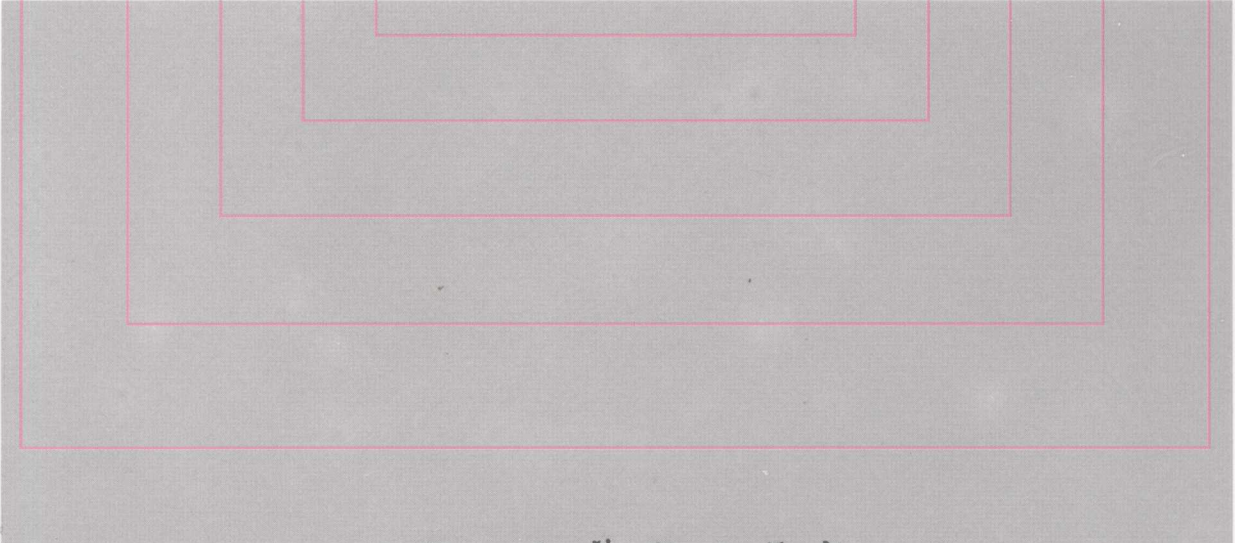


A decorative graphic at the top of the page consisting of several concentric rectangles with thin red outlines, set against a light gray background.

高等院校动漫教材

漫画创作

编著 | 于路

A decorative graphic at the bottom of the page, similar to the one at the top, consisting of several concentric rectangles with thin red outlines, set against a light gray background.

上海人民美術出版社

高 等 院 校 动 漫 教 材

漫 画 创 作

于 路

上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

漫画创作 / 于路编著. - 上海: 上海人民美术出版社,
2008.11

高等院校动漫教材

ISBN 978-7-5322-5743-0

I.漫... II.于... III.漫画-技法(美术)-高等
学校-教材 IV.J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 073269 号

高等院校动漫教材

漫画创作

编 著: 于 路

主 编: 乐 坚

总 策 划: 钱逸敏

责任编辑: 钱逸敏 施洁颖

封面设计: 张 璎

排版设计: 石丽敏

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 6.5 印张

版 次: 2008 年 11 月第 1 版

印 次: 2008 年 11 月第 1 次

印 数: 0001-4300

书 号: ISBN 978-7-5322-5743-0

定 价: 29.00 元

飞旋的圆盘

——写给当前的动漫艺术教育

我们这一代人的童年、少年时期，动画片数量不多，并不能像诗词的阅读那般，构成完整的生活记忆。却在已为人父为人母之时，才依稀接触到《猫和老鼠》、《一休的故事》等意趣盎然却又带有几分童稚的动画片。可以说，我们属于“非漫”一代，动漫并未形成青春和生命的时尚，却使我们获得一种较为冷静的、琢磨相望的位置。

六年前，初办动画专业时，欣赏到一部德国木偶艺术短片。在飘旋云空的圆盘上，一群人为百宝箱相争相斗，最后，盘上唯剩一人。但那人在盘缘的这一边，箱子却远在另一边。只要这人动一动，盘就会失去平衡，随时有倾覆的危险。片子虽仅几分钟，又显得木讷，但到最后，德国的幽默方式令人大悟。那以后，每遇纷扰之事，那飘移无定的盘子总会在我脑海中旋转起来。这盘上的故事隐喻颇多，它的飘旋，总让我想到事物的整体，以及相互间依存之类的命题。

动画从里到外就是这样一只旋盘。让“静止”的画动起来，让一个个不动的形象在瞬息的翻动之中，利用人的“视觉暂留”现象，造成仿佛“动”起来的幻觉。动画之本身就是一个互相依存的整体，环环相扣，一环也不能缺。动画发明的接力棒几乎穿越整部文明史。远古洞穴中晃动多腿的野兽壁画、埃及神庙中传递女神身姿动态的柱画、古希腊陶罐上的旋转反复的瓶画，这些人类童年的运动幻象在1824年皮特·马克·罗杰特那里获得“视觉暂留”现象的心理学依据，又在近代光学试验中大胆地舞动旋转起来。那些走马灯、皮影戏、透明薄膜的实用镜，持续地开发着人的对动之像的好奇和感知，每个人的手边，那“拇指书”挑逗着童年的嬉戏和想象。1896年，当发明家爱迪生与漫画家布莱克顿在纽约工坊中相遇，一场肖像的速写被演变成图画与胶片的结合。然而爱迪生这张机敏而幽默的世纪肖像真正动起来与大众见面，却已经是十年以后的事情了。历史在这里翻开新的一页。人类的文化从这里开始了一个返童时代，人类的感知由此处溯回、重生了一份持续的童稚和欢乐。那以后，动画世界制造出了一批批伴随、进而影响一代代人成长的时尚形象：从米老鼠、唐老鸭、白雪公主和小矮人，到大力水手、汤姆猫和杰瑞鼠、兔八哥，再到樱木花道、小丸子、柯南侦探。它们挽起手，成为人们记忆中最为炫目的光环，照耀着一个个时代的心智和想象。

伴随着图像技术的发展，虚拟的图像正在构成我们现实生活的重要组成部分，构成奇观化的社会现象。动漫成为这种图像生产的代表，以一个个时尚面貌引领潮流，塑造了不同时代的文化气息和文化感知。这种动漫化感知很大程度上塑造了我们的孩子，成为他们感知事物、判别亲疏的重要经验，从每个家庭几代人的日常纷扰到“超女”这种平民英雄的海选，都可见端倪。卡通动漫化感知日益迫近之时，我们还发现这种变异感知的浓重的非本土化的谱系特征。在跨文化的环境中，孩子们的心灵不设防，全球倾向的精神时尚最易于在那里开花结果。社会各界有识之士慷慨呼吁，国家动漫产业急起直追，却可惜起点低、功利重，题材跳不出动物与鬼怪，设计进入不了中国人的心意神韵，虽用力颇重，却只可怜落得西方和韩日的并不成功的模仿者。

在这个运动的、不断壮大的动画旋盘上，如何保持它的运行和平衡，有其源远流长的历史发展和

时代机遇的此生彼长的因素；有全球化境域与文化育人的主体意识交互作用的因素；有艺术精神力量与技术化感知的相互抗争的因素；有商品化、市场化倾向与人文关怀坚守之间相持相生的因素。在诸多因素之中，稍有偏颇，旋盘立将倾覆。文化深层次的生态要求，是旋盘安全高速运行的基本前提。动画越来越代表着现代技术文化生产和传播的特征。在其中，培养一批代表民族和时代情怀的新的创造者，建设有效培养创造者队伍的基地，建立有质量的人才培养的教材体系至关重要。数字技术时代的动画人才的基础系统应该如何建设？那些已然客观存在于日常生活之中的技术化感知和全球化倾向如何能够被最大程度上消泯？一个有利于个性自由开启、人文精神有效引导、技术内涵日益提升的教程与教材体系如何形成？动画人才造型基础与传统的素描教学、色彩教学将怎样地联系？这些都是动漫人才培养的基本思考，也是出版这套动漫教材的基本动机。这套教材本身也如那旋盘，其中有关于数字时代人文关怀的文字讨论，有素描和色彩的基本教程。它们共同构成动画人才培养的理论与实验互动、思考与基础同在、技术与人文共存的基础教程体系。

桌上摆着一本由理查德·威廉姆斯（《谁陷害了兔子罗杰》的导演）所撰写的动画基础教程。书的副标题是“动画人的生存手册”。一本教程被称为生存手册，不仅在于它为动画从业人员提供了一份职业化——当然与生存有关的帮助，而且这里边是否透露出在已经到来和即将到来的动画世界、动画生活现实中，某种生存常识化的前瞻消息呢？正是这位著名动画导演，从他第一次获得国际大奖到他自认可称得上真正的动画师之间，走过了整整十多年甚至更多时间。这期间他遍访众多动画名师，从他们那里，他不断深化自己的技能，焕发出独特的创意。他的人生故事说的是一个活到老学到老的道理。而学习的目的是为了发现和开启自己的个性和创意。对于理解这个道理的人们来说，基础教程从来都是某类领域的生存手册。

许江

丁亥初春于北京

编者的话

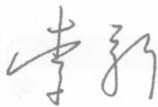
“动画”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在我们专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术在这二十多年来的巨大变化。现代动画艺术在中国早已有之，上世纪60年代时曾达到国际一流水平，只可惜没有发展下去，戛然而止。今天，动画艺术这个过去的小门类已经发展成为世界上第三产业中重要的动漫产业了，一字之差变成了巨大的差别和差距。但是，好在聪慧的中国人是能够通过努力来弥合与缩短这些差别和差距的。

近年来，上海人民美术出版社一直把为应用美术教育服务的图书放在自己产品框架中的重要位置上，我们不断研发和策划组织应用美术方面的系列教材，力图为中国美术设计高等教育作出自己的贡献。就本套教材来说，我们也有一个努力的过程。虽然动漫产业在中国刚刚走上轨道，而它对动漫人才的要求却又是标准极高，这样一下子把中国艺术教育的育才能力推上风口浪尖，我们也深感这种开创性教材难度比较大。应该说，值得庆幸的是，我社的想法得到了中国美术学院领导和专家们的大力支持，使我们信心倍增。

中国美术学院院长许江先生不仅关心和指导本套教材的编纂，并且还亲自撰写序言。中国美术学院传媒动画学院副院长林超先生自始至终参与了此项工作，并和我社一起以认真、严谨的态度组织、协调专家学者按照编纂计划和要求进行编写，使书稿质量和编写进程齐头并进。我社与各位作者的合作编书保证了本套教材在学术水平、组织结构上的权威性，达到了我国此项教材的一流水准。今年，当本套教材能够进入全国普通高校艺术设计专业的课堂时，我们真心地感谢上述朋友，同时也期待大家及时给予批评指正，因为中国动漫专业教育也是刚刚起步，需要更多的朋友参与其中。希望我们的工作不仅要拓荒，而且还要栽树。

上海人民美术出版社

社长：



2007年3月15日

目录

飞旋的圆盘
——写给当前的动漫艺术教育
编者的话

第一章 概述

- 第一节 概述/2
- 第二节 内容与形式的统一/3
- 第三节 全方位知识的积累/4
- 第四节 使用漫画原稿纸的基本常识/5
- 第五节 左右画幅的分镜原则/6

第二章 漫画分镜的基本原理

- 第一节 漫画分镜的由来及作用/9
- 第二节 分镜的阅读顺序/10
- 第三节 分镜的几个基本规律/11

第三章 根据角色的情绪分镜

- 第一节 通过分镜直接突出主角的形象/19
- 第二节 通过大面格来表现角色的内心/25
- 第三节 分镜时合理地运用拍摄角度/28

第四章 根据剧情的冲突分镜

- 第一节 利用剧情节奏的急缓来分镜/32
- 第二节 漫画短篇应遵守的原则/33
- 第三节 通过作品来例证这一原则/34
- 第四节 在不同剧情中的分镜语言/36

第五章 创造出个性化的分镜风格

第六章 漫画脚本的创作

- 第一节 传统的脚本创作技巧/62
- 第二节 脚本创作的经典结构/73
- 第三节 反传统的叙事结构/76
- 第四节 题材类型的探讨/77
- 第五节 科幻、魔幻题材的创作/80
- 第六节 关于“架空”理论的探讨/82

第七章 经典漫画赏析

□第一章

概述

第一章 概述

第一节 概述

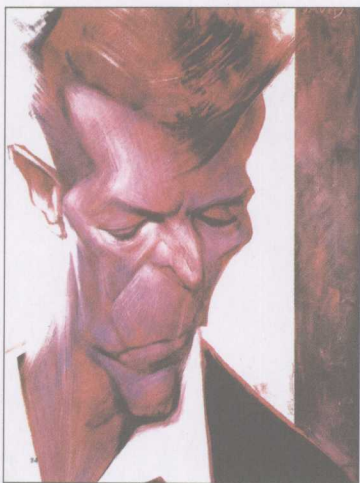


图1: 肖像漫画《大卫·鲍卫》
作者: 塞巴斯蒂安·克吕格



图2: 漫画《乌龙院》片段
作者: 敖幼祥

从漫画的表现形式上区分, 漫画创作的种类主要有多格的故事性连环漫画、单幅的功能性漫画和四格漫画三大类。本书中所涉及的技巧主要适用于多格的故事性连环漫画, 因此, 在这里所探讨的漫画创作也都围绕此展开。界定了这一概念, 将有助于我们在接下来的探讨中免于产生不必要的歧义或误解。

遵循本书中界定的概念, 漫画创作所涉及的技巧大体上可以分为绘画技巧部分和故事的创作与表达两部分。绘画技巧部分包括的内容十分广泛, 诸如漫画创作过程中的各种工具的使用方法、黑白漫画语言的表现、彩色漫画语言的表现、人物结构及个性的表现、服饰及场景的表现等等; 相对前者而言, 故事的创作与表达部分则更侧重于理论方面的掌握, 诸如漫画的分镜技巧、漫画故事脚本的写作技巧等等。有关绘画类的相关知识在本套教材中另有相关的讲解, 目前市场上有关这方面的书籍也是种类繁多, 所以, 在这本教材中我们着重讲解漫画创作中有关分镜和故事脚本的写作技巧。多年以前本人曾著有专门讲解有关漫画



图3: 漫画《High Roads》片段
作者: Leinil

分镜方面的书籍, 在这次的讲解中除了引用原有的分镜方面的知识, 还做了一定的补充, 风格的介绍也更多元化。有关漫画故事脚本的讲述则是这么多年来本人关于漫画创作的一些心得和体会, 希望这些对大家有所帮助 (图1-3)。

第二节 内容与形式的统一

大多数漫画初学者在进行漫画创作的时候都不可避免地遇到这样一个问题,就是如何使画面的分镜和故事情节达到完美的统一。作为一个漫画家,总会在诸多题材中选择自己更擅长和更容易激发自己创作冲动的脚本来进行创作,一旦选定了适合的故事脚本,接下来的首要任务就是如何选择相应的分镜方式。

一些唯美的漫画家多喜欢选择带有强烈版式设计感的分镜方式来进行故事的叙述,这就是我们常提到的少女漫画式的风格。这类漫画的独到之处除了华丽的画面、唯美的人物之外,十分精巧的分镜方式也成为作品的独特魅力所在。这种分镜方式多适合爱情、魔幻等充满浪漫和想象的题材。



图5: 漫画《圣女生》片段
作者: 美树本晴彦



图6: 漫画《圣女生》片段
作者: 美树本晴彦

另一部分漫画家则喜欢现实主义的分镜手法,分镜在这里更重要的作用是叙述故事的流畅性和镜头表现的精准性。和少女漫画相比,这类漫画更容易被男孩子所接受,所以我们称之为少年漫画式的风格。其适合的脚本也多为励志、动作及科幻等题材。

需要指出的是用少女漫画、少年漫画来区分漫画家风格的方式主要源自日本漫画,这种分类方式容易产生一刀切的弊端。在美式漫画中就有动作类漫画同样采用华丽设计感的分镜方式,因而,从更广阔的视角来看,漫画作品的分类更适合从故事题材上来区分,至于采用唯美的少女漫画画风还是较为写实的少年漫画画风完全取决于漫画家个人的审美取向。我们在学习诸家所长的同时,寻找到和你自己故事题材相适合的分镜方式即内容和形式的统一是进行漫画创作的首要条件(图4-9)。



图4: 漫画《娜娜》片段
作者: 矢泽爱

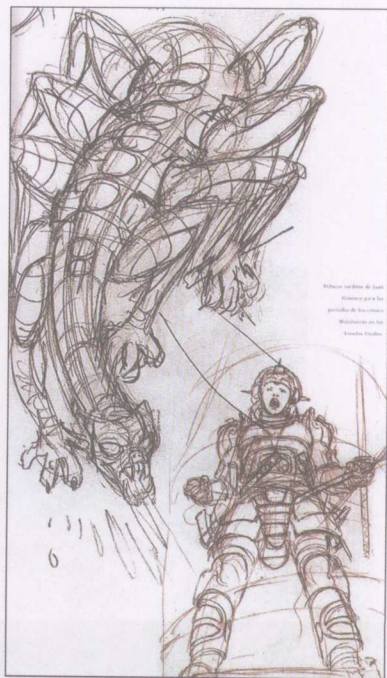


图7: 漫画《Curse of the Spawn》片段
作者: 吉姆·李

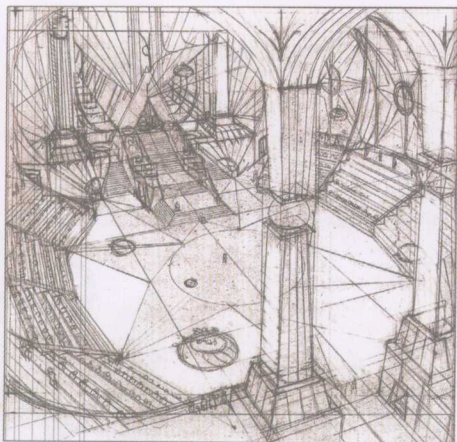


图8: 漫画《Curse of the Spawn》片段 作者: 吉姆·李



图9: 漫画《Curse of the Spawn》片段 作者: 吉姆·李

第三节 全方位知识的积累

作为一个漫画家,需要积累全方位的知识才能在漫画的创作过程中自由驰骋、驾轻就熟。

漫画创作的过程和一部电影的制作完成十分相似,首先需要选择适合的剧本(漫画故事脚本);其次是选择和剧本人物相一致的演员及服饰、场景设计(漫画人物的造型、服饰和相关故事场景设计);接下来是摄像师进行匠心独到的拍摄(利用漫画分镜来叙述故事),期间导演还要重点把握演员在表演过程中的情绪是否和对白相一致(刻画漫画人物准确的动作和表情)等等。

这就需要我们平常多多观察生活,分析不同人物的个性及肢体语言并将其典型化,尝试着运用到自己的漫画作品当中;另外,相当丰富的人文和自然科学方面知识的积累也是激发我们创作故事灵感的基础。这是一个庞大且复杂的系统工程,完善这个过程可能很长。这个世界上没有失败,只有放弃,成功是坚持的结果。所以,永不放弃,是你将来能够成为一个漫画家的关键所在(图10-12)!

图10: 漫画设计草图

作者: Juan Gimenez

图11: 漫画设计草图

作者: Juan Gimenez

图12: 漫画《La jeunesse de

Blueberry》分镜草稿

作者: Moebius



第四节 使用漫画原稿纸的基本常识

在我们正式开始学习之前,需要了解两个有关漫画出版的基本常识,这有助于我们的漫画作品完成之后不至于因这些常识性的错误而导致无法出版。首先是有关漫画原稿纸的基本知识,目前国内市场上销售的漫画原稿纸大多参照日本的模式,有A3和A4两种尺寸(图13-14)。

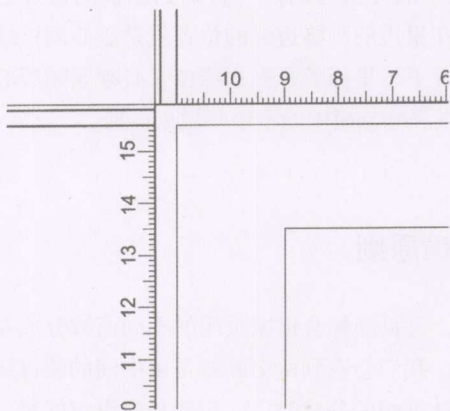


图13: 日式漫画原稿纸

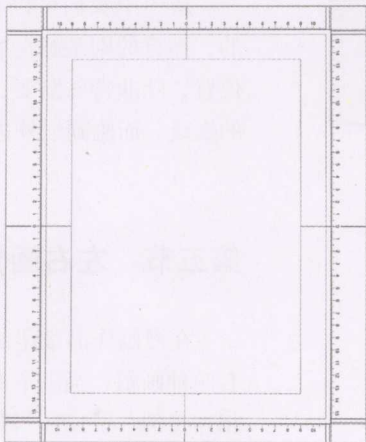


图14: 日式漫画原稿纸放大局部

从图14中我们可以看出,原稿纸的正面是标有尺寸和框线的,这种标尺是为了漫画家在作画时方便打框线而印上去的。真正的原稿纸上面的标尺线是用淡蓝色印制上去的,这些线在印刷的时候是不会被印出来的,所以不用担心它们会破坏画面。

仔细观察原稿纸,我们便会发现标尺的框线总共印有三层,而外圈的两层距离较近,中间的距离大约是3mm左右,在我们绘制漫画的时候,最大的画面边缘却是中间的那一条框线,为什么会有3mm的误差呢?是因为当印刷品被裁切装订的时候,裁切机允许有3mm左右的伸缩余地,这是为了避免因为沿边裁切不齐整而出现白边的现象(图15-17)。

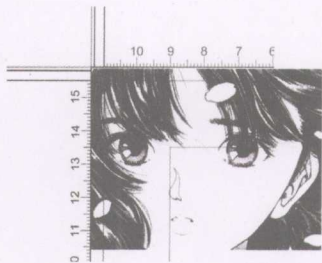


图15: 放在裁切线上的正确方法

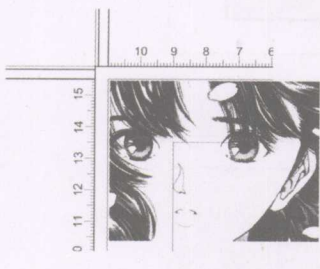


图16: 正常裁切后的效果

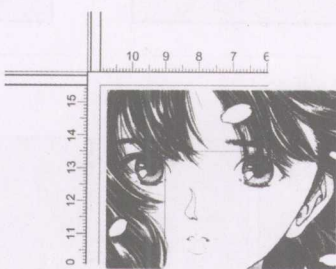


图17: 由于画稿未能正确放置在裁切线上而产生的白边

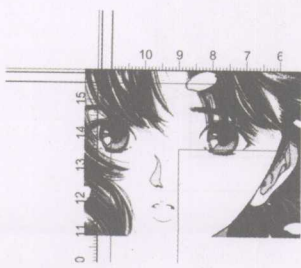


图18: 未能正确放置在裁切线上



图19: 被裁坏的图

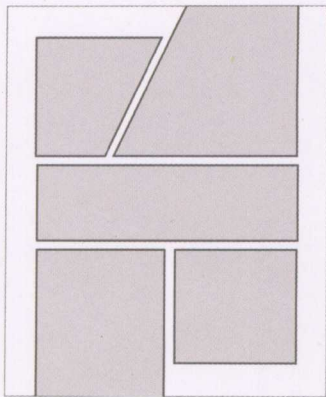


图20: 整版画稿示意图

所以,当我们绘制画稿时,一定要画到最外边的边线上,但切记要将重要的东西画到中间的框线以内,以免印刷的时候被裁切掉(如图18-19所示)。这个3mm误差的框线在印刷术语上叫做3mm切口线。

最里面的框线在印刷术语中被称为版心,意思即整幅版式的中心部分。那么版心的框线在漫画分镜当中有什么作用呢?让我们看看图20所表示的吧!

从图中我们可以看到画幅中的分格有的是一直画到画稿的最外边的,而有的则是画在里面,画在里边的画格边缘的位置就是版心的框线位置,除非特殊需要,一般情况下,里面的画框边缘位置必须紧贴版心的框线。而画到最外边的画框在漫画分镜中的术语叫做出血框。

第五节 左右画幅的分镜原则

在漫画作品被印制成书后,每页画幅会根据页码的不同而被分成左右两种画幅,当一本书展开后,我们会看到两个画幅是由中间的装订线相连接的。所以,当我们在设计画幅的分镜时,一定要预先设定好每一页画幅的左右关系,不然就会出现“出血”的画格被画到装订线的部分而感觉上有些残缺不全(图21-22)。

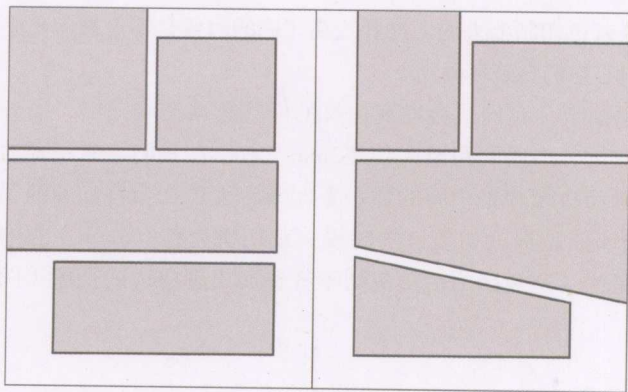


图21: 正确的排法

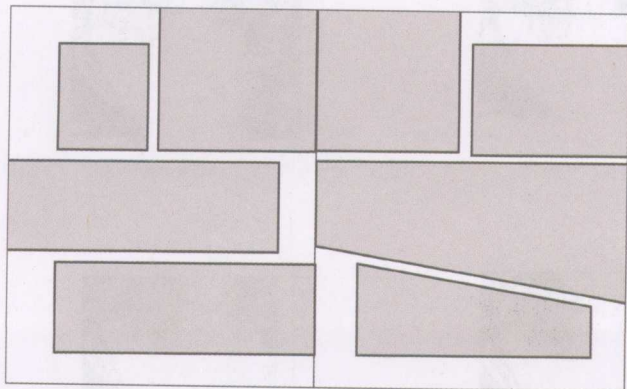


图22: 错误的排法

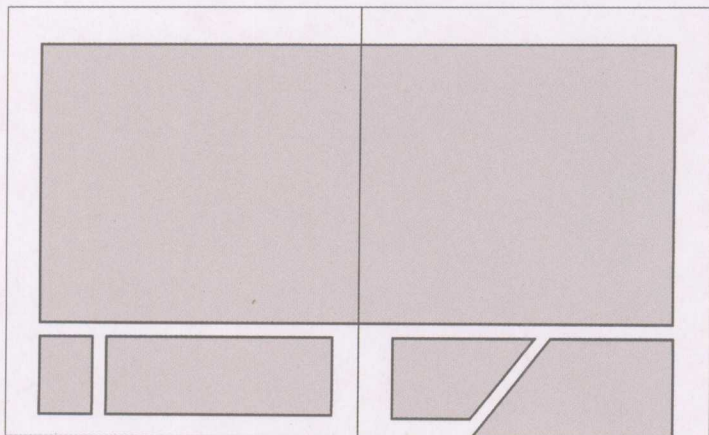


图23: 跨页的排版方式

1. 寻找和你故事题材相一致的分镜方式是漫画创作的首要问题。
2. 多从优秀的电影中获取叙述故事的技巧和镜头表现的窍门。
3. 虽然你不是一个博物学家，但掌握和你感兴趣的故事题材中所涉猎到的人文和自然科学方面的知识十分重要。
4. 这个世界上没有失败，只有放弃，成功是坚持的结果！

TIP

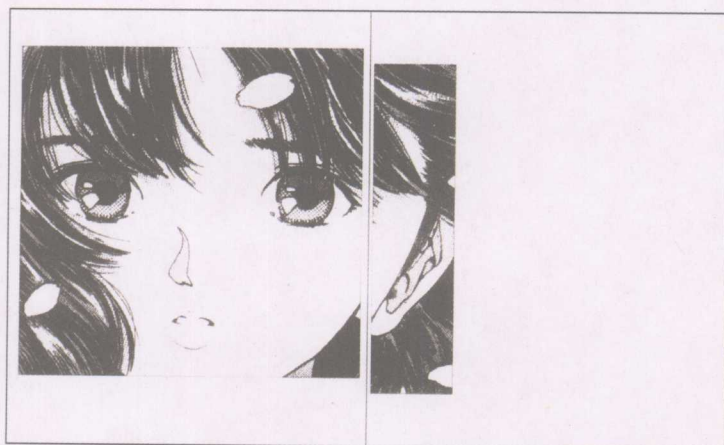


图24: 画面重要的部分因为装订产生的变形错位

当情节需要用跨页来表现的时候，也要考虑到中间装订线的部分，千万不要将人物的主要部分如脸部等画到装订线的地方，否则会因为裁切、装订的误差而导致变形错位（图23-24）。

思考题

1. 列举一些自己喜欢的漫画家，分析其作品的故事题材和绘画风格在形式统一性方面的特点。
2. 观摩同学之间的漫画作品并相互探讨形式和题材的优点和不足。
3. 亲手制作一张漫画原稿纸，可以参考目前画材店中出售的规格，了解切口线和版心的概念。

□ 第二章

漫画分镜的基本原理

第二章 漫画分镜的基本原理

从第一章概述中我们知道在这本《漫画创作》教材中着重讲解的是有关漫画故事分镜和脚本写作的技巧,其中有关漫画分镜方面的知识将通过四个章节来由浅入深地逐一向大家讲解,分镜在漫画创作中的重要性也由此可知。

第一节 漫画分镜的由来及作用

漫画分镜的概念来源于电影中蒙太奇的各种镜头处理技巧,是通过借鉴电影中蒙太奇的技巧,来更丰富、更准确地叙述漫画故事。蒙太奇(montage)在法语中是“剪接”的意思,当我们在描述一个主题时,可以将一连串相关或不相关的镜头放在一起,以产生暗喻的作用,这就是蒙太奇。马尔丹在其著作《电影语言》中强调:“蒙太奇是电影美学中最细致、最重要的概念,简而言之,即电影美学最独特的元素。我们可以说,蒙太奇是创立电影美学所必需的条件,有了这条件就足够了。”如果说蒙太奇对电影艺术起着生死攸关的作用,那么在漫画创作中,作为蒙太奇孪生姊妹的漫画分镜同样是漫画作为一种艺术形式的灵魂所在(图1-3)。

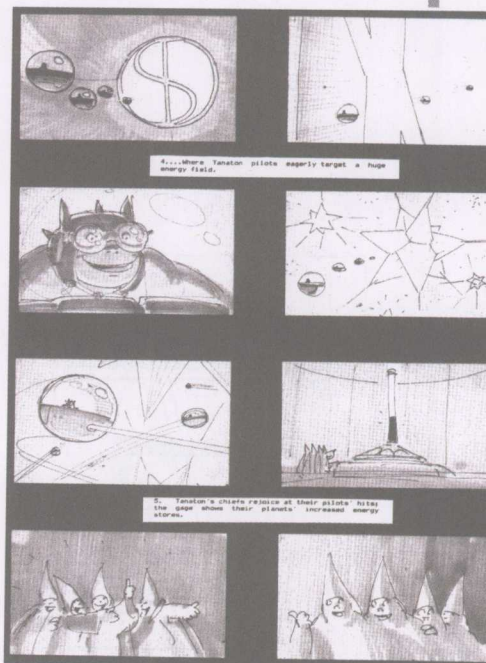


图1: 动画片分镜脚本 作者: Moebius

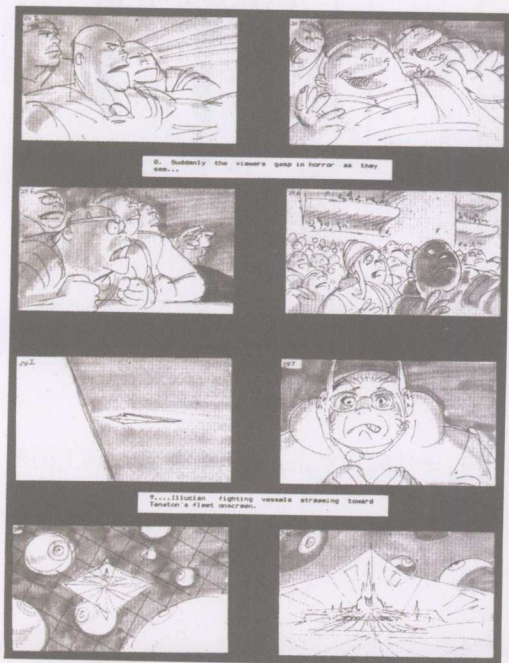


图2: 动画片分镜脚本 作者: Moebius

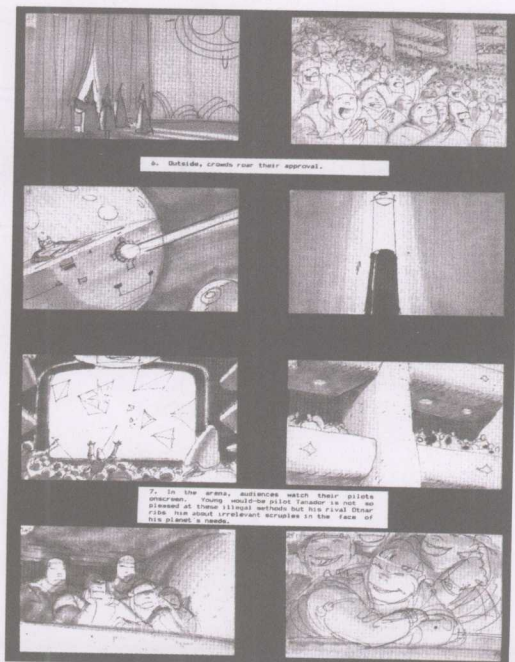


图3: 动画片分镜脚本 作者: Moebius

许多从事漫画创作的初学者时常会碰到这样的困扰，就是已经设计出了精彩的画面，人物角色的刻画也生动自然，故事情节的戏剧冲突很有新意，可是为什么在别人阅读的时候不能产生良好的共鸣呢？一个非常重要的原因就是分镜出了问题。由于不懂得分镜的各种技巧，使得画面最终看上去杂乱无序而不知所云。

在漫画创作中，对分镜不能给予高度的重视，就有可能将画格平均分配，导致一个本来很有趣的故事显得平淡无奇；也有些初学者过于追求画格在分镜上的变化，从而使一个原本简单明了的情节变得晦涩难懂。如何合理地利用分镜的各种技巧来更好地叙述故事，这是考验一个漫画家基本功力的关键。

第二节 分镜的阅读顺序

目前的漫画出版因文化习惯不同，从而导致不同的国家阅读的左右顺序有所差别。包括中国在内的大多数国家阅读习惯是从左向右，而以日本为主的少数国家则是从右向左，相应的在漫画分镜上也应遵从于这一原则。喜欢日本漫画的读者误以为漫画阅读原本应该是从右向左的方式就是忽略了这种文化习惯的不同，所以，在本书中除了列举的日本漫画之外，其余的都应该是从左向右的阅读方式。接下来让我们用图例来说明适用于中国和大多数国家的阅读顺序：

在给画幅分镜时要注意画格的大小要有变化，不然，就很难分辨阅读的顺序（图4-9）。

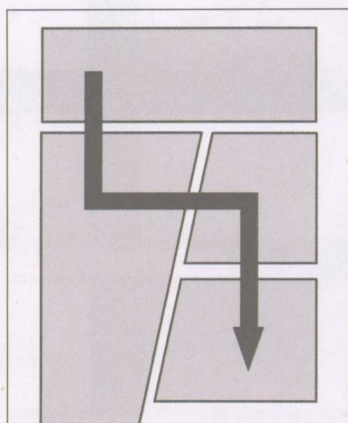


图4：正确的读法

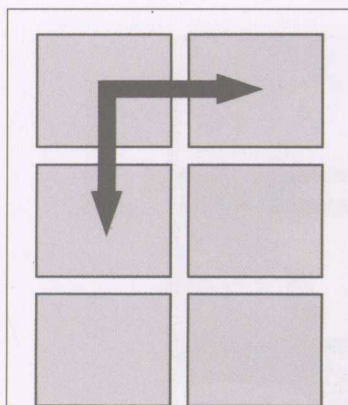


图5：错误的读法

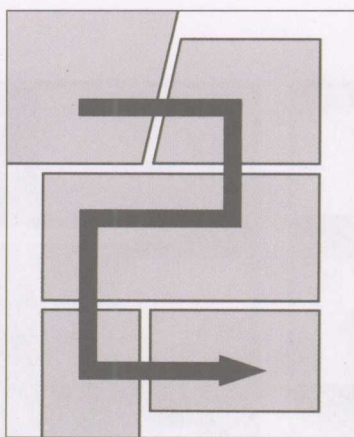


图6：正确的读法

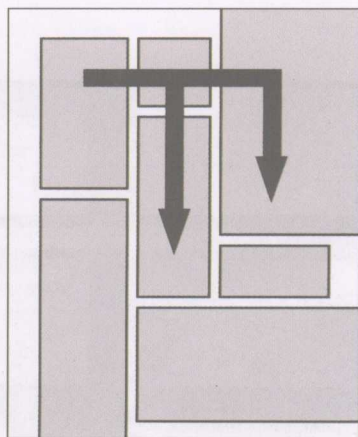


图7：错误的读法

在一页画幅中分镜的画格过于琐碎和复杂，也容易导致阅读上的困难。