



高等院校动漫教材

动漫画人物设计

编著 | 于朕



上海人民美術出版社

高 等 院 校 动 漫 教 材

动 漫 画 人 物 设 计

于 朕 著

上 海 人 民 美 术 出 版 社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫画人物设计 / 于朕编著. - 上海: 上海人民美术出版社, 2009.2

高等院校动漫教材

ISBN 978-7-5322-6002-7

I.动... II.于... III.动画-人物-造型设计-教材 IV.J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 014739 号

高等院校动漫教材

动漫画人物设计

编 著: 于 朕

主 编: 乐 坚

总 策 划: 钱逸敏

责任编辑: 朱双海

封面设计: 张 璿

排版设计: 石丽敏

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 南通市广源彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 6.5 印张

版 次: 2009 年 2 月第 1 版

印 次: 2009 年 2 月第 1 次

印 数: 0001-4300

书 号: ISBN 978-7-5322-6002-7

定 价: 28.00 元



飞旋的圆盘

——写给当前的动漫艺术教育

我们这一代人的童年、少年时期，动画片数量不多，并不能像诗词的阅读那般，构成完整的生活记忆。却在已为人父为人母之时，才依稀接触到《猫和老鼠》、《一休的故事》等意趣盎然却又带有几分童稚的动画片。可以说，我们属于“非漫”一代，动漫并未形成青春和生命的时尚，却使我们获得一种较为冷静的、琢磨相望的位置。

六年前，初办动画专业时，欣赏到一部德国木偶艺术短片。在飘旋云空的圆盘上，一群人为百宝箱相争相斗，最后，盘上唯剩一人。但那人在盘缘的这一边，箱子却远在另一边。只要这人动一动，盘就失去平衡，随时有倾覆的危险。片子虽仅几分钟，又显得木讷，但到最后，德国的幽默方式令人顿悟。那以后，每遇纷扰之事，那飘移无定的盘子总会在我脑海中旋转起来。这盘上的故事隐喻颇多，它的飘旋，总让我想到事物的整体，以及相互间依存之类的命题。

动画从里到外就是这样一只旋盘。让“静止”的画动起来，让一个个不动的形象在瞬息的翻动之中，利用人的“视觉暂留”现象，造成仿佛“动”起来的幻觉。动画之本身就是一个互相依存的整体，环环相扣，一环也不能缺。动画发明的接力棒几乎穿越整部文明史。远古洞穴中晃动多腿的野兽壁画、埃及神庙中传递女神身姿动态的柱画、古希腊陶罐上的旋转反复的瓶画，这些人类童年的运动幻像在1824年皮特·马克·罗杰特那里获得“视觉暂留”的心理学依据，又在近代光学试验中大胆地舞动旋转起来。那些走马灯、皮影戏、透明薄膜的实用镜，持续地开发着人的对动之像的好奇和感知，每个人的手边，那“拇指书”挑逗着童年的嬉戏和想象。1896年，当发明家爱迪生与漫画家布莱克顿在纽约工坊中相遇，一场肖像的速写被演变成图画与胶片的结合。然而爱迪生这张机敏而幽默的世纪肖像真正动起来与大众见面，却已经是十年以后的事情了。历史在这里翻开新的一页。人类的文化从这里开始了一个返童时代，人类的感知由此处溯回、重生了一份持续的童稚和欢乐。那以后，动画世界制造出了一批批伴随、进而影响一代代人成长的时尚形象：从米老鼠、唐老鸭、白雪公主和小矮人，到大力水手、汤姆猫和杰瑞鼠、兔八哥，再到樱木花道、小丸子、柯南侦探。它们挽起手，成为人们记忆中最为炫目的光环，照耀着一个个时代的心智和想象。

伴随着图像技术的发展，虚拟的图像正在构成我们生活现实的重要组成部分，构成奇观化的社会现象。动漫成为这种图像生产的代表，以一个个时尚面貌引领潮流，塑造了不同时代的文化气息和文化感知。这种动漫化感知多大程度上塑造了我们的孩子，成为他们感知事物、判别亲疏的重要经验，从每个家庭几代人的日常纷扰到“超女”这种平民英雄的海选，都可见端倪。卡通动漫化感知日益迫近之时，我们还发现这种变异感知的浓重的非本土化的谱系特征。在跨文化的环境中，孩子们的心灵不设防，全球倾向的精神时尚最易于在那里开花结果。社会各界有识之士慷慨呼吁，国家动漫产业急起直追，却可惜起点低、功利重，题材跳不出动物与鬼怪，设计进入不了中国人的心意神韵，虽用力颇重，可怜却只落得成为西方和韩日的并不成功的模仿者。

在这个运动的、不断壮大的动画旋盘上，如何保持它的运行和平衡，有其源远流长的历史发展和





时代机遇的此生彼长的因素；有全球化境域与文化育人的主体意识交互作用的因素；有艺术精神力量与技术化感知的相互抗争的因素；有商品化、市场化倾向与人文关怀坚守之间相持相生的因素。在诸多因素之中，稍有偏颇，旋盘立将倾覆。文化深层次的生态要求，是旋盘安全高速运行的基本前提。动画越来越代表着现代技术文化生产和传播的特征。在其中，培养一批代表民族和时代情怀的新的创造者，建设有效培养创造者队伍的基地，建立有质量的人才培养的教材体系至关重要。数字技术时代的动画人才的基础系统应该如何建设？那些已然客观存在于日常生活之中的技术化感知和全球化倾向如何能够被最大程度上消泯？一个有利于个性自由开启、人文精神有效引导、技术内涵日益提升的教程与教材体系如何形成？动画人才造型基础与传统的素描教学、色彩教学将怎样地联系？这些都是动漫人才培养的基本思考，也是出版这套动画丛书的基本动机。这套丛书本身也如那旋盘，其中有关于数字时代人文关怀的文字讨论，有素描和色彩的基本教程。它们共同构成动画人才培养的理论与实验互动、思考与基础同在、技术与人文共存的基础教程体系。

桌上摆着一本由理查德·威廉姆斯（《谁陷害了兔子罗杰》的导演）所撰写的动画基础教程。书的副标题是“动画人的生存手册”。一本教程被称为生存手册，不仅在于它为动画从业人员提供了一份职业化——当然与生存有关的帮助，而且这里边是否透露出在已经到来和即将到来的动画世界、动画生活现实中，某种生存常识化的前瞻消息呢？正是这位著名动画导演，从他第一次获得国际大奖到他自认可称得上真正的动画师之间，走过了长达十多年甚至更多时间。这期间他遍访众多动画名师，从他们那里，他不断提高自己的技能，焕发出独特的创意。他的人生故事说的是一个活到老学到老的道理。而学习的目的是为了发现和开启自己的个性和创意。对于理解这个道理的人们来说，基础教程从来都是某类领域的生存手册。

许江

丁亥初春于北京





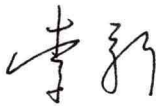
编者的话

“动画”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在我们专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术这二十多年来的巨大变化。现代动画艺术在中国早已有之，上世纪60年代时曾达到国际一流水平，只可惜没有发展下去，戛然而止。今天，动画艺术这个过去的小门类已经发展成为世界上第三产业中重要的动漫产业了，一字之差变成了巨大的差别和差距。但是，好在聪慧的中国人是能够通过努力来弥合与缩短这些差别和差距的。

近年来，上海人民美术出版社一直把为应用美术教育服务的图书放在自己产品框架中的重要位置上，我们不断研发和策划组织应用美术方面的系列教材，力图为中国美术设计高等教育做出自己的贡献。就本套教材来说，我们也有一个努力的过程。虽然动漫产业在中国刚刚走上轨道，而它对动漫人才的要求却又是标准极高，这样一下子把中国艺术教育的育才能力推上风口浪尖，我们也深感这种开创性教材难度比较大。应该说，值得庆幸的是，我社的想法得到了中国美术学院领导和专家们的大力支持，使我们信心倍增。

中国美术学院院长许江先生不仅关心和指导本套教材的编纂，并且还亲自撰写序言。中国美术学院传媒动画学院副院长林超先生自始至终参与了此项工作，并和我社一起以认真、严谨的态度组织、协调专家学者按照编纂计划和要求进行编写，使书稿质量和编写进程齐头并进。我社与各位作者的合作编书保证了本套教材在学术水平、组织结构上的权威性，达到了我国此项教材的一流水准。今年，当本套教材能够进入全国普通高校艺术设计专业的课堂时，我们真心地感谢上述朋友，同时也期待大家及时给予批评指正，因为中国动漫专业教育也是刚刚起步，需要更多的朋友参与其中。希望我们的工作不仅要拓荒，而且还要栽树。

上海人民美术出版社

社长：

2007年3月15日



目录

飞旋的圆盘

——写给当前的动漫艺术教育

编者的话

第一章 绪论/2

第一节 概念释义/2

- 一、概念设计与设计概念/2

第二节 人物设定、道具设定、场景设定/4

- 一、人物设定/4
- 二、道具设定/5
- 三、场景设定/6
- 四、人物造型设定概况/6

第二章 角色造型设定的策略/18

第一节 工具的选择/18

第二节 属性设定、背景设定、形象设定、逻辑设定/20

- 一、属性设定/20
- 二、背景设定/20
- 三、形象设定/21
- 四、逻辑设定/21

第三章 角色造型设计的造型基础/23

第一节 角色造型设计中的解剖原理/23

- 一、人体的比例/23
- 二、人体的体型/25
- 三、人体的部位/25
- 四、人体的主要关节/28

第二节 建立角色造型设计的素材库/31

- 一、人类素材库/31
- 二、动物素材库/37
- 三、道具素材库/43
- 四、材质素材库/46

第四章 设定的基本方法/50

第一节 嫁接与变形/51

第二节 人类造型设计/51

- 一、人类头部的造型设计/51
- 二、人类身体的造型设计/54
- 三、人类年龄的造型设计/57

第三节 变异人类造型设计/66

第四节 怪兽类造型设计/77

第五节 机械角色造型设计/86

第六节 武器造型设计/91

结束语/95

□ 第一章
绪论

第一章 绪论

第一节 概念释义

一、概念设计与设计概念

概念设计属于艺术设计范畴，概念设计的任务就是将以文字语言形式提出的策划理念用视觉语言诠释出来。从绘画风格的设定到极具创意和个性的构思的全程，它们互相之间会不断碰撞爆炸并不断协调统一，自始至终地接收反馈信息。

概念是人们对能够代表某种事物或事物发展过程的特征及意义所形成的思维结论。设计概念是设计者将针对设计所产生的感性思维进行概括、归纳与总结，通过一系列逻辑思维活动最终产生的思维总结。因此，在设计前期阶段，设计者必须对个案本身进行全方位周密的调研与策划，分析出个案的具体需求及意图，以及整个方案的目的、意图、地域特征、历史文化内涵等再融入设计师特有的思维理念产生一系列的设计创意，这样在众多的创意与构思上剥茧抽丝提炼出最准确的设计概念。

概念设计的设计方法是以设计概念为主线贯穿整个设计过程，通过设计概念完成设计者从感性经验到理性思维的上升，从而完成整个设计。设计概念是概念设计的灵魂，概念设计围绕设计概念展开，而设计概念关联着概念设计的方方面面。

众多领域都有自己的概念设计，诸如建筑概念设计(图1-1)、产品概念设计(图1-2)、服装概念设计(图1-3)、电影概念设计(图1-4)、动漫游戏概念设计(图1-5)等。本文所谓的概念设计是指动漫、游戏领域的概念设计。

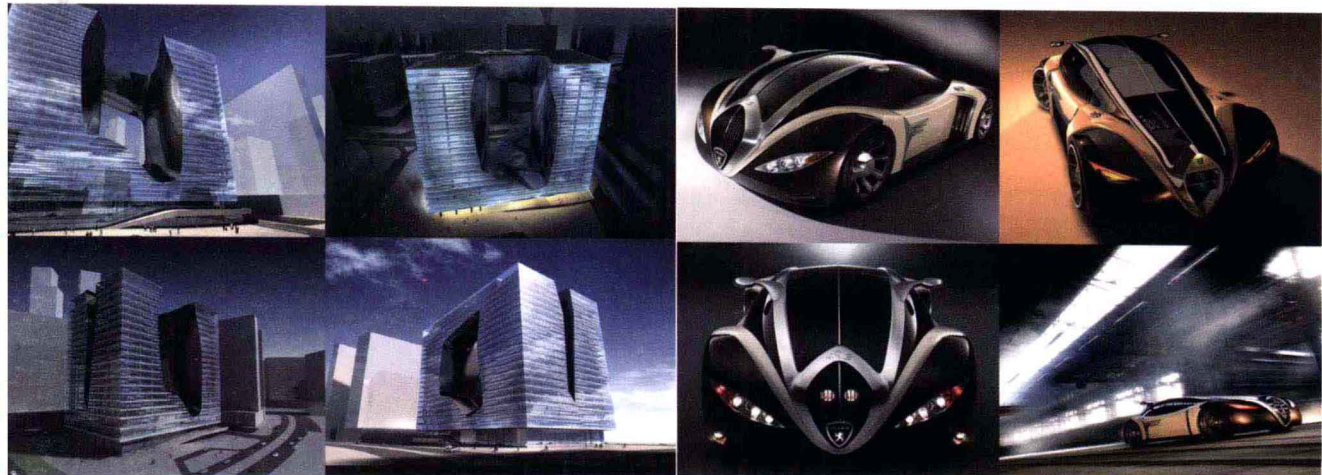


图1-1 建筑概念设计(项目: OPUS PROJECT/设计: Zaha Hadid/年份: 2007)

图1-2 产品概念设计(项目: 标致4002/设计: Stefan Schulze/年份: 2002)



图1-3服装概念设计 (Viktor & Rolf 2007春夏时装)

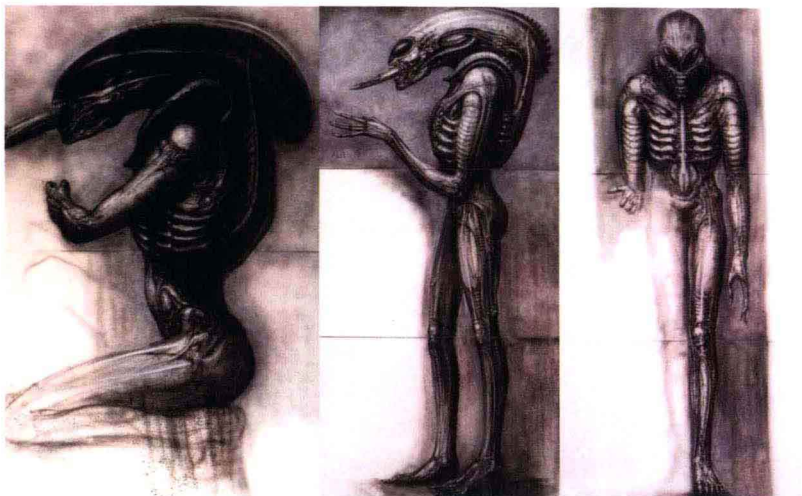


图1-4电影概念设计 (电影:《异形》/设计: H.R.Giger/年份: 1979)



图1-5动漫游戏概念设计 (设计: Daniel Docu)

本教材所需研究的是狭义上的概念设计——动漫、游戏原画创作或叫动漫、游戏概念艺术。大致可以分为人物设定、道具设定和场景设定三部分。

第二节 人物设定、道具设定、场景设定

一、人物设定 (Character Design)

人物设定也可以称作角色设定，包括人类、兽类、机械类等角色的设定。根据前期策划中人物的身份、年龄、性格、民族、职业等特点，对角色外部形象的造型进行的设计。

负责设计登场人物造型、衣着样式的人，其工作不但是要让后续的制作人员知道要制作的角色是什么造型，还必须告诉他们这个角色的脸部特征、眼神、表情等等，而且也要设定出由数个不同角度观看同一位角色的状态，以及可能出现的细部结构、运动方式、可开启处等等也必须标明。

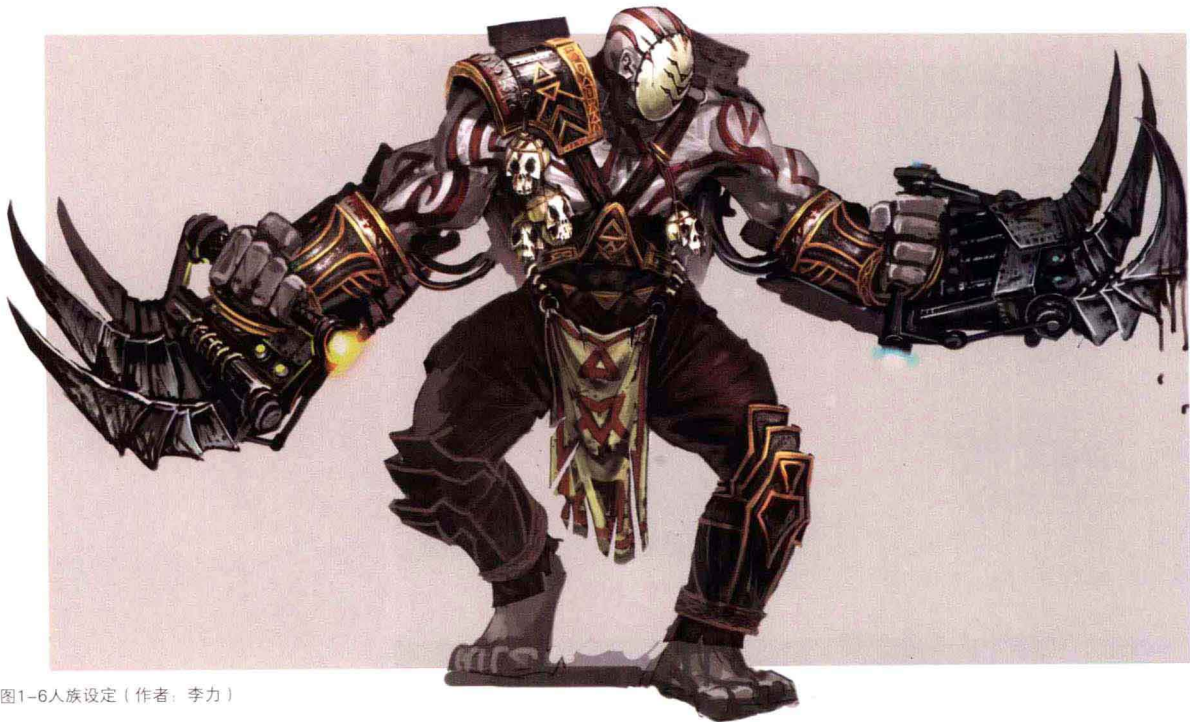


图1-6人族设定 (作者: 李力)



图1-7变种人设定 (作者: 黎贞)



图1-8兽族设定 (作者: 翟日瑞)



图1-9变种兽族设定(作者:吕宇航)

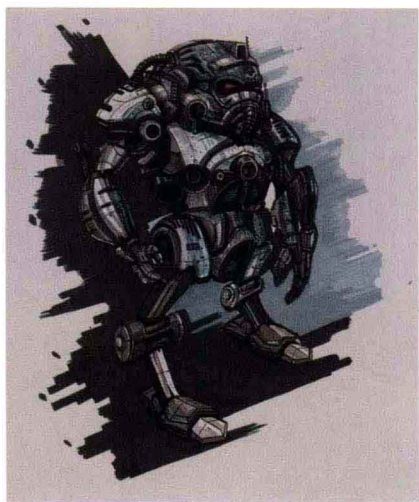


图1-10机械角色设定(作者:陈奕宸)

二、道具设定 (Props Design)

根据前期策划中的文化、地域和色彩等历史特征,对动漫、游戏中角色所佩带和使用的武器、装备、交通工具、补给品等外部造型进行的设计。

负责设计动画中或游戏中道具的外观造型、结构的叫“道具设定”,其工作不但要让后续的制作人员知道要画的道具的外观形态的样式,还必须告诉他们这个道具的结构、工艺、材质、功能和使用角色群等等,而且也要设计出三视图、爆炸图和鸟瞰图等。

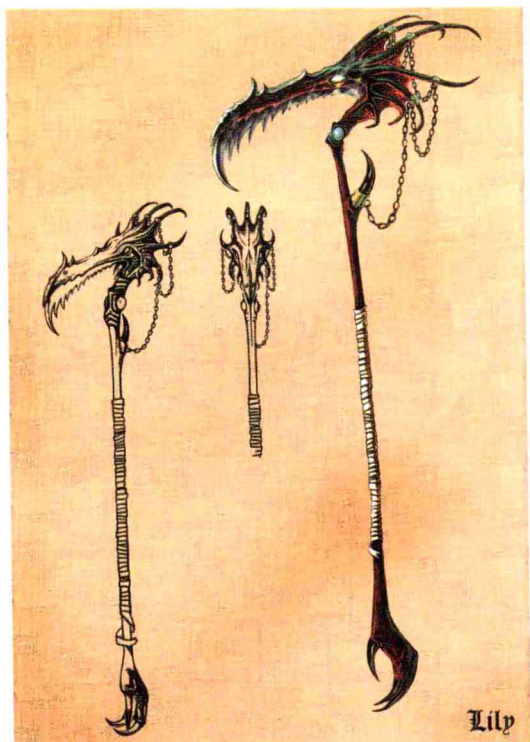


图1-11武器设定
(作者:李力/备注:获2007NcSoft北美激战武器大赛全球优胜奖)



图1-12 场景设定
(作者: 吴龙山/备注: 获2008网龙杯2D场景组一等奖)

三、场景设定 (Scene Design)

根据前期策划中的时代、地理位置等历史特点,对动画或游戏场景中的建筑物、构筑物、公共设施等造型进行的设计。

负责设计动画中或游戏中场景的概况、建筑的风格叫“场景设定”,其工作不但是要让后续的制作人员知道要画的建筑是什么样式,还必须告诉他们这个场景中的建筑风格、建筑结构、自然气候等等,而且也要设计出数个不同角度观看同一建筑物的各个立面。

四、人物造型设定概况

1. 国外现状

国外的动漫、游戏产业发展较国内早了很多年,其间涌现出的艺术家也颇多,来自各行各业,如插画、电影行业等,也有很多是从漫画改编为电影或者游戏等等。下面就介绍一些欧美、韩日等国家的艺术家作品。

案例一

作品: 超现实主义插画《死后的世界》(或翻译成《梦魇》)

作者: Zdzislaw Beksinski

国籍: 波兰

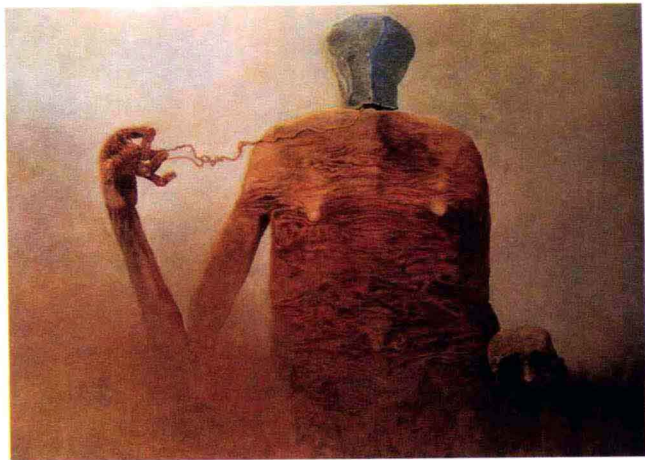
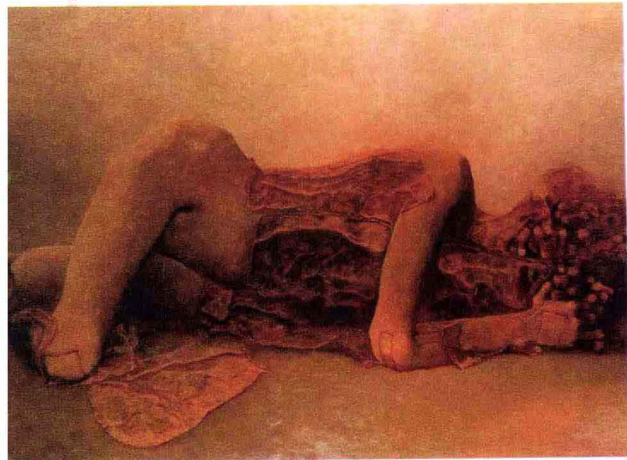


图1-13 插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

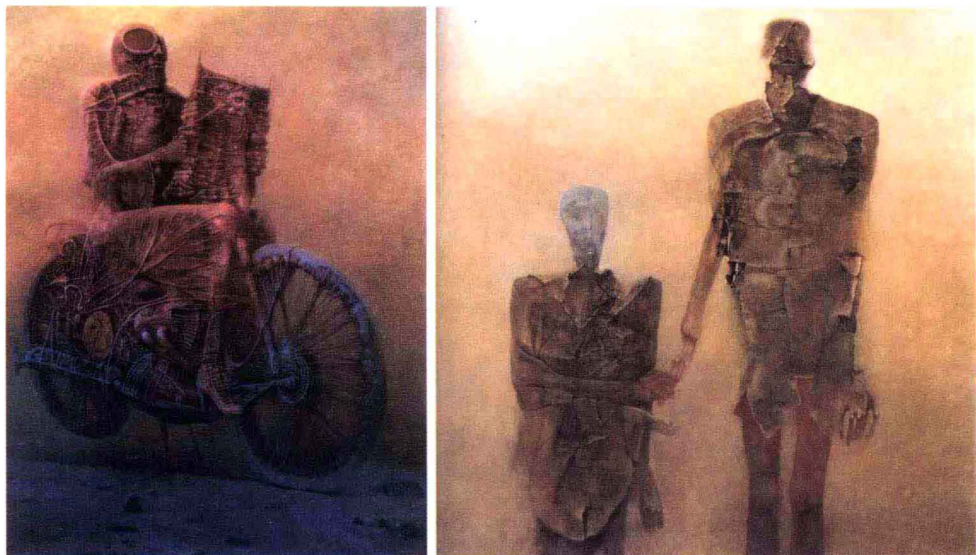


图1-14插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

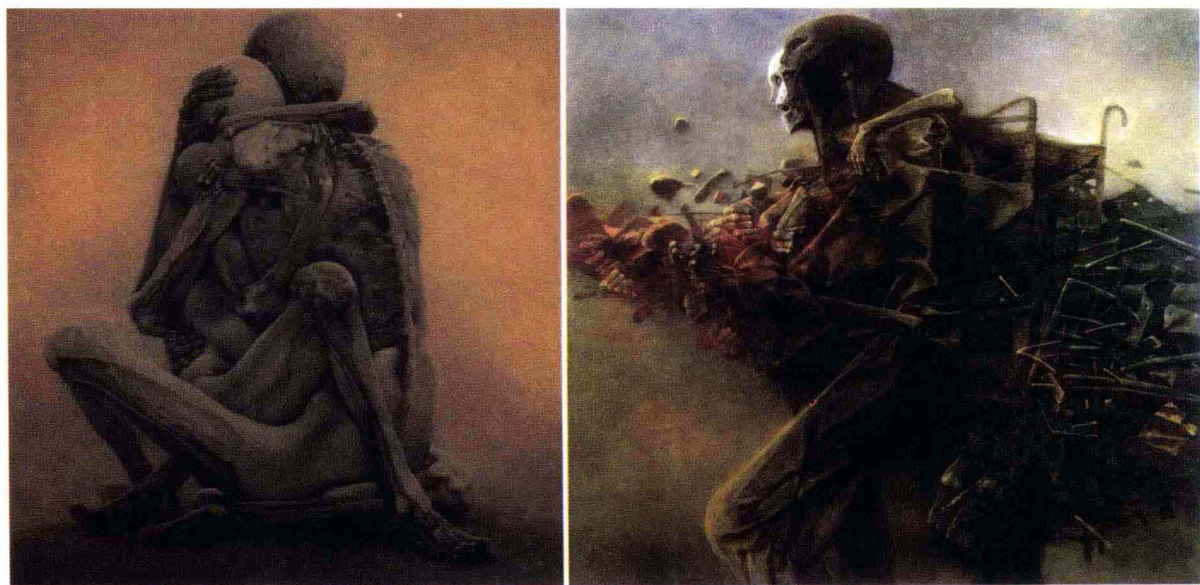


图1-15插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

点评: Zdzislaw Beksinski是超现实主义插画家。1929年出生在波兰小镇SANOK。他的童年时期处于第二次世界大战,童年记忆的阴影深刻影响着他的艺术创作。他在大学里主修建筑。随后从事的工作,因压力和无尽乏味的工作细节,促使他转向艺术领域。1958年起,他开始在摄影方面获得艺术界的赞赏,不久后,ZB开始绘画生涯。对绘画的热情和不懈创作使他很快成为同时代波兰艺术的领军人物。1977年,ZB举家移居华沙。他的画展在祖国波兰及欧洲其他地区相继开办,作品以其独特的幻觉创作方式向人们展现了一个真实与虚幻的荒凉世界,从此以后ZB的画作开始在波兰乃至欧洲获得认同和欣赏。

ZB独特的幻觉创作令观众游移于真实和虚幻之间,初识ZB的作品是一种灵魂的颤抖。因他所揭示的是我们无可想象的幻觉世界,在这个世界里魔幻、荒凉、阴暗纠缠与覆盖在一起,形成了一种怪诞的美。这种怪诞美,具有一种震撼人心的精神力度,以巨大坚硬的力量去破除庸

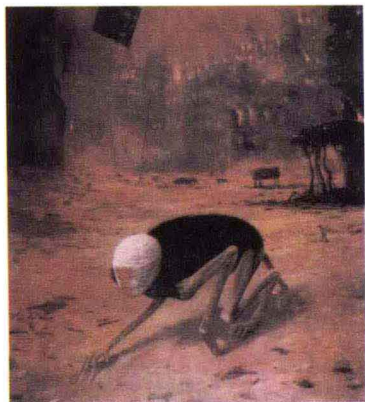


图1-16插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

俗的妄想、琐碎的现实，将个人推向最高也是最难以直视的生命境界中去。ZB的画把潜意识中的生与死，过去和未来，真实与幻觉这些矛盾，放在所谓绝对的现实中探索。这是一个诡异恐怖令你思维顿挫的世界，令你恍如跌入梦境，但最终你会承认，那是真实、血腥而荒凉的真实。

他的画有一种奇伟的阴暗，允许观赏者沉浸其中，而并不能从这个艺术家身上挖掘出实际的意义或者帮助。正如他自己所言，意义对他来说是毫无意义的，他的初衷简单而直接，那是一种创作的热情，来源于内心也来源于种种外在事物。他没有任何家族艺术的传统，也没有受过美术训练，一场车祸后，他开始有了幻觉。这一意外的能力和灵魂世界的沟通，有了来自超现实世界梦魇般的记忆、浓重的鬼魅色彩和神秘感。这一切，如果它具有实际意义，皆是存在于每个欣赏之人的心灵中。

案例二

作品：漫画作品《Tank Girl》、《Doomed》、《Popbot》

作者：Ashley Wood

国籍：澳大利亚

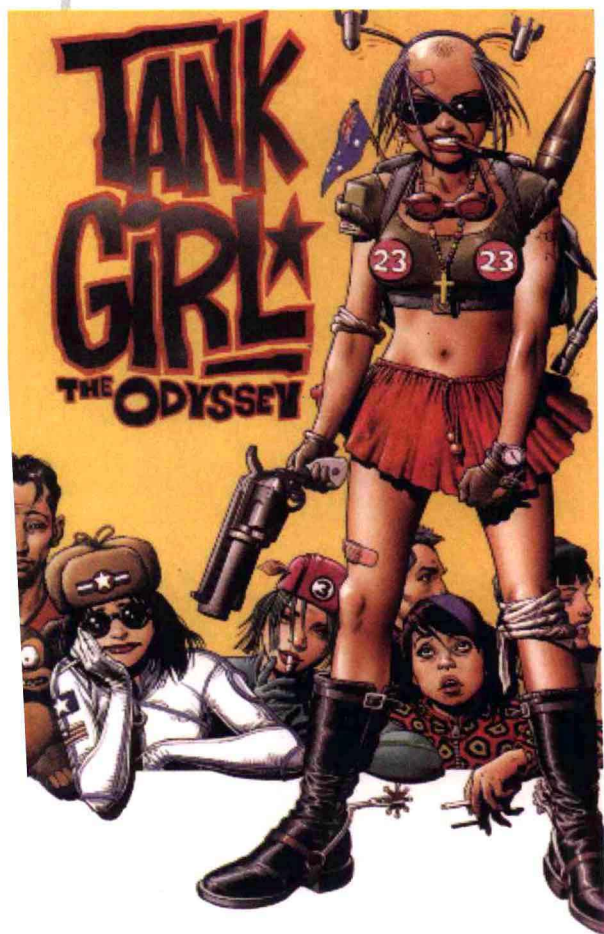


图1-17 《Tank Girl》（图片来源www.ashleywoodartist.com）

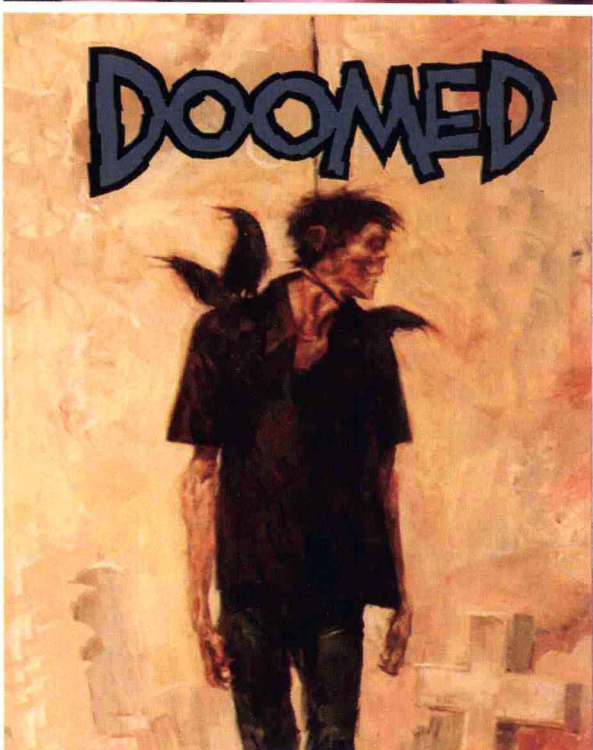
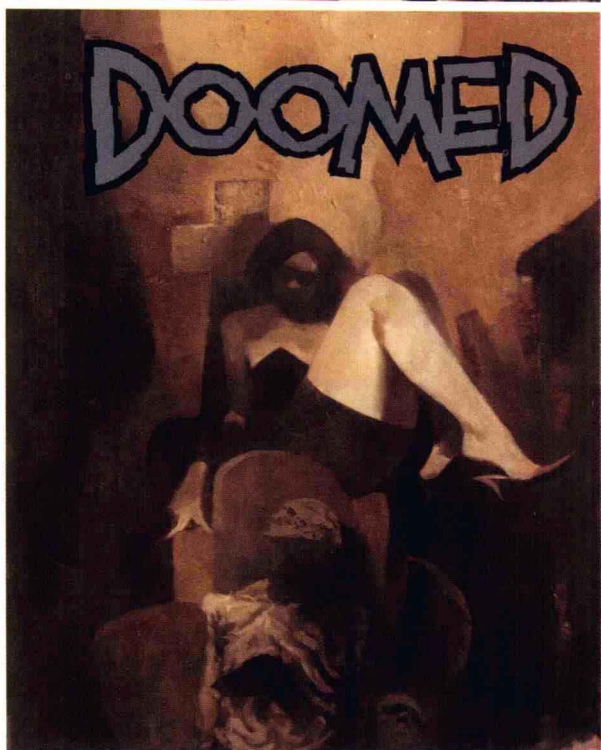
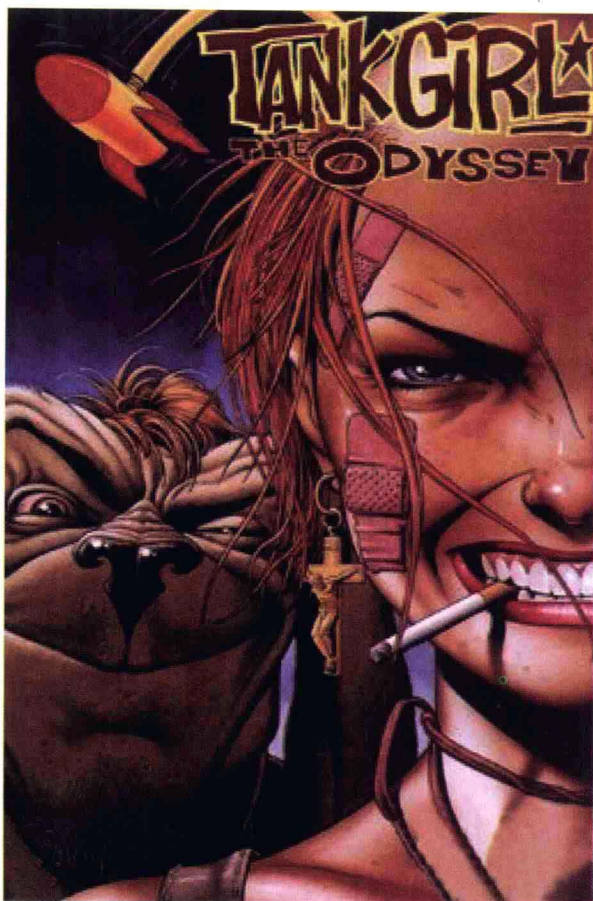
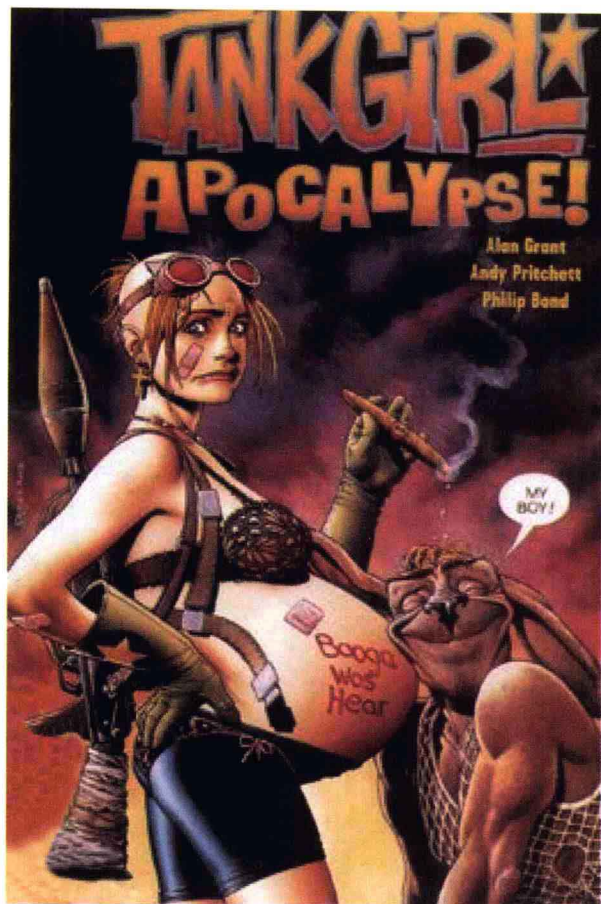


图1-18 《Tank Girl》(图片来源www.ashleywoodartist.com)

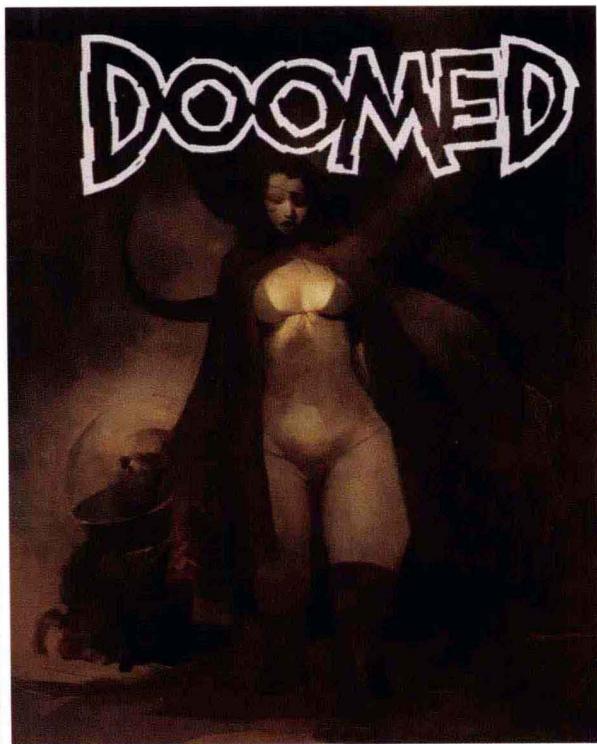
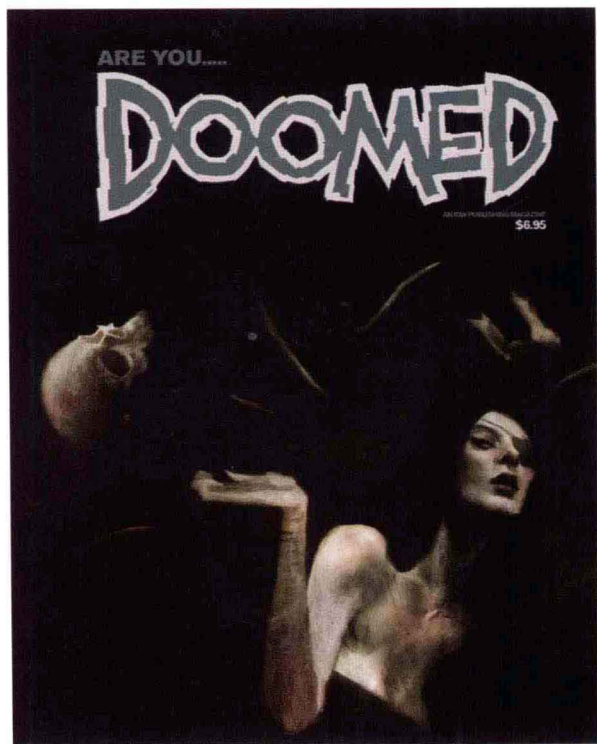


图1-19《Doomed》(图片来源www.ashleywoodartist.com)

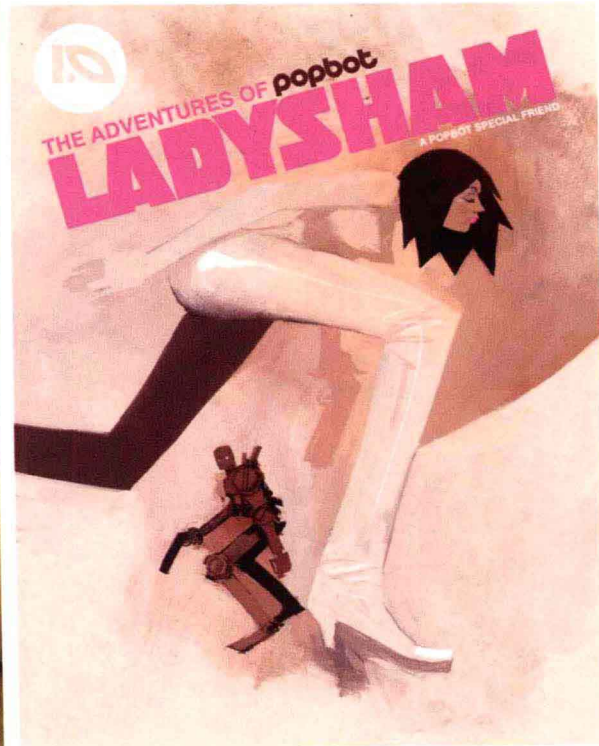
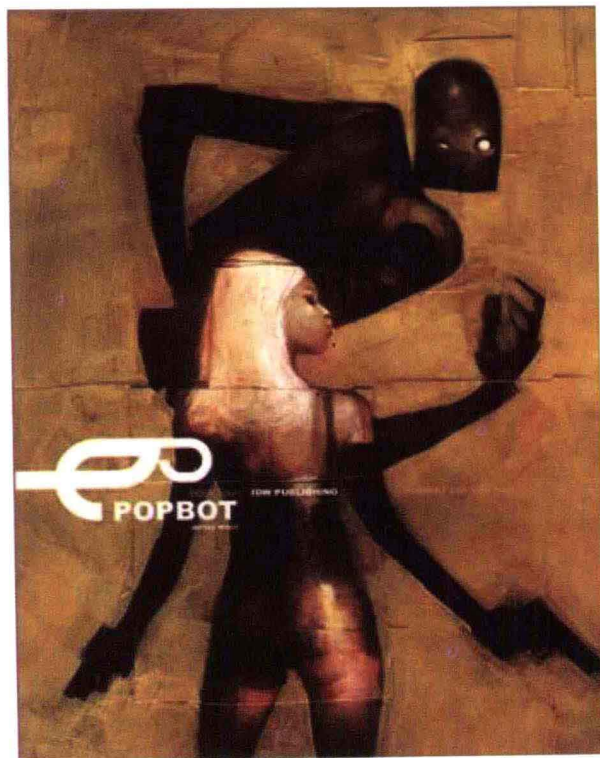


图1-20《Popbot》(图片来源www.ashleywoodartist.com)