

CG动漫行业资深专家为漫画爱好者量身定制的入门指南!

漫画技法秀秀堂

漫画素描技法 ⑤

CG动漫社 编著

分镜头篇



清华大学出版社

漫画技法秀秀堂

漫画素描技法⑤

分镜头篇

CG动漫社 编著

清华大学出版社
北京

内容简介

漫画分镜就像文章里的文法一样，将一些文字词句编辑成能令人读得懂的规则，并藉由这种规则诠释事件与对象，它将故事发生的顺序、作者的观察角度、事物之间的关联和虚实关系，以及故事的节奏和情绪完美地诠释出来。本书从最初角色的设计、角色服装的绘制、漫画分镜表现的起承转合的剧情发展、到分镜中对话框的选用，及不同类型的漫画作品中分镜的绘制要点、绘制时构图的表现等全方面、全角度地进行了讲解、说明。

本书画风清新，文笔优美，是动漫爱好者初学路上的一个好助手，同时也是动漫从业人员非常有用的学习教材，也适合动漫相关专业作为培训教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。
版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目（CIP）数据

漫画素描技法5：分镜头篇 / CG动漫社编著. — 北京：清华大学出版社，2014
（漫画技法秀秀堂）
ISBN 978-7-302-37205-9

I. ①漫… II. ①C… III. ①漫画-素描技法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字. (2014) 第152122号

责任编辑：陈绿春
封面设计：潘国文
责任校对：徐俊伟
责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者：北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者：三河市吉祥印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：188mm×260mm 印 张：14 字 数：204千字

版 次：2014年9月第1版 印 次：2014年9月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：39.00元

产品编号：050232-01

前言

绘制正确的漫画分镜可以为漫画故事打造良好的基础。漫画分镜是打草稿阶段的重要工作，包括分配页数，定制每页内的格框划分等。分格是漫画的基本技巧，也是当代漫画和传统漫画联系最紧密的环节。早期漫画是严格分格的，并且多是矩形格，每格可以理解为一小页，或电影中的一个镜头，所以有“分镜”这样的称呼。当代漫画的分格已经相当自由，除了必须保证阅读方便外，其他限制都可以打破，为了情节需要甚至可以绘制“出格”漫画。画面的初步布局一般也要在分镜阶段设计完成。本书从角色的绘制到不同类型的分镜要求，都进行了详细的讲解，还在书中指出了绘制过程中必须掌握的要点，以及注意之处。

掌握了漫画的分镜绘制，大家就可以尝试为着手绘制属于自己的漫画故事，让漫画在完善剧情的同时更加丰富、吸引人眼球。那么就让我们投入到书中来，开始学习如何绘制出不同类型的漫画作品吧。

参加本书编写的包括：李倪、张爽、易娟、杨伟、李红、胡文涛、樊媛超、张严芳、檀辛琳、廖江衡、赵丹华、戴珍、范志芳、赵海玉、罗树梅、周梦颖、郑丽珍、陈炜、郑瑞然、刘琳琳、楚晶晶、赵静宇、惠文婧、袁劲草、费晓蓉、钟叶青、周文卿、陈诚等。若读者有技术或其他问题可通过邮箱 xzhd2008@sina.com 和我们联系。

作者

目录



第1章

漫画脚本的构思与创作

1.1 脚本创作前期	3
1.1.1 漫画脚本的创作流程	3
1.1.2 绘制分镜前的工作	4
1.2 不同种类的漫画风格	5
1.2.1 漫画的分类	5
1.2.2 根据脚本分配页数	6
1.2.3 画分镜前的准备	6
1.2.4 页码的位置分配	7
1.2.5 漫画扉页的表现	8
1.3 故事脚本的转化	9
1.3.1 如何操作脚本	9
1.3.2 起、承、转、合	10
1.3.3 起、承、转、合的意义	10
1.3.4 起、承、转、合在漫画分镜里的意义	11
1.3.5 起、承、转、合的具体表现	12
1.3.6 起、承、转、合在漫画中的实例	13
1.4 漫画脚本的形式	14
1.4.1 漫画脚本的创作过程	14
1.4.2 漫画脚本的创作形式	15
1.4.3 漫画脚本长度的分配	16
1.5 漫画脚本的类别和基本格式	19
1.5.1 漫画脚本中重点、难点的体现	19
1.5.2 脚本中的角色对白与肢体语言	20
1.5.3 漫画原稿纸的用法	21
1.5.4 漫画脚本的理论	22
1.5.5 漫画分镜头的表现	23

第2章

漫画人物的设计

2.1 漫画人物的设计思路	27
2.1.1 科幻故事人物的设计	27
2.1.2 为角色设计出服饰道具	28
2.1.3 角色身体结构的表现	29
2.1.4 角色的绘制步骤	30
2.1.5 女性科幻人物的设计表现	31
2.1.6 科幻女性角色人设的表现	32
2.1.7 科幻服装道具的细节表现	33

2.1.8 科幻成人人物的设计表现.....	35
2.1.9 角色的身体结构表现.....	36
2.1.10 角色的服饰道具细节表现.....	37
2.1.11 科幻老人人物设计表现.....	39
2.1.12 角色的身体结构表现.....	40
2.1.13 角色服饰道具的细节表现.....	41
2.1.14 古代人物的设计元素表现.....	43
2.1.15 动态人物的身体结构表现.....	44
2.1.16 动态人物的服饰道具表现.....	45
2.1.17 裙子摆动的规律.....	46
2.1.18 重点绘制技法讲解.....	48
2.1.19 服饰在水中的漂浮表现.....	50
2.2 不同种类人物的设计元素.....	52
2.2.1 高贵人物的设计表现.....	52
2.2.2 高贵皇室服装道具的细节表现.....	53
2.2.3 角色的绘制步骤.....	54
2.2.4 女性精灵人物的身体结构表现.....	55
2.2.5 服饰飘动的褶皱表现.....	56
2.2.6 角色的肢体动态和面部表情.....	62
2.2.7 人物与头饰的结构透视.....	67
2.3 构思出人物的肢体动态.....	73
2.3.1 追逐赛中角色的肢体动态.....	73
2.3.2 童话睡美人的人物设计.....	75
2.3.3 出门旅行的人物表现.....	77
2.3.4 人物服饰道具的表现.....	79
2.3.5 写实比例的制服服装设计.....	80
2.3.6 纤细唯美体形的表现.....	81
2.3.7 冒险者与女巫的人物创作表现.....	83
2.3.8 潜水员人物的表现.....	86
2.3.9 魔幻人物的设计表现.....	88
2.3.10 服饰道具的表现.....	90
2.3.11 角色的肢体语言表现.....	93
2.3.12 不同角色的身份对应不同的肢体动态.....	94
2.3.13 角色道具的绘制表现.....	95
2.3.14 Q版人物日常服装道具的表现.....	98
2.3.15 Q版人物服装的表现.....	100
2.3.16 Q版人物日常服饰的绘制表现.....	101
2.3.17 Q版女性角色的设计特点.....	102
2.3.18 中欧古典人物的设计表现.....	104
2.3.19 奇幻魔法师人物的设计表现.....	107
2.3.20 女性上衣的褶皱表现.....	109
2.3.21 时尚角色人物的设计表现.....	110



3.1 漫画种类的介绍.....	112
3.1.1 不同漫画风格的表现.....	112
3.1.2 不同的阅读顺序.....	113
3.1.3 分镜的构成.....	114



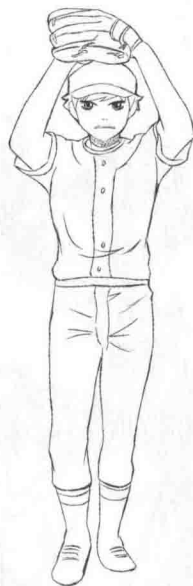
3.1.4	漫画分镜的绘制步骤	115
3.1.5	使用漫画专用纸张的讲解	116
3.1.6	剪裁线与装订线	116
3.1.7	表现自然声系拟声词的绘制效果	118
3.1.8	描绘激烈打斗时的拟声词表现效果	121
3.1.9	集中线与速度线的运用	125
3.2	不同风格的漫画分镜	127
3.3	漫画的分格	130
3.3.1	分格间的尺寸	130
3.3.2	分格的间距	131
3.3.3	分格的切割线	131
3.3.4	格子的分类	133
3.3.5	跨页的制作	134

第4章

漫画分镜的表现

4.1	漫画角色的情感表现	136
4.2	漫画中光影的表现	139
4.2.1	光影效果的表现及绘制技法	139
4.2.2	角色在场景中的光照表现	141
4.2.3	角色在自然光下的表现	142
4.3	漫画分镜的构图表现	143
4.3.1	分镜构图的景深运用	143
4.3.2	构图的空间感表现	146
4.3.3	如何表现人物与背景的契合感	147
4.3.4	潜入海底礁岩的漫画绘制步骤	148
4.3.5	透视人物的绘制步骤	150
4.3.6	科幻服装道具的细节表现	151
4.3.7	透视人物的绘制步骤	152
4.3.8	角色的身体结构表现	154
4.4	漫画分镜的表现	155
4.4.1	绘制分镜的表现	155
4.4.2	《西游记》漫画分镜绘制流程与难点解析	156
4.4.3	《西游记》漫画分镜的绘制步骤	157
4.4.4	孙悟空与龙王的绘制步骤	164
4.4.5	漫画分镜中的细节部分绘制解析	165
4.5	特殊种类的漫画分镜	166
4.5.1	无框漫画分镜的绘制	166
4.5.2	无框漫画分镜绘制特点表现	167
4.5.3	无框漫画分镜的绘制步骤	168
4.5.4	分镜中出血构图的表现手法	174
4.6	漫画中镜头感表现运用的手法	177

- 5.1 热血类漫画分镜绘制 192
- 5.2 校园爱情类漫画分镜绘制 199
- 5.3 Q版搞笑类漫画分镜绘制 202
- 5.4 魔幻战斗类漫画分镜绘制 205
- 5.5 运动竞技类漫画分镜绘制 210
- 5.6 温馨治愈类漫画分镜绘制 215



漫画素描技法 5

分镜头篇

第 1 章

漫画脚本的构思与创作

让我们一起来学习漫画脚本的创作流程，这可是创作连载漫画的第一步！



1.1 脚本创作前期

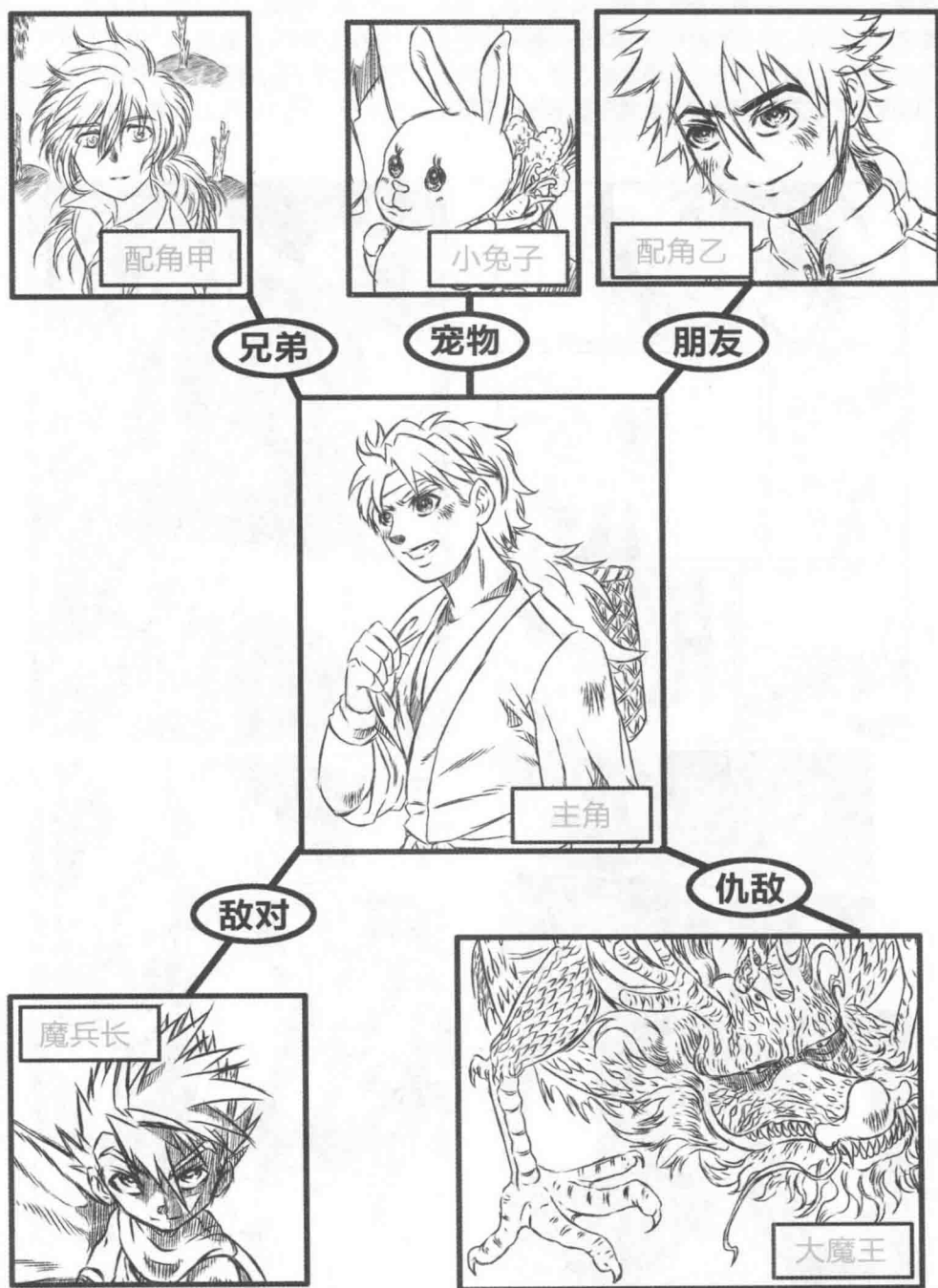
1.1.1 漫画脚本的创作流程

在绘制一部漫画作品时，最先构思的基本阶段，就是脚本故事的梗概，并初步完成主要人物、场景的设置。以往的创作往往把故事的背景想得过于细腻却缺乏基本世界观的归纳，事实上，故事的世界观和主题就是作品的中心思想，应该给自己留有余地，过于沉重或宏大的主题并不容易把握，相对模糊的背景和含糊的主题却可以很容易地发挥想象力。这就需要事先约定基本的世界观，采用笼统的归纳，将这个世界和背景叙述出来。



1.1.2 绘制分镜前的工作

如果分镜的概念都建立好了，我们就可以开始分镜了。在开始分镜前，必须准备几种元素：故事、人物、背景。



1.2 不同种类的漫画风格

1.2.1 漫画的分类

我们已经知道在漫画中，会出现很多种类，如机战类、运动类、推理类、冒险类、耽美类、搞笑类、神魔类、忍者类、竞技类、悬疑类、社会类、loli类、恋爱类、宠物类、吸血鬼类、美少女类，但其中比重较大的两类可分为下图的热血少年漫画和少女漫画，它们的区别是很明显的。从分镜上的差距来看少年漫画多用粗线框而且框与框之间的间距比较大；而少女漫画相对比较随意，通常很少会使用边框。少女漫画中的男男女女，无论是头发、衣服等都很细致，极尽描刻人物的华美；少年漫画则是大笔一勾，画出动作、表情等的精神，像那么回事就行了；少女漫画的莺莺燕燕也要用华丽的画风来衬托，故事再无聊，画风如果够美，也会有女孩子愿意看。



1.2.2 根据脚本分配页数

常常看新手一开始画连环画，就一股脑儿地画下去，结果画到快结束的时候才发现页数不够或者超出了原本预订的页数，使后面的剧情无法完整地表达出来，而草草结束。所以不管是投稿还是连载，如果页数没有分配好，就会影响故事的节奏和流畅度，所以说一开始分镜页数的分配就显得尤为重要了。

篇名	标题	页数
页码	大纲	备注

篇名	标题	页数
《未来战士》	20回	32
页码	大纲	备注
p1~p3	人类的存亡已经到了最后时刻的景象	
p4~p6	到处是破败的景象，人们互相厮杀	
		突出人们的恐慌

一般画分镜时，应该都会注意自己的完整页数。不管你是要投稿参加新人奖还是创作连载漫画，都会有一个页数限制，要根据投稿规定，对情节的大纲进行页数的分配。

依据故事节奏及轻重分配页数，例如，第一页扉页；第二、三页画开头情节；第四、五页发生事件等。如此分配下去，这样就不会发生画到结束时页数不够或太多的情况了。

当然，页数的分配也可以应用在单行本回目的规划上，甚至你的完稿日期也可以依此要领来做工作时间的分配。总之以完成你的作品为依据，制作计划表，这样一定会使你的作品更完整，并且页数节奏掌握得更精准。

1.2.3 画分镜前的准备

如果分镜的概念都建立好了，我们就可以开始画了。在开始绘制分镜前，必须准备几样元素：故事、人物、背景。

1. 故事大纲

分镜就是把脑海中的故事分成一格一格的画面，因此必须先有故事，这样才可以针对故事把画面分割出来，而且建议不管是长篇，还是短篇漫画，最好先把结局或结尾想好，不要边想故事边画分镜，这样常常会偏离主题。

2. 人物设定

有了故事后，你也要准备故事中主要角色的造型及配件道具。如果没有造型设定，你在分镜时往往还要停下来想角色造型，这样很容易中断分镜的顺畅感。新手就常常犯边画边想的毛病，常常画到一个段落或画面就会卡住，甚而放弃。人物造形设计时有几个要点要考虑好：包括体态、服装、穿着配件、表情。基本上画分镜时主要角色要先设计出来，其他路人或次要配件，可以在画草稿时再行设计。

3. 背景设定

一些主要的场景必须先设计，到某些场景走位时，如果没有背景设定，常常会在构图时造成位置方向没有依据的情况，尤其是剧情上有动作时更是需要参考背景的空间透视。基本上准备好上述的三样东西后，你就可以开始画分镜了，而且会很顺畅地画下去！

准备工作很重要！



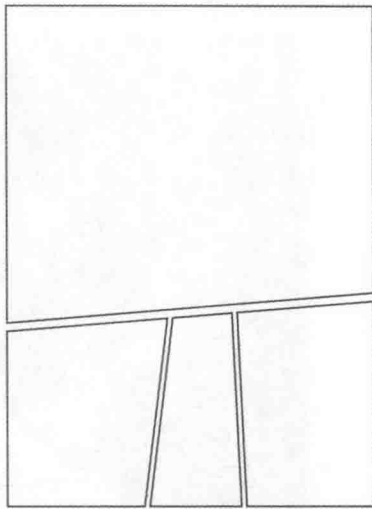
1.2.4 页码的位置分配

漫画的页码：

简单来说页码就是标明漫画页面顺序的标记。

为什么要有页码？

页码一般为了方便编辑印刷人员，清楚知道页面顺序，必须在稿纸上标明页码顺序，以免在编排时有顺序搞错的情况发生，毕竟编辑与印刷人员并不是你，他们无法很清楚地知道漫画页的顺序。在一般的漫画稿纸上都会有标明页码的位置框，不过一但有出血画面时，往往又会干扰到原有的画面，无法固定页码的位置。所以页码通常都是写在稿纸的右上角（每个角落皆可），一方面防止画面出血时的困扰，另一方面也不会干扰到原稿的画面，并方便查找。



有了故事后，你也要准备故事中主要角色的造型及配件道具。如果没有造型设定，你在分镜时往往还要停下来想角色造型，这样很容易中断分镜的顺畅感。新手就常常犯边画边想的毛病，常常画到一个段落或画面就会卡住，甚而放弃。人物造形设计时有几个点要做出来，包括：体态、服装、穿着配件、表情。基本上画分镜时主要角色要先设计出来，其他路人或次要配件，可以在画草稿时再行设计。

一些主要的场景必须先设计，到某些场景走位时，如果没有背景设定，常常会在构图时造成位置方向没有依据的情况，尤其是剧情上有动作时更需要参考背景的空间透视。基本上准备好上述的三样东西后，你就可以开始画分镜了，而且会很顺畅地画下去！

画分镜前的准备。如果分镜的概念都建立好了，就可以开始画了。在开始画分镜前，必须准备几样元素：故事、人物、背景。



1.2.5 漫画扉页的表现

简单来说就是这篇漫画的主题页，通常8页以上的作品就可以编排画扉页了。一幅好的扉页，不但能清楚地告诉读者这篇漫画的内容，也具有吸引读者观看这篇漫画的魔力。扉页与封面设计是相同的道理，所以扉页的设计十分重要。扉页的形式，除了一般的整页插图式构图方式外，也有一些扉页是直接就以故事进行的构图方式，也有跨页形式构图。扉页一般都是安排在故事开头的1~4页内呈现的，根据故事的设计安排而定，没有特别的安排，一般都是开头第一页为扉页。在绘制扉页时，构图上要注意，画面必须与故事有关联性，不可能画一张无关的故事情节或角色当作扉页，这样会让读者搞不清楚，怀疑是不是看错漫画了。扉页要有一定的主题，整幅画面的构图要很清楚地呈现给读者，不要东一块西一块的，视觉如果被画面分散，将没有重心。构图时也要考虑文字摆放的位置，一般扉页都会摆放漫画的书名与标题，如果构图画得满满的，到时摆放这些文字就会很伤脑筋，所以预留标题文字的位置也是扉页设计上重要的一点。



1.3 故事脚本的转化

1.3.1 如何操作脚本

漫画的故事原型一般叫作“脚本”，脚本通常是指小说或短文形式的文字，在没有设计分镜头之前的状态，脚本是无法直接转换为漫画的。下面介绍几种脚本的来源。

自行构思

主人公飞翔在天际，就像
鸟一样自由自在~~~



由作者自行构思的脚本，通常会连同分镜一起浮现在脑海中。所以我们常常见到脚本和绘画是同一个作者的漫画，这样阅读起来往往特别流畅。

如果是由他人所编写的脚本，虽然文字上是统一的，但是画家的理解与编辑本身的想法可能会不同，容易产生分歧。对于同一个脚本，不同的人可能还会绘制出不同的版本，甚至有时画家过分强调动作，也可能把原本编剧所描写的爱情故事画成了热血的打斗故事。

合作编写



名作改编



有时漫画家可能会改编一些有名的小说，或者话剧和电影，将它们画成漫画。相对于上面两个方法由于名作的剧情比较经典也对大众的影响比较深，所以即使漫画家加入许多新鲜的元素进去，也不容易产生很严重的分歧感。