

动漫人物

DONGMAN RENWU

ZAOXING SHEJI

造型设计

张杨晋博 著

潘柳伶 绘



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社



动漫人物

张杨晋博 著

潘柳伶 绘

DONGMAN RENWU
ZAOXING SHEJI

造型设计



常州大学图书馆
藏书章

GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS
广西师范大学出版社

· 桂 林 ·

图书在版编目(CIP)数据

动漫人物造型设计 / 张杨晋博著; 潘柳伶绘.
桂林: 广西师范大学出版社, 2016.11
ISBN 978-7-5495-9001-8

I. ①动… II. ①张…②潘… III. ①动画—
人物—造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 264597 号

广西师范大学出版社出版发行

(广西桂林市中华路 22 号 邮政编码: 541001)
网址: <http://www.bbtpress.com>

出版人: 张艺兵

全国新华书店经销

广西民族印刷包装集团有限公司印刷

(南宁市高新区高新三路 1 号 邮政编码: 530007)

开本: 787 mm × 1 092 mm 1/16

印张: 9.25 字数: 195 千字

2016 年 11 月第 1 版 2016 年 11 月第 1 次印刷

定价: 30.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

前 言

本书的主要内容是如何成功塑造一个完整的动漫人物。

一个能让人记住的动漫人物，他不仅仅只是一张静态的图，而是包含诸如外貌类的身高、体型、年龄等的直观描述，还包含更进一步的诸如社会关系、家庭环境等隐藏于人物背后的描写。这些内容在本书的第一章中将为大家做一些简单的梳理和讲解。

设计一个动漫人物，我们首先需要知道人体的大致构造，并能区分画出人物的各个阶段的体型变化。而让一个角色更加生动，我们需要对他做出各种各样的表情设计。这些内容在本书的第二、第三章中进行讲解，这些是我们进行人物设计的基础，也是需要多加练习的内容。

当我们能够绘制出各式动态的人物时，就需要对其进行造型上的包装设计。服装是让人物更具魅力的道具。漂亮的、合乎身份的服装除了能让人物更加出彩，还能衬托和突出人物的性格特点，更能暗示人物的生活环境和家庭背景。因此，服装在人物设计中是一个重要的课题，需要多加关注和重视。而和服装配套的一些小道具的作用也不可小觑，包包、珠宝、帽子、鞋子等的出彩设计也能为你设计的人物增加亮点，而细节增加得越丰富，你设计的角色与他人绘制的角色区分度就越大。而如何绘制服装和道具，这些在书中的第四章会详细介绍。

当我们学会绘制人物，也能够合理搭配服饰，就能进行自己的动漫人物设计了。第五章将引导你如何一步一步地绘制自己心目中的理想角色，希望你能大胆尝试，体会设计的乐趣。

最后，如果本书能为你提供帮助，我们将十分荣幸。

编者

2016年10月

目 录

第一章 一个完整的角色设计

1. 角色设计简介.....	1
2. 一个高中女生的形象设计	2
3. 表情	4
4. 动作	5
5. 校园服装	6
6. 夏季日常服	7
7. 冬季日常服	8

第二章 头部与表情

1. 发型	9
1.1 女性的发型表现	10
(1) 各式发型——短发.....	12
(2) 各式发型——中发.....	13
(3) 各式发型——长发.....	14
(4) 女性的日常发型.....	15
(5) 古代女性发型	17
1.2 男性的发型表现	21
(1) 男性的日常发型.....	22
(2) 古代男性的发型.....	24

2. 五官表现	27
2.1 女性的眼睛表现	27
(1) 标准型	27
(2) 外眼角上翘型	28
(3) 外眼角下垂型	29
(4) 眼睛微眯型	30
(5) 上眼睑下垂型	31
2.2 男性的眼睛表现	32
(1) 标准型	32
(2) 大眼型	33
(3) 细长型	34
3. 表情基础	35
3.1 表情之一——喜	36
3.2 表情之一——怒	38
3.3 表情之一——哀	40
3.4 表情之一——乐	42
3.5 表情之一——惊	44

第三章 身体与动作

1. 体型	46
1.1 男孩子成长过程中的体型变化	47
(1) 幼儿体型(3~5岁)	48
(2) 小学生体型(6~8岁)	49
(3) 初中生体型(12~14岁)	50
(4) 高中生体型(15~17岁)	51
(5) 成年体型(20岁以上)	52
1.2 女孩子成长过程中的体型变化	53
(1) 幼儿体型(3~5岁)	54
(2) 儿童体型(6~8岁)	55
(3) 初中生体型(12~14岁)	56

(4) 高中生体型 (15~17岁)	57
(5) 成年体型 (20岁以上)	58
1.3 小结	58
2. 动作表现	59
2.1 站立	60
2.2 坐姿	64
2.3 行走	68
2.4 其他常见动作	72
3. 特殊情境下的人物动作	76
3.1 仙侠世界	77
3.2 西方魔法	80

第四章 服装与道具

1. 现代服装搭配	84
1.1 男性服装搭配	85
1.2 女性服装搭配	92
2. 古代服装搭配	100
2.1 唐代服装	101
2.2 宋代服装	104
2.3 清代服装	107
2.4 民国服装	111
3. 特殊世界服装	115
3.1 东方神话	116
3.2 西方魔法	118
4. 道具介绍	122
4.1 发饰	123
4.2 珠宝	124
4.3 配饰	125
4.4 化妆品	126
4.5 鞋子	127

4.6 包	128
4.7 文具	129
4.8 武器	130

第五章 设计一个你喜欢的角色

1. 选择你要设计的角色——少女偶像	131
2. 一个阳光健康的少女形象	132
3. 饰品介绍	133
4. 上衣	134
5. 裙子	135
6. 鞋子	136
7. 为少女挑选合适的装扮	137
8. 属于少女偶像的动作和表情	138



第一章 一个完整的角色设计

1. 角色设计简介

无论是动画创作、漫画创作、游戏设计还是插画创作，角色设计都是必不可少的过程。一个平面角色的设计与绘制，如果无法交代人物的存在原因、性格特征、外貌特点，这个角色也只是一个纸片人物。没有血肉和灵魂的角色难以跳脱出纸面，成为一个拥有喜怒哀乐的人物，也难以被观众或读者记住，因此不是一个成功的角色设计。

一个角色的产生，并不是与世隔绝的，他是某个世界的一部分。他拥有社会关系、家庭关系，他的性格可以随着周边环境的变化而产生细微或巨大的变动，他在成长过程中的外貌气质也会改变。这些设定为角色注入灵魂，让一个平面角色血肉丰满，从而被观众了解，最终产生喜欢或厌恶的情感，这样的角色就成了一个立体的人物。

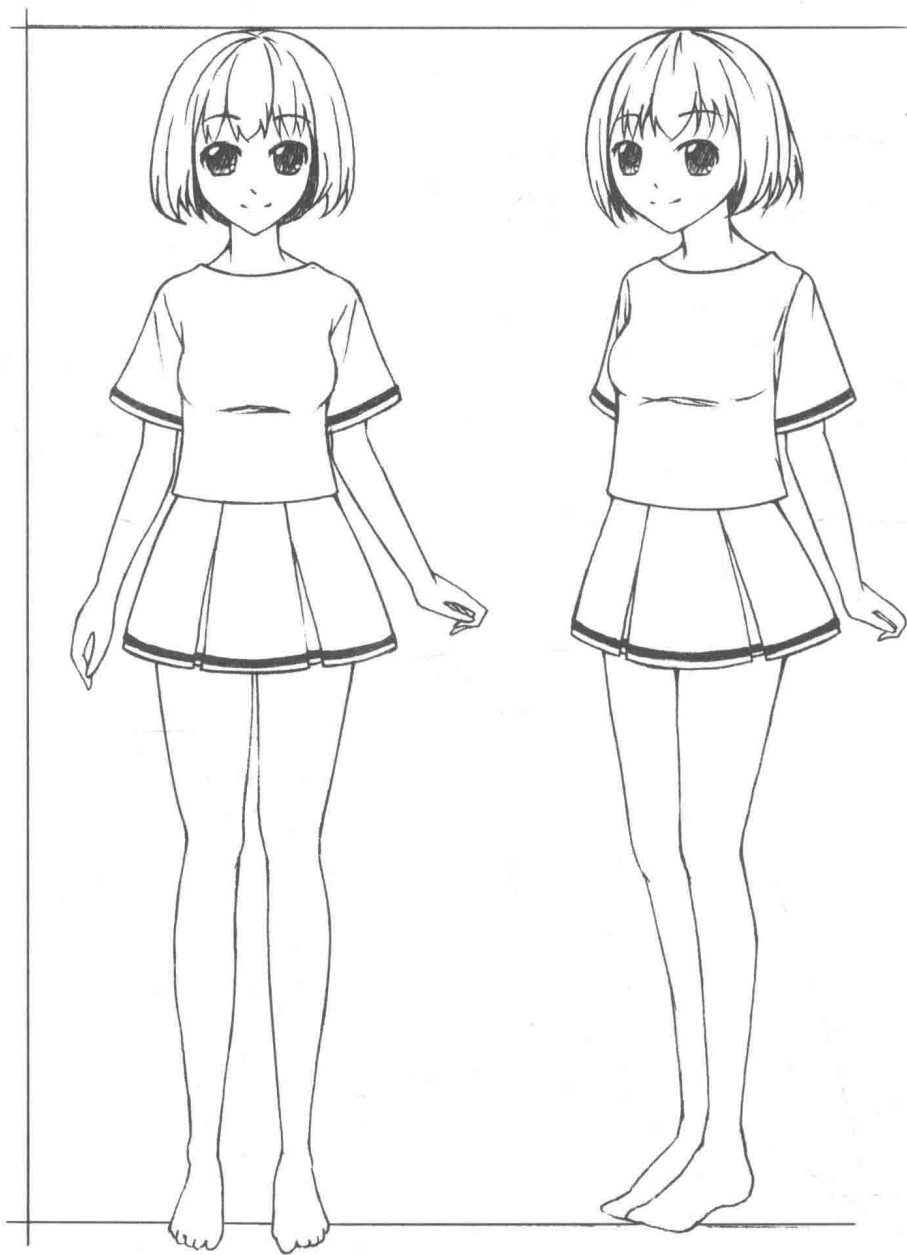
在角色塑造的过程中，一方面会包含一张类似体检表的数据，比如身高、体重、血型、年龄、三围等数据，用来表现角色给他人的直观印象。另一方面也会包含一张类似家庭关系的数据，比如家庭成员有哪些，是否独生子女，亲戚中往来密切的人有哪些，等等。再一方面还会包含一张对角色本身的评价表，比如性格如何，是开朗还是内向，爱好是什么，有什么技能特长，喜欢的人事物有哪些，有没有恐惧的来源，等等。将这些元素在角色设计中表现出来，才会让观众产生“这就是一个真实存在的人物”这样的想法。当你为一个角色设定性格、外观、身份，那么他就很容易成为一个真实的人，而不仅仅是凭空捏造的、烟雾一般的存在。

在确定了角色的年龄、身高、性格、社会身份这些数据后，我们就可以进行角色的绘制了：根据年龄来确定角色的五官是成熟还是稚嫩，根据身高、体重确定身体比例，根据性格确定发型是张扬、优雅还是土气，根据社会身份确定着装风格是学生装还是工作服。当我们初步设定了角色的外形后，就可以根据更精确的数据做出调整。一个眼睛近视的人当然需要搭配眼镜，即使佩戴隐形眼镜，也会有戴普通眼镜休息的时候。而一个备受家人宠爱的角色，他的笑脸可以无忧无虑，也可以嚣张跋扈，这取决于他的性格和自我修养。

如果是一个家庭富裕的角色，那么他的着装必定较为昂贵，明显区别于普通人。

角色设计并不是随意的、毫无逻辑的、不需花费很大力气的。一个好的角色设计，必定经得起推敲，可以让人深入了解。无论是角色矛盾的性格还是复杂的身世，将这些元素融入一个角色形象中，并展示这个角色的喜悦和痛楚，都能为你的角色提供一个完整表现的机会。

2. 一个高中女生的形象设计



姓名	时风铃	爱好	给人偶娃娃缝制衣服
年龄	16岁（高一）	喜欢的东西	可爱、精致的东西
身高	156厘米	不喜欢的东西	大蒜
体重	42千克	讨厌的事情	老师上课拖堂
性格	温和、文静、乐观	喜欢的颜色	柠檬黄
家庭成员	爸爸、妈妈、奶奶	喜欢的动物	小狗
特长	唱歌	不喜欢的动物	蛇

这是一个性格乐观的高中女生，家庭幸福、父母慈爱，在足够的温暖和爱中成长起来，是个安静、温和又讨人喜欢的女孩子。学习成绩中上，不是十分出挑但又不会让老师操心。在学校里朋友不少，但最好的朋友有两个，一个在同班，另一个在隔壁班。因为母亲是个大学的音乐老师，她从小就喜欢唱歌，天分也不差，但却没有一定要成为歌唱家的愿望。在她的房间里有两个可爱的人偶娃娃，她喜欢为它们缝制各式漂亮的衣服，手艺也很好。她最不喜欢的动物就是蛇，并不单单是因为它们长相吓人，而更是因为小学时跟父母出门野营被蛇咬过，从而在幼小的心灵里留下了阴影，即使那条蛇并没有毒，但那时她依旧被吓得晕了过去。

3. 表情



喜



怒



哀



乐



羞



泣

根据人物性格设定喜怒哀乐。笑容明朗，无忧无虑，生气时更像是赌气，哀伤的情绪比较淡，哭泣时像孩子般没有压抑。因为性格、家庭背景的不同，所以每一个人的喜怒哀乐都不尽相同，需要根据人物的不同进行调整，切勿生搬硬套、千篇一律。

4. 动作



唱歌

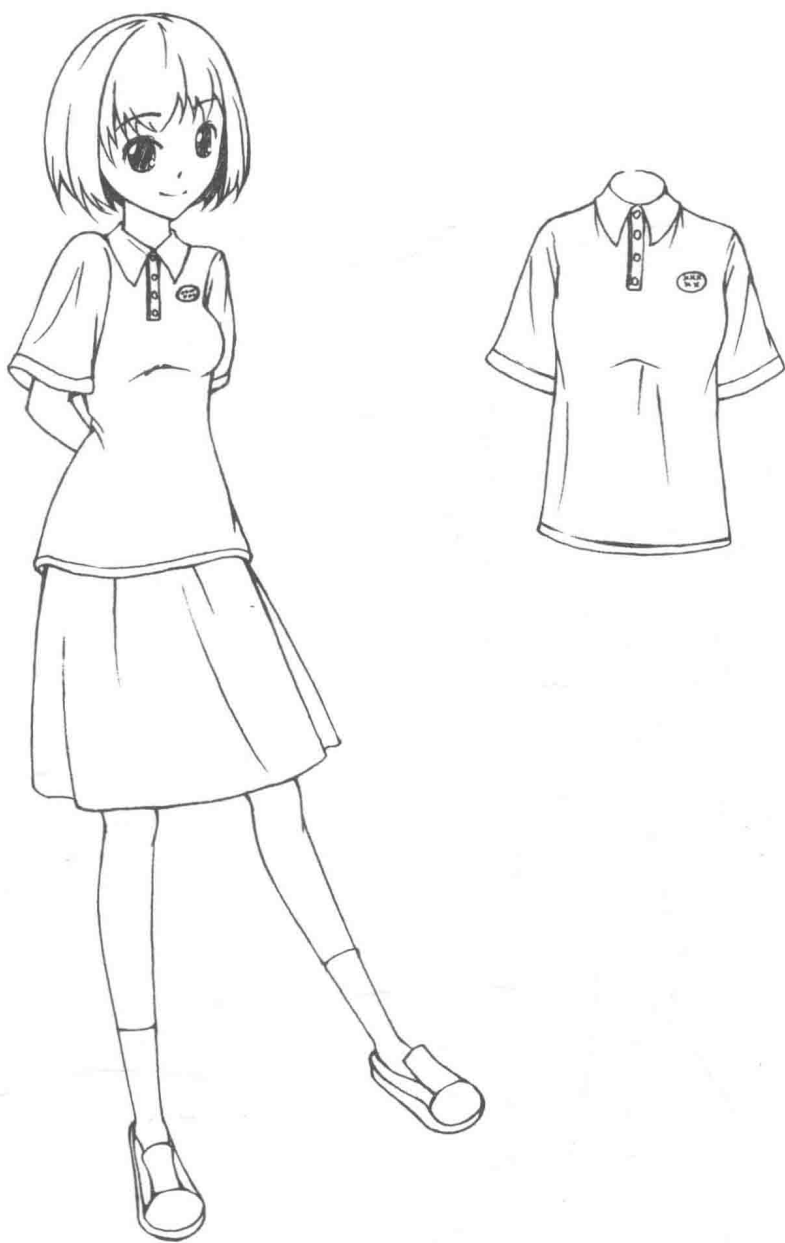


打招呼



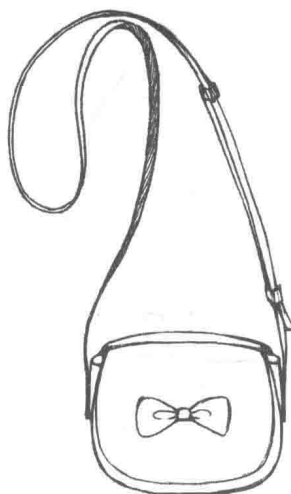
拎包

5. 校园服装



校园服装的主要特点是相对保守、不暴露，而且款式普通、没什么特点。女生的服装在夏天基本上是上衣下裙，上衣宽松有领子，衣长至臀部，袖子也比一般的短袖T恤略长，裙子为及膝裙款，搭配轻便、适合运动的鞋子和短袜。这就是非常普通的适合在学校穿着的服装。

6. 夏季日常服



爱美的女生在放假的时间里都会有属于自己风格的便服。这个角色是一个生活里中规中矩的女生，因此便装是比较可爱的、学生气一些的。因为家庭条件并不属于富有，所以穿着打扮也只是商场的平价款式，并没有那种“看起来很精致”的感觉，就像邻家小妹一样容易接近。

7. 冬季日常服



围巾和手套在冬季有着饰品一样的作用，合适的款式能给整体搭配带来亮点，弥补冬季服装的暗沉感。

作为一个正处于花季的高中女生，冬天也希望能有一套合适的装扮，而不是一件普通的大衣，毫无特点，一点也不可爱的打扮会显得灰头土脸、不受欢迎。大衣是学生气派的牛角扣连帽大衣，内搭圆领毛衣，下装是一条厚款的百褶呢短裤，再加上连裤袜和平底鞋，整体感觉俏皮活泼、青春可爱。

第二章 头部与表情

在人物造型设计中，区分人物特征的方法多种多样，但最为简便也最容易让人辨别的元素是发型。发型是区分角色的重要特征。

1. 发型



发旋是决定头发生长走势的起点，由发旋向外生长，贴合头部轮廓形成圆弧造型。



根据头发走向，头发的构成可分成三大部分：

1. 前发（刘海）
2. 侧发（脸颊两侧）
3. 后发（头发的整体部分）



绘制前发（刘海）时，要注意刘海开叉的起点，即发际线。

刘海开叉不能高于发际线。