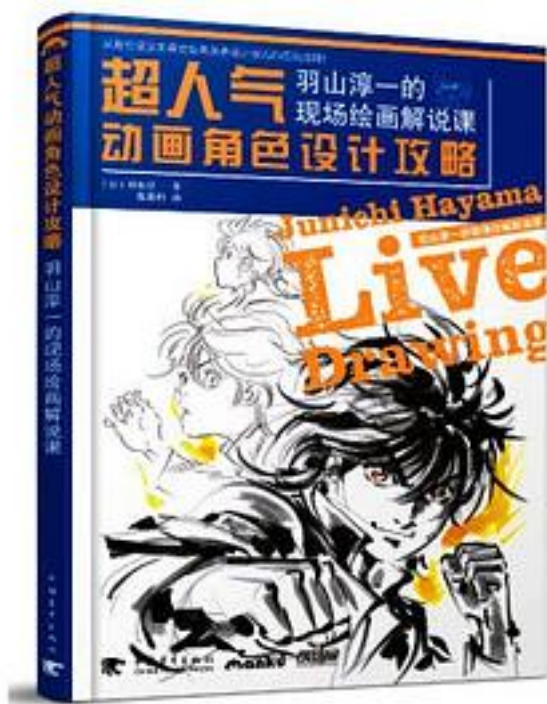


超人气动画角色设计攻略



[超人气动画角色设计攻略 下载链接1](#)

著者:[日]羽山淳一

出版者:中国青年出版社

出版时间:2016-9-1

装帧:平装

isbn:9787515344140

本书是一本介绍动画角色设计的专业教程，由日本一线人气原画设计师羽山淳一亲自编写。本书采用特殊的体例方式讲解，由编辑确定设定的主要内容，然后由作者现场作画，本书的知识点非常丰富，涵盖了动画角色设计的所有关键点，每个重点角色都有丰富的体例，并配合细节的描绘关键点，给读者详细解析了16种人物角色类型的绘制技巧。

作者介绍:

羽山淳一，高中毕业后，于1984年进入mush onion

production工作。1984年以动画“Gu-Gu Ganmo”出道，在1990年的OVA“BE-BOP-HIGH SCHOOL”中首次担任角色设计。1987年，因初次担任作画监督的作品“北斗神拳2”而受到关注。现为自由职业者。

目录: 羽山淳一作品介绍 002

原创故事板

近未来的校园战争

进击的高中（序章） 012

什么是“羽山淳一的现场绘画讲解”？ 020

动画的制作流程 021

基本技法 022

不同骨骼构造的身体画法 023

不同表情的脸部画法 男性篇 024

不同表情的脸部画法 女性篇 026

通过局部表现角色特征 028

通过特征展现角色间的差异 030

实用小窍门 032

实用动画技法

基本动作1 跑步 034

错误的技法——跑步 036

实用动画技法

基本动作2 起立 037

实用动画技法

基本动作3 举起重物 038

好莱坞电影中的常用技巧！！

三点着陆 040

本书所用的原创故事梗概 040

001英雄类型（男主角） 043

002猎头类型（总司令官） 053

错误的技法——回头 058

003局外人类类型 059

符合角色身份的动作绘画技法

以Character003为例 起立（应用篇） 068

004博士类型 069

错误的技法——被覆盖的手 076

005女主人公类型 077

错误的技法——入镜 086

006小不点类型 087

符合角色身份的动作绘画技法

以Character006为例 跑步（应用篇） 094

007大力士类型 095

以Character007为例 举起重物（应用篇） 104

008母性类型 105

Column 02 残像技巧 110

009学生会长类型 111

错误的技法——出镜 116

010女教师类型 117

Column 03

成为角色设计师或动画作家的必备技能 122

011反面角色-不良团体头目类型 124

012反面角色-不良少女类型 128

013反面角色-不良团体大块头类型 132

014反面角色-中层骨干类型 136

015反面角色-谋士类型 138
016反面角色-终极BOSS类型 140
角色群像 142
制作动画开篇部分的故事板！ 144
原创故事板
近未来的校园战争
进击的高中 145
软笔的绘画技法 158
羽山淳一派 软笔角色设计的世界 160
访谈 羽山淳一×马越嘉彦 161
探访羽山淳一的工作室 168
日常所用的工具 170
参考资料介绍 171
动画的制作流程 172
动画制作的技术人员 173
绘画（原画、动画）专用语 174
· · · · · (收起)

[超人气动画角色设计攻略_下载链接1](#)

标签

绘画

动画

设计

绘画基础

绘画学习相关

日本

漫画

购于当当

评论

羽山淳一画技太厉害了

错误示例很有帮助

整本书写得非常理性，很有逻辑，让我有种看米国人写的书的错觉。那几个错误范例，更是经典到不行。

羽山淳一拯救我于水火之中。

太强了！细节见功力！

[超人气动画角色设计攻略 下载链接1](#)

书评

[超人气动画角色设计攻略 下载链接1](#)