

<<制造漫画>>

图书基本信息

书名：<<制造漫画>>

13位ISBN编号：9787115222152

10位ISBN编号：7115222150

出版时间：2010-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：[美] Scott McCloud

页数：253

译者：张明

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>

<<制造漫画>>

前言

在任何一家规模较大的书店中，都可以发现众多可供漫画艺术家阅读的指导性图书。翻开这些书，你将看到如何绘制MANGA中女学生的服饰、超级英雄的肌肉，以及五连续故事漫画等的详细指导内容。

这些书能够告诉你所有他们认为你想要知道的内容——如何像你喜欢的艺术家那样创作漫画。

这些书可以说做得非常到位，但是还有一些东西他们并没有告诉你。

事实上，要将他们没有说明的那些有价值的秘密总结起来的话，足足有一本书的内容之多。

如果你曾经认为创作漫画不仅仅是对已有绘制风格的模仿。

而是应该涉及更多的内容，那么这本书正适合你。

本书中，我尽最大努力将自己在其他图书中没有看到的关于叙事技巧的方法全面总结出来。

<<制造漫画>>

内容概要

本书是一本非常贴近漫画创作的教学用书，作者通过形象化的角色来叙述自己的创作观点，循序渐进地带领读者探索漫画的创作方式。

本书内容详尽，包含画格场景设计、面部表情刻画、肢体语言表述、页面布局、故事情节构建、创作工具的选择及个人漫画风格的定位等很多读者渴望提高自身能力的内容。

本书语言幽默诙谐，用看似非常简单的说法展示了漫画中所蕴含的极深的艺术魅力，同时向读者展示了如何通过文字与图片完美地诠释漫画这种艺术形式。

本书非常适合于动漫爱好者、插画爱好者，以及相关专业的学生和工作人员阅读，也适合动漫相关专业作为培训教材。

<<制造漫画>>

作者简介

Scott McCloud(斯科特·麦克劳德), 1960年出生在美国波士顿, 15岁就立志成为职业漫画家, 1984年以漫画《Zot!》出道。

斯科特·麦克劳德以漫画理论闻名——从事教学和演讲多年。

他编绘的《理解漫画》(Understanding Comics)系统地介绍了漫画的发展沿革、艺术语言、表现手法, 是一本向大众普及漫画艺术的入门作品——它用简单的画面告诉人们, 漫画不是宅男的读物, 而是一种拥有强烈表现力的艺术形式。

这部作品浅显易懂, 成为深受漫画创作平面设计、游戏设计和网页设计人员欢迎的经典教材。

<<制造漫画>>

书籍目录

导言 1第1章 用图片写作 8 清晰性、说服力和强度 8 漫画的5种选择 10 时刻选择 11 连点成线 14 6种转换 15 框架选择 19 距离、角度和P.O.V 20 创建快照 22 读者角度 24 图像选择 26 文字选择 30 流程选择 32 视线引导 33 超越页面本身 36 5种选择的联系 37 工作方法 38 画格到画格的创作 39 清晰性和强度 45 强度和说服力 53 小结与练习 54第2章 关于人类的故事 58 角色设计、面部表情和肢体语言 58 对称性和可识别性 59 赋予角色生命的3个步骤 62 角色设计 63 内心活动 64 视觉差异 70 表达型特质 76 面部表情 80 情感交流 81 表情的类型 83 基本情绪 83 过渡表情 84 混合表情 85 身体状况 87 脸——直接的专用信号 88 绘制表情 92 面部肌肉的刻画 94 肢体语言 102 表情差异 103 肢体语言所传达的关系类型 104 高度和地位 105 距离和关系 107 不平衡和不满足 109 其他关系 111 手的姿势 112 身体绘制 114 利用人体解剖学知识 114 姿势的重要性 115 面部表情和肢体语言结合使用 116 深入创作 120 小结与练习 122第3章 文字的力量 128 平衡和完整性 128 7种图文结合类型 130 文字具体 131 图画具体 133 图文皆具体 135 图文交叉 136 图文相互依存 137 图文相互平行 138 蒙太奇式图文混合 139 7种图文类型的使用 140 文字气球 142 气球形状与风格的定位 142 文字气球与氛围的融合 143 气球文字的重点强调和示例 144 声音效果 146 作家与画家的协作 148 创作自己的故事 150 文字与图画的结合 152 小结与练习 154第4章 构建世界 158 身临其境 158 快速建立定场镜头 160 画格序列 166 漫画创作中的简单抽象主义 169 透视法 170 非西式选择 171 西方透视法 172 透视法在漫画中的应用 173 即兴创作 174 引用和研究 176 不仅是“背景” 178 小结与练习 180第5章 绘画工具、技巧和技术 184 基本绘画工具 185 传统绘画工具 188 基本设备 189 各式各样的画笔 190 传统文字形式 195 数字创作 196 从数字到印刷 198 从数字到屏幕 200 文字的设置 202 硬件设备 204 出版选择 206 谁是主人 207 小结 208第6章 漫画中的个人定位 212 发现你的风格 212 理解MANGA 215 理解流派 224 理解漫画文化 229 博取众家之长 238 小结 240第7章 创作漫画 244 创作优秀的作品 244 漫画的新旧市场 246 轮到你了 249 小结 253

<<制造漫画>>

章节摘录

我先开始一些大胆的假设！

我在页面1上描述的这种漫画不是唯一的一种（事实上，我们将在第6章中谈论一些漫画家具有非常不同的目标）。

但我确实认为这是我们大多数人的起始目标：讲述一个完全吸引读者的故事。

这通常是因为我们曾经作为读者的经验让我们将漫画放在第一位。

讲故事是漫画存在的理由。

让这些故事变得无法忘怀、令人感动和让人陶醉的驱动力在于为漫画赋予当前形状的东西，即使太多的艺术家未能完成这一使命。

就像学习性一样。

即使生小孩是你头脑中的最后一件事。

理解人类性行为仍然始于生殖系统。

导言第2页画格2——自学不是开玩笑。

我正计划将一本巨大的图像小说作为我的下一个人项目，创作此书已经帮我为此做好准备。

我有很多坏习惯要戒掉！

导言第5页画格1——关于我的示例。

这本书是黑白的。

大多数示例都来自图像小说、MANGA或连环画。

它们都是可复制的黑线作品。

大多数网络漫画、超级英雄漫画或欧洲古典漫画都是彩色的。

而且难以复制，所以你将不会看到太多那样表现的作品，除非这些主题直接出现。

这不是我的个人偏爱，而只是尽量地保持示例清晰可读。

大多数观点都应该适用于所有类型的漫画。

也就是说，如果我可以挑选我欣赏的一幅漫画来阐明某个观点，那么我可能就会这样做。

<<制造漫画>>

媒体关注与评论

“只有Scott McCloud才能以这种方式将自己的想法组织起来。

作为一名漫画家，Scott的才能不仅使他具备外行人所没有的深刻洞察力，而且赋予他将这种力量展现给整个世界的能力。

本书能够引起强烈反响吗？它能够如《理解漫画》一书那样广受欢迎吗？很高兴地告诉大家，两个问题的答案都是肯定的！”

——Jeff Smith如果你阅读、编写、讲授或者绘制漫画，如果你有这个愿望。

或者如果只是想看看大师级的人物是如何看待漫画的，那么你必须读一下这本书。

”——NeilGaiman “对于真正的漫画鉴赏家来说，《理解漫画》是一本必读书籍。

”——JimLee “简单地说，这是我遇到的对漫画这种媒介最好的解析。

强烈推荐。

”——AlanMoore

<<制造漫画>>

编辑推荐

《制造漫画》：揭示卡通、漫画和图形小说叙事技巧的秘密《理解漫画》作者——Scott McCloud倾力打造亚马逊动漫类畅销图书学习如何……选择合适的时刻去阐明故事并增强其阅读性。

设计人物动作并将读者的目光导入到书中的每一页中。

选择相辅相成、表现一致的词语和图片。

创建多种引人注目的新角色。

熟练驾驭角色的身体语言和面部表情。

创建能够引起读者遐想的丰富、真实的世界。

选择合适的创作工具。

操控众多的漫画风格和流派。

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>