

日本经典

动漫技法教程

短篇漫画 绘制基础

短篇漫画创作
大揭秘

全面剖析漫画故事要素
×
提供超实用漫画故事创作工具



「日」田中裕久 著 丁蓮 译

◎作者档案

田中裕久

1975年生,毕业于上智大学文学系,且修完了上智大学专攻国文学的博士研究生的前期课程,后中途退学。

历任漫画专业学校的情节、角色讲师,后建立了海豚漫画更新学院M.B.A.(Manga Brush-up Academy),担任法人代表。目前正以实践性的漫画教育为目标参与各种活动。

◎学校介绍

海豚漫画更新学院(Manga Brush-up Academy)

于2009年3月在东京的东高圆寺建校,是一所以“三个月画出一部情节漫画”为理念的漫画教室。学生群体包括从小学生到社会人、主妇等各个年龄段,且均致力于漫画创作。

<http://www.iruqa.com>

◎职员表

封面设计	伊藤 滋章
摄影	今井 康夫
正文排版设计	后藤 太一
栏目执笔 & 插图	平田 亮
《战斗泳将》漫画创作	柳泽 康介
作画指导	石井 晴子
助理编辑	宫本 秀子
编辑(Graphic社)	中西 素规

マンガの学校〈1〉短編マンガの描き方

Manga no Gakko 1 Tanpen Manga no Egakikata

by Hirohisa Tanaka

© 2010 Hirohisa Tanaka

© 2010 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2010 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2012 China Youth Press

This simplified Chinese edition was published in China in 2012 by:

China Youth Press

Room 2-9A02,

Dacheng International Center,

No. 78 Dongsihuan Zhong Rd.,

Beijing 100022 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ISBN 978-7-5153-1274-3

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without written permission of the publisher.

First printing: December 2012

Printed and bound in China

法律声明

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Graphic-sha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。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

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

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号: 01-2012-5668

图书在版编目(CIP)数据

日本经典动漫技法教程. 短篇漫画绘制基础 / (日)田中裕久著; 丁莲译. —北京: 中国青年出版社, 2012.12

ISBN 978-7-5153-1274-3

I. ①日… II. ①田… ②丁… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第280509号

日本经典动漫技法教程——短篇漫画绘制基础

[日]田中裕久 / 著 丁莲 / 译

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条街21号

邮政编码: 100708

电话: (010) 59521188 / 59521189

传真: (010) 59521111

企划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 王 颖

责任编辑: 郭 光 白 峰

封面设计: 六面体书籍设计 郭茜倩

印刷: 中国农业出版社印刷厂

开本: 787 x 1092 1/16

印张: 11.5

版次: 2013年4月第1版

印次: 2013年4月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5153-1274-3

定价: 45.00元

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体

封面用字包括: 方正兰亭黑系列、方正兰亭宋

日本经典
动漫技法教程

短篇漫画 绘制基础

「日」田中裕久 著 丁莲 译



目 录

本书的使用方法……004

CHAPTER 01

解剖短篇漫画

- 01 什么是短篇漫画……006
- 02 短篇漫画的构成要素……008
- 03 实践 1：制作“二页漫画”……014
- 04 实践 2：制作 16 页漫画……024
- 05 三种基本的短篇漫画……048
- 06 将短篇漫画作为“企划”来思考……054



CHAPTER 02

推敲创意，制作设定

- 01 不再为构思创意而头疼……064
- 02 用创意公寓来收集创意……076
- 03 用角色诱导表来制作精彩的场景……078



CHAPTER 03

情节的构成

- 01 提高情节构成能力的训练……084
- 02 页数和情节构成要素的数量……092
- 03 故事中时间跨度长的情节……096
- 04 故事中时间跨度短的情节……100



05 用来使故事情节更紧凑的两个窍门·····102

06 用画面来展示序曲·····110

07 给情节注入精彩元素·····116

CHAPTER 04

树立角色

01 创作魅力十足的角色·····122

02 信念会成为角色的脊柱·····124

03 将主人公塑造成坚定果断的角色·····128

04 吸引人的角色·····132

05 撰写一周左右时间的创作日记吧·····136



CHAPTER 05

添加插曲

01 应该描绘的插曲是什么·····146

02 2.5 次元的插曲·····148

03 对插曲进行素描·····150

04 制作伏笔·····154



工具、范例

漫画制作工具·····160

16 页漫画《战斗泳将》·····167

后记·····183

本书的使用方法

从情节的角度谈短篇漫画的创作方法

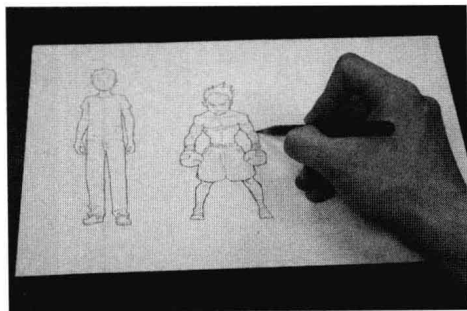
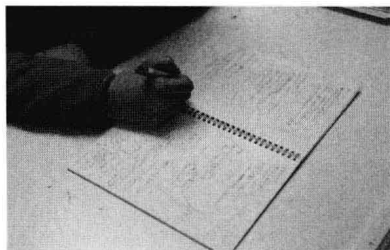
如果大家要进行漫画创作，我认为最好的参考就是漫画家的优秀漫画作品。特别是在作画方面，通过模仿自己喜欢的漫画家的作品，大家的绘画水平可以得到最快的提升。

但在故事创作方面，不同的故事长短不一，页数也不同，直接模仿漫画家的作品就不太适合了。

本书整理出了短篇漫画在故事创作上的四个关键点，并按照设定、情节、角色、插曲的顺序进行讲解。这些技法是我站在创作新手的角度总结出来的。所以，如果大家在描绘短篇漫画时，如果遭遇了瓶颈，就请打开本书相应章节，以获得帮助。相信书中内容可以启发大家的灵感，从而解决问题。

我期待大家今后能够画出更加有趣的漫画。

海豚漫画更新学院 M. B. A 讲师
田中裕久



从角色的角度谈短篇漫画的创作方法

好不容易创作出了故事情节，但如果角色设计得不够优秀，也很难让故事精彩起来。

大家看动画或漫画时，有没有因为分不清其中的人物而感觉困惑呢？

基于我在游戏公司的工作经验，我在角色创作上一直以来的目标就是：设计出不必依靠台词、单靠外表就能让读者了解其性格和定位的角色。

虽然游戏和漫画是不同的媒介，不过在短篇漫画的角色设计方面，我还是可以给大家一些建议的。

希望本书能帮助大家更加有效地表达自己的创意。

角色设计师
(海豚漫画更新学院 M. B. A 讲师)
平田亮

CHAPTER

01

解剖短篇 漫画

什么是短篇漫画 006

短篇漫画的构成要素 008

实践 1: 制作“二页漫画” 014

实践 2: 制作 16 页漫画 024

三种基本的短篇漫画 048

将短篇漫画作为“企划”来思考 054

01 什么是短篇漫画

大家看过短篇漫画吗?

短篇漫画不同于长达若干本单行本的长篇漫画,而是由 16、24、32 页(视情况而定,也有可能是 6、8、40、48 页)内容构成的一部完结型漫画。

为了早日画出《灌篮高手》

积累短篇漫画绘画经验可以孕育出长篇漫画

现在书店中出售的漫画几乎都是长篇漫画。此外,宝岛社的《这本漫画真厉害!》^{★1}评选出的漫画书籍中,也几乎没有短篇漫画。

在说到开始创作漫画的理由时也是如此。绝大多数人都是因为接触到了像《灌篮高手》、《海贼王》、《NANA》和《蜂蜜与四叶草》等优秀的长篇漫画^{★2}后,才产生了“我也想画出这样的漫画!”的念头。

但很遗憾的是,希望成为漫画家的人不可能一上来就能画出长篇漫画。没有哪家杂志社会让新人来画连载漫画。而且最重要的是,新人自身也没有创作长篇漫画的能力。

我们必须要先通过画若干个短篇漫画来锻炼自己的绘画能力,只有拥有了过硬的绘画能力,才能去挑战长篇漫画。

要等到成为职业漫画家后,再挑战长篇漫画的庞大构想

那么,长篇漫画和短篇漫画的区别是什么呢?最显而易见的就是长度——16~32 页和几千页的区别。这个区别非常明显,人人都能发现。但很多漫画新手却总是试图用 32 页的篇幅来解决多半要画上若干本单行本才能讲述清的情节。显而易见,这些作品最终都成了“消化不良”的作品。

★1

《这本漫画真厉害!》

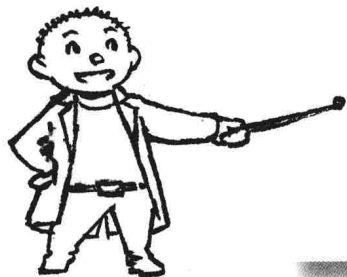
由宝岛社发行的漫画评选书籍。

★2

优秀的长篇漫画

《灌篮高手》、《海贼王》、《NANA》、《蜂蜜与四叶草》的共同特征是都描绘出了魅力十足的主人公。

>> 参照 122 页



让我们用短篇漫画来开始各种各样的漫画基础训练吧!

另一方面，会出现这种现象也不足为奇。因为大家都是在看了全 31 本的《灌篮高手》后，才在感动之余产生了想要自己创作漫画的想法的。★³

在创作漫画的初期，我们一定要将这个“矛盾”铭记于心。据说《历史之眼》的作者岩明均，在出道前就已经构思好了《历史之眼》这一宏大的作品。但是，岩明均并没有一上来就画这个作品。因为宏大的作品需要我们在拥有了创作长篇漫画的能力后，再踏踏实实地去着手绘制。

短篇漫画从第一页到最后一页都是连续的，而长篇漫画则是由不同的起承转合串联起来的。因此它们从构成上来说就不同。让我们通过本书来好好了解短篇漫画中能做和不能做的事情吧。

★³

联系紧密的情节

想要在区区 32 页里描绘出像长篇漫画那样情节紧凑的故事，需要掌握什么样的窍门呢？

>> 参照 102 页

如果深入研究，我们就会发现短篇漫画的世界也是相当深奥的。让我们去充分理解它的结构，画出若干部作品吧！如果能够表现出短篇漫画特有的精彩之处，你也就算得上是个合格的漫画创作者了。



基本故事情节



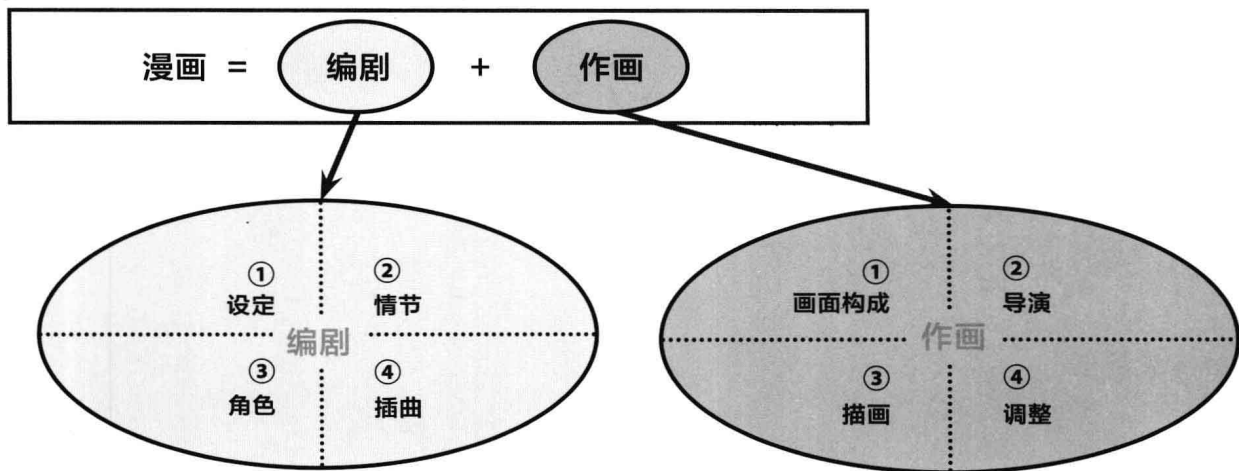
02 短篇漫画的构成要素

如果大家想在今后的日子里创作出好看的短篇漫画，那就必须做到能在短短 6~32 页的篇幅中创作出让读者大呼“精彩”的内容。为此，大家需要掌握怎样的窍门呢？

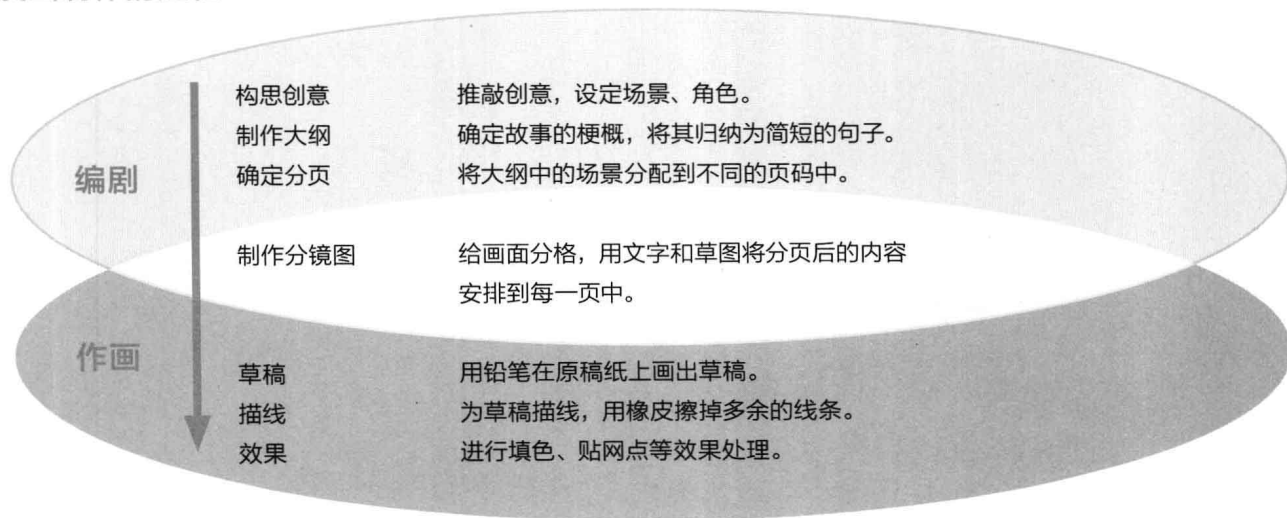
编剧和作画上分别有四个关键点

尝试分解漫画

为了创作出精彩的短篇漫画，我们首先要尝试分析出短篇漫画的构成要素。



漫画制作的过程



① 设定 Chapter 02 (63 页)

所谓的设定，就是对一个作品的何时、何地、何人、何因(为什么)、何事(做什么)、何法(怎么样)(5W1H)这六个要素进行设定。比如说，在现代日本(何时)、在立川的廉价公寓中(何地)、佛祖和耶稣(何人)、为了享受假期(何因)、成了自由职业者(何事)、过上了随心所欲的生活(何法)。这些就构成了《圣☆哥传》^{★4}的设定。在这个设定中，立川的廉价公寓和佛祖、耶稣的组合充满了戏剧性，所以让人感觉很有趣，在制作设定的时候，必须让人清楚地看出这个设定的**新颖之处和精彩之处**。反过来说，如果这个设定给人一种似曾相识的感觉，那么除非是设定以外的部分加入了相当精彩的构思，否则就无法构成精彩有趣的故事。

★ 4

《圣☆哥传》/中村 光

从 2007 年开始在讲谈社的漫画杂志

《Morning 2》上连载了，目前仍在连载中。

② 情节 Chapter 03 (83 页)

情节是故事的骨架。实际上，故事就是由主干情节以及与之相辅相成的若干小插曲组成的。制作短篇漫画时，我们没有必要要求情节本身的个性化。个性化可以由情节以外的设定以及角色和插曲来表现。制作情节时，能够切实地**撑起故事框架的构成**才是最重要的。

光靠“起承转合”无法创作出精彩的故事

所谓的“起承转合”，大家应该听说过吧？故事由“起”开始，由“承”而发展，在“转”处形成转折，最后在“合”上结束。

如果只看大框架的话，可以说这个世界上所有故事的情节都是由“起承转合”构成的。但需要注意的是如果作者在构思情节的时候只注意“起承转合”，就无法创作出精彩的故事。

在概括归纳故事的时候，如果情节只是①主人公行走在城镇中(起)②强大的敌人出现，破坏城镇(承)③主人公和敌人战斗(转)④主人公获胜，城镇恢复和平(合)的话，感觉上就太过简单和无趣了。

如果这个情节简单到用四步就能概括的话，那么这个内容其实比较适合四格漫画或是“二页漫画”。

详细的情况我们会在第三章进行说明。简单来说，就是在概括短篇漫画的时候，页数不同，构成作品的要素数量也会有一定程度的不同。比如 32 页漫画是 13 个要素，24 页漫画是 11 个，16 页漫画是 9 个。如果我们能巧妙地安排相应数量的情节要素，就可以创作出不会过于单纯也不会过于复杂的情节。

③ 角色 Chapter 04 (121 页)

角色就是在漫画中登场的人物。优秀的角色能够吸引读者的目光，给读者留下深刻的印象。在漫画创作中，角色制作是非常重要的的一环。我们要做到哪怕读者只看了一个镜头，也能自然而然地明白我们所设计的角色是怎样的人，以及他至今为止度过了什么样的人生。为此，我们需要精心设计角色感情方面的细节，表现出那个**角色的气质**。

④ 插曲 Chapter 05 (145 页)

插曲是指插入情节中的特殊故事片断。我们可以通过使用插曲让自己的角色活起来。比起情节制作来，插曲的制作更需要感性方面的能力。就算情节一样，插曲制作的高明与否，也会让情节的精彩程度表现出天壤之别。而制作插曲的关键就是，要创作融入了作者实际体验、**有真情实感的插曲**，并将其恰到好处地安排到故事情节中。

作画由以下四个要素所构成。

① 画面构成

画面构成是指在漫画原稿纸上划分出框格，将信息（图画、文字）收纳进框格中。进行画面构成时，我们一定要注意页面的左右对开问题。现代漫画中，一个对开页中的平均框格数大致是8~12格。当然，有时为了表现画面的冲击力，也会让一个框格占满整个对开页。想要掌握分格技术，最有效的学习方法就是模仿，我们想要画哪个类型的漫画，就去模仿哪个类型的职业漫画家的作品。此外，能够用图画表现的东西就不要用台词来表现。因为对漫画创作的画面构成来说，尽可能用图画去表现内容是不可动摇的原则。

② 导演

所谓的组织编排，就是构思出能够让读者觉得满足（着迷、共鸣、印象深刻）的画面和台词，并将其组合到一起。漫画借由一个接一个的框格来让人阅读，因此在漫画中，所有的框格都需要进行组织编排。脸孔和眼瞳的特写、帅气的姿势、招牌台词、用大框格来展现的必杀技或变身、大逆转等，诸如此类的手法可以说是数不胜数。我们还可以巧妙安排奇数页的最后一个框格，让读者对后面的故事发展产生兴趣。这样的手法称为“伏笔”，也是和画面构成形成联动的导演手法之一。

③ 描画

在漫画中，除了角色的全身和局部、角色活动时的姿势、角色的感情，以及有复数角色登场的场面等部分以外，风景、建筑物和小道具等内容也几乎都要通过图画来表现。现代漫画要求个性化，所以我们要将三次元所具备的写实性和二次元中特有的大胆变形巧妙地融合到一起。

④ 调整

如果我们将看图就能明白的部分又用台词解释一遍的话，那么不管我们的画功多么出色，漫画的完成度都会被一下子拉低。因此我们要对作品进行最终的检查和调整。比如有没有类似这样信息重复的情况，有没有会让读者误解的表现，角色的言行是否一致等。此外，我们还可以区分出可以省略的镜头和需要仔细描绘的镜头，重新构建以对开页为单位的框格，因为这些也是“调整”这一要素的重要环节。

当我们让这些要素紧密地交织到一起并取得了平衡后，我们就完成了一部精彩的漫画作品。本书中，我们将以相当于作品基础的编剧为中心，为大家解说漫画的创作方法。

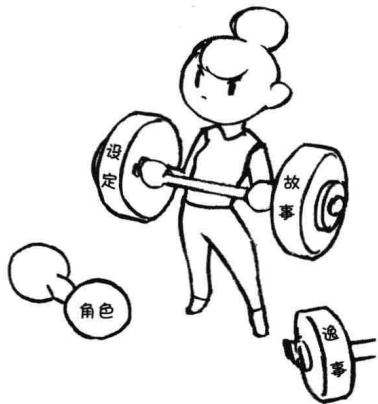
大家有对于编剧的四个要素进行过专门的训练吗？

就算是擅长设定的人，如果无法巧妙地构建情节，也无法创作出精彩的作品。有些人虽然在设定、情节和角色制作方面都很厉害，却因为设计不好插曲，迟迟都无法成为职业漫画家。

因此关键就在于，大家要搞清楚自己在编剧方面能做到哪些，又做不到哪些，以及要如何做才能让自己做到原本做不到的事情。

虽然描绘投稿作品是很重要的事情，但是针对自己的弱点进行训练也同样重要。

针对这四个要素，本书分别为大家准备了不同的训练菜单。



用于锻炼编剧四要素的训练菜单

① 设定

“曼陀罗思考法” 70 页

可以帮助我们构思出自己需要的多个创意

“角色诱导表” 78 页

可以帮助我们创作出自己以前从来没想到过的精彩场景

② 情节

“重新构建训练” 84 页

重复进行作品的“概括→抽象化→重新构建”训练以提高自己的构力

“故事中时间跨度（长 / 短）的情节” 96 页

让我们能自由控制故事的时间跨度，引导读者的心理

③ 角色

“角色申请表” 126 页

帮助作者在头脑中深入发掘角色，直到角色能“活”起来

“撰写一周左右时间的创作日记” 136 页

通过添加插曲赋予角色深度

④ 插曲

“插曲素描” 150 页

可以创作偏写实性的插曲

“如果”作文 62 页

通过“如果……”来激发出让人兴奋的创意

★ 编剧的四个构成要素，可以用章鱼烧来比喻

如果要用身边的东西来比喻编剧的四个构成要素的话，我们可以用“章鱼烧”。接下来，我们会分别解说这四个要素，并不时用“章鱼烧”来比喻。希望这个例子可以对大家设想整体形象有所帮助。

① 设定

要将摊位设在哪里？

设定相当于要将摊位设置在哪里的问题，也就是布局条件。如果将店开在人来人往的地方，就很有可能会提高销量。



② 情节

铁板

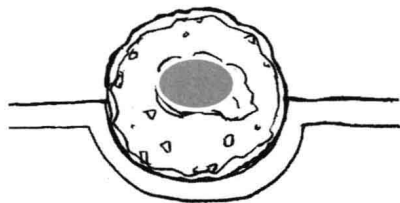
用于制作章鱼烧的铁板。虽然在章鱼烧的制作中铁板不是主角，不过它是制作章鱼烧的用具，所以起到了重要的辅助作用。



③ 角色

章鱼

章鱼烧的主角就是章鱼。但是，如果只有章鱼的话也无法做成章鱼烧。当章鱼被外皮（插曲）包裹起来后，章鱼烧才算是完成了。



④ 插曲

包裹章鱼的外皮

包裹章鱼的外皮（插曲）是无法和章鱼（角色）分离的。如果外皮不美味的话，章鱼烧就不会美味。



章鱼烧横截面

设定要选择读者最感兴趣的内容

如果大家去卖章鱼烧，会把摊位摆在什么地方呢？

最有可能卖得好的地方，就是庙会之类的人来人往的地方吧？漫画也一样，假如想要创作王道漫画，最好选择读者们最感兴趣的内容制作设定。

假如要绘制的漫画只是面向能够理解自己作品所表达的世界观的人，那还有必要去考虑是否真的会有人因为自己制作的设定（摆摊的场所）而高兴吗？

这个比喻在设定以外的部分也一样有效。比如，考虑角色时，我们可以想到漫画界的人气角色——《七龙珠》中的孙悟空。这个角色之所以拥有如此高的人气，固然和作者鸟山明出色的角色设定功力有密切关系，但如果孙悟空只是一张单纯的插图，那么它也无法获得如此高的人气。

如同不管多么美味的章鱼，如果没有被外皮包裹住就无法成为章鱼烧一样，角色也无法脱离插曲而单独存在。★5

此外，包裹角色的插曲也只能在名为情节的“铁板”上进行过“烧烤”后，才能最终成为漫画。

角色和插曲水乳交融后就会变得美味

接下来我们继续章鱼烧的话题。既然要制作章鱼烧，那么最重要的部分就是章鱼和包裹章鱼的外皮。虽然没有铁板就无法制作章鱼烧，但是铁板并没有必要是原创的。

漫画也是一样，特别是对于短篇漫画来说，情节其实没必要很有个性。因为说到底，它只是用来支撑角色和插曲的。

在设定的大前提下，在情节的支撑下，如果角色和插曲能恰到好处地交融在一起的话，就能绘制出让读者觉得“美味”的漫画。

如果试图画出尽善尽美的32页漫画，作者就需要有一定的专业素质。同样，这个也可以用章鱼烧来比喻。就如同专业的章鱼烧卖家拥有普通家庭无法具备的技术一样，大家也要努力成为短篇漫画的专业人士，创作出外行人绝对无法仿效的绝妙作品来。

★5

孙悟空和插曲

有时候好像是勇敢的战士，有时候又像是天真无邪的少年，有时候又好像是这个世界的救世主。在《七龙珠》这个故事中，孙悟空的角色特性具体来说是通过各式各样的插曲表现出来的。比如他和乐平、小林、短笛大魔王、弗利萨等人的战斗、嬉闹等。

无论是章鱼烧还是漫画，
都是刚出炉时最美味。一旦着手创作作品，我们就
要在热情还没冷却的时候，
一口气将其完成。



在这里，我们要和还没有画过漫画的各位，以及虽然尝试创作投稿作品，但是中途遭遇了挫折的各位，一起来尝试制作“二页漫画”。

已经不只一次创作过投稿作品的各位读者也可以本着确认的态度看一下这个部分。

好了，让我们踏上漫画创作之路吧

限定为两页的好处

所谓的“二页漫画”，就是长度只有一个对开页的漫画。因为只有两页，所以我们可以把作品的所有部分都摊开在桌子上观看。还有，因为一眼就能看出还差多少就可以完成，所以在创作时也不会中途就灰心放弃。

虽然就算完成了“二页漫画”也无法给出版社送稿，★⁶但那也等于我们确实完成了一个漫画作品。如果能切实地品味到这种小小的成就感，就有利于我们在漫画绘制道路上继续前进。

框格数是八格左右

现在市面上发售的商业青年杂志对开页的标准框格数是8~12格。话虽如此，但如果在二页漫画中画了12格的话，漫画本身就会变得很碎，所以我觉得还是八格左右比较好。也就是说，用八格画出1~2页的内容。

用两周的时间制作出“二页漫画”

对漫画新手来说，从着手到完成，大家花费在“二页漫画”上的平均时间大致是两周。★⁷下面让我们看看用两周来制作“二页漫画”的工作流程吧！

★6

送稿

就是直接带着自己的作品原稿去拜访出版社。因为不同的杂志编辑部有不同的送稿规定（比如页数和类型等），所以最好在送稿前就联系杂志编辑部进行确认。

★7

时间

如果我们能全身心投入漫画创作的话，时间应该会更短一些；如果工作繁忙的话，时间就会更长一些。这个标准只是个大致的情況。

构思创意

如果我们一开始就有想画的东西，那就画那个东西好了。或者说，我们也可以将自己过去画的插图扩展成一个故事。对于新手来说，画自己想画的东西才是快速完成作品的最佳捷径。

如果我们没有什么特别想画的东西，那就可以先确定主题等部分，也就是加入特定的“限制”。^{★8} 这样一来，我们就能轻松想出创意了。

比如说，我们用“哭泣”作为主题的话，会有什么结果呢？

“被恋人抛弃而无视他人目光嚎啕大哭”、“因为打倒了宿敌而流下了男儿泪”、“在结婚典礼上，新娘喜极而泣”、“在马拉松比赛中跌倒，由于剧烈的疼痛而不由自主溢出大颗的泪水”、“因为遇到了分别很多年的人而抽泣”等，每个人一生中都会有各种各样的“哭泣”场面。

如果光有哭泣这个关键词还是无法想出创意的话，就试着再限定一下场所吧。比如说，在高中生活里寻找“哭泣”，这样我们应该能找出各式各样的素材。

例：

- 因为三年里最后一次社团活动比赛的结束而哭泣；
- 因为自己喜欢的前辈毕业了而哭泣；
- 因为朋友的笑话太有趣而笑得流出了眼泪；
- 因为吃了超辣的零食而辣出了眼泪；
- 因为没有人帮自己准备文化祭的节目而哭泣。

★8

给创意加上限制因素

>> 参照 66 页

制作场景

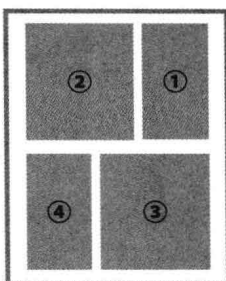
接下来，我们要将想出来的创意转化为场景。我们可以从刚才想出的创意中挑出最想画的，然后充实它的内容，试着写出 8~12 个条目。

这些条目每一句都对应一格。

例：

- ① 放学后主人公（女生）进入了教室；
- ② 她喜欢的同班男生正看着窗外，眼睛里浮现出泪光；
- ③ 因为那个侧脸太过帅气，主人公不由自主心跳加速；
- ④ 男生的特写，他好像在忍耐着什么；
-
- ⑤ 主人公想象男生哭泣原因的各种可能性，不禁担心起来；
- ⑥ 主人公忍不住去和他搭话；
- ⑦ 男生手中紧握着一袋超辣仙贝；
- ⑧ 超辣仙贝的特写；
- ⑨ 主人公尴尬地发出“啧啧啧~”的声音。

第一页



第二页

