第一图书网, tushu007.com

<<7天学会写动漫脚本>>

图书基本信息

书名：<<7天学会写动漫脚本>>

13位ISBN编号：9787508836966

10位ISBN编号：7508836960

出版时间：2012-7

出版时间：龙门书局

作者：星山博之

页数：224

字数：246750

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

在创世的伊始，上帝用7天时间创造了光、苍穹、海洋和生命。
那我们可以用7天创造什么？
现在静静躺在你手中的这《7天学会写动漫脚本》将会告诉你，七天的时间能够构筑起一个怎样精细而又宏大的动漫世界。
作为大众文化的一个分支和载体，动漫早已褪去了曾经只是作为面向孩童读物的青涩面貌，深受各个年龄阶层人士的喜爱。
动漫不仅是一种娱乐方式，更是一种复合的艺术形式，从艺术的一个角度展示人类的文化与文明、反映人类的精神世界。
而动漫脚本作为动漫的骨架，起着不可或缺的灵魂作用。
只有拥有一个优秀的脚本，才能呈现出一部完美的动漫作品。
当你翻开这《7天学会写动漫脚本》的时候，星山博之先生将会把他创造动漫脚本世界的7天向你娓娓道来……

作者简介

星山博之（1944～2007年）
出生于日本东京，脚本作家。

主要作品有《姆明》、《敌超人神宝3》、《敌钢人泰坦3》、《机动战士高达》、《敌机器人特莱德G7》、《福星小子》、《太阳之牙·达格拉姆》、《超时空要塞》、《银河漂流华尔芬》、《搞怪拍档》、《鬼太郎》、《甜蜜小天使》、《我是西瓜刨》、《闪电霹雳车》、《四驱兄弟》、《倒A高达》等。

<<7天学会写动漫脚本>>

书籍目录

序章 “ 想表达自己某种想法 ” 的人第一天 入学说明第1项 《银河漂流华尔芬》诞生的瞬间第2项 环绕着脚本作家的人们第3项 脚本作家都做些什么工作第4项 动画不是一个人炼成的第5项 脚本也不是一个人炼成的第6项 “ 原创 ” 与 “ 原作 ” 大有不同第7项 动漫=模拟信号、 漫画=数字化第8项 模拟信号=通过时间的流逝表达感动第9项 动漫中的表现速度非常快第10项 动漫是日本人可以做得出的 “ 外国电影 ” 第11项 恰恰是在虚构的世界里才能描绘日常生活第12项 外国电影是学习的样本第13项 记录一部外国电影来感受 “ 模拟信号 ” 第二天 要有作者的视点第1项 从零开始第2项 用要点表达想要讲述的东西第3项 《高达》的要点是什么?第4项 从日常生活中攫取灵感第5项 埋没其中第6项 旁观者的视角=基本中的基本第三天 创作角色第1项 主人公=视角的设定第2项 记号第3项 记号在脑海中挥之不去第4项 开拓记号之外的另一面第5项 不要自上而下地俯瞰角色第6项 使角色具体化的做法第7项 配角的布置第8项 用其他角色烘托人物个性第四天 创作情节第1项 情节是什么?第2项 《阿姆罗与母亲的重逢》的诞生背景第3项 起承转合第4项 情节笔记第5项 节奏第6项 模拟信号的进程第7项 不轻易改变时间的进程第8项 创作好后让自己休息三天第五天 创作脚本第1项 严守时间表第2项 脚本的书写格式1第3项 脚本的书写格式2第4项 给台词一种节奏感第5项 回应的效果第6项 提炼想表达的内容第7项 措词第8项 流行语第9项 噱头第六天 锤炼细节第1项 修改脚本时的基本态度第2项 重新审视细节第3项 作为设计图的脚本第4项 “ 旁观者的视角 ” 的实例第七天 补充讲义第1项 策划书的写作方法第2项 脚本作家是合作作业者第3项 创作脚本时的交流1第4项 创作脚本时的交流2第5项 成为脚本作家之道第6项 著作权和合同第7项 自我管理第8项 面向儿童的行业结束语寄语资料资料1 电视动漫《机动战士高达》第13话完成稿脚本《阿姆罗与母亲的重逢》资料2 电视动漫《机动战士高达》第13话录音脚本《再会,妈妈……》(修正版)资料3 电视动漫《闪电霹雳车》策划书资料4 电视动漫《银河漂流华尔芬》策划书

章节摘录

版权页： 插图： 第7项 配角的布置 把主人公以外的角色都背景化是不行的。
主人公身上发生了一件事，而其他一些人物仅仅是作为事件的背景而存在。
比如说，有一位很擅长并执著于带球前进的足球选手K。
K一边控制着足球，一边在球场上驰骋，他经过的选手A，B，C都只不过是一个背景，A，B，C并没有给K造成任何影响。
观众们不会记住他们，即使把A和B互换位置，也不会使剧情有任何变动。
所以在写剧本的时候，尽量不要写这些纯粹背景式的人物。
配角产生于深层挖掘主人公的过程中。
正如本章一开始所写的那样，以“第二天”中讲述的“旁观者的视角”出发来设定配角的话，主人公的形象就会鲜明地浮现出来。
以刚才举的选手K为例，为了突显K带球前进的精湛技术以及他对这项技术的执著，我们可以设定一个不擅长跑步但传球技术很厉害的选手J来做陪衬。
这样一对照，就能清楚地体现出K带球前进的精彩之处了。
此外，我们还可以让把K的跑步姿势和各色选手作对比并加以评论的教练L出场。
那么K带球跑以外的方面也能受到关注。
K的比较对象增加了，K四周的世界也会更加深层次化。
于是K的个性就能更好地显现出来。
在“第六天”中，我还会通过《高达》的出场人物来举例介绍持有“旁观者视角”的角色的引入。
在实际写剧本的时候，经常会出现所有的出场人物看起来都一个样子的现象。
特别是刚开始创作剧本的新手。
这是因为作者没有对剧中角色投入自己的感情。
在这种情况下，包括主人公在内，所有的角色都沦落为一种没有感情的无机物。
作为应对方法之一，首先你可以把自己在现实中遇到过的人、经历过的事情投影到角色中去，在剧本中投影自己的人生，就能让自己的感情融入到角色中去。
我看过一个外国电影，其中有一个一对情侣离开车站的情景。
站员以欧式的寒暄方式向情侣问候道“您好”。
后来这对情侣在暂时地分别，依依不合地各自远去。
这时站员又一次向他们重复了一遍“您好”。
然而这次的“您好”已经不再是一句单纯的寒暄语了。
因为随着时间推移，情景改变，这句话中包含了万般感慨。
这个情境一定是融人了作者自己经历过的感情。
只要作者给剧中人物注入灵魂，那么无论是多不起眼的配角都会成为让人无法忘记的存在。
脚本写手对角色没有丝毫的眷恋之情就去创作脚本是一件非常不幸的事。
总之一定要试着创作自己喜爱的角色。
可遗憾的是，即使是专业编剧也依旧会经常忘记这一点。
第8项用其他角色烘托人物个性 我举一个例子来说明通过与别的角色作对比以突出某个角色个性的手法。
首先是《机动战士高达》。
由于这是一部合大家之力完成的作品，所以我在此只讲述由我主导完成的部分。

编辑推荐

《7天学会写动漫脚本》作者星山博之从自身体会出发，分阶段教授读者动漫、漫画基本技能知识以及动漫脚本、漫画原作的创作方法，把动漫、漫画创作内幕完全暴露给你！

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