第一图书网, tushu007.com

<<漫画的创作-故事情节篇-卡通漫画>>

图书基本信息

书名：<<漫画的创作-故事情节篇-卡通漫画绘画技法>>

13位ISBN编号：9787538148558

10位ISBN编号：7538148558

出版时间：2006-12

出版时间：辽宁科学技术出版社

作者：菅本顺一

页数：142

译者：陈庆

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

内容概要

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家？
心动不如行动呦！
　　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！
　　本书是由有丰富教学经验的日本著名漫画家菅本顺一撰写的，内容精要，可读性强，再加上另一位著名漫画家川西干生画插画，详细展示了各种漫画故事创作的基本技法，是漫画实学者极度佳之参考书。
本书是颇上少见的全面教导创作漫画故事技法的一本好书。
作者指引精确，内容分门别类，有系统地将各种创作漫画故事的技巧全面介绍，使读者能清晰地掌握各种漫画故事创作技法。

作者简介

作者：(日)菅本顺一 译者：陈庆

书籍目录

第1章　角色篇　1.创造主角　2.主角包含自己的影像　3.把自己的优点注入主角中　4.主角要抱有目标　5.情人角色是自己的心仪的对象　6.把自己的喜爱注入配角中　7.情人可以多至三个　8.情人是主角的唯一知己　9.建立反角　10.反角可以取材于你最讨厌的人　11.把自己的缺点统统放入反角中　12.反角和主角的行为相反　13.配角和位置生很重要　14.副角是主角的辅佐　15.创造出具备人见人爱的魅力角色第2章　剧本篇　1.起承转结已经过时　2.主角是剧本中的皇帝　3.头场由事件开始　4.反对主角的角色出场　5.给剧本加入“为什么”　6.营造高潮迭起的场面　7.埋下伏笔　8.向高潮展开　9.和最大的反面人物决斗的高潮　10.在高潮处点出主题　11.高潮处要减速　12.终场要描绘主角的心情　13.从终场开始构思　14.短篇从转后开始　15.长篇作品可从远离主角目标的位置开始第3章　桥段•分幅篇　1.漫画取决于桥段.　2.漫画用的桥段方式　3.桥段用以给主角解困　4.结束剧本终结也靠桥段　5.以桥段为中心分幅　6.根据主角的心情来分幅　7.分幅要表现出故事的趣味性　8.分幅时不宜用反景的方法　9.两页中的要加入一幅精彩的画面　10.分幅要有节奏感　11.在分幅中要突出自己的特点第4章　题材•原著的写法　1.和时代共进的题材　2.使用新题材增加新颖感　3.校园作品也需用新的小道具　4.科幻、幻想的题材要设定确实的环境　5.运动剧本用新颖的角色　6.历史剧要有相关历史考证和人物　7.教材式的作品必须有确切的知识性　8.读者容易接受原作以电影剧本形式出现　9.用文字绘图　10.漫画原著的写法　11.原著作者创作了令漫画家吃惊的作品

第一图书网, tushu007.com

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