



希嵩恩数码科技实用技术丛书

Painter

角色设计实用技术

何雪梦 编著



电子科技大学出版社

Painter 角色设计实用技术

何雪梦 编著

Painter 角色设计实用技术

何雪梦 编著

出 版：清华大学出版社（北京市清华大学）出版
主 编：何雪梦
副 编：何雪梦
主 页：www.nestip.com.cn
电子邮箱：nestip@nestip.com.cn
行 址：北京市海淀区中关村大街
印 刷：清华大学出版社印刷厂
印 张：19
字 数：482千字
定 价：48.00元

电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Painter 角色设计实用技术 / 何雪梦编著. —成都:

电子科技大学出版社, 2008. 5

ISBN 978-7-81114-693-6

I. P… II. 何… III. 图形软件, Painter X

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 187751 号

Painter 角色设计实用技术

何雪梦 编著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 郭 庆

责任编辑: 郭 庆

主 页: www.uestcp.com.cn

电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 成都市海翔印务有限公司

成品尺寸: 185mm×260mm 印张 19 字数 462 千字

版 次: 2008 年 5 月第一版

印 次: 2008 年 5 月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-81114-693-6

定 价: 48.00 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 本社发行部电话: 028-83202463; 本社邮购电话: 028-83208003。
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。
- ◆ 课件下载在我社主页“下载专区”。

目 录

第一章 概论.....	1
1-1 什么是角色设计和角色设计师.....	1
1-2 角色设计的覆盖领域.....	2
一、漫画领域.....	2
二、动画领域.....	2
三、游戏领域.....	6
四、玩具设计领域.....	12
五、广告设计领域.....	16
1-3 角色设计的重要性.....	17
1-4 角色设计的风格派系.....	20
一、美式风格.....	20
二、日式风格.....	21
三、欧式风格.....	24
四、韩式风格.....	27
五、中式风格.....	29
1-5 角色设计的分类.....	34
本章思考题.....	47
第二章 熟悉 Corel Painter.....	48
2-1 Corel Painter 对于当代角色设计的重要性.....	48
2-2 Corel Painter 的特色和应用优势.....	49
一、Corel Painter 的界面.....	49
二、Corel Painter 的特色.....	51
三、Corel Painter 的应用优势.....	58
2-3 Corel Painter 的必备搭档——数位板.....	60
一、数位板手绘和鼠标路径绘的本质区别.....	60
二、数位板的产品情况.....	62
三、压感笔及其保养.....	65
2-4 Corel Painter 的基本应用.....	66
一、创建你的画板.....	66
二、初次测试笔刷时的困惑.....	67
三、如何发现属于你的好用笔刷.....	68
四、独具个性——其他富有特色的笔刷.....	80

五、偶尔需要装饰和偷懒——特殊效用的笔刷	88
六、提高 Painter 利用率 (一): 熟悉画布和图层上的基本操作	96
七、图层的增加、删减、复制和重命名 (Layers' Create, Delete, Duplicate & Rename)	100
八、图层的各种组织方法: 换位、群组、合并与下落到画布 (Layers' Move, Group, Collapse & Drop)	101
九、图层的属性分类 (Layers' Properties)	102
十、图层的特殊一族: 动态外挂 (Layers' Dynamic Plug-in)	102
十一、提高 Painter 利用率 (二): 强大的色彩处理系统——色彩控制 (Color Control)	116
十二、独特的 Painter 调色板和色彩集 (Mixer & Color Sets)	121
十三、关于渐变填充 (Gradients)	124
十四、有效利用特效滤镜 (一): Surface Control (表面控制)	126
十五、有效利用特效滤镜 (二): Focus (焦点)	129
十六、有效利用特效滤镜 (三): Esoterica (神秘特效)	133
十七、有效利用特效滤镜 (四): Objects (对象)	136
本章思考题	138
第三章 角色的设计思路	139
3-1 收集素材的方法和工具	139
一、收集素材的方法	139
二、收集素材的工具	153
3-2 立体化角色	156
一、什么叫立体化角色	156
二、古今中外人种造型	159
三、人物表情与性格身份	168
四、真实与传说、动植物与神怪兽	188
五、无限可能——日常物品和机器人	200
六、重组再造与夸张变形	208
3-3 角色服装配件	214
一、服装配件的意义	214
二、世界各地特色服装配件	214
三、未来幻想服装配件	230
四、角色服装配件的艺术夸张	234
五、通过服装配件刻画性格身份	236
3-4 卡通拟人化角色	238

第四章 Corel Painter 实战演习.....	246
第一例 正派男主角登场——雷格拉斯.....	247
一、造型构思.....	248
二、上色构思.....	253
三、色彩刻画.....	258
四、特殊细节.....	260
第二例 反派女主角登场——安塔西娅·妮娜.....	265
一、造型构思.....	265
二、上色构思.....	268
三、色彩刻画.....	270
四、特殊细节.....	273
第三例 反派魔兽登场——撒卡隆.....	276
一、造型构思.....	277
二、上色构思.....	279
三、色彩刻画.....	281
四、特殊细节.....	283
第四例 雷格拉斯的 Q 版设计.....	286
一、确定比例.....	286
二、画出特征.....	286
三、描绘线稿.....	288
四、铺上色彩.....	289
第五例 安塔西娅·妮娜的 Q 版设计.....	292
一、确定比例.....	292
二、画出特征.....	292
三、描绘线稿.....	293
四、铺上色彩.....	294
第六例 撒卡隆御蛇兽的 Q 版设计.....	296
一、确定比例.....	296
二、画出特征.....	296
三、描绘线稿.....	297
四、铺上色彩.....	297

第一章 概论

1-1 什么是角色设计和角色设计师

角色设计，就是指卡通动画故事里面的人物、怪物的造型设计和游戏中登场人物、怪物的造型设计，这里的人物与怪物泛指拟人化的动植物和自然界不存在的虚拟生物。除此之外还有玩具造型设计等。其设计表达途径为将事先构思好的文字描述下的抽象概念，通过设计师的理解、构思、不同阶段的绘画，展现出直观的形象，为该角色形象今后批量制作的二维、三维造型形象乃至周边玩具立体化产品，规范外观概念。

角色设计（设定）师或称人设师，负责设计动画和游戏故事内登场角色的人物（怪物）造型、服装和道具（泛指实用的兵器等）。作为角色造型特征创造者，其工作就是要让后续的作画者（即批量制作者）首先知道要画的角色长什么模样，还要告诉他们这个角色的脸部特征，有什么性格和情绪特征，即由此造成的典型表情、典型造型动作等。例如为某个动画片设计一套角色，要画出角色们的全身三视图（正面、背面、侧面）、结构图、转面图、表情图、服饰道具图、角色谱系比例图、口型图、色标图等。当然这里所说的角色设计是广义的，不仅仅包含动画角色设计。

有时为了更好地宣传游戏，无论角色设计师还是插画师，对所绘宣传用角色在表现那些设定要素的前提下，往往带有个人风格，通过该角色设计系列中最典型的发型、最个性或华丽的服饰道具以及表情动作等，明显秀出其性格特征和艺术感染力。所以前期海报类宣传用的主打角色设定图更类似精美插画，背景气氛也要配合烘托，其作用不言自明。

角色设定师开工前的剧本、文案创作阶段的工作人员（当然也可以就是同一个人），设定了角色所处的整个故事环境和历史背景，也为每一个角色虚拟一段基本资料，为主角甚至设计更多详细的背景资料和文字的外貌、服饰、性格、喜好描述，供角色设定师绘画创作时以此为依据，因此角色设定师必须忠于文字描述的概念，其设计不能太过偏离原设计描述而天马行空，风马牛不相及，否则就成了非商业性质的个人艺术画家而非配合整个商业运作的设计师了。

如果是完全自行创作一整套故事角色，则设计的人物和其所处的历史时代背景要相符，简单说来就是中国古人的故事不要穿了日本古人服装登场，或者戴了英国某时期的帽子，不伦不类，即使设计的是充满幻想的怪物魔兽，大部分时候也要参看发生故事的地区的传说中的崇拜图腾、神怪造型风格。而角色的背景和性格塑造直接关系到角色今后在故事情节中的表现。因此身为角色设计师，仅具有视觉表现的美术技艺是不行的，解剖学、戏剧、服装服饰设计、表演、心理学都懂的“通才”才能成为成功的角色设计师。

但是我们不要听这么一说就害怕地退缩，知识和经验是通过积累获得的。本书在讲述角色设计的概念技法和 Corel Painter 的应用技法时，注重的是授人以鱼不如授人以渔的道理。培养你独立思考、自学钻研的习惯，善于搜集、敏于观察、勤于练习、乐于沟通，只要具备

这些特性,则一辈子都是受用的。

1-2 角色设计的覆盖领域

角色设计的覆盖领域是很广泛的。概括说来,可分为漫画、动画(影视动画)、游戏、玩具和品牌广告这几个大的领域。

一、漫画领域

漫画领域以黑白漫画出版物为主,也有彩色的插页和一些系列短篇情景漫画,多以四格为主。这个领域内的设定多以黑白线稿设定为主,也配有彩稿设定和插图。现今流行的也有全彩色的超豪华漫画,这就要归功于电脑绘图、制图技术的快速发展。短篇情景漫画内的角色往往造型简单,登场者固定为不多的几个。这一领域内,文字和剧本设定往往可以和角色设定师是同一个人。

如图 1-2-1、图 1-2-2 是中国台湾长篇网络四格漫画《双疯》中的男女主角,设计简单,名字就是他们形象特征的谐音,男主角马廉就是个马脸,女主角岳丙则自然长了月饼一样的圆脸。



图 1-2-1

图 1-2-2

图 1-2-3 为四格漫画《爱情圆周率》内的男女主角。可以看出这类快餐幽默类漫画的角色设计卡通,夸张、简单而富有特征。这类造型也适用于动画片,关于如何从写实绘画设计转变到夸张变形和简单典型化的卡通化设计,后文另有详述。

二、动画领域

动画领域和漫画领域有一部分是息息相关的,当今动画的媒体从电视到电影院,形式从二维到三维,卡通到写实,现实到幻想,无所不包。但是无一例外都是要从最初的平面草图开始设计出角色的造型。

有的动画改编来自某些民族或国家的传说故事和寓言故事,有的改编来自一些著名的小说故事。这都需要对该故事发生的时代背景和文化都作一次详尽的资料搜集和调查,确保设计出来的角色富有当地特色或忠于当地文化,哪怕是原创故事也依然要遵循这个道理,本书后面的章节会详细阐述。



图 1-2-3

有的动画直接改编来自同名漫画，成为流行漫画的进一步创作和宣传。如果是这样诞生出来的动画，则主要角色的设定与漫画必须神似，细节部分及配角可以根据改编剧本的需要进行修改和再创作。这样的著名漫画和同名动画非常多也非常流行，比如日本有藤子不二雄的《机器猫》（后又称《机器猫小叮当》、《哆啦 A 梦》）、高桥留美子的《犬夜叉》，尾田荣一郎的《海贼王》（或称《海盜王》、《One Piece》），青山刚昌的《名侦探柯南》等数不胜数。美国的数十年经典老连载漫画《超人》、《蜘蛛侠》、《蝙蝠侠》等因为其深入人心的角色和写实的风格甚至于有了真人扮演的电影版本。

图 1-2-4、图 1-2-5 分别为尾田荣一郎的《海贼王》内的主角之一路飞和娜美在动画片中的表情设定。表情比常人夸张不少，却不使人觉得突兀别扭或者误以为是设计怪物，反而诙谐有趣地表达了角色的性格特征和各种情绪，这就是功力。

图 1-2-6 为摄于日本地铁崎京线车厢上的《海贼王》主要角色之一香吉士的大幅精美宣传海报。西服套装为其所有服饰中最典型的一套，在海报中就被绘制得非常仔细和精美，人物的造型也更丰满，而不是用在该动画片中简单的二色平涂法去绘制的。



图 1-2-4



图 1-2-5



图 1-2-6

我国动画业也有很多深入人心的经典角色,例如最著名的改编来自家喻户晓的《西游记》——著名工艺美术家张光宇、张正宇(1964年,国内并无专职专称的角色造型设计师,他们还囊括了其中的背景设计)设计的《大闹天宫》内的主角孙悟空,其经典的孙猴子形象之所以能深深刻入广大中国观众的心并且名扬四海,概因其造型设计渗透着中华民族文化精神、借鉴了我国京剧脸谱创意的风格,由此对内产生亲切共鸣,对外独具神秘民族魅力。

虽然后来有了各种各样时尚Q版、美版、日版的孙悟空,也不能替代中国人自己的孙悟空“标准形象”,不过由于其强大的背景故事和个性描写的支持,依靠《西游记》这样的名著为基础蓝本设计出来的孙悟空等系列形象,几乎网罗了各种口味的观众,绝大部分都取得了成功。

图1-2-7为著名大型彩色动画片《大闹天宫》剧照,孙悟空从京剧脸谱提炼出来的富有典型民族美感的脸部和着装,体态造型充满着韧性、柔软感,却富有精气神和不可思议的神力,这和美国式超人用外在肌肉的发达表现力量的手法截然不同,这一点只有深深领悟了我们中华民族“以柔克刚”、“四两拨千斤”、“阴阳太极”等哲学理念下的力与美的文化精髓,才能创作出如此成功的角色造型。



图 1-2-7

图1-2-8、图1-2-9为传统京剧孙悟空脸谱,可以看出其与动画片内被高度提炼过的孙悟空面部的神似之处。



图 1-2-8



图 1-2-9

三、游戏领域

游戏领域也是角色设计需求非常旺盛的一个分支，游戏角色又分以下四大类。

1. 街机和家用电视游戏机内的角色

从早期的日本任天堂 FC 红白机（连接电视的游戏机）开始，就有了故事情节的动作角色扮演游戏。这类角色虽然因为早期游戏画面粗糙而导致形象简陋平面，但是也出现了例如经典的马力奥兄弟等知名角色，其在宣传画面上的造型诙谐生动又有典型意义，早早就随着当时新兴的电视游戏一并深入人心，并随着 20 世纪末电脑网络时代的蓬勃发展而焕发出新的生机，被植入更新型的家用游戏机或掌上游戏机内。格斗游戏则更是角色众多，以个性的外形和服装设计、曲折的身世包装和各类绝招动作设计出一代一代延续着玩家们热情的游戏。

时下流行的家用游戏机有例如 PStwo、XBOX 等。PS 系列的格斗游戏《铁拳》、冒险游戏《北欧女神传》、由漫画动画衍生的游戏《高达 SEED》等都拥有大批受欢迎的个性角色，高达系列机器人作为模型玩具也非常畅销，收藏者众多。

图 1-2-10 为《铁拳》中角色造型。



图 1-2-10

2. 掌上游戏机内的角色

掌机上的游戏也层出不穷，不同于早期黑白液晶的简陋小游戏机，如今的 NDSL、PSP、SP 之类机型（有的手机也做得和掌上游戏机差不多，可以玩一些复杂的游戏，在此一并归纳），它们的屏幕画面色彩精细，游戏内容也是种类繁多，除了前面提到的被广泛开发和移植的《超级马力奥兄弟》系列，还有很多有名的游戏及其角色造型，例如任天堂的招牌系列游戏《塞尔达传说》、《瓦里奥》系列等。

图 1-2-11、图 1-2-12 为以任天堂现任首席设计师宫本茂为主设计的马力奥（Mario）及其兄弟路易近年来在多功能掌上游戏机 NDS 上的两张游戏宣传画面，可见经典的角色造型具有很旺盛的生命力。兄弟俩分别穿了标志性的红、绿水管工装，并且戴有各自名字前缀字母标志的帽子。

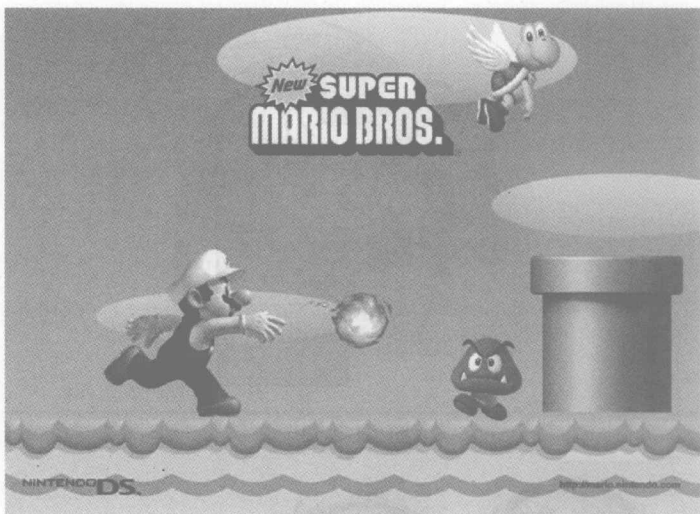


图 1-2-11

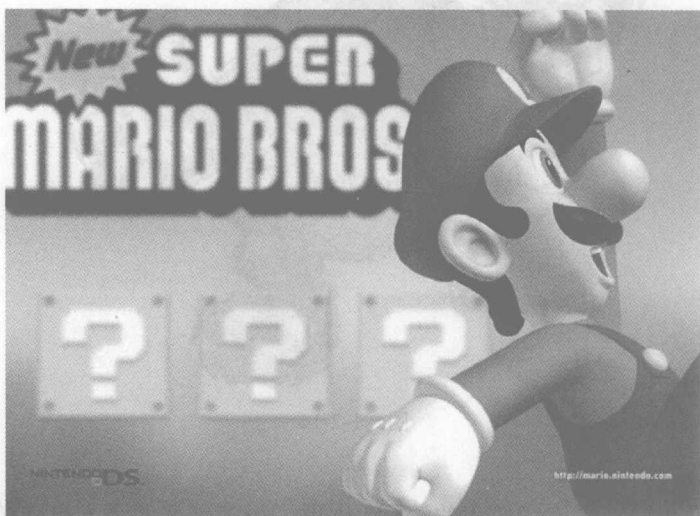


图 1-2-12

小典故：马里奥那有趣的意大利大胡子形象，和当时任天堂美国公司的办公室房东意大利人 Mario Segali 造型非常相似，于是任天堂的制作人员为逗乐干脆把 Jumpman 改名为如今的 Mario——马力奥。

图 1-2-13 是 NDS 系列机型内的篮球游戏的宣传画，说明马力奥太有人气了，已经不仅是当水管工，各种体育运动游戏都要请他出马。

图 1-2-14 为 NDS 掌上游戏机内人气游戏《瓦里奥》的主角瓦里奥造型，不难看出其受到了马力奥造型风格的影响，就连名字都非常相似，可以说这就是成名风格的延续。



图 1-2-13



图 1-2-14

3. 电脑游戏内的角色

随着电脑单机和局域网连线游戏的流行，出现了很多著名的个人电脑游戏，伴随而来的著名角色也越来越多。例如经典的 Eidos 动作冒险系列游戏《古墓丽影》主角劳拉·克劳馥 (Lara Croft) 就风靡全球。这个虚拟的角色之所以成功地成为超级偶像，就因为对其角色塑造是基于让她拥有极为细致的个人资料，让她具备有血有肉的虚拟个性设定，同时具备深度的冒险故事创作，使整个造型不是虚无空洞而具有了生命的魅力。这能让玩家们更深刻地投入到游戏世界中。该角色除了游戏故事版本系列众多，被移植到掌上游戏机外，甚至成功拓展到游戏领域外，导致真人明星美女们如安吉丽娜·茱莉、凡妮莎等争相模仿其形象，加入了拍摄电影的行列。

图 1-2-15、图 1-2-16 为 Eidos 发布的第一代《古墓丽影》游戏封面中的劳拉·克劳馥和第七代《古墓丽影》游戏中的劳拉·克劳馥设定形象比对。相对早期版本，可以发现第七代游戏画面中的劳拉甚至比第一代的封面宣传形象更加细致动人，这要归功于电脑三维技术的不断发展。

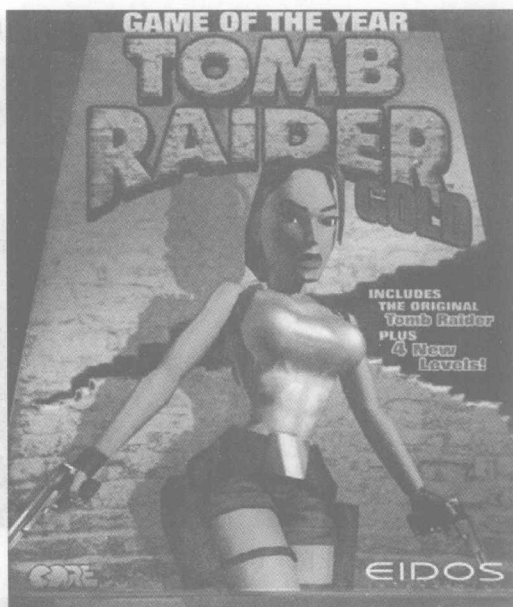


图 1-2-15



图 1-2-16

当然我们可以尝试用 Corel Painter 绘制一个二维的漂亮劳拉，只要功夫到位，带有手绘感觉的劳拉是别有一番灵动风味的。

国内最经典的莫过于从电脑 DOS 时代就开始，由大宇制作的角色扮演（RPG）游戏《仙剑奇侠传》，该游戏塑造了成功的角色——李逍遥、赵灵儿、林月如与阿奴，其角色形象伴随着他们凄婉的爱情故事，成就了国人永恒的 RPG 游戏经典，现在也被搬上了电视屏幕，成功缔造了又一次的虚拟游戏角色真人化的神话。

图 1-2-17、图 1-2-18 为早期 1995 年版本游戏大结局中出现的赵灵儿与林月如的形象，虽然那时候画面相比今天而言是粗糙的，但是其浪漫美丽的造型虽然在以后的数个版本中作了很多细节上的加工和更改，仍然是忠于这个深入人心的气质造型的。笔者甚至偏爱这种富

有温婉手绘气息的作品，也正是 Corel Painter 能完美诠释其意境的风格。



图 1-2-17



图 1-2-18

除了 RPG 游戏拥有众多成功角色设计外，格斗游戏、养成游戏、即时战略游戏、动作游戏等众多游戏类型当中都存在个性鲜明的角色造型，每一个电脑游戏玩家心中一定能如数家珍般念出好几个印象深刻的游戏主角的名字。本书作为学习角色设计构思的概论篇，点到即止，在此也就不多加列举了。

4. 网络游戏内的角色

随着网络的大大普及，电脑游戏除了单机和局域网的玩法，一种又一种网络游戏受到了广大玩家的追捧。能轻松满足人们当一回英雄、做一次有钱人等心理的虚拟世界中有大量等待玩家操纵扮演的角色和 NPC；网络虚拟主持、网络虚拟社区人物、网络虚拟明星也纷纷粉墨登场，这又给了角色设计师们大展拳脚的机会。

这里我们就例举著名的网络游戏——暴雪出品的《魔兽世界》，八大种族形象深入人心（近期又开发了两个新种族满足广大玩家的需求），其完善的世界观和历史，使数量众多的

玩家能够身临其境，成就了电脑网络环境内的另一个“真实的世界”，因为在这里已经不仅仅是纯粹的虚拟，里面不提倡个人英雄主义，而是团队协作精神，各种角色职业各有所长也各有缺陷，必须互相扶持帮助才能够克服各种困难的任务，其健康积极的人生态度也让玩家可以深刻体会到真实生活中互帮互助的重要性，而敌对角色相遇时的不可沟通设计则体现了人生中无奈的一面。

由于其遍及世界的名声，出现了各种风格的角色效果图和宣传画，各有特色非常精美，即使角色造型图本身都成为被收藏的艺术作品。很多优秀的插画师都喜欢为这个设定经典的魔兽世界中的角色造像。通过他们的双手，这些种族造型的个性和特征深入人心。

图 1-2-19、图 1-2-20、图 1-2-21、图 1-2-22 为美式风格的《魔兽世界》中 4 大部落种族男女双人角色造型设计图。分别为巨魔、牛头人、亡灵和兽人。



图 1-2-19

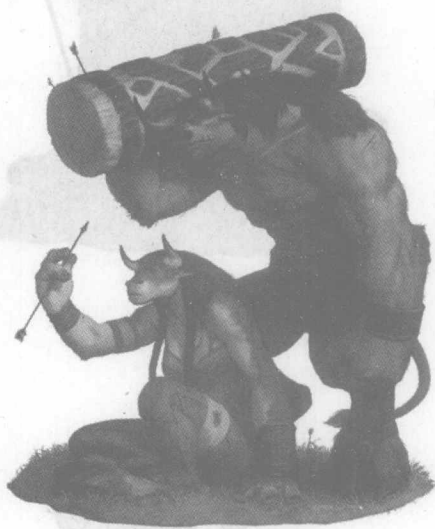


图 1-2-20



图 1-2-21



图 1-2-22