



PART 1

第1部分

打开图画书



认识图画书

1.1 什么是图画书

图画书(picture book)又称绘本、图画故事书(图 1-1),是一种仅用图画呈现故事,或利用图画与文字共同完成叙事的艺术形式。



图 1-1 图画书的不同名称

1.1.1 图画书的存在形式

无论是图画书,还是绘本、图画故事书,这些名称中的“书”和“本”都为我们指明了图画书最初的存在形式——书籍。近年来,在内容数字化潮流的影响下,电子绘本、动态绘本、交互绘本应运而生。从传统纸媒走向数字平台,传播媒介的变化影响了图画书存在的形态,但从内容设计角度来看,不同的图画书依旧遵循相同的基本创作规律。

1.1.2 图画书的内容形式

“图”是图画书的核心内容元素。如果一本图画书中没有文本,我们可以称其为“无字

图画书”，但如果一本书中没有图画，我们就不能称其为“图画书”。

1.1.3 图画书的功能属性

图画书不仅可以满足读者的审美需求，还有一个更重要的功能就是叙事。常见的图画书一般是由图画和文字共同完成叙事的，但也有仅凭图画独立完成叙事的无字书。如果内容体量大，还会采用多格漫画的叙事手法，如大卫·威斯纳的《疯狂星期二》、郭靖的《独生小孩》(图 1-2)等。从严格意义上讲，多格叙事的形式更接近图像小说和漫画。但在图画书中，作者可以根据叙事的需要，将多种叙事手法进行组合。无论采取何种手法，其最终目的都是更好地讲故事，打造个人叙事风格。



图 1-2 《独生小孩》

郭靖 著绘

中信出版社

1.2 如何定义图画书

为“图画书”下一个精准的定义，是学界长期探讨的难题。

尽管目前尚未形成完全统一的标准答案，但我们能从已有文献中提炼出图画书的核心特征。

(1) 美国图书馆协会的儿童图书馆服务专业委员会(ALSC)。

该委员会是全球最负盛名的图画书奖“凯迪克奖”的评委会，对“图画书”的界定标准如下：

儿童图画书与其他图文并茂的图书不同，它旨在为儿童提供视觉的体验。它依靠一系列图画和文字的互动呈现完整的故事情节、主题和思想。

(2) 彭懿：《世界图画书阅读与经典》(图 1-3)。

在我们通常所说的图画书里，图画不是文字的附庸，不再可有可无，甚至可以说是图画书的生命。图画书是用图画与文字共同叙述一个完整的故事，是图文合奏。说得抽象一点，它是通过图画与文字这两种媒介在两个不同的层面上交织、互动来说讲故事的一门艺术。当然也有例外，例如一个字也没有的无字书(wordless books)。



图 1-3 《世界图画书阅读与经典》

彭懿 著

接力出版社

(3) [日]松居直：《我的图画书论》。

图画书是文字在说话，图画也在说话，文字和图画用不同的方法说话，以表现同一个主题。

(4) [法]苏菲·范德林登：《一本书读透图画书》。

图画书是一种让文字(可能处于隐蔽位置)和图画(具有空间优势)在一种载体上相互作用的表达方式，并以自由的跨页设计、多样的制作材料以及流畅、紧密的页面衔接为特点。

(5) [英]马丁·萨利斯伯瑞：《儿童图画书创作指南：视觉叙事的艺术》(第2版)。

凯迪克的作品预示着现代图画书进程的开始。本书

巧妙地把图画和文字并置,形成了一种前所未有的对应。文字被省略的部分,会通过图画进行补充表现;图画被省略的部分,会通过文字进行补充说明。

笔者认为,图画书是集文学、美术、设计于一体的,一般以页为基础叙事单位,由图画独立或图文协作完成连续叙事的视觉艺术形式。图画与文本既彼此依存,又相对独立。

1.3 相近的图文叙事艺术

插画故事书、漫画、图像小说与图画书相近,都是较为典型的图文叙事艺术形式。在多数情况下,它们都是由图画和文本共同完成叙事的。

1.3.1 插图故事书

插图故事书(以下简称“插图书”)与图画书最大的区别在于,插图书一般以文字为主、图画为辅,其图画不具备连续叙事的功能。图画在插图书中主要有两种作用:一是装饰画面,二是解读文字。

1.3.2 漫画与图像小说

漫画与图像小说从叙事形式上看,并无太大差别。但相对而言,图像小说往往会更注重艺术家的个人艺术风格表达,在画面风格及叙事语言上有更多的创新与探索。从叙事角度来看,与图画书相比,漫画和图像小说都是以“画格”为叙事单位的,单一页面内的叙事密度更大,同时可以通过画格大小、形状的不同组合来创造更为复杂的叙事节奏。

综上所述,图画书、漫画、图像小说都属于连续图像叙事艺术,在特定情况下,它们之间可以互相借鉴。比如,图画书中会出现漫画的多格叙事语言,多格叙事可以在有限的空间内增加叙事内容,创造区别于页面间“大节奏”的页面内的“小节奏”。漫画中也会用到全篇幅的跨页来渲染画面的情绪,拓展阅读视野。采用哪种图文协作形式,最终取决于作者想要如何讲故事。

课后练习

如何定义图画书?



解构图画书

2.1 图画书的形态

按照载体形态,可以将图画书分为实体图画书和电子图画书两种类型。

2.1.1 实体图画书

实体图画书泛指具有图画书图文叙事特征的纸质或其他材质的实物书籍。常见的实体图画书有以下几种类型。

1. 常规图画书

常规图画书分为平装版本和精装版本。平装版本通常采用软质封面和胶装,优点是价格低、质量轻,缺点是耐用性相对较差。精装版本通常采用硬质封面和锁线装订,优点是耐用,质感好,具有收藏价值,缺点是价格较高且较重。发行这两种版本是为了满足不同消费群体的需求。

2. 异形图画书

异形图画书打破了书籍常规的规则形状,通过裁切、模切等工艺,使书的外形成为内容的延伸,体现了“形式即内容”的设计哲学。比如,《小鼠波波》(Maisy Mouse)的交通工具系列图画书,其外观被设计成交通工具的形状,巧妙地利用外轮廓制造一种接近于玩具的异形书形式。

3. 立体图画书

立体图画书借助立体纸艺结构,将纸张从二维平面拓展至三维空间,增加了图画书的叙事维度。比如,《小粽子,小粽子》(图 2-1)中可以抽拉的龙舟,《从前有个月饼村》中可以

弹起的立体月亮巴士,以及《小年糕,过大年》中跃然纸上的立体纸龙等。立体纸艺结构突破了书页的二维平面,构建出动态的三维空间,极大地增强了图画书故事的感染力,提升了阅读体验。

4. 材质图画书

材质图画书是在纸质图画书基础上,利用不同的材质或借助特殊油墨来制造阅读过程中的多感官体验。材质方面,除了纸质书,市面上还可以看到布艺、塑料等材质的图画书,如布书和洗澡书等,一方面可以增加更丰富的触觉体验,另一方面也可以满足不同受众的需求。

此外,在常规纸质书籍中,还可以利用香味油墨、夜光油墨、温感油墨等制造丰富的感官体验。比如,湖南少年儿童出版社出版的环保主题儿童绘本《企鹅冰书:哪里才是我的家?》,该书采用热敏材料印刷,需在冰箱冷冻 15~25 分钟后阅读,页面内容会随温度升高逐渐褪色直至空白,这是国内为数不多的利用温变油墨技术的出版物。



图 2-1 《小粽子,小粽子》

卷儿 著

接力出版社

2.1.2 电子图画书

电子图画书泛指具有图画书图文叙事特征的数字读物。由于依赖数字媒介进行传播,其形式会根据媒介的特征而呈现不同的形态,主要有以下几种类型。

1. 动态图画书

动态图画书是一种通过动态视觉元素(如动画、镜头运动、特效切换等)增强叙事效果的图画书形式。它通常以电子书、视频等数字媒介形式呈现,其核心在于被动观看动态效果。

动态图画书的制作,可借助 Canva 可画、WPS、Paper 等软件实现基础动态效果。如需更复杂且更专业的动画设计,则需借助专业动画制作软件,如 Adobe Animate、Procreate、Adobe After Effect 等。还可以借助 AI 辅助生成动画,如 Runway、Sora、海螺 AI 等。

2. 交互图画书

交互图画书融合了数字交互技术的图画书形式,通过数字媒介的交互设计,让读者参与内容探索、情节推进或角色互动,增强阅读的沉浸感和趣味性,其核心在于用户主动参与,而非被动观看。

常见的交互图画书有动态交互图画书,如在保留图画书原貌的情况下,通过滑动翻页、点击触发动画或音效等基础交互来增加阅读趣味性;AR 图画书,多以虚实结合的自然交互为主,利用电子设备扫描纸质书籍可触发动画效果,如 AR 图画书《冰雪奇缘 2:魔法之旅——3D 实境 AR 互动拼音故事珍藏版》可通过 App 扫描实现纸质书与 3D 动画的虚实互动。

3. AI 生成图画书

AI 生成图画书是指创作者利用人工智能技术进行图画书的故事创作(文本生成)、插画绘制(图像生成)、版面设计(排版生成)的新型图画书形式,创作者可根据个人需求,全部或

部分交由 AI 进行内容创作。辅助图画书内容生成的工具有 DeepSeek、悠船 AI、可灵 AI、Canva 可画等,不过目前 AI 生成图画书的版权归属仍存在争议,所以商用内容还需谨慎。

2.2 图画书的结构

2.2.1 开本和尺寸

开本即书籍的幅面规格,是将一张印刷用的全开纸裁切成若干张的计量方式。常见规格有 16 开、32 开和 64 开,这里的“开数”是指一张全开纸可裁切出的份数。例如,16 开就是一张全开纸被裁成 16 份。对于创作者来说,如果是约稿,那么编辑会给出具体的开本建议;如果是自由创作,那么创作者可以自行决定开本的大小。

首次创作图画书,除了书籍开本,横竖版式和画面尺寸也是需要考虑的内容。

1. 横竖版式

请分析一下你的故事文本,如果转化为画面分镜,是需要横向的画面,还是纵向的画面?比如,图画书《100 层的巴士》(图 2-2),从书名便可以推测出书中的画面需要更多纵向的叙事空间,因此竖版画面更合适。而图画书《我等待》(图 2-3)中,红色毛线象征生命的轨迹,需要更多横向延伸的空间,所以采用横版画面更好。



图 2-2 《100 层的巴士》
[英]麦克·史密斯 作
二十一世纪出版社



图 2-3 《我等待》
[意]大卫德·卡利文,[法]塞吉·布罗什 图
接力出版社

2. 画面尺寸

如果编辑没有给出具体的画面尺寸,那么创作者在创作时就需要根据故事文本的繁复程度自行决定画面尺寸。一般情况下,原稿尺寸要大于书籍尺寸。画面的尺寸越大,可以表现的画面细节越丰富,在印刷时即使缩印也不会影响画面的精度。但如果原稿尺寸小于书籍尺寸,印刷时就需要对原稿进行拉伸放大,画面清晰度会受到一定的影响。

如果实在无法决定画面尺寸,不妨去书架上找一本你觉得大小适中的图画书,用尺子量一下内页尺寸作为参考,在创作时,原稿尺寸大于书籍内页尺寸即可,这个方法最简单实用。

2.2.2 腰封、护封

1. 腰封

腰封可以理解为包裹在书籍封面外的“广告牌”，它不仅向读者展示关于这本书的推荐语、宣传语等内容，还可以成为封面的色彩搭配元素，让书籍整体看起来更有质感。在图 2-4 所示图画书《老仙女的魔咒》中，粉色的纸带即书籍的腰封。之所以选择粉色，是因为该颜色是书中的一个重要的叙事元素——每次老仙女念“魔法咒语”时，画面就会出现粉色的光晕。因此，腰封上除了注明宣传推广信息外，还需要兼顾封面的整体色彩搭配及与故事主题的关联性等，让小腰封发挥大作用。



图 2-4 《老仙女的魔咒》立体效果
卷儿 著
二十一世纪出版社

2. 护封

护封就像书籍的“外套”。一方面，它能起到保护书籍封面的作用；另一方面，读者可以利用它可“穿脱”的功能来设置一些“惊喜”。比如，揭开护封之后，封面上藏着故事之外的线索。

近年来，随着书籍成本的不断提高，越来越多的图画书不再设计腰封和护封。正因如此，书籍的封面设计也越来越重要——它直接影响读者的翻阅和购买动机。

2.2.3 封面、封底、书脊

1. 封面

封面是一本书的“门面”，因此封面设计是否能吸引读者就显得尤为关键。封面通常包含书名、图文作者及译者的姓名、出版社等信息。

2. 封底

封底有个非常重要的作用，就是告诉读者书籍的定价。除此之外，有的封底会附上专家推荐语，有的则会标注故事内容梗概，甚至有一些创作者会在封底放一些与书籍内容相关的“彩蛋”。

3. 书脊

书脊是书的“脊梁”，也是书籍装订的位置。书脊上一般会标注书名、作者/译者、出版社/发行公司等信息。

2.2.4 环衬

环衬又名蝴蝶页。图画书中一般有前环衬和后环衬，它们将封面、封底与内文连接在一起，与封面相连的是前环衬，与封底相连的为后环衬。有的图画书无环衬。

环衬既可以设计成单色，也可以设计为与内文相关联的画面内容，还可以呼应故事情节或直接拉开故事的帷幕。比如，《从前有个月饼村》一书的前后环衬就介绍了月饼的品种类型。《老仙女的魔咒》一书的环衬(图 2-5)则展示了姥姥在厨房中经常会用到的厨具，让整本书充满了生活气息。



图 2-5 《老仙女的魔咒》环衬

2.2.5 书名页、版权页

1. 书名页

书名页(图 2-6)一般出现在前环衬之后,再次呈现书名、作者、出版社等信息,起到强化读者记忆的作用。除此之外,设计者也可以在书名页绘制小幅画面,为正文“拉开序幕”,尽可能让图画书中的每一寸空间都发挥叙事价值。



图 2-6 《老仙女的魔咒》书名页与版权页

2. 版权页

版权页是非常重要的信息页。其中包括书籍的图书在版编目(CIP)数据,出版发行和经销渠道,编辑、校对信息,以及书籍的开本、印张、版次、印次和印数等关键信息。

印张是书籍出版所用纸张的计量单位,计算方法为总面数除以开本数。同开本前提下,印张数越大表明书籍越厚。

版次体现了书籍内容的改版次数。

印次为书籍的印刷次数。印次越多,证明书籍的销量越好。

印数是指书籍的具体印量,比如标注 0~10000,意味着首印 1 万册。当然,不是所有的出版社都会标注印数信息,有的出版社会在达到一定印刷基数后才标注,这需要作者与出版社在合同中进行约定。