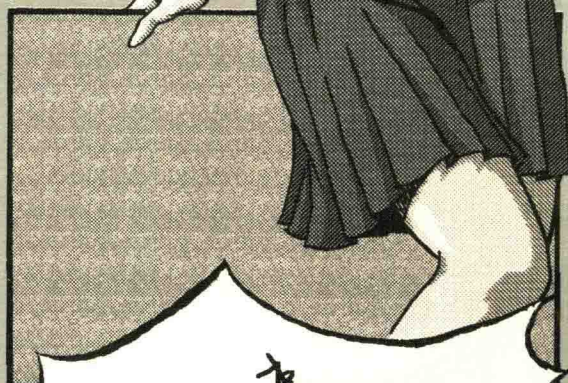
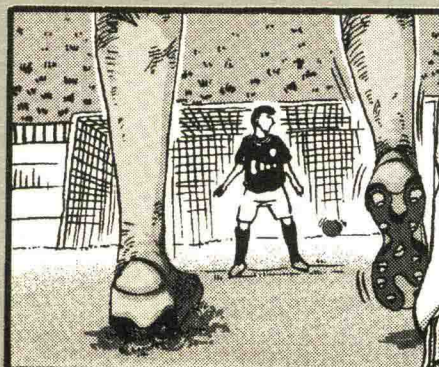


终场哨声响起



有趣的故事  
就是你永远都  
猜不到结尾!!!

贾策进 编著

EVERYONE CAN DRAW COMICS | BUILD CARTOON STORY

# 人人都能 画漫画

搭建漫画故事

二次元世界。

创作属于你的

完善脚本与分镜。

创建大纲与插图。

如何开始

本书深入浅出地教你

从编写故事入手。

湖南美术出版社

# 人人都能 画漫画

## 搭建漫画故事

EVERYONE CAN DRAW COMICS | BUILD CARTOON STORY

贾策进 编著

## 图书在版编目 ( C I P ) 数据

人人都能画漫画, 搭建漫画故事 / 贾策进编著. —长沙: 湖南美术出版社, 2017.8  
ISBN 978-7-5356-8110-2

I. ①人… II. ①贾… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 178532 号

## 人人都能画漫画——搭建漫画故事

( Renren Dou Neng Hua Manhua — Dajian Manhua Gushi )

---

出版人: 李小山

编 著: 贾策进

责任编辑: 吴海恩

助理编辑: 王 玮

装帧设计: 格局视觉工作室

排版设计: 格局视觉工作室

责任校对: 彭 慧

出版发行: 湖南美术出版社

( 长沙市东二环一段 622 号 )

印 刷: 长沙市和一印刷设备有限公司

版 次: 2017 年 8 月第 1 版

印 次: 2017 年 8 月第 1 次印刷

开 本: 889 × 1194mm 1 / 16

印 张: 6.75

书 号: ISBN 978-7-5356-8110-2

定 价: 48.00 元

---

【版权所有, 请勿翻版、转载】

邮购联系: 0731-84787105 邮编: 410016

网 址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: [market@arts-press.com](mailto:market@arts-press.com)

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂

联系更换。联系电话: 0731-85450887

# 目录

Contents

## CHAPTER 01

### 角色与塑造 /01

01 由一个主角引发的故事 /02

设计漫画角色实例 /06

---

## CHAPTER 02

### 设定与大纲 /13

01 如何编写漫画故事 /14

02 加入精彩的事件插曲 /18

创作漫画故事实例 /22

---

## CHAPTER 03

### 脚本与分镜

/27

01 故事与画面之间的秘密

/28

02 漫画中的画框分格

/36

03 从一个精彩序幕开始

/44

04 画框分格中的视觉引导

/50

05 画格分格的节奏变化

/54

漫画脚本与分镜实例

/58

---

## CHAPTER 04

### 勾线与上色

/69

01 漫画中的笔与线

/70

漫画勾线与上色实例

/76

---

## CHAPTER 05

### 创意与技巧

/93

---

写在后面的话

/102

---

# CHAPTER 01

## 角色与塑造

本章中我们将重点向大家讲述如何塑造个性鲜明的漫画角色。角色是漫画故事中的演员。无论故事如何精彩，都要通过一个优秀的演员来演绎。

## 01

## □ 由一个主角引发的故事 □

很多人常常可以不假思索地画出一个漫画角色，而没有办法展开一个漫画故事的创作。如果一定要我猜测原因的话，我想应该是漫画角色的设定太过于简单，简单到它只是一个徒有外表的家伙。

## 角色设定表的运用

## 身份 性格 状态

漫画角色不仅仅是指人物的外形特征，它还指故事中某种类型的人。通常，我们思考的第一个问题就是角色的身份（或者说是职业）：“医生？学生？退休工人？演员？老师？还是厨师？”接下来，就让我们从这个“角色设定表”开始对主角的设定吧！

## 身份

- |        |           |         |        |
|--------|-----------|---------|--------|
| ■ 公职人员 | ■ 管理员     | ■ 收银员   | ■ 船长   |
| ■ 警察   | ■ 医生 / 护士 | ■ 律师    | ■ 教授   |
| ■ 工人   | ■ 教师      | ■ 会计    | ■ 记者   |
| ■ 厂长   | ■ 学生      | ■ 理发师   | ■ 董事长  |
| ■ 司机   | ■ 职业玩家    | ■ 家庭主妇  | ■ 总经理  |
| ■ 农民   | ■ 艺术家     | ■ 网络主播  | ■ 兽医   |
| ■ 牧民   | ■ 演员      | ■ 流浪汉   | ■ 药剂师  |
| ■ 渔夫   | ■ 导演      | ■ 音乐家   | ■ 乘务人员 |
| ■ 护林员  | ■ 摄影师     | ■ 歌手    | ■ 网店店主 |
| ■ 伐木工  | ■ 教练      | ■ 超市老板  | ■ 职业模特 |
| ■ 工程师  | ■ 救生员     | ■ 食堂大妈  | ■ 私家侦探 |
| ■ 设计师  | ■ 运动员     | ■ 推销员   | ■ 厨师   |
| ■ 保洁员  | ■ 和尚      | ■ 按摩师   | ■ 无业人员 |
| ■ 飞行员  | ■ 道士      | ■ 临时工   | ■ 退休人员 |
| ■ 导游   | ■ 快递员     | ■ 出租车司机 | ■ 其他   |

角色与中国古代“脚色”一词同义。“脚”代表人的一生经历以及所处立场，而“色”即是代表类型和类别。

## 性格

在设定角色性格时，我们可以用多选的方式来描绘我们内心的那个漫画形象。因为越是有趣的漫画角色，它的性格特征就越丰富。

记得我们在《人人都能画漫画——创造漫画角色》中提到过的“反差”吗？即便是一个虚拟的漫画角色，它的性格也可以分为“显性性格”和“隐性性格”。

- |        |        |
|--------|--------|
| ■ 沉默寡言 | ■ 谦虚谨慎 |
| ■ 顽固倔强 | ■ 好吃懒做 |
| ■ 开朗活泼 | ■ 循规蹈矩 |
| ■ 忧郁深沉 | ■ 聪明机智 |
| ■ 豪放不羁 | ■ 和蔼可亲 |
| ■ 慢条斯理 | ■ 大大咧咧 |
| ■ 异想天开 | ■ 呆板木讷 |
| ■ 内向害羞 | ■ 急性子  |
| ■ 勇敢正义 | ■ 其他   |

## 状态

我们运用角色设定表来创作漫画角色时一定要学会将身份、性格、状态进行合理 / 反差的搭配。当它们戏剧化地呈现出来的时候，你的漫画角色就相当有趣啦！

- 努力要达成什么目标
- 遇到了意想不到的难题
- 无意中进入一个陌生的环境
- 在追寻什么 / 被什么追逐着
- 得知了真相 / 真相被曝光了
- 和人产生误会 / 被人误会
- 得到一个机会 / 错过一个机会
- 莫名陷入危机 / 极力摆脱危机

### 尝试多用文字来记录人物角色特征

## 身份、性格以及状态的反差

漫画角色是集所有人的理想于一身的完美形象，它既需要非现实的夸张，也需要现实的亲切感。当下的漫画角色已经不仅仅是高高在上、让人崇拜的英雄人物，它更像我们生活中的一个普通人。它们会哭、会笑，需要吃饭逛街，也要洗澡睡觉。做着普通人的工作，也有普通人的烦恼。让我们尝试着从普通人的角度开始设定漫画角色吧！

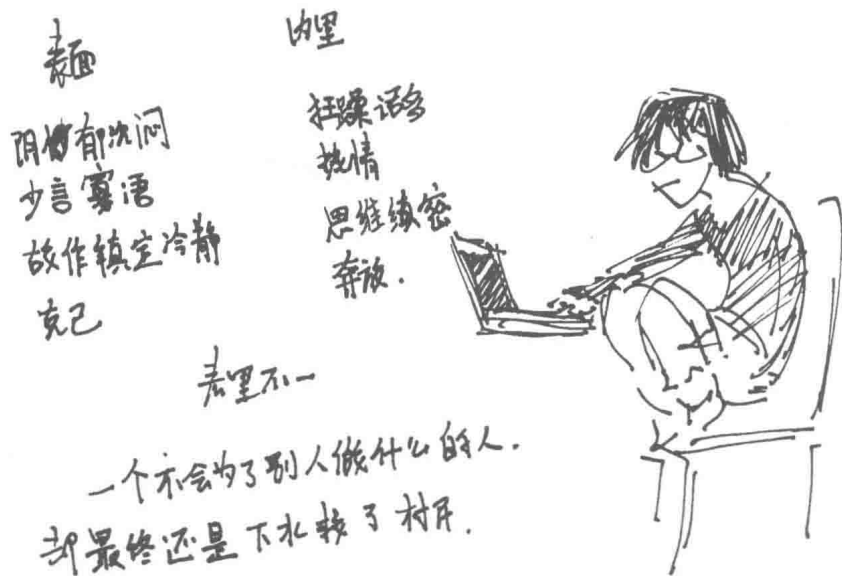


接下来我们用一个学生的角色设定的草图来简单地讲解一下吧。

**身份：**一名普通大学生

**性格：**显性——阴郁沉闷、少言寡语、故作镇定冷静、克己；隐性——狂躁话多、热情、思维缜密、奔放

**状态：**无意中进入一个陌生的环境



《麻辣教师》中的鬼冢英吉的职业是一名教师。曾经当过暴走族首领的人生经历让他的教育方式变得独特而有趣。

是一个容易被人误会本身意图的人。  
他也不愿主动去解决这个问题。  
表面也一副无所谓被误解的样子。  
任由大家去随意评判他。

《蜘蛛侠》中被人称作“微不足道的帕克”，他害羞内向的学生身份与正义勇敢的英雄身份形成了有趣的反差。

窦乐乐（22岁）角色设计图

一名普通的大学生，性格表面上阴郁沉闷、少言寡语还故作镇定冷静、克己，但是内心狂躁话多、热情、思绪缜密并奔放。由于某些原因，他无意中进入了一个陌生的环境中。

这样的漫画角色设定，让人光是看到这些内容就觉得很有趣，不是吗？

## 塑造截然相反的漫画角色

### 为你的漫画添上其他的角色

漫画角色之间最重要的就是“不一样”。性格不一样、身高不一样、性别不一样，甚至脸型、五官、口味、兴趣、品味等都不同。当两个不一样的角色出现在纸上的时候，有趣的故事就已经展开了。反之，如果两个漫画角色相差无几的话，故事也会变得十分无趣。



漫画角色不是越多越好，一般短篇故事 2—4 个主要角色就够了

## 乔哈里资讯窗

### 发掘角色的内心世界

这个概念最早是由乔瑟夫·勒夫 (Joseph Luft) 和哈里·英格拉姆 (Harry Ingham) 提出，所以称之为“乔哈里资讯窗”。

如果在角色塑造上灵活运用这四个区域，通过这四个区域来表现角色的内心世界，创作出的漫画故事也就会变得更加丰富。

<b>1. 公开区</b> 自己知道，别人也知道	<b>2. 隐秘区</b> 自己知道，别人不知道
<b>3. 盲目区</b> 自己不知道，别人知道	<b>4. 未知区</b> 所有人都不知道

### 公开区

所有人都知道  
主角是一个刚刚接触魔法的魔法学徒。

### 隐秘区

只有他自己知道  
居然拥有一个神秘的魔法戒指。

### 盲目区

自己没有多想但别人都知道  
执意去拯救被黑暗魔王抓走的师傅，别人都劝他不要飞蛾扑火。

### 未知区

所有人都不知道结局  
但他还是义无反顾地踏上了征途。

## 设计漫画角色实例

上课时长：约4课时

## 工具材料

提前准备好的A4绘图纸（或配套练习本）、2B铅笔、橡皮擦、草图笔

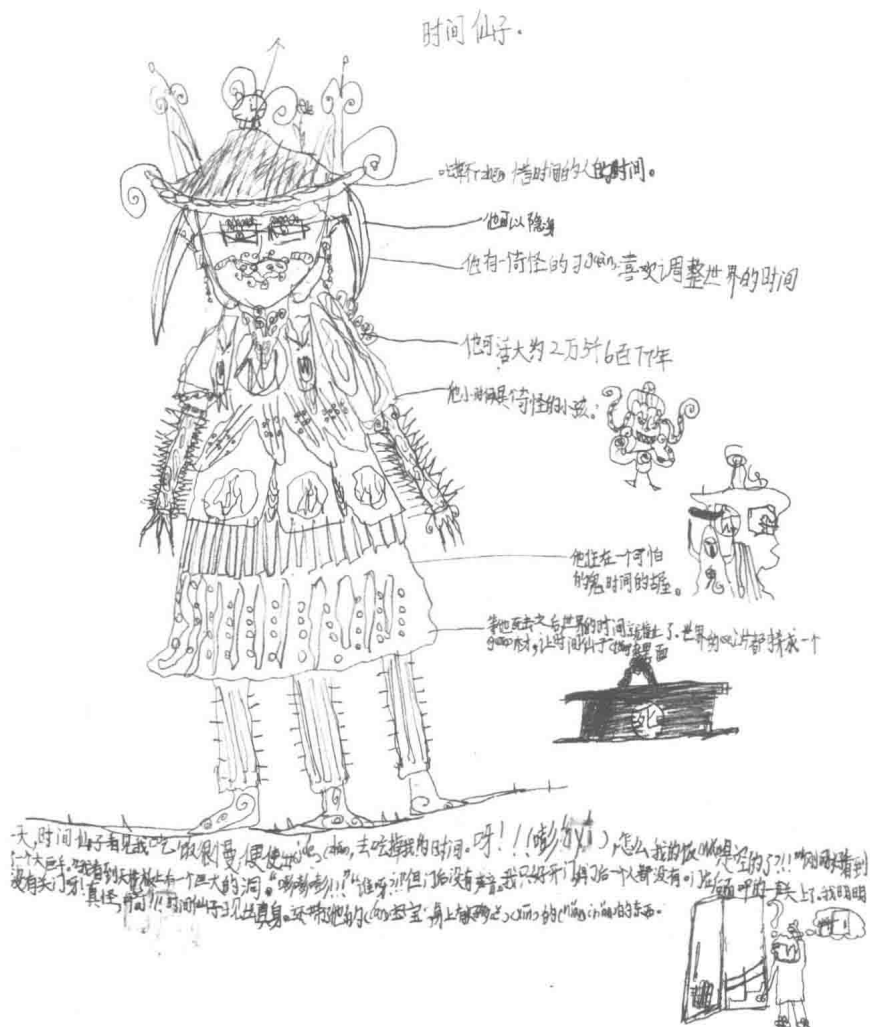
## 教学目标

为自己的漫画创作设计一个漫画角色，尽可能地对角色的个性特征以及喜好进行详细的描述。

## 课例分析

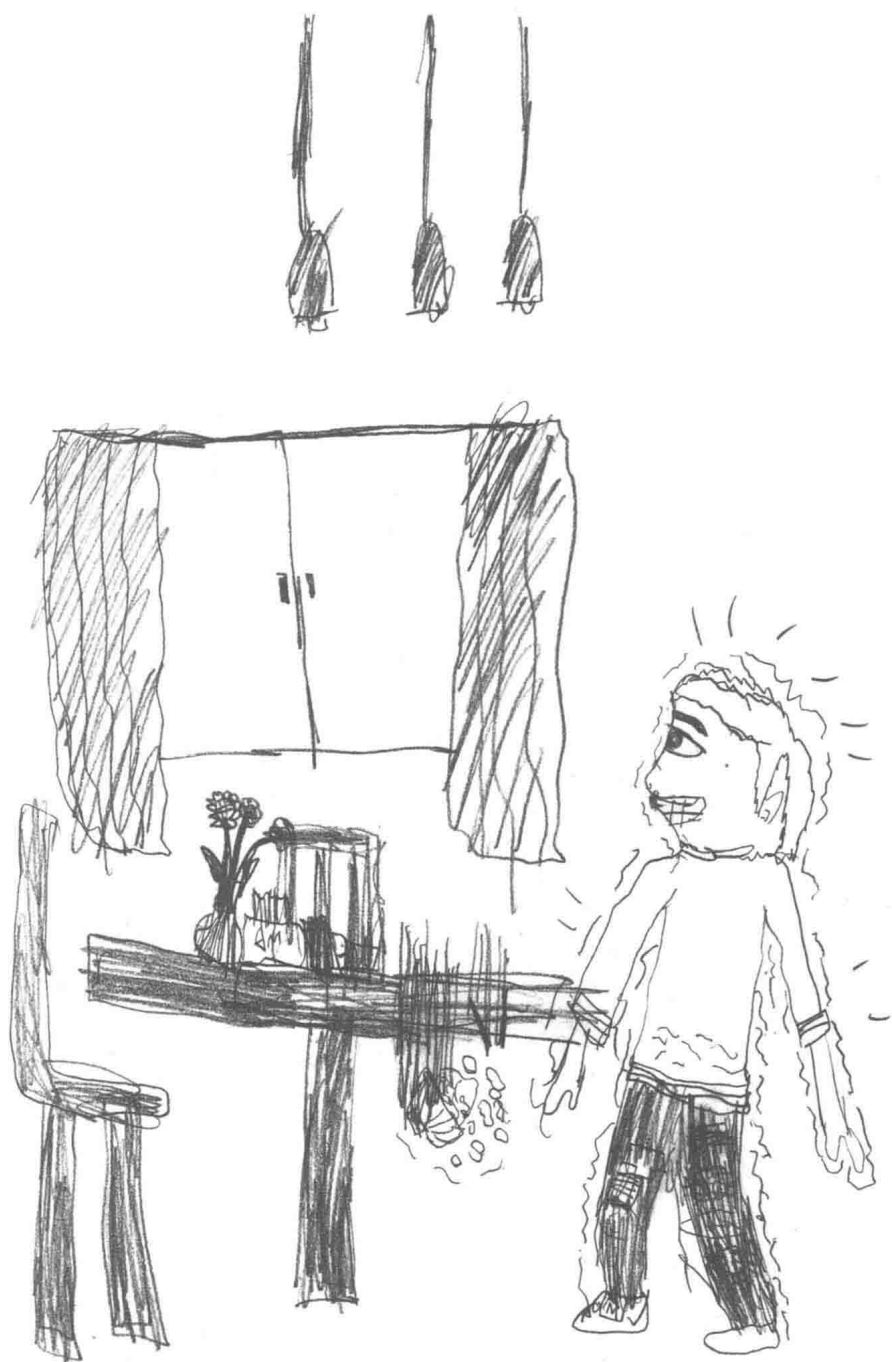
漫画角色应该是一个漫画创作中最重要的部分了。无论一个怎样精彩绝伦的故事，到最后给你留下最深刻印象的还是故事中的角色。漫画角色的设计最重要的就是丰富，无论是个性鲜明的形象特征，还是与众不同的性格习惯，哪怕只是一句让人印象深刻的口头禅都能够让角色看起来魅力四射。

不管你是画自己生活中的原型还是自己创造的形象，你只需要记住一件事——把角色当做你自己来创作吧！



作者是在一个偶然的机  
会想到了时间仙子这个角色。  
关于这个角色的特点，  
作者都用文字进行了标注。  
特别值得一提的就是，往往  
我们在创作漫画角色的同  
时，心里就已经有了关于角  
色的漫画故事。

朱哲予（8岁）《时间仙子》角色设计图



小孩子回到饭桌前发现自己的碗掉在地上摔碎了，里面的米饭也不翼而飞。这时，他身后传来可怕的敲门声。

噼里啪啦……



小孩子刚走出大门，随手捡了一根柳树枝正准备开始玩，突然，时间向前跳了两小时，他有点纳闷了：究竟自己玩了还是没有玩呢？

朱哲予（8岁）《时间仙子》概念设计图

通常我们在构思漫画文字故事时，脑海里先浮现出来的却是画面。所以在思考故事的同时，我们可以将脑海中一闪而过的灵感快速记录下来。





黄宇萱(12岁)《竖钩》角色设计图

作者将自己投射到了主角竖钩身上, 把自己好友的爱好(电影爱好者)放在了主角唯一的朋友伐曼身上。作者为这两个漫画角色设计了很多的小细节, 比如: 竖钩的面具、奇怪的长衣服、一本毫无意义的书, 伐曼的卡片、唱片盒子、不常戴的眼镜, 等等, 这些配饰道具的设定都是和故事情节紧密联系在一起。

通过这样细致的角色设计, 我们不难看出作者已经将故事情节思考得非常丰富了。

当





姓名：优桑（桑\*n）

身高：161.5cm（自己很强调0.5）

体重：49.5kg（已经上百了，但本人打死都说只有99）

核心弱点：肤色较深 微胖 学渣 懒  $\frac{A}{T}$

但很讨长辈喜欢，在不熟的人面前表现得很完美

喜欢古语蘑菇人，班上的化学老师（犯花痴会激动到打人）

喜欢穿毛衣 宽松的衣裤，口袋多的衣服 厚底的鞋子

最喜欢的颜色：深红色 黑色

很注意刘海的名义（风吹过后抖一抖可以复原）

除了学习和运动 其它都很后宅

经常把生活费用来买工具材料最后倾家荡产只能在学校食堂

桌上 房间都很乱，但清理与反驳而会找不到原由

上课睡觉从没被发现过

人缘超好 上课被点起来回答问题总有小伙伴在下面小手提示但

考起来就很糊

这份资料看似十分详尽地对角色进行了分析，实则就是将自己画了出来。作者用自己的形象作为自己漫画创作的角色，并在漫画中解决了自己在学习生活中遭遇的难题。

作者将上课打瞌睡的困扰实体化为恶魔，恶魔吸取人类的精力赖以生存，而失去精力的学生就会在课堂上打瞌睡。分班考试即将来临，一场荒唐的人魔大战也拉开了序幕。在上课期间究竟是睡觉还是听课？你有什么不同的看法吗？

谢乐优（15岁）《我爱学习》角色说明

## 课后总结

第一单元的课程是漫画创作的核心也是源头。正如同“起承转合”中的“起”，它给后面所有的课程起了一个头，所以是最重要的部分。

漫画角色究竟有多重要，我就不再用反复强调了。究竟怎样评价漫画角色的设计是合格或是优秀的呢？首先，角色和作者本身是有情感关联的。只有当作者对自己创作的漫画角色倾注情感才能让角色充满人情味；其次，创作一个优秀的漫画角色的同时，应该将围绕着角色发生的故事进行拓展。如果能满足这两点，那么你的漫画角色一定是魅力无穷的。