

轻松学插画

任蕊 编著



人物设计

Character Designs

从入门到精通

Telling You How to Draw Illustrations with Photoshop & Painter Easily

一本可以让你轻松学会电脑插画的书

人物设计是指负责设计登场角色的人物造型、身材比例、服装样式、不同的眼神以及表情，并标示出角色的外貌特征、个性特点等。人物设计在动画、游戏等制作中处于核心地位，人物设计首先要有扎实的绘画基础和表现能力；原画设计师在设计形象、动态时都离不开绘画的基本功底，要传神、到位。



全国百佳出版社
中央编译出版社
Central Compilation & Translation Press

轻松学插画 从入门到精通

人物 设计



全国百佳出版社
中央编译出版社
Central Compilation & Translation Press

图书在版编目 (CIP) 数据

人物设计从入门到精通 / 任蕊编著. -- 北京 : 中央编译出版社, 2010.5

ISBN 978-7-5117-0287-6

I . ①人…

II . ①任…

III . ①人物画 - 技法 (美术)

IV . ①J211.25

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 062933 号

人物设计从入门到精通

出 版 人 和 龔

责任编辑 韩慧强

特约编辑 秦麒明

责任校对 赵 媛 张 咏

出版发行 中央编译出版社

地 址 北京市西单西斜街 36 号 (100032)

电 话 (010) 66509360 (010) 66509236 (总编室)

(010) 66509405 (编辑部) (010) 66509364 (发行部)

(010) 66509618 (读者服务部)

网 址 www.cctpbook.com

经 销 全国新华书店

印 刷 北京佳明伟业印务有限公司

开 本 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

字 数 10 千字

印 张 10

版 次 2010 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

定 价 36.00 元

本社常年法律顾问: 北京大成律师事务所首席顾问律师 鲁哈达

凡有印装质量问题, 本社负责调换, 电话 (010) 66509618

概述

人物设计是指负责设计登场角色的人物造型、身材比例，服装样式，不同的眼神以及表情，并标示出角色的外貌特征，个性特点等。有时还会包括人物发型，身着不同款式的服装造型，与其他角色的身高对比，以及佩戴的小饰物等细节。

人物设计在动画、游戏等制作中处于核心地位。其他美工最直接的工作：是要准确把握原画定稿的思想，用模型去实现原画的画。可以说，它就是面对观众的一扇窗。原画设计的每一镜头的角色、动作、表情，相当于影片中的演员。所不同的是设计者不是将演员的形体动作直接拍摄到胶片上，而是通过设计者的画笔来塑造各类角色的形象并赋予他们生命、性格和感情。

对于人物设计，首先要有扎实的绘画基础和表现能力。原画设计师在设计形象、动态时都离不开绘画的基本功底，设计师必须做到画什么像什么，并且要传神、到位。

原画设计师除了具备扎实的绘画基础和表现能力之外，还必须具备丰富的想象力。形象设计有一定的假定性和很大的创造性，作品的创作不是照搬生活，而是在很大程度上以虚拟、浪漫、夸张和想象等特征来进行形象设计艺术创作的。因此，具有丰富的想象力、别出心裁、异想天开是搞好原画创作的重要因素。

当然，想象并不是凭空臆造。丰富的想象来源于知识的广博和平时对生活深入、细致的观察。观察就要用专业的角度去关注、体察周围的事物，有意识地汲取、思索、分析，看在眼里，记在心里。

再次，要具备广博的知识、才艺和综合的艺术修养。一个人的知识和修养以及艺术素质并不是凭空得来的。除了课堂上学到的文化知识和专业知识外，还需要平时对各种知识的学习和积累。吸收和借鉴各种姊妹艺术，对文

学修养的提高和鉴赏水平的提升是至关重要的。要在平时大量阅读不同题材的文学作品过程中学到有关故事情节的编排，外星空间的想象，神话故事、民间传说的特征，人物性格的刻画，内心活动的描述，以及对各种外貌特征、神态表情、动作举止的形容等，这些都会给人物原画设计创作带来有益的启迪。

人物原画设计师需要通过姿势和动作让角色活起来，赋予它性格和个人的表达，表达它的意志和情感，只有这样才能真正地打动别人。还应该把角色动作与场景变换、镜头移动、角色态度等综合因素考虑进去。因此，如何理解原画，如何掌握原画设计的基本原理和技巧是人物设计的重要任务。

目 录

概 述	1
第一章 古装人物造型	1
第一节 华丽美妇.....	1
一、线稿	1
二、脸部的初步上色	1
三、头发及发饰的初步上色	2
四、皮肤的描绘	3
五、衣服的初步描绘	3
六、装饰物及大体色块的修整	10
七、背景的描绘	11
八、深入刻画	13
九、亮度、对比度调整	15
第二节 手拿弓箭的少女.....	17
一、线稿	17
二、头部的上色	17
三、肢体及发尾的上色	20
四、服装的描绘	21
五、背景及弓箭的描绘	24
六、深入刻画	24
七、画面整体调整	27
第三节 小民女	29
一、线稿	29
二、头部的上色	29
三、肢体的上色	32
四、描绘背景	35

五、深入刻画	36
六、亮度、对比度调整	37
第四节 小贵妇	39
一、草稿	39
二、头部的初步上色	39
三、服装的描绘	43
四、深入刻画	49
五、画面的整体调整	53
第二章 现代人物造型	55
第一节 魔鬼身材	55
一、线稿	55
二、脸部的上色	55
三、头发的上色	56
四、身体的上色	57
五、衣服的描绘	59
六、深入刻画	62
七、置入背景	65
第二节 时尚少女	67
一、线稿	67
二、脸部的描绘	67
三、头发的描绘	69
四、衣服的描绘	71
五、肢体的描绘	74
六、描绘头饰	76
七、添加背景	77
八、深入刻画	77
九、画面整体调整	79
第三章 奇幻类人物造型	81

第一节 盔甲.....	81
一、线条轮廓.....	81
二、脸部的初步上色.....	81
三、绘制头发及发饰.....	83
四、肢体及服装的初步刻画.....	86
五、背景的刻画.....	89
六、深入刻画.....	89
七、画面的整体调整.....	91
第二节 冰清的仙女.....	93
一、线稿.....	93
二、头部的上色.....	93
三、肢体的描绘.....	95
四、服装的描绘.....	96
五、衣摆的初步深入.....	99
六、背景的细致刻画.....	101
七、深入刻画.....	102
八、画面整体调整.....	105
第三节 天使羽毛.....	107
一、线稿.....	107
二、头部的上色.....	107
三、手臂的描绘.....	108
四、头发颜色的填充完整.....	109
五、腰腹部的描绘.....	109
六、描绘衣服.....	110
七、翅膀的描绘.....	111
八、深入刻画.....	112
九、画面的整体调整.....	115
第四节 机械人.....	117
一、线稿.....	117
二、头部的上色.....	117

三、盔甲的描绘	117
四、翅膀的描绘	120
五、锐化处理	121
六、置入背景	121
七、亮度、对比度调整	121

第四章 欧美人物造型..... 123

第一节 典雅淑女..... 123

一、线稿	123
二、头部的上色	123
三、肩部的上色	126
四、衣服的描绘	127
五、深入刻画	129
六、置入背景	131

第二节 宫廷贵妇..... 133

一、草稿	133
二、头部的初步上色	133
三、肢体的上色	137
四、服装的描绘	138
四、深入刻画	140
五、亮度、对比度调整	141

第三节 女仆造型..... 143

一、线稿	143
二、头部的上色	143
三、肢体的上色	145
四、填充背景色	148
五、深入刻画	148
六、画面整体调整	151

第一章 古装人物造型

第一节 华丽美妇

一、线稿



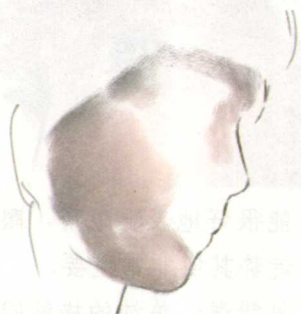
通常我用两种方式开始一件作品的创作。一种是完成线条素描之后进行粗略的着色，以确定适合的色彩方案或明暗效果；另一种方法就是不进行任何的着色，直到通过整理修改将线条素描变成最终图样。这张图，我

采用了第一种方法。

开始的线稿很简单，把姿态确定好，定好位置，之后用长线条表现。切忌不要来回磨线，要是这样画的话，很快灵感和耐心就全没了。

二、脸部的初步上色

1. 确定皮肤的颜色。



这一步要做的是确定下皮肤的中间色调及暗部。在画脸部的时候，我们先要考虑到光线是不能从正面照到人物的脸上的，所以脸部的大部分地方会背光。在这里，加一点紫色是考虑到环境色的影响。

2. 描绘出眼睛的轮廓。



3. 描绘眼睛周围皮肤的起伏。



要能很好地表现眼睛，眼部周围的皮肤走势其实非常重要。

常见错误：单纯的描绘眼睛，忽略眼部骨骼肌肉的构造。



用较深的颜色在底色上画出脸部的暗部，用不同轻重的笔触体现脸部的变化（如鼻梁、下巴、脸颊等），明暗的对比关系要表现出来，特别要注意鼻梁和脸部、眼窝和额头等部分的衔接。在画这些交界处的时候尽量用较轻的笔触，反复涂抹，画出满意的效果。同时擦去影响画面效果的线条，但是要保留脸部边缘的一些轮廓线。

4. 描绘出鼻子及嘴唇。



三、头发及发饰的初步上色

1. 确定头发暗部的颜色。



2. 确定头发的中间色及亮色。



发饰一定要注意的是不要让它
的边缘虚化,要注意调整笔刷的透明度。



更进一步地画出头发的背光面,
使之看起来更完整,同时勾勒出发饰
的轮廓线并进行初步的上色。



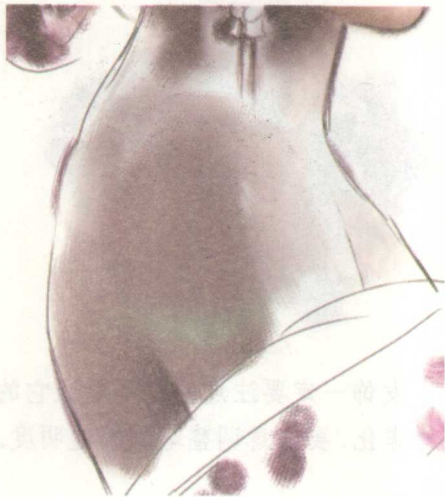
四、皮肤的描绘



上色的时候,要注意刻画脖子及
肩膀的颜色,将其结构表现出来。

五、衣服的初步描绘

1. 基色的确定。



确定出衣服的基本色调，你可以直接涂抹在衣服上，也可以另建一张画布再提取上面的颜色。



确定衣服的颜色时，可以稍微拉开明暗对比。可以随意一点，不必太过拘谨。

2. 对衣服进行分区。

这张作品中的服装乍看之下很复杂，但只要把衣服划分好区域来描绘

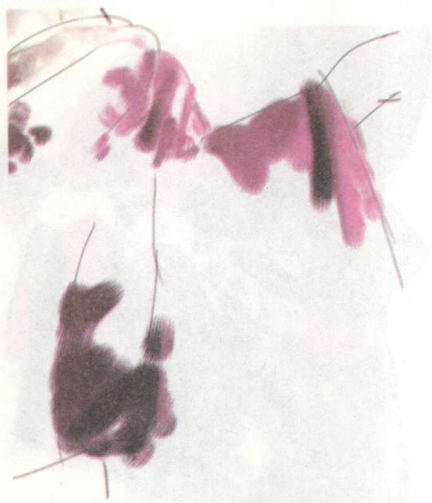
就会有条不紊，衣服的结构自然也会一目了然。

3. 衣领处花边的上色。



4. 确定衣袖下部的暗色。

因为人体和衣物一直都是互相影响的，所以我们要根据人体结构来对衣服进行上色，通过对衣服的刻画使人体结构也体现出来。

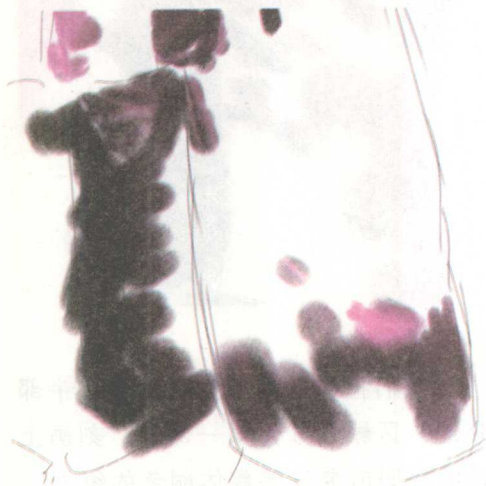


5. 花纹的简单描绘。



这一步只是初步地确定花纹的颜色，因此点到就好，不用非常精细。要注意的是，花纹的颜色在不同受光面颜色是不同的。

6. 确定出衣服最暗部分的颜色。



7. 描绘衣服的第一部分。





8. 衣袖的描绘。

我们把背后装饰物及袖子后半部分这一区域划分为第一部分。刻画上花纹的同时要注意整体颜色的统一。



这一部分是我们确定出的第二部分。

用之前已经确定好的基色填充完整。



这时我们只需要交代出衣服较为大的褶皱，小褶皱可以在最后添加，以避免画面过于琐碎。

袖子的上半部分受光，因此亮部和暗部的对比明显，而袖子下半部分

整个处在背光的环境，因此明暗对比没有那么明显。





由于背光原因，衣褶突出的颜色不宜太亮，只要比暗色稍浅，能够产生突出布料褶皱的感觉就可以了。在描绘褶皱的同时，稍微打上一点反光。



用细笔刷勾勒出褶皱的轮廓。



用较小的笔触来刻画衣服的花纹，描绘出丝绸在光照射下的光泽感，使画面变得丰富多彩。