

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game  
『十二五』全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材  
动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定

# The Game Character Design

## 游戏——角色设计

策划 ◎ 花泉插画工作室

编著 ◎ 于琳飞 马潇灵 郭立怀



海洋出版社

High Education Textbooks for Animation, Comics and Game  
全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材  
高等教育教材专家组/审定

# The Game Character Design

## 游戏——角色设计

策划 ◎ 花泉插画工作室  
编著 ◎ 于琳飞 马潇灵 郭立怀

海洋出版社

2015年·北京

## 内 容 简 介

游戏角色设计在游戏开发中占有重要的地位,是游戏美术设计中的重要内容,也是高校数字游戏设计专业必修课程。

本书共分为8章,先介绍了游戏角色设计的概念、人体基础、角色的基本画法等知识,然后通过日式萝莉角色、中式萝莉、中式女性角色和欧式女性角色创作范例介绍了女性角色原画设计;通过中式男性角色和欧式男性人物创作介绍了男性角色原画设计;接着介绍了怪物原画设计;Q版人物原画设计;搭配技巧,包括配饰与任务搭配、配饰风格设计和男女同系列变形设计。

**适用范围:**本书适合作为全国高校数字游戏设计专业教材、游戏制作培训班教材以及游戏设计师与爱好者的自学参考书。

### 图书在版编目(CIP)数据

游戏角色设计/于琳飞,马潇灵,郭立怀编著. —北京:海洋出版社,2015.7  
ISBN 978-7-5027-9187-2

I. ①游… II. ①于…②马…③郭… III. ①动画—角色—造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第137139号

总策划:刘 斌

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:赵麟苏

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路8号(716房间)  
100081

经 销:新华书店

技术支持:(010) 62100055

发 行 部:(010) 62174379(传真)(010) 62132549

(010) 68038093(邮购)(010) 62100077

网 址:www.oceanpress.com.cn

承 印:北京旺都印务有限公司

版 次:2015年7月第1版

2015年7月第1次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:27.25

字 数:654千字

印 数:1~4000册

定 价:98.00元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

# 前言

游戏角色原画是一款游戏的灵魂，它不仅为游戏创造了个性十足的角色和让人身临其境的场景，还为玩家创造了偶像，是定位一款游戏风格的灵魂。

游戏角色原画师的具体工作是在游戏公司中负责游戏里的一切角色造型设计。在工作中，需要根据游戏策划提出的要求，创造出很酷的角色，并绘制出专业的设计稿给3D美术部门，除此之外，游戏概念美术人员也经常负责一些游戏界面设计，游戏宣传插画绘制，材质绘制等工作。

全书共分8章，各章内容分别如下。

第1章为游戏角色设计概述。介绍了游戏角色设计的基本概念，游戏角色设计师所要具备的条件，游戏角色设计的发展历史，游戏角色的分类等。

第2章为人体基础，介绍了人体解剖、人体结构体面、角色运动规律及姿态、头、面部、手和脚的画法、发型设计等。

第3章为基本画法，介绍了分层线稿上色法，黑白叠加上色法，单色逐层加强法。

第4章为女性角色原画设计，介绍了萝莉型角色设计原理与思路、日式萝莉角色创作实例、中式萝莉角色创作实例、中式女性角色创作实例、欧式女性角色创作实例。

第5章为男性角色原画设计，介绍了男性角色设计原理与思路、中式男性角色创作实例、欧式男性人物创作实例。

第6章主要介绍怪物原画设计。

第7章主要介绍了Q版人物原画设计。

第8章为搭配技巧，介绍了配饰与人物搭配、配饰风格设计、男女同系列变形设计等。

本书适合作为全国高校数字游戏设计专业课相关课程教材，社会游戏设计培训班教材，以及从事游戏角色原画设计的从业人员的参考书。

本书由花泉插画工作室策划，由于琳飞、马潇灵、郭立怀编著，在编写过程中得到了魏茜茜、陈彦希、周肇都、伍文通、陈文卓、张颖、邱瀚超、欧阳朝晖、郑帅、张文琦、汤耀国、罗馨竹、何来、敬勇、张恺、张文华、巫洋、余雅韵、刘卿、李美颐、马蕾、李章建、程俊杰、王美玲的帮助，在此表示感谢。

同时感谢购买本书的读者，虽然编者在编写本书的过程中倾注了大量心血，但恐百密之中仍有疏漏，恳请广大读者及专家不吝赐教。你们的支持是我们最大的动力，我们将不断勤奋努力，为您奉献更优秀的电脑图书。

最后，衷心希望您在本书的帮助下，能够全面熟练地掌握游戏角色原画设计方法，并绘制出精美的游戏角色原画！

## 范例效果欣赏



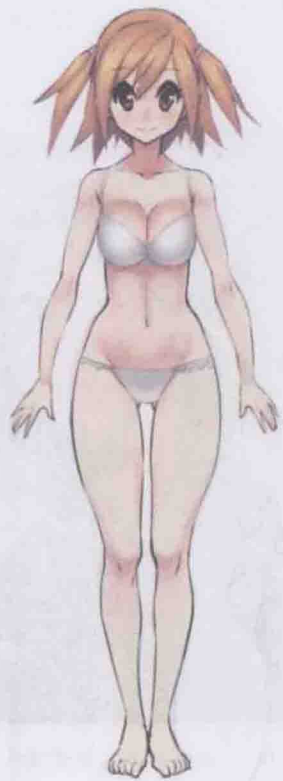
分层线稿上色法 (第3章)



黑白叠加上色法 (第3章)



单色逐层加强法 (第3章)



萝莉型人物设计原理与思路 (第4章)



绘制日式萝莉型角色（第4章）



欧美迪斯尼风格萝莉（第4章）



中式女性人物设计—魔女（第4章）



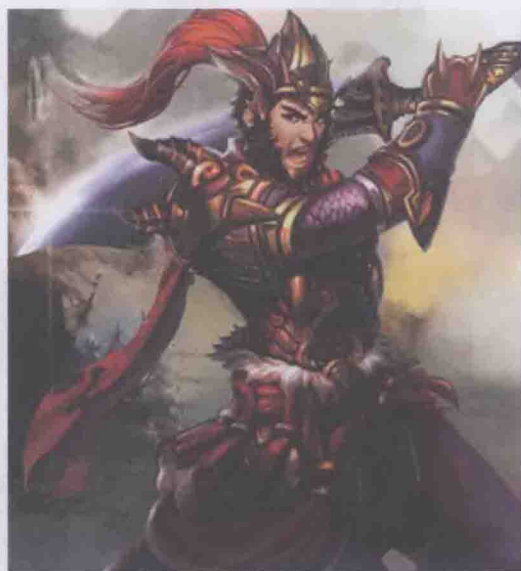
中式女性人物创作—蛮女（第4章）



欧式女性人物创作实例—女巫（第4章）



中式男性角色创作实例—谋士（第5章）



中式男性角色创作实例—武将（第5章）



欧式男性人物创作实例—堕落天使（第5章）



欧式男性人物创作实例—国王（第5章）



动物型怪物设计——熊猫（第6章）



人形怪物设计—放逐判官（第6章）



神话传说型怪物—海怪（第6章）



赛璐璐类Q版人物创作—女性（第7章）



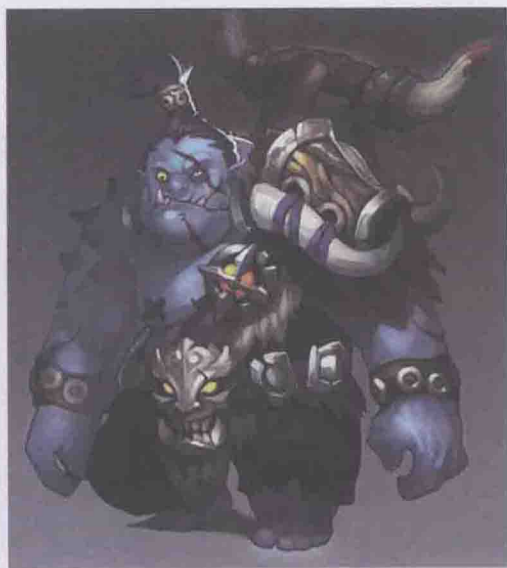
赛璐璐类 Q 版人物创作实例—男性（第 7 章）



厚涂类 Q 版人物绘制实例—东方女性（第 7 章）



厚涂类 Q 版人物创作实例—西方女性（第 7 章）



Q 版怪物（第 7 章）



配饰与人物搭配 (第8章)



配饰风格设计 (第8章)



男女同系列服饰变形设计 (第8章)

# 目 录

## 第一章 游戏角色设计概述

1

- 1.1 游戏角色设计基本概念 2
- 1.2 游戏角色设计的特点 3
  - 1.2.1 中式游戏角色设计特点 3
  - 1.2.2 欧式游戏角色设计的特点 5
  - 1.2.3 日韩游戏角色设计特点 6
- 1.3 游戏角色构思与设计 9
  - 1.3.1 构思的重要性 9
  - 1.3.2 元素的选择 10
  - 1.3.3 构图方法 16
- 1.4. 游戏角色设计流程与实例分析 19
- 习题 23

## 第二章 人体基础

24

- 2.1 人体解剖 28
- 2.2 人体结构的基本构成 30
- 2.3 人体的基本比例 33
- 2.4 人体透视 40
- 2.5 人体各部位基础画法 40
- 2.6 人体结构体面 46
  - 2.6.1 人体的体块关系 47
  - 2.6.2 颈部 50
  - 2.6.3 脊椎的原理与运动 51
  - 2.6.4 胸廓 53
- 2.7 角色运动规律及姿态 54
  - 2.7.1 正面躯干运动的原理 59
  - 2.7.2 背部运动原理与关键坐标 60
- 2.8 人物头像的画法 62
- 2.9 手脚的画法 78

|            |     |
|------------|-----|
| 2.9.1 手的画法 | 78  |
| 2.9.2 脚的画法 | 83  |
| 2.10 发型设计  | 86  |
| 2.11 气氛与抽象 | 100 |
| 习题         | 101 |

### 第三章 原画基本画法 102

|             |     |
|-------------|-----|
| 3.1 分层线稿上色法 | 103 |
| 3.2 黑白叠加上色法 | 111 |
| 3.3 单色逐层加强法 | 118 |
| 习题          | 126 |

### 第四章 女性角色原画设计 127

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 4.1 萌系人物——萝莉         | 136 |
| 4.1.1 萝莉型人物设计原理与思路   | 136 |
| 4.1.2 绘制日式萝莉型角色      | 141 |
| 4.1.3 欧美迪斯尼风格萝莉      | 156 |
| 4.2 中式女性             | 168 |
| 4.2.1 中式女性人物设计原理与思路  | 168 |
| 4.2.2 中式女性人物设计——魔女   | 172 |
| 4.2.3 中式女性人物创作——蛮女   | 186 |
| 4.3 欧式女性             | 197 |
| 4.3.1 欧式女性人物设计原理与思路  | 197 |
| 4.3.2 欧式女性人物创作实例——女巫 | 197 |
| 习题                   | 210 |

### 第五章 男性角色原画设计 211

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 5.1 男性肌肉结构与骨骼        | 214 |
| 5.2 中式男性角色           | 215 |
| 5.2.1 中式男性角色创作实例——谋士 | 217 |
| 5.2.2 中式男性角色创作实例——武将 | 243 |
| 5.3 欧式男性             | 259 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 5.3.1 欧式男性人物创作实例——堕落天使 | 262 |
| 5.3.2 欧式男性人物创作实例——国王   | 278 |
| 习题                     | 289 |

## 第六章 怪物原画设计 290

|                  |     |
|------------------|-----|
| 6.1 动物型怪物        | 294 |
| 6.2 人形怪物设计——放逐判官 | 305 |
| 6.3 神话传说型怪物——海怪  | 319 |
| 习题               | 331 |

## 第七章 Q 版角色原画设计 332

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 7.1 赛璐璐类 Q 版角色            | 339 |
| 7.1.1 赛璐璐类 Q 版人物创作——女性    | 340 |
| 7.1.2 赛璐璐类 Q 版人物创作实例——男性  | 356 |
| 7.2 厚涂类 Q 版人物             | 366 |
| 7.2.1 厚涂类 Q 版人物绘制实例——东方女性 | 366 |
| 7.2.2 厚涂类 Q 版人物创作实例——西方女性 | 374 |
| 7.3 Q 版怪物                 | 386 |
| 习题                        | 394 |

## 第八章 搭配技巧 395

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 8.1 配饰与人物搭配     | 397 |
| 8.2 配饰风格设计      | 404 |
| 8.3 男女同系列服饰变形设计 | 414 |
| 习题              | 422 |

## 第一章

# 游戏角色设计概述



## 1.1 游戏角色设计基本概念

要了解游戏角色设计的内涵，首先必须要明确电子游戏和游戏角色的概念。

电子游戏是一种基于电子数据平台而建立的娱乐方式。以它飞快的发展速度跻身于主流娱乐方式的行列之中，冲击着电影、动漫、电视等传统娱乐方式。伴随着计算机网络技术的快速发展，电子游戏早已突破开发之初的异质化、边缘化特性，在现代娱乐产业中发挥着重要的作用。

游戏是娱乐方式与艺术形式的完美结合。游戏设计的最初设想，是利用计算机技术创造一个不同于现实的虚拟世界。使玩家以不同身份、心理和感受来享受游戏的乐趣，以此获得精神上的满足。

从技术角度来分析，计算机三维图像技术的愈发成熟，促使游戏三维图像的质量和体验感有了大幅度的提升。例如，现在的游戏图像中，多边形的模数不断增多，材质的渲染越来越细腻，游戏场景的光影效果也越来越复杂，玩家在虚拟世界中获得了近乎完美的体验。通过游戏特有的交流方式，玩家可以尽情享受虚拟世界的各种乐趣。以下的角色设计稿简单地展示了现代游戏的图像效果。如图 1-1 所示。



①



②



③



④

图 1-1 游戏中主要角色的设计稿展示

游戏中的人物角色是玩家在虚拟世界中的存在形式。游戏角色的概念可以这样理解：第一，角色是一种由设计师虚拟出来的理想化的人物；第二，角色是整个游戏的灵魂与血液，它存在于游戏的整个发展过程中，推动者游戏情节的发展，体现着玩家的主观意识，是游戏情节发展必不可少的构成元素。

角色设计优劣是评判一款游戏好坏的决定性因素。好的角色设计常常使人过目难忘，差的设计往往导致玩家失去参与的兴趣。由此可见，角色是一款游戏张扬个性、发挥亮点的最佳表现途径。

游戏角色设计就是为游戏角色设计容貌、体型、发型和服装等美工元素，以符合玩家的审美标准。在此我们所理解的“游戏角色设计”，是结合影视、动漫等艺术表现方式，包含游戏角色设计的现状与艺术方式，总结游戏角色设计的构思与创意方式的设计方法。如此一来我们就能够在实际操作与设计中有据可依、有理可循，从而进一步提升游戏角色设计本身的美术价值。如图 1-2 所示是《暗黑血统》的角色设计稿，便于大家更直观地感受游戏角色设计本身。



图 1-2 《暗黑血统》的角色设计稿

## 1.2 游戏角色设计的特点

### 1.2.1 中式游戏角色设计特点

中国具有独特的民族心理与审美标准。在游戏角色设计上，中国游戏的时代背景多采用传统武侠故事及历史故事，因此设计时需要赋予角色相应的人物性格与服饰搭配。由于中国游戏起步较晚，加上日本动漫文化在中国长期的影响，导致中式游戏角色在风格选取上则更偏向于日韩风格，同时又参考了许多西方成熟的设计手法，逐步形成了带有中国特色的武侠类风格。如图 1-3 所示。