

# 畅销漫画 故事创作法

[日] 田中裕久 著  
陈丝纶 译

16堂课掌握 角色/脚本/情节/分镜创作



## 究竟如何创作出 更有魅力的漫画角色与剧情？

精讲畅销漫画故事创作的**4个重要环节！**  
让零基础也能轻松画故事！

角色无趣

情节俗套

对话枯燥

SE  
SHOE

中青雄狮

中国青年出版社

# 畅销漫画 故事创作法

[日] 田中裕久 著  
陈丝

16堂课掌握 角色/脚本/情节/分镜创作



中国美术学院  
图书馆

SE  
SHOEBHA

中青雄狮

中国青年出版社

キャラクターを動かす！マンガストーリー講座

(Character wo Ugokasu! Manga Story Kouza:3482-6)

Copyright© 2014 by Hirohisa Tanaka.

Original Japanese edition published by SHOEISHA Co.,Ltd.

Simplified Chinese Character translation rights arranged with SHOEISHA Co.,Ltd.

in care of TUTTLE-MORI AGENCY, INC. through Beijing GW Culture Communications Co., Ltd.

Simplified Chinese Character translation copyright © 2017 by China Youth Press.

## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人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

010-50856028

Email: [editor@cypmedia.com](mailto:editor@cypmedia.com)

版权登记号：01-2016-4836

## 图书在版编目(CIP)数据

畅销漫画故事创作法：16堂课掌握角色、脚本、情节、分镜创作 / (日) 田中裕久著；陈丝纶译。

—北京：中国青年出版社，2016.9

ISBN 978-7-5153-4512-3

I. ①畅… II. ①田… ②陈… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 231306 号

## 畅销漫画故事创作法：

### 16堂课掌握角色、脚本、情节、分镜创作

(日) 田中裕久 / 著 陈丝纶 / 译

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：王 颖 沈 莹

责任编辑：张 军

封面设计：邱 宏

印 刷：北京九天众诚印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：10.5

版 次：2018年3月北京第1版

印 次：2018年3月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-4512-3

定 价：65.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 50856188 / 50856199

读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com) 投稿邮箱：[author@cypmedia.com](mailto:author@cypmedia.com)

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

# Contents.

- 序言 01 如何创作有趣的漫画 008
- 序言 02 漫画制作的水平分级 010
- 序言 03 本书的使用方法 012

## CHAPTER 01

### 创作漫画角色

- Lesson 01 记住角色类型 015
- Lesson 02 制作角色表格 041
- Lesson 03 深挖角色 049
- Lesson 04 表现角色所处的背景 057

## CHAPTER 02

### 思考策划文案

- Lesson 05 将策划落于纸面文案 065
- Lesson 06 为策划注入趣味性 071
- Lesson 07 不要让策划“昙花一现” 078
- Lesson 08 将自己的长项活用到策划中 084



## CHAPTER 03

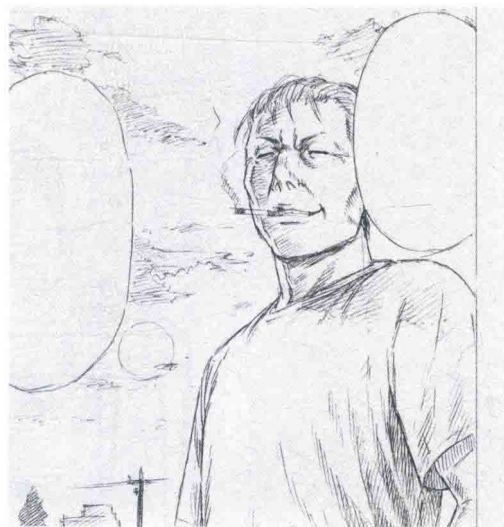
# 锤炼情节脚本

- Lesson 09** 将故事分割开来进行思考 092
- Lesson 10** 进行情感植入 102
- Lesson 11** 让主人公成长起来 114
- Lesson 12** 以道具连接故事情节 120

## CHAPTER 04

# 构思分镜脚本

- Lesson 13** 分解制作分镜脚本 132
- Lesson 14** 满载作者的情感 138
- Lesson 15** 从读者的视角进行修改 146
- Lesson 16** 推敲分镜脚本 152
- 角色、故事检查页 162



# Column

好高骛远，是画不成功的	011
补充：表现出更轻松惬意的空间	060
“风格过于强烈”	062
“状况情节脚本”的推荐	063
自己所想的“有趣”是真的“有趣”吗	073
全套绘制要用60~70页	095
一格表现出帅气	111
拿着稿子走访编辑，要去三到五家	130
没有自己想要画的东西	140
关于漫画文化	161



# 畅销漫画 故事创作法

[日] 田中裕久 著  
陈丝

16堂课掌握 角色/脚本/情节/分镜创作



SE  
SHOENISHA

中青雄狮  
SHOENISHA

中国青年出版社





# 前言

手捧本书的各位，一定是想要画漫画或已经开始画漫画的人士。漫画（Manga）是在日本发展一枝独秀，并向全世界普及的一种娱乐形式。在日本，从小孩到大人，看漫画都是他们的生活日常。几十年后，想必全世界都会视其为理所当然的存在吧。日本漫画业发达，目前各种有趣的漫画会在杂志上连载，并随之持续发展。

大家是否是在接触了有趣的漫画后，才开始想要自己创作漫画呢？

然而，虽然自己已经开始绘制漫画却无法画得像专业漫画家那样。比如，“画成了角色，却无法让其在故事中凸显个性”、“虽然已经开始了故事，但不知如何收场”等。或者您已经画得初见成效了，但您也许会有“人物不够生动”或“感觉这漫画不够新颖”的困扰吧！

本书所针对的读者对象，正是苦恼于角色和故事创作的人士。在此，我们将面向开始着手绘制漫画的人士和已经有一定经验的专业画师，详细讲解短篇漫画的创作方法。

本书的理念是“将难点分解得浅显易懂”。复杂的漫画创作中的最难点是“魅力漫画角色的创作”和“使角色活灵活现的故事创作”。本书主要针对这两点，将内容分为“角色”、“策划文案”、“情节脚本”、“分镜脚本”四章，各章之下继续细分课程，进行浅显易懂的讲解。

书中各课程的讲解，将以我的漫画教室的课程讲义为基础，并辅以学生、毕业生的作品作为案例。每一节课的最后都有总结要点的POINT和需要实际动手操作的WORK，敬请大家掌握各课要点并勤于动手。

希望本书能助益于各位的漫画创作。

田中裕久

# Contents.

- 序言 01 如何创作有趣的漫画 008
- 序言 02 漫画制作的水平分级 010
- 序言 03 本书的使用方法 012

## CHAPTER 01

### 创作漫画角色

- Lesson 01 记住角色类型 015
- Lesson 02 制作角色表格 041
- Lesson 03 深挖角色 049
- Lesson 04 表现角色所处的背景 057

## CHAPTER 02

### 思考策划文案

- Lesson 05 将策划落于纸面文案 065
- Lesson 06 为策划注入趣味性 071
- Lesson 07 不要让策划“昙花一现” 078
- Lesson 08 将自己的长项活用到策划中 084



## CHAPTER 03

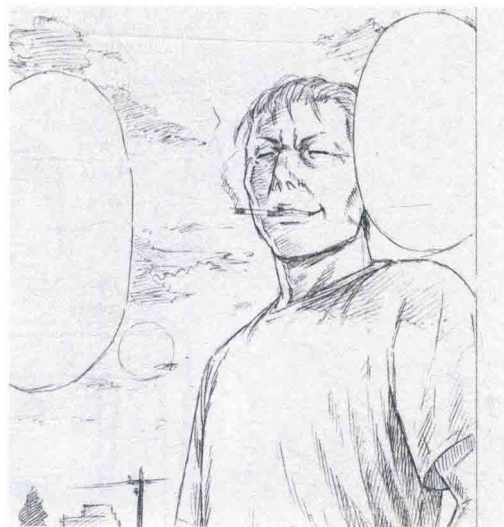
# 锤炼情节脚本

- Lesson 09** 将故事分割开来进行思考 092
- Lesson 10** 进行情感植入 102
- Lesson 11** 让主人公成长起来 114
- Lesson 12** 以道具连接故事情节 120

## CHAPTER 04

# 构思分镜脚本

- Lesson 13** 分解制作分镜脚本 132
- Lesson 14** 满载作者的情感 138
- Lesson 15** 从读者的视角进行修改 146
- Lesson 16** 推敲分镜脚本 152
- 角色、故事检查页 162



# Column

好高骛远，是画不成功的	011
补充：表现出更轻松惬意的空间	060
“风格过于强烈”	062
“状况情节脚本”的推荐	063
自己所想的“有趣”是真的“有趣”吗	073
全套绘制要用60~70页	095
一格表现出帅气	111
拿着稿子走访编辑，要去三到五家	130
没有自己想要画的东西	140
关于漫画文化	161



# 序言

---

本书是专注于讲解漫画故事创作的书。在进入正题之前，先对漫画制作的思考方式、层次分级、本书的构成等进行说明。



## 如何创作有趣的漫画

阅读本书的人，都是想要开始画漫画的人，或是已经开始画漫画并希望自己的作品更加有趣的人。在进入正题前，我们首先来看看漫画制作的流程，进而了解创作有趣的漫画究竟是怎样一回事。

### 有发展的人和没有发展的人



## 漫画制作是无限的循环

从此开始，我们就要来创作漫画（Manga）这样一种从日本逐渐流行于世界的娱乐形式。由于是娱乐作品，因此通过作品，必须让大部分读者高兴起来，而非仅愉悦创作者自己的朋友。

通过作品要达到让朋友之外的读者开心起来的效果，是一件非常困难的事情。但是，如果达不到这一点，就无法创作出有趣的漫画作品。

那么，我们如何进行创作才好呢？



### 【初学者和专业人士，创作工序相同】

首先，我们来看看一般的漫画制作流程。

#### 一般的漫画制作流程

- |       |       |       |             |
|-------|-------|-------|-------------|
| ①角色   | ②策划   | ③故事大纲 | ④基础·分页大纲·脚本 |
| ⑤分镜   | ⑥草图   | ⑦细节   | ⑧全涂色·白平衡    |
| ⑨色调处理 | ⑩增加效果 |       |             |

大致上，①-⑤是与故事创作相关的工序，⑤-⑩是与绘制（画图）相关的工序<sup>※1</sup>，其中⑤同时肩负创作和绘画两种功能。

本书前半部分以①-⑤部分为中心，为大家讲解漫画的基础——故事的创作重点。仔细想想，不论是对于刚开始画漫画的初学者，还是专业的漫画家，基本上遵照同样的工序进行创作。

重要的是，重复这一创作流程（即创作很多作品），大家就能亲身体会到在各种工序中该做些什么。初学者和有经验者的不同之处在于，有经验者重复创作后获得了故事创作的技术。

### 【进步的无限循环】

我认为创作就是一直在进步的无限循环。初学者应该是在这一工序上耗费了所有的精力。对漫画制作稍微熟悉的中级水平人士，会多少感觉到游刃有余。高水平人士，轻松自然地就能完成这样的工程。

人类就是这样一种生物，只要能自己进行训练，那么多少岁开始都能成长<sup>※2</sup>。这一工序无限循环，大家不知不觉中就会从初学者成为中级水平人士，进而从中级水平人士成长为高水平人士。

#### 【※1】故事创作的顺序

①角色、②策划、③结构，也会因情况不同而调换顺序。有可能第一步是先有策划，或者最开始有故事最高潮的设想，多数情况下是各种想法同时都涌入脑海。

#### 【※2】作者的年龄和漫画

作者的年龄和漫画，是非常微妙的问题。一般来说，少年漫画作者的出道年龄都以年轻为佳。这是因为年轻的作者今后发展的空间较大，且读者对象为年轻人的漫画类型，年龄层接近的人画起来会更能产生共情效果。但是，很多漫画家画出代表作是在三四十岁时，开始进行创作的年龄较高，也并不是一定不能成为漫画家。只是自己和读者的年纪不同时（尤其是读者更年轻时），一定要意识到代沟这一问题。年纪大的人，对年轻读者抛出不适合的笑料，其实并不有趣，这样的现象值得注意。

这世界上虽然有很多有趣的漫画，但是对于初学者来说，画出杂志上那种有意思的漫画还是非常难的。漫画创作水平也会根据作者的经验值进行划分。了解自己的“段位”，从适合自己的创作方法开始吧。

### 第一部作品尚未完成，永远没有第二部作品

010

序言





## 分级别的目标

本书将希望成为漫画家的人按照经验值划分为“初学者”、“中级水平”和“高级水平”三种类型。虽然存在个体差别，其标准大致如下。

- 初学者：完成作品一到三部
- 中级水平：完成作品四到十部
- 高级水平：完成作品十部以上

划分类型的根据是经验值，其相应的漫画创作方式也不一样。

### 【初学者】

基本上来说，目标设定为完成作品。“画出这样的东西能逗笑读者吗？”“提交这样的作品能行吗？”不要考虑诸如此类的问题，无论如何，集中精力完成作品。

### 【中级水平】

稍微具备了读者意识。“这件作品让朋友以外的读者看到时会觉得真的有趣吗？”“这个小花絮是不是更好呢？”稍微开始考虑除完成作品之外的要素。顺利的话，这种水平可能会获得杂志的月度新人奖。

### 【高级水平】

目标为画出有趣的作品。“这个策划案有我的风格！”“这个作品画起来有价值吗？”思考着这类问题，画出确实有成果的作品。

到了这一水平，容易出现这样一些状况，比如“想不到什么有趣的东西，半年也没有完成作品！”“负责人没有认可，就一直徘徊在分镜这一步骤上。”作品完成不了就无法有好心情进行创作，因此目标要设定为一年完成四部作品。

#### COLUMN

#### 好高骛远，是画不成功的

常看漫画、希望成为漫画家的人，很多人无论过多久都无法完成一部作品。作品看得多了，无论如何都觉得自己的作品欠佳。

的确，和专业的优秀漫画家相比，自己的作品或许存在劣势，但不完成一部作品，那第二部作品仍然无从谈起。最初的三部作品，时常需要“钝感力”，即用“迟钝的方式”来配合完成。

不曾画过漫画的人，请从两页漫画创作开始。尝试画两页漫画，可以体验漫画创作的全流程：角色设定、策划、确定情节脚本结构、分镜。即使故事没有意思也无妨，总之一定要完成作品。然后变成四页、八页、十六页，一点点增加，就能对漫画创作熟悉起来。

