

# 动画师究极养成班



[动画师究极养成班\\_下载链接1](#)

著者:尾泽直志

出版者:7-09999

出版时间:

装帧:

isbn:9789867039170

◎卷头特集一透过实际作品来观察人物性格与动作

Vol.01从《Chobits》电玩版来观察人物性格与动作

## Vol.02尾泽直志的原创角色作品集

### ◎Part00—创作动画的乐趣

00-01 不单纯是动作的动画

00-02 投入感情赋予角色生命

COLUMN01 「制作」 & 「创作」 的差异

### ◎Part01—日本动画的作画基础

01-01 以无意识的动作表现人物意志，「间隙」的奥秘

01-02 不作画的动画，学习「中空」技巧

01-03 支配动作的轨道线之重要性

01-04 用「填满」、「缓动」、「残像」改变动作印象

01-05 不规则动作的模式化方法，「重复」的技巧

COLUMN02 关于使用数位化设备之 1

### ◎Part02 —表现角色个性

02-01 用静止的姿势表现出角色个性

02-03 试着设定角色

02-04 衍生出个性，让角色生动的秘密

COLUMN 03 关于使用数位化设备之 2

### ◎Part03—从描绘动作、构图、导演来学习日本动画

03-01 透过「爬楼梯」之类的日常动作来学习绘制与观看角度

03-02 不同角度制造的错觉效果

03-03 活用角色动作释放出画面张力

03-04 依据创作者个性衍生无数种剪辑效果

COLUMN 04 关于使用数位化设备之 3

### ◎Part04—尝试制作动画片头

04-01 从动画片头训练想像力与应用力

04-02 何谓一部拥有优质动作的动画片头

附录

## 动画的制作流程

## 业界用语解说

### 作者介绍:

本书是实际待过宫崎骏大师「吉卜力」工作室，并参与绘制《风之谷》、《天空之城》的日本职业动画师一尾泽直志，针对有志投入此领域，或是刚踏入动画工作这一行的新鲜人所撰写，一本关于日本动画基本作画技巧，包括从最初人物观察、角色设定、图稿张数与运用不同技巧所得效果，乃至导演与剪辑在内的参考书。内容并不仅止于单纯的图稿绘制，而是依据其个人累积的工作经验，针对许多绘制过程中，许多容易被忽略而导致影片进行不顺畅，或流于制式化的盲点，加以提点与建议，尤其特别着重赋予角色情绪与生命的诀窍。具体举例并搭配生动逗趣的2D及3D步骤拆解图稿辅助解说，令读者一目了然。

考量本书之专业度以及日本动画作稿习惯与流程可能与台湾略有不同，本书力邀国立台南艺术学院一音像动画研究所一余为政教授担任审订者，相信能更提升本书阅读价值。

### 【名家推荐】

◎王中元 (宏广动画公司董事长)

◎王童 (2005亚太影展最佳动画《红孩儿大战火焰山》导演)

◎石昌杰 (台湾艺术大学多媒体动画艺术学系专任讲师、知名动画导演)

◎史明辉 (独立动画电影制作导演、红色外星人动画工作室负责人)

◎余为政 (国立台南艺术大学音像动画研究所教授、数位资源中心主任)

◎敖幼祥 (国内知名漫画家)

◎难攻博士 (破报电玩专栏作家)

### 目录:

[动画师究极养成班\\_下载链接1](#)

## 标签

动画

日本

动漫

动画师

编剧

绘本

漫画

水彩

评论

-----  
[动画师究极养成班\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[动画师究极养成班\\_下载链接1](#)