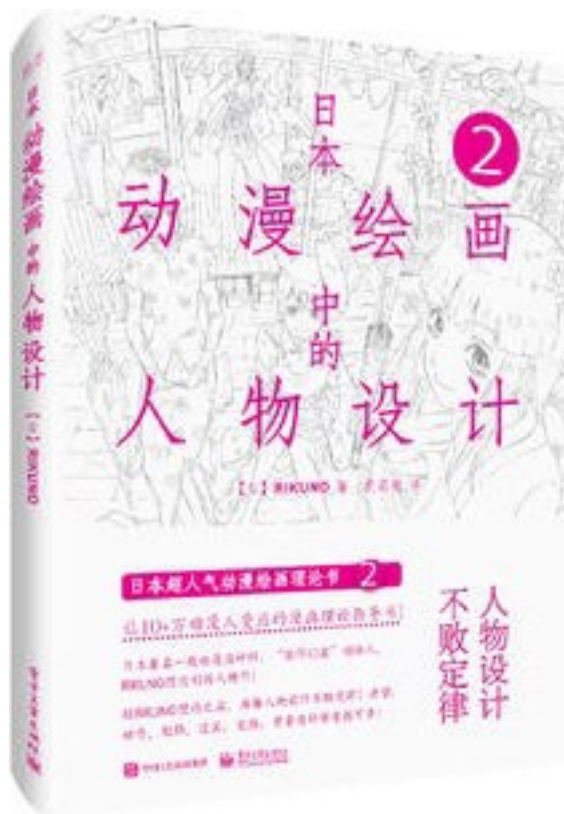


日本动漫绘画中的人物设计



[日本动漫绘画中的人物设计 下载链接1](#)

著者:(日) 上村雅春

出版者:电子工业出版社

出版时间:2018-10

装帧:平装

isbn:9787121351136

本书是作者继《日本动漫绘画中的线条设计》之后的又一部力作，RIKUNO漫画理论后再推“人物设计不败定律”，作者结合多年的动漫人物设计经验，详细介绍了人物造型设计、形态、服饰、道具、背景等方面的设计原理，告诉读者如何设计出一个让观众喜欢的角色。

作者介绍:

上村雅春英文名RIKUNO，绘画专业学校毕业后，顺利通过Production I.G新人录用考试。在I.G工作9年后独立。现在是自由动画制作人、插画家、绘画讲师，也从事梦宝谷的人物设计工作等。

目录: 序章 学习画画这件事 1

0-01 骑单车玩杂耍理论 2

0-02 比较理论 6

0-03 否定连锁理论 9

0-04 “教学”的意义 11

第1章 人物设计的基础 17

1-01 人物设计与市场分析 18

1-02 人物设计/倾向与分析 38

1-03 极点理论 50

1-04 吉祥物理论 54

第2章 人物设计的意义 61

2-01 原创人物的必要性 62

2-02 人物著作权的持有顺序 64

2-03 人物设计与金钱 66

2-04 F值理论 68

2-05 人物设计与实践 82

第3章 人物与构图 107

3-01 构图基础 108

3-02 构图模式 116

3-03 看不见的透视理论 128

3-04 现实空间的透视 132

3-05 透视森林 140

3-06 背景与世界观 163

第4章 人物与跃动感 177

4-01 人物 腿 178

4-02 人物 嘴 189

· · · · · (收起)

[日本动漫绘画中的人物设计_下载链接1](#)

标签

绘画

漫画

透视

设计

方法

T绘画理论

B插画设计

评论

不建议购买。如果说上一本是老少咸宜的入门优秀作品，那这本则完全进入日本漫画的比较专业向的领域了。认真分析的话，这本书的目标受众大致是正要入行漫画界或已经入行1-2年的新人——其中很多理论和经验对于大多数爱好者来说，不过是屠龙之技罢了。

第一本书还是有一些干货的，这一本感觉全是口水话。

赞，希望文中提到的画师之乡也翻译出版一下

那本蓝的可以买，这个除非有券没地方用，不然还是算了。

两星给专业度，不能再多了。
本想着给自己的游戏画立绘，去某宝买本角色设计书辅助一下。买来了销量最高的这本人物设计……然而前3/4全部在讲市场理论、教别人画画的技巧、人物设计的意义、透视结构……最后的1/4终于开始讲实战了，又是水得不能再水。
全书讲了一堆一堆日本业界的技巧和规则，一种我就使劲讲理论，雨你无瓜的既视感。
不建议想要入门动漫人设的小伙伴买。

[日本动漫绘画中的人物设计_下载链接1](#)

[日本动漫绘画中的人物设计_下载链接1](#)