

<<日本经典动漫技法教程>>

图书基本信息

书名：<<日本经典动漫技法教程>>

13位ISBN编号：9787515312743

10位ISBN编号：7515312742

出版时间：2013-4

出版时间：中国青年出版社

作者：田中裕久

页数：183

译者：丁莲

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>

<<日本经典动漫技法教程>>

内容概要

大量的短篇漫画创作练习是许多优秀漫画作品诞生前必不可少的基础训练。本书根据短篇漫画的创作过程，从剖析短篇漫画的各种基本要素开始，详细讲解了漫画故事的创意构思、情节构成、角色设定、插曲添加等创作技巧，强化对短篇漫画创作要领的全面掌握，有助于激发读者的创作灵感，为漫画初学者打下坚实基础。

<<日本经典动漫技法教程>>

作者简介

田中裕久

1975年生，毕业于上智大学文学系，且修完了上智大学专攻国文学的博士研究生的前期课程，历任漫画专业学校的情节、角色讲师，后建立了海豚漫画更新学院M.B.A. (Manga Brushu-up Academy)，担任法人代表。

目前正以实践性的漫画教育为目标参与各种活动。

<<日本经典动漫技法教程>>

书籍目录

本书的使用方法

chapter01 解剖短篇漫画

01 什么是短篇漫画

02 短篇漫画的构成要素

03 实践1：制作“二页漫画”

04 实践2：制作16页漫画

05 三种基本的短篇漫画

06 将短篇漫画作为“企划”来思考

chapter02 推敲创意，制作设定

01 不再为构思创意而头疼

02 用创意公寓来收集创意

03 用角色诱导表来制作精彩的场景

chapter03 情节的构成

01 提高情节构成能力的训练

02 页数和情节构成要素的数量

03 故事中时间跨度长的情节

04 故事中时间跨度短的情节

05 用来使故事情节更紧凑的两个窍门 06 用图画来展示序曲

07 给情节注入精彩元素

chapter04 树立角色

01 创作魅力十足的角色

02 信念会成为角色的脊柱

03 将主人公塑造成坚定果断的角色

04 吸引人的角色

05 撰写一周左右时间的创作日记吧

chapter05 添加插曲

01 应该描绘的插曲是什么

02 2.5次元的插曲

03 对插曲进行素描

04 制作伏笔

工具、范例

漫画制作工具

16页漫画《战斗泳将》

后记

<<日本经典动漫技法教程>>

章节摘录

版权页：插图：1 构思创意、制作设定 要想制作漫画，第一件要做的事就是想出一个好点子。

虽然这个流程可以由作者单独来完成，不过为了获得优秀的创意，有时候还是需要让作者和若干有一定创作经验的人来一起完成这个流程。

这次我们就出作者柳泽和海豚M B.A的学生一起构思了创意。

首先，我们在教室的白板上写上这部漫画的页数——16页。

然后，我们就这部作品的定位进行讨论。

【作品的定位】因为用16页很难创作出所有人都认同、令所有人都感动的故事，所以我们只需要制作单纯明快的内容即可。

如果故事时间跨度长的话，就要用较多页数去说明情节，所以我们要制作时间跨度足够短的作品。

参加这次构思创意会的学生围绕着“该制作成什么样的故事”这一点展开了思考，不过没有人能立刻想出创意来。

因为这种情况下会很难确定大家的讨论目标，所以我们尝试加入了少许限定条件。

在那个高中，每年都会举行一次仅限男生参加的忍耐力大赛。

在淘汰赛中胜出的主人公和情敌，以可以跟可爱女生交往的权力为赌注，进行了决战。

决战内容就是将脸埋进洗脸盆中，看谁憋气的时间更长。

这是我的一个学生想出的创意。

主人公和情敌为了争夺跟可爱女生交往的权力而对决。

这个模式颇为标准的构思还算不错。

但是从漫画的角度来考虑，“将脸埋进洗脸盆”这个构思缺少动态，不够吸引眼球。

这时候，为了让创意能进展下去，我们就要考虑“既然如此，那什么样的对决画面才会好看呢？”这是其他学生想出的创意。

如果几个人一起思考创意的话，就可以对其他人的创意进行补充。

这样，只要不弄反方向，就能让创意不断前进、变得丰满。

比起将脸埋进洗脸盆中，让主人公和情敌在学校的泳池进行游泳对决，画面确实会更好看。

这个创意是否真的有作为漫画画出来的价值？

我们可以冷静下来后再进行思考。

现在我们先尝试进一步扩展这个创意。

作为舞台的泳池，要设定成何时、何地 and 何法才比较有趣呢？

以下是作者的创意。

元旦前夜，在高中学校的户外泳池中、在众多观众的围观下，以跟女主角交往的权力为赌注，主人公和情敌将要进行一场游泳对决。

这就是最后成型的创意。

因为这个创意是作者想出来的，而且他本人也有想要将其画出来的意愿，所以我们决定这次就将这个创意转化为作品。

2 制作大纲 作者要将大家想出的创意整理成大纲。

我建议这时最好将大纲写成一条一条的形式，因为这样做有利于作者在脑中对外纲进行梳理。

首先，要从故事框架构成的角度，整理确定创意时没有涉及的部分。

比如说，既然能让两个男生为了自己在元旦前夜进行游泳对决，那么这个女孩子到底是什么样的呢？

比如说，主人公和情敌都是心甘情愿地认同了这个比赛吗？

这些疑问我们都可以在大纲中一一解决。

<<日本经典动漫技法教程>>

编辑推荐

《日本经典动漫技法教程:短篇漫画绘制基础》为你呈现各种加强实践性的漫画制作工具！

<<日本经典动漫技法教程>>

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>