



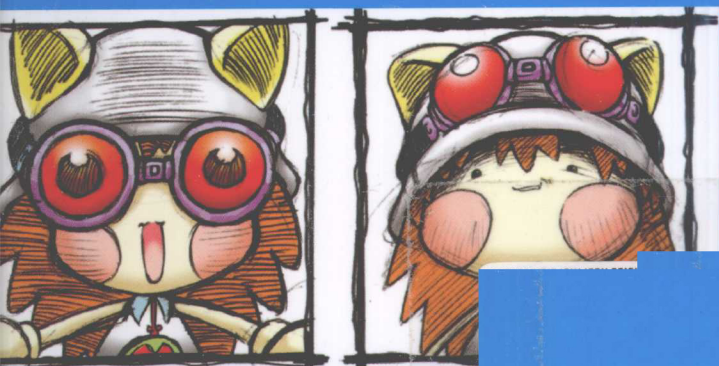
动画设计与制作专业规划教材

动漫人物角色设定

DONGMAN RENWU JUESE SHEDING

Computer

李欣 张超 邱明 主编



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



赠电子课件

动漫设计与制作专业规划教材

本书以《中等职业学校动漫设计专业教学大纲》为依据，结合动漫设计行业的特点，力求做到理论与实践相结合，注重培养学生的动手能力和创新能力。全书共分八章，主要内容包括：动漫设计概述、角色设计、场景设计、道具设计、服装道具设计、分镜头脚本设计、动画制作流程、动画制作软件应用等。本书可作为中等职业学校动漫设计专业及相关专业的教材，也可供从事动漫设计工作的从业人员参考。

动漫人物角色设定

ISBN 7-111-21111-1

定价：25.00元

第一章 绪论	1
第一节 动漫设计概述	1
第二节 动漫设计的发展	2
第三节 动漫设计的特点	3
第二章 角色设计	4
第一节 角色设计概述	4
第二节 角色设计的要求	5
第三节 角色设计的方法	6
第三章 场景设计	7
第一节 场景设计概述	7
第二节 场景设计的要求	8
第三节 场景设计的方法	9
第四章 道具设计	10
第一节 道具设计概述	10
第二节 道具设计的要求	11
第三节 道具设计的方法	12
第五章 服装道具设计	13
第一节 服装道具设计概述	13
第二节 服装道具设计的要求	14
第三节 服装道具设计的方法	15
第六章 分镜头脚本设计	16
第一节 分镜头脚本设计概述	16
第二节 分镜头脚本设计的要求	17
第三节 分镜头脚本设计的方法	18
第七章 动画制作流程	19
第一节 动画制作概述	19
第二节 动画制作的要求	20
第三节 动画制作的方法	21
第八章 动画制作软件应用	22
第一节 动画制作软件概述	22
第二节 动画制作软件的要求	23
第三节 动画制作软件的方法	24



机械工业出版社

本书通过精美的插图、浅显易懂的语言，系统地介绍了人物角色设定的基本知识，以及人物角色设定的方法与技巧，对绘画“功力”和设计技巧做了详细的分解，吸纳了在人物角色设定基础方面经验丰富的影视动画及游戏公司设计师的建议，以实战为主，通过讲解结合练习，将学生已经具备的美术绘画知识和技能逐步引导到人物角色设定的实用范畴中。

本书是艺术设计院校理想的学习教材，也是广大动漫设计人员及动漫爱好者的参考用书。

图书在版编目（CIP）数据

动漫人物角色设定/李欣，张超，邱明主编. —北京：机械工业出版社，2010.3

动漫设计与制作专业规划教材

ISBN 978-7-111-29990-5

I. ①动… II. ①李…②张…③邱… III. ①动画：人物画—技法（美术）—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2010）第 045367 号

机械工业出版社（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

策划编辑：王玉鑫 责任编辑：张芳 版式设计：霍永明

责任校对：陈立辉 封面设计：王伟光 责任印制：乔宇

北京瑞德印刷有限公司印刷（三河市胜利装订厂装订）

2010 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·10.75 印张·264 千字

0001-4000 册

标准书号：ISBN 978-7-111-29990-5

定价：20.00 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心：(010) 88361066

门户网：<http://www.cmpbook.com>

销售一部：(010) 68326294

销售二部：(010) 88379649

教材网：<http://www.cmpedu.com>

读者服务部：(010) 68993821

封面无防伪标均为盗版

前言



在动画片的创作中,角色的形象塑造占有极其重要的地位。电视动画片每集的长度比一般电视剧来讲要短,情节也相对简单。因此,一部动画片要打动观众不能单单依靠情节,很重要的一个方面就是要塑造角色的形象,使之具有独特的行为、语言以及鲜明的个性,从而在观众的脑海里留下深刻的印象。这一点在商业动画片中尤其重要。对整个动漫产业来讲,鲜活的角色设定,是其中重要的环节,是品牌衍生的基础。

在角色的形象塑造中,理所当然,最重要的是主要角色。这就要求在创作动画剧本前的基础设定中,注重主要角色的设定。比起其他类型的剧本来讲,动画片剧本中的主要角色设定对剧作的影响更加巨大。动画片形象树立起来,被观众认可了,创作者(编剧和导演)就取得了成功。尤其是对于商业动画片的产业化,动画片的形象就是最好的商标。如果说故事情节不容易转化为其他产品,那么由动画片主要角色形象衍生出来的各类产品,必然成为市场销售的重点。因为,就品牌衍生这一部分来讲,好的卡通形象更有经济价值。例如,迪士尼经典动画《米老鼠和唐老鸭》,其故事情节是非常简单的,但它的主要卡通形象的市场价值却很高。

要创造出经典的卡通形象,首先必须要在剧本的基础设定中有“闪光”的主要角色设定。

但是,作为一门新兴学科,该课程的专题教材少之又少。所以,为了更加适应本课程改革和发展的实际需要,我们就在参考和研究了国外的视频教程与互联网上的各类学术论文后,组织课题组教师及业内专家共同编写了《动漫人物角色设定》这本教材。

本书适用于三年制高职专科和四年制本科动漫与游戏专业学生,内容的编写根据《教学大纲》的要求进行,且“以应用为目的,以必需、够用为度”,突出创新意识,强调动手能力。本书整合了人物角色设定的相关内容,涵盖了动漫人物角色设定的理论、方法和训练步骤、技法,在系统、整体的基础上按照模块化的形式编写,突出了设计类课程的特点及动漫专业教学的独特性。

本书内容连贯,知识点明确,重难点突出,注重动手能力和实践操作能力的培养,侧重启发、引导学生积极思维,强化创新意识,由浅入深,力求达到从“技——技术性的积累”到“艺——艺术性的创造”的升华。

本书由李欣、张超、邱明主编,陈家鹏、刘晓荣任副主编,参编老师有李洪杰、田江东、刘石保。

本书在编写过程中,参考了大量的图书资料和图片资料,在此表示衷心的感谢。除了参考文献中所列的署名作品之外,有些作品名称及作者无法详细核实,故没有注明,在此深表歉意!

由于编写水平和时间有限,书中难免有不妥之处,诚望读者批评、指正。

编者



目 录

前言	2.5 人物角色头部设定赏析	67
第1章 概述	第3章 人物角色躯体设定	70
1.1 什么是人物角色设定	3.1 动漫人体比例和解剖	70
1.1.1 人物角色设定在动画片中的地位	3.2 人体肌肉图	72
1.1.2 主要角色设定在动画片中的意义	3.3 动漫人物各部分绘制技法	73
1.1.3 人物角色设定的方法与内容	3.3.1 颈部的绘制技法	73
1.2 人物角色设定课程的培养目标和内容	3.3.2 上部躯干的绘制技法	75
1.3 人物角色设定绘制的准备工作	3.3.3 手臂的绘制技法	84
1.3.1 人物角色设定绘制工具	3.3.4 手部的绘制技法	89
1.3.2 人物角色设定绘制方法	3.3.5 下部躯干的绘制技法	96
第2章 人物角色头部设定	3.3.6 脚部的绘制技法	99
2.1 面部结构及画法	3.3.7 完整形体的绘制技法	109
2.1.1 面部的比例	3.3.8 肢体语言的绘制技法	122
2.1.2 面部的基准线	第4章 人物角色服饰设定	138
2.1.3 面部的正面绘制技法	4.1 什么是人物角色服饰	138
2.1.4 面部的侧面绘制技法	4.2 人物角色服饰设定的作用	139
2.1.5 人物头部转面设计	4.3 人物角色服饰设定的内容	139
2.1.6 面部基准线的应用实例	4.3.1 人物角色服装样式设定	139
2.2 五官的绘制	4.3.2 人物角色配饰样式设定	140
2.2.1 眼睛的绘制技法	4.3.3 人物角色服饰色彩设定	141
2.2.2 鼻子的绘制技法	4.4 人物角色服饰设定的方法	142
2.2.3 嘴唇的绘制技法	4.5 人物角色服饰设定赏析	143
2.2.4 眉毛的绘制技法	第5章 人物角色设定的道具绘制	153
2.2.5 耳朵的绘制技法	5.1 服饰道具	153
2.3 头发的绘制	5.2 骑乘道具	154
2.4 面部表情的绘制	5.3 武器道具	156
2.4.1 面部表情的表现——从图样开始	5.3.1 冷兵器	156
2.4.2 生动的人物	5.3.2 热兵器	160
	5.3.3 魔幻武器	163
	教学参考网站	166
	参考文献	167

概 述

1.1 什么是人物角色设定

首先介绍什么是人物角色。所谓人物角色，是指人物演员，或指人物演员在戏剧中所扮演的人物等。一部以人物情节为主的动画片包括剧情、对白、音乐、角色等几个方面的因素，其中又以人物角色设定最能体现出一部动画片的风格特点。那么什么是人物角色设定呢？

角色设定通常分人物设定、机械设定、动物设定、场景设定等。其中，对登场角色的人物造型、衣装样式等进行设计就叫“人物设定”，其工作不但要让后续的画师知道要画的人长得什么模样，还必须告诉他们这个角色的脸部特征、眼神、表情等，而且还要设计出由数个不同角度观看同一个角色的脸的不同情景。

而对登场的机械人、车辆、武器等进行设计就是“机械设定”。机械设定除了要画出机械的造型以外，可能出现的细部结构、运动方式、可开启处等也必须标明。设计稿除了特别指明以外，一般都是不上阴影的清洁线条稿。

动画的制作流程可简单概括如下：剧本—风格设定—人物角色设定—音乐、对话、背景及色彩设定—分镜设计—动画制作—合成—后期音效特效。其中每一个环节对制作人员的要求都是不一样的，人物角色设定在动画制作中始终处于核心地位。负责人物角色设定的画师通过姿势和动作让角色活起来，赋予它性格和个人意志的表达，以表现它的情感，只有这样才能真正打动观众。人物角色设定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。总之，人物角色设定的目标就是将剧本人物角色视觉化、具象化，它在整部动漫作品制作过程中起着非常重要的作用。

人物角色设定的好坏直接影响到影片播出后的视觉效果。它包括人物转面、表情、动作等诸多细节，为后期制作人员提供详尽的参考。

图 1-1、图 1-2 所示均为《铁拳 6》中的人物角色设定。

1.1.1 人物角色设定在动画片中的地位

从动画制作过程看，人物角色设定和动画属于不同的阶段。一般先画好人物角色设定，再画动画。通常人物角色设定和动画分别由不同的人来完成。

动画制作一般分成三个阶段：

第一个阶段是导演和美术设计阶段 这个阶段主要由导演设计分镜头台本，通过画面形



图 1-1 《铁拳6》中的人物角色设定 1

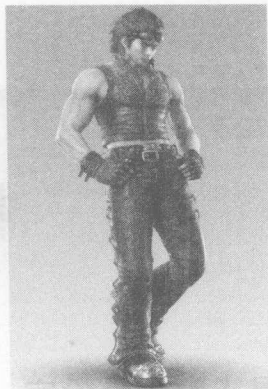


图 1-2 《铁拳6》中的人物角色设定 2

式将影片主题、故事情节、人物性格、艺术风格、镜头处理等总体构思表达出来，以便给人物角色设定师一个工作蓝本。美术设计根据导演要求将人物角色形象塑造出来，把活动场景、背景、道具等设计出来，以便作为角色动作的设计依据。

第二阶段是动画制作核心阶段。角色设定师根据导演分镜头剧本或设计稿设计角色动作，画出关键动作姿势草图。动画师根据角色设定加中间小原画。然后，中间画动画师将整个动画补齐。随后通过清稿上色处理形成拍摄的正稿。在计算机三维动画中，动画师根据角色设定师设计的角色动作姿势草图进行动画制作，中间画动画师的工作则由计算机所取代。传统动画中的清稿和上色等工序在三维动画中由材质、灯光所取代。

第三阶段是拍摄（三维动画中的渲染）、合成、剪辑、配音等，完成动画的制作。

动画流程表明了人物角色设定在整个工作中的位置。在经典动画时代，也有由角色设定师来承担动画的，即动画和角色设定由一个人来完成。后来，由于动画产业的发展，为了提高效率，实行了分工：那些难度较大的部分，即表现动作的关键部分由角色设定师来完成；动作过渡部分，也称小原画，由动画师来完成；其余的中间画部分由中间画动画师完成。

人物角色设定并不是一项单纯的技术工作，它包含着丰富的艺术创作。作为一名动画设计者，只有全面系统地掌握了专业技术，并具有良好的艺术素质和修养，才有可能画出真正有生命力的画面来。所以，人物角色设定是一种建立在娴熟技术之上的艺术创作。

在以人物为主角的动画片中，最重要的创作环节之一就是人物角色设定，人物设定的好与坏，直接影响了动画片的品质。

人物设定在创造画面的同时，也创造了感觉，创造了情绪，创造了风格。在一部动画片中，不单是人物角色设定，还有导演、设计稿、背景设计、人物造型设计等，都对动画片起着决定性的影响。所以，动画片是一种集体创作，是全体工作人员共同努力的结果。

真正优秀的人物角色设定师，不只是运用技巧去塑造画面，而是把自己融入到角色中去，好像自己经历这个过程一样，只有这样才能创作出真正能震撼人心的、让观众过目不忘的视觉形象。

动画片给人物角色设定师提供了一个广阔的表演舞台，让设计师能自如地表现自己的思想，久而久之，设计师的大脑就变成了一个宝库，不仅可以“演”人，还可以“演”动物，甚至桌子、椅子、闹钟等一切有生命和无生命的东西，成为一个多面手的“演员”，在自己

的世界里尽情发挥。为了满足这些，就要求设计师必须有扎实的美术功底，并且对运动规律了如指掌，而在后期制作阶段则需要对合成软件等非常熟悉。读者可以根据自己的情况和喜好有针对性地学习，这样可以比较快地入门。

1.1.2 主要角色设定在动画片中的意义

1. 主要角色设定是塑造角色形象的基础

动画片中对于主要角色形象的塑造，其首要依据来自主要角色的设定。也就是说，动画形象首先应是编者“写”出来的。设定角色，也就如同画出了卡通形象的大概轮廓，之后对形象的加工都是对已定轮廓的展示、丰满和细化。

2. 主要角色设定有利于剧本创作中角色定位的一致性

对于电视动画来讲，主要角色一般是由始至终贯穿于全剧的。而剧本的创作，其故事情节必须要紧紧围绕主要角色来展开，为塑造角色形象服务。故事情节的选取是不同的，但主要角色的定位需要保持一致。也就是说主要角色的性格、语言特征等都是具有一定的稳定性的，即使前后有些差别也应是逐步的发展变化、自然的过渡。这样，才会给观众留下浑然一体的印象，而不是感觉突兀。

在剧本写作之前，对主要角色进行必要的设定可以避免角色定位的不一致。在长篇的电视动画片中，这点尤其重要。在此，举一个反面的例子。212集大型动画巨作《海尔兄弟》，其内容丰富，情节跌宕，可以算作一部比较成功的剧作，但在其中明显存在着这样的问题：主要人物的性格不一致，克鲁德这一角色更加明显，他在片中一会儿勇敢无比，一会儿又胆小如鼠，甚至在经历了海上的大风大浪之后，面对屋子里才齐腰深的水竟害怕地大哭起来。显然，这是不合情理及逻辑的，是剧本创作中的败笔。究其原因，必是在剧本创作的前期出现了问题即没有对主要角色进行基本的设定或是设定不到位。

由此明晰一个问题：主要角色的设定对剧本创作中角色定位的一致性至关重要。尤其是在商业动画片的制作中，对角色的设置给定一个框架，即使剧本出自不同编剧作品的拼合，其间的过渡也是不着痕迹的。这对品牌形象的塑造也有极大的益处。

3. 主要角色设定有利于把握主人公的典型性及故事情节的发展

本书所讲的主要角色包括主人公和那些经常出现、来对比或衬托主人公的其他角色，而其中主人公要具有典型性。要充分体现主人公的典型性，就要先与其他的较主要的角色进行比较，使主人公的个性特征显得与其匹配。这在剧本创作中是不易做到的。有时我们在看完一部动画片之后，会产生这样的感觉：剧中真正给人留下深刻印象的并非主人公本身，而是其配角。甚至许多经典的动画片中也存在着此种情况。例如美国动画片《狮子王》，与主人公辛巴相比，蓬蓬和丁满这两个搞笑、可爱的小东西更能让人饶有兴趣地回味无穷。更甚之，《海尔兄弟》中的克鲁德明显就已经喧宾夺主了，似乎海尔兄弟反而成了他的配角。这种情况可以说在现今动画片中是十分普遍的。这样，必然会影响到主人公形象地塑造。当然，对动画片的收视率等来说不会受到什么影响，但就动画片整体的商业化进程来讲，问题就有些严重了，会直接影响到衍生产品品牌的发展。

因此，随着动画产业化发展，日益强大的市场迫使行业从业者必须从根本上转变思想，使商业化的意识渗入到动画片制作的每一步。剧本是动画制作的基础，对剧本的基础设定是剧本创作的前期准备，而对主要角色的设定又是基础设定中的重要部分。由此推知，主

要角色设定是整个动漫产业中最基础、最具体的工作，它的重要性不可忽视，这一点也就决定了人物角色设定基础课程的重要性。

1.1.3 人物角色设定的方法与内容

人物角色设定作为一门专业的理论课程，其本身所涉及的制作技术面是非常广泛的。从事动画片制作的时间越长，就越会发现平时看似简单的东西还需要我们去不断地深入研究。

人物角色设定有一套比较完整、成熟的方法。

1. 确定人物角色风格

不同题材、不同国家的动画片都有其特有的风格，人物角色风格的确定是设计师的首要任务。常见动画角色的设计风格有三种：

(1) 写实风格 写实风格的动画人物完全符合现实中人体的骨骼、肌肉结构。这类动画人物造型复杂，立体感强。

(2) 漫画风格 漫画风格的人物造型是基于真实人体的夸大和变形，不拘泥于真实的人体比例，而达到一种有趣的效果。由于人物生动有趣，老少皆宜，这种风格被大多数动画所采纳。

(3) 符号化风格 人物造型更加抽象，通常已变化成为一个符号，如海棉娃娃。

2. 塑造角色的形象

剧本中的人物造型只是单纯的文字描述，将文字转化为具体的画面是人物角色设定师的主要任务。设计具体人物造型时必须符合人物的性格和时代特征，融入设计师对人物的理解。

3. 为后期制作人员提供参考

人物角色设定师在设计好人物外形后，还要根据后期不同的制作方式提供不同的人物参考图，如人物的转面、常见表情、动作图等。

角色设定的内容主要包括人物头部转面设计、人物面部表情设计、人物身体转面、手型设计、常见动作设计、人物色彩设计、人物之间比例关系以及道具、服装设计等。

1.2 人物角色设定课程的培养目标和内容

人物角色设定课程具体的培养目标可分为知识目标、能力目标和职业目标三类，见表 1-1。

表 1-1 人物角色设定课程的培养目标

培养目标分类	具体要求
知识目标	熟悉动画制作流程，掌握动漫角色形象塑造的方法，为今后的动漫角色形象设计和动画短片的制作打下坚实的基础
能力目标	即提高综合运用能力：综合运用基本技能来进行整体角色设定，最终创建出高质量动画角色的设计
职业目标	即培养优良的职业素质，包括全局把握能力、问题处理能力、高度的责任心和团结协作精神等

按照课程培养目标的要求,可将各种角色设计内容整合为4类:头部绘制技法、形体绘制技法、衣着绘制技法和道具绘制技法,见表1-2。

表1-2 人物角色设定课程的内容

分 类	内 容	对 应 课 时
头部绘制技法	概述:通过案例分析什么是角色及其在动画中的作用和重要性,模拟项目导入分析及设计准备 五官的绘制技法:眼睛、鼻子、唇、嘴、眉、耳、头发、头部绘制的例题	20~40课时
形体绘制技法	概述:对各种性格特征的人物形象、人物结构以及必要的道具、服装等进行分析 具体包括:常见的漫画人物比例和解剖练习,常见的漫画人物各部分绘制技法,如颈部、上部躯干、上肢、手、下部躯干、脚、完整形体、肢体语言等的绘制技法	20~40课时
衣着绘制技法	包括:人物角色服装设计、角色服装的戏剧作用、角色服装类型的设计等	10~20课时
道具绘制技法	包括:服饰道具、武器的设计,冷兵器、防护具、火器、魔幻武器的练习等	10课时

1.3 人物角色设定绘制的准备工作

1.3.1 人物角色设定绘制工具

1. 画板、纸和笔

画板不要买得太小,以便以后画大画使用。画纸使用素描纸,刚开始买中等质量的纸比较好,练习会浪费很多纸。其次是笔,最开始学习的时候可以使用铅笔,从H~2B号就可以了。在学习中,可以根据个人的喜好买些碳笔、木碳条或炭精条,用来练习快速构图和素描。还有一种叫纸笔,可以用来柔和明暗的过度。图1-3所示为各类画笔。

2. 工具箱

工具箱里面配备小刀、橡皮、夹子、图钉等。如果有条件,最好买一个可以收缩的画架,如图1-4所示。

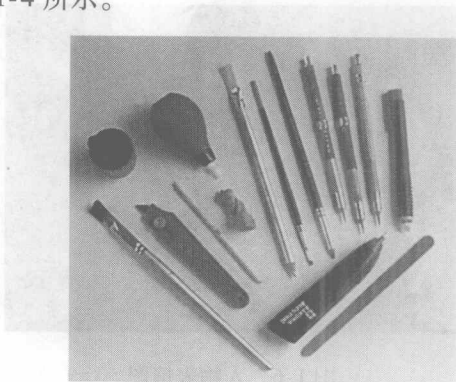


图1-3 笔

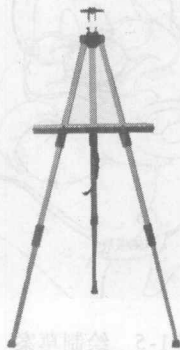


图1-4 画架

1.3.2 人物角色设定绘制方法

1. 创建人物角色的基本概念

在进行人物角色设定之前，首先要在头脑中整理出一个轮廓，要了解影片的风格，掌握和理解导演的意图，熟练掌握片中造型。动画片的制作是一个由众多艺术人员参与的过程，它所达到的一种共性，每一位创作者都必须将自己的个性融于影片所追求的共性之中，达到高度的统一。这是在进行创作之前必须确立的一个概念。

2. 确定人物设定风格

确立了人物角色的基本概念后，就要确定人物设定风格。例如，国产动画片风格较为偏向于日式，进行原画设计也要根据其风格而定，如果注重运动过程，人物设定时就侧重其流畅性，如果注重对话、情节，那么就将人物设定的观念加强一些。但并不是说人物设定张数要画很多，而是要将每一张人物设定设计得相当准确、到位，尤其是在它定格和亮相时，要特别注意细心刻画。

3. 绘制草案

准备好所需要的工具，如铅笔、色铅笔、定位尺、复写纸，明确了设计稿的要求和上下镜头之间的关系，便可动笔。先用色铅笔轻轻打稿，用一根线确定出动态和重心。这里强调用一根线来体现无限，在动态重心线完成的基础上再画出骨骼、肌肉，最后是衣服。要分清主次，骨紧、肉松、衣服更松。最后再用铅笔将整体确定下来，如图 1-5 所示。

人物设定第一遍完成以后，最重要的就是进行自检，复查一下是否到位，是否需要加上动参（动作参考），动作是否符合设计稿的要求。养成自检的习惯是提高人物设定水平的一个重要学习方法。

4. 完成、丰富

将设计好的人物绘制完成后，要在外形的基础上提供不同的人物参考图，如人物的转面、常见表情（见图 1-6）、动作等。



图 1-5 绘制草案

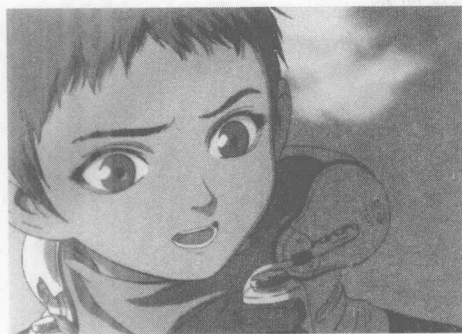


图 1-6 人物表情图

人物角色头部设定

2.1 面部结构及画法

学习动漫人物角色的头部设定，第一步就要熟悉人的面部结构，如图2-1所示。虽然每个人的脸各有特点，但还是有一定规律的。

只有在清晰、准确地了解人脸构造的基础上，才能够设计出真实、生动、有特点、有个性的动漫角色。

2.1.1 面部的比例

东方人的面部比例简单来讲就是“三停五眼”，这是一种相对恒定的比例关系，如图2-2所示。

凸起的骨点：

1. 额结节
2. 眉弓
3. 额颞突
4. 颞骨结节
5. 鼻骨
6. 上颌隆突
7. 下颌角
8. 颏隆突
9. 颏结节
10. 顶结节
11. 眶下缘
12. 颞弓
13. 颞骨乳突



图2-1 人的面部结构

- 凹下的骨点：
14. 眉间
 15. 犬齿窝
 16. 颞窝
- 体面转折线：
17. 颞线
 18. 下颌斜线
 19. 下颌底

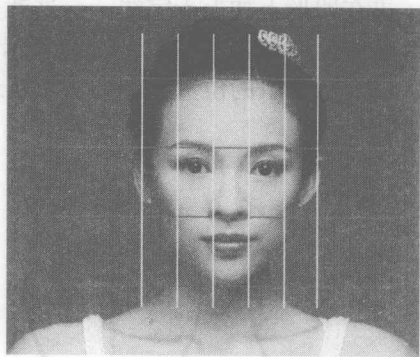


图2-2 三停五眼

“三停”指面部的长度比例。把面部的长度分为三个等份，从前额发际线至眉线，从眉线至鼻底线，从鼻底线至下颏线，各占脸长的1/3。

“五眼”指面部的宽度比例。以眼形长度为单位，把脸的宽度分成五个等份，从左侧发际至右侧发际，为五只眼形：两只眼睛之间有一只眼睛的间距，两眼外侧至侧发际各为一只眼睛的间距，各占比例的1/5。

这是很重要的比例特点，无论是正面、侧面、各种角度的人物图，人物的五官在透视关系上都大致遵循这个比例。

2.1.2 面部的基准线

进行动漫人物形象的绘制时，不能完全照搬现实中人的五官比例，一定要经过修正和设计。按照风格的不同（如写实风格、漫画风格、Q版风格等），比例通常会有不同的变化。但是一般来说，在每种风格下，五官之间的比例会保持基本不变。

下面以漫画风格为例，介绍脸部五官的绘制。仔细观察图 2-3，记住五官彼此之间的比例关系。（注意：这里出现了下面要讲到的基准线）

绘制侧面时须特别注意，后脑勺要比想象中大，如图 2-4 所示。

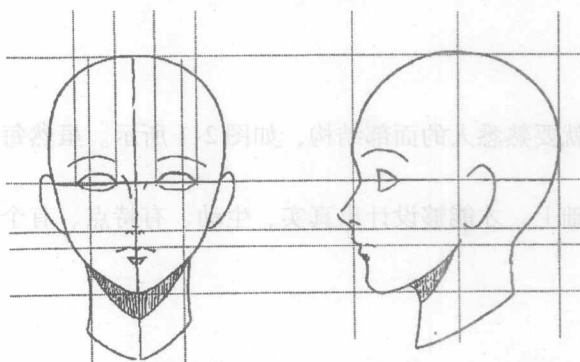


图 2-3 五官的比例关系

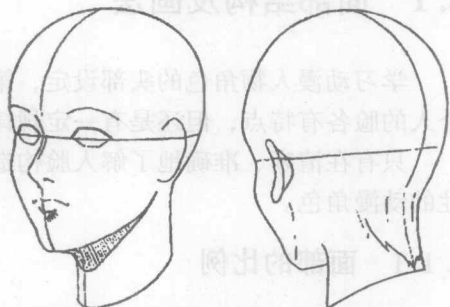


图 2-4 后脑勺的比例

在进行头部绘画的时候，通常把卵形作为脸型的基本形态。画脸的时候，先画一个卵形，再在卵形上加上十字线——这就是描绘面部最基本的基准线，如图 2-5 所示。

在卵形上加的十字线，横线表示眼睛的高度；竖线则表示脸的中心线，连接头顶到下巴，也表示鼻子的位置，如图 2-6 所示。

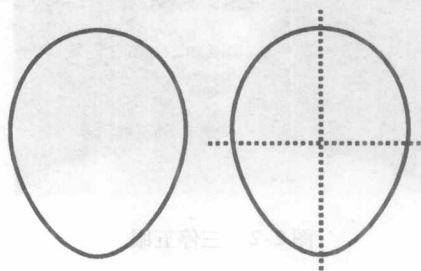


图 2-5 基准线

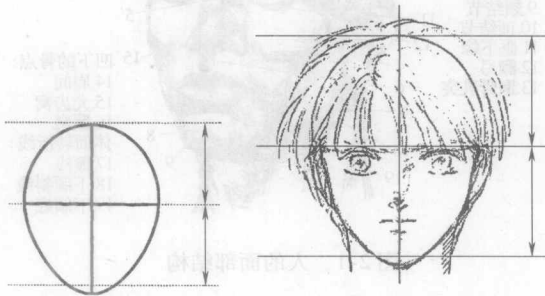


图 2-6 根据基准线画头部

在卵形上加上十字线，有助于捕捉脸的朝向与头部立体感，如图 2-7 所示。基准线在绘制转向头部时的作用及其扩展应用如图 2-8 和图 2-9 所示。不要因为图方便而在画草图的时候忽略这个步骤。

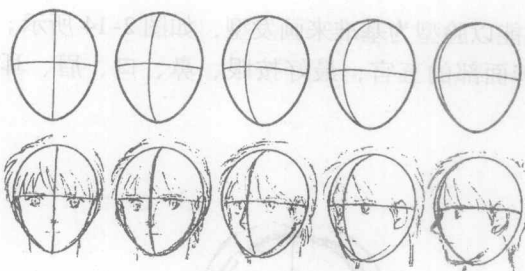


图 2-7 基准线有助于捕捉脸的朝向与头部立体感

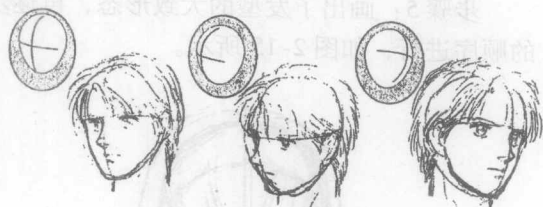


图 2-8 基准线在绘制转向头部时的作用



图 2-9 基准线的扩展应用

2.1.3 面部的正面绘制技法

步骤 1: 先画一个卵形作为面部的轮廓, 决定好五官的位置, 标上十字基准线及眼睛的位置, 如图 2-10 所示。

现在画的眼睛只要能让自己明白眼睛要画在哪就可以了, 画成圆形也无所谓, 如图 2-11 所示。

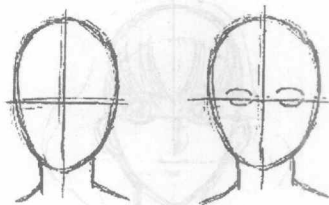


图 2-10 面部正面绘制步骤 1

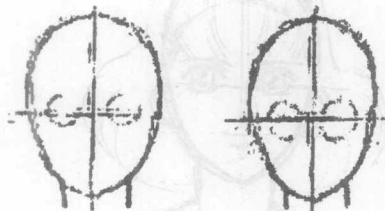


图 2-11 大概确定眼睛位置

步骤 2: 画出鼻子与嘴的位置 (通常嘴的位置由鼻子的位置来决定)。然后画出前额的发际线与耳朵的位置, 耳朵的位置取决于眼和嘴的位置, 如图 2-12 所示。

步骤 3: 在画好所有五官后, 再决定细致的脸型 (也就是指决定脸的轮廓线), 如图 2-13 所示。

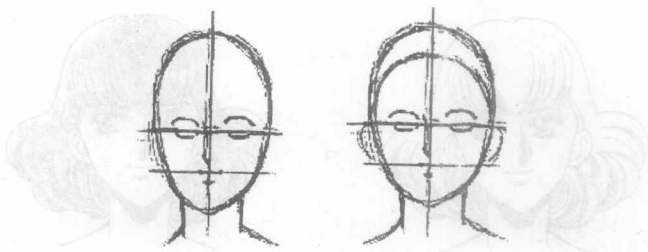


图 2-12 面部正面绘制步骤 2



图 2-13 面部正面绘制步骤 3

步骤4：只有决定了五官的位置和脸型后，才能以脸型为基准来画发型，如图2-14所示。

步骤5：画出了发型的大致形态，再逐步完善面部的五官，最好按眼、鼻、口、眉、耳的顺序进行，如图2-15所示。



图2-14 面部正面绘制步骤4



图2-15 面部正面绘制步骤5

步骤6：细画眼珠部分。眼珠的黑色和高光要画得非常细致，如图2-16所示。此部分也可以留待面部大体完成时再画。

步骤7：开始细化头发，从眼睛、眉毛附近的刘海开始画，之后才画整个发型的轮廓，这时应特别注意头发的厚度，如图2-17所示。



图2-16 面部正面绘制步骤6



图2-17 面部正面绘制步骤7

步骤8：完善线条与画面，将参考的线条去除，如图2-18所示。此时要细致地画出每一缕头发。

步骤9：在绘画到上个步骤之前，都不要太刻意地要求线条的完整性，在最后的环节里应该逐步地完善线条和画面，最终完成线稿，如图2-19、图2-20所示。



图2-18 面部正面绘制步骤8



图2-19 完善线条和画面



图2-20 完成线稿

2.1.4 面部的侧面绘制技法

画侧面的头部（见图2-21），应以圆形作为基本型，在绘制十字基准线后立即定出鼻子下端的位置（或嘴部的位置），然后再进一步描绘出脸和头部的轮廓线，如图2-22所示。



图2-21 侧面头部

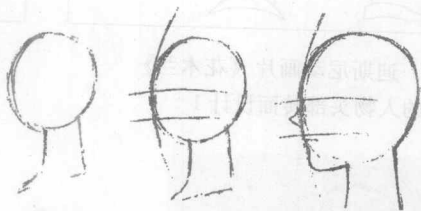


图2-22 侧面头部的画法

参照画面部正面的方法，根据比例定出眼睛的位置，再画出发际线。发际线是一条弧度很大的曲线，通常可以把其想象成是一条连接双耳与下颔的弧线，如图2-23所示。

画出耳朵后，进行发型的基本外形绘制（要注意头发的厚度）。然后开始画刘海，注意要和鬓角部分的头发衔接。再画发型外轮廓与发缕，注意要画出对侧的头发来强调立体空间感。最后细画眼珠和鼻孔，修改嘴唇和下颔，如图2-24所示。

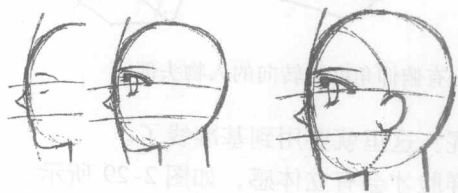


图2-23 画出发际线

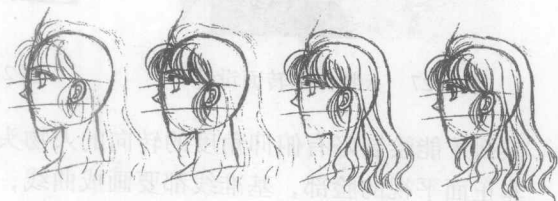


图2-24 面部侧面的绘制

2.1.5 人物头部转面设计

人脸是立体的。在动画和漫画中，人物角色不可能只出现正面和侧面，这就要求画出角色头部的其他动态——头部转面设计。头部转面设计的目的是为了塑造立体的、完整的、真实的形象，强调人物的立体特征。在进行人物角色设定时，头部转面设计是不可忽略的一个重要内容。

人物头部转面设计包括正面、3/4 正侧面、侧面、3/4 背侧面和背面，如图2-25～图2-27所示。

人的头部不仅可以水平转向，还可以自由地抬头、俯视，如图2-28所示。

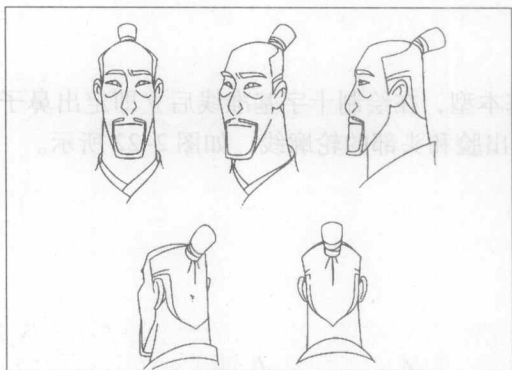


图 2-25 迪斯尼动画片《花木兰》中的人物头部转面设计 1



图 2-26 迪斯尼动画片《花木兰》中的人物头部转面设计 2

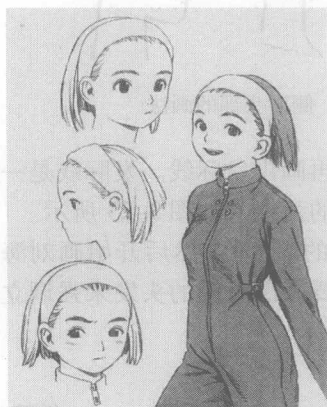


图 2-27 人物头部转面设计

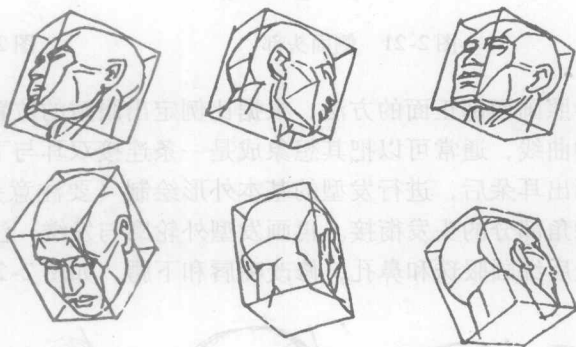


图 2-28 有俯仰角度的转向的人物头部

怎么才能绘制好有俯仰角度的转向的人物头部呢？这里就要用到基准线了。非正面平视的脸部，基准线都要画成曲线，这样脸才会有立体感，如图 2-29 所示。若基准线画成直线，会觉得脸很“平面”，缺乏立体感，如图 2-30 所示。

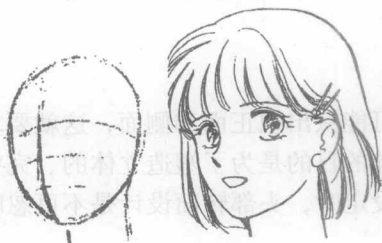


图 2-29 有立体感的脸部

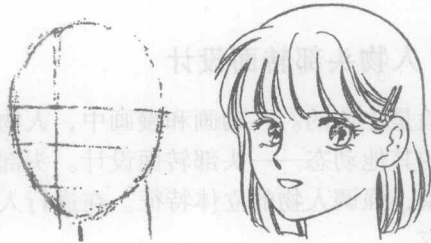


图 2-30 缺乏立体感的脸部

稍下俯的脸，要画出头顶的部分，纵向的基准线从面部下巴处一直延伸到头顶，如图 2-31 所示。

稍上仰的脸，特别要注意眼睛、鼻子的位置，面部横向的基准线向上弯，如图 2-32 所示。