



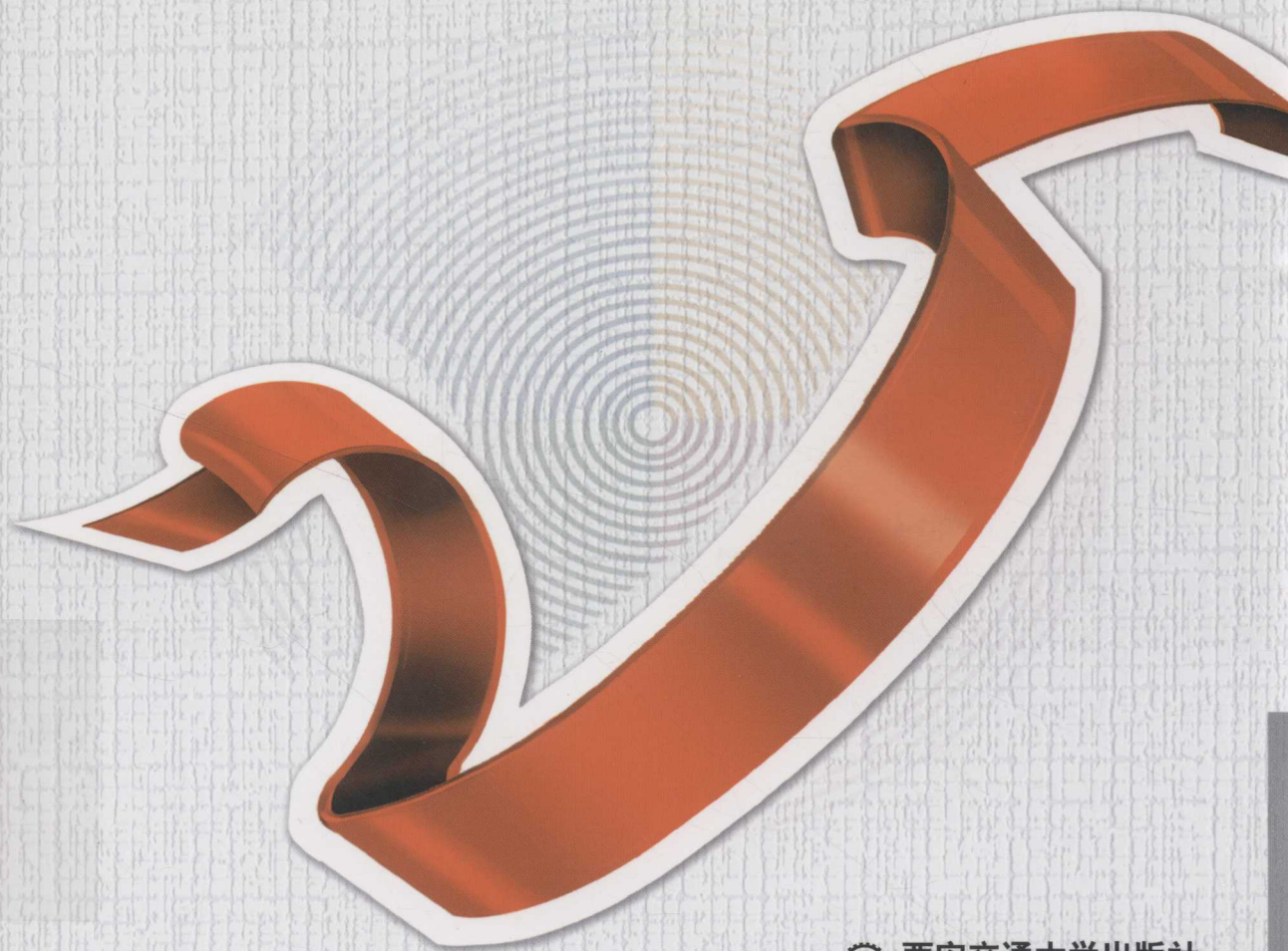
普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材

# 网络游戏设计

## ——角色设计

主 编 王振德

副主编 赵建纲 苗荣晖 杨 派



西安交通大学出版社  
XI'AN JIAOTONG UNIVERSITY PRESS

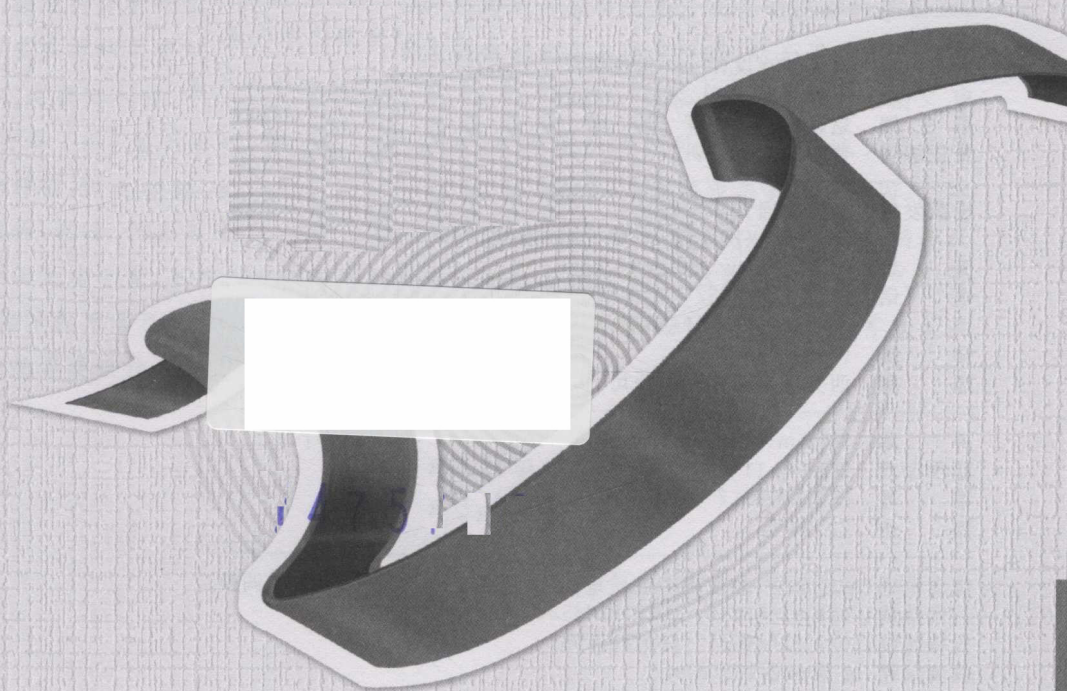


普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材

# 网络游戏设计

## ——角色设计

主 编 王振德  
副主编 赵建纲 苗荣晖 杨 派



西安交通大学出版社  
XI'AN JIAOTONG UNIVERSITY PRESS

## 内 容 简 介

本教材是由师生共同合作编写的。教师主要负责文字部分,学生则在老师的指导下,进行书中第一章所有图例作品的设计与绘制,以及书中第二章、第三章部分图例作品的设计与绘制。由于本教材的角色设计是拟人化形象设计,它涉及到了在日常生活中我们常见的、息息相关的一些植物、动物、物品,具有研究与学习的牵动性和普遍性的特点。目前,图书市场中关于第一章花草树木和第三章物品类拟人化角色设计领域的书籍很少,植物类角色设计几乎是空白,因此,此领域的开发与研究就显得非常重要和有意义。本教材虽然是针对《网络游戏设计——角色设计》来编写的,实际上它的出版具有较高的使用价值和较为广范的应用领域。如:①影视动画类;②各种游戏类;③平面设计类;④媒体广告类;⑤插图插画类等,是一本极具价值的教材和参考书。本教材最显著的特点是给学习者提供一个能引发设计与创作的思路,而不是机械现成的模板和以往常规性的冗长文字描述。本书吸收了国外学习读物少文字、多图片的特征,让图片说话,使学习者看图便知,具有极大的参考价值和应用价值。

---

### 图书在版编目(CIP)数据

网络游戏设计:角色设计/王振德主编. —西安:  
西安交通大学出版社,2015.9  
ISBN 978-7-5605-7928-3

I. ①网… II. ①王… III. ①计算机网络-游戏-  
角色-造型设计-教材 IV. ①G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 216639 号

---

书 名 网络游戏设计——角色设计  
主 编 王振德  
副 主 编 赵建纲 苗荣晖 杨 派  
责任编辑 曹 昉 毛 帆

---

出版发行 西安交通大学出版社  
(西安市兴庆南路10号 邮政编码 710049)  
网 址 <http://www.xjtupress.com>  
电 话 (029)82668357 82667874(发行中心)  
(029)82668315(总编办)  
传 真 (029)82668280  
印 刷 西安明瑞印务有限公司

---

开 本 787mm×1092mm 1/16 印张 7 字数 161千字  
版次印次 2015年11月第1版 2015年11月第1次印刷  
书 号 ISBN 978-7-5605-7928-3/G·1314  
定 价 22.00元

---

读者购书、书店添货,如发现印装质量问题,请与本社发行中心联系、调换。

订购热线:(029)82665248 (029)82665249

投稿热线:(029)82669097 QQ:8377981

读者信箱:lg\_book@163.com

版权所有 侵权必究

# 序 言

大自然与人类密切相关,是世间万物赖以生存的支撑体。人们世代繁衍栖息在这块充满生机的广阔大地上,以生命为根本,在不断地创造美和追求幸福本质的过程中,演绎着数不胜数的令人难忘的故事。“以物寄思,点物生灵”的美学思想自古为人们所惯用。人们根据需要,在表达与传递思想的过程中,常常把树木、花草及各种物品进行拟人化处理,并赋予其人性的灵魂和思想感情,以其独特的形式通过一定的载体来表达丰富多彩的人间万象。虽然植物与物品类是万物中的一小部分,但却是当今文学、艺术、电影、戏剧等创作的主要素材之一,新兴艺术门类——数字媒体艺术也不例外,在其进行各类相关艺术的创作中,这些素材被广泛运用。如在进行影视、动漫、游戏角色设计与场景设计的创作中,是离不开这些物体元素的,无论创作设计的角色是以人物和动物为主,还是以植物和物品为主,或只作辅助现象出现,这一切都将成为设计与创作中缺一不可的主要构成元素之一。本书的主要特点是打破了以往的讲解与描述方式,避免了以往那种千篇一律生硬套用的设计理论,以及冗长的解析。教材中针对具体作品案例直接进行分析研究与讲解,并突出设计思路的形成与培养。在普遍规律的基础上,启发引导学习者在正确思维大框架下,自己自然走进自创的深入研究阶段,从而设计出属于自己的作品,绝不是在他人的设想束缚下被动地产生别人的作品。内容表述言简意赅,图文并茂,让学习者一目了然,尽可能地不去堆砌大量让读者一看便头疼的文字,尽可能减少分析历史和细化理论评论,针对作品直接到位,使学习者能够快速领悟,凸显实效与实战性。因此,本书重点对于植物、动物、物品三大部分进行了针对性的设计思路讲解与分析。由于这些物体在世间种类繁多而无法计量,不可能也没必要对其逐一进行讲解与分析,只能挑选一些和人们密切相关的、生活中较为常见的、更为实用的来进行讲解、分析、设计与研究,以满足教育教学及艺术相关行业的各类设计与创作的需要。

# 网络游戏设计 目录

## CONTENTS

### 第一章 植物类拟人化角色设计

#### 第一节 树木拟人化角色设计 /001

- 一、遵守原物态形象特点 /001
- 二、人能结合于树的拟人化设计元素 /003
- 阶段练习与思考问题 /008

#### 第二节 花草拟人化角色设计 /008

- 一、花草与人的拟人化设计元素的选取 /009
- 二、花草的拟人化五官设计 /011
- 三、花草的拟人化上肢、下肢与躯干以及手脚的设计 /011
- 阶段练习与思考问题 /012

#### 第三节 农作物拟人化角色设计 /013

- 一、蔬菜类拟人化设计 /013
- 二、庄稼类拟人化设计 /016
- 三、水果类拟人化设计 /018
- 阶段练习与思考问题 /020

### 第二章 动物类拟人化角色设计

#### 第一节 动物拟人化角色设计的形式美法则 /022

- 一、动物拟人化角色设计的基本原则 /022



- 二、动物拟人化角色设计的一般类型 /024
- 三、动物拟人化角色设计的基本表现方法 /026
- 阶段练习与思考问题 /034
- 第二节 陆地动物类拟人化角色设计 /034**
  - 一、陆地动物拟人化设计溯源 /034
  - 二、野生动物类拟人化角色设计 /046
  - 三、家养动物类拟人化角色设计 /051
  - 阶段练习与思考问题 /054
- 第三节 飞禽翼手类拟人化角色设计 /056**
  - 一、飞禽翼手类拟人化设计溯源 /056
  - 二、野生飞禽翼手类拟人化角色设计 /062
  - 三、家禽类拟人化角色设计 /066
  - 阶段练习与思考问题 /068
- 第四节 水族类拟人化角色设计 /068**
  - 一、水族动物拟人化设计溯源 /068
  - 二、海洋类拟人化角色设计 /071
  - 三、淡水类拟人化角色设计 /075
  - 阶段练习与思考问题 /077
- 第五节 昆虫类拟人化角色设计 /078**
  - 一、昆虫拟人化设计溯源 /078
  - 二、爬行类昆虫拟人化角色设计 /081
  - 三、薄翼类昆虫拟人化角色设计 /083
  - 阶段练习与思考问题 /085

## 第三章 物品类拟人化角色设计

---

### 第一节 生活用品拟人化角色设计 /086

阶段练习与思考问题 /090

### 第二节 学习用品拟人化角色设计 /090

一、铅笔的拟人化角色设计 /090

二、书本的拟人化角色设计 /091

阶段练习与思考问题 /092

### 第三节 食物类拟人化角色设计 /093

一、食品类拟人化角色设计技法 /095

二、糖果类拟人化角色设计案例分析 /098

三、商品食品类拟人化角色设计案例分析 /100

阶段练习与思考问题 /102

在以影视、动漫、游戏为主的三大载体角色设计制作过程中,树木作为生活中存在的物体元素之一,被无一遗漏地运用在各种设计中。有时,它是故事当中的主角,有时是配角。当它什么角色都不是时,它也必须或多或少地出现在画面与情节中。它与人类一样,共同生存在这个地球上,以其不同的功能特点发挥着各自的作用。

### 第一节 树木拟人化角色设计

在对树木进行拟人化角色设计时,基本从以下两大方面来考虑。

#### 一、遵守原物态形象特点

这类作品大多以老年角色为对象,多在影视作品中出现,青年角色较少,少儿角色就更少了。这种形象设计通常用于平面广告及标识设计。多用于老年形象设计是由于树皮的褶皱形态以及枝繁垂挂的特点所决定的。在现代魔幻影片《哈利波特》的大制作中,有一段对树木拟人化的描述。那些树木应该是千年古树,自然都是以老年形象特点而出现的,而且根据情节需求,那些树木像人一样可以行走移动,形象生动自然,很好地完成了剧情的需求,给人留下了较为深刻的印象。在中国早期戏剧电影作品《天仙配》中就有对树的拟人化处理,那时的电影拍摄与制作技术落后,与现代人们的审美需求相差遥遥,但根据情节需要,让大树做媒人开口说话,这棵有灵性的大树也是以老人的形象而出现的。我国古代一些文学名著中,以人的形象而演变的树精树怪层出不穷,无比生动。

我们在进行植物与物品角色设计之前,首先要清楚一个概念——“拟人化”。拟人化就是将事物人格化,把本来不具备人的一些动作和感情的事物变成和人一样,赋予其人性的色彩。如对所有植物和物品进行拟人化的描绘,使其具备人的形象特点,像人一样有思想感情,能说话会笑,能使用各种器具。

像所有的设计和创作一样,在设计树的角色之前都要进行收集素材这一阶段。首先要有树的原素材图,可以是树的照片,也可以是写生所画的速写与素描。其次要有人物的原素材图,同样可以是人的照片、速写或素描。这些素材一定要准备得多一些,应包括不同角度和姿态,以便于设计时随心选用。



接下来,我们开始选择和分析这两种素材,有哪些元素可以接合在一起形成拟人化的新角色形象呢?首先要判断树的结构造型特征都有哪些和人体有相近之处,先暂时忽略细节不作考虑,从大的形体构造去研究。我们发现大树粗粗的主干很像人体的躯干,树木上半截较粗的分枝很像人的上臂,这两部分是显而易见的。至于五官和腿脚两大主要部分的确认,一般有这种特征的树都是年久老树,其特点是经过年久生长后形成了复杂的结构,由于主体结构接近人体拟人化造型,其他复杂结构就具备了归纳整理的条件。借助原型整理设计出腿脚的特征造型,尤其是年久老树,树根暴露在外的面积很大,都为拟人化提供了更加丰富的相近的造型元素,见图 1-1-1 与图 1-1-2。



图 1-1-1 树木拟人化实例 1

毛发部分多以树木成组的细枝末叶来演变设计,这一点比较简单,因为所有的树木都具备了这一特征。也有极个别的树种天然就具有人像,只要稍加修饰就能成为一幅拟人化的角色设计形象,但这种情况毕竟是少数,大多数情况下还得依据一定的创作与设计规律来完成,见图 1-1-3。

通过以上思路来考虑问题,我们发现,对于树来说,我们已经确认了树木具备人的一些大体特征,如:头部五官、躯干、上臂及腿与脚。我们先把这些信息暂时放一放,共同考虑下一个问题。

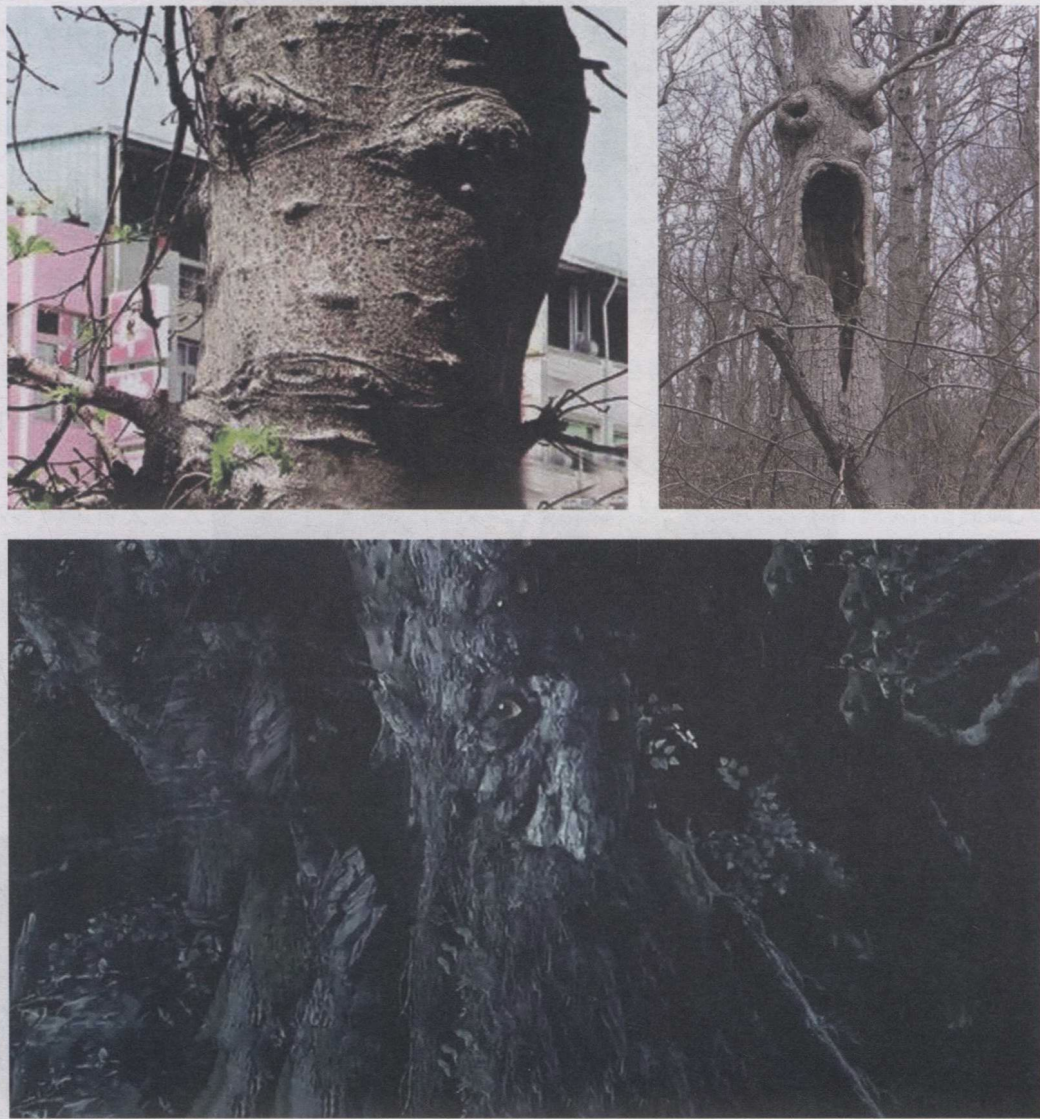


图 1-1-2 《魔戒》剧照

## 二、人能结合于树的拟人化设计元素

我们分析完树木再来研究一下人的结构造型,并确认有哪些元素可以结合到树上。首先要考虑的就是头部五官,这是设计重点,如果没有头部五官怎么可能成为拟人化角色呢?其次是躯干,再次是四肢和手脚。这些都可以对应前文中与人体结构相近的树木的结构造型,这是最基本的双向设计元素的选取。人的造型结构远复杂于各种树木,因此,拟人化角色设计大多属于卡通类,简化、夸张与变形因素自然少不了,少数属于写实类的角色设计也需在保持被拟人化原物体造型特点的基础上进行简化与归纳。所以,对人的造型结构的简化和取舍很关键。



图 1-1-3 树木拟人化实例 2

要用减法的方式做到极致,整体概念要强,眼睛只能看到大形体、大概念,抛掉所有繁杂细节,见图 1-1-4。



图 1-1-4 左:杨派作品;右:《魔戒》剧照

完成对人与树木结构造型的分析与选取,接下来就是重组新的拟人化角色形象的关键阶段了。

在传统绘画中,树的拟人化五官设计一般情况下都是从头部开始的,对树的拟人化角色设计也不例外。如何将人的头部与树木结合呢?将人的头部与树的两种形象生硬地拼在一起肯

定是错的。第一步是先对人的头部进行卡通化节简,只留取五官,其他抛掉不要。这里所说的五官以古代相术学所指的五官为准:耳、鼻、眉、眼、口。对大树而言,重点只要眼、鼻、口即可,眉与耳根据情况可弱化或忽略。下一步是我们反复强调的如何将眼、鼻、嘴与树完美结合,以及将客观人物的眼、鼻、口演化成什么特征,这要取决于对角色的形象要求,以及对拟人化后的树木的形象特征、性格特点、内心情感等的规定要求。根据这些才能对眼、鼻、嘴的形态定位有据可依。在刻画树的眼、鼻、嘴时,应注意树的表面形态结构的自然结合。否则,眼、鼻、嘴等很难形成完整一体的关系,会有强行拼凑的感觉。植物拟人化角色设计相对比较自由,原则上对其进行改变的空间非常大,尤其是动、漫、游角色设定,都远超现实,极大地突显了奇特的想象力和创造力。即便是我们在传统写实写生中,对树的描绘都可以进行取舍搬移。事实上,一棵大树少几个枝杈、多几片树叶对其影响很小,没人看得出有什么不对。人体则相反,在造型结构上,少与多差一点都不行,随意搬挪错误更大。在画树的头部时,不应画得太像人脸,人的形象不要刻画得太深入,只要有个大感觉即可,不能喧宾夺主。因为你是在画树,不是在画人,对人选取的设计元素是为树服务的,最终的结果应该是被拟人化的树的角色形象。有了这个基础,眼、鼻、嘴就能找到自己的位置,五官刻画随相应结构位置生成。重点应注意,五官塑造一定要随树皮的形构特征应势而成,既有人面部特征,又能保持树自身的完整形象,树的拟人化四肢与手脚的设计见图1-1-5。把人的四肢挪到树上同样需要简化形体结构,同样需要坚持以树的枝干特征为主、人的四肢形体特征为辅的原则。删除人体四肢过多繁杂的形体结构,保留四肢大体形象构造,简化到不能再简化的地步,见图1-1-6。

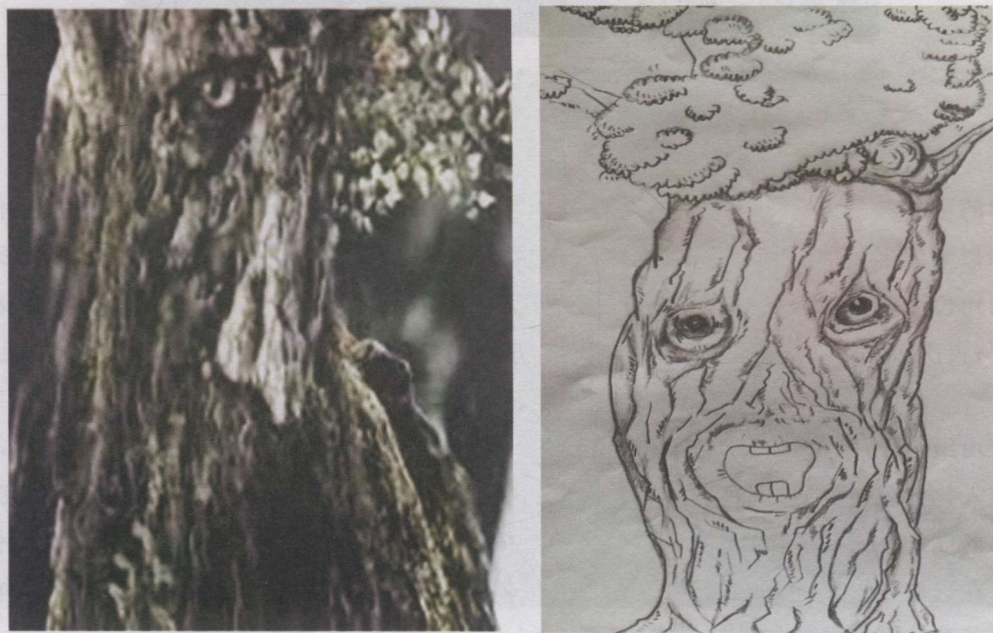


图 1-1-5 左:《魔戒》剧照;右:《老树》,梁婧瑜作品



图 1-1-6 《树怪》，张晶鹏作品

树的手与脚更需简化,基本上,手以如同手形的树杈代替,脚以如同脚趾的树根来代替。只求神似与象形,不求形真。选取人体三大部分:五官、上肢与手、下肢与脚,结合树木形成树木新的角色形象。在深入刻画和塑造时分别以三大层次为原则进行:重点是五官;次要级为上肢与手;再次级为下肢与脚。使画面整体有序,主次有别,强弱虚实符合视觉需求,角色生动自然。

自由组合创意的树木拟人化角色设计在人与树木总概念的结合设计中基本无限定,较之客观拟人化角色设计更显自由和轻松,因此,这种设计是动、漫、游的主流。我们首先考虑人能结合树的设计元素,之所以先考虑人如何结合树,就是因为与客观树木拟人化角色设计相比,本设计在选取各自设计元素时以人物为主,也就是说,人物形象是完整的,在其形体结构上添加少于其形体结构的树的设计元素,见图 1-1-7、图 1-1-8、图 1-1-9。

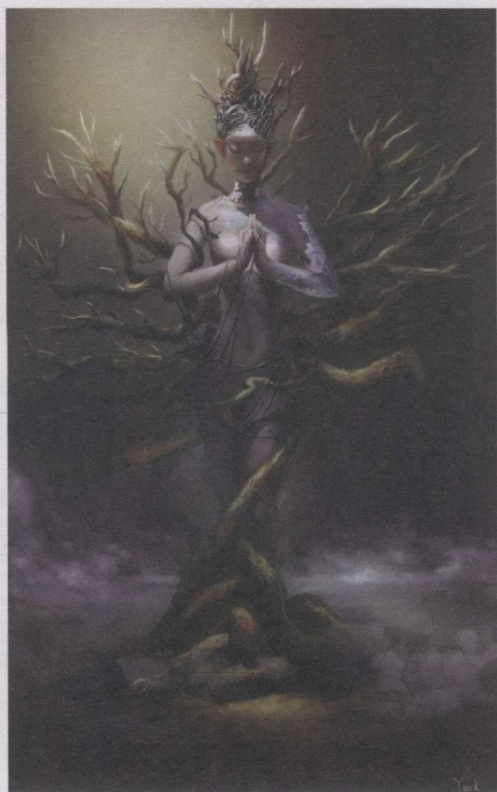


图 1-1-7 《树神 1》，姚可作品



图 1-1-8 《树藤》，姚可作品



图 1-1-9 《树神 2》，姚可作品



### 阶段练习与思考问题

#### 1. 设计与练习借鉴的学科方向:

(1) 速写、人体解剖、色彩基础、怎样画卡通画。

(2) 以树的设计元素为主体,尊重客观物象,设计与创意以二维线性为主的树的角色形象;以人的设计元素为主体,主观臆想自由组合设计与创意树的角色形象。

#### 2. 思考问题:

(1) 如何发挥想象力和创造力?

(2) 针对真实树木和人物的复杂形体结构关系,怎样取舍设计元素?

#### 3. 推荐图书:

(1) 《速写》和《色彩基础》以及《怎样画卡通画》,不必通篇看,找需要的部分进行研究。寻找其他有关树木和人体结合设计与如何将人物演变成卡通形象的图书进行研究。

(2) 《解剖》伯里曼(美)。

## 第二节 花草拟人化角色设计

相对树木的拟人化角色设计,花草的拟人化角色设计要困难许多。主要原因之一就是花草像人的地方太少,从上到下几乎找不到。有极个别的花草有人形特征,但在生活当中很难寻到,即便找到也远不能满足设计与创作的需求。

由于花草没有与人相近的形体结构,因此选取拟人化设计元素主要通过两种方式:

一是通过选取人的五官并结合花蕾进行设计,也可以根据不同花草的长势造型特征来确定五官的结合位置。花叶可以设计成人的手部,也可省略,腿脚可完全去除,见图 1-2-1。



图 1-2-1 左:《花精灵》,康延作品;中:杨派作品;右:梁婧瑜作品

二是将花草与人体相结合,浑然一体,达到一种人花合一的境界。花草与人结合的部位通常为发髻、手臂、身体,见图 1-2-2。



图 1-2-2 左:花草与人体结合实例;右:《花灵子》,张红作品

## 一、花草与人的拟人化设计元素的选取

### 1. 遵循客观真实

在实际设计中,通常需要对生活中常见的花草进行设计与绘制,当对生活中指定的某一种花草进行拟人化设计时,就要求对两者的设计元素进行选取。如前文所说的只留取人的五官,结合花草与人脸部相近的部位。手脚的留取根据情况而定,刻画得繁与简等根据需要而定。以客观花草原型为主的拟人化角色设计在游戏角色设计中涉及较少,一般多用于广告产品类设计。

### 2. 超越现实创意

#### 1) 主观臆造组合

摄取两者设计元素的范围加大,没有固定定义,根据所塑造的角色形象随灵感而发,直至满意。在人与花草的结合中,反以人物为承载,将花草有规律地合理添置到人物身上。花草造型可以是生活中的常规花草,也可以是臆想编造的花草,使最终的结合自然、完整、一体,见图 1-2-3。

#### 2) 主观臆想拆散与重组的拟人化形象设计

根据客观实际的花草,将其花叶、花瓣等变形、夸张,重新组织形态结构、表面纹饰等。随主观意念进行添加或删减,以达到所需造型。也可将多种类花草解体拆散,然后在人体上并置多种类花草的各组织结构。拟人化角色设计本身就具有超越现实的性质。虽然脱离了现实的真实,但是花草形态在人们眼中的识别性本身就不强,除常见或较知名的花草之外,其他万千





图 1-2-3 左:《花仙》,王添琪作品;右:《花王》,杨派作品

种类根本无法识别。走进深林,如果注意认真观察,就会发现,无法数计的野生植物花草对我们来说是那么陌生,每个人都会被奇花异草所打动,人们只会记得它的美,却永远记不清它们各自的形态与特征。这恰恰符合主观臆想的自由创作。在设计上,现实与自由想象结合起来,自由组合后产生新的、在实际生活中不存在的角色形象,为后期的拟人化设计提炼与确定设计素材,见图 1-2-4。



图 1-2-4 左:《花神》,张晶鹏作品;右:《花精》,张红作品