

正 版 引 进 经 典 珍 藏

Toshihiro Kawamoto:

日本经典游戏·动画设定资料集

太空牛仔 原画设定集

# Cowboy Bebop Illustrations ~The Wind~

川元利浩



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

策划编辑 / 刘彤扬  
封面制作 / 付一巍

ISBN 7-5006-6623-3



9 787500 666233 >

ISBN 7-5006-6623-3/G · 1932 总定价: 152.00 元(共4册)

本册  
38元

Toshihiro Kawamoto:  
**Cowboy Bebop Illustrations**  
~The Wind~

甘井 涌琳 吴婷婷 / 译



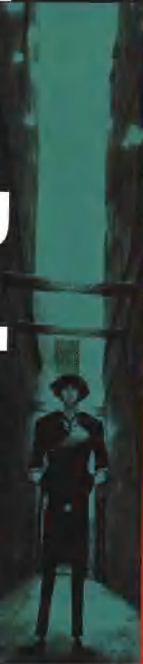
中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.cyp168.com> <http://www.cypchina.com>

# Cowboy Bebop

Toshihiro Kawamoto

## Illustrations ~The Wind~



# Toshihiro Kawamoto's Biographical sketch

1985年 派鲁安 (动画电影)  
1986年 机动战士高达Z (电视动画)  
1987年 机甲战记威龙战士 (电视动画)  
1988年 维纳斯战役 (动画电影)  
1989年 机动战士高达0080 口袋战争 (OVA)  
1990年 国豪超人 (动画电影)  
1991年 机动战士高达0083 Stardust memory (OVA)  
1992年 机动战士高达0083 吉恩的残光 (动画电影)  
1993年 高达泽德 (OVA)  
1994年 我是宇宙程序员 (OVA)  
1995年 金色夜叉 (OVA)  
1996年 机动战士高达第08MS小队 (OVA)  
1997年 攻壳机动队 (PS游戏)  
1998年 Cowboy Bebop (电视动画)  
2000年 机动战士高达SEED (动画电影)  
2001年 高达SEED Cowboy Bebop 美国之篇 (动画电影)  
2003年 续写 (动画电影)

Toshihiro Kawamoto: Cowboy Bebop Illustrations The Wind

## CONTENTS

### Planning Stage 1996~

4-15

### TV Series 1997~

16-65

### Goods & Packaging

66-93

### The Movie 2001~

94-139

#### Interview

**Shinichiro Watanabe**

(渡边信一郎)

**Keiko Nobumoto**

(信本敬子)

**Yoko Kanno**

(菅野洋子)

**Koichi Yamadera**

(山寺五一)

**Masahiko Minami**

(南雅彦)

#### Epilogue

**Toshihiro Kawamoto**

(川元利雄)

140-141



# Planning Stage 1996~

Burrise 邀请给他们的前动画人物设计。这就是我参与 (Cowboy Bepop) 制作的原因。作为本人的企画。从 (谈话) 开始就有合作和先生来协助。可能不要一起去做一个电视动画。当时企划书的标题是 (Shooting Star Bepop)。因为当时正好是 (最终幻想) 上市。艾斯和那。我们决定制作一个有关太空的动画或游戏。领导我们的一组指定的创作群之和方面着重点到人物保持动画与音乐音乐进行融合。于是我参加担任故事和设计的领导于买脚本平定后。为了脚本创作。一边开始设计人物。企划书上也标注了人物的职能。这是少见 (笑)。

"Cowboy Bepop" began to be made 18 months or there after Burrise did the character design for a few scenes. Mr. Aburahi, whom I became acquainted with through Daikichi Ikeda, was the producer of the show and asked me if I was interested in working together on a TV series. The working title of the project was "Shooting Star Bepop". At that time, the production of "Star Wars Episode I" had been announced. So, we had action in space with space ships in our mind. Director "Matsuda" Shinjiro Matsuda had produced some rough sketches as well as the concept of the life of hawks on the planet Mars with crystal music. From the word setting in the journey, I became written for the good experience in the show. Mr. Masaki Nakamura, who advised the characters. Even the sound effects of the characters were made, which is very unusual for a planning document. [laugh]



草图 (史派克和杰特)

制作让我“先画个草图”(笑)。于是我在见面前开会时要求。被人放入了“功夫”还有“风车”的梦想。首先要保证的是人物形象要统一。当然我也画了几种不同风格的角色设计。导演和制片人看到这些设计后很感兴趣。所以我也画了几种不同的角色设计。但角色的位置也下了不少功夫 (笑)。经过剧本的要求。我让杰特的脚部与杰特·斯科特·杰特。当时我还完全没有任何一点有关杰特的知识。所以还给它加了尾巴 (实际上杰特是没有尾巴的)。

I just drew something to start off with. I was told by the production. [laugh] I added the essence of "kung fu" and "mushu" mentioned at the very first meeting. The priority was to have the silhouettes of the characters match the hand-drawn style. Of course, I had shown several samples with different styles and had the director and producer decide the course of direction. Jet looked so different with an apron. I had various moustaches. [laugh] I've put a Moshu Gorge by Jet's legs, a request from Mr. Nobumoto. I didn't have much knowledge on Gorge first so I drew a tail. (Gorge don't have tails)





给南先生传真了5张 (112)



#### 菲 (菲和史莱克)

菲 (菲和史莱克)画了四种风格的角色。南先生让我们去某处制造这些主题。菲 (菲和史莱克)画了四种风格的角色。南先生让我们去某处制造这些主题。菲 (菲和史莱克)画了四种风格的角色。南先生让我们去某处制造这些主题。

I had drawn various stages of Faye, the heroine of the show, at the rough design stage. These rough designs were to determine whether her look was casual, a spunky girl, or sexy. Around this time, I had been working on the "Ghost in the Shell" PlayStation game and "Golden Boy" so the characteristics of both films are more or less evident here. As shown here, I drew the three main characters first and then fixed the character of Faye.





### 【角色介绍】

大家好，我是解晓东老师。今天要聊的这本书，就是美国作家马克·夏加尔的《犹太人的故事》。这本书是马克·夏加尔的代表作，也是他最为人所熟知的一部作品。这本书不仅是一部历史著作，更是一部充满人文关怀和深刻洞察力的作品。它通过讲述犹太民族的历史，探讨了犹太民族的精神内核，以及犹太民族对世界文明的贡献。这本书不仅适合犹太裔读者阅读，也适合所有对犹太文化、历史和文明感兴趣的读者阅读。这本书的出版，对于推动犹太文化在中国的传播，以及促进不同文化之间的交流与理解，都具有重要的意义。希望大家能够喜欢这本书，并从这本书中获得启发和收获。

1. 史澤堯 (27 歲 獅子座 O 型)

[illegible]

121

## Planning sheets

金銀銅鐵

因为原剧本对次要角色加入描述，便让张国立几个角色坐在椅子上的画面，并且要求体现出每个角色的性格。那时被艾德这个角色还没有塑造清楚，所以前边则让张国立演（笑）。为了更具体找出本性世界观，我就画了一些背景的图片。这些图又说是艾德对船上其他几个角色的看法和态度。

**I** got a request to draw the characters sitting on a sofa with each of their personalities shown for the planning document. I was like, Ed's character was just pretty and that she was a toy of his. [laughs] I've also drawn a number of illustrations with backgrounds to show the setting. It seems like another character is in place of Ed here.



3. 野 (23 属 桐子属 8 型)

1. 德：德意志联邦共和国。
2. 德意志：德国。
3. 德意志联邦共和国：德国。
4. 德意志联邦共和国：德国。
5. 德意志联邦共和国：德国。
6. 德意志联邦共和国：德国。
7. 德意志联邦共和国：德国。
8. 德意志联邦共和国：德国。
9. 德意志联邦共和国：德国。
10. 德意志联邦共和国：德国。



145



4. 艾迪 (目前13岁 射手座 A血型)

[illegible]

179







# SWING • THE • BEBOP (暂定标题)



1995・6  
企划制作/(株) Sunrise

## 企划书用的背景原稿图

在1995年，还像一直以来的孩子，  
但到这一阶段，主题和故事  
开始与原作和背景不同。主题的  
设定也是许多和原案中反复有  
「笑」，但最后半也进行了情节的  
修改，但此时人物的大体轮廓已  
经确定了。

It was a day at the planning  
stage now, the images are  
getting closer to the final design. I  
experimented with Jet's hairlines  
in various ways. (laughs) The  
details changed later, but the  
silhouettes were nearly fixed at the  
stage.

## 【飞行器】



飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。

飞行器设计图：飞行器设计图是制作动画时，非常重要的一个部分。它决定了动画的视觉效果和故事的发展。在设计飞行器时，需要考虑很多因素，比如飞行的速度、高度、方向等等。同时，也要考虑飞行器的造型和装饰，让它看起来更加酷炫和吸引人。





#### 草图 (艾德和主要角色)

除了艾德，其他角色也很快定稿了。角色的造型是向我的一个朋友讨教来的。我那时也看到很多杂志和照片，但是为了降低被模仿的可能性，我尽量保持角色的设计。但是为了降低被模仿的可能性，我尽量保持角色的设计。但是为了降低被模仿的可能性，我尽量保持角色的设计。

I kept for Ed, the designs are almost final. The model for En was a dog that I had of mine owned at the time. I had vision and I think sent to me in order to practice drawing the dog. If you look closely, you will notice that there is a white pattern on the back of his neck. However, in order to reduce the burden of coloring for the TV series, the pattern was taken out. The pattern reappears in the movie though (laughs). I myself then a dog row (named Collier) since July of 1987, but En is based on a dog owned by a friend of mine (named Bay).





清崎 (史派克)

走了靴裏即是清理残者。Don't you decide on the characters' situations, then you move on to clean up the line.



#### 设定物阶段

这一步与最终的设计只有一步之遥。因为本片是原创，没有原作，所以要做这样一个设定。第一步是设计人物。但是又要考虑角色的出场，所以还要设计服装。设定这个角色，设计的灵感来自很多片子。因为他是住在洛杉矶的无业游民，所以在他的印象中，洛杉矶是一个充满阳光的地方。所以他的形象是一个阳光、帅气的男子。但是他又是一个流浪汉，所以他的形象又带有一些流浪汉的特征。最后他成了一个流浪汉。

These designs are just about one step away from the final designs. This number of steps is necessary when producing designs that are not based on original existing works. The production of the first episode was about to begin, but Ed would not appear until Episode 2, so there was still plenty of time to redesign. The director told me that the image he had for Ed was Mr. Yoko Kanno. She was always lying around in the meeting room. (laughed) The only image I had for her at that time was the comparison for Macross Plus and Escaflowne, someone who conducts an orchestra, you know. So what I was told didn't make sense to me. Yet I drew something of a genius with an idea image. I was in a creative vein I heard. Ed was turned into a girl at this stage.

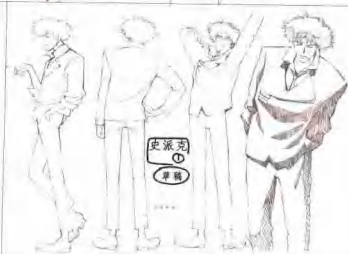
史派克③

草稿



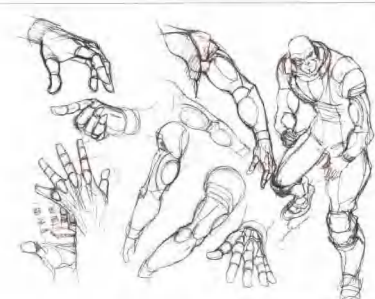
史派克②

草稿



史派克①

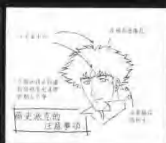
草稿







样稿 (艾德)



世垫: Animage 2001 年 6 月号 (2001.6.16)

# Service Cut

出垫: Animage 1999 年 1 月号 (1999.1.26)

## 心中的小兔子



## Anything



## 彩虹 啦啦啦



## 空手套白狼



## 完全放松



比夏斯  
初稿②比夏斯  
初稿

原稿 (比夏斯)

力配原稿设定是高贵角色，确定了主角后开始酝酿，根据特刊日本刀这一点，我进行了素描设计，角色性格也在设计中多种多样，但达到这里这么多还是有点过，所以风格就定下了。

I started drawing Vicious as a secondary or guest character after the main characters were set. I've expanded the image I had for him by noting that he uses a Japanese sword. I also have plenty of rough designs for other characters as well, but including them all here would be quite hard, so I prefer to say that I'll stop here.



续图 (比夏斯)

虽然原稿的设定和这还有差别，但基本的面容确定了，头发配无尾刺礼服，加上日本刀，这形象可最够特别的（笑）。

It's still a bit different from the final design, but the silhouette is almost complete. A guy with a silver hair wearing a tuxedo, carrying a Japanese sword - it's quite an outrageous style. (If you think about it, I laugh)



