

Introduction  
to Modern Comics (2nd Edition)  
现代漫画概论 (第2版)

策划 / 北京电影学院动画学院  
编著 / 王庸声



教育部 文化部动漫类教材建设专家委员会推荐教材

Introduction  
to Modern Comics (2nd Edition)  
**现代漫画概论** (第2版)

策划 / 北京电影学院动画学院  
编著 / 王庸声



海洋出版社

2010年·北京

## 内 容 简 介

本书立足中国目前的漫画教育现状,编委会精心研究和策划,设计出一套非常具有针对性的课程设置方案,由我国著名的漫画家王庸声老师执笔。王老是中国漫画发展的见证人,国内漫画研究的活跃人士,经历丰富,珍藏了大量经典漫画作品和史料,在北京电影学院动画学院等国内著名院校做兼职教授,教书育人,深受广大教师和学员的尊敬和欢迎。本书浓缩了作者一辈子漫画人生的丰富经历,以及其对漫画艺术的深刻理解。

本书第一版被众多院校选为专业教材,赢得了全国各地师生的广泛好评,并被列入“教育部、文化部高等学校动漫类推荐教材目录”。我国的动漫产业与动漫教育正在快速发展,新的学术理念与教学思想层出不穷。在这几年教学实践的基础上,广泛征求了各方专家的意见,王老对本书第一版的内容进行了全面的补充与调整:新增了“动漫产业”一章,突出动漫产业在我国文化创意产业中的重要地位;漫画脚本的内容在原有基础上,添加了新的实例,着重培养学生的创新能力;此外还优化调整了全书的篇章结构,订正了遗漏的错误,全面满足不断提高的教育教学需要。

全书图文并茂,内容翔实,脉络清晰,特别适合高等院校以及各级职业院校的漫画专业入门教材。对于广大漫画初学者来说,本书是一本最为理想的入门教材;对于专业漫画人士来说,本书众多的珍贵资料,绝不应错过,值得珍藏。

---

### 图书在版编目(CIP)数据

现代漫画概论/王庸声编著. —2版. —北京:海洋出版社,2010.11

ISBN 978-7-5027-7864-4

I. ①现… II. ①王… III. ①漫画—基本知识 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第200637号

---

书 名: 现代漫画概论(第2版)  
编 著: 王庸声  
责任编辑: 赵 武  
责任校对: 肖新民  
责任印制: 刘志恒  
排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳  
出版发行: 海洋出版社  
地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(705室)  
100081  
技术支持: (010) 62100052

发 行 部: (010) 62174379(传真) (010) 62132549  
(010) 62100075(邮购) (010) 62173651  
网 址: [www.oceanpress.com.cn](http://www.oceanpress.com.cn)  
承 印: 北京画中国画印刷有限公司  
版 次: 2010年11月第2版  
2010年11月第6次印刷  
开 本: 787mm×1092mm 1/16  
印 张: 12  
字 数: 270千字  
印 数: 10001~13000册  
定 价: 39.00元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

# 出版者的话

---

伴随着互联网技术和CG技术日新月异的发展，动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想，全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事，特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实，为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求，新媒体动画技术的发展，给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇，中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”而兴奋不已，整个产业正在涌动着激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”，已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量，离产业的需求有相当差距，这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求，直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展，无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物，面对这样的新行业、新技术，如何快速提高“教学水平”，为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”，是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”，一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”，组织国内优秀的一线老师历时三年，搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料，广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见，结合国内的实际情况，编写了这套《“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》，力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”，为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准，才能使来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中有一种共同的知识底蕴，才会有共同的语言去“对话、沟通”，这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本，否则，我们的动漫游戏可能没有产业，只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始，动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程，“动漫游戏专业高等教育教材编委会”则是一个开放的平台，因此，衷心希望国内外专家，特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来，“众人拾柴火焰高”，让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前，国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策，全力规划并支持动漫游戏产业的发展，甚是欣慰，机会真的来了。

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

# “十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

## 编写委员会

孙立军	齐小玲	蒯 蕊	曹小卉	卢 斌
李 亮	马 华	何 澄	徐 铮	叶 风
苏元元	孙 立	黄 颖	陈静晗	张 丽
康小琳	陈 志	马 欣	王珅珅	杨 科
刘 阔	刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪
叶 櫓	孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞
冯 文	胡国钰	卢 虹	伍振国	戴盼盼
王玉琴	李一冰	周 进	黄 勇	於 水
刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良	单国伟
王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂	王叔德
吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月	陈海珠
林利国	祖 安	吴 鹏	陈 明	吕 波
李广华	李 铃	高鸿生	张 宇	丁理华
李 益	陈昌柱	陈明红	陈 惟	张健翔
陈伟利	吴筱荣	彭 超	张 拓	邢 禹
陈 琢	刘 畅	刘向群	张丕军	李若岩
王竹泉	林 浩	邹 博	陈 雷	

(以上排名不分先后)

# 丛书总序

---

进入崭新的21世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的形势下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从20世纪的50年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要授课内容和动画创作的精华浓缩在有限的文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

在整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

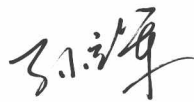
整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。

丛书主编  
北京电影学院动画学院院长



## 再版前言

本书初版是2004年在北京电影学院动画学院孙立军院长敦促下开始写的，试图为学院的漫画专业提供一份教材。我没有多少教学和写教材的经验，主要是根据已经出版的《故事漫画纵横谈》（中国连环画出版社，1998年第一版）的思路重新加以思考整理，凭着无知者无畏的勇气写出来的。

《故事漫画纵横谈》是面对当时我国连环画的急剧衰落，想把海外正在蓬勃发展的新一代漫画介绍进来，希望引起大家的重视，或会有益于我国连环画的转型。纵横谈意在随意，讲些新鲜的，能引起大家关注的，甚至能使人们心有所动的事。而教材是不同的，是属于基础一类的，需要全面和系统。其中有些新概念是以前没有的，怎么写需要慎重，要经得住时间的检验，有的还要上升到理论，因而总有些惴惴不安。首先遇到的难题是书名怎么定？我本来想仍然用“故事漫画”，与英文的COMICS相对应。而编者认为人们对故事漫画这个名称还不熟悉，范围也似乎窄了一些，还是用“现代漫画”好。于是就定为《现代漫画概论》，但加了个英文副题，标明是COMICS，而不是涵括范围更广的CARTOON。

时间已经过去6年，中国的漫画有了发展，过去陌生的事情已经不再陌生，而过去不被关注的事情则被提上了日程。这本书的修订就是针对上述情况，做了些必要的补充和调整。一是增加，鉴于“漫画产业”乃至“动漫产业”已经被列入国家文化产业发展计划，作为漫画人是不应该不知道的，修订中专列了一章；二是充实，根据人们的建议，在漫画脚本一章中增加了些分量；三是删减调整，去掉了原有的最后一章，合并压缩了其他某些章节，从11章压缩为8章，而文字则增加了五分之一强。此外还订正了某些技术性差错。

新增加的《从漫画产业到动漫产业》一章，还只是探索。无论是漫画产业还是动漫产业在我国还都在成长中，没有成熟的经验，许多是借鉴外国的经验作为参考。在我的论述中，不知道什么地方会出现错误或不妥之处，诚恳希望大家随时给以指正。

教与学本来是事物的两个面，教学相长是永恒的。漫画这门新学科需要在不断学习、实践、探讨中逐步走向成熟。

本书内容的表述有赖于国内外许多优秀漫画作品的精彩范例，这些选图构成了不可或缺的内容。在选图中，曾得到国内外多位著名漫画家或相关单位的慨然支持，谨表示最衷心的感谢和感谢。然而还有许多优秀插图无法联系到原作者，这里，对所有这些漫画家同样表示最衷心的感谢和感谢。

本书从筹划、撰写和外文资料的翻译等方面得到周颖、李莉萍、王玉珊、王淑德、李永鑫等女士、先生们的参与支持，谨对他们表示深切感谢。



王庸声



# 目 录

## 第一章 什么是漫画

1

漫画不是画	1
漫画名称的沿革	1
漫画的种类	4
漫画的要素	5

## 第二章 漫画的起源和发展

16

原始漫画与人类文明同步	16
起源于欧洲的现代漫画雏形	18
美国报刊漫画和《黄孩子》	21
20世纪的欧美漫画	26
日本漫画的崛起	30
中国漫画的沉浮	36
新一代漫画——连环画的换代	54

## 第三章 漫画的大众性和社会功能

61

漫画属于大众文化	61
漫画的社会功能	63

## 第四章 漫画的基本技法

67

静中见动	67
多视距	77
透视和多视角	80
如临其境	83
如闻其声	98

让漫画绚丽多彩	106
其他辅助手段	106

## **第五章 漫画表述力的深化** 112

面部语言	112
肢体语言	116
气氛烘托	118
漫画蒙太奇	120
夸张——漫画的灵魂	128

## **第六章 漫画的分格** 133

## **第七章 脚本——漫画之本** 147

写脚本的基本知识	148
脚本写法举例	150
怎样写好故事	162
《三国演义》的启示	162
孙悟空是怎样打造的	164
浅谈两部日本漫画	166

## **第八章 从漫画产业到动漫产业** 170

美国漫画产业一瞥	170
日本漫画产业是怎样做大的	173
成长中的中国漫画产业	175
期刊——漫画产业的助推器	176
动漫产业	177

# 第一章

## 什么是漫画

# 1

### 漫画不是画

什么是漫画？人们常有一种误解，认为漫画是一个画种，一种绘画手段或绘画风格，这是不恰当的。

漫画中的画，可以用多样的画种和绘画风格来表现，既可以是单色线条，也可以是块面和多色彩，既可以用素描、版画，也可以用水粉、水彩、油画乃至国画中的写意、工笔等等。总之，任何画种都可以用来作漫画。

漫画中的画，是一种表述手段，正如文学中的文字一样。漫画是以画来反映各种事物、信息和人的思想、理念、情感等等。连续性的漫画一般是由故事、绘画和漫画语言三个要素组成的。故事是基础，绘画是手段，漫画语言则是通过特定的规律、规则、技法、技巧，恰当地把故事尽可能完美地表现出来。

漫画是一种用画来表述的文化，它的表述形式和社会功能十分广泛，与文字所表述的内容相辅相成，互为补充。

### 漫画名称的沿革

现代漫画是大约一个世纪前从外国引进的，一百多年来，由于不同的时代和漫画本身表现形式的发展变化，先后出现了多种名称，基本上分为两个系列。一个是连环画系列，比较常见的名称有连环图、连环图画、连环画、小

人书等等。另一个是漫画系列，比较常见的名称有卡通、漫画、卡通漫画、连环漫画、故事漫画、新漫画、新型连环漫画等等。近年来又出了个新词叫动漫。这些不同的名称在报刊上交叉出现，甚至连相关刊名、书名也各用各的名号。有的是同名异义，有的是异名同义。这种状况显然给阅读和交流带来不便，尤其在与名称比较单一的外国以及我国的香港、台湾地区进行交流的时候要花费许多口舌才能说清楚。因此，把漫画的名称加以规范是很有必要的。

漫画既然是舶来品，就需要从它的发源地寻找其名称的起源。

来自英语的是：

**CARTOON** 中文译作卡通。CARTOON 是英语中出现较早的一个词，原意是绘画、挂毯、镶嵌工艺等原尺寸的底图，19 世纪 40 年代成为独立的滑稽画，用以讽刺时事、民俗、政治或社会潮流。后来逐渐扩大，被用为各种漫画和动画的总称。

**CARICATURE** 中文译作漫画，指单幅的幽默讽刺漫画，特别是指肖像漫画，也用做抽象名词漫画艺术或漫画手法。这个词比 CARTOON 出现的还要早一些，原意是对人的声音、行为的夸张模仿，以引人发笑或者讽刺。

**COMICS** 中文译作漫画、连环漫画或故事漫画。COMIC 原意是滑稽、逗笑，所以滑稽演员也称做 COMIC。因为是由连续性的多个 COMIC 组成，按英语习惯须用复数 COMICS。

**COMIC STRIP** 中文译作漫画或四格漫画。原意是指报刊上刊载的条形的分格漫画，以四格居多。

以上四个词是按 CARICATURE, CARTOON, COMIC STRIP 和 COMICS 的顺序先后出现的。除 CARTOON 外，其他三个词义各有界定，而 CARTOON 一词含义较广，可以包括其他三个词的意思。

来自日语的是日文汉字“漫画”。

**漫 画** 这个中文词很早出自中国 11—12 世纪，后来被日本人引用。20 世纪又先后两次被引进我国。由于先后包含的内容不完全相同，所以曾引起了词义的分歧。

第一次引进是 20 世纪初，指的是单幅漫画和四格漫画，这已被人们普遍应用。90 年代，随着日本故事漫画进入我国，并首先被广大青少年读者接受，漫画一词原有的含义

也随之发生变化。在日文中，把叙事的或连续性的画都称做漫画，包含了英语中 CARICATURE, COMIC STRIP 和 COMICS 三个词的内容。迄今，我国香港和台湾地区以及新加坡、马来西亚、韩国等使用汉字的亚洲国家都已采用“漫画”这个词的新义。就连我国的工笔连环画也被称做漫画。“漫画”一词已经成为许多国家、地区间相互沟通的共同语言。日本人为了表示“漫画”与英语中的 COMICS 有所不同，依据日语发音，创造了一个新的拉丁字词 MANGA。韩国虽然已不使用汉字，但是“漫画”一词的读音与汉字读音相同。在这种背景下，人们开始接受“漫画”一词的新义就不难理解了。

“漫画”一词本来源于中国。据何韦先生和李闾先生的考证，北宋学者画家晁以道（1058—1129）在其著作《景迂生集》中说：“黄河多淘河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称，因它捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。清代画家“扬州八怪”之一的金农（1687—1763）在《冬心先生杂画题记》

中，把自己有感而发的漫笔称做漫画。日本学者铃木焕乡把他 1771 年出版的读书笔记取名为《漫画随笔》。中日两位学者在前后间隔不长的时间里都把漫画一词应用到文学中。此后不到半个世纪，日本浮世绘大师葛饰北斋的《北斋漫画》出版，收入浮世绘作品 4 000 件，被称为“江户时代的百科全书”，“漫画”一词正式被应用到绘画中。20 世纪初，日本出现了完全现代含义的漫画。随后又被中国漫画家采用。1904 年，上海《警钟日报》在“时事漫画”的标题下，连载了四幅以讽刺清廷为主的漫画，“漫画”一词开始见诸报章。

1925 年，我国早期漫画家丰子恺的《子恺漫画》出版，从此，“漫画”一词被普遍确认。

漫画中的“漫”，一个意思是随意、无约束，反映了这种画夸张、变形、无拘无束的特征。另一个意思是广博、无边无际，从内容、形式到技法都可以无所不包。漫画的新含义已经把这两重意思都包容进去了。



中国古代称作“漫画”的鸂鶒，选自李闾《漫画美学》。

本来产自中国的“漫画”一词，现在已在亚洲被广泛接受，形成约定俗成之势。如果我们也把漫画定位到这个含义，与各使用汉语或接受汉字的国家、地区接轨，应该是顺理成章的。这不是“漫画”一词原有含义的改变，而是扩大。如果说原来是狭义的解释，那么现在则是广义的解释。

本书所涉及的不是广义漫画中的全部内容，而是其中连续性的漫画，包括故事类、学习类、实用类的漫画和四格漫画等，也就是英语中的 COMICS 和 COMIC STRIP。

**动漫** 这是我国近年出现的一个新词，经过一个时期的流传和沉淀，多数人认为应界定为：动画和漫画以及由动画、漫画衍生出来的相关产品，包括数字游戏等等，有时也称做动漫游。它与英语中的 CARTOON 相近，但范围又大于 CARTOON。这是人们根据我国当前的实际创造的一个颇有活力的新词，并得到广泛认同。在对外交流中，还没有一个完全相对应的词，最好使用拉丁字母拼音 DONGMAN。

## 漫画的种类

漫画的分类，有许多方法，大体上可归纳为以下四类。

**四格漫画** 英语的 COMIC STRIP，原意是有趣的画条，起源于报纸载体，每条的长度相当于报纸一个版面的横宽，适于报纸刊载，内容简单明了，一次了断。西方国家许多报纸有星期日漫画专版，成为人们不可或缺的假日消遣。大多数为四格，用简明的连续画格表述某个主题、某个角色演绎的种种情趣。这种四格叙事结构与中国古诗的起、承、转、合不谋而合，表明这是一个具有普遍意义的规律。但四格漫画并非全指四个格的，也有两三格，五六格、八九十来格的等等。尽管不是四格，但起承转合仍然包含其中。当然，起承转合并不是四格漫画的唯一结构，也有采用其他结构的，如对比法、阶梯法等等。格数较多的也称做单元画，即用数量不多的画格组成一个相对独立的单元。

**故事漫画** 用连续画格表述有主题有情节的故事，而画格的形式和数量可以自由变化伸展，以充分演示故事的

诸多情节。可以是短篇、中篇，也可以是长篇，甚至多达几十卷、上百卷的鸿篇巨制。

故事漫画的范围很大，读者面十分广泛，不同读者对漫画的内容、深度以及表现手法自然会有不同的要求。因此，故事漫画又按各类读者对象分为儿童漫画、少女漫画、少年漫画、成人漫画等等。

**学习漫画** 主要是用于辅助中小学生学习，既有故事又有文字解说，力求提高学生的读书兴趣，加深对课业的理解，还可以着重标明某些学习要领，以巩固记忆，增强学习效果。此外也有供成年人自学使用的漫画。

**解说漫画** 是学习漫画的延伸，主要以成人读者为对象，用以阐述某些著作、学说、理念、准则，传播诸如安全、保健、法律、金融、交通、生活常识等等。也可以用于产品说明、商业广告。

## 漫画的要素

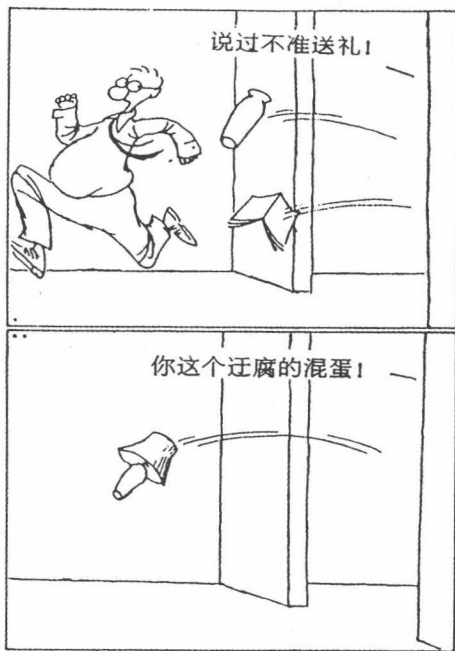
漫画由故事、绘画和漫画语言三个要素构成。

**故事** 漫画不但要有主题，还要有故事情节，即便是四格漫画也少不了简短的情节。这是连环漫画与单幅漫画的主要区别。

**绘画** 漫画的画是由数量不等的画格组成的，每一个画格可以是表达某种故事情节的独立画面，也可以只是显示人或事物的某个局部、某种过程或某个瞬间的非独立画面。

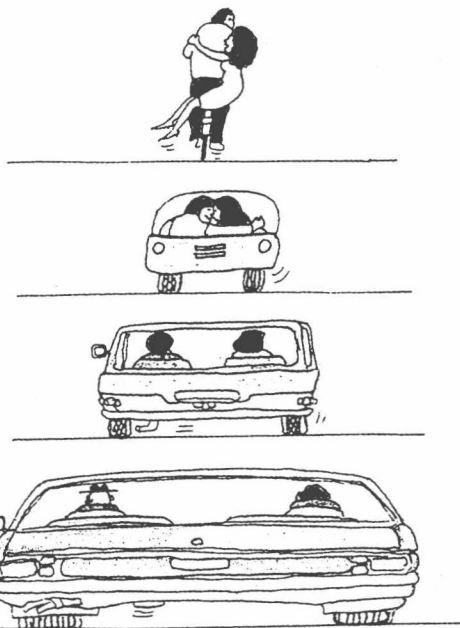
**漫画语言** 用特定的绘画规律、规则、技法、技巧，通过一个个画格，把故事情节恰如其分地表达、表述出来，这就是漫画语言。其中也包括漫画中的对话和通用符号。

故事是基础，绘画是手段，漫画语言则是把故事和绘画巧妙地结合到一起的关键。

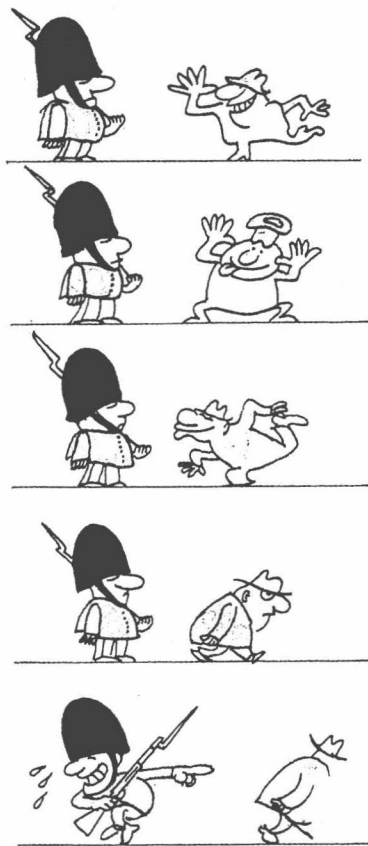


《傻伙计》 朱德庸

四格（多格）漫画的各种形式

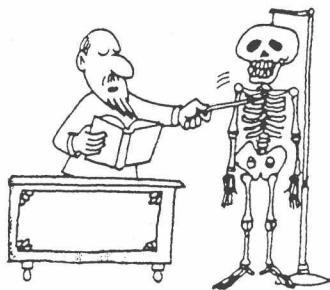


佚名



佚名





佚名

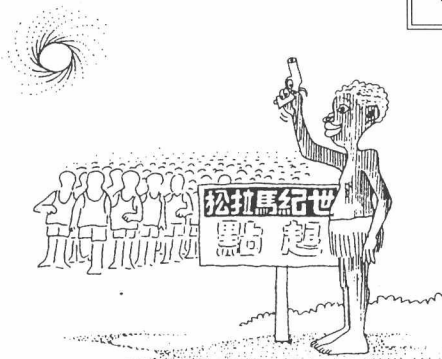


《菲鲁特克教授》

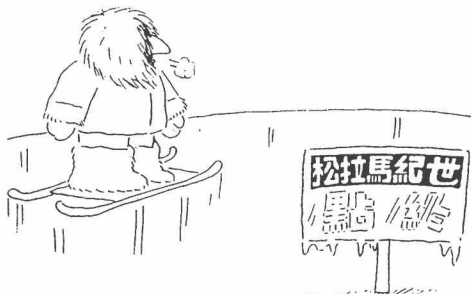
兹比格纽·兰格仑

三格

二格



《马拉松系列》 吴鸿富



《尤西卡小姐》 普斯泰伊·帕尔