

漫画技法全攻略



漫画故事制作技法

昱文 编著



化学工业出版社



漫画技法全攻略

漫画故事制作技法

昱文 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画故事制作技法 / 昱文编著. — 北京 : 化学工业出版社, 2011. 5

(漫画技法全攻略)

ISBN 978-7-122-10930-9

I. 漫… II. 昱… III. 漫画—绘画技法
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第056577号

责任编辑 : 徐华颖

装帧设计 : 昱 文

责任校对 : 顾淑云

出版发行 : 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装 : 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 10 字数 220千字 2011年8月北京第1版第1次印刷

购书咨询 : 010-64518888 (传真 : 010-64519686) 售后服务 : 010-64518899

网 址 : <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价 : 28.00元

版权所有 违者必究

前言

本套漫画教程共分为五本——《漫画基础入门技法》、《漫画 Q 版绘制技法》、《漫画人体透视技法》、《漫画钢笔表现技法》、《漫画故事制作技法》。本套书的特点是：内容广泛、观点系统、案例活泼。

内容广泛是指在编写的过程中查阅了大量的资料，分析了很多的教学中的实际案例，涉及的知识点较为全面。本着实事求是、去粗取精的原则，客观实用地介绍了很多学习方法和学习工具。

系统性是这套教程的又一个显著特点。初学者要避免走错路、走弯路。所以，如何在一开始的时候就有一张全面的“地图”至关重要，强调的是通观全局以后，能够选择对的方法，而不是通过大量的耗费时间的练习来强硬堆积。虽说勤奋练习是必需的，但如果思考方法错了，就如同开始的时候走错路一样，也许最后也能到达终点，但还是颇为费周折，最终浪费很多宝贵的时间和精力。

案例活泼的特点是针对青少年朋友特别设计的。目的是为了读者朋友们开心阅读、引起共鸣、记忆深刻。

《漫画故事制作技法》是本系列书中的最后一本，是作者总结实际的漫画创作工作经验而写成的。除了绘制漫画故事的技巧以外还有：在书中有新人作者如何入行的小知识点、如何写针对漫画行业的求职简历、如何组建自己的工作室、对漫画编剧技巧和漫画分镜头语言也做了大量实例分析。

本套丛书适合中级漫画绘画爱好者阅读。书中涉及的很多技法都有一定的难度，希望您能开卷有益、学有所获。

感谢帮助过我的朋友们：亢文君、王塞利、李菲、吴玲、徐亮亮、余韵、梦心、王梦佳、胡敏、星海琦、建晓东、张越、刘志、王强、郦欢……因为有了你们的支持，才能让我坚持理想一直走到今天。

编著者

目录

第一章 前期准备工作	1
第一节 漫画故事的基本概念	3
一、漫画故事的基本概念	3
二、画面风格	6
三、选题和定位	8
四、编剧的几种形式	9
五、什么是黑白漫画	10
六、什么是彩色漫画	12
七、彩色漫画和黑白漫画的优劣对比表	13
八、编辑部词汇大扫盲	14
第二节 漫画故事的编剧技巧	17
一、提交选题策划	17
二、如何写漫画剧本	18
三、故事的封面	20
四、故事的Logo设计	21
五、故事大纲	22
六、编剧技巧在剧情中的运用	24
第三节 漫画故事的人物塑造	33
一、塑造人物性格是关键	33
二、如何创作人见人爱的主角	34
三、如何创作魅力四射的配角	38
四、如果设计同盟军和敌对党	42
五、如何让人设画风配合文本设定	46
第二章 中期绘制工作	51
第一节 如何绘制漫画分镜头	53
一、分镜头的基本概念	53
二、分镜头的基本常识	56
三、从分镜头开始把握构图美	60
四、分镜头的一些原则	64
五、分镜头的各种实例	68
六、分镜头的各种视角	74

第二节 如何绘制漫画草图	79
一、草图是漫画创作的关键	79
二、刻画统一的人设	80
三、故事中的铅笔草图	84
四、手绘背景的方法	88

第三节 绘制漫画故事的全套步骤	93
一、漫画绘制的总体构架	93
二、纯手绘稿件的特点	94
三、纯手绘稿件的全套步骤	95
四、纯电脑绘稿件的特点总结	102
五、纯电脑绘稿件的全套步骤	103
六、电脑+手绘稿件的特点	110
七、电脑+手绘稿件的全套步骤	111

第三章 后期处理工作 119

第一节 后期电脑制作	121
一、电脑的基本配置	121
二、如何使用扫描仪和打印机	122
三、如何使用数位板	123
四、如何使用电脑制作网点纸	124
五、如何使用电脑上网点纸	128
六、如何使用电脑处理背景	132

第二节 后期完善工作	137
一、校对和交稿	137
二、稿件的格式和管理	138
三、国内杂志的开本种类	140
四、投稿的基本礼仪	141
五、稿费的相关问题	142

第三节 漫画实践工作	145
一、漫画从业人员的职业素质	145
二、如何找与漫画相关的工作	148
三、如何组建自己的工作室	150

答初学者问	152
御风者漫画社留言板	154

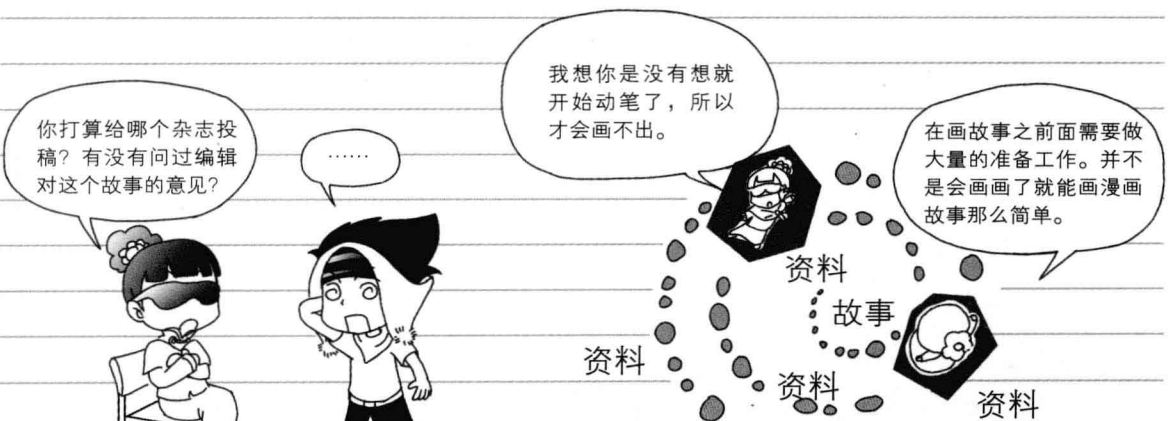
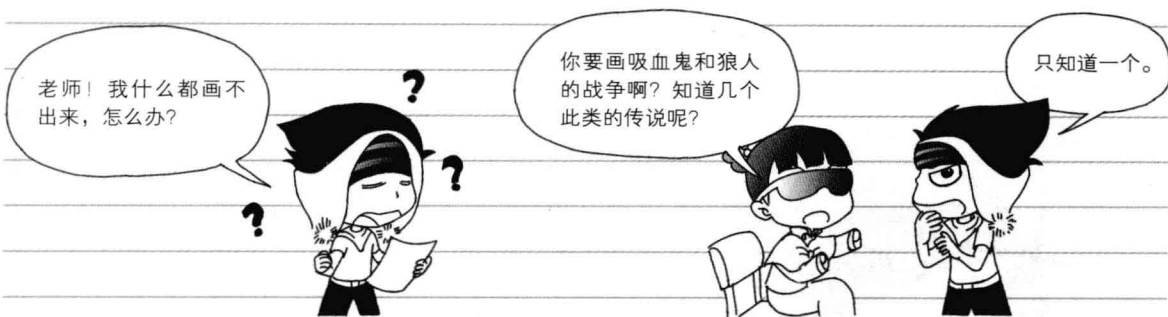


第一章 前期准备工作

在开始绘画漫画故事之前，需要先做一些准备工作。例如故事背景的资料收集工作。

此外更为重要的是要理解什么是漫画故事，了解与漫画相关的定义。多阅读一些如何编剧的书籍，会对编剧工作有所促进，这样才能更好地创作漫画。

做好准备画漫画故事!



第一节 漫画故事的基本概念

一、漫画故事的基本概念

什么叫故事

故事可以解释为旧事、典故等涵义。侧重于事情过程的描述，强调情节跌宕起伏，从而阐发道理或者价值观。

语言富于动性是故事与小说的重要区别之一。

什么叫漫画故事

漫画故事就是用漫画的绘画形式表现的故事。漫画故事有别于文学故事的特点就在于：漫画故事用画面之美去打动读者。

什么叫原创作品

原创作品就是内容不是抄袭别人的，完全是自己创作的，包括原创文学、原创艺术等。

构思是脑力劳动，创作过程需要付出体力。原创作品需要通过脑力劳动和体力劳动两部分的协作来完成。仅仅通过体力或者脑力任何一方单方的努力都无法创造出原创作品。

故事的意义

①故事的重要目的之一就是满足人类的梦想。阅读故事会带来丰富的情感、产生共鸣、觉得幸福和满足，这点非常重要。

②让人们通过阅读故事反思，得到一些感悟和经验。故事有调适心灵的作用。

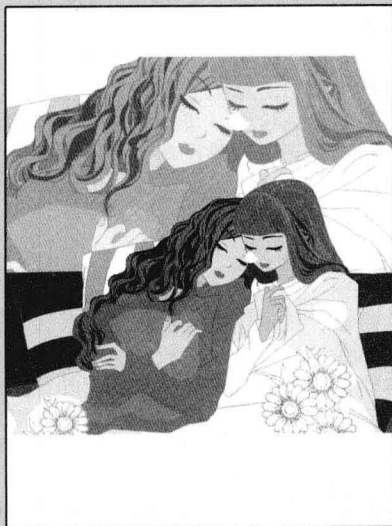
③探索生命的意义。人只能有一回生命，但是通过阅读故事，会和故事中的主人公产生共鸣，由此获得丰富的生活经历和感受。

漫画故事的分类

故事漫画不是单幅的插图，也不是四格组成一个完整故事的四格漫画。故事漫画是由很多很多画面组成在一起，表现一个完整的故事情节的漫画。

严格来说，只有多格漫画属于故事漫画。四格或者单幅漫画属于小品。单幅漫画又属于插图。

插画漫画



四格漫画



多格漫画



1. 学术用语

什么叫中心思想

画这个漫画的目的是什么？画这个故事的意义是什么？用一句话来解释一下这个故事。中心思想是想表达给读者的故事灵魂。

（美）视觉华丽、（牛）知识博学、（奇）充满幻想、（情）感动读者、（爽）热血上进，这些都是画面中的元素，但不是绘制故事的目的地。

虽然故事中没有这些元素会显得非常的生涩、毫无味道，让人看不下去。但是如果没有中心思想，问题就更严重。哪怕用再华丽的辞藻堆积，再搞笑的桥段演绎，看完之后的读者也不会记住这个故事，不会引起读者的共鸣。

中心思想是演绎故事的重中之重。中心思想要表达的是一种观念，然后引起读者的共鸣，让大家感动、开心、铭记。中心思想是故事创作的最终目的。

什么叫蒙太奇

蒙太奇（法语：Montage）是音译的外来语，原为建筑学术语，意为构成、装配。

被引用到电影艺术中，变成“有寓意的时空、人、地画面之间的拼贴剪辑转换手法”。后来在视觉艺术、漫画分镜头等领域也被广泛运用。

例子：画面一：天气很寒冷。女孩子用手套捂着嘴巴吐气，吐气在空中凝结成雾。

画面二：镜头对准空气中凝结成白色的雾。

画面三：同样是白色的雾，分镜头往下移动，发出雾气的是一个白色的细瓷茶杯。

画面四：时间变了，变成几十年后的一家咖啡馆。一双男孩子的手握着暖暖的茶杯，若有所思的在想事情。

分析：通过对雾气的画面衔接，时间、空间发生了转换。从几十年前，屋外的吐气的女孩子，联系到了十几年后在咖啡屋里面的男孩子。这种手法就是蒙太奇。



什么叫桥段

桥段是为了表现故事中心思想，筛选、策划出来的精彩故事情节。

“桥段”一词，已经很难考证从什么时候开始流行于世了。当它与电影联系在一起时，一般是指比较经典或者流行的电影表现手法。它可以是一种叙事方式，例如将故事发生的时间顺序重新排列组合的桥段；也可以是一些特定的场景，例如“定时炸弹总在最后一秒中止”的桥段；它还可以与电影类型联用，如“一惊一乍”的惊悚片桥段或者“最后决斗”的西部片桥段等。



什么叫短篇

漫画初学者需要精心制作几个短篇来巩固自己的技巧：①用来锻炼画技；②当作出版社的敲门砖。

短篇漫画故事就是篇幅比较短小的漫画故事。页数没有严格的限制，一两页也能属于短篇，十六页、三十二页以内也能属于一个短篇，但是必须能完整地说明一个故事。

什么叫中篇

讲一个故事、塑造一个人物、描述一个世界，就需要至少一个中篇来容纳。60~200页的作品可以表现出细腻丰富的情节。从商业发表角度上来说，中篇作品已经具有商业价值，可以带来比较持续的读者，并可以经过扩充形成单行本出版，短篇则不具有这种价值。

什么叫长篇

成系列的短篇，拉长的中篇形成了很长没完没了的连载就是长篇。

长篇脚本的创作中，人物是长时间伴随读者的密友，是创作的最主要元素。情节往往是在大纲的基础上单集制作，并用数十集形成一个段落。这样做的好处就是可以很好地把握市场。

长篇连载的创作特点就是在长篇工作提纲基础上，把每一集都当作20~60页的短篇来创作。

2. 杂志和书籍的出版种类

月刊

月刊就是每月都会上市的漫画刊物，是比较普遍的一种，是漫画杂志上市时候最初的状态。

半月刊

月刊持续的出一阵子刊物，如果运营效果好，就会转变为半月刊。半月刊就是两周出一次刊物。这样的结果就是与读者联系更加紧密。

周刊

半月刊继续发展就是周刊。是每周都会上市的漫画刊物，一个月会有4本。是最快的出刊方式了！

纪念合集

纪念合集是针对整个漫画产品的发售情况，等故事告一段落了以后，采取纪念的形式结集出版。在发行时间上没有那么严格的要求。

单行本

整本书都是同一个故事，有十几本甚至上百本发售完成，像是纸上的连续剧一样。操作模式是：先在杂志上连载，然后积攒成一定的数量了，才能出单行本。然而并不是所有的连载都能出单行本，能出单行本还要经过市场的筛选和质量的比较。只有那些非常成熟，收到读者强力追捧的连载作品才能有幸被出版成单行本。

彩色画集

彩色画集其实只是插图，并不是漫画故事。也有连载完毕漫画故事以后把其中精彩的扉页画面抽出来结集成册的情况。

同人志

同人志就是指爱好相同的人，合作所共同创作出版的书籍、刊物、漫画小册子。出售或者不做盈利的赠与交流使用。



3. 版权概念

什么叫版权

版权即著作权，是指文学、艺术、科学作品的作者对其作品享有的权利（包括财产权、人身权）。

版权是法律上规定的某一单位或个人对某项著作享有印刷出版和销售的权利，任何人要复制、翻译、改编或演出等均需要得到版权所有人的许可，否则就是对他人权利的侵权行为。

漫画作者的版权：指某作者创造出的一部作品，此人拥有这部作品的版权。

漫画工作室的版权：漫画家或工作室有时候会雇佣聘请助手共同参与完成作品。版权是与作者产生雇佣关系的漫画家所有的。

合作作品的版权：假设两个或两个以上的作者通过合作关系创作出的作品、合作人之间不存在雇佣关系，版权通常归合作者共同所有。这种情况通常会预先说好有一个版权的总代理人。

公司项目的版权：如果参与了某部作品的制作，工作参与产生的作品版权是归属公司或者项目组所有的。

什么叫作品版权买断

版权在原则上属于作者，出版社和杂志只是作品发售的代理，在一段时间内代为销售（例如十年）。通常代理时间都是以十年为单位签署的。因为时间过短的话，出版社就没有利润可言。

但是有的出版公司为了统一管理，会要求买断作品版权，也就是变更版权。让作品的版权人属于公司，而不再是个人作者。如果遇到这种情况，作者需要注意以下几点。

①是不是有合作的必要。如果你以前从未出书，或者这是一个非常好的机会，可以尝试一下。否则就可以另外斟酌。

②作品买断的费用包括稿费和买断版权的费用，因此应该要比稿费高1倍才算合理。

③买断后的作品，就不属于你了，千万注意不能再将故事里面的人物形象或者版面，否则会引起诉讼官司。

在签署合同的时候一定要认真阅读条款，一旦签字，就意味着你了解到了全部内容并且愿意承担法律上的责任和义务。

二、画面风格

1. 什么叫画面风格

风格是针对画面感受来说的。纤细的、写实的、华丽的、唯美的、可爱的、热血的等。如果有自由操纵单幅漫画风格的能力，那么决定故事漫画的整体风格也就不会那么难了。

决定漫画杂志风格的两大因素是：①同一本刊物里面集合了类似风格的漫画，形成了漫画杂志的整体风格；②每一个故事，针对的都是有同一种爱好的读者群。

少年风格——少年志

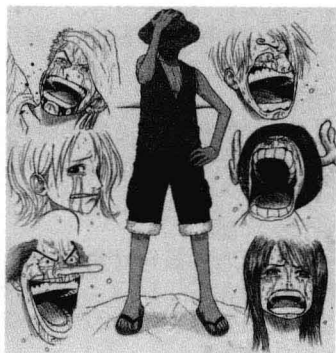
以《海贼王》和《火影忍者》这样强势热血的冒险类作品为代表，青春和梦想是画面的主旋律。虽然也会有少量的爱情桥段，但是主要情感还是围绕真挚的友情，因此男生女生都会爱看。

少年漫画杂志在日本占主流地位，有代表性的有《少年跳跃》等。

《火影忍者》



《海贼王》



少女风格——少女志

以情感类的作品为主，画面唯美精细，需要作者具有很强的绘制美型人物的能力。女孩子喜欢看少女风格漫画的居多。内容大都是爱情故事，但是也有励志、悬疑、恐怖、校园、专项等不同题材。

典型的励志少女漫画有斋藤千穗的《少女革命》、恐怖漫画有筱原千绘的《苍之封印》等。

《花冠安琪儿》



《白木兰圆舞曲》



成人风格——成人志

著名的《蜡笔小新》虽然画面很可爱，但不是儿童漫画，而是针对父母的成人漫画。

成人漫画的风格有两种：趋向写实漫画和趋向简单漫画。画面写实的成人漫画追求的是写实的比例和画面精美。而画面简单的成人漫画追求的则是剧情。着手点不同，针对的人群相同。

著名的《东京爱情故事》漫画版就是写实的成人漫画。

《蜡笔小新》



《东京爱情故事》



小学风格——小学志

中小學生書刊銷售市場是銷售額較大的一塊，所以很多出版社都有為了中小學生服務的期刊。近几年針對中小學生的漫畫志也如雨後春筍一般湧現。

千萬不要認為畫給小孩子看的作品就很簡單。其實這類作品也有很多的技巧和非常專業的要求。一個發行量高、質量好的中小學生作品創作者無論在文學素質和畫工方面都有極高的品味，是無冕之王。

《機器貓》



《名偵探柯南》



寫實風格——青年志

日本會有比較細緻的類別劃分，但是在中国目前還沒有專門的成人志漫畫。頂多也就是流行過的繪本文化，算是為成年人服務的，但是其實也不算是真正的漫畫故事。

青年志的典型代表有《灌籃高手》、《浪客行》、《恐龍阿貢》……

《灌籃高手》



《小恐龍阿貢》



綜合風格——咨訊志

綜合性風格的咨訊志一般是針對時尚的消費群體。在咨訊志里流行元素是第一位的，讀者想看到第一手的資料。

咨訊志提供給讀者最新番的預告，用最敏銳的觸覺去挖掘在這個時間段出現的最新作品。咨訊志通常會節選原創動漫的一小段內容或者宣傳插圖刊登在雜誌上。例如《漫友》雜誌以前都是走資資的路子。《24格》是典型的動畫咨訊志。

輕音、貓耳娘、初音、四葉草妹妹、花丸幼稚園都是目前流行動漫文化的典型代表。

《初音》



《花丸幼稚園》



三、选题和定位

1. 什么叫选题

选题就是指漫画选择的题材。

画漫画首先要涉及选题。选题就如同果篮里有各种的水果，但是你的肚子只能装得下少数几个水果的道理一样。要有所取舍！

选题会形成与之相对应的读者群体。喜欢这个类型的读者会对作品产生共鸣，不喜欢此类风格的读者就不感兴趣。

如果作者画一种选题画了很多年以后，读者会说：“他就是画那种类型的漫画作者。”这就是长期从事一种选题创作的印记啦！

总体来说，选题分为少女类选题、少年类选题、萌系选题、历史类选题、科幻类选题、战争类选题、武术类选题……

什么内容能作为原创漫画的题材

能作为原创漫画的题材非常多：科技、悬疑、武侠、爱情、运动、饮食……在今天信息频繁出现在网络上的时代，作者越来越难寻觅到新颖的题材。记得曾经电影和文化事业发达的香港，现在却被戏称为“文化沙漠”，说的就是这个道理。越是消息灵通的时代，越难找到新的观点和题材。

在漫画创作中常常会碰到：到底要画什么题材好呢？这个题材大家都画过了，我难道要再画一次吗？

解决选题问题的方法在于明确思想内涵。有了明确的思想内涵就如同航行有了方向，使用什么题材并不重要，重要的就是要用不同的方式演绎完美的思想内涵。

适合哪种选题

通常你的创作愿望来源于你受到的教育，接触到的事、受到的感动、读过的书……

你的喜好会决定你绘画涉及的内容。例如你喜欢萌系可爱的，就会选择萌系漫画的选题；你是少年热血类型的，就会画海贼或者火影类型的选题。

你是什么性格？喜欢什么调调？就会不由自主地绘制出类似风格选题的漫画啦！

2. 什么叫定位

针对读者爱好定的画面风格、内容、年龄就是定位。定位和选题相互呼应最终完成原创漫画产品和消费读者之间的对接。

没有考虑好定位和选题的作品，基本上是卖不出去的。考虑作品创作需要从定位出发，然后逐步派生出选题、画面风格、故事情节等内容。

定位的例子有：针对儿童的定位、针对成年人的定位、针对中年人的定位、针对大学生的定位、针对专业领域的定位……

一种定位的漫画能销售出去，需要经过长时间的市场检验和考量。

选题是为定位服务的

注意：作品的选题需要针对正确的市场定位。这是第一先决条件。

如果想要投稿的话，要先看看被投稿杂志的整体风格和市场定位。如果不喜欢那个杂志的风格，就别给这家杂志投稿了。

风格对应选题，选题对应定位。幽默杂志类收幽默类的稿件，少女杂志收少女类的稿件，少年杂志收少年的稿件。

因为喜好开始画漫画，形成独有的绘画风格。

漫画的定位是什么

这个问题是一开始画漫画的时候就应该仔细考虑的！如果没有完全考虑明白，就开始画漫画会对作品产生很严重的影响，甚至会导致作品卖不出去。

对于杂志社来说，会组织一批专业人士集合在一起做很多调查表，开很多会议来确定杂志的定位。投稿的作品，也会经过定位是否准确来讨论。

四、编剧的几种形式

不论形式如何，最终打动作者的还是剧情。

作为初学者，还要勤加练习才能做到流畅的组合故事内容。

小说

小说是最为传统的一种表现故事的方式，小说通过激情跌宕的故事情节来表现中心思想，更不乏煽情动人的文字形容描写。小说的字数非常多，洋洋洒洒几万字，甚至几十万字。漫画想要滴水不漏地再现小说的剧情几乎是不可能的！一般都要经过大刀阔斧的精简才能达到小说改编成漫画的目的。

文字大纲

给杂志投稿的话，通常都要通过先投递一份大纲这样的敲门砖来投石问路。如果编辑部觉得内容合适会联系你。第二步就是让绘制出某一话的分镜头草图。如果再次通过，你的漫画家之路也就顺利开始了。

通常有很多作者都不太重视故事大纲，认为可以写到哪里编到哪里，其实这种方法只适用于一些从事漫画创作很多年的高手。初学者还是要一步一步地先认真写好大纲。这样有助于提升逻辑思维，把握故事的整体情节不跑形。

漫画分镜头语言

漫画分镜头其实也就是“文字大纲+戏剧脚本”的综合体，是直接地用画面的方式表现出剧情的图画脚本形式。

漫画分镜头与以上几种编剧形式最典型的区别就是：漫画分镜头语言是通过图画来表现的，这种方法更加适合漫画工作者。

因为漫画作者是依靠图画多于文字的新新人类。也是由于分镜头语言的存在，让漫画故事的整体性得到很好地把控，不至于在后期走形，或者耗费很多精力。

网络小说

网络时代的到来以及电子书等很多新的阅读形式的出现，催生了网络小说。网络小说的一大特点就是篇幅极长。因为通过网络连载，可以日日更新。

另一大特点是作者和读者之间能很快交流。也有群、论坛、留言板等功能支持读者和作者互动。

网络小说的读者年龄相对较大，主要群体是成人。这与网络漫画的读者主要是初中生、高中生的情况不太一样。

戏剧脚本

脚本又称分镜头脚本，分镜头脚本是用文字性说明描述声部（声音）和影部（图像）两部分的剧情。文字作者会写出来，然后绘画作者根据文字描述再画出分镜头。

漫画文字脚本也是从戏剧脚本借鉴而来的。模式构架都参考了戏剧脚本。



五、什么是黑白漫画

1. 黑白漫画的定义

什么是黑白漫画

黑白漫画就是用黑白画面表达的漫画。黑白漫画不是一个种类，而是一种制作方式。不论少年漫画、少女漫画……漫画都有黑白漫画。

相对来说黑白漫画的制作成本比彩色漫画低。

黑白漫画的类型

黑白漫画比较适合做长期的故事连载，因为技巧成熟、成本相对低廉。例如日本比较主流的漫画《火影忍者》《海贼王》《银魂》《犬夜叉》都是黑白漫画的类型。

黑白漫画的特点

黑白漫画是漫画发展中的第一站，是漫画作品的雏形，不论是欧洲还是日本，最初期都是从黑白的画面转而发展成彩色漫画的。

黑白漫画绘制出的画面富有渲染力。虽然没有浓墨重彩，但是张弛有度。不论是少女漫画、少年漫画、恐怖漫画，用黑白漫画绘制都能很好地诠释出画面的气氛。

漫画作者要对黑、白、灰的协调程度掌握比较熟练，否则画面就显得发灰。

2. 黑白漫画的分析

黑色是画面的主轴和重心。因为有了黑色的存在，让画面不会变得混乱、花或者灰。

理解过程



画面过程



首先，在白底上描黑色线。

漫画的主体轮廓是画面成立的第一步，要做到准、美、精。



其次，把暗部涂黑。

黑色的介入会让整个画面沉静下来，画面从此有了重心。



最后，添加灰色调子。灰色的

出场会润色画面，让画面变得丰富多彩，富有层次和光影变化。

3. 黑白漫画的例子

黑白漫画塑造恐怖气氛。

可以设想一下，如果用彩色漫画渲染恐怖气氛，对比黑白漫画来说就会比较逊色。

本例图选自郗欢的恐怖漫画。郗欢是少女漫画作者，只有这部漫画是恐怖漫画。



黑白漫画塑造浪漫气氛。

但是同样，用黑白漫画也能塑造出浪漫气息十足的作品。

例图选自星海琦少女漫画作品。

