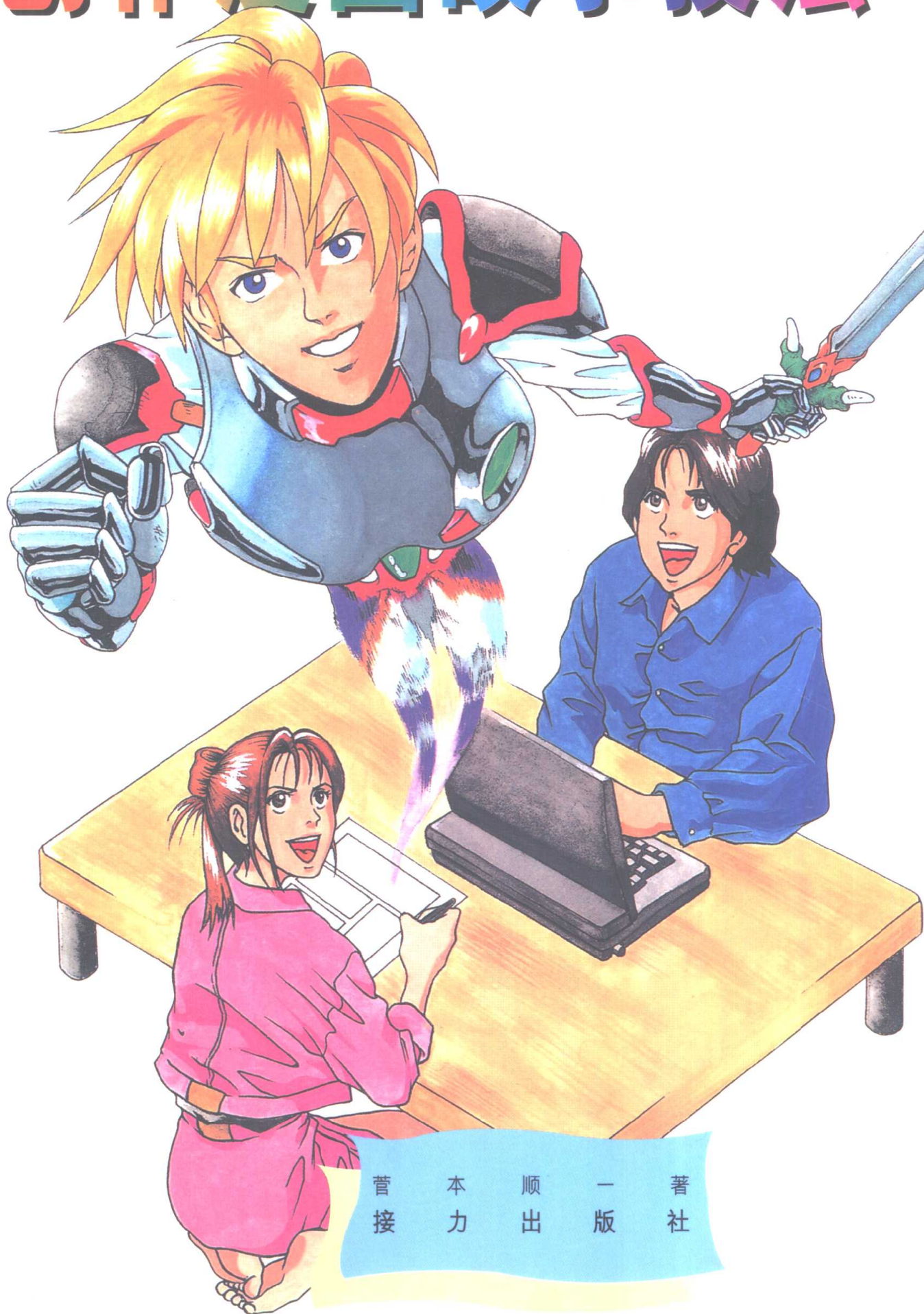


How To Create Your Own Story For Cartoons

创作漫画故事技法



菅 本 顺 一 著
接 力 出 版 社

漫画绘制技法速成

创作漫画故事技法

菅本顺一 著

伍 典 译

2016.6

接力出版社

Original Title: **HOW TO CREATE YOUR OWN STORY FOR CARTOONS**

Copyright © 1997 by Junichi Sugiyama

First Japanese edition was published in 1997 in Japan by Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo, Japan.

This simplified Chinese characters edition is published in 1999 by Jieli Publishing House.

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.

圖書在版編目(CIP)數據

创作漫画故事技法／(日)菅本顺一著／伍典译。

南宁：接力出版社，1999.9

(漫画绘制技法速成)

ISBN 7-80631-495-4

I. 创… II. ①菅… ②伍… III. 漫画—技法(美术) VI. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第36270号

漫画绘制技法速成

创作漫画故事技法

著 者

菅本顺一

译 者

伍 典

编 辑

蔡 辉 何 骏 韦鸿学 周梅洁 夏 蓓

中文版制作

万里机构制作部

出品人

李元君

出版发行

接力出版社

地址：中国广西南宁市园湖南路9号(530022)

电话：(0771) 5863339

印 刷

美雅印刷制本有限公司

开 本

787毫米×1092毫米 1/16 9印张

出版日期

1999年9月第1版

1999年9月第1次印刷

桂图登字20-99-047号

ISBN 7-80631-495-4/J·17

定价：29.8元

版权所有 不准翻印

作者简介

菅本顺一先生，生于1945年9月4日，毕业于法政大学英语系。菅本顺一先生曾师从小池一夫先生，攻读剧本画。后以剧本画作者池本郎笔名初试锋芒。曾任职小池一夫剧本画村学办事处、NHK校园漫画讲座讲师，现任代代木动画学院连载漫画专门培训系讲师。著作包括以池本郎为笔名之《玻璃纸教师》、《第十直次郎》；以五岛慎太郎为笔名之《德村青楼传》、《漫画多媒体入门》、《漫画资本管理入门》；以川上卿为笔名之《谜语幼稚园》、《幼稚园何解何如》等。

出版说明

漫画，是一种富有想像力和概括力的画种，也可以说是一种现代社会相当流行的“世界语”。我们可以说，漫画在表达和传意上担当了一个重要的角色，甚至于我们的日常生活里，漫画也无处不在，有人更以绘制漫画为业。

乍看起来，画漫画带有很大的随意性，谁都能够画，但是，要画得达意，画得传神，还是要下苦功夫的。“漫画绘制技法速成”出版的最大宗旨，便是让读者更好地掌握绘制漫画的技巧，多拥有一个广受欢迎的传意工具。要达到这样的一个目的，我们首先要做的事，便是从高处着眼。这就是说，我们要以世界的视野，请来漫画领域的名师，用图解的方式，向读者展示有关的诀窍，使读者读这套丛书里的任一本，都会得到较大的教益。

另外，本丛书也很有欣赏价值。欣赏和学习本来并不相悖，我们甚至应该说，只有多观赏精品，提高了自己的境界，有了这样的一个基础，起点高了，再自我严加要求，才会学有所成。

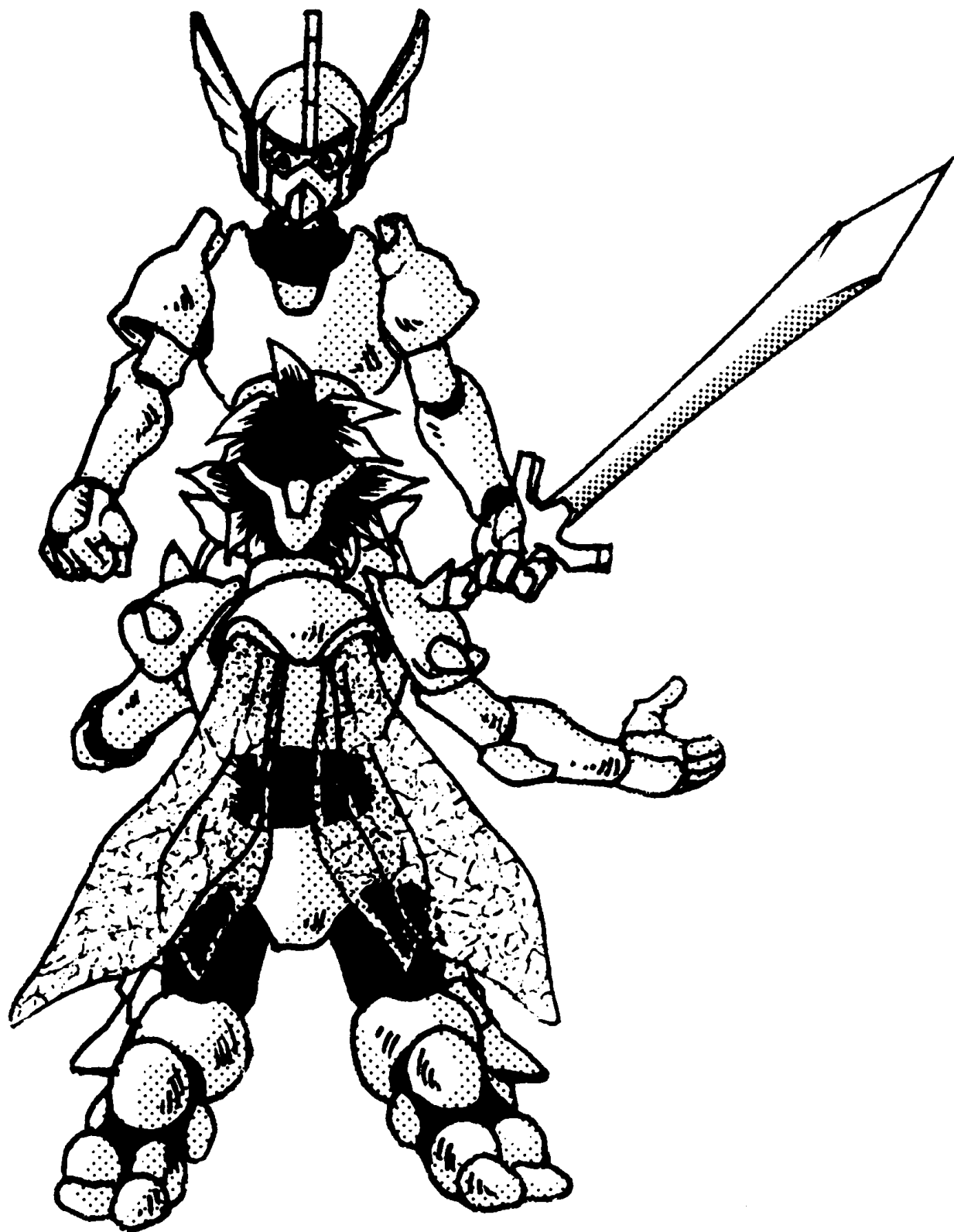
本丛书是学习漫画的范本。学习漫画，涉及的东西很多，但其中的一点，就是离不开临摹。从一笔一画开始，掌握了基本功，自由度也就大了，离畅所欲言“言”和创立个人风格的阶段也更近了，信心自然也会增强不少。这同样是这套丛书出版的最重要目的。

目 录

出版说明	1
第 1 章 角色篇	3
1 创造主角	4
2 主角包含自己的影像	8
3 把自己的优点注入主角中	10
4 主角要抱有目标	12
5 情人角色是自己的心仪的对象	14
6 把自己的喜爱注入配角中	16
7 情人可以多至三个	18
8 情人是主角的惟一知己	20
9 建立反角	22
10 反角可以取材于你最厌恶的人	24
11 把自己的缺点统统放入反角中	26
12 反角和主角的行为相反	28
13 配角的位置很重要	30
14 配角是主角的辅佐	33
15 创造出具备人见人爱的魅力的角色	36
第 2 章 剧本篇	39
1 起承转结已经过时	40
2 主角是剧本中的皇帝	44
3 头场由事件开始	46
4 反对主角的角色出场	50
5 往剧本加入疑点	54
6 营造高潮迭起的场面	56
7 埋下伏笔	58
8 向着高潮前进	62
9 和最大的反角战斗的高潮	64
10 在高潮点出主题	66
11 高潮处要减速	68
12 终场要描画主角的情怀	71
13 从终场考虑起	73
14 短篇从较后开始	76
15 长篇作品可从远离主角的目标的位置开始	78
第 3 章 桥段·分幅篇	81
1 漫画取决于桥段	82
2 漫画用的桥段方式	84
3 桥段用以给主角解困	86
4 剧本终结也靠桥段	88
5 以桥段为中心分画幅	90
6 按主角情绪而分幅	96
7 分幅要让人觉得有趣	99
8 分幅时不宜用反景的方法	102
9 两页中要有一幅是精彩的场景	104
10 分幅要有节奏感	108
11 在分幅中突出自己的特点	109
第 4 章 题材·原著的写法	113
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 运动剧本用新颖的角色	124
6 历史剧的历史考证和人	126
7 教材式的作品必须有坚实的知识	128
8 原著以电影剧本形式较易接受	130
9 用文字写画	133
10 漫画原著的写法	137
11 原著作者和漫画家的关系	140

第 1 章

角色篇



1 创造主角

● 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，每学期开新课，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，大概是笔者的师长小池一夫（一雄）先生在二十多年前就提倡的“剧本归于角色”的这句名言，深入漫画界之故。而漫画的编辑、剧本原作者乃至专科学校的众老师，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，都认为是剧本先行的。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

做漫画家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点。这也说明，我们在绘画的时候，主角的形象特征，将是建立该画作的生命的重要归依，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，而我们的宗旨便表露无遗了。

就拿服装来说吧，校园的角色大都会穿制服，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。读者们看到描画的角色特征，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所期待的出人意料并引人入胜的故事情节，并为此而烦恼的人，就必须重视剧本。他们可以说是剧本先行。

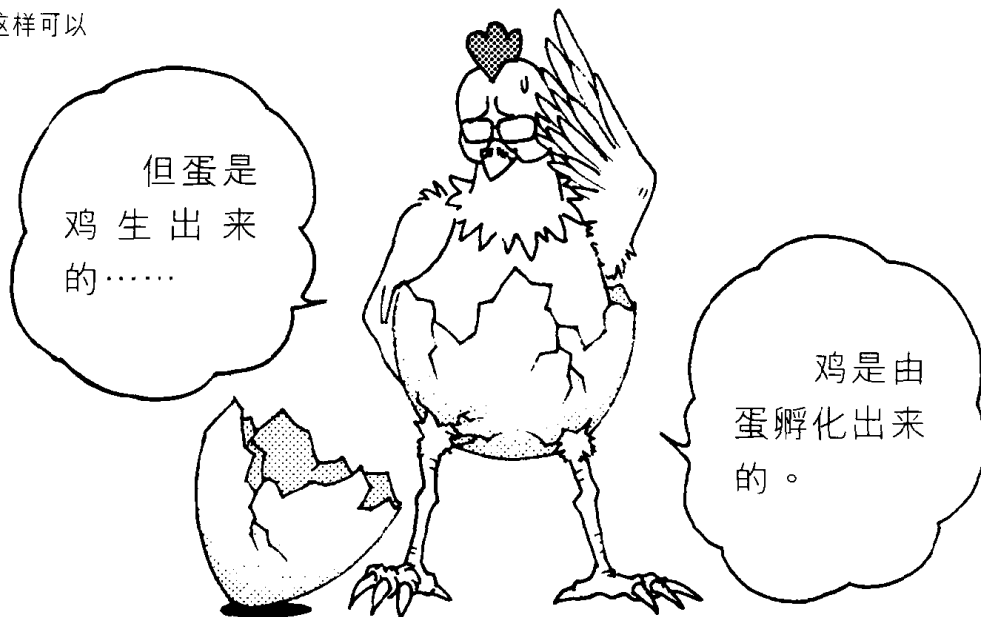
角色先行还是剧本先行？



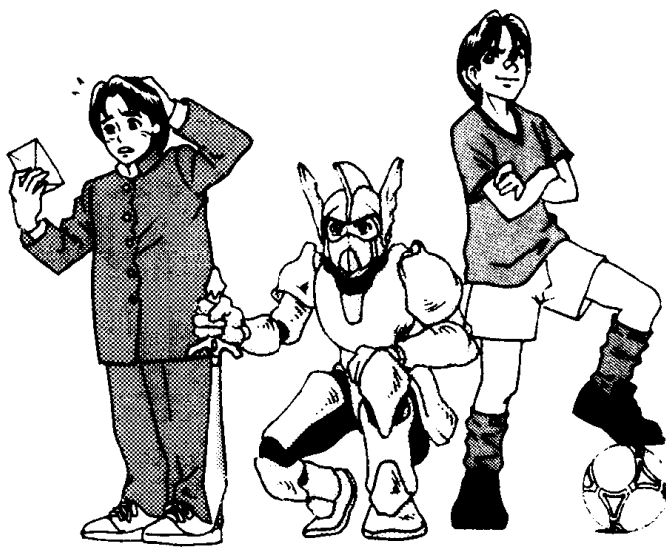
我教的学生，创作时几乎都是首先画出了角色，在其上用文字写出角色的名称、性格、兴趣等等。

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，缺乏人味。

看来还是先画出角色的好，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。



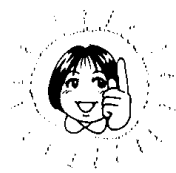
●一开始就认真地设计角色

编辑和剧本原著等等，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，不愿上学，甚至会

自杀。所以，同样是失恋的事件，其往后的情节发展，对不同的角色可能全然不同。

创造角色的方法之一，就是让情节有起伏的变化。



因此，我们可以说，必须一开始就认真地设计角色。

尤其是主角，他将会使读者提出强烈的诉求，必须精心设计以图攫住读者的心。



哪一个好的角色？

建立角色履历表

传统的方法，是在画稿纸上或记事本上画出角色的全身像，在旁边写上其名称、身高、体重、出生地点、性格、兴趣、专长、优点、缺点等等。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，上面清楚地列出了应有的项目及详情。

和一般履历表不同的是，这里有星座和血型等项目。在现代校园爱情故事中，人们经常用到星座和血型占卜，

以寻求真爱。星座和血型项目是应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，履历表是长篇的作品中要确认的事，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，在汉语中谁都行。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，“我本人”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，以便突出于其他文字之中。



名称／怪人文鸟
年龄／25岁(男)
星座／天厕座(胡言乱语)
血型／正牌A型
出生地点／南极
目前住址／岸根公园树上
优点／对老人和蔼
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。

漫画画稿作业流程



2 主角包含自己的影像

●创作角色不要勉强为之

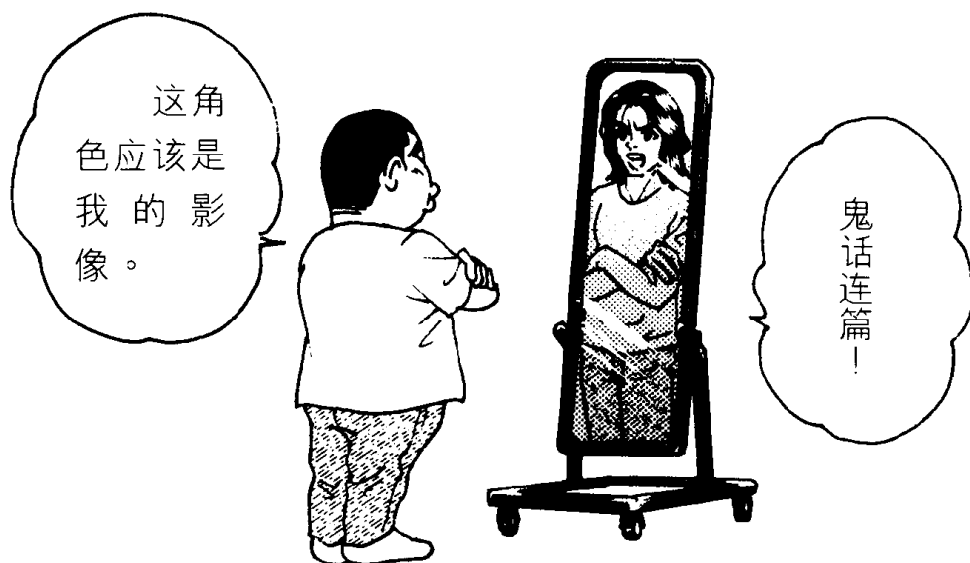
绘画了主角，加上了血肉之后，我们往往感到在哪儿看过似的。这是由于我们是在制造角色而不是创作之故。制造的话，角色就会变成模式化的东西。我们应该自然地而不是刻意地制造主角，这自然地就会把自己带入主角中了。在把主角附以血肉的阶段中，我们实际是在表现自己。

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的。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。因为我们可以想想，自己遇到这样的时点和事件的情况下会怎样做。同时，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，可以加入作者的愿望或想像。

比如愿望自己高大威猛、英俊、运动十项全能、头脑清晰、有钱、能对女子侃侃而谈而具吸引力，这些愿望灌入主角中也是可以的。这样的角色，由于灌注了作者的希望，可以说是作者的影像，是有现实感的、行为容易处理的人物。



★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，通通都是同样地反应的。例如眼前突然出现了一个古怪的老头，一般性的反应就是“哗呀！”“哦喔！”“可怕！”等等，都可以很容易想出来的，他们和大量的路上行人反应并无两样。应该想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，是否连气也不能出、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一切失败加到主角身上。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

白无故地便说漏了嘴、在重要的日子和时刻弄错了时间，又或搞错了地点、重要的考试时必定头脑发昏等等。

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，决不会变成印模式的东西。

所以，我们创作的主角应该带有自己的影像，角色就会是创造而不是制造了。



3 把自己的优点注入主角中

●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灌进去，主角也便没有魅力，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。

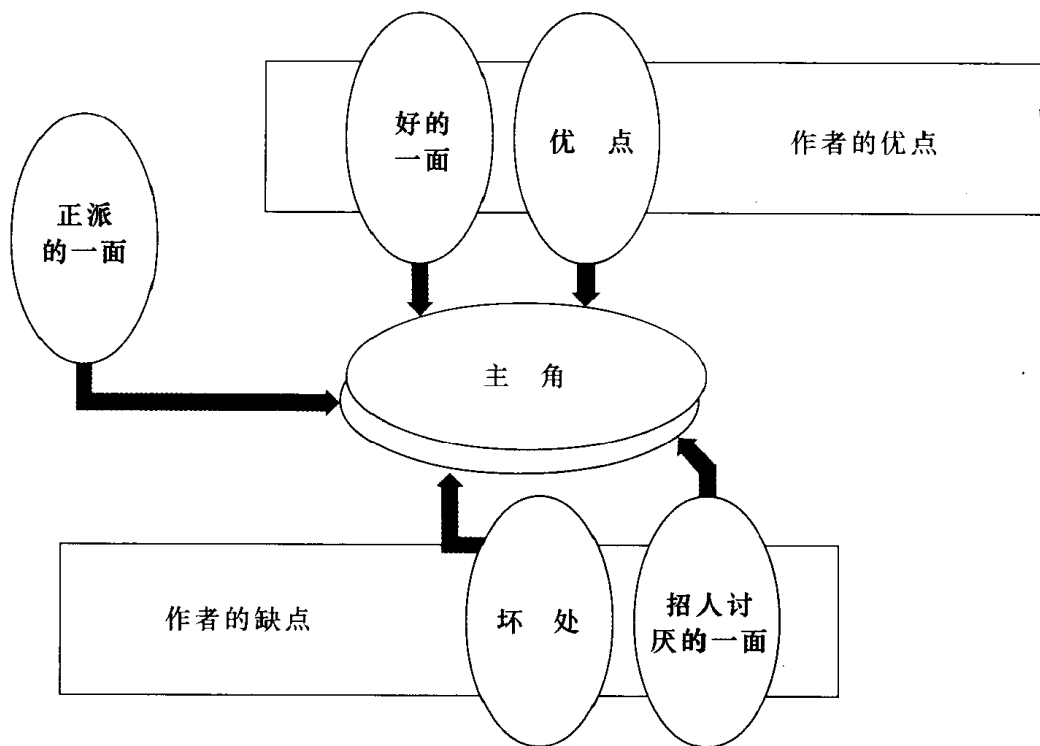
倘非如此，读者就不会对主角有好感。我

们必须想办法让读者对主角亦对作品抱有好感。

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，人所希望看到的部分，基本上是人的良性的一面，快乐的一面。你最好就不要加入读者不想看的一面或讨厌的一面。

至于怎么做才好，让我们以后再谈。再强调前面说的话，要把自己的好的一面，亦即把自己的优点加入主角中。

你自己有什么样的优点，怎样与人为善，具有什么良好的品性，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。



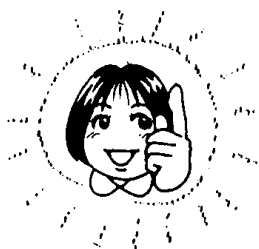
●写坏人、怎样取得读者共鸣

如果把一般认为坏人或不好的人作为主角，便要发挥他的特点。让美国佬，拆白党、杀手等做主角时，如果只强调他的坏的部分、缺点，就不会获得读者的欣赏。

美国佬，拆白党、杀手平常被人背后责

骂，但你要他做了主角后，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，我们要做成这样的情势：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，这样作者才能建立创造性的角色来。



4 主角要抱有目标

●目标因长短篇而异

大体上定出主角的角色以后，我们便要让主角具有一定的目标。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地行动。

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，就只见有人在吧嗒吧嗒地走来走去，到底所干者为何，完全看不出所以然来。因此，我们必须在作品中清清楚楚地表明，主角出场，是抱持着什么目标的。而这个目标，也因作品的长短而不尽相同。

短篇的东西，16至32页左右的，可以设定比

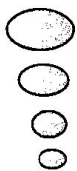
较小的目标。而长篇的作品，就必须有个比较远大的目标才好。否则就难以做到高潮迭起，谁想读长篇无聊的东西？

16页的作品，如果要表达高级中学棒球的甲子园锦标赛中捧杯这样的内容，就很难容纳得下了。比方说打算压缩成为集中描写决赛过程，但决赛前的线索和脉络，是必须予以说明的，这就需要用很多文字，可文字多却是漫画之忌。这样的内容，即便是全一套十卷以上的长篇，也不一定容下。这类长的内容，可以把下笔的地方放在主角进入某高等学校或转校之时，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页倍数添加，即24、32、40页之类。当然页数包括了扉页。



这一次反败为胜了。

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。

以大同盟为目标！

●16页主角的题材

那么，16页作品的主角的题材应怎样定呢？
这时候应该设定小的目标。

例如校园作品，梦想和每天坐电车上学遇到的漂亮的女同学相恋等等。这题材16页是可以容纳得下的。结尾可以是，主角和意中人终于定了黄昏的约会，又或是两人在公园约会的场景。
小型题材，在我们身边比比皆是。例如喜欢了朋友的情人，希望和她相恋但又不想破坏友情；又如学校发生盗窃案件，主角受嫌疑而最后得到了昭雪；又如今天绝不能迟到，怎样保证不迟到；又或怎样向单恋的意中人表白等等。

谁都知道，一帆风顺就不成其为故事了。

●要有妨碍主角达成目标的因素

所以要把妨碍主角达成目标的事件、状态或过程，作为一个必要的因素，施加于主角身上。这样，剧本的情节才好展开。例如，主角理想的恋人，是个身材诱人的活泼开朗型的运动女将，但结果认识了的女主角，却是瘦削文静的。那么男主角如何和她发展爱情？这就提出了戏剧创作的空间了。
所以说，让主角抱有目标是十分重要的。



长篇一般应是100页或以上。那么会有人问，短篇32页到长篇100页间算什么呢？例如40页、80页，我们可以把它们归为中篇。
就是说漫画作品长短可以分为长篇、中篇和短篇三种。不过，这终是大体的分法，并无成规。