



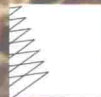
啟動傳神的 角色設計魔力

【遊戲角色造型精進】

ALIVE CHARACTER DESIGN

蘇海濤 繪著 / 趙勇權 編寫助理

SU HAITAO



博碩文化

啟動傳神的角色設計魔力

遊戲角色造型精進

作者：蘇海濤 繪著、趙勇權 編寫助理

企劃選書：許耀豪、劉慧楨

編輯：巫柏彥

發行人：簡女娜

律師顧問：劉陽明

出版：博碩文化股份有限公司 DrMaster Press Co., Ltd.

台灣新北市汐止區新台五路一段112號10樓A棟

Building A, 10F, No.112, Shin-Tai-Wu Rd., Sec.1, Shijr, New Taipei City, Taiwan

TEL / 886-2-26962869 · FAX / 886-2-26962867

<http://www.drmaster.com.tw>

出版日期：西元2011年5月初版

西元2012年1月初版二刷

ISBN-13：978-986-201-478-3

博碩書號：MU20076

建議售價 NT \$ 520

本書如有破損或裝訂錯誤，請寄回本公司更換

啟動傳神的角色設計魔力：遊戲角色造型
精進/蘇海濤繪著。--初版。--新北市：博碩
文化，2011.05

面：公分

ISBN 978-986-201-478-3(精裝)

1.電腦遊戲 2.電腦動畫設計

312.8

100008079

Printed in Taiwan

著作權聲明

本書“游戏动画角色设计—苏海涛角色设计教程”由中國青年出版社中青雄獅數碼傳媒科技有限公司授權博碩文化股份有限公司獨家出版中文繁體字版。中文繁體字版專有出版權屬博碩文化股份有限公司所有，未經本書原出版者和本書出版者書面許可，任何單位和個人均不得以任何形式或任何手段複製、改編或傳播本書的部分或全部。本書封底均貼有“中青雄獅”的防偽標籤，凡未貼防偽標籤的圖書為盜版圖書。

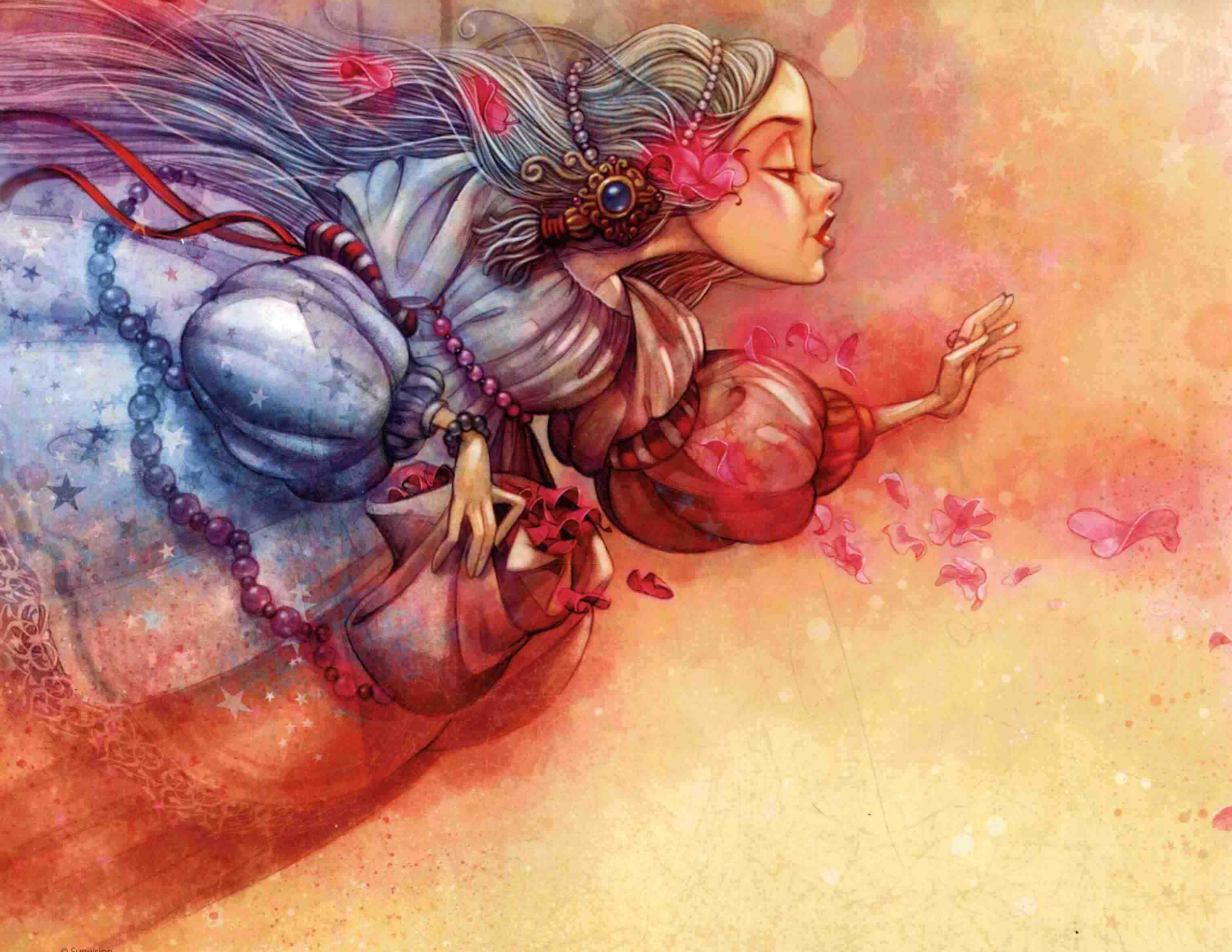
商標聲明

本書中引用之商標及產品名稱分屬各公司所有，本書引用純屬介紹之用，並無任何侵害之意。

有限擔保責任聲明

雖然作者與出版社已全力編輯與製作本書，唯不擔保本書及其所附媒體無任何瑕疵；亦不為使用本書而引起之衍生利益損失或意外損毀之損失擔保責任。即使本公司先前已被告知前述損毀之發生。本公司依本書所負之責任，僅限於台端對本書所付之實際價款。

ALIVE CHARACTER
啟動傳神的 DESIGN
角色設計魔力
遊戲角色造型精進



ALIVE CHARACTER
啟動傳神的 DESIGN
角色設計魔力

遊戲角色造型精進

蘇海濤 繪著
趙勇權 編寫助理



Content

Part 1

角色設計是什麼？

1. 角色設計是什麼？ 12
2. 角色設計師做什麼？ 12
3. 你應該知道的一些歷史 13
4. 角色設計的唯一準則 17
5. 角色設計的種類 18

Part 2

角色設計的基本方法和流程

1. 做好充分的準備工作 24
2. 角色設計的基本流程 28
3. 角色設計的10個重要提示 38

Part 3

角色設計分類詳解

- 1. 女性角色設計 — 創造獨特的性感與美麗 43
- 2. 男性角色設計 — 突顯人物的英雄氣概 59
- 3. Q版角色設計 — 讓童趣無處不在 71
- 4. 怪物角色設計 — 變異之中亦有章可循 87
- 5. 動物角色設計 — 好的動物角色建立在真實之上 103
- 6. 陪襯角色設計 — 不可或缺的笨拙與滑稽 119
- 7. 反派角色設計 — 創意讓邪惡更有魅力 131
- 8. 非生命角色設計 — 把握靈活性與識別度之間的尺度 .. 143
- 9. 機械角色設計 — 賦予冰冷的金屬以獨立的個性 149

附錄

- 名家作品賞析 162
 - 狄恩·伊格爾 (Dean Yeagle) 162
 - 史蒂芬·西佛 (Stephen Silver) 164
 - 佛洛里安·薩茲辛格 (Florian Satzinger) 166
 - 法蘭西斯科·赫瑞拉 (Francisco Herrera) 168
 - 班·考德威爾 (Ben Caldwell) 170
- 作者訪談 172
- 致謝 175

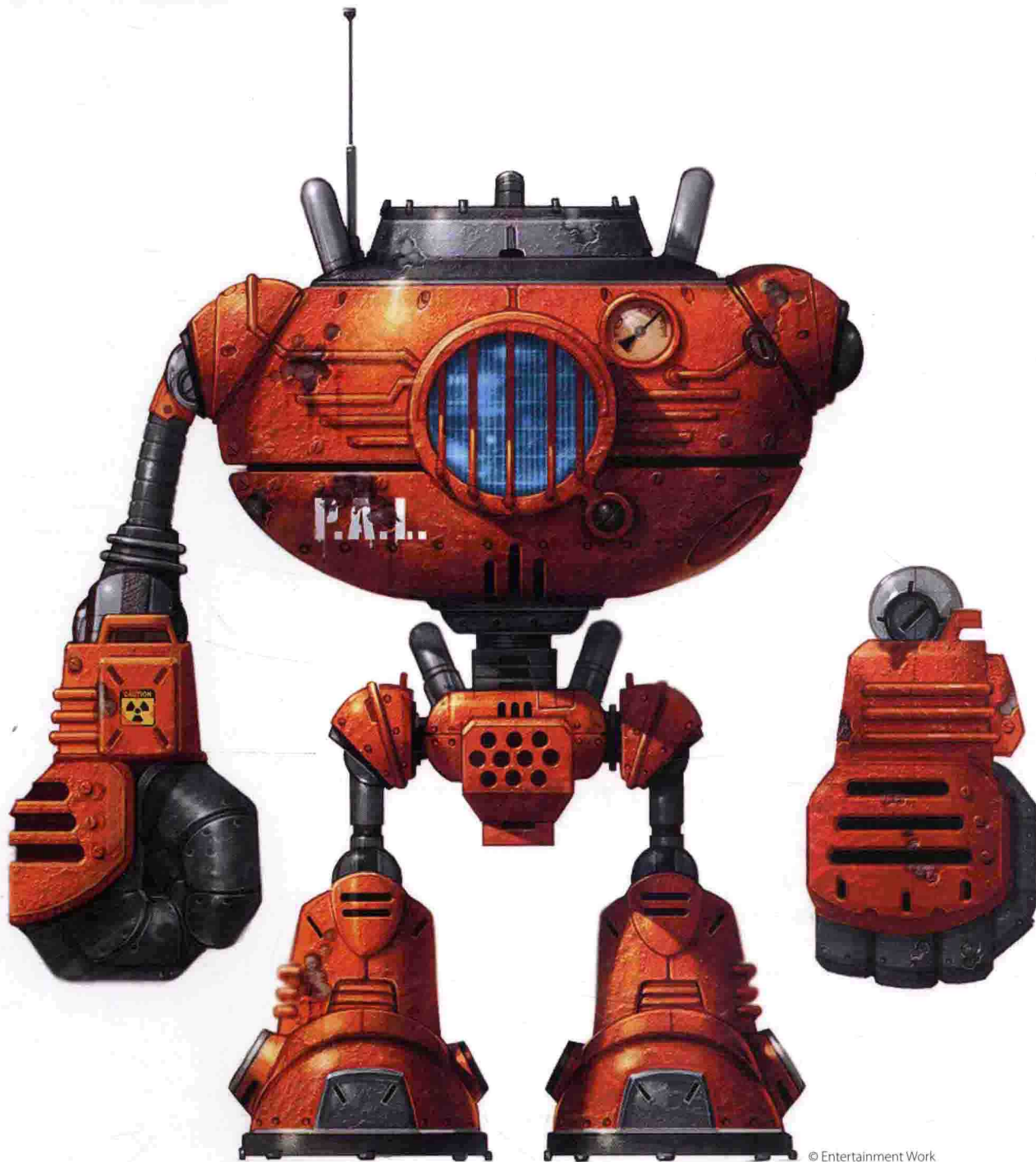


前言

感謝所有曾經參與和鼓勵我完成這本書的好朋友們！你們令這本角色設計書籍得以出版！

這本書的最初構想起源於五、六年前，當時我的妻子正陷於選擇事業的矛盾之中，我利用週末的兩天時間為她寫了一篇關於怎樣成為職業的插畫家的文章。那篇文字只有短短6頁，也只是粗略提到成為插畫家的一些前期準備，無意中我將其放在網路上，卻發現很受歡迎，紛紛轉載，並開始陸續有朋友在E-mail問我相關的問題。現在看來非常粗糙的文字，可能是出於對家人的關愛而變得實用，大家的認可自然激發了我把自己的知識變成文字的興趣。這之後，繁忙的工作之餘，我在興趣的指引下，陸續地完成了幾本動畫插畫方面的小書。之所以這樣稱呼，是因為它們既沒有條碼，也沒定價，數位印刷的優勢令這些成為了真正的可以拿在手上翻閱的印刷品。後來其中一本關於遊戲角色設計的《The art of Galactic Bowling》72頁的小冊子被出版社的伯樂看到，成為了現在你捧在手裡的這本真正值得你閱讀，並經常翻閱的角色設計書籍，儘管目前的這本書已經看不到那個小冊子的身影了。

在生命中最重要時光裡，我曾經遠離了最喜愛的畫筆。那幾年我為《幻想》雜誌努力著，至今我仍然可以驕傲地告訴你那是中國第一本專業插畫雜誌。儘管它只經歷了四年時間，在出版了第四十九期的雜誌之後就遺憾地停刊了。但不只是這本雜誌的讀者，作為創辦人的我自己也從中收穫良多。從可敬的諾爾曼·羅克威爾（Norman Rockwell）到偉大的法蘭克·弗雷札塔（Frank Frazetta），他們的名字不斷出現在這本雜誌中，透過對他們的訪談我真正感悟到繪畫技術並



不是繪畫的全部。在三年的時間裡，雜誌採訪過一百多位繪畫、插畫和漫畫的頂尖高手，能和自己心目中那些偶像成為朋友大概是我此生最大的幸福！從這些才華橫溢的藝術家們身上獲得的經驗遠遠地超過了我在大學中學習的知識，也是大學生涯中永遠不會接觸到，最實際的實戰指南。奇怪的是我擱筆的這段時光，恰恰是我在繪畫方面最有提升的幾年。現在，我親愛的朋友們，我將以這本書與你分享我的創意技巧、感悟和最重要的經驗。我也希望在此向傑出的彼得·瑟夫（Peter De Sève）和那些曾經竭力給於《幻想》雜誌幫助和接受採訪的天才藝術家們再次致謝！儘管我不能再次聯繫到你們當中的一些人，也不能確認你們是否可以看到這些文字，但我永遠感謝你們！

我和很多人一樣，天生就喜歡圖書這個載體，不只是因為它可以帶給我們知識，它還在我們的面前敞開了一扇通往未知世界的大門。儘管當今的世界裡，網路下載早已大行其道，很多素材可以輕易地取得，但我相信可以無限次拷貝的資料永遠不會取代油墨的味道。在我剛開始接觸繪畫的時候，對於插畫創作有幫助的書籍非常稀少，而關於人物角色設計的書籍則完全空白。我有幸獲得一本安德魯·路米斯（Andrew Loomis）的人體專著《人體素描》，可以說我對於這本書的閱讀和學習超過了任何課本，甚至可以說它改變了我的一生。雖然我無意用自己的能力和學識來和這位早年的大師、我心目中的偶像作比較，但仍然執著地希望自己也能夠寫出對大家有實際幫助的書。現在，如果到書店的繪畫教學專區或者網路書店查詢，情況與我進入這個行業時完全不同，光是動漫畫方面的教學圖書就不下數百種。但一個不爭

的事實就是，這其中很多是形式類似、敘述雷同的CG技法講解，令初學者以為角色設計就是CG繪畫技法的學習，只要學會如何使用Photoshop或者Painter這樣的繪畫軟體，或者知道如何建立筆刷就可以設計出好的商業角色。但真正值得購買的書籍並非像我們看到的那樣隨處可見。少數引進外文的經典教材雖然在內容上有些過時，但依舊是值得我們仔細閱讀並經常翻閱的角色書籍；例如安德魯·路米斯系列、伯恩·霍加斯（Burne Hogarth）系列以及新近的克里斯多福·哈特（Christopher Hart）的動漫角色系列，這些都是影響眾多人的經典之作。

儘管我有像這些天才們學習的熱情，但是面對文字對於我來說依舊是困難的。大多數的時候，我寧願去完成三幅創作也不喜歡坐下來打一百個字，所以這本書的文字量並不多，但卻有著豐富的插圖。好在這種方式順應了現在「用圖說故事」的時代。就像前面說的那樣，我希望盡可能簡潔、平實的文字傳達自己在商業角色設計方面多年累積的實戰經驗和領悟，讓讀者瞭解角色設計並非簡單CG技法的比拼，而是依靠最有效、最富創意的構想來展現的創造性工作。這項工作絕非只是枯燥的技法研習，也不是繁瑣的重複工作，而是富有冒險精神的探索創造之路，更加注重在創意方面的學習和認知，這個過程本身就應該是充滿樂趣的享受！讀者透過這本書將要收穫得，也不只是造型的實戰技法，更重要的是角色創作的創意思維方式，對於各種新鮮事物保持興趣是一個優秀的角色概念設計師必須具備的專長，只會模仿的人是永遠也不會領悟到創作的本質。多年的經驗證明，沒有任何一位模仿者可以超越原創者，因為隨著環境等外在條件的變

化，誰也無法透過購買或是模仿而獲得別人的個性與風格，更無法重複他人的成功。但原創的風格與個性是可以透過不斷學習提高和改進的；所以，這本書所提供的並不是那些顛簸不破的絕對真理，而是一些在學習時可供參考的建議和實例。如果可以讓讀者少走些彎路，那這本書的目的也就達到了。記住不走尋常路——「個性」就是角色設計的關鍵，也是這本書中提到的最基本原則。

就像前面提到的那樣，角色繪畫技法不是角色設計的全部。所以在這本書除了PART02中簡單地介紹繪畫步驟之外，我並沒有加入更多的畫技方面的教學。因為我不希望像大多數技法教科書那樣只教會你怎樣做，而忽略了為什麼要去做。鑒於篇幅有限，我無法在這本書中把角色設計所有相關的知識完整傳達，好在豐富的插圖彌補了這些不足。儘管我不能自己去評價這些角色插圖的好壞優劣，但值得一提的是，除了前面章節的角色歷史和最後章節那些國際頂級角色設計大師的作品之外，書中的插圖全部是我平時累積的草圖和原創作品，而它們之中，多數是我為客戶創作的實戰作品。為這本書整理和創作的插圖共有近五百幅，最後有一些插圖限於版面安排而沒有收錄其內。我仍然希望自己可以像幾年前一樣，以平和的心態完成這本書。

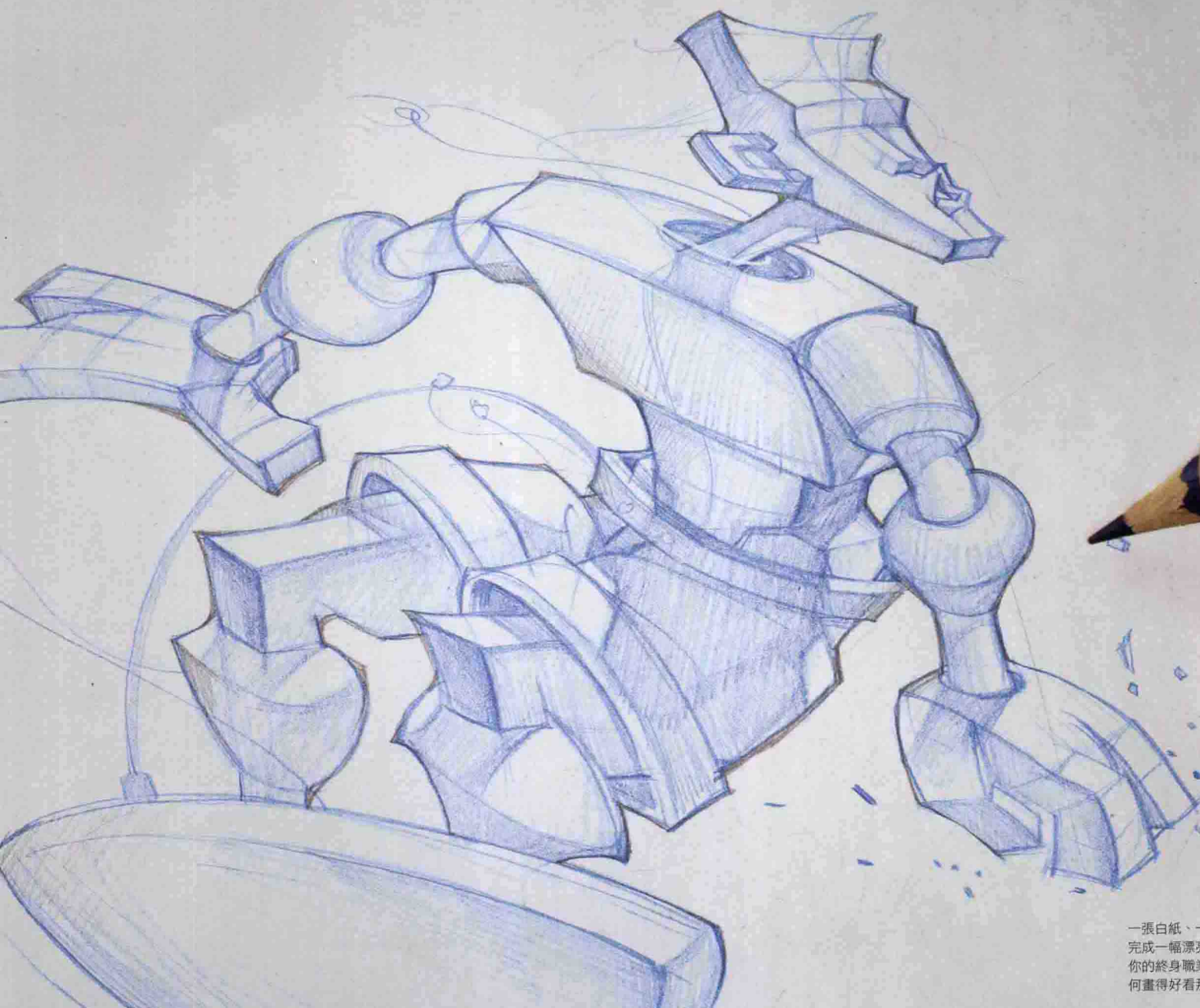

蘇海灣
於哈爾濱



我和我的寵物怪獸！

Part 1

角色設計是什麼？



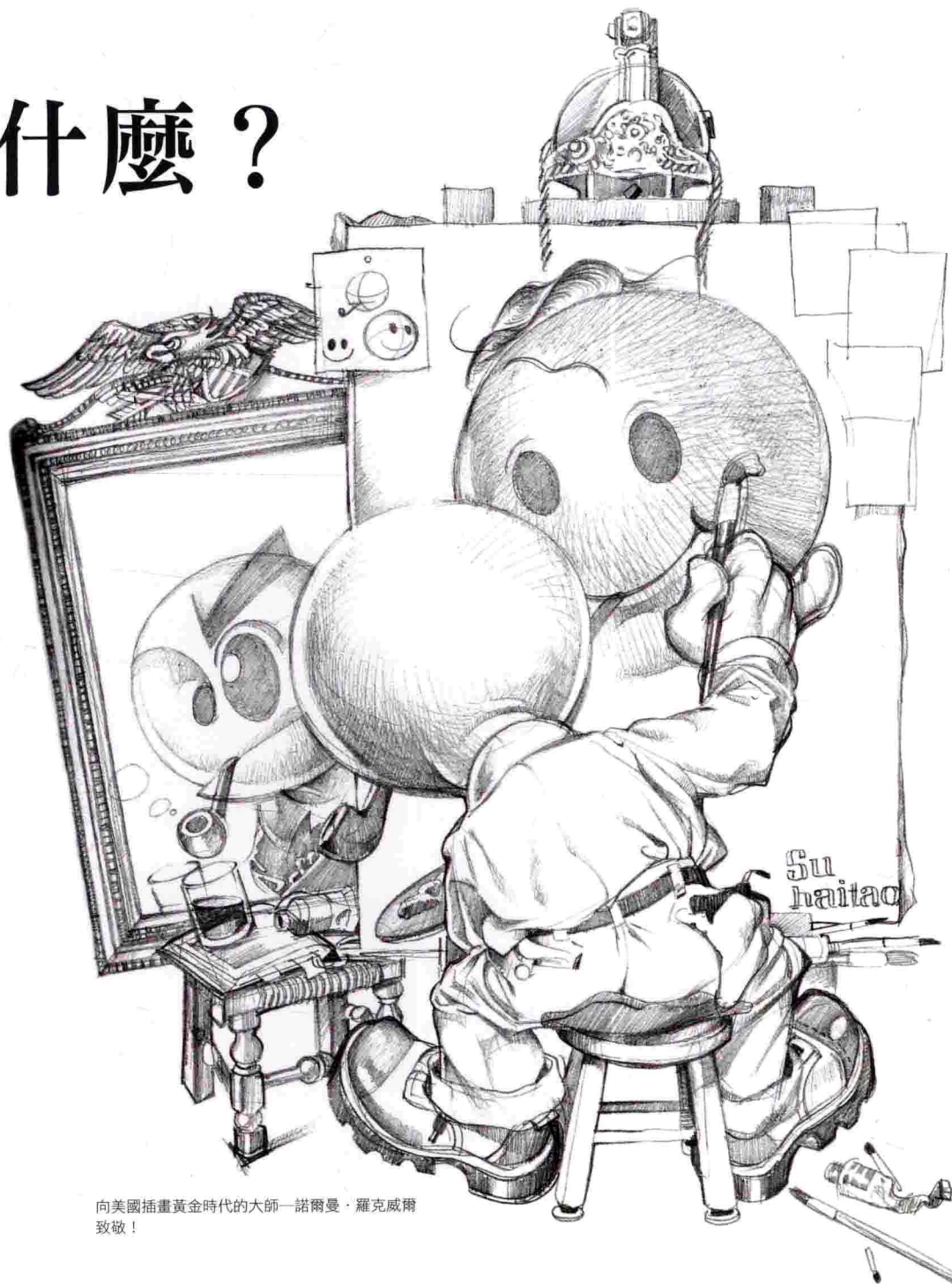
一張白紙、一支鉛筆、加上你的想像力，就可以完成一幅漂亮的角色創作。如果你希望以此作為你的終身職業，需要學習和掌握的不僅僅是如何畫得好看那麼簡單了。

角色設計是什麼？

作為一名角色設計師，除了要有足夠的專業知識和必要的常識以外，還要有一顆對任何事物都好奇的心，注意觀察身邊的一切；當你學會用藝術家的眼光去觀察生活時，一切就會變得有趣。

角色設計是什麼？其實這並不算是一個問題，有時候我們偶爾在腦海中憑空想像出一個形象，或者隨手畫在紙上的一個角色等行為都可以被稱為「角色設計」。只不過這些隨意舉動並不能被視為專業，更不會有人給它一個專業的概念——事實上，即便那些以此為職業的人，又有多少人可以說自己真正地瞭解「角色設計」的要點所在，或者確定自己所做的「角色設計」堪稱專業了呢？

撰寫這本書就是想為各位聊聊我所理解的「角色設計」，分享這二十多年來我在工作中累積的許多經驗。我想，藉由這樣的分享，對你、對我都是有所幫助的。



向美國插畫黃金時代的大師—諾爾曼·羅克威爾致敬！

1. 角色設計是什麼？

又回到了最初的這個問題，若要用最簡單的答案便是「為一切視覺媒體創作豐富多彩又富於個性的人物角色或擬人角色造型」。如果覺得這個概念還有些籠統，那麼細部拆解開來則可以解釋為「為角色設計容貌和體型，有時也包括髮型和服裝、道具等方面」。

以上是一個角色設計的基本概念，但如果你想顯得更加專業，就還要多做一些事情。

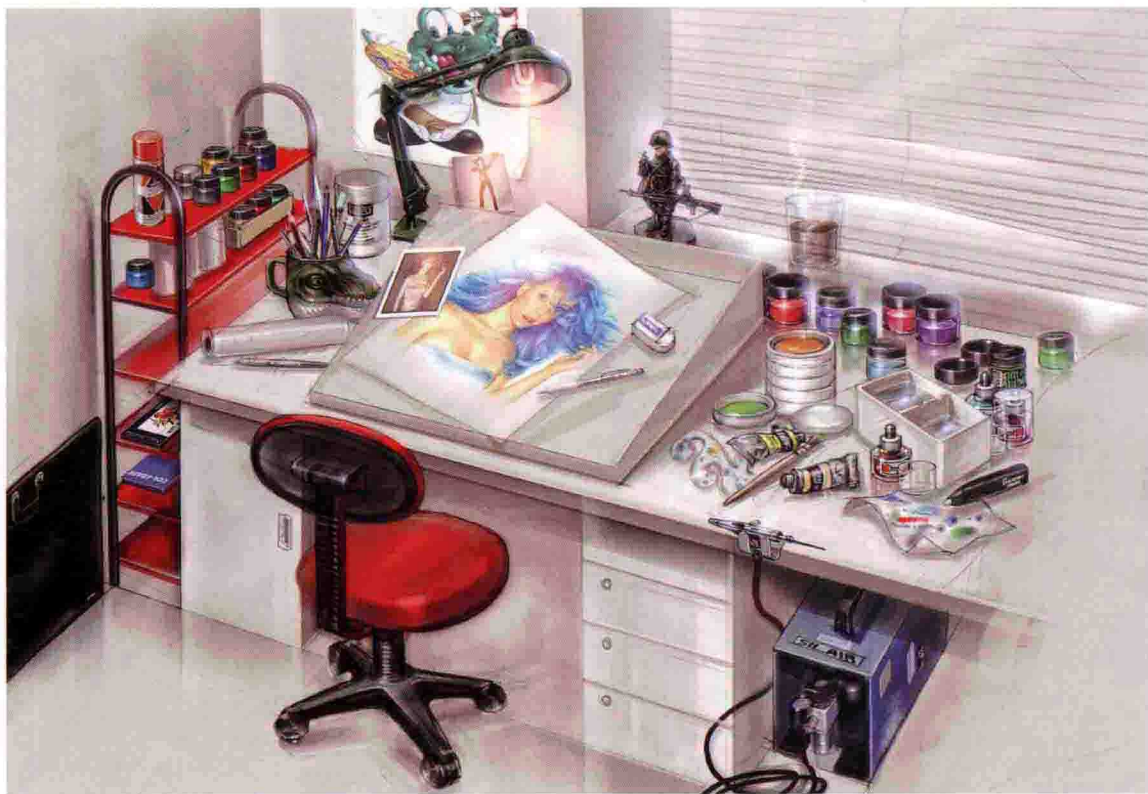
一套專業的角色設計通常包含全身正面、側面和背面，角色的頭部正面、側面和頭部的3/4轉面，以及全身的走、跑、跳躍等各種動態，還有角色臉部的各種表情草圖。而角色設計的應用環境也從最初的故事與電影，拓展到漫畫、動畫、遊戲、網路動畫、電視動畫、商業廣告、吉祥物、繪本、模型公仔等全方位的視覺創意領域。



什麼樣的角色才會給觀眾留下深刻印象？

2. 角色設計師做什麼？

角色設計師可以說是一個令人羨慕的職業，也許在未來最有發展潛力或薪水最高的職業排名中都會有角色設計師的身影，因為這是一個最富有挑戰性的職業，或者說是最具創意性的職業。一位角色設計師在完成工作時往往會身兼數職，導演、化妝師、燈光師、攝影師、髮型師、服裝師、道具師甚至是武術指導與特效師，全部由設計師一人擔當。因此，在動漫世界中，角色設計師不僅僅要做一名「手執畫筆的演員」，他更需要扮演電影產業中挑選演員的星探，所有的角色全部由他一人掌控。角色設計師就像是一位魔術高手，可以用神奇的畫筆賦予單調的畫面生命力，把角色設計師稱為創造萬物的上帝也不為過。因此，角色設計師除了要有足夠的專業知識和必要的常識以外，還要有一顆對任何事物都好奇的心，注意觀察身邊的一切；當你學會用藝術家的眼光去觀察生活時，一切就會變得有趣。



我的插畫工廠

3. 你應該知道的一些歷史

一位優秀的角色設計師總可以在人們認為平凡無奇的事物中找到創意的靈感，瞭解角色創作歷史，可以說明我們從哪些優秀設計師的傑出作品中捕獲創作靈感。動畫藝術一百年的歷史、漫畫藝術近五百年的歷史，以及和人類歷史一樣長度的繪畫藝術歷史等，都蘊藏了極其豐富的創作素材和資源。

追溯人物角色的歷史，我們可以暫且忽略遠古人類留在石壁上的圖騰與岩畫，快速地翻閱達·文西、米開朗基羅等繪畫大師的經典，直到19世紀末期獨立發展的諷刺與幽默雜誌中，才漸漸有了當今漫畫人物角色的雛形。

現在想起來，1894年《紐約世界》報聘請理查德·奧特考特(R.F.Outcalt)作為專欄漫畫家，在星期日版開闢漫畫專欄，連載一個總是穿著黃色長袍的貧民窟男孩的故事，應該算是「角色設計」的原點。這個小男孩後來成為美國歷史上公認的第一個連環漫畫人物《黃孩子(The Yellow Kid)》，而作者奧特考特也因此順理成章地成為美國連環漫畫的創始人。

當人們開始意識到一個利用畫筆憑空創造出來的角色，盡是如此生動而具有感染力後，這樣的方式逐漸地被廣泛應用。1898年，米其林輪胎先生在米其林兄弟的豐富想像，以及才華橫溢的海報設計師馬呂斯·魯西永(Marius Roussillon)的生花妙筆下誕生，並獲得巨大成功！

自此，「角色設計」在漫畫、動畫以及上述領域的發展中漸漸擁有越來越多的代言人：1914年溫瑟·麥凱(Winsor McCay)推出了一部帶有情節



19世紀末期分離發展的諷刺與幽默雜誌



1898米其林海報 © MICHELIN



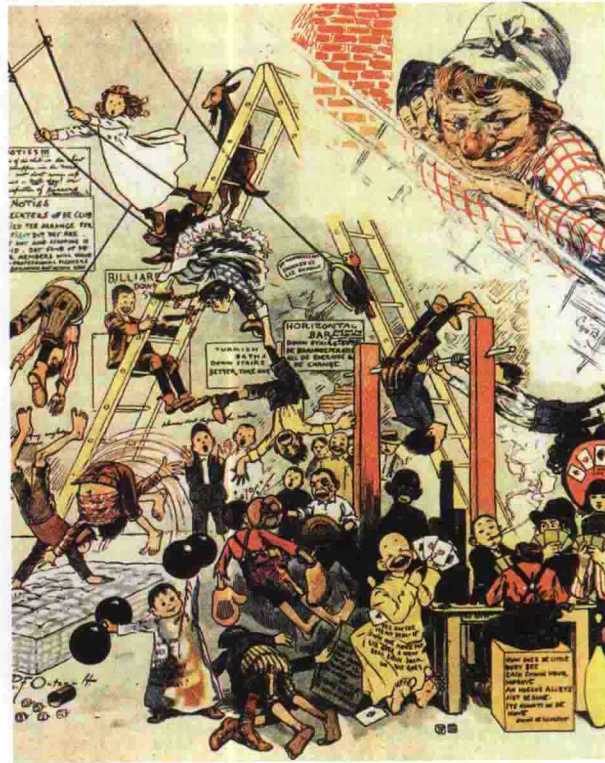
米其林海報 © MICHELIN



黃孩子 © Richard Felton Outcalt



黃孩子 © Richard Felton Outcalt



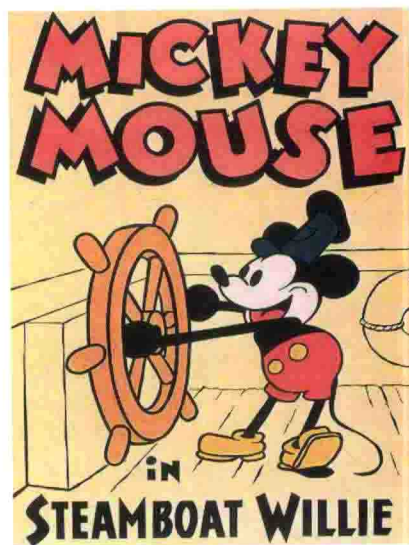
黃孩子 © Richard Felton Outcalt

的動畫片《恐龍葛蒂(Gertie the Dinosaur)》，改變之前人們把動畫當成藝術形式的觀念，而其中那只憨態可掬的恐龍葛蒂，更是成為了名噪一時的卡通明星；1917年，被譽為「靠自己走路的黑貓」的費尼克斯貓，從帕特·沙利文製作的動畫短片中走進人們的視野，這隻孤獨冷漠卻依舊憤世嫉俗的黑貓展現了沙利文超凡的想像力，短片也獲得了巨大的成功；此後的16年裡，沙利文更是完成了一百多部費尼克斯貓的動畫，將其推上經典的寶座。1928年華特·迪士尼推出了世界上第一部有聲卡通《汽船威利號(Steamboat Willie)》，這部動畫的主角便是後來風靡全球的米老鼠，這也成為壽命最長、報酬率最高、最具標誌意義的「角色設計」。

「米老鼠」的設計開創了迪士尼動畫帝國的偉業，證明了「原創角色」具有無限的商業價值。作為「米老鼠」的搭檔，還有哪一個角色比那個

整天不停地「嘎、嘎、嘎」，總是在生氣的唐老鴨更加有趣的嗎？它的創作者卡爾·巴克斯(Carl Barks)因為迪斯尼公司對外策略直到1965年退休時才被成千上萬的唐老鴨迷們發現。當然，擁有大量優秀角色設計師的迪士尼不僅僅開發「原創角色」，他們也在「經典角色」的再創造上取得了成功！

1937年12月，迪士尼公司根據格林童話改編，推出電影史上第一部長篇動畫《白雪公主》。故事主要講述白雪公主因為美麗而被後母妒忌，後者發誓要把她置於死地的故事。作為世界上第一部長篇動畫電



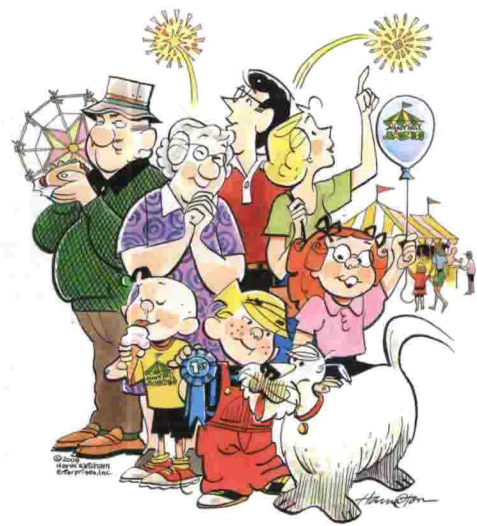
影,《白雪公主》的成功不僅讓迪士尼站在業界的最高峰,同時也獲得了第十一屆奧斯卡金像獎—特別獎的肯定。1998年,該片更被美國電影協會選為本世紀美國百部經典名片之一。獨具匠心的藝術構思和造型設計使外貌相似的七個小矮人都各不相同,進而為動畫史增添了七個嶄新的藝術形象。

角色設計的靈感除了周圍的事物以及傳說的故事,也可能來自真實人物。《淘氣阿丹(Dennis the Menace)》是我最喜歡的一個漫畫人物,這個古靈精怪的小男孩從1951年3月12日在辛蒂加周日專版與讀者見面後,立刻大受歡迎,連載至今已經歷了半個世紀的考驗,這個總是長不大的小鬼依然令人捧腹!而淘氣阿丹的成功也使得作者亨利·金·凱查姆(Henry King "Hank" Ketcham)成為一位富有的成功漫畫家,阿丹的原型正是凱查姆的四歲兒子。

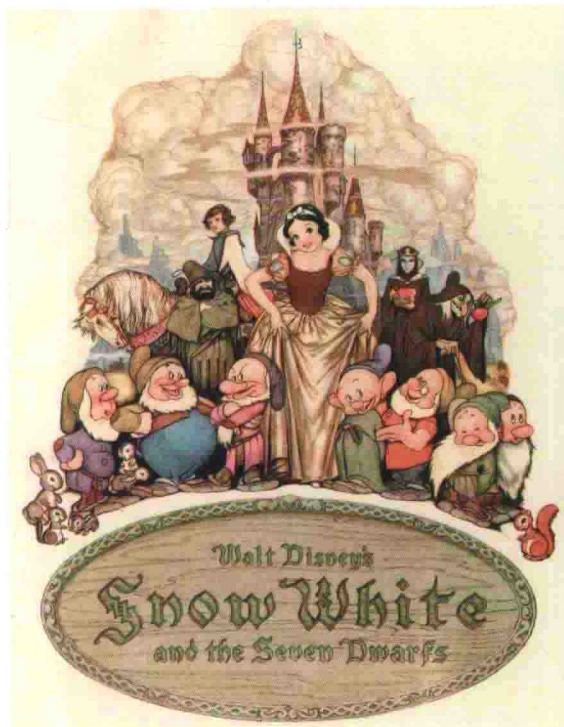
經典的角色設計甚至可以成為一種社會的文化現象,影響人們的生活。《MAD》雜誌的Alfred E. Neuman便是代表人物。這個一臉雀斑還缺牙,天生一副欠揍臉的Alfred E. Neuman,如今已經是這本美國最富盛名的幽默雜誌的精神象徵。儘管他的身世至今仍缺乏正確的說法,但從1955年他在《MAD》第二十九期封面上首度現身後,就再也沒離開過美國人的視線,成為街頭巷尾熟知的面孔。而他那句經典的「What-Me Worry?」也成為許多美國人的口頭禪。



淘氣阿丹 © Hank Ketcham Enterprises, Inc.



淘氣阿丹 © Hank Ketcham Enterprises, Inc.



白雪公主與七個小矮人 © Disney



Alfred E. Neuman © E.C. Publications, Inc.