



数字娱乐与动画设计基础

主编：王晓明 副主编：梁言 吴丹 秦旭剑 潘俊峰 著：邵兵 辛亮

动 画 造 型 设 计 系 列
辽 宁 美 术 出 版 社



数字娱乐与动画设计基础

主编：王晓明 副主编：梁言 吴丹 秦旭剑 潘俊峰 著：邵兵 辛亮

动画造型设计系列
美术出版社

主 编：王晓明

副主编：梁 言 吴 丹 秦旭剑 潘俊峰

编 辑：李海萍 韩明阳 王茜茜 王雅茹 张 莹

图书在版编目（C I P）数据

数字娱乐与动画设计基础 / 邵兵，辛亮著. — 沈阳：
辽宁美术出版社，2014.4

（动画造型设计系列）

ISBN 978-7-5314-5976-7

I. ①数… II. ①邵… ②辛… III. ①数字技术-应
用-动画片-制作 IV. ①J954-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第062285号

出 版 者：辽宁美术出版社

地 址：沈阳市和平区民族北街29号 邮编：110001

发 行 者：辽宁美术出版社

印 刷 者：沈阳市鑫四方印刷包装有限公司

开 本：889mm×1194mm 1/24

印 张：8

字 数：100千字

出版时间：2014年5月第1版

印刷时间：2014年5月第1次印刷

责任编辑：苍晓东 童迎强

封面设计：范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计：苍晓东 童迎强

技术编辑：鲁 浪

责任校对：李 昂

ISBN 978-7-5314-5976-7

定 价：64.00元

邮购部电话：024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www. lnmscbs. com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话：024-23835227

目 录

前 言	4
第一章 绘制动画设计	5
第二章 数字游戏角色设计	61
第三章 数字游戏场景设计	81
第四章 数字动画角色设计	95
第五章 数字游戏宣传角色造型设计	127
第六章 数字插画角色造型设计	144
第七章 数字游戏角色造型设计	166



数字娱乐与动画设计基础

主编：王晓明 副主编：梁言 吴丹 秦旭剑 潘俊峰 著：邵兵 辛亮

动画造型设计系列
美术出版

此为试读,需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

主 编：王晓明

副主编：梁 言 吴 丹 秦旭剑 潘俊峰

编 辑：李海萍 韩明阳 王茜茜 王雅茹 张 莹

图书在版编目（CIP）数据

数字娱乐与动画设计基础 / 邵兵，辛亮著. -- 沈阳：
辽宁美术出版社，2014.4

（动画造型设计系列）

ISBN 978-7-5314-5976-7

I. ①数… II. ①邵… ②辛… III. ①数字技术-应
用-动画片-制作 IV. ①J954-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第062285号

出 版 者：辽宁美术出版社

地 址：沈阳市和平区民族北街29号 邮编：110001

发 行 者：辽宁美术出版社

印 刷 者：沈阳市鑫四方印刷包装有限公司

开 本：889mm × 1194mm 1/24

印 张：8

字 数：100千字

出版时间：2014年5月第1版

印刷时间：2014年5月第1次印刷

责任编辑：苍晓东 童迎强

封面设计：范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计：苍晓东 童迎强

技术编辑：鲁 浪

责任校对：李 昂

ISBN 978-7-5314-5976-7

定 价：64.00元

邮购部电话：024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话：024-23835227

目 录

前 言	4
第一章 绘制动画设计	5
第二章 数字游戏角色设计	61
第三章 数字游戏场景设计	81
第四章 数字动画角色设计	95
第五章 数字游戏宣传角色造型设计	127
第六章 数字插画角色造型设计	144
第七章 数字游戏角色造型设计	166

前言

目前数字创意产业尤其是动画与游戏产业飞速发展，得到了国家政府大力扶持，各大院校纷纷开设动画与游戏的相关专业课程。但是，与该方面有关的书籍还处在摸索阶段。本书编写的角度主要是从作者所带团队制作的原创动画短片实例出发，结合多年来的制作经验来与读者一起分享。本书可能在某些部分只能起到抛砖引玉的作用，如有不足之处，还望读者朋友见谅。

本书主要面向动画与数字游戏的设计者与制作者，同时也介绍了动画与交互娱乐技术的相关知识与理念。适合数字动画与游戏设计、数字媒体艺术和艺术设计等专业的本科生、研究生学习，也可作为动画与游戏设计爱好者的自学用书。随着文化创意产业的发展，动画设计尤其是动画原画及基础设计正在成为该领域不可或缺的重要组成部分。动画基础设计是信息时代的数字动画与游戏、媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的新兴交叉学科领域，相关的教学和研究在国内还处于起步阶段。这本书的推出正是为了满足教学实践的需要，在总结现有教学经验的基础上，进一步规范和推动动画设计教学的发展。在内容编排上，本书以培养复合型动画设计人才为目标，既注重培养学生的数字动画设计创意和评价能力，同时也强调培养学生在动画与相关方面的开发与制作表现方面的实践技能。

本书内容包括动画原理、数字动画设计、游戏动画设计、动画广告设计等专业知识的介绍与应用等。同时该书的项目示例均为实际原创项目，因此对专业学生与专业人士更加有针对性。

同时，本书也涉及现今流行的电脑CG绘画技术。

说到电脑CG绘画，其实就是将传统手绘转移到电脑上，数位板和电脑代替了笔和纸张。从而在绘画工具、材料消耗上得到了一定的保证，不必为笔、纸张、颜料不够而烦恼；也不必为了画错一处而烦心。因为电脑CG绘画的优点就在于它的方便绘制、快捷储存以及利于修改。

当然，一些手绘中需要大费周章画出的效果，通过绘图软件的一些工具、功能，可以轻松绘制出来。这也是为什么越来越多的画师投奔于电脑CG绘画之中，因为节省了时间又能达到满意的效果。

所以在本书中，会有一些关于特殊效果的制作过程，用简单的步骤来达到复杂的华丽效果。这些效果也会根据作者不同的手法来进行变化，使得作品更加丰富、饱满。

本书还收录了作者各种风格作品的制作过程，配上图文会更加直观地叙述整幅作品是怎样完成的；是利用什么样的工具进行加工和后期合成的。从无到有的过程，更加令人通俗易懂。

最后，希望本书能够对读者以及喜爱电脑CG绘画的朋友带来一些帮助！

第一章

绘制动画设计

本章研究要点

具体讲解绘制动漫中人物的绘制方法。

学习目标

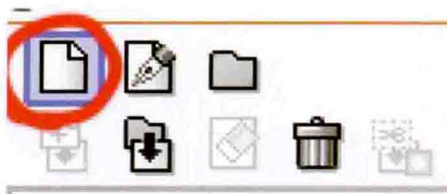
通过实例详细讲解了动画的绘制过程以及常用的效果处理技巧。实例精美而实用，并本着从易到难的原则，使读者在学习的过程中逐渐进步，既能学到一般的绘画技巧与理论，又能学到绘画软件的操作与使用，真正把艺术与技巧充分结合在一起。



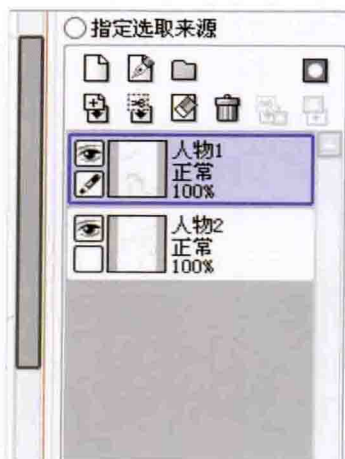


1. 首先简单勾勒出人物的整体形象以及整个构图。确定基本的姿势、服饰、前后关系和一些杂物等。

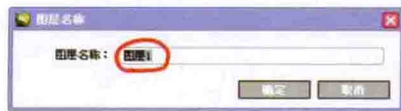
适当地修改前景人物，加一副眼镜在上面。



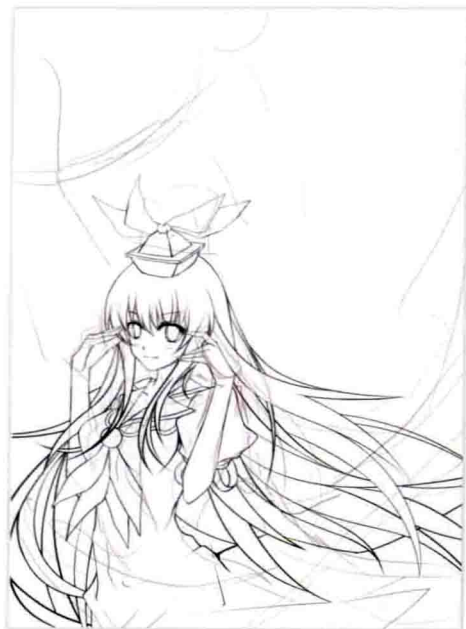
选择左边的新建图层选项。



将草图分为两个部分，以便于之后进行线稿的描绘。分别将两个图层起好名字，以防图层之间混淆。



建立新图层之后，可以双击图标进行图层名字的编辑。



2. 开始进行线稿的绘制。选择铅笔，最小直径设置成0，其他的选项可以根据个人的喜好进行调节。

将线稿放在草图的上面进行描绘。

并且将人物的草图隐藏，点击图层旁边的小眼睛即可。

线稿描绘完成，接下来开始准备上色。

注意：线稿尽量要绘制得非常干净，对以后上色非常有帮助。



3. 将除了人物1线稿的全部隐藏。

将人物1线稿的图层留下来。

之后新建一个文件夹作为整合人物1图层来用（起名字的方式与图层相同）。

将人物1的线稿放在文件夹中。

然后新建图层来进行颜色的绘制。

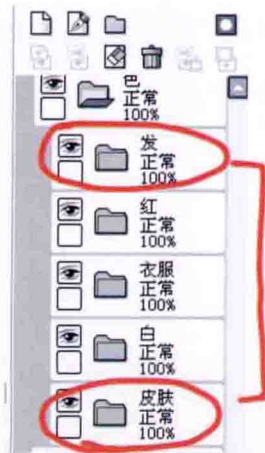
绘制颜色时，注意色稿的图层一定放在线稿的下方。

将颜色细致地分类：头发、皮肤、衣服蓝、衣服白、衣服红。只要涉及不同颜色就尽量分类。

细致分类后，上色就不容易和其他颜色混淆了，修改的时候也会更加容易。



细致分类后，上色就不容易和其他颜色混淆了，修改的时候也会更加容易。





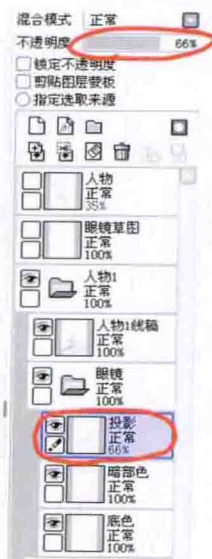
4. 开始局部的上色，从眼睛开始。新建一个文件夹，将所有关于眼睛的图层都放进去。选择红色，将眼睛涂满。



5. 眼睛瞳孔的绘制。

在日式风格中，瞳孔的风格会有许多种，现在选择了其中相对比较主流的一种进行绘制。此种风格的要点就是颜色之间的对比，以及瞳孔的形状。将瞳孔分为两层螺旋，配合深浅颜色的绘制会更有效果。绘制时不要忘记新建一个图层。





6. 绘制上眼睑作用于眼球一个投影。

这里，上眼睑作用在眼球上的投影十分重要。如果不画会感觉整个眼睛是平的。而且眼睛的颜色越深，越会显得像“白眼狼”一般。

所以，千万不要忘记给人物加上整个投影。

投影的颜色可以通过调节不透明度来达到大家想要的效果。

7. 给眼睛点高光。

高光的绘制是十分关键的。虽然只有那么一点儿，但是作用却是十分大的。

根据高光的大小、位置、形状、数量来凸显不同的人物心情。

现在我采用了比较常用的散式来点缀眼睛，使其变得更加有朝气。

注意：高光的图层一定要放在眼睛颜色的最上方。不然会被眼睛颜色其他的图层所覆盖。





8. 开始绘制皮肤颜色，将所有露出皮肤的地方涂上皮肤的颜色。

绘制皮肤时，底色也就是皮肤的固有色是根据角色来指定的。

绘制角色的肤质偏白，那么底色的选色就稍微淡点儿。相反，如果绘制的角色是古铜色的皮肤，那么底色就要选得稍微深一点儿。总的来说就是因人而异。

注意：当勾选“锁定不透明度”的时候，在此图层上，除了有颜色的部分可以编辑外，其他的地方即便画上颜色，也不会显现出来的。

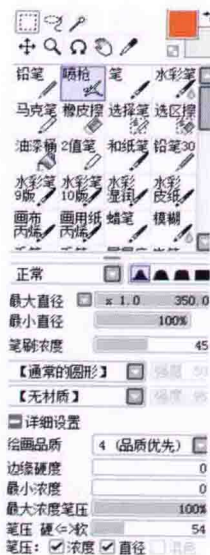
9. 开始绘制皮肤的暗部色。

绘制皮肤暗部色时，要注意身体的机构，头遮挡形成的阴影，手窝里面的阴影。

同时将眼睛的眼白画出来。

将暗部色的图层放在底色上方。





10. 选择喷枪在脸颊上加上红晕。具体的设置见图。

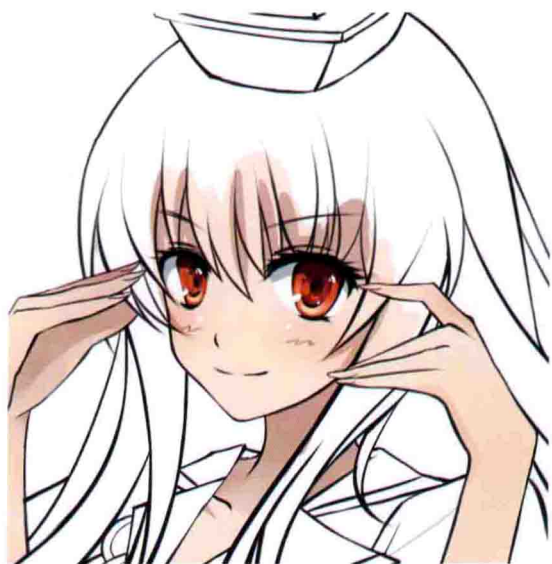
红晕不要加的太过，如果加的太过的话就是害羞了。稍微加一点儿的话，会显得比较健康，有朝气。

11. 在眼白上加上眼睑的投影。

眼睑投影的作用是在眼白上投影，跟之前眼睑作用在眼睛上的投影同样重要，加上投影之后，会使眼睛变得更加立体、水灵。

眼睑的图层可以通过不透明度来调节投影的深浅程度，进而表现眼睛的晶莹程度。





12. 在脸颊上加上高光点。
加上高光点后，会使脸蛋看起来更加有质感。

13. 新建文件夹作为放头发层用。
然后开始绘制头发的颜色。
在涂中，发梢的颜色会稍微的加深和渐变，这同样也是利用喷枪来绘制的。

