

漫画脚本的构思与创作

让我们一起来学习漫画脚本的创作流程，这可是创作连载漫画的第一步！



1.1 脚本创作前期

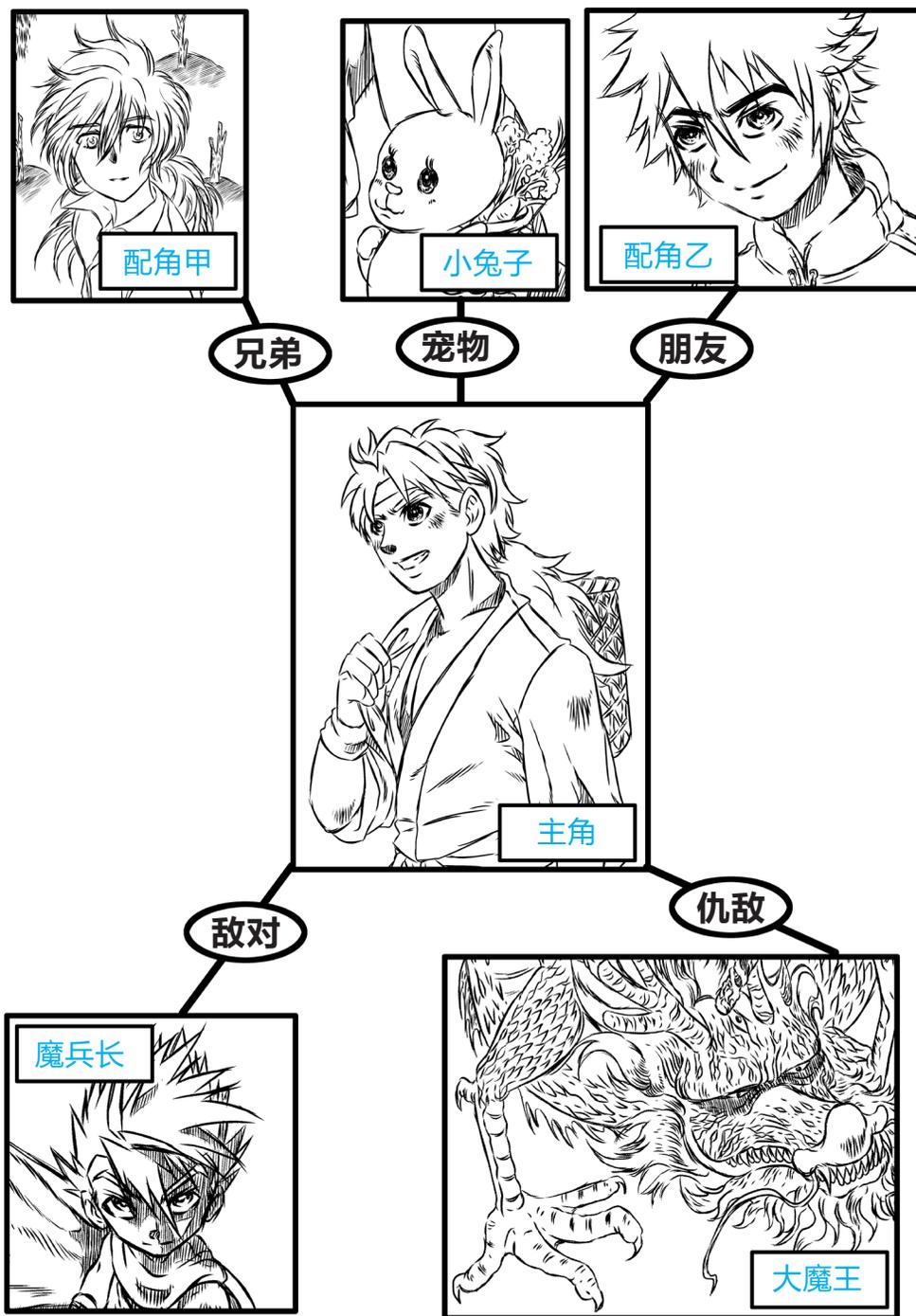
1.1.1 漫画脚本的创作流程

在绘制一部漫画作品时，最先构思的基本阶段，就是脚本故事的梗概，并初步完成主要人物、场景的设置。以往的创作往往把故事的背景想得过于细腻却缺乏基本世界观的归纳，事实上，故事的世界观和主题就是作品的中心思想，应该给自己留有余地，过于沉重或宏大的主题并不容易把握，相对模糊的背景和含糊的主题却可以很容易地发挥想象力。这就需要事先约定基本的世界观，采用笼统的归纳，将这个世界和背景叙述出来。



1.1.2 绘制分镜前的工作

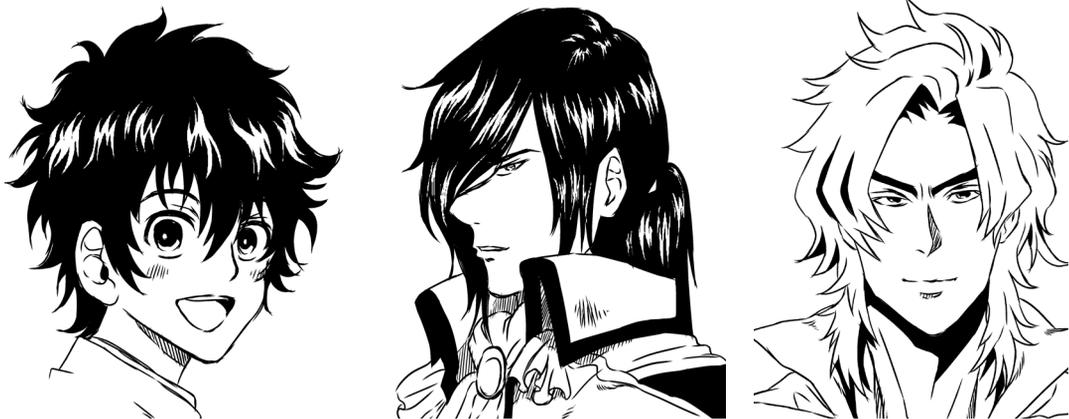
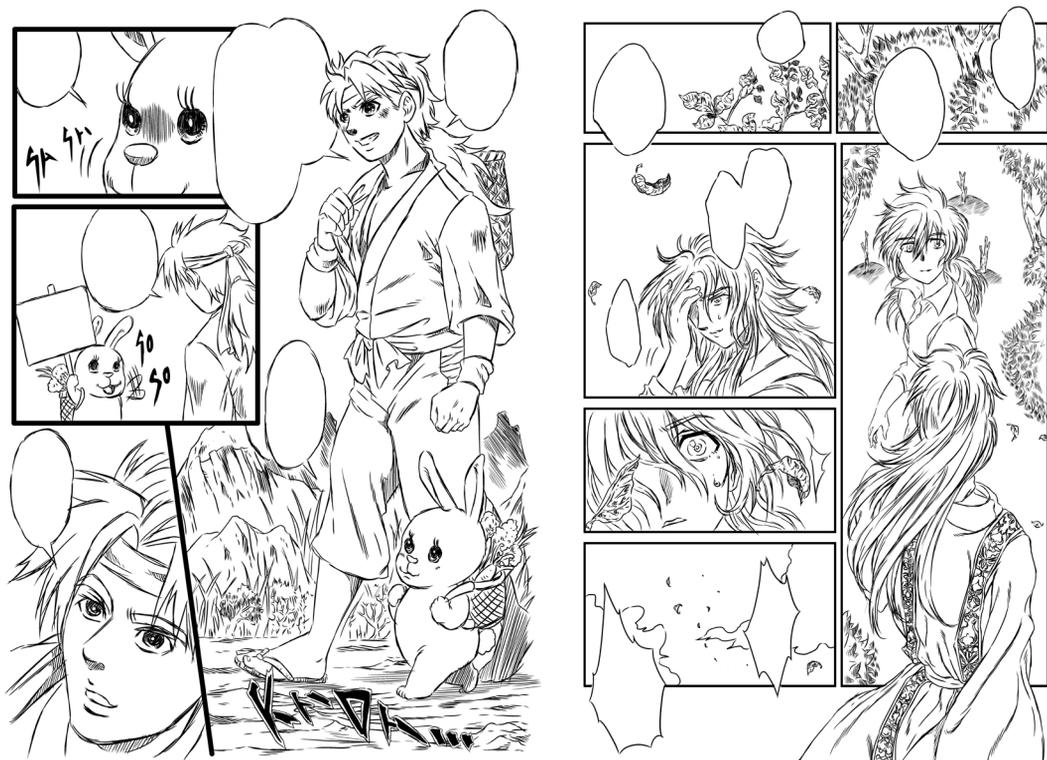
如果分镜的概念都建立好了，我们就可以开始分镜了。在开始分镜前，必须准备几种元素：故事、人物、背景。



1.2 不同种类的漫画风格

1.2.1 漫画的分类

我们已经知道在漫画中，会出现很多种类，如机战类、运动类、推理类、冒险类、耽美类、搞笑类、神魔类、忍者类、竞技类、悬疑类、社会类、loli类、恋爱类、宠物类、吸血鬼类、美少女类，但其中比重较大的两类可分为下图的热血少年漫画和少女漫画，它们的区别是很明显的。从分镜上的差距来看少年漫画多用粗线框而且框与框之间的间距比较大；而少女漫画相对比较随意，通常很少会使用边框。少女漫画中的男男女女，无论是头发、衣服等都很细致，极尽描刻人物的华美；少年漫画则是大笔一勾，画出动作、表情等的神韵，像那么回事就行了；少女漫画的莺莺燕燕也要用华丽的画风来衬托，故事再无聊，画风如果够美，也会有女孩子愿意看。



1.2.2 根据脚本分配页数

常常看新手一开始画连环画，就一股脑儿地画下去，结果画到快结束的时候才发现页数不够或者超出了原本预订的页数，使后面的剧情无法完整地表达出来，而草草结束。所以不管是投稿还是连载，如果页数没有分配好，就会影响故事的节奏和流畅度，所以说一开始分镜页数的分配就显得尤为重要了。

篇名	标题	页数
页码	大纲	备注

篇名	标题	页数
《未来战士》	20回	32
页码	大纲	备注
p1~p3	人类的存亡已经到了最后时刻的景象	
p4~p6	到处是破败的景象，人们互相厮杀	
		突出人们的恐慌

一般画分镜时，应该都会注意自己的完整页数。不管你是要投稿参加新人奖还是创作连载漫画，都会有一个页数限制，要根据投稿规定，对情节的大纲进行页数的分配。

依据故事节奏及轻重分配页数，例如，第一页扉页；第二、三页画开头情节；第四、五页发生事件等。如此分配下去，这样就不会发生画到结束时页数不够或太多的情况了。

当然，页数的分配也可以应用在单行本回目的规划上，甚至你的完稿日期也可以依此要领来做工作时间的分配。总之以完成你的作品为依据，制作计划表，这样一定会使你的作品更完整，并且页数节奏掌握得更精准。

1.2.3 画分镜前的准备

如果分镜的概念都建立好了，我们就可以开始画了。在开始绘制分镜前，必须准备几样元素：故事、人物、背景。

1. 故事大纲

分镜就是把脑海中的故事分成一格一格的画面，因此必须先有故事，这样才可以针对故事把画面分割出来，而且建议不管是长篇，还是短篇漫画，最好先把结局或结尾想好，不要边想故事边画分镜，这样常常会偏离主题。

2. 人物设定

有了故事后，你也要准备故事中主要角色的造型及配件道具。如果没有造型设定，你在分镜时往往还要停下来想角色造型，这样很容易中断分镜的顺畅感。新手就常常犯边画边想的毛病，常常画到一个段落或画面就会卡住，甚而放弃。人物造形设计时有几个要点要考虑好：包括体态、服装、穿着配件、表情。基本上画分镜时主要角色要先设计出来，其他路人或次要配件，可以在画草稿时再行设计。

3. 背景设定

一些主要的场景必须先设计，到某些场景走位时，如果没有背景设定，常常会在构图时造成位置方向没有依据的情况，尤其是剧情上有动作时更是需要参考背景的空间透视。基本上准备好上述的三样东西后，你就可以开始画分镜了，而且会很顺畅地画下去！

准备工作很重要！



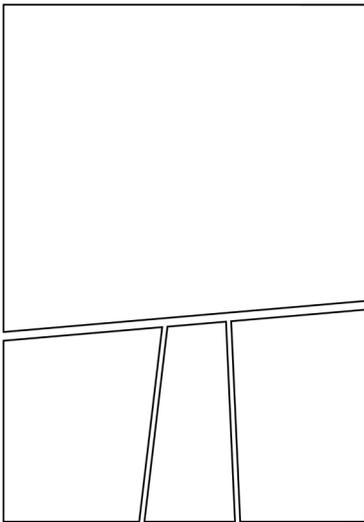
1.2.4 页码的位置分配

漫画的页码：

简单来说页码就是标明漫画页面顺序的标记。

为什么要有页码？

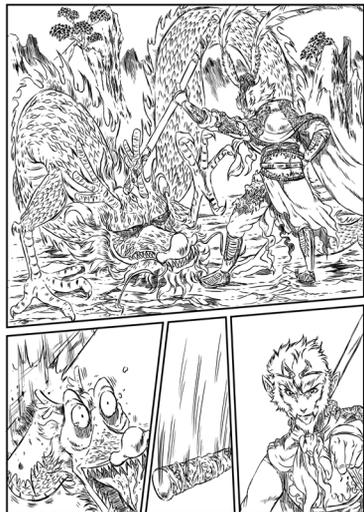
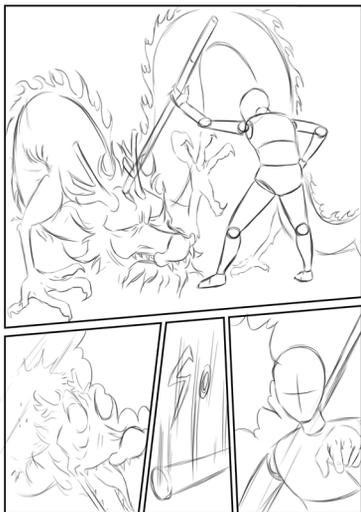
页码一般为了方便编辑印刷人员，清楚知道页面顺序，必须在稿纸上标明页码顺序，以免在编排时有顺序搞错的情况发生，毕竟编辑与印刷人员并不是你，他们无法很清楚地知道漫画页的顺序。在一般的漫画稿纸上都会有标明页码的位置框，不过一但有出血画面时，往往又会干扰到原有的画面，无法固定页码的位置。所以页码通常都是写在稿纸的右上角（每个角落皆可），一方面防止画面出血时的困扰，另一方面也不会干扰到原稿的画面，并方便查找。



有了故事后，你也要准备故事中主要角色的造型及配件道具。如果没有造型设定，你在分镜时往往还要停下来想角色造型，这样很容易中断分镜的顺畅感。新手就常常犯边画边想的毛病，常常画到一个段落或画面就会卡住，甚而放弃。人物造形设计时有几个点要设计出来，包括：体态、服装、穿着配件、表情。基本上画分镜时主要角色要先设计出来，其他路人或次要配件，可以在画草稿时再行设计。

一些主要的场景必须先设计，到某些场景走位时，如果没有背景设定，常常会在构图时造成位置方向没有依据的情况，尤其是剧情上有动作时更需要参考背景的空间透视。基本上准备好上述的三样东西后，你就可以开始画分镜了，而且会很顺畅地画下去！

画分镜前的准备。如果分镜的概念都建立好了，就可以开始画了。在开始画分镜前，必须准备几样元素：故事、人物、背景。



1.2.5 漫画扉页的表现

简单来说就是这篇漫画的主题页，通常8页以上的作品就可以编排画扉页了。一幅好的扉页，不但能很清楚地告诉读者这篇漫画的内容，也具有吸引读者观看这篇漫画的魔力。扉页与封面设计是相同的道理，所以扉页的设计十分重要。扉页的形式，除了一般的整页插图式构图方式外，也有一些扉页是直接就以故事进行的构图方式，也有跨页形式构图。扉页一般都是安排在故事开头的1~4页内呈现的，根据故事的设计安排而定，没有特别的安排，一般都是开头第一页为扉页。在绘制扉页时，构图上要注意，画面必须与故事有关联性，不可能画一张无关的故事情节或角色当作扉页，这样会让读者搞不清楚，怀疑是不是看错漫画了。扉页要有一定的主题，整幅画面的构图要很清楚地呈现给读者，不要东一块西一块的，视觉如果被画面分散，将没有重心。构图时也要考虑文字摆放的位置，一般扉页都会摆放漫画的书名与标题，如果构图画得满满的，到时摆放这些文字就会很伤脑筋，所以预留标题文字的位置也是扉页设计上重要的一点。



1.3 故事脚本的转化

1.3.1 如何操作脚本

漫画的故事原型一般叫作“脚本”，脚本通常是指小说或短文形式的文字，在没有设计分镜头之前的状态，脚本是无法直接转换为漫画的。下面介绍几种脚本的来源。

自行构思



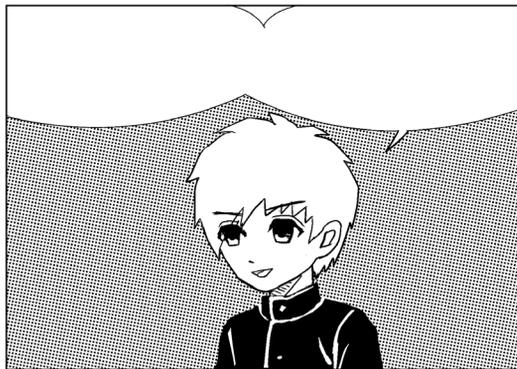
由作者自行构思的脚本，通常会连同分镜一起浮现在脑海中。所以我们常常见到脚本和绘画是同一个作者的漫画，这样阅读起来往往特别流畅。

如果是由他人所编写的脚本，虽然文字上是统一的，但是画家的理解与编辑本身的想法可能会不同，容易产生分歧。对于同一个脚本，不同的人可能还会绘制出不同的版本，甚至有时画家过分强调动作，也可能把原本编剧所描写的爱情故事画成了热血的打斗故事。

合作编写



名作改编



有时漫画家可能会改编一些有名的小说，或者话剧和电影，将它们画成漫画。相对于上面两个方法由于名作的剧情比较经典也对大众的影响比较深，所以即使漫画家加入许多新鲜的元素进去，也不容易产生很严重的分歧感。

1.3.2 起、承、转、合

无论何时，人与人的交流都会有理解上的差异，因此在设计脚本时必须弄清楚故事的主次，以及着重强调的主题是什么，这样才能决定表达的方式，也就是分镜头。主次分明也是漫画分镜头的基本思路。

当确定了故事的主次之后，故事的框架页差不多就出来了。有了明确的框架就可以最大程度地保证分镜头不会跑题。无论是文学创作还是动漫、影视的创作，只要是涉及到讲故事的作品，都脱离不开“起、承、转、合”的流程。这也是文艺作品中最常见的基本框架。

如果脱离了“起、承、转、合”这四个要素，那么，故事进行的就会相当乏味且杂乱无章。在表述手法上进行创作，深入了解“起、承、转、合”的理论，并作为自身表述手法的理论基础加以灵活运用，这是每个漫画设计者的首要课题。

1.3.3 起、承、转、合的意义

起——代表的是故事的开头，用于交代故事的基本要素，例如，时间、人物、地点、情节等。

承——交代故事后的基本要素以后，故事开始按照章程进行。

转——这是“起、承、转、合”四大要素中最重要的一环。转可以代表故事的高潮，而故事的高潮往往都会有转折性、冲击性，故事中的波澜起伏往往就集中表现在这一段中。当故事的高潮、转折发生时，读者会自然地对故事的结尾产生期待。

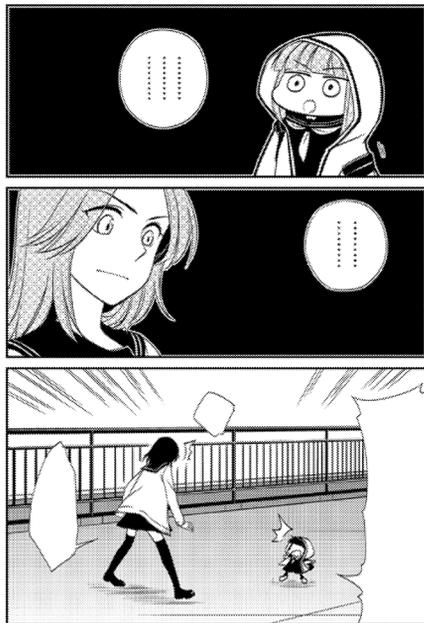
合——故事的结尾。



关于“起、承、转、合”，其实学校的语文课里就教了。编好故事的才能是一个漫画家必不可少的技能！

1.3.4 起、承、转、合在漫画分镜里的意义

由于“起、承、转、合”是基本的法则，相信大家对这个法则早有一定的了解，对于漫画分镜头来说，“起、承、转、合”的意义非常重大。绘制漫画时，每一点每一线都是设计好了再下笔，不像写作那样，所以在漫画分镜头里的意义就在于对画面的选择和分配。叙事方法还有倒叙法、插叙法等。如果不能合理安排画面的信息，读者就无法在脑海中把凌乱的画面组合成一个流畅的故事。



打个比方，你想要画“起”的部分。



那么就要好好地选择和安排画面的要素，去表达“起”的意义。



如果开头没有表述好，就一口气说个不停，读者会变得一头雾水。



同时在开始的地方交代出后续发展的一些客观事物，为下面的画面做好铺垫。

1.3.5 起、承、转、合的具体表现

一般情况下，故事的起、承、转、合是按顺序进行的。



即使是倒叙法，开头的小高潮也只是为了吸引读者、引起悬念设计的，其实小高潮结束以后，故事还是从起开始的，否则读者是无法了解故事的基本信息的。



“转”的存在是因为好的故事必须有转折和冲突等元素。可是转折并不一定是发生在“转”之上的，也可以发生在结局上。例如，结局与高潮之间发生强烈转折，然后故事迅速结束，那么结局本身就是转折了。



这个小四格漫画就已经是一篇完整的故事了。

1. 交代了人物和事情的起因，而地点和时间可以忽略。
2. 发展故事完善细节。
3. 内容自相矛盾产生笑点，算是高潮。
4. 结尾忽然冒出个第三点，这可谓是结尾的转折。

如果再加一个结尾，2和3就能一起算作“承”，故事的结构就又回到了传统的起、承、转、合的结构了，可是这么一来就显得画蛇添足了。所以开头必须清晰，无论是正叙还是倒叙，“起”都必需有，而“转、合”则可以比较模糊，是点到为止还是画蛇添足就要看作者对于故事的把握了。



1.3.6 起、承、转、合在漫画中的实例

在了解了如何分析脚本框架以后，脚本对分镜头最直接的影响及表现，就会体现在节奏的安排上，主要的用大篇幅来叙述，次要的一笔带过，不同的比重分配带来的会是截然不同的效果。

起



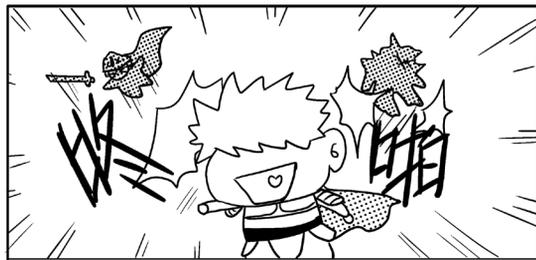
如果用大篇幅来强调开头，那么说明这个故事的篇幅有一定分量；如果开头非常简洁，那么说明故事多数是中篇或短篇的。

承



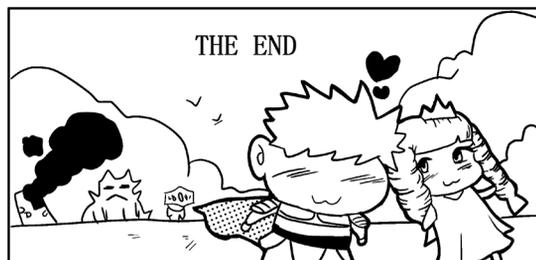
“承”可以带有高潮剧情，但是如果过分地强调，那么后面的“转”就会显得后劲不足，这会严重影响到故事的比重。

转



前面勇者斗大恶魔的故事一笔带过，如果这里用大篇幅强调它半路杀出个程咬金的剧情，自然会形成高潮，故事会更有趣。而如果上一节被强调，这一节一笔带过，那么，这里就已经算是结局的一部分了。

合



故事的结尾总是不宜使用大篇幅的，否则会显得头轻脚重，而且留给读者的空间也不足。

在上面的例子中，如果起和合作为主要内容，这篇故事的表达就会变得莫名其妙，而且如果强调承和转的任何一个环节，那么故事的重点就会被放在别的地方了。

因此为了避免对脚本的理解分歧，在设计分镜头之前，应该按上面讲的起、承、转、合来决定哪一部分作为重点，这样才能真正画好分镜头。

1.4 漫画脚本的形式

1.4.1 漫画脚本的创作过程

显而易见，漫画的脚本形式与电影脚本的形式是非常相似可以借用的。到现在为止，我们已知的漫画脚本形式从本质来说就只有一种，但如果加以细分，则会得到一些不同层次的做法。如果把这些做法看成一个连续的改编过程，我们得到的将是一个漫画脚本的一般创作程序。

最常用的无疑是文学的、剧本的形式。完全用文字写成，清楚地交待人物的特征、时间、地点、事件始末，接下来就是按照场景或镜头交待行为与对话。这种形式是最容易做到的，因而也是一切尝试的基础。当然也有人纯粹用写小说的形式完成脚本，但其结果还要再次改编，中间不免出现误解和分歧。将上面的形式加以进化，加入漫画的镜头理解。在文字叙述中增加对画面气氛的要求、对镜头处理（如分格大小的要求）等。



如果脚本作者和画家联系紧密，脚本中也可以加入人物和场景的初期设定等画面说明。不过除非你已经决定使用这位画家，否则至少这是在做无用功。如果你本身也具有强烈的镜头意识，不妨将脚本完全变成画面形式的，就像电视广告的画面脚本一样，不做画面分格，只用同样大小的格来阐述镜头。这种脚本必须加以注释的是，这里的镜头并不代表最后创作的镜头。

作者不应该受到脚本中镜头感的限制。脚本作者毕竟不是画家，即便是画家本人创作自己的脚本也应该认识到写脚本的自己和画漫画的自己还是有分歧的。这实际上是漫画脚本的最后界线，再向前迈一步就成了草稿。在此建议漫画的作者应该尽量经历这一脚本创作的阶段，而不要一开始就进入草稿的阶段。没有脚本的事先规范，草稿中容易出现不必要的漏洞，而且对于漫画的时间性、流动性和连续性尤其容易把握不足。



1.4.2 漫画脚本的创作形式

漫画脚本的创作形式可以从最初的文学剧本到最后接近草稿的分镜头（不是画面分格）剧本中的任何形式。其应考虑脚本作者与画家之间的合作形式并加以选择。一般来说文字形式的脚本给画家发挥的余地更大，绘画形式的脚本适合合作非常亲密的创作者。

脚本的实际创作

如果细分脚本的创作步骤，我们可以得到下面的几个部分：故事主题、人物、环境设定、风格以及情节和分镜头。由于漫画篇幅的长短不同，对这些利用产生了分歧。

初学者最需要的是精心制作几个短篇，用来锻炼画技，并当作与出版社的敲门砖。

由于短篇很难用来塑造人物，所以制作短篇脚本最主要应该先完成的就风格、主题和情节，继而围绕主题设定人物及场景道具，最后进行分镜头剧本的绘制。这其中，故事主题是重点中的重点，短篇立意是最重要的。



1.4.3 漫画脚本长度的分配

短篇中一般只能容纳一个点状情节，并围绕一个中心展开，甚至可以没有情节，此时的主题当然很重要。

根据脚本合理分配漫画的页码

20~60页的短篇可能出现比较复杂的情节，也可能什么都没有，但是，会有一个高潮（或者比较点题的部分），这是全篇的重心，故事主题就表现在这里。一般把这种高潮做成抖包袱的形式会比较吸引人，当然也可以平铺直叙自然地达到效果。这是具体的作文问题，这里就不详细研究了。值得注意的是，在短篇脚本中，人物和事件是处于从属地位的，这一点很重要。如果不是有很好的处理，违反这个原则，将不容易达到创作的目的和效果。



如果在创作脚本时把情节当作重点，为了讲一个故事、塑造一个人物、描述一个世界，那么，就需要至少一个中篇来容纳。中篇故事的创作主题仍旧很重要，但同时，可以在主题和情节中任选一个作为重点。这是因为，60~200页的作品可以表现出细腻丰富的情节，塑造一个甚至多个完整的人物形象，描述一个完整的世界，而其中所包括的主题将可能不止一个。

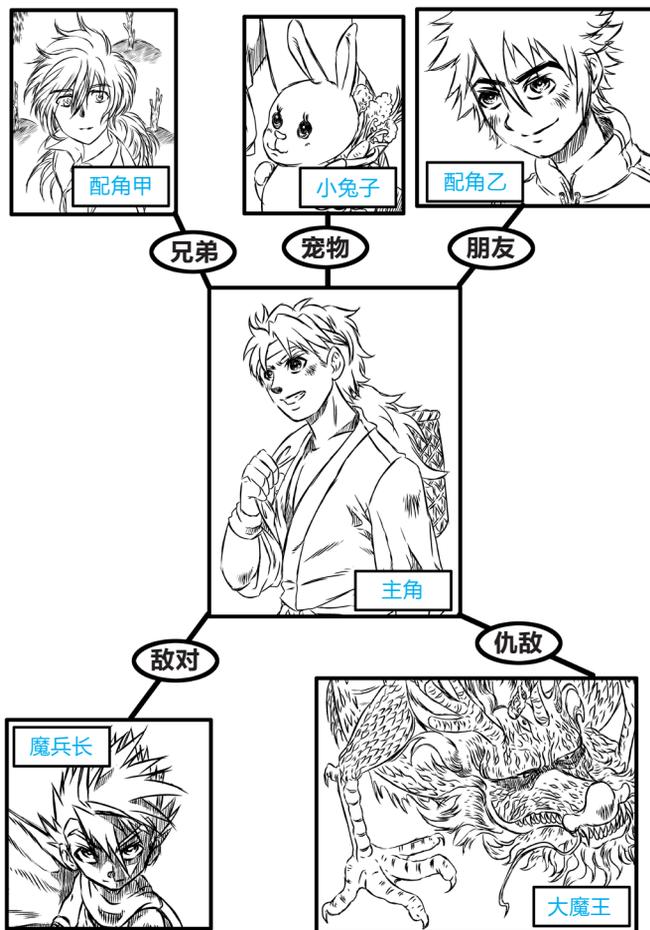
于是中篇脚本的创作就应该首先完成故事的大纲，从而有依据地设定人物和环境，并由这些考虑得很周详的人物来完成情节，最后应该在完成文学剧本的大纲后再进入分镜头剧本的创作，或者只完成详细的文学剧本，直接进入草稿创作。总地说来，中篇故事应该是完整的小说，而短篇则无疑是作文。从商业发表角度上来说，中篇作品已经具有商业价值，可以带来比较持续的读者，并可以经过扩充形成单行本出版；短篇则不具有这种价值，就像作文一样，它只是展示作者实力的手段，也是即将创作长篇故事的探路石。换句话说，短篇是新人的心血，中篇是老手的休闲。



有时候，成系列的短篇或拉长的中篇，形成了很长很长、没完没了的连载，这就是长篇。



在长篇脚本的创作中，人物是长时间伴随读者的密友，是创作的最主要部分。在这里主题是可多、可少、可有、可无的，情节是随行就市、迂回曲折的，它们统统退居到次要的地位。精心设定的人物和环境是赢取读者的最终手段，必须经过精心的设计和讨论，并用不同风格的短篇进行试验，然后才能确定此作品将采用的风格和设定。至于主题，往往要看具体的情况，一般比较商业的作品不可能只有一个主题，经常是在主要的主题周围每一段情节都另有分主题；完全没有主要主题的作品也是可以成立的。



情节方面，往往是在大纲的基础上单集制作，并用数十集形成一个段落。这样做的好处就是可以很好地把握市场，可以将故事无限地延长下去。另外，也存在着每集换主人公的连载，这是一种特例，它实际上是把一种人文精神当作了主人公，这种连载与其说是长篇，倒不如说是短篇集来的恰当。它有一种变形，形式上有持续的主人公，但只起到串联人物的作用，每一集仍旧有自己独立的人物。实际上，长篇连载的创作特点就是在完成长篇的准备工作后，把每一集都当作20~60页的短篇来创作。

1.5 漫画脚本的类别和基本格式

1.5.1 漫画脚本中重点、难点的体现

脚本的创作过程由篇幅长短来决定。短篇强调主题，适合于试验的性质；中篇强调故事的整体性，主题与情节并重，是一种严肃的文艺创作；长篇强调商业性，以人物和各种设定取胜，并由设定产生情节、阐述主题，长篇每一集的具体创作都与短篇类似。

很多人都认为漫画脚本就是像写小说一样，或者像写电影和话剧脚本一样，其实不然。漫画脚本分为两个部分，以下是文本脚本，另一个是绘图脚本。文本脚本是写给漫画作者的，一般不是写给读者看的。文字脚本分为4个小块：故事概况、关键词、人物设定、对话脚本。如果是短篇漫画，就要把这个漫画的故事大概写出来，如果是长篇漫画，可以把一话或者连续几话的故事写出来。写这个故事概况的作用是为了让漫画作者了解脚本作者所要阐述的故事。很多人都认为这个并不重要，但我认为如果不写这个，漫画作者就会偏离脚本作者的初衷，或者会自己有意无意地改变原有的设定。

关键词大家都清楚，例如要画个幻想的故事，就要列出故事中的背景、世界设定、人们的风格。如果是现代的故事，详细一点还要写出故事主人公所住地方附近的建筑物。

人物设定就比较麻烦，要结合绘图脚本中的背景人物设定，（这个以后会说）主要写出主角的姓名、年龄、出生地等信息，详细一点要写性格、星座、口头禅、习惯动作，与故事中其他人物的关系。请注意，就算是配角，只要他会出现、会说话、对故事有一定影响的，都要把设定写清楚，就算他是卖冰激凌的。这些设定是为了以后写剧情或画漫画时，不会使人物或者世界观出现偏差。有时会遇到，这个人物在前几话里是讨厌咖啡的，但后来不知怎么回事就养成了边说话边喝咖啡的习惯。



1.5.2 脚本中的角色对白与肢体语言

对话脚本，就是描写人物对话或声音的脚本，一般采用表格的形式进行表现。对话脚本分为这几个部分：页码、对话数、对话、说话者、动作、其他。因为一部漫画有得多页，对话也有不同，所以一定要写页码。



对话数是为了以后与他人讨论更改的时候，只要说出对话所代表的数字。对话就是人物的对白，有时候像“咻”、“嗒”、“咣”等拟声词也要写出来。说话者就是讲这句对白的人。动作是为了分镜的时候能更好表现人物动作所做的注释，例如：一边说一边端起咖啡喝。其他这一栏其实是对这句对白进行其他的注释，例如：这句对白要用爆炸形的对话框。



漫画脚本除了文字脚本外，还有绘图脚本。

绘图脚本基本有分镜草稿、人物设定、背景设定。分镜草稿绘制基本上在什么地方都可以做。一般是一张A4纸分成4个长方形来画，就是横对折再竖对折。4个长方形分块分别代表漫画的四个面，因为这样做能节省纸张，在绘画方面越小越模糊的往往能激发灵感。