

卡通漫画绘画技法

漫画的创作

(日) 菅本顺一 著
陈 庆 译



故事情节篇

辽宁科学技术出版社

热销中

卡通漫画绘画技法系列

KA TONG MAN HUA HUI HUA JI FA XI LIE



各位忠实的漫迷们：

看了那么多好看的动漫，是不是也想做一位漫画家或者是插画师？心动不如行动哟！

本套《卡通漫画绘画技法》系列是一套漫画技法系列丛书。由各位日本知名漫画家倾力打造，凝缩了现在最实用、最流行的各种漫画技法。介绍详细、全面，是学习漫画的最佳教材！

新书预告：



近期将陆续
推出

《卡通漫画绘画技法》系列丛书

随着漫画产业在国内外的的发展，漫画创作热潮席卷海内外。北京书锦缘咨询有限公司顺应这一潮流，与辽宁科学技术出版社共同推出了《卡通漫画绘画技法》系列丛书。

本套丛书由日本著名漫画大师编写，这些大师一直活跃在世界漫画创作的最前沿，他们的经验、创作思想无疑是当代漫画界难得的瑰宝，值得我们学习和借鉴。

本套丛书由浅入深地教授漫画绘画技法，讲解细致，精美的图例全部出自大师之手，有学习和欣赏两重功效。不论是初学者还是漫画爱好者，抑或是成绩斐然的专业人士，通过这套丛书都能取之所欲，成其所想。因此，本套丛书自上市以来在日本及欧美市场创下了发行数百万套的不俗业绩。

随着本套丛书的面市，北京书锦缘咨询有限公司同期开展网上互动活动，为漫画爱好者提供一个互相交流的平台。欢迎广大漫画爱好者登陆网站论坛，畅所欲言，对本套丛书多提宝贵意见，同时将您的作品发布在网站上。我们将定期组织评选活动，按作品人气选出10名优胜者，给予奖励并有机会参加我们组织的与日本漫画大师交流的活动。本次活动说明详见书锦缘公司网站。

感谢您的参与和支持！

公司名称：北京书锦缘咨询有限公司

地址：北京市西坝河南路甲1号新天第B座2703（100028）

网址：<http://www.booklink.com.cn>

E-mail：information@booklink.com.cn

公司电话：010-64462921/2480

传真：010-64462923

卡通漫画绘画技法

漫画的创作

(故事情节篇)

(日) 菅本顺一 著
陈 庆 译

辽宁科学技术出版社
· 沈阳 ·

TITLE: [マンガの創り方 ストーリー篇]

BY: [菅本 順一]

TITLE:HOW TO DRAW MANGA: Creating Stories

Copyright © 1997 Junichi Sugamoto

Copyright © 1997 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved, including the right to reproduce this book or portions thereof in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd.,Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2005, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社グラフィック社授权辽宁科学技术出版社在世界范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2005 第 168 号。

版权所有・翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画的创作: 故事情节篇 / (日) 菅本顺一著; 陈庆

译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2006.10

(卡通漫画绘画技法)

ISBN 7-5381-4855-8

I. 漫 ... II. ①菅 ... ②陈 ... III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 114697 号



策划制作: 北京书锦缘咨询有限公司 (www.booklink.com.cn)

总策划: 陈庆

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路 25 号 邮编: 110003)

印刷者: 恒美印务(番禺南沙)有限公司

经销商: 各地新华书店

幅面版式: 182mm × 258mm 1/16

印 张: 9

印 数: 1~10000

出版时间: 2006 年 12 月第 1 版

印刷时间: 2006 年 12 月第 1 次印刷

责任编辑: 宋纯智

封面设计: 李 沉

版式设计: 李 沉

责任校对: 张宏飞

定价: 29.80 元

第 1 章 角色篇

1. 创造角色.....5
2. 主角包含自己的影像.....9
3. 把自己的优点注入主角中.....11
4. 主角要抱有目标.....13
5. 情人角色是自己心仪的对象.....15
6. 把自己的喜爱注入配角中.....17
7. 情人可以多至三个.....19
8. 情人是主角的唯一知己.....21
9. 建立反角..... 23
10. 反角可以取材于你最讨厌的人.....25
11. 把自己的缺点统统放入反角中.....27
12. 反角和主角的行为相反.....29
13. 配角的位置很重要.....31
14. 副角是主角的辅佐.....34
15. 创造出具备人见人爱的魅力角色.....37

第 2 章 剧本篇

1. “起承转结”已经过时.....40
2. 主角是剧本中的皇帝.....44
3. 第一场由事件开始.....46
4. 反对主角的角色出场.....50
5. 给剧本加入“为什么”.....54
6. 营造高潮迭起的场面.....56
7. 埋下伏笔.....58
8. 向高潮展开.....62
9. 和最大的反面人物决斗的高潮..... 64
10. 在高潮处点出主题.....66
11. 高潮处要减速.....68
12. 终场要描绘主角的心情.....71
13. 从终场开始构思.....73
14. 短篇从转后开始.....76
15. 长篇作品可从远离主角目标的位置开始.....78

第 3 章 桥段 · 分幅篇

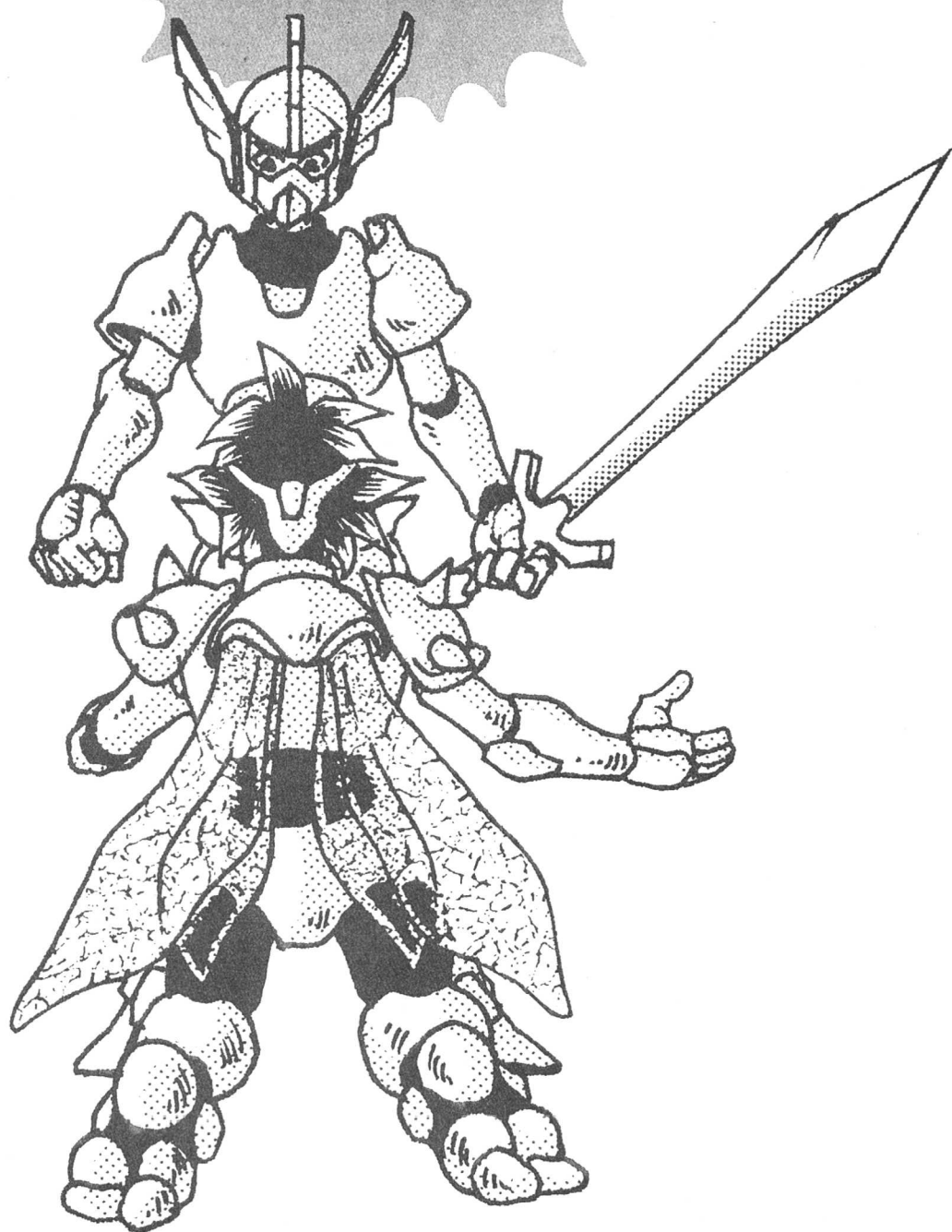
1. 漫画取决于桥段.....82
2. 漫画用的桥段.....84
3. 桥段可以帮助主角摆脱困境.....86
4. 结束剧本也要有好的桥段.....88
5. 以桥段为中心分幅.....90
6. 根据主角的心情来分幅.....96
7. 分幅要表现出故事的趣味性..... 99
8. 分幅时不宜用反景的方法.....102
9. 两页中要加入一幅精彩的画面.....104
10. 分幅要有节奏感..... 108
11. 在分幅中要突出自己的特点..... 109

第 4 章 题材 · 原著的写法

1. 和时代共进的题材..... 114
2. 使用新题材增加新颖感..... 116
3. 校园作品也需要用新的小道具..... 118
4. 科幻、幻想的题材要设定确实的环境... 122
5. 运动剧本要用新颖的角色..... 124
6. 历史剧要有相关历史考证和人物..... 126
7. 教材式的作品必须有确切的知识性.....128
8. 读者容易接受原作以电影剧本形式出现.....130
9. 用文字绘图.....133
10. 漫画原著的写法.....137
11. 原著作者创作了令漫画家吃惊的作品.....140

第1章

角色篇



●是剧本先行还是角色先行？

我们创作漫画，应该根据什么呢？是根据剧本，还是根据角色？

笔者自从在漫画专科学校任教以来，每期开新课，都有学生问这个问题。

近几年来，绝大多数的人都认为，创作漫画应该以角色为依据，也就是说角色先行。原因之一，大概是笔者的老师小池一夫（一雄）先生在二十多年前就提倡的“剧本归于角色”这句名言，深入漫画界之故。而漫画的编辑、剧本原著作者乃至专科学校的众多老师，都异口同声地说应该是剧本先行。

不过，除了他们，多数以成为漫画家为目标的人，都认为应该是剧本先行。这很容易理解，因为，和画画有关的人才会提这个问题，而立志作漫画的人当然是要绘画的人。

当我们要求学生试画的时候，百分之百都会画出他心目中主角的形象和特征。这也说明，我们在绘画的时候，主角的形象特殊，将是建立该画作的生命的重要依据，这样，我们的画，便能让人一看就明白，主角有什么性格、什么好恶，都可以一目了然。

就拿服装来说吧，校园的角色大抵会穿制服，用于幻想题材的角色可能身披铠甲，而健将级人物便需要穿运动服。读者看到我们描画的角色特征，便能知道这是什么故事，会朝着什么方向发展。不过话说回来，那些不晓得怎样创作出读者期待的出人意料并引人入胜故事情节，并为此而烦恼的人，就必须重视剧本。他们可以说要剧本先行。

是角色先行还是剧本先行？

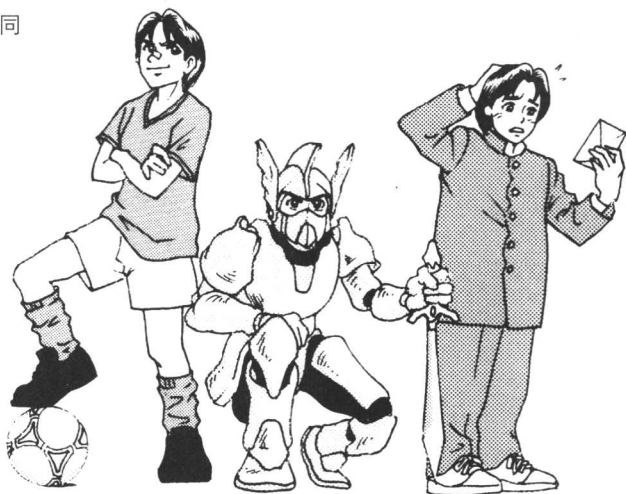


我教的学生，创作时几乎都是首先画出了角色，在其上用文字写出角色的名称、性格、兴趣等。

也有的学生先原原本本地写了文字，然后才依文字画角色，但看他们的作品，总觉得角色像是题外物，缺乏人物感。看来还是先画出角色更好，这样可以捕捉到生动活泼的形象。



同样的角色按剧本和设计不同
而有完全不同的状态。



●一开始就扎实地设计角色

编辑和剧本原著等，事实上也十分重视角色。由于他们不是用画来表达的，所以他们会十分用心地向漫画家介绍或解释角色的具体形象。这是容易理解的，如果漫画家不深入透彻地了解作家所创造的角色，就不能让他在情节中痛快淋漓地表现出来。

例如，开朗但不拘小节的人，认真处事但人生观比较灰暗的角色，他们失恋时的反应方式和事后的表现行为便很不相同。不拘小节的人虽然也伤心欲绝，但仍能振作起来面对挫折；过于认真的人便觉得生命无意义，不顾一切，甚至会自杀。所以同样是失恋，其往后的情节发展，不同的角色可能全然不同。

创造角色的方法之一，就是让情节有起伏有变化。



因此我们可以说，必须一开始就扎实地设计角色。

尤其是主角，他将会对读者提出强烈的诉求，必须精心设计以图抓住读者的心。



建立角色履历表

传统的方法，是在稿纸上或笔记本上画出角色的全身像，在旁边写上其名称、身高、体重、出生地、性格、兴趣、专长、优点等。但这样比较笼统，有些人想写得详细一些，可以用以下的方法。

这就像一般人填写的履历表一样，上面清楚地列出了各个项目及详情。

和一般履历不同的是，这里有星座和血型项目，是这些情节要求而衍生的东西。此外，在称谓方面，自称怎样，用“我、俺、本人、在下、小弟、老子、亚姐”还是什么？称呼对方，是否用“你、喂、阁下、先生、小姐、兄弟”？这些都要先定下来。

无论如何，履历表在长篇的作品中是要确认的事，不过，可以按自己习惯增删一些项目。

注重文字的形象

比如，就是写“我”字也不能大意，“我”是最一般的，在汉族中谁都行。但“俺”一般是北方人，比较豪气的。“小弟”、“小妹”、“在下”是尊重对方的意思，兄弟则有点江湖味，“本人”用于比较文雅和庄重的场合，这都和角色形象有关。所以，在不同场合也要按角色性格和身份来决定。由于称谓常表现角色性格和身份，所以写时宜正规点，不要潦草，以便在其他文字中突出。



名称 / 怪人文鸟男
年龄 / 25 岁 (男)
星座 / 天秤座 (胡言乱语)
血型 / 正版 A 型
出生地点 / 中国
目前住址 / 岸根公园树上
优点 / 对老人和雾
缺点 / 脚患
兴趣 / 收集尖器
亲属 / 父母
绰号 / 迷鬼
备注 / 在招募飞人，一同和小弟征服世界

原著

设计角色

大纲（故事线索）

分幅草图
（初稿）

分幅底画

着墨

润色

完成



●创作角色不要强而为之

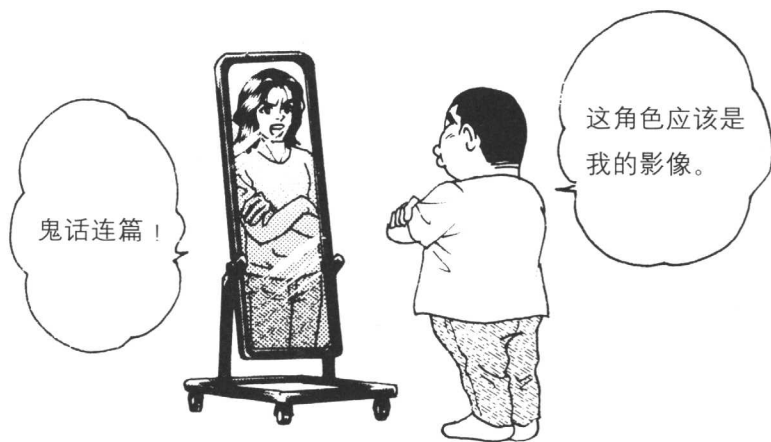
画好了主角，加上了血肉之后，我们往往感到在哪儿看见过似的。这是由于我们是在制造角色而不是创作之故。制造的话，角色就会变成模式化的东西。我们应该自然地而不是刻意地制造主角，这自然地就会把自己带入主角中了。在把主角附以血肉的阶段中，我们实际是在表现自己。

以主角为中心的创作思想方法一般就是从自己即作者自身出发。这样做，主角的行为就会相当自然；主角的兴趣、性格、对待异性的喜好、爱吃的食物、遭遇意外的反应等，都和作者自己是一样的。

这样处理，主角的行动就比较容易创造出来。因为我们可以想象，自己遇到这样的情况 and 事件时会怎样做。这样，主角就不会发生超越作者思维的行为，不会说千篇一律的话，而会说作者自己的话。

不过，如果这样会觉得主角不够突出，可以放入作者的愿望或想象。

比如希望自己高大威猛、英俊、擅长运动、头脑清晰、有钱、能对女子侃侃而谈而具吸引力，把这些愿望灌入作者创作的主角中，可以说是作者的影像，是有现实感的、形象生动的人物。



★印模型的角色

印模型就是说有了预造模子的类型，是千篇一律型。

千篇一律型的角色，遇到同一事件，通通都有同样的反应。例如，突然眼前出现了一个古怪的老头，一般性的反应就是“哇呀！”“哦喔！”“可怕！”等，都可以很容易想象出来的，他们和大量的路上行人反应并无两样。应该想象一下自己若遇到这种情况时，会怎样反应呢？碰上不如意的事，是否连气也不能喘、出不了声呢？把这个注入主角的身上，这样做，主角便具有创造性。

●挫折多的人也可做主角

不过，有人会这样反驳，你说得固然有道理，但我本人的能力，却和超人一般的理想人物差得很远，老是失败，不断蒙受挫折，至今一事无成，画出去有人看吗？其实，我们也不是说把自己的失败都加到主角身上。即使在这样的情况下，作者仍然可以把挫折发生的主要因素加到主角中去，例如，看到心仪的女子便舌头打结、平白无故地说漏了嘴，把重要的日子和时刻弄错了，或搞错了地点，重要的考试时必定头脑发昏等。

这样我们得出的角色，便和理想的角色不同，是有人性的、有人味的角色。这样的角色受到挫折之后的反应便是自己的影像，成为自己的品格，决不会变成印模型的东西。所以，我们创作的主角应该带有自己的影像，这样角色就是创造而不是制造的了。



●主角的性格，不能是普通的性格

前面我们说过，主角要有自己的影像。但我们说影像，完全不等于说要把自己的所有一切都灌入主角的性格中。如果把优点和缺点都一古脑儿地灌进去，主角便没有魅力，和普通人没有什么不同。

主角的特性不应该是一般人的性格。他必须是出场人物中最突出的一位。

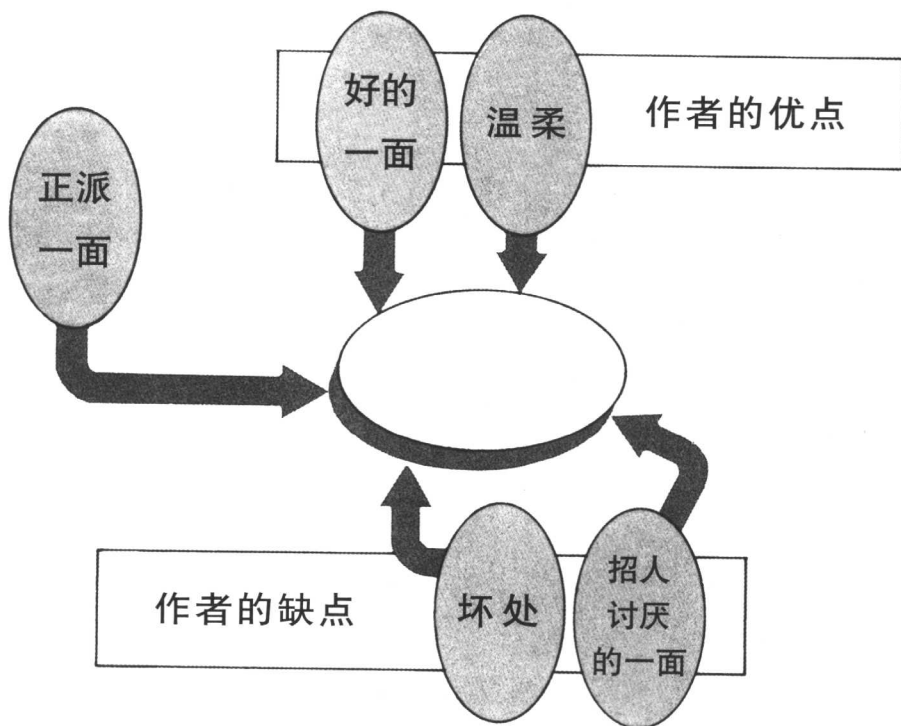
主角终究是剧中的中心人物，剧本以主角为中心开展其情节。这当然就要求主角是有魅力的、谁都喜欢的角色。

倘非如此，读者就不会对主角有好感。我们必须想办法让人家对主角也对作品抱有好感才行。

为此，我们可以把读者想读到的部分，想看到的部分推入主角中。就读者而言，所希望看到的部分，基本上是人的良性的一面，快乐的一面。你最好不要带入读者不想看到的一面或讨厌的一面。

至于怎样做才好，让我们以后再谈。再来强调前面说的话，要把自己好的一面，亦即把自己的优点带入主角中。

你自己有什么样的优点，怎样与人为善，抱有怎样的良好品性，统统用于主角中。这样你就可以建立一个由自己衍生出来的，富有创造性的角色了。



●写坏人、怎样取得读者共鸣

如果把一般认为坏人或不好的人作为主角，便要发挥其特点。让黑手党、杀手等做主角时，如果只强调他坏的部分、缺点，就不会获得读者的欣赏。

暴走族、杀手平常被人背后责骂，但你让他做了主角后，必须给人这样的印象，他这家伙还不错，会有这种优点。可以说，我们要塑造这样的人物：由于误解，人们把主角看做坏人，而其实从人性的观点看，他是正派的。

总之，把自己好的部分、优点不断地注入主角中，这样作者才能创造出优秀的角色来。



●目标因长短篇而异

大体上定出主角的角色以后，我们便要让主角抱着有一定的目标。只有让主角具备了目标，才能让主角在作品中有意识地自然的行动。

主角具备了目标，他的行为和谈吐才能做到一致而连贯。不然的话，读者阅读作品，就只见有人在啪嗒啪嗒地走来走去，到底所干何事，完全看不出所以然来。因此，我们必须在作品中清楚地表明，主角出场，是抱着什么目标的。而这个目标，也因作品的长短而不尽相同。

短篇的东西，16页至32页左右的，可以抱着比较小的目标。而长篇的作品，就必须有个比较大的目标才好。否则就难以做到高潮迭出，谁想读大块的无聊的东西呢？

16页的作品，如果要描述高中棒球的甲子园锦标赛过程，要用很多文字，可文字多却是漫画之忌。这样的目标，便是给一套十卷以上的长篇使用也一定够用。这类远的目标，可以把下笔的地方放在主角进入某高等学校之时，而该校刚在县级比赛中的第一轮预赛便输了。

短篇

画本的页数。一般是8的倍数。
于是幽默和诙谐漫画也有短至8页的。但是，故事漫画，应以16页为起点。加长的话，便以8页的倍数添加，即24页、32页和40页之类。当然页数也包括扉页。



重要的是，要按剧本（长篇或短篇）
和页数来定出目标的大小和规模。

这一次
反败为胜了！

以大同盟
为目标！