

# 新世纪 卡通漫画技法

NO. 5

## 分镜头表现篇

TSUKAMOTO HIROYOSHI  
塚本博义  
ENPITSU CLUB  
铅笔俱乐部

编著



私、ステップ  
たごさん間違えて

もう来た、た

手御か成り功  
された後の

おれ、あの知らせ  
から教日

安心して壁で  
見守っていて

列の服が

行列に  
いますね

！……

いっしょ

中国  
青年  
出版社

Maar-sha



## 律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本Maar-sha出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 010-65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: [law@21books.com](mailto:law@21books.com)

MSN: [chen\\_wenshi@hotmail.com](mailto:chen_wenshi@hotmail.com)

“MANGA BIBLE 5: Komawari Eiga Giho” by and edited by Enpitsu Club and supervised by Hiroyoshi Tsukamoto

Copyright © Enpitsu Club, 2007.

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Maar-sha Publishing Company LTD.

This Simplified Chinese edition published by arrangement with Maar-sha Publishing Company LTD., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

版权登记号：01-2007-6041

## 图书在版编目(CIP)数据

新世纪卡通漫画技法. 5, 分镜头表现篇 / (日) 塚本博义编著; 武湛译.

—北京: 中国青年出版社, 2008

ISBN 978-7-5006-7869-4

I. 新… II. ①塚… ②武… III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 023910 号

书 名：新世纪卡通漫画技法5——分镜头表现篇

编 著：塚本博义 铅笔俱乐部

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 84015588

传 真：(010) 64053266

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭光 刘冰冰

封面设计：刘娜

印 刷：北京嘉彩印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16 印张：16.5

版 次：2008年4月北京第1版

印 次：2008年4月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-7869-4

定 价：48.00元

J218. 2/11

:5

2008

# 新世纪

# 卡通漫画技法

## 分镜头表现篇

NO. **5**

TSUKAMOTO HIROVOSHI  
塚本博义  
ENPITSU CLUB  
铅笔俱乐部

编著

武湛 译



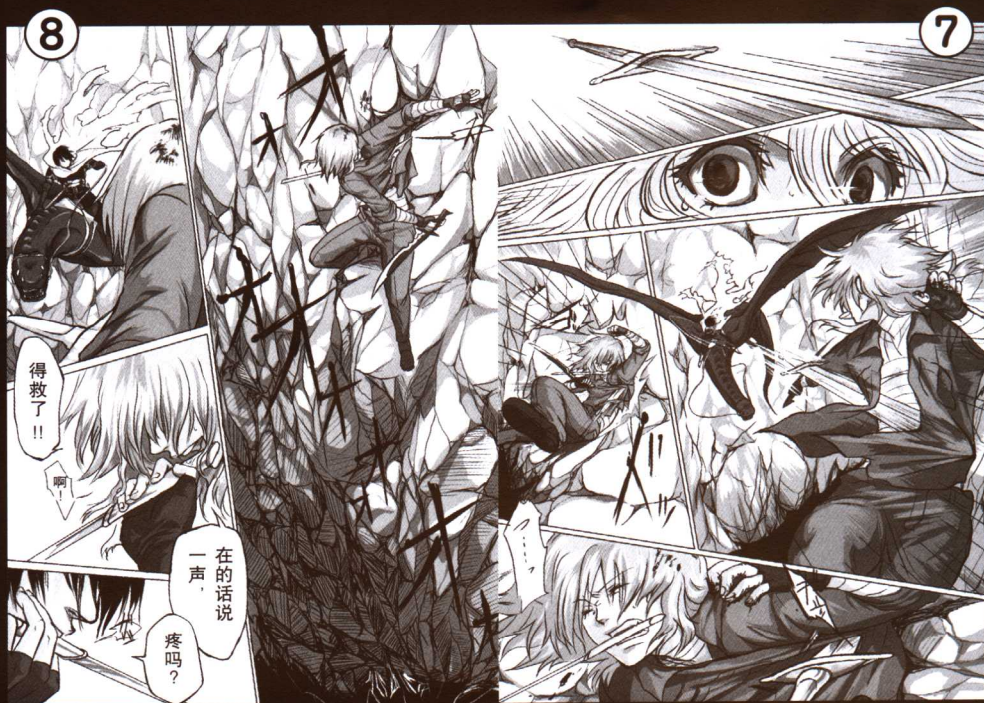


有什么不同？

# 电影与漫画 的编排



将电影手法灵活地运用到漫画中吧！



用电影手法来表现卷首和转接吧！

→P193



设想漫画制作中有无数台摄像机。如果能够在一个个的场景中，自由地运用摄像操作来加以戏剧化地表现，既可以超越时空的界限，又可以表现出人物的声音与其他声音的质感。让我们将电影手法灵活地运用到漫画中吧！

**需要传达的主题是什么？**

**让我们来表现人物的故事吧！**

**借助于场景框的串联，故事情节的表现就会发生变化！**

# S T N E T N O C

- 电影与漫画的编排有什么不同? 2
- 将电影手法灵活地运用到漫画中吧! 4
- 序言 8

## CHAP

# 1

目  
录

## 将电影手法灵活地 运用到漫画中吧!

- 电影手法×漫画手法 10
- 编排的共通点与差异 12
- 电影与漫画的编排
- 学习摄像操作的基础知识 14
  - 摄像操作基础
    - 1 拍摄角度 16
    - 2 镜头景别 18
    - 3 画面构图 20
    - 4 变焦镜头 26
    - 5 镜头效果 30
    - 6 移动拍摄 36
    - 7 摄像机机位 42
  - 摄像与编辑基础
    - 1 场景拍摄 48
    - 2 编辑串联 52
    - 3 绘制场景分框漫画 56
- 漫画独有的编排方式
  - 1 学习切分场景框的基础知识 58
  - 2 表现台词与声音 68
- 漫画绘制工具 74

## CHAP

# 2

目  
录

## 从分镜头脚本中 学习吧!

- 分镜头脚本 80
  - 蒙太奇 82
  - 场景切换镜头 84
  - 拉近 (ZOOM-IN) 镜头的编辑 86
  - 拉远 (ZOOM-OUT) 镜头的编辑 88
  - 跳跃镜头的编辑 90
  - 交叉式蒙太奇 92
  - 复现式蒙太奇 96
  - 脚部→全身/出场场景的表现 98
  - 高角度⇔低角度/出场⇔退场 100
  - 全身→特写/心理描写 102
  - 鱼眼镜头/表现速度感 104
  - 横摇/强调主观意识 106



# 新世纪卡通漫画技法 5

- 直摇/表现身体特征 108
- 推镜头/快速逼近→冲突 110
- 拉镜头/表现场景情况 112
- 推拉镜头/追踪 114
- 机位升高/发现 116
- 机位降低/发现 118
- 后退/强调人物与建筑物的关系 120
- 从空中降至地面/引向舞台 122
- 鸟瞰视点/展现眺望到的景象 126
- 从宇宙切入/建立镜头 128
- 背光 130
- 聚光 132
- 曝光 134
- 散焦/聚焦 136
- 倾斜镜头 138
- 旋转镜头 140
- 画面切分 142
- 画中画 144
- 冲破画面的边框 146
- 上下相对/表现对立关系 148
- 视点切换/表现人物所见的情景 150
- 视点切换/道具特写 152
- 视点切换/从物体的视角进行表现 154
- 视点切换/增强现场感 156
- 视点切换/指向→回头→出场 158
- 视点切换/表现内外的对比 160
- 视点切换/车内与车外 162
- 叠加成像 164
- 遮光罩/主观镜头 166
- 窥视 168
- 媒体/表现真实性 170
- 广告牌/表现名人与普通人的对比 172
- 同时表现/情节交叉 174
- 表现紧张的一瞬间 176
- 慢动作/残像 178
- 表现动作的连续与加速 180
- 表现心中的意象 182
- 强调表现人物见到的物象 184
- 将意象融入天空 186
- 搭配1 188
- 搭配2 190
- 搭配3 192

## CHAP

# 3

## TEMP

### 场景分框电影院

- 将影像效果运用于漫画的制作中 204
- 场景分框电影院1 NUIT DE MAJIE 魔法师之夜 206  
制作 222
- 场景分框电影院2 朋友的森林 233  
制作 250  
后记 261

## 序言

有这样一句名言：“所有的艺术都嫉妒音乐”。将自己的想法、信息等传达给他人确实是一件很困难的事，特别是通过个人特有的技术手段才能得以表现的图画故事。其形式越是具体，效果就越会受到限制，而表现的空间也就会越小。相反，没有形式的束缚反而能够感动许多人，这种不可思议的艺术就是音乐。

把音乐也容纳于其中的、被称为综合艺术的媒体就是“电影”。电影中传达信息的方式，首先是角色、情节、舞台设定等，同时还融入了所有能够支撑这个核心的表现手法。将电影中镜头的构图和灯光效果作为漫画场景串联的依据，作为绘画的色彩等。这是一个让观众用眼睛看、用耳朵听、用心灵去感受的、充满刺激的世界。

这本《分镜头表现篇》就是从电影中获得灵感，将电影的表现手法运用于漫画，从而加强漫画的表现力。怎样表现故事中角色的心理状态？怎样通过有效的情节发展来吸引读者？通过场景的串联来使故事情节富于变化，这种处理方式是可行的。请您把自己当作导演，以越过视窗从摄像机镜头中观看的心情来阅读漫画。如果视点能够冷静下来，将“场景”作为漫画来对待，大家的表现空间就会得到拓展。从很久以前开始，许多画家就开始在漫画制作中借鉴电影的表现手法，每一位画家都以自己的方式来消化这些表现方法，从而促成了漫画的产生和不断地发展变化。

由于漫画是有一定形式的，所以一定程度上限制了所能传达的信息。或许也正是因为这一点才有了挑战的乐趣，人们才不断地进行实验，创造出各种各样的表现形式。如果能够巧妙的出入于漫画所独有的局限与自由度之间，就会有助于大家将想要传达的东西传达给读者，这正是本书所期望的。



CHAPTER  
**1**

将电影手法灵活地运用到漫画中吧！





# 漫画手法 × 电影手法

## 电影手法

### 电影的表现手法

同时播放影像、人物的声音以及其他声音来表现故事情节。使用各种各样的摄像操作技术，并将拍摄出的场景镜头编辑、串联起来。



「只是让它倒转了而已哦！」



「啊?! 木、木乃伊?!」  
「啊——生气了哦，真是遗憾呢！」



「你已经没办法轻轻松松地死了!……!」



「恶、恶……啊！」



## ■ 漫画手法

### 场景分框漫画的表现手法

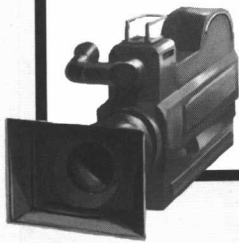
在每一个页面中，切分出不同形状的场景框来进行编排并表现故事情节。将场景框假定为透过摄像机镜头看到的情景，借鉴各种摄像操作技术并通过绘画进行表现。同时画出人物的声音和其他各种声音，并对声音的大小和质感进行视觉化的表现。



# 运用影像语言

影像技术+声音技术

通过电影、戏剧、漫画等方式来表现需要传达的信息或故事情节的方法、技术称为影像语言。大体上可以分为影像技术和声音技术两类。



## 画面

一定的尺寸：将镜头编辑、串联起来表现故事情节。

## 时空

通过放映的时间来体现时间的流动；通过画面的跳跃、连接表现空间的转换。

## 台词

借助出场人物的语言来表现故事情节；借助声音的音调来表现人物的感情。

## 声音

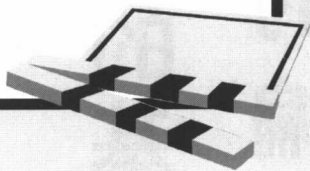
与影像同时播放，通过调节音调、音量、节奏以表现声音的质感。



## 描绘故事场景

**影像技术** 运用各种摄像操作技术进行拍摄，并将镜头编辑、串联起来。

**声音技术** 调节音调、音量、节奏，表现人物的声音和物体声音的质感。



### 画面

不规则尺寸：以页为单位，将场景框串联起来表现故事情节。

### 时空

通过场景框的大小和切分形状来表现时间的长短、场景的跨越和时空的转换。

### 台词

通过改变台词框的形状和使用描述性文字表现人物说话的语气。

### 声音

通过描述性文字表现出声音的音调、音量、节奏、质感等。



# 电影与漫画的编排

## 学习摄像操作的基础知识



电影与漫画的编排 学习摄像操作的基础知识

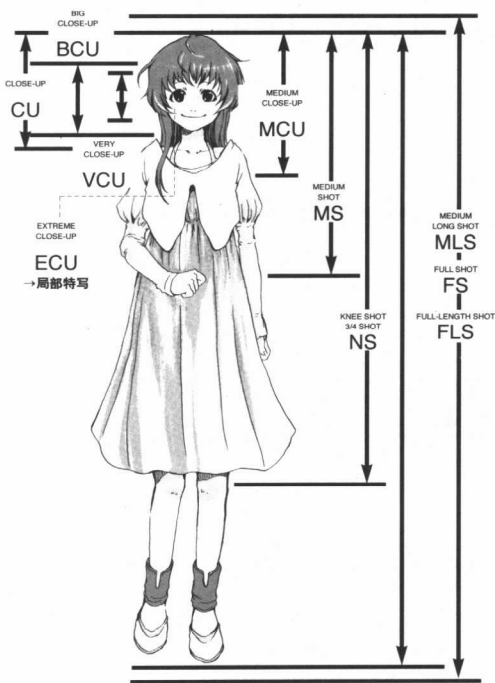
### 1 拍摄角度

→P16



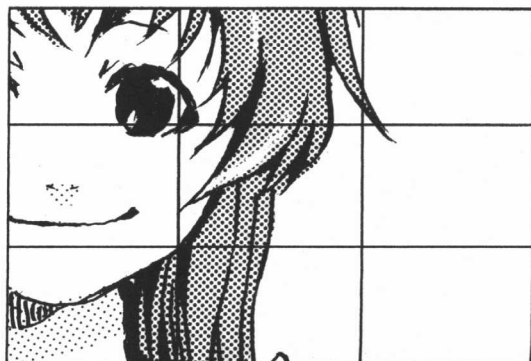
### 2 镜头景别

→P18



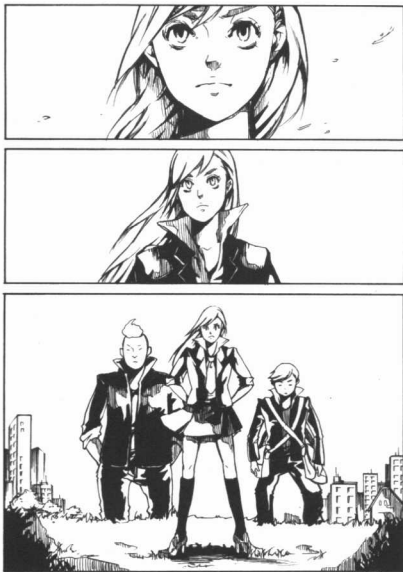
### 3 画面构图

→P20





### 4 变焦镜头



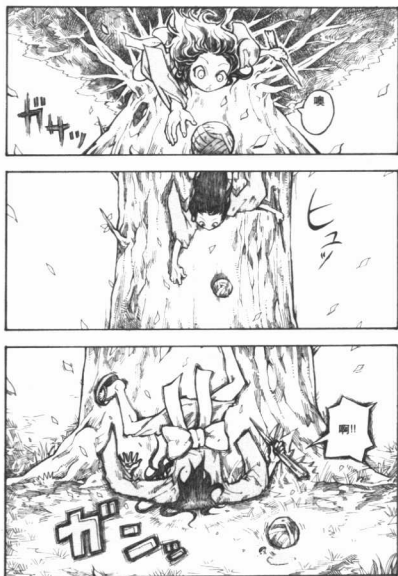
→P26

### 5 镜头效果



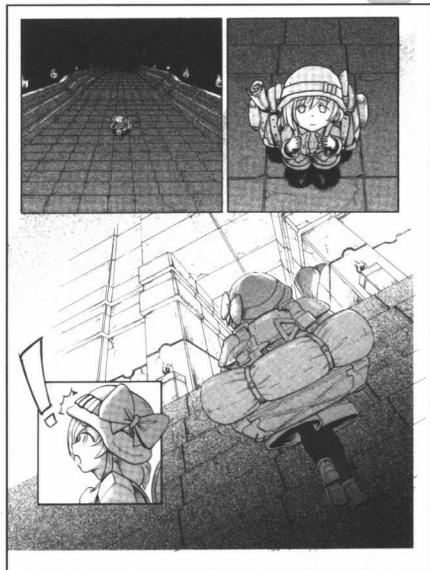
→P30

### 6 移动拍摄



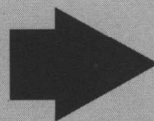
→P36

### 7 摄像机机位



→P42

摄像与编辑基础  
P48



erawork!