

漫画学习乐园

6

素兰和乔英教学之背景与剧本

游素兰 乔英 编著



台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造
漫画新手学习宝典

人民邮电出版社

北京

图书在版编目（C I P）数据

漫画学习乐园：素兰和乔英教学之背景与剧本 / 游素兰，乔英编著。—北京：人民邮电出版社，2009.9
ISBN 978-7-115-21184-2

I. 漫… II. ①游…②乔… III. 漫画—技法（美术）
IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第132948号

本著作 2001 年由狂龙国际有限公司出版，有关本著作所有权利归属于游素兰和乔英。简体中文版权 2009 年经由狂龙国际有限公司正式授予人民邮电出版社。

内 容 提 要

本书是“漫画学习乐园”系列中的一本，由台湾著名漫画家游素兰、乔英编写而成。书中详细讲解了背景的绘制方法和剧本编写的方法，包括气氛背景、装饰背景和实景背景的概念和用法，一点透视、两点透视和三点透视的画法及运用，人工建筑和自然景物的画法，景物的空间感、光影和质感的表现手法，剧本的格式，长短篇剧本的编剧方法等内容。

本书内容浅显易懂，绘画步骤细致，并有台湾著名漫画家游素兰、乔英等人讲解的大量范例作品，适合漫画爱好者作为自学教材，也适合漫画、动画、游戏、影视等专业作为培训教材。

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之背景与剧本

◆ 编 著 游素兰 乔 英
责任编辑 郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：700×1000 1/16
印张：9
字数：170 千字 2009 年 9 月第 1 版
印数：1~4 000 册 2009 年 9 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2009-4699

ISBN 978-7-115-21184-2

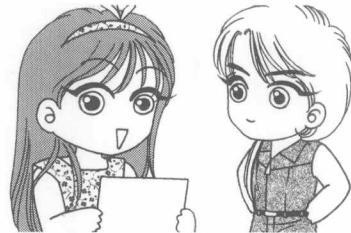
定价：18.00 元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

目 录

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之背景与剧本
MANHUA XUEXI LEYUAN



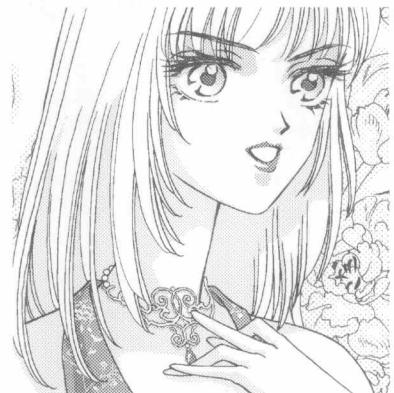
游素兰

乔英

- 第一回 • 背景的功能和种类 /1
 - 背景的功能
 - 背景的种类
- 第二回 • 气氛背景和装饰背景 /4
 - 气氛背景的用法
 - 装饰背景的用法
- 第三回 • 实景背景的概念 /8
 - 背景的风格
 - 透视的概念
- 第四回 • 一点透视 /10
 - 一点透视的法则
 - 一点透视的画法及运用
- 第五回 • 两点透视 /15
 - 两点透视的法则
 - 两点透视的画法及运用
- 第六回 • 三点透视 /20
 - 三点透视的法则
 - 三点透视的画法及运用
- 第七回 • 人工建筑的画法 /25
 - 人工建筑和家具的画法
 - 用照片画背景的方法
- 第八回 • 自然景物的画法 /36
 - 树、草、叶的画法
 - 水、土、石、火、烟的画法



- 第九回 · 景物的空间感、光影和质感 /43
增加景物的空间感
景物的光影与质感
- 第十回 · 背景的考据和资料 /53
考据的重要性和做法
中国古代建筑的画法
- 第十一回 · 机械的表现技法 /62
画机械的三大心法
画机械的注意事项
- 第十二回 · 完稿程序 /69
从草稿到完稿的步骤
- 第十三回 · 关于 IDEA/72
根据编剧目的来构思
准备属于自己的创意笔记
- 第十四回 · 关于故事的剧情 /78
几种故事的创意出发点
剧情的基本要件
- 第十五回 · 编剧的方法 /91
按时间顺序将故事完整写下来
整理剧情
- 第十六回 · 编剧的秘诀 /101
编剧应注意的地方
短长篇的编剧秘诀
- 第十七回 · 剧本的格式 /114
自己看的剧本格式
给编辑看的剧本格式
- 第十八回 · 编剧的练习 /130
开发自己的想像
纵向和横向思考
- 第十九回 · 篇名和人物的命名 /134
篇名或书名
人物的命名
- 第二十回 · 完稿程序 /139
从草稿到完稿的步骤



第一回 背景的功能和种类

▲背景的功能

▲背景的种类

不要认为背景不重要，

背景可是具有许多功能喔！

背景的功能

1. 让读者知道剧中人物身在何地及身处哪个时代。



我是中古欧的贵族，我拥有很大、很华丽的城堡！

※清楚表明：时间——中国古代；
地点——京城。

太混了吧！
以为说的有用吗？

虽然某些状况可以用台词带过，

但是漫画还是需要以图像为主要的表达方式。

2. 可以营造各种气氛、感觉和情绪。

3. 直接以画面来叙述时间、季节、天气等状况。

※时间——傍晚；

季节——春、夏、秋、冬；

天气——晴间多云。

代表他的这张
王牌的对面。就
是代表你的牌
你的状况。

啰！我要打开

好！

4. 丰富画面。

《天使迷梦》©游素兰

背景的种类

1. 实景背景。



2. 气氛背景。

表现动作、气氛
和情绪的画面或
效果。

《甜美的回忆》©游素兰



3. 装饰背景。

利用物品、花草或
纹路来装饰画面或
衬托人物魅力。

我要送什么
样的巧克力
给玉书呢?

白色美梦《美梦》
©乔英

当然, 这些
方法都可以
综合使用!



...素兰和乔英教学之背景与剧本...

第二回 气氛背景和装饰背景

▲气氛背景的用法

▲装饰背景的用法

气氛背景的用法

加强速度感
的激光线。

描绘不安、
阴森或恐惧
的云雾。

爸爸，
不要欺
负妈妈！

表达愤怒的
烈火效果。

他……变
成大狗了？

《异宝斋 台灯狗-奇奇》 乔英

不应出现不可能的时间和地点时，用来衬托一些特殊情况的背景。



表达快乐的心情或开朗的性格，常用点画和闪光的方式。



《钢铁天使》 游素兰



气氛背景的运用是因人而异的。

多尝试各种搭配，并参考别人的做法，就可以做出很棒的效果喔！



各式效果线的画法，可以参考《素兰和乔英教学之特效表现》中的讲解喔！

《漫画学习乐园——素兰和乔英教学之特效表现》

重复讲解只会浪费页数，所以还是分开叙述比较好。



装饰背景 的用法。



为了衬托角色，
可以选用一种
适合角色气质
的装饰背景类型。



上下两图都运用了
实景、气氛和装
饰背景。

《夏茵王外传》魔女禁区 © 游素兰
夜莺《异宝斋 / 台灯狗-奇奇》© 乔英

精致、绚丽的
物品及纹饰等，
都是常见的用法。

水龙潭边——
一个遍布木芙蓉的小村庄

使用时亦可遵循
剧情的主题或加
强作品的暗示性。

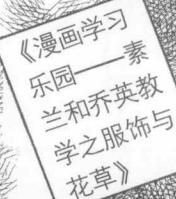
在《水龙潭传说》
中，女主角名字
“拒霜”为木芙蓉
的别名，也暗示了
她的命运。

还必须注意
时代背景的
条件和风格。

总不能在古代
中出现未来世
界的东西吧！

除非是描写
时空穿梭的
故事。

各式花草的画法，
可以参考《素兰和
乔英教学之服饰与
花草》中的讲解。



装饰物品、艺术品
方面，就要靠平时
多搜集各式各样
的图片资料啰！



第三回 实景背景的概念

▲背景的风格
▲透视的概念

背景的画法，
必须配合画中
的人物风格。

大略来说：
少男漫画的背景会
偏向仔细描绘的写
实物体和背景。
因为这类漫画中人
物的线稿和完稿处
理都偏重，具有较
强的现实感。

News Boy·阿太 © 许培育

少女漫画中的物体和背景会处理得轻柔、简略一点。

当然，不能对每个人的风格加以限定，

要看个人对作品风格的搭配如何！

还有夸张的背景画法……

因为这类漫画中人物的线稿和完稿处理都偏轻柔，背景是用于衬托角色的，不能强过人物。

必须配合作品风格、剧情、气氛和人物来选择背景的画法，以免出现不伦不类的感觉。

不要以为我的绰号叫龙猪头，就可以这样马虎!!

第四回 一点透视



▲ 一点透视的法则

▲ 一点透视的画法及运用

首先, 我们用一个方盒子来说明。
从正面看方盒子……
请你跟我这样做!

从上面看下来——

将方盒子的位置上、下、左、右移动看看。

消失点刚好位于眼睛的高度。

这几个位置不同的方盒子所显示出来的图, 就是一点透视图。

从方盒子的边线延伸出的虚线, 汇集到中间的一个点, 这就是消失点。

一点透视: 以一个消失点画出来的透视图。

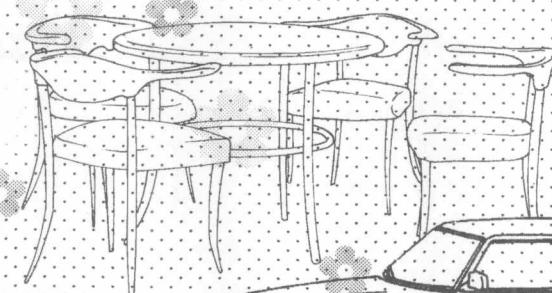
The diagram illustrates the principle of one-point perspective. It shows five cubes in different positions. Four cubes have their receding edges drawn with dashed lines that converge at a single vanishing point located at eye level. A fifth cube is shown from above, also with dashed lines converging at the same vanishing point. Arrows indicate the movement of the cubes and the direction of sight lines.

使用一点透视画背景的步骤

1. 先设想视平线的位置
和背景的摆设。

如果是室内景，
摆设可以是桌
椅、窗帘、灯具、
家电等物品。

如果是室外景，可
以是建筑物、街道、
树木、栏杆或汽车、
行人等。



若画面中没有人物，可以大略定出视平线的位置。

2. 决定一个消失点。



通常会将消失
点定在人物的
视平线上。



3. 利用消失点拉出
透视线，画出景
物的大概轮廓。

注意所有物体的
大小、形状，以
及前后位置和距
离。

4. 按照一点透
视的法则，仔
细画出
景物的外部轮廓。



注意透
视线和垂
直线、水平线的
搭配使用。



5. 景物的透视草图完成之后，就可以描线了。

描线时，仍然必须沿消失点拉出透视线，这样透视才不会偏失。

接近人物线条的景物，必须以细线或虚线做消失处理。

★使用工具：
蘸水笔或针笔、
代针笔(视个人
习惯而定)。

