

CARICATURE

Caricature Story Board Design and Expression

矫强 著

漫画分镜综述

影视蒙太奇在漫画分镜中的应用

漫画分镜的前期准备工作

绘制漫画分镜的注意事项

漫画分镜的绘制流程

如何设计漫画中的特殊情境

动漫设计基础系列

漫画分镜设计 设计与表现

辽宁美术出版社





动漫设计基础系列

漫画分镜头设计与表现

矫 强 著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画分镜头设计与表现 / 矫强著. — 沈阳: 辽宁
美术出版社, 2015.10

(动漫设计基础系列)

ISBN 978-7-5314-7171-4

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

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第259053号

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 童迎强

版式设计 洪小冬

印刷

辽宁一诺广告印务有限公司

责任编辑 洪小冬

技术编辑 鲁 浪

责任校对 黄 鲲 靖 佳 吕 雪

版次 2015年12月第1版 2015年12月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 6.5

字数 150千字

书号 ISBN 978-7-5314-7171-4

定价 48.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

目录 contents

前言

第一章 漫画分镜综述

007

第一节 新派漫画与传统连环画的区别 / 008

第二节 漫画分镜的定义及表现手法 / 012

第三节 漫画分镜与动画分镜、影视分镜的区别 / 015

第二章 影视蒙太奇在漫画分镜中的应用

021

第一节 叙述性蒙太奇 / 022

第二节 表现性蒙太奇 / 026

第三章 漫画分镜的前期准备工作

029

第一节 漫画创作题材的选定 / 030

第二节 文学作品与漫画脚本文字信息的转换 / 033

第三节 短篇、中篇、长篇漫画间的区别 / 035

第四节 漫画脚本文字量与分镜画面信息间的转换 / 043

第五节 绘画风格的选定及漫画创作前期的美术设计 / 051

第四章 绘制漫画分镜的注意事项

057

第一节 如何利用分镜引导读者的阅读顺序 / 058

第二节 漫画分镜的基本镜头格式要求 / 059

— 第五章 漫画分镜的绘制流程

071

第一节 漫画分镜头草图及正稿的绘制 / 075

第二节 对于漫画初学者行之有效的练习方法 / 077

— 第六章 如何设计漫画中的特殊情境

081

第一节 如何设计引人入胜的开篇 / 082

第二节 如何设计角色的出场 / 086

第三节 如何表现具有视觉冲击力的画面 / 089

第四节 如何用镜头语言控制故事的时间与节奏 / 092

第五节 如何寓情于景来抒发情感 / 096

第六节 如何设计引人回味的结尾 / 098



动漫设计基础系列

漫画分镜头设计与表现

矫 强 著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画分镜头设计与表现 / 矫强著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2015.10

(动漫设计基础系列)

ISBN 978-7-5314-7171-4

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

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第259053号

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 童迎强

版式设计 洪小冬

印刷

辽宁一诺广告印务有限公司

责任编辑 洪小冬

技术编辑 鲁 浪

责任校对 黄 鲲 靖 佳 吕 雪

版次 2015年12月第1版 2015年12月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 6.5

字数 150千字

书号 ISBN 978-7-5314-7171-4

定价 48.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

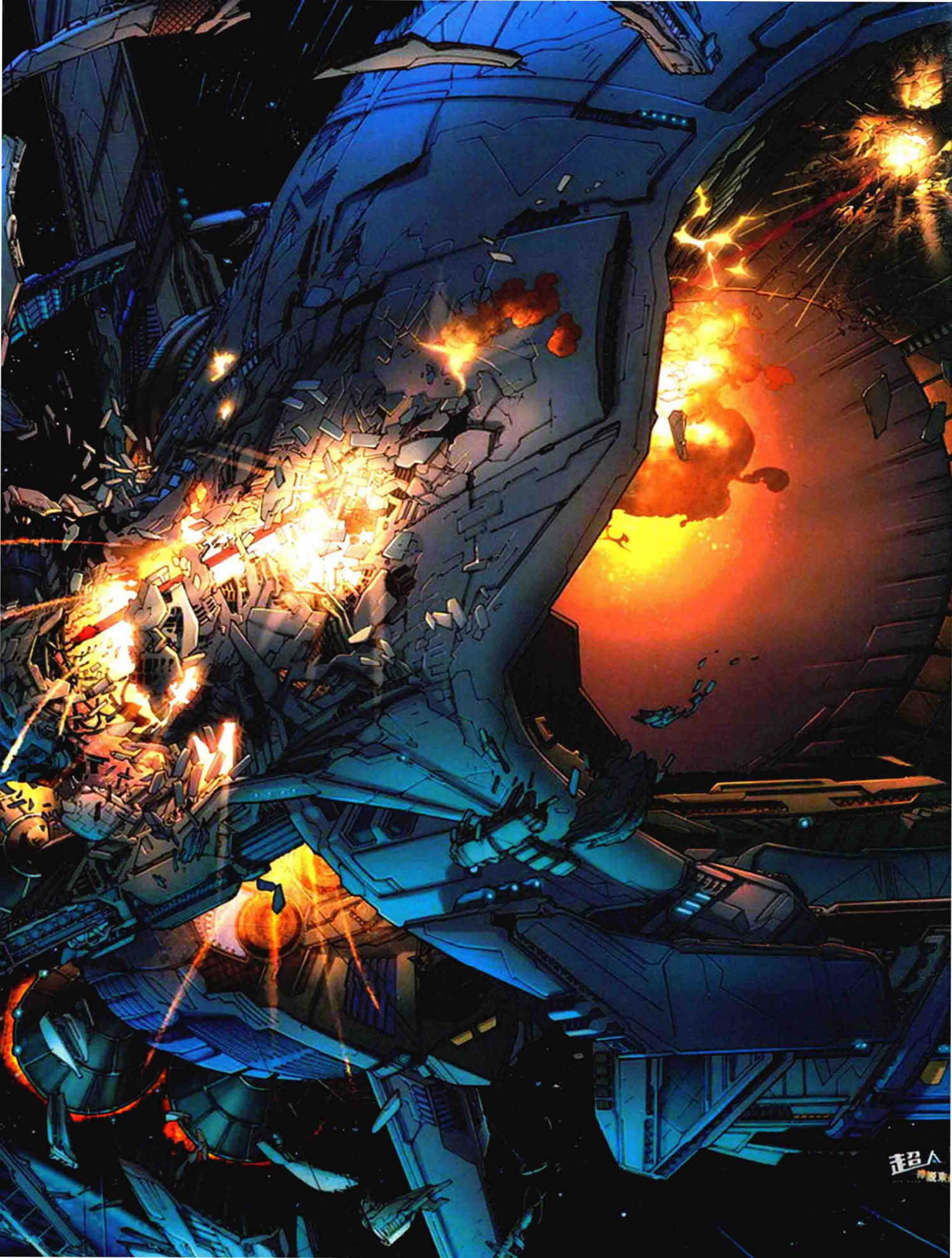
前言 >>

上世纪八十年代末中国的小读者们可能不会想到，当他们在报刊亭或者是路边租书的摊位上怀着一颗好奇的心翻开一页页印着好多格子和陌生符号的图画书时，“漫画”这个词对他们来说还仅仅是印在报纸上针砭时弊或者是仅仅够篇幅讲一个短暂笑话的搞笑图画而已，但是在之后短短几年的时间里，这些格式新奇、画风细腻地打着“新派漫画”旗号的少儿读物就席卷了整个中国，替代了孩子们手中泛黄、卷页的“小人儿书”，从此带有中国传统特色的连环画就逐渐淡出了中国出版业的舞台，直至今日也仅仅只是在少数几家出版社和几本杂志上保留着一席之地。

这种变化来势汹汹，当时的少儿读者们对新型的阅读方式转型之快、追捧之热的情形是今天对于阅读漫画像呼吸空气一样自然的中国80后、90后读者无法想象的。新型漫画进入中国市场已有三十多年，在大量优秀的国外作品涌入国门后沉淀的这三十年中，已经培养了大批的读者群，我们既醉心于欧洲漫画优雅、久远的文化底蕴，也倾倒于美国漫画的硬朗、大气和严谨的画风，更痴迷于日本漫画带给读者天马行空的想象空间和震撼心灵的感动。还有一些具有高度热情的读者开始摸索着进行创作，经过持续不断的努力，逐渐走出模仿的模式而形成了鲜明的个人风格，同时也成为目前中国漫画的中坚力量。

“漫画”在今天的中国已经不再是孩童手中的幼稚读物，它已经演变成成为一种带有青春气息的潮流文化之一，从而成为中国新兴文化产业的重要组成部分。我们在经过了对先进动漫国家优秀文化的借鉴和吸收之后，如何掌握其中行之有效的制作规律，进而创作出属于我们自己的漫画精品，几乎是每个带有创作梦想的动漫从业者的共同心声。本书结合了大量优秀的漫画案例，为读者由浅入深地剖析动漫创作的核心内容，也就是搭建漫画作品的框架——漫画分镜，希望能给有志于投身漫画创作的朋友带来一些必要的帮助，能够更快地掌握熟练的漫画创作技巧。

矫 强



目录 contents

前言

第一章 漫画分镜综述

007

第一节 新派漫画与传统连环画的区别 / 008

第二节 漫画分镜的定义及表现手法 / 012

第三节 漫画分镜与动画分镜、影视分镜的区别 / 015

第二章 影视蒙太奇在漫画分镜中的应用

021

第一节 叙述性蒙太奇 / 022

第二节 表现性蒙太奇 / 026

第三章 漫画分镜的前期准备工作

029

第一节 漫画创作题材的选定 / 030

第二节 文学作品与漫画脚本文字信息的转换 / 033

第三节 短篇、中篇、长篇漫画间的区别 / 035

第四节 漫画脚本文字量与分镜画面信息间的转换 / 043

第五节 绘画风格的选定及漫画创作前期的美术设计 / 051

第四章 绘制漫画分镜的注意事项

057

第一节 如何利用分镜引导读者的阅读顺序 / 058

第二节 漫画分镜的基本镜头格式要求 / 059

第五章 漫画分镜的绘制流程

071

第一节 漫画分镜头草图及正稿的绘制 / 075

第二节 对于漫画初学者行之有效的练习方法 / 077

第六章 如何设计漫画中的特殊情境

081

第一节 如何设计引人入胜的开篇 / 082

第二节 如何设计角色的出场 / 086

第三节 如何表现具有视觉冲击力的画面 / 089

第四节 如何用镜头语言控制故事的时间与节奏 / 092

第五节 如何寓情于景来抒发情感 / 096

第六节 如何设计引人回味的结尾 / 098

漫画分镜综述

练一练



— 本章要点 >>

了解动漫分镜的表现手法，以及漫画分镜、动画分镜及影视分镜三者间的差别。

— 本章难点 >>

掌握不同分镜方式带给画面视觉效果上的差别。

第一章 漫画分镜综述

第一节 新派漫画与传统连环画的区别

在本世纪初的几次亚洲地区国家的漫画高峰会议上，曾经听过几个国外的动漫协会理事谈到已退出中国历史舞台的连环画，他们的论调是中国的连环画其实“不连环”，这种刺激的字眼引起了一些中国传统讽刺漫画作者的激烈反驳，但是在新派漫画席卷中国的现象面前却又无法拿出有力的反对依据。笔者认为，一种传统文化形式退出历史舞台和一种新型文化占据市场，都必须具备一定的条件，这里面既有文化本身具有的特定因素，同时还有市场运营和读者阅读心理的因素，几种条件缺一不可。我们在进行学习新兴文化之前，了解传统文化的优缺点，相信对未来的漫画创作会有很大帮助。漫画为什么能够比传统连环画更能吸引青少年读者的眼球？这其中有什么规律可循？下面就让我们逐步揭开漫画创作的神秘面纱吧。

我们先来了解一下中国传统连环画的特点。其实连环画并不仅仅是中国的专利，比较早期的连环画（在这里我们暂且不算古迹中的绘画作品和以宣传为目的作品）是英国《泰晤士报》上刊载的连环漫画插图，时间大概是在18世纪时期。而亚洲地区的日本浮世绘作品中也有连环画的痕迹。在中国，《点石斋画报》上刊载的“每日一插图”可以说是较早的中国连环画雏形。而在1925年，世界书局出版的五套经典连环画作品才是中国连环画的真正开始。

传统连环画的特点是通过具有连续情节的图画配合简练的文字说明画面中的人物对白，把一个事件或者故事用图文并茂的形式表现出来，这里对于画面的艺术表现风格是多种多样的，绘画形式可以是单线白描、幽默漫画、油画、水墨、剪纸、素描、木刻等不同艺术表现风格。直白的画面使人一目了然，而且内容形式精简。其实我们目前所理解的日本、美国乃至欧洲的卡通漫画和中国传统的连环画都属于连环画范畴，只是因为在中国要区别于传统连环画而被独立出来。80后、90后的年轻读者可能

不知道，中国传统连环画的艺术水准在世界上获得过各国艺术家的极高赞誉，在那个没有电视的年代，那个计划经济体制下资讯信息贫瘠的年代，大量的画坛名家都从事过连环画的创作，产生了大量绘画水准极高的连环画精品。在当年十几亿册的发行量，几万个连环画品种，其成就甚至超过了现在的动画。但是这样的文化瑰宝退出历史舞台也有其必然的原因，我们将其与漫画进行简单的对比，就不难发现其症结所在。

首先来看本章一开始所说的“连环画不连环”问题，抛开其他因素不



图 1-1

谈,单就两者阅读节奏的问题而言,在画面分割和与文字配合的格式上,就存在很大的差异。近代连环画的排版方式一般是图上文下,更早一点的则是按照竖版的排列方式图左文右,除了画面中的人物独白外,文字和画面相互独立又互为补充。在阅读连环画时,一般的习惯是先图后文,虽然这种阅读时间短,但画面和文字在阅

读时出现的顺序还是有了先后之分。而采用画面分割方式的漫画则是将故事情节打散成前后衔接紧凑的若干画格,除了画面上人物角色应景的对白以外,一般不会有文字信息量较大的辅助说明,整体简短精练,阅读迅速而流畅(图1-1、图1-2)。在阅读漫画分格的顺序上,一般来讲是由左至右(日本漫画除外,采用了比较有

古风的由右至左)、由上至下的阅读顺序,习惯了之后也会产生连续运动的阅读感。在阅读节奏的流畅性上,漫画显然比传统连环画更符合喜爱“速食”文化的青少年的心理(图1-3、图1-4)。

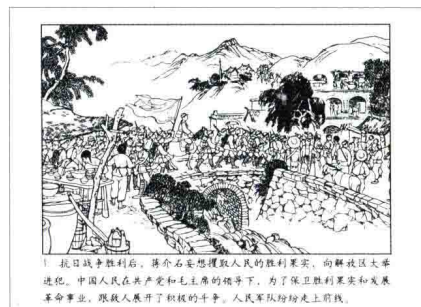


图 1-3



图 1-4

图 1-2

我们再来看一下两者在画面构图上的差异。传统连环画主要是以图画说明为主、文字叙述为辅的形式，如何将画面内容描述详尽变成创作者考虑的首要因素。在大多数的情节描绘中，要同时兼顾人物角色与场景布置这两个因素的需求，以达到叙述翔实的目的，这样在表现角度上就无形中受到了一定的限制，大多数构图都是以人物和景物的全景形式出现，虽然在画面上可以用精湛的绘画技法及构图技巧来丰富表现方法，但对于理解故事剧情而言，阅读时间长的情况下难免会产生一定的视觉疲劳。而漫画则采用了一定的电影镜头的剪辑方法，每个画格就相当于一个电影镜头，会根据情节的需要进行调整，全景、中景、特写等景别交替呈现，在阅读上具有一定的跳跃感和张力，使读者对同一时间段发生的情节可以通过不同角度去体验。这种精彩纷呈的画面所综合起来的临场感和阅读起来的紧凑感，是文艺气息较浓的传统连环画所不具备的（图1-5～图1-8）。

还有就是连环画和漫画各自所承载的文字信息量，在读者接受起来时所带来的感受也大不相同。大部分连环画取材于中国传统的民间故事、神话或是章回小说，原著的文字量很大，而一本连环画的页数大致在150页，页数虽多但是往往要承载原著几章的文字量，这样只能精简画面或者截取原著中有代表性的经典场面来表现，这样在阅读上存在很大的跳跃性而无法获得紧凑的阅读感受，可以视其为原著的精简版。而漫画单行本的页数大致在150至180之间，虽然页数差不多，但承载的文字信息量小于连环画，而且每页分割的镜头格数较多且细腻，故事跨度虽然短于连环画，但是能够将故事像电影一样详细地展示给读者，在视觉感受上更为直观，在

文字的接受量上也相对轻松。同时，漫画一般来讲多是改编自原著或完全原创，带给读者的新奇感受也是吸引眼球的一大法宝。

综合上面几点对比，我们要理解的不是两种艺术形式孰优孰劣，毕竟有时代的客观因素在里面，我们由以上对比可以明显地发现，漫画可以吸引读者的特点不外乎有以下几点：阅读节奏连贯紧凑、画格衔接张弛有致、欣赏形式简洁轻松，而这一切带给漫画独特魅力的特质都来源于漫画创作中的核心部分——漫画分镜。



图 1-5



图 1-6

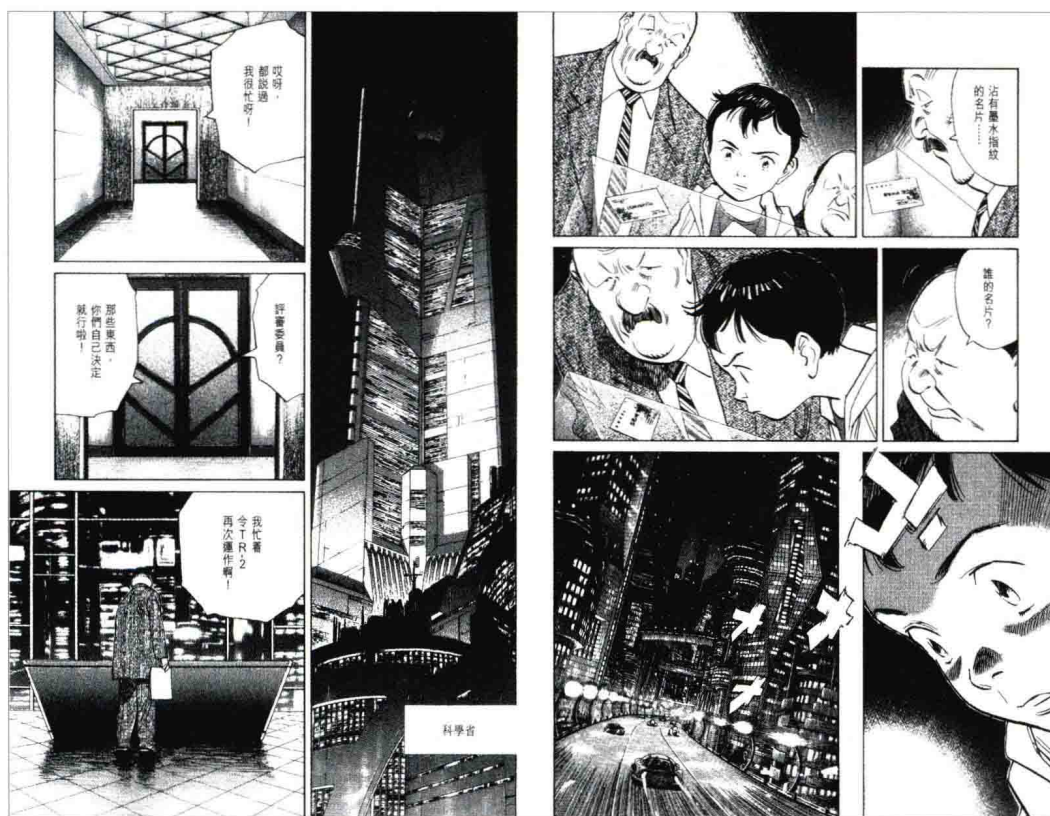


图 1-7



图 1-8

第二节 漫画分镜的定义及表现手法

在进入下一步的学习之前,我们还是先了解一下,到底什么是漫画分镜?

漫画分镜是漫画创作中绘制前期草稿阶段的重要工作环节,它起着搭建整部漫画故事骨架的重要作用,这里面包括根据正式的漫画脚本的文字量来进行页数的分配以及制定每页漫画草稿中的镜头格的划分等。分镜是创作故事漫画需要掌握的基本技巧,同时也是与影视语言联动的核心创作内容,是一名漫画从业者绘画技巧及叙事能力的综合体现。

早期漫画基本上是遵循严格的分格标准,并且分格的形状比较中规中矩,多是矩形的方格,这里面的每一个画格我们可以理解为一小页,或者代表电影中的一个镜头,所以漫画的分格才有“分镜”这样的称呼,它源自影视用语(图1-9~图1-11)。

而进入21世纪之后,现代漫画的分格标准已变得相当自由,基本上除了必须保证阅读的流畅性和便捷性之外,其他限制都可以打破。为了情节需要,让画面中的角色破出画格甚至做成通页和跨页的大画面现在已经是十分常见的表现形式。但无论是否需要画出格,漫画画面的最初布局一般也需要在分镜的阶段设计完成。漫画创作时还有一种方法是去格,去格多用在画面表现的主要分格上,其作用是让读者马上就能将视线聚焦在所表现的主要内容上。但是,去格的方法在一页漫画中最好只使用一次,才能有效地发挥其作用,不然反而会弄巧成拙,失去画面表现的主体。

另外还有一种方法就是用斜切的方式进行分格。不同的斜切角度会使



图1-9



图1-11

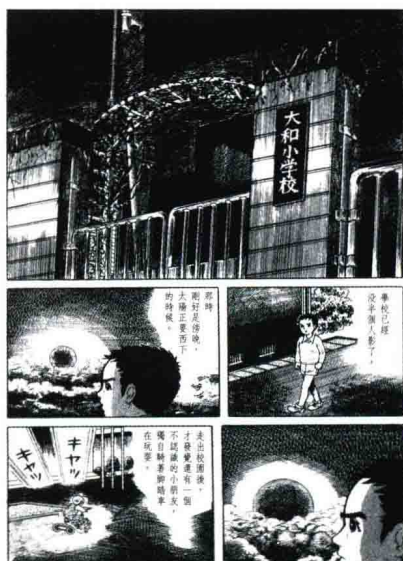


图1-10

