

<<新世纪卡通漫画技法5>>

图书基本信息

书名：<<新世纪卡通漫画技法5>>

13位ISBN编号：9787500678694

10位ISBN编号：750067869X

出版时间：2008-4

出版时间：中国青年出版社

作者：塚本博义 编

页数：260

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<新世纪卡通漫画技法5>>

### 内容概要

本书就是从电影中获得灵感，将电影的表现手法运用于漫画，从而加强漫画的表现力。

怎样表现故事中角色的心理状态？

怎样通过有效的情节发展来吸引读者？

通过场景的串联来使故事情节富于变化，这种处理方式是可行的。

请您把自己当作导演，以越过视窗从摄像机镜头中观看的心情来阅读漫画。

如果视点能够冷静下来，将“场景”作为漫画来对待，大家的表现空间就会得到拓展。

从很久以前开始，许多画家就开始在漫画制作中借鉴电影的表现手法，每一位画家都以自己的方式来消化这些表现方法，从而促成了漫画的产生和不断地发展变化。

## <<新世纪卡通漫画技法5>>

### 书籍目录

电影与漫画的编排有什么不同？

将电影手法灵活地运用到漫画中吧！

序言CHAPTER 1 将电影手法灵活地运用到漫画中吧！

电影手法 × 漫画手法 编排的共通点与差异 电影与漫画的编排 学习摄影像操作的基础知识 摄像操作基础 摄影与编辑基础 漫画独有的编排方式 1.学习切分场景框的基础知识 2.表现台词与声音 漫画绘制工具CHAPTER 2 从分镜头脚本中学习吧！

分镜头脚本 蒙太奇 场景切换镜头 拉近镜头的编辑 拉远镜头的编辑 跳跃镜头的编辑 交叉式蒙太奇 复现式蒙太奇 脚部 - 全身/出场场景的表现 高角度 低角度/出场 退场 全身 特定/心理描写 鱼眼镜头/表现速度感 横摇/强调主观意识 直摇/表现身体特征 推镜头/快速逼近\_冲突 拉镜头/表现场景情况 推拉镜头/追踪 机位升高/发现 机位降低/发现 后退/强调人物与建筑物的关系 从空中降至地面/引向舞台 鸟瞰视点/展现眺望到的景象 从宇宙切入/建立镜头 背光 聚光 曝光 散焦/聚焦 倾斜镜头 旋转镜头 画面切分 画中画 冲破画面的边框 上下相对/表现对立关系 视点切换/表现人物所见的情景 视点切换/道具特写 视点切换/从物体的视角进行表现 视点切换/增强现场感 视点切换/指向\_ ÷ 回头寸出场 视点切换/表现内外的对比 视点切换/车内与车外 叠加成像 遮光罩/主观镜头 窥视 媒体/表现真实性 广告牌/表现名人与普通人的对比 同时表现/情节交叉 表现紧张的一瞬间 慢动作/残像 表现动作的连续与加速 表现心中的意象 强调表现人物见到的物象 将意象融入天空 搭配1 搭配2 搭配3CHAPTER 3 场景分框电影院 将影像效果运用于漫画的制作中 场景分框电影院1 魔法师之夜 制作 场景分框电影院2 朋友的森林 制作 后记

<<新世纪卡通漫画技法5>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>