

Founded in 1990, the professional Guangxi Fine Arts Publishing House (GFAPH) mainly focus on publishing art theories, technique courses and reference books, such as albums, picture books, New Year pictures, wall calendars, posters, calligraphies, photographs, tourist guides etc. As it has published more than 5000 books after its foundation, and as it was in the top 100 publishing houses in comprehensive competitive power in the Ninth Five-Year Plan Period in China, it has been regarded as one of the most influential publishing houses in fine arts both in art circle and in publishing in China.

21 世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

CHARACTER DESIGN

# 角色设计

王伟著

# 角色设计

Facing the hugely competitive book market, GFAPH has taken vigorous measures to manage and strengthen and develops its products, and exploits other books besides art theory books of basic courses of fine arts. It has occupied the top of the list and has become a professional book market.

In importing copyright trade, GFAPH emphasizes that the trade services for our domestic market, emphasizing quality, which has succeeded in every book in the copyright trade and got an outstanding result.

Having much experience in editing and publishing textbook series for over a decade, GFAPH makes efforts in expanding its series of fine arts. Examined and approved by the Ministry of Education, Fine Arts, the textbook series for nine-year compulsory education and Profession Textbook of Fine Arts for National Art Normal School, are both favorite books of teachers and students (Art Appreciation for students), Arts Appreciation (for senior middle school), Writing (for primary school and junior middle school), all of which were approved by the Office of the Textbook Censorship Committee for Primary School and Middle School in Guangxi Zhuang Autonomous Region, providing results in the teaching practice of local education.

---

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

CHARACTER DESIGN

# 角色设计

王伟著

 广西美术出版社

---



## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

角色设计 / 王伟著. — 南宁: 广西美术出版社,  
2014.11

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

ISBN 978-7-5494-0254-0

I. ①角… II. ①王… III. ①动画—造型设计—高等  
学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 ( 2014 ) 第230154号

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

# 角色设计

Juese Sheji

著 者: 王 伟

图书策划: 陈先卓

出 版 人: 蓝小星

终 审: 姚震西

责任编辑: 陈先卓

装帧设计: 熊燕飞

校 对: 麦雪梅 尚永红

审 读: 王雪娟

出版发行: 广西美术出版社

地 址: 广西南宁市望园路9号 ( 530022 )

网 址: [www.gxfinearts.com](http://www.gxfinearts.com)

印 刷: 广西大华印刷有限公司

版 次: 2015年4月第1版第1次印刷

开 本: 889 mm × 1194 mm 1/16

印 张: 10.5

书 号: ISBN 978-7-5494-0254-0/J · 2201

定 价: 39.00元

版权所有 翻印必究

动漫不只是给儿童看的，也可以是给大人看的，只要动漫的故事和技术适合大人的需求。王伟老师的教材再次证明了这一点，因为熟练掌握这套教材的知识和技术之后，就能创作出适合各个年龄段观众的动漫。

志攀

北京大学党委常委、常务副校长、法律总顾问

## 编委会

### 顾问：

- 吴志攀：北京大学常务副校长、著名教授、博士生导师。  
严定宪：著名动画导演艺术家，《大闹天宫》首席动画师。  
阎善春：著名动画导演艺术家，《老狼请客》、《山水情》导演。  
约翰·豪：《指环王》三部曲、《霍比特人》首席概念艺术家。  
詹姆士·杰尼：缔造《恐龙帝国》系列奇幻艺术家。  
范新林：美国迪士尼动画高级艺术家，作品有《花木兰》、《熊兄弟》等。  
马里奥·阿尔贝蒂：《摩尔加奈》、《蜘蛛侠2》等漫画艺术家。  
葛里格·布罗德莫：《金刚》、《第九区》、《黑羊》概念设计师。  
柯里仕：美国概念设计师，自由艺术家，《教父》游戏设计师。  
孙立军：北京电影学院动画学院院长、教授，著名动画导演。  
朱青生：北京大学历史系教授、博士生导师。  
肖永亮：北京师范大学教授、博士生导师。  
曹小卉：北京电影学院动画学院教授、知名动画导演。  
王六一：中国电视艺术家协会卡通艺委会副秘书长。  
周庆山：北京大学信息管理系教授、博士生导师。  
李建平：北京电影学院动画学院副院长、知名动画导演。

### 编委成员：

张莹 朱江 盛楠 马玥 崔颖 苏娜 刘鑫 纪力文 李毅 李罡 赵志超  
陈阳 李文愉 李靓 李鹏飞 熊新军 王珺 王凌轩 王文瑞 王宁 张俊 郑琳  
龚胤杰 管佳珏 李焯 王世元 蒋文伶 梁东渊 白莲 王萧音 安文月 周晶 夏国栋  
贾娜 韩星 邓晰 邵立康 朱瑞权 方婷婷 吴彦泽 张慧 徐妹 钮晓琦

# 序

动画是一门综合性的视觉艺术，它以独特的艺术表现语言再现角色的表演。一部动画与影视作品主要依靠角色来讲故事，通过角色个性的表演来突出表演主题的内涵。角色的塑造也直接关系到影片的成功，所以学习角色设计是很重要的课程内容。许多学生和动漫爱好者都希望找到学习和掌握角色设计的捷径。

如何设计角色，并让角色能够活色生香地进行动画表演？首先要明确角色的个性特性，然后根据角色的个性特征来塑造角色，让角色在特定的典型环境中从内在因素到外部条件整体来赋予角色以生命。

怎样创作好角色？从绘画艺术的特点来说，其一要有基本的绘画造型能力；其二要有非凡的想象力给角色赋予生命；其三设计者个人要有表演故事的冲动。在创作方法上，要逐步学会选择正确的表现方法。首先从草图构思到角色雏形的设定，要有比较、反复测试的过程。通过相关元素的搭配组合，让角色的个性得到最大限度的展示和表现，最终达到不同凡响的艺术效果。这个过程有的时候会灵感乍现一蹴而就，有的时候需反反复复思考掂量方能有所得。但是无论怎么获得，我认为都离不开生活这个源泉。

设计角色首先要明确设计的是什么角色。角色有人物角色、动物角色、道具角色、虚拟角色等，而故事的主题思想、内容、情节等因素，决定了创作与设计什么样的角色。角色设计要力求新颖、神奇、有个性、耐看。

我们每天面对形形色色的人，他们都有各自独特的面孔和个性。他们的态度、嗜好、心理、动作、外貌及服饰等特征，都具有我们作品中的角色所需要的特征，因此，我们要学会观察和体会，特别是对细节的观察和揣摩。这些有感情、有思想、有行为、有目的的身体语言和行为语言，都能够体现出其内心世界和极端个性化的特征，我们可以从这些典型人物的动作和语言上分析其个性特点，发现并挖掘出角色设计所需要的气质、外表、行为、语言等个性特征，为我们所用，并有效地引导观众对它们进行认知和认可。斯坦尼斯拉夫学派称“反映生活、塑造活人，生活于角色”，就是告诫我们学会关注生活、反映生活，用我们的画笔创作出具有典型特征的鲜活角色。

文学作品中的角色是用文字塑造，让你在阅读中享受角色的魅力和冲击。影视作品中的角色是通过形象、声音、语言、动作等将角色的风貌展现给观众。电影中的角色是由真人塑造，动画角色是我们用画笔画出来的。但是，无论怎样，角色设计都要体现对生活的理解，都要再现生活的本质，每个角色都有其动作、特征、习惯和生活一系列的“程序”。我们要在生活中不断地总结、提炼，用夸张的手法表现各种角色的生活，并赋予角色以个性与心灵的魅力，使之具有生命的活力。

王伟老师的《角色设计》一书，从理论与实践上做了一次探索和总结。他通过自己多年的创作与研究并结合十几年高等学府的教学经验和多年的产业实践，使得他的著作更注重实践性、方法的可行性、内容的全面性，特别是在角色创作与动态的掌握上，具有方法直观、数字概念灵活、易于上手、实用有效的特点，这在今天的书海中是难得一见的好书。

我与王伟老师相识多年，他专业上的成就让他成为大家都认可的专业实力派。他为人正直谦逊，他常说“敬业就是敬自己”，他的绘画才华在行业中出类拔萃，他的教学水平在学生中享有广泛的赞誉和声望。他参与了央视等的多部动画作品创作，如《海尔兄弟》《菲菲的行业》《中华五千年》《三毛流浪记》等，他近年来在北大教学的同时创作了大量的动漫、影视前期原创作品，如中国主题动画电影《红山·龙》的前期角色设计，成绩骄人。他是目前国内动漫数字艺术领域少有的最勤奋的艺术家之一。我十分欣赏王老师的敬业精神，在百忙中能够奋笔著书，奉献给大家这样一本充满激情、丰富实用、通俗易懂的好书，确实值得在校学生、动漫产业工作者、动漫专业教师和动漫爱好者好好学习与分享。

北京电影学院教授、动画导演 孙立军  
2013年12月于北京

# 前言

我国经济的飞速发展，文化创意产业必将成为我国未来的支柱性产业。随着形势的发展和需求，动漫人才的培养已经成为我国动漫产业能否持续发展的关键，特别是动漫高端人才的培养更是重中之重，十分迫切！原创角色的设计，是一部动画片的灵魂和脸面，是形象工程，人物设计的好坏，会直接影响到整部动画片的社会反响，当然也会直接影响到经济效益。有些好的影视动画片故事情节很不错，但是因为角色设计缺少个性和特色，缺少时代感，千人一面，有着乏味无聊似曾相识的面孔，这样就难以激起观众对人物的理解和喜爱。因此，有一本具有专业性和实战经验的专业教材，给从业者和学生以启发和学习是十分必要和迫切的。

过去我以我创办的《幻想艺术》杂志为媒介，给中国的广大读者打开了一扇门，搭起了一个平台和桥梁，让国内读者与国际最优秀的动漫艺术家们近距离、面对面地学习和交流，为中国动漫事业培养、储备优秀的创意人才，竭尽了我所能尽到的能力、责任和义务。伴随着中国动漫产业的发展与进程，今天我以我在动漫行业二十几年所积累的原创实战经验，以我逾四十年从事连环画艺术、油画艺术的创作和理论研究实践，把我多年来对角色设计的研究和实践加以解读，并撰写成此书，为莘莘学子和众多的动漫艺术爱好者提供一个学习的平台，为中国动漫事业创意人才的培养再尽一点绵薄之力，让我备感欣慰！

一年多的归纳整理，终于将此书撰写出来，捧奉到了广大读者面前，欣喜和宽慰自不待说，最希冀的是能够给予读者实实在在的营养和帮助！



# 目录

## 第一章 动漫角色设计的基础…………… 1

- 2 第一节 人物角色结构与解剖分析
- 10 第二节 动物角色结构与解剖研究
- 17 第三节 人物动态分析
- 21 第四节 人物角色的结构比例
- 24 第五节 素材的积累与运用

## 第二章 角色设计的步骤和方法… 25

- 26 第一节 角色设计的三个基本阶段
- 33 第二节 角色设计的三个步骤
- 34 第三节 角色造型的简化设计
- 37 第四节 身体转面和透视法
- 39 第五节 角色的表演与动作

## 第三章 角色创作的八个理论基础…………… 41

- 42 第一节 依据剧情的分析
- 45 第二节 寻找角色的生活实感
- 47 第三节 分析剧作的主题体验
- 49 第四节 分析角色的外部生活及情感
- 50 第五节 在动作中分析角色的性格
- 52 第六节 在环境中规定的情境
- 54 第七节 角色与主题色彩

## 第四章 不同类型的角色设计方法… 57

- 58 第一节 有趣的角色
- 60 第二节 角色的演变
- 62 第三节 角色的身体塑造
- 64 第四节 角色的试验
- 65 第五节 滑稽的角色
- 67 第六节 重量级角色的表现
- 69 第七节 运动中的角色
- 73 第八节 老年人角色

<b>第五章 角色的表情设计</b> .....	75
76 第一节 角色的设计风格	
78 第二节 人物角色的表情设计	
83 第三节 动物角色的表情设计	
86 第四节 角色的发型设计	
<b>第六章 角色的肢体语言设计</b> .....	89
90 第一节 人物角色的常规动作设计	
93 第二节 角色动作创作及表演形式的画法	
95 第三节 极度夸张的人物角色动作设计	
97 第四节 动物角色的动作设计	
99 第五节 设计动物角色的几种形式	
101 第六节 角色的手脚表现	
104 第七节 角色造型的剪影意识	
<b>第七章 角色的服装与道具设计分析</b> .....	105
106 第一节 角色的服装设计	
110 第二节 角色的道具设计	
112 第三节 角色与场景环境的设计	
<b>第八章 运用电脑设计角色</b> .....	115
116 第一节 用计算机生成的三维角色	
118 第二节 科幻类角色的道具	
120 第三节 魔幻题材道具	
123 第四节 日常生活道具	
125 第五节 职业特色道具	
127 第六节 学生实践案例——角色模型与绘画	
<b>第九章 角色造型设计的后期市场开发</b> .....	129
130 第一节 角色造型与衍生品设计	
132 第二节 品牌授权与后期市场开发问题	
135 第三节 主题公园的主角	
<b>第十章 角色设计案例图示</b> .....	137



# 第一章 动漫角色 设计的基础

**本章概述：**动漫角色设计，是动漫影视前期重要的组成部分，是根据动画剧本中每一个角色所描述的文字内容，而设计出来的有视觉形象的“演员”造型。所以角色设计对于一个剧本来说十分重要，是剧本能否成功的关键。学好创作设计方法，塑造出千姿百态、形象生动、个性化十足的角色形象，特别是展现出动画中最具感染力的动物拟人化的角色形象，可以极大地提升完善动漫角色的内涵，让动漫作品更加具有亲和力。因此，角色设计是动漫创作的重要基础。

**本章重点：**主要从人体及动物的解剖、结构与特点等内容出发，结合人物动态与转面、动物动态分析等，最大限度地夸张人物与动物的个性与特点，让创作出的角色为动漫影片主题内容服务。动漫作品几乎可以全是凭空想象而来，这是一个具有无限广阔的探索和创造性的空间。在这个空间里角色是独立的，各具特色，但彼此又是相互关联的，因而我们要很好地利用这样的独立与关联，让他们各自的特点彼此间相互转化，让角色更加生动鲜活，富有生命力。

# 第一节

## 人物角色结构与解剖分析

动画是一门综合性的视觉艺术，它的艺术表现形式是独特新颖的，具有时代感和科技含量。动画创作汇集了多种艺术的表现语言和形式，可以凭借想象力而扶摇直上海阔天空，可以让作品按着你想要的标准，达到你所能想象到的空间和时间，完成你想达到的艺术高度和效果，这一点，是其他艺术表现形式所难以企及和比拟的。

斯坦尼斯拉夫学派称“反映生活、塑造活人，生活于角色”，说明了生活是主题。学会关注生活、反映生活，用我们的画笔创作出具有时代典型特色的鲜活角色是我们的责任。

文学作品中的角色是用文字塑造，让你在阅读中享受角色的魅力和冲击。影视作品中的角色则是通过形象、声音、语言、动作等将角色的风采样貌展现给观众。电影中的角色是由真人塑造，而动画角色是我们用画笔画出来的。但是，无论怎样，角色都要体现对生活的理解，都要再现生活的本质，每个角色都由其动作、特征、习惯和生活等一系列的“程序”来表达本身的特质。

动漫角色设计的好坏与设计者的绘画能力和修养有关，如果创作设计者有很好的速写能力，无疑对创作设计有极大的帮助。再好的想象力，最终都要通过绘画画出角色形象来表现，因此绘画能力是动漫专业的基础。

我认为就艺术而言，天赋是要有的，但不是绝对的，后天努力也非常重要，勤能补拙。在我从业的几十年里，天分不高，但是靠后天勤奋努力而出类拔萃的动漫人才大有人在。记得20世纪90年代初在深圳的翡翠动画公司，有数十位动画人是来自中国的同一个山村，那是因为村里有一个爱好美术的人怀着梦想报考了这里，做得很好，赚了钱改变了命运。也是因为这里的较高收入，吸引了村里没有美术文凭但有爱好美术的追梦者，怀揣着能赚钱的梦想，通过一段时间的专业训练进了动画公司，吃苦耐劳、勤奋踏实成就了他们的梦想，经过几年的打拼，大多数人成了动画人才。因此我说，就动画而言，动画

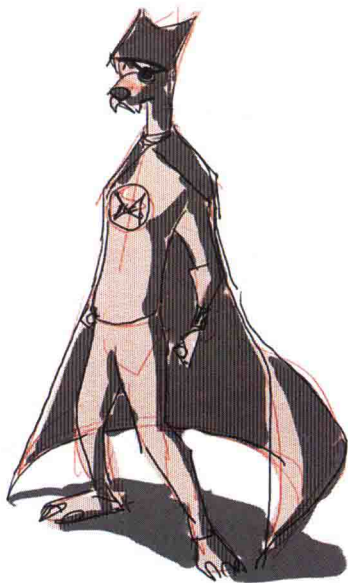


图1-1



图1-2





图1-3



图1-4

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. 胸大肌    | 25. 腓骨长肌  |
| 2. 三角肌    | 26. 胫骨前肌  |
| 3. 肱二头肌   | 27. 外踝    |
| 4. 肱肌     | 28. 内踝    |
| 5. 肱桡肌    | 29. 比目鱼肌  |
| 6. 桡侧腕长伸肌 | 30. 腓肠肌   |
| 7. 桡侧腕短伸肌 | 31. 股薄肌   |
| 8. 拇长展肌   | 32. 缝匠肌   |
| 9. 拇短伸肌   | 33. 股内侧肌  |
| 10. 骨间肌   | 34. 膝盖骨   |
| 11. 拇短展肌  | 35. 胫骨粗隆  |
| 12. 桡侧腕屈肌 | 36. 长收肌   |
| 13. 掌长肌   | 37. 耻骨肌   |
| 14. 旋前圆肌  | 38. 肚脐    |
| 15. 肱三头肌  | 39. 前锯肌   |
| 16. 腹直肌   | 40. 背阔肌   |
| 17. 腹外斜肌  | 41. 大圆肌   |
| 18. 臀中肌   | 42. 指伸肌   |
| 19. 股直肌   | 43. 肘肌    |
| 20. 阔筋膜张肌 | 44. 肩胛舌骨肌 |
| 21. 股外侧肌  | 45. 肩胛提肌  |
| 22. 臀大肌   | 46. 斜方肌   |
| 23. 腓肠肌   | 47. 胸锁乳突肌 |
| 24. 比目鱼肌  |           |

制作是个集体的工程，每道工序都是重要的不可或缺的，整个制作过程还是属于企业行为，许多流程和制作技巧是有规律可循的，可以说是个熟能生巧的工种，只要勤奋，勤可补拙。这一点，在20世纪90年代中期之前，以手工制作为主的动画时代更加明显。因此，立志从事动漫行业的学生和爱好者，不要被所谓的艺术天分所吓倒而却步，爱好是可以培养的，绘画技能是能够通过学习和训练得到提高的，只要你不畏困难，在操作中学习，在实践中不断地积累经验，你的才干就会得到稳步的提高。

动画艺术的特点，就是充满着想象和极度的夸张，因此从业者除了不怕吃苦，还需要满怀激情地投入其中。

人物角色结构与解剖关系的分析：

首先我们要了解人物身体的大致比例关系，包括结构与解剖。人体比例都是有规律的。在人体体型结构上，男女有很明显的差异，男人在体型上是上宽下窄，女性则是上窄下宽（肩至臀部的形）。在解剖关系上，男人与女人肌肉没有明显的区别，在外形上女人比男人柔软圆滑。人体解剖不要求全部记下，但是主要的肌肉纹理走向要心中有数，如肌肉有639块、骨头有206块等。对绘画者来说一定要记住人体主要的肌肉相互关联的作用，掌握骨架支点的准确部位，明白胸腔与骨盆的相互关系等，这对学好人物设计很有帮助。这样在设计动漫角色时，角色的造型绘画才能表现得更加生动、准确、精彩。（图1-5、图1-6）

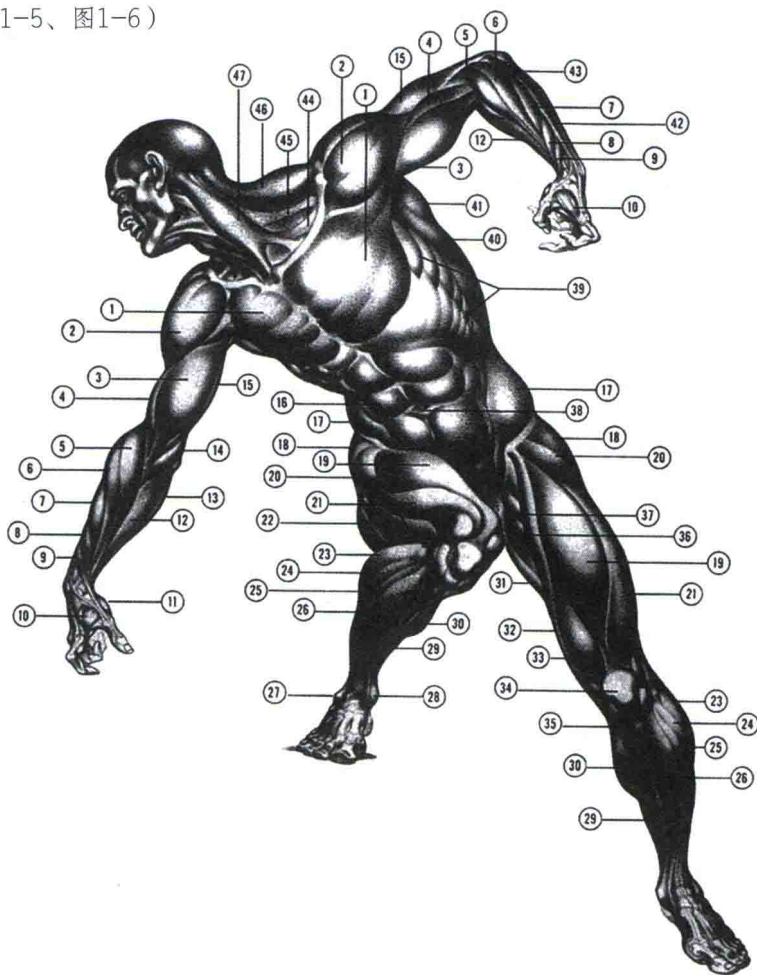


图1-5

角色设计

3 —— 动漫角色设计的基础

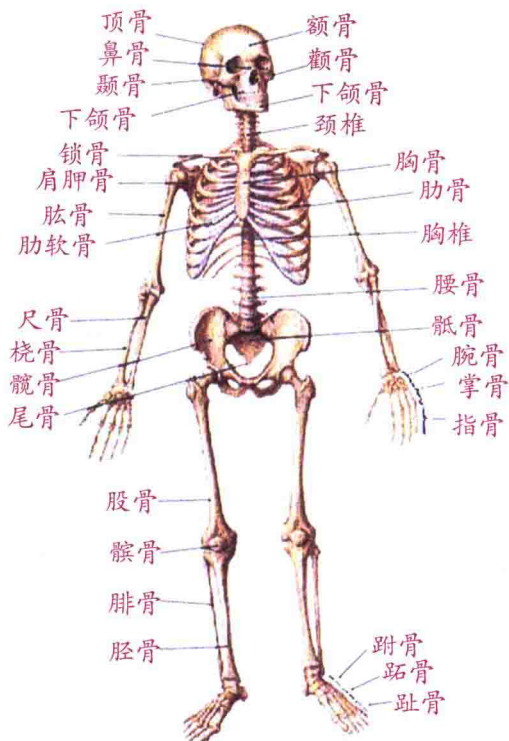


“没有一种载体，能像人体那样微妙又有效地表达人类的思想和情感。擅长画人体的艺术家，能随心所欲地生动表现人的各种性格、特定的态度、行为、情绪和情感。”艺术家的最大特点，就是把生活艺术化，他们能用艺术的思维妙笔生花，用他们笔下所描绘出来的特定情境和色调，把观众带进一个远离他们现实生活的世界，让人们暂时脱离现实去体验想象中的生活，让艺术装点生活。

但创作也不是天马行空、随意臆想而来的，想象也要有附着物，要有最初的概念为基础，是由表及里派生而来的一种意象的东西。斯坦尼斯拉夫学派称：

“反映生活、塑造活人，生活于角色。”就是告诫我们要学会去观察生活、反映生活，特别要注意生活中的细节，当你有了这些东西的积累和沉淀，一旦为我们的创作所用，我们的画笔创作出的角色就会鲜活生动，就具有了典型的特定意义。电影中的角色是由真人按着作品的要求，通过表演塑造出来的；而动画角色是我们用画笔，按着我们脑海中想象的样子画出来的，这是角色造型创作的过程。无论是人物角色，还是动物或其他的角色创作，只要是角色，都要有生动的表演形式和内容，要从语言、动作、行为、情感等方面，通过视觉形象让人感受其独特的个性，都要符合这个角色的形象特征。

我们创作角色时，面对万千世界会一时感到无从下手，心中没底。为了平复内心的恐慌，尽快地进入创作的状态，首先我们要静下心来，细心思量、体会生活中与之相关的各类人与物的特点是什么，自己最感兴趣的特质



人体的骨骼：人体骨骼是人体的结构的基础，人体的骨骼从根本上决定了人类的外形特征。人体关节部位在造型上非常明显，尤其是膝、踝、肘、腕等，骨骼的方硬与肌肉的圆润形成对比。骨骼虽然被包裹在肌肉和皮肤内，但在表皮依然可以看到许多显露形态的部分，这些称为骨点，在建模中抓住这些骨点很重要，避免模型出现“肉”的感觉。

图1-6

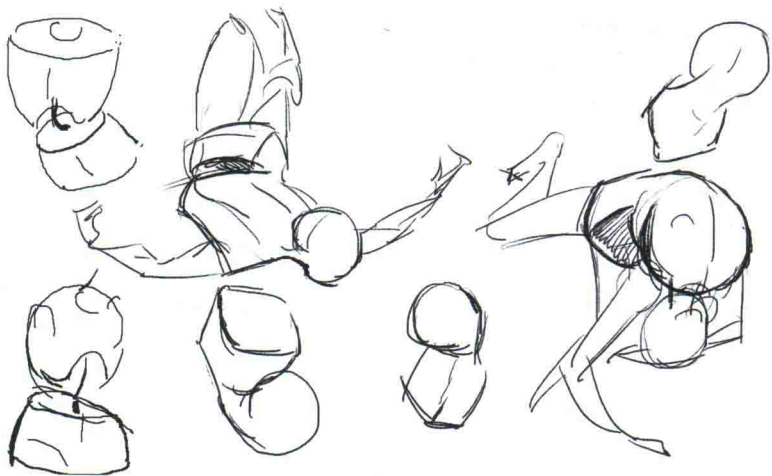


图1-7

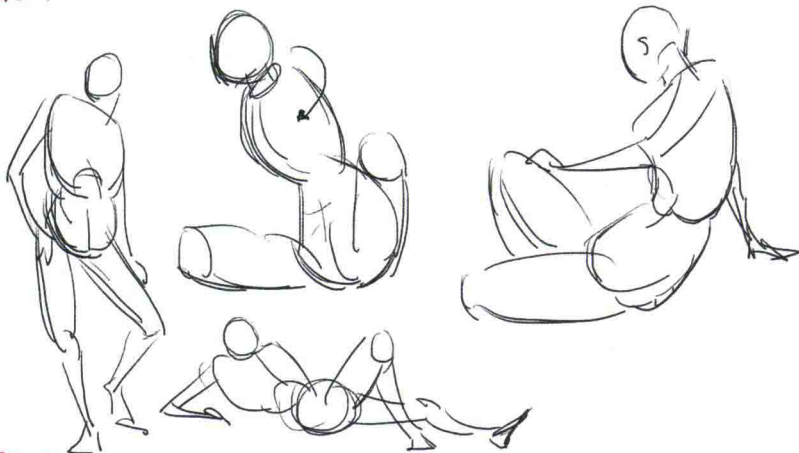


图1-8

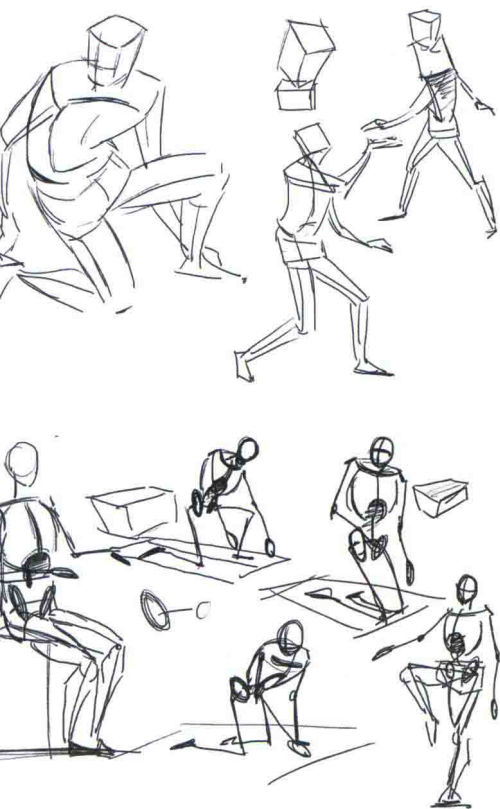


图1-9

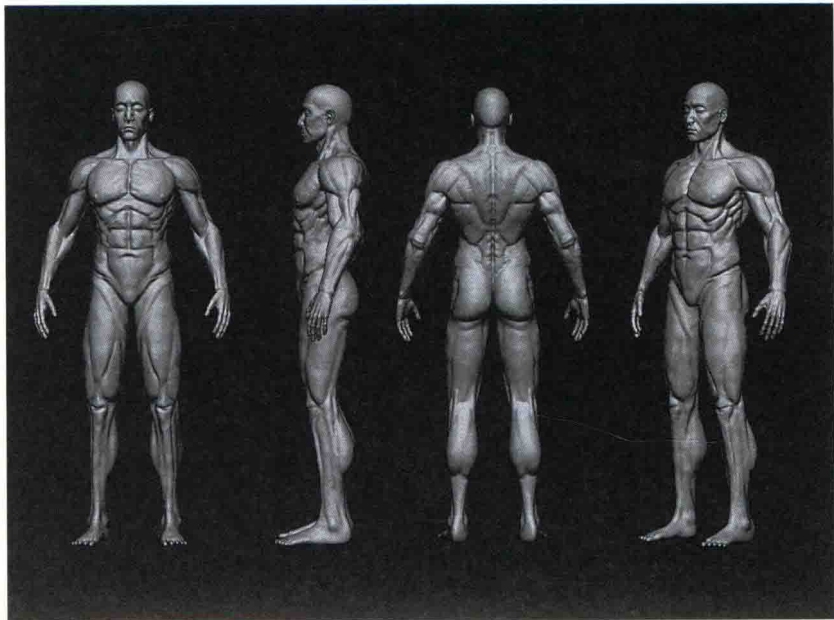


图1-10



图1-11

是什么。任何角色都是有感情、有思想、有行为、有目的的，要充分观察体会角色的内心世界，从角色的言谈举止分析其个性特点，让角色的外在气质、外表、行为体现其典型的个性。在此基础上，展开思维的夸张和想象，引导观众去体会、欣赏并对角色进行认知和认可，如图1-10所示。

每个角色都有其语言、动作、特征、习惯及生活一系列的个性化的“程序”。要细致地总结、提炼、夸张地表现各种角

色的个性化生活，并赋予角色外表与心灵的魅力，使之具有生命的活力。如图1-11。

角色——最重要的是情感表达的问题，要根据剧本中所规定的角色所发生的事由来表现，主创人员要根据剧本的要求，通过自己对生活的感受和认知，“引导”角色在故事中进行一系列的“表演”，这个导和演的过程，是在作品的基础之上的一个二度创作的过程。

那么怎样来塑造设计角色呢？

我们每天面对形形色色的人，他们都有各自的面孔，他们的语言、态度、嗜好、心理、动作、外貌及服饰等都有着自己的个性，所谓千人千面，每一个人都不相同。他们在社会活动和生活中代表着不同的个体，充当着自己的角色，也占据着自己的位置。

文艺作品中所需要的角色，是用文字通过描述其个性来塑造它在作品中的位置。影视作品中的角色是演员通过形象、语言、动作等表



达其在作品中所居的位置，并展现给观众。

我们在创作之前，弄清楚了角色的个性和特点，做到了心中有数，就该进入到第二个步骤，即考虑如何塑造角色的形象。这就进入到了绘画设计的层面，对所设计的角色结构及特点要考虑清楚。

针对人物设计首先我们要了解人体的画法，弄清人体结构与部位的关系。在熟练掌握人体基本形体的基础上，再考虑如何设计让角色夸张、变形。

达·芬奇大师曾说：“画家必须了解人体的内部构造……写生画家必须懂得解剖学……”的确是这样的，画家了解了肌肉，就会了解当肢体活动时，有哪些筋腱是它活动的关键，数目共多少；哪块肌肉的膨胀造成筋腱收缩，哪几条筋腱化成细薄的软骨，将肌肉包裹。这样画家才可能借助于笔下人物的各种不同姿态，表现出不同的肌肉……当了解了它们的多样运动和力量，了解了每一种运动是由哪一条肌肉或筋腱引起的，我们的绘画就会更加准确、形象，在有所依据的基础之上发挥想象力。

人体解剖的第一步，我们先将人体划分为四个主要部分：

头部、手臂、躯干、腿。

针对动漫角色创作的特点，一般来说，我们了解掌握身体的主要表层肌肉就可以了。

记住每块主要肌肉的位置和形状是学习的关键，比如：前臂与手相连接的关节是扁方形的，而上臂由于覆盖着肱二头肌和肱三头肌，所以上臂是圆形的。这些细节都影响到角色塑造的准确性。

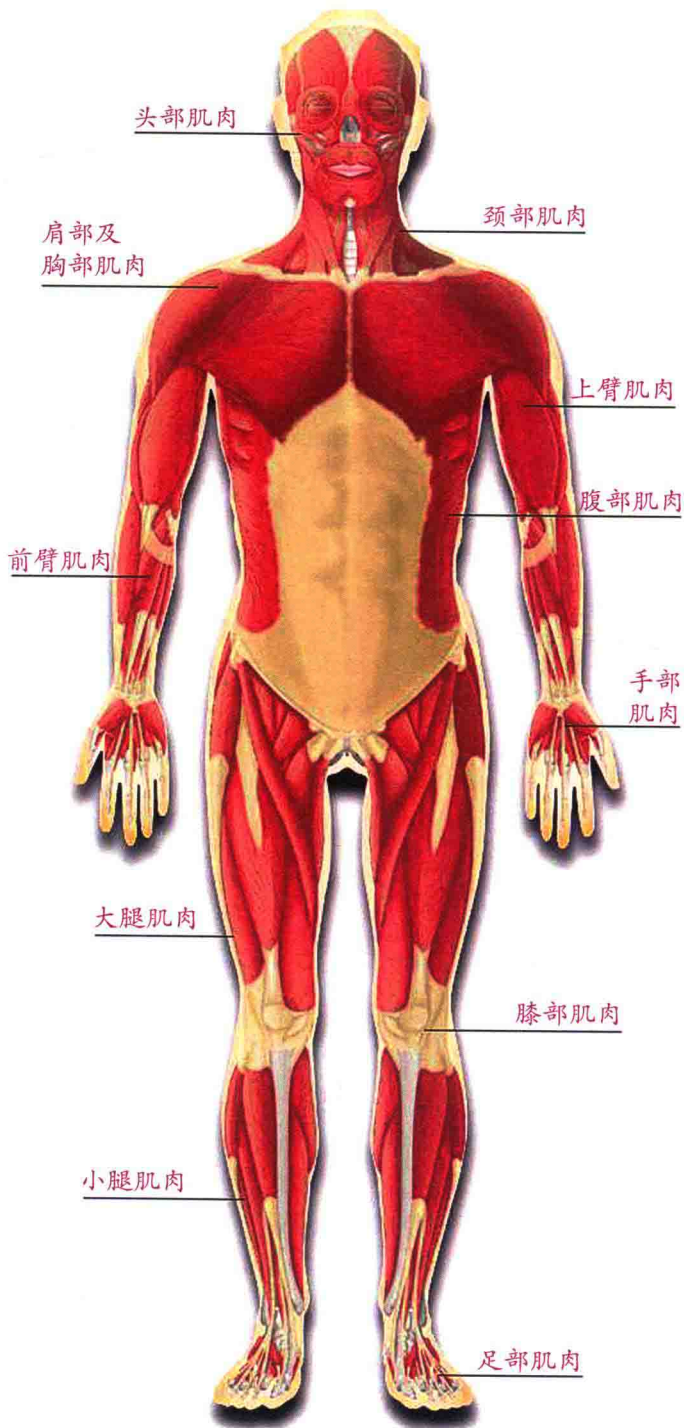


图1-12



人体结构（肌肉）：

人体有六百多处的肌肉，不过，我们在角色设计的学习中，只需要了解和掌握较大的表层肌肉群与面部较为复杂的肌肉就可以了。

较大的表层肌肉群，如图1-13所示。

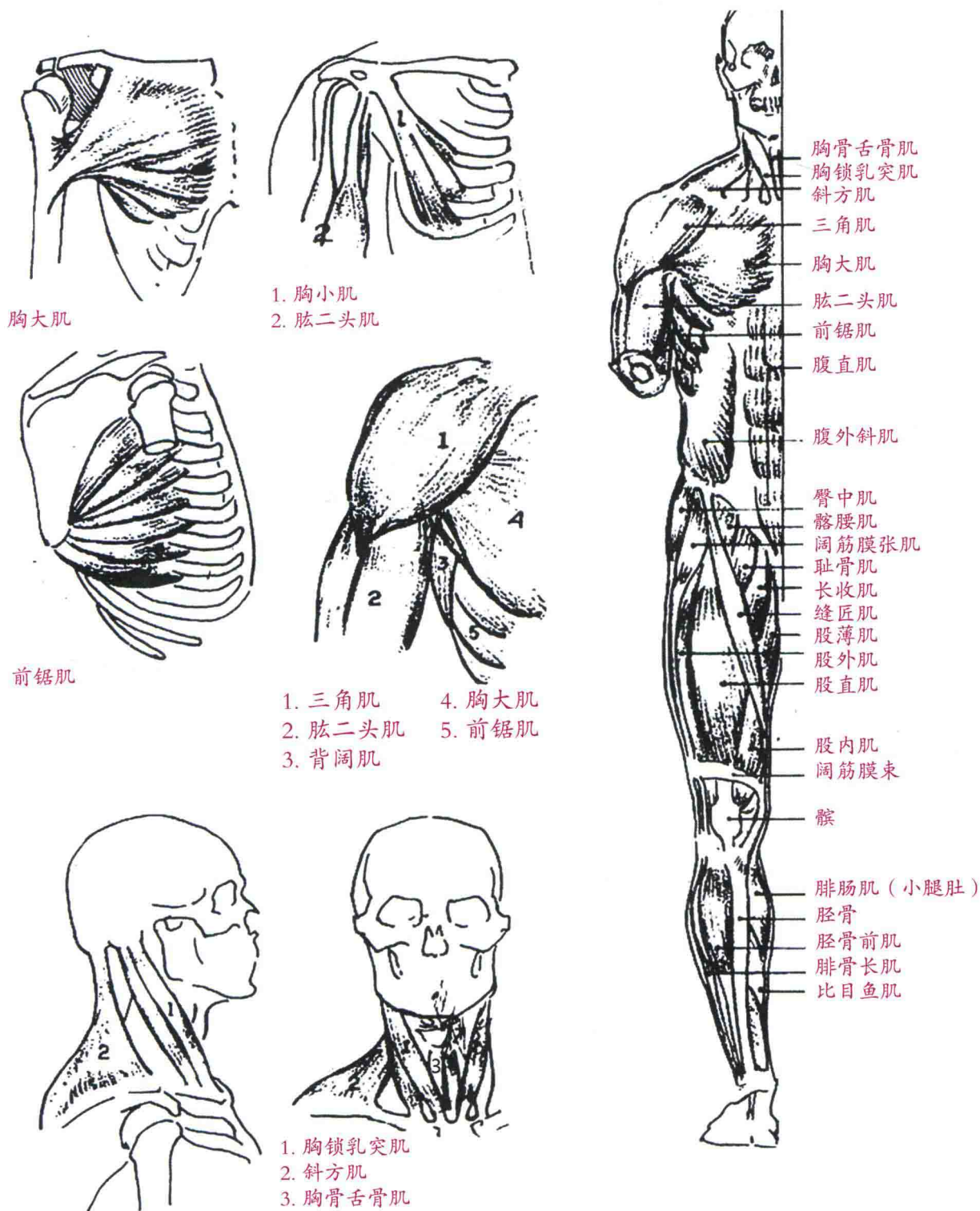


图1-13

它们相互关联，会影响到身体的形状，这些肌肉群会随四肢运动的变化而变化。

面部较为复杂的肌肉：（图1-14）

它们的变化会直接影响到面部的表情变化和面部的肌肉运动。

这些能够引起相关联变化的肌肉，我们可以称作骨骼肌肉。绝大部分骨骼肌肉都附着在骨骼的两端，将我们的骨骼和皮肤紧紧地连接起来。

我们身体每做一种运动，都会涉及某个肌肉群的运动。肌肉群是一个整体，所以当我们弯曲手臂的时候，运动的肌肉不仅仅是肱二头肌和肱三头肌，还要涉及其他肌肉的运动配合。（肌肉群运动的图示为图1-15）

人体手臂与腿部的结构图：

当我们画人体的时候，一定要考虑到人的身体结构是三维的、立体的。我们肢体的每个动作和姿势都是有空间和纵深感，将人体的每个部分画得立体准确了，画面也就完美了。从人体手臂与腿部的结构图（图1-16）我们可以清楚地看到这一点，画家将肢体作了结构素描分析，准确地表现人体的腿部和手臂部分的透视和结构。

我们要切实了解人体的每部分结构，这样在设计角色的时候才能信手拈来，随心所欲地进行夸张和变形设计。希望同学们在画人体写生的时候对这方面的问题考虑得更为细致周到，同时希望大家多做人体的速写练习。很多同学在做人体速写训练的时候，只注意刻画人物的表面形象，这样往往只抓住了局部的细节，而忽略了人体的整体结构。过于拘泥细节的刻画，往往会影

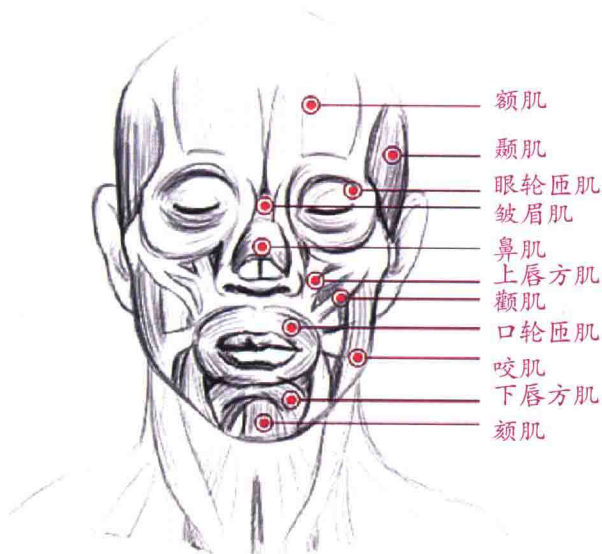


图1-14

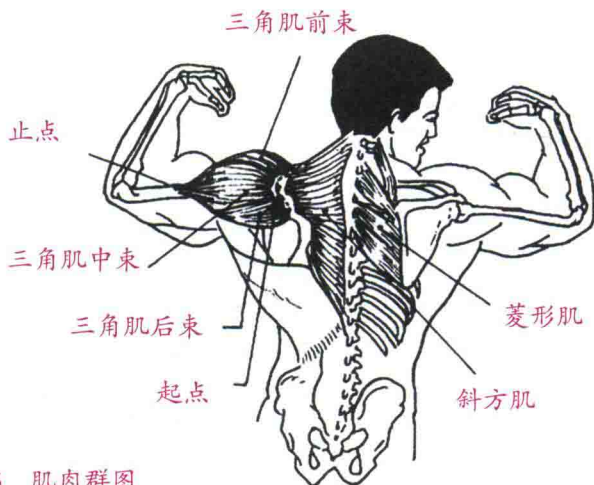


图1-15 肌肉群图

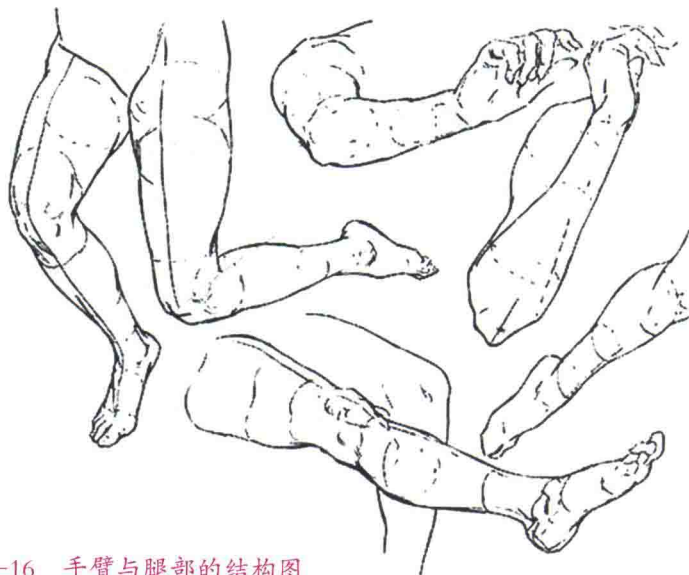


图1-16 手臂与腿部的结构图

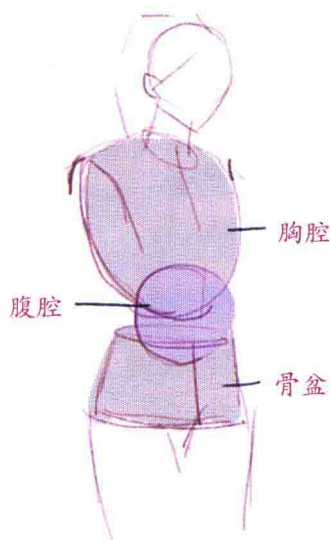


图1-17 人体躯干三大部分

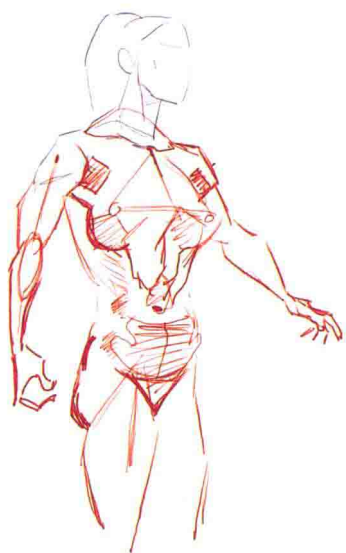


图1-18 人体结构几何形体关系

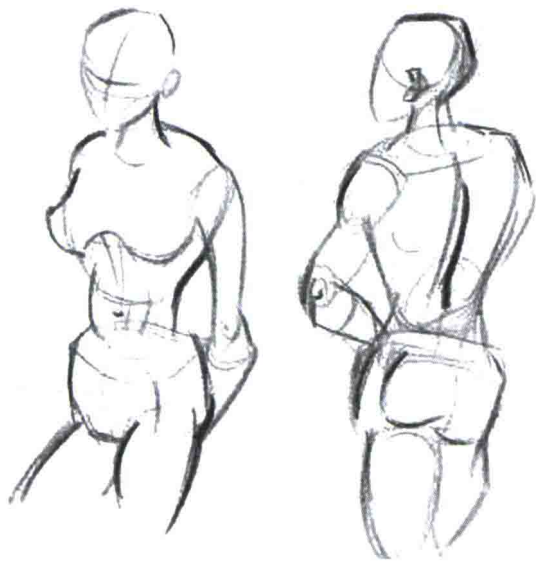


图1-19

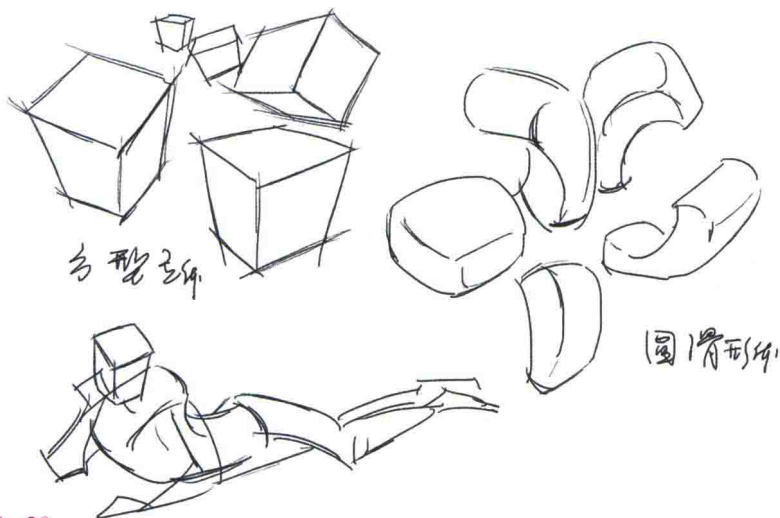


图1-20

响我们塑造角色人物的初衷。先将人物角色画“结实”了，画准确了，画整体了，再考虑细节的刻画也不晚。

如何理解人体的躯干部分呢？躯干由胸腔、腹腔、骨盆三部分组成，脊柱将这三部分结合在一起。我们可以将躯干部分和身体的其他部分看作是简单的几何形体的组合，这样既准确又易理解。如图1-17、图1-18所示。

身体的每个部分都由两个基本的形状组成：圆柱体和圆。我们的身体可以通过这两种形状的变化而表现出来。例如可以用圆来画头部、胸腔和骨盆，用圆柱来画颈部、腰部、胳膊与手指等。如图1-19所示。

（提示：角色的塑造不是画表面的琐碎肌肉，而是在人体基础练习中，学会准确地掌握人体的结构，为我们的设计所用。）

我们可以通过几何形体组合（如图1-20所示）来理解人体结构，准确的几何结构是角色造型塑造的基础。这方面的练习对角色造型是最为有效的。

我常说，绘画不过是雕虫小技，只要掌握了正确的方法，绘画是可以带给我们无尽的快乐的。我们应该在绘画中寻找快乐，在快乐中绘画。这样创作出的角色作品才是最生动、最有活力的。