

动漫美术人物设计

〔中国高等院校动漫专业教材〕

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 于 朕



上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

中 国 高 等 院 校 动 漫 专 业 教 材

动漫美术人物设计

于朕 著

上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸
敏 坚

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫美术人物设计 / 于联编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2010.5

ISBN 978-7-5322-6803-0

I. ①动... II. ①于... III. ①动画: 人物画—技法 (美术)—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第076207号

中国高等院校动漫专业教材

动漫美术人物设计

编 著: 于 联

责任编辑: 朱双海

封面设计: 宗 蕾

版式设计: 石丽敏

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

(上海长乐路672弄33号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787×1092 1/16 6.25印张

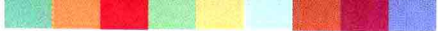
版 次: 2010年6月第1版

印 次: 2010年6月第1次

印 数: 0001—3250

书 号: ISBN 978-7-5322-6803-0

定 价: 29.00元



前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的。但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。尤其是青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续得到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本套教材存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

目录

前言

第一章 绪论/2

第一节 概念释义/2

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

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。

概念是人们能够对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体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。

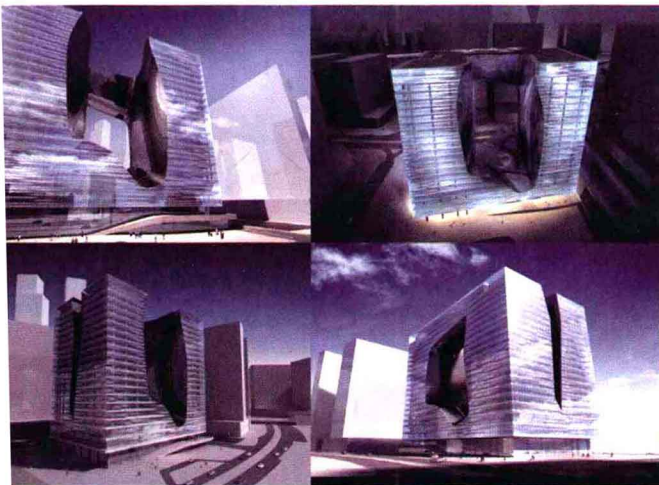


图1-1 建筑概念设计(项目: OPUS PROJECT/设计: Zaha Hadid/年份: 2007)

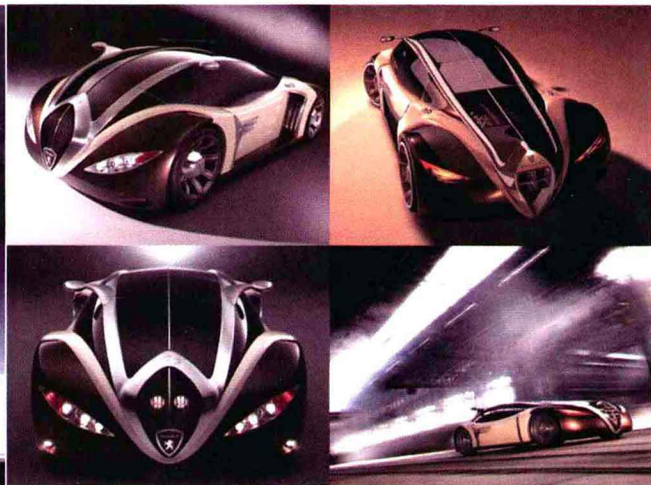


图1-2 产品概念设计(项目: 标致4002/设计: Stefan Schulze/年份: 2002)



图1-3服装概念设计 (Viktor & Rolf 2007春夏时装)

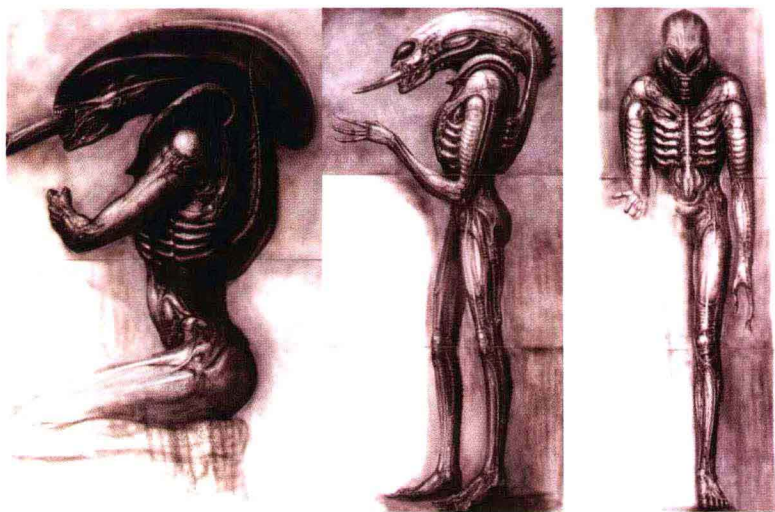


图1-4电影概念设计 (电影《异形》/设计: H.R. Giger/年份: 1979)

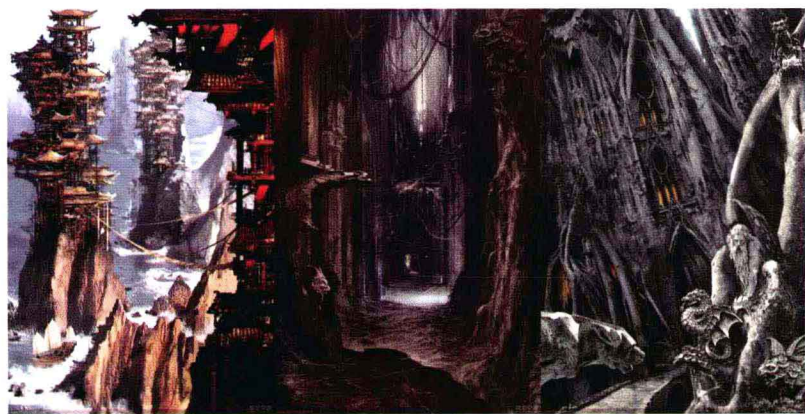


图1-5动漫游戏概念设计 (设计: Daniel Docui)

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 (Charactor 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、衣着样式的人员,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,而且也要设定出从数个不同角度观看同一个角色的多种形态,以及可能出现的细部结构、运动方式等等也必须标明。



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: 霍曰瑞)

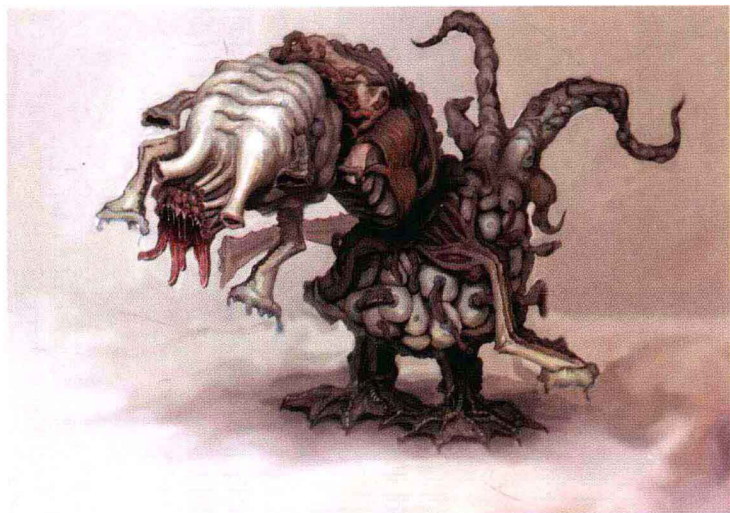


图1-9 变种兽族设定 (作者: 吕宇航)

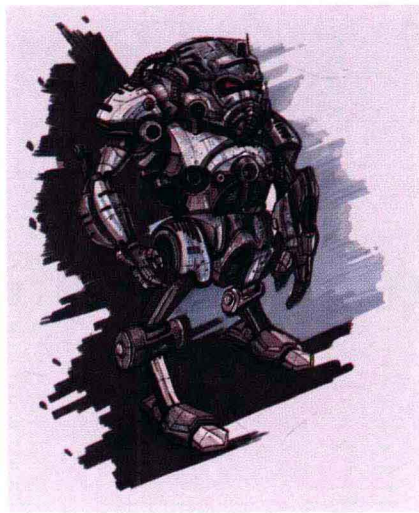


图1-10 机械角色设定 (作者: 陈奕宸)

二、道具设定 (Props Design)

道具设定是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, 其外观形态的样式, 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。

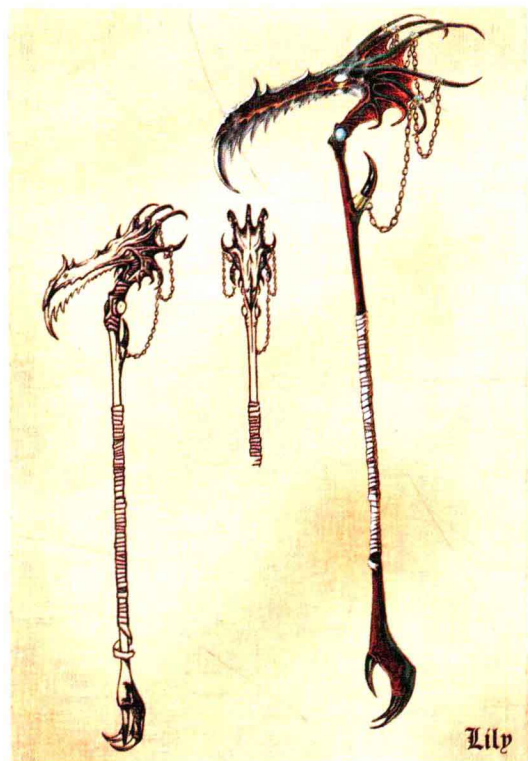


图1-11 武器设定
(作者: 李力/备注: 获2007NcSoft北美激战武器大赛全球优胜奖)



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)

场景设定是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针对单个建筑物不同角度的视图。

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,其间涌现出来自各行各业的艺术家的作品,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

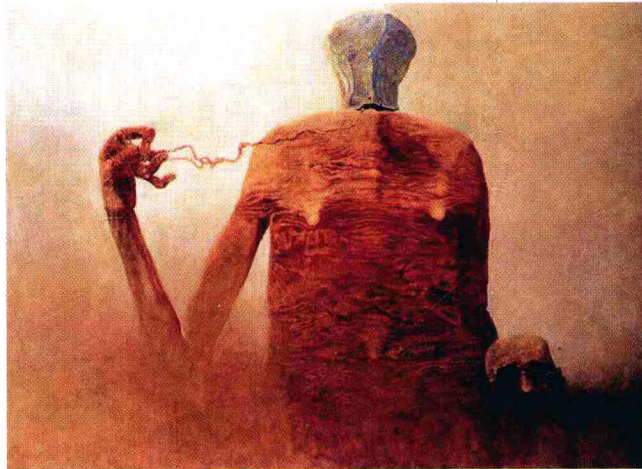
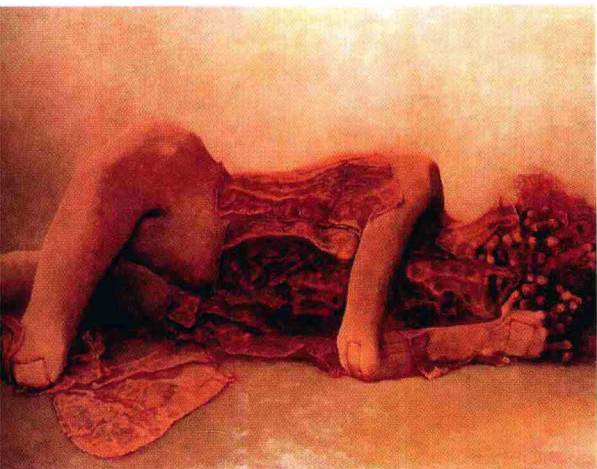


图1-13插画人物(图片来源www.beksinski.pl)



图1-14插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

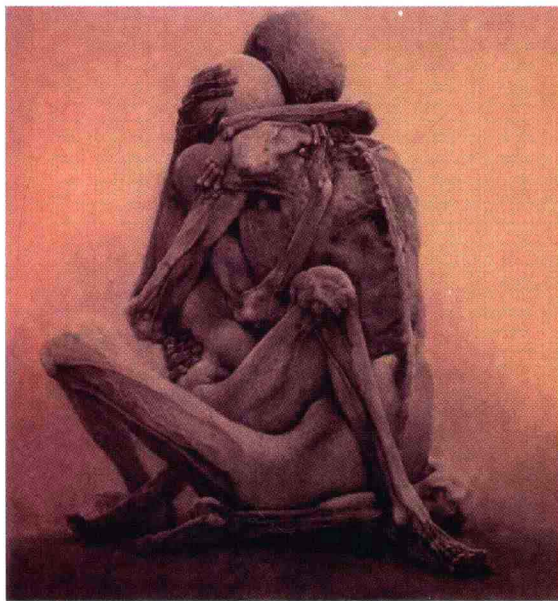
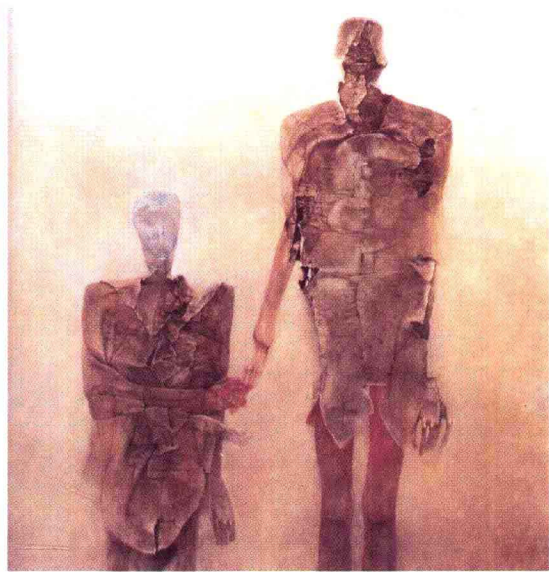


图1-15插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

点评: Zdzisław Beksiński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界的领军人物。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的作品有一种灵魂的颤抖,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

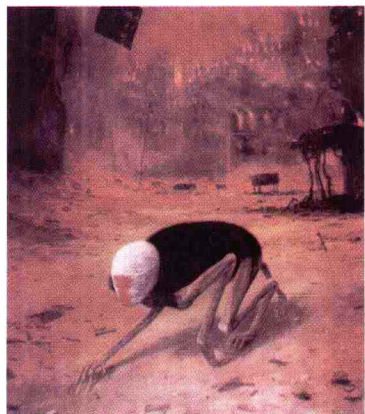


图1-16插画人物 (图片来源www.beksinski.pl)

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，产生了来自超现实世界梦魔般的记忆、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

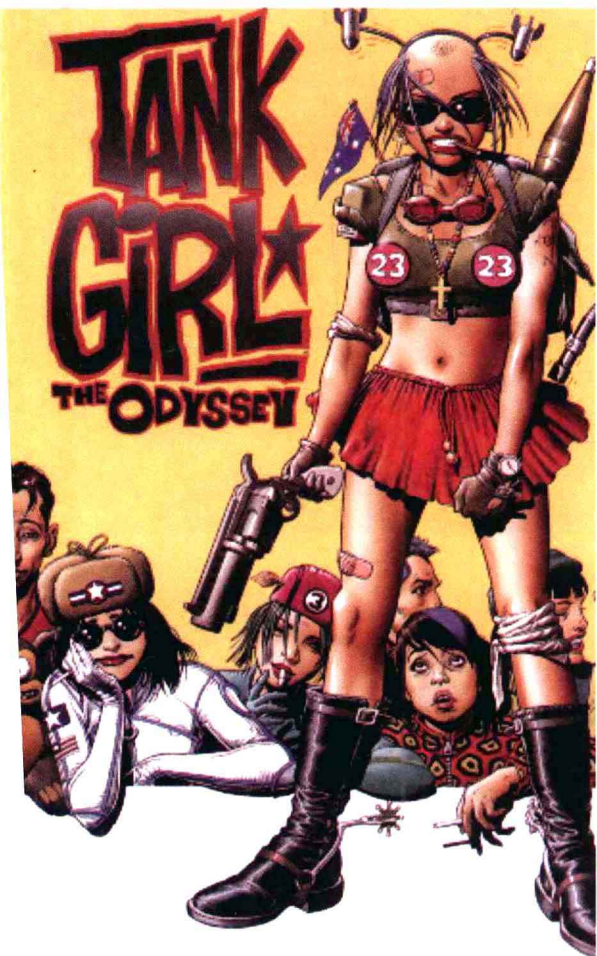


图1-17 《Tank Girl》（图片来源www.ashleywoodartist.com）

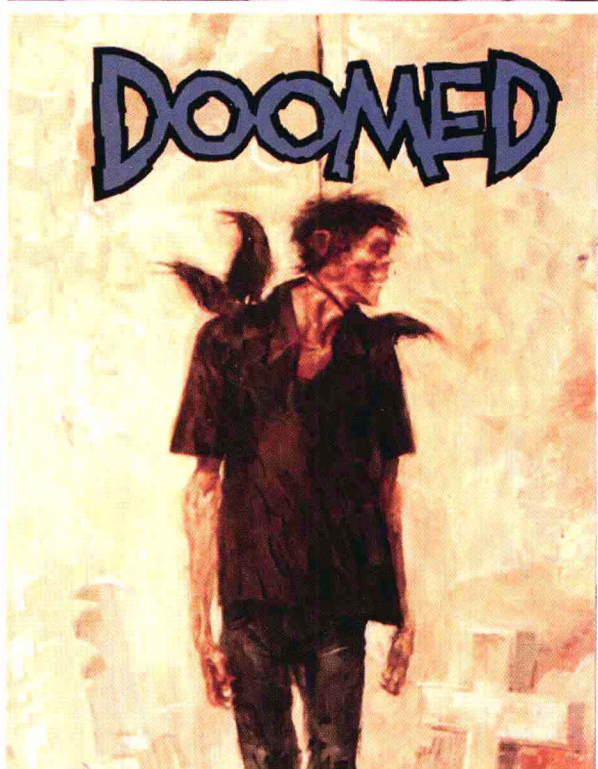
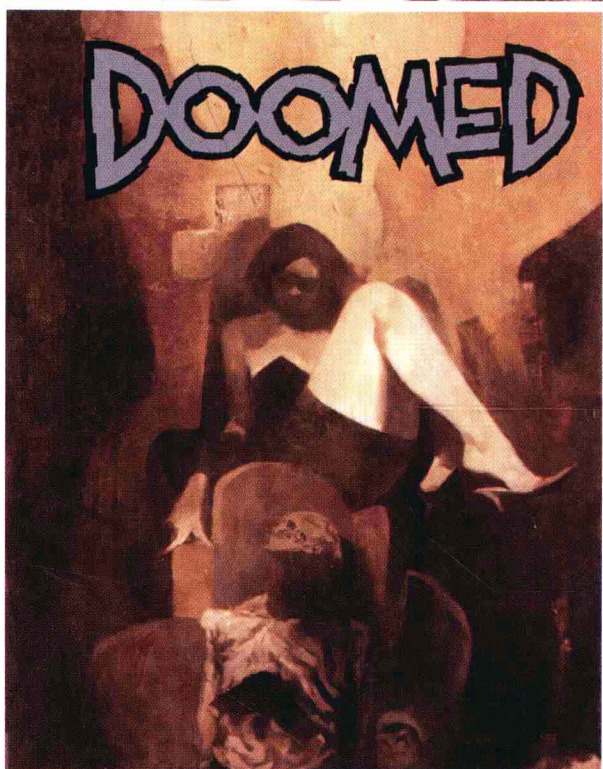
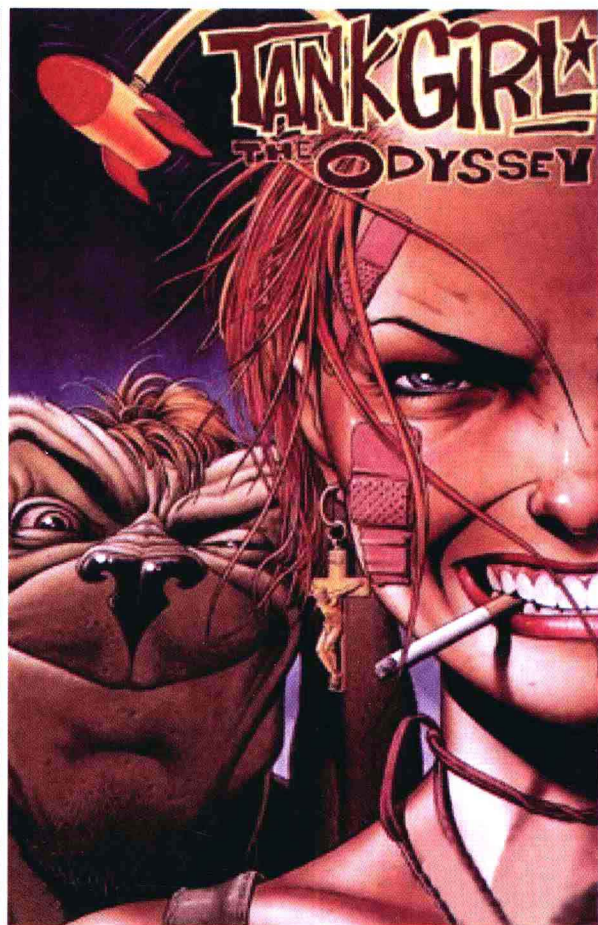
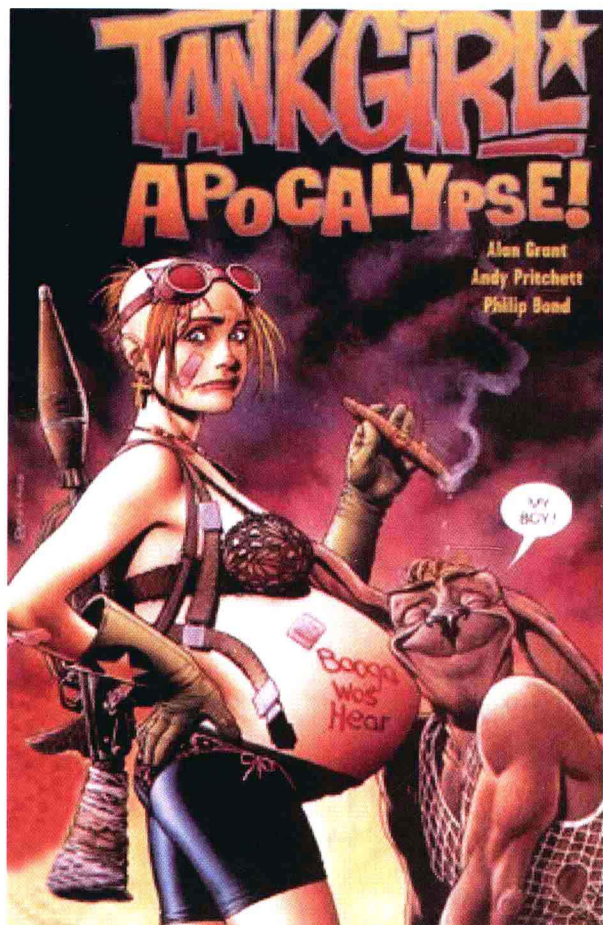


图1-18《Tank Girl》(图片来源www.ashleywoodartist.com)

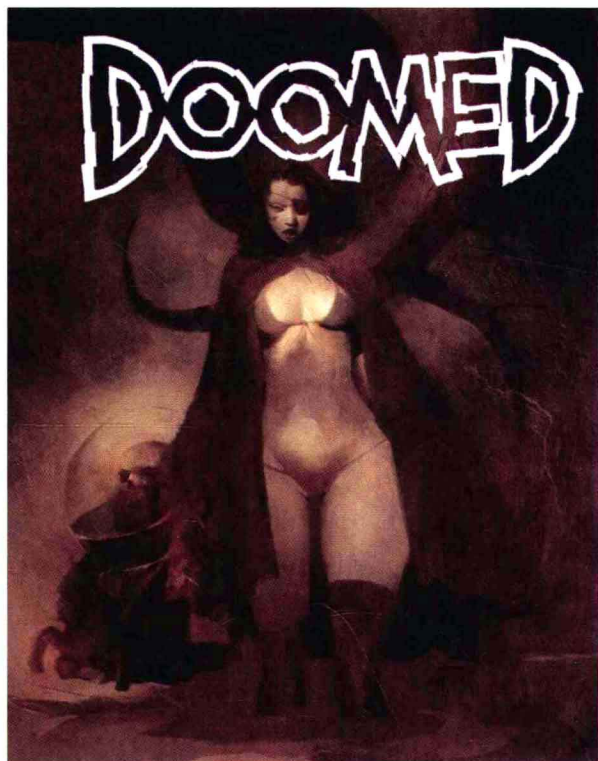
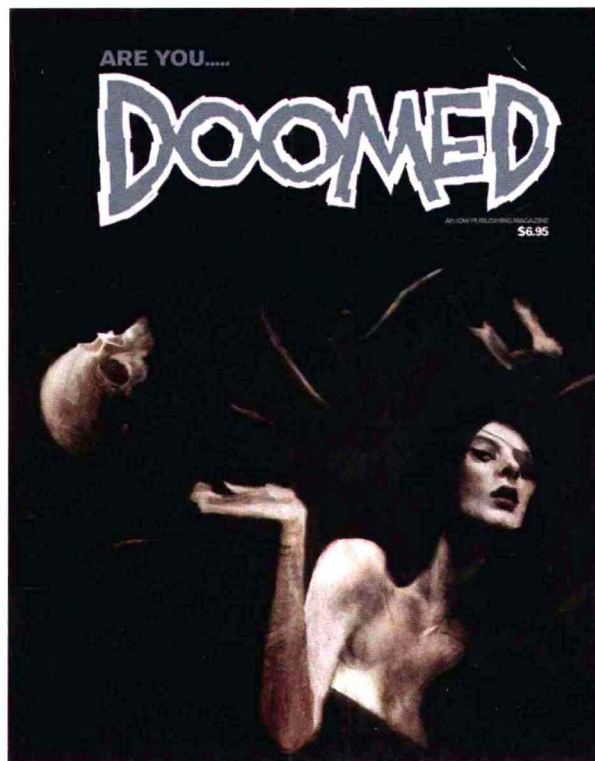


图1-19 《Doomed》（图片来源www.ashleywoodartist.com）

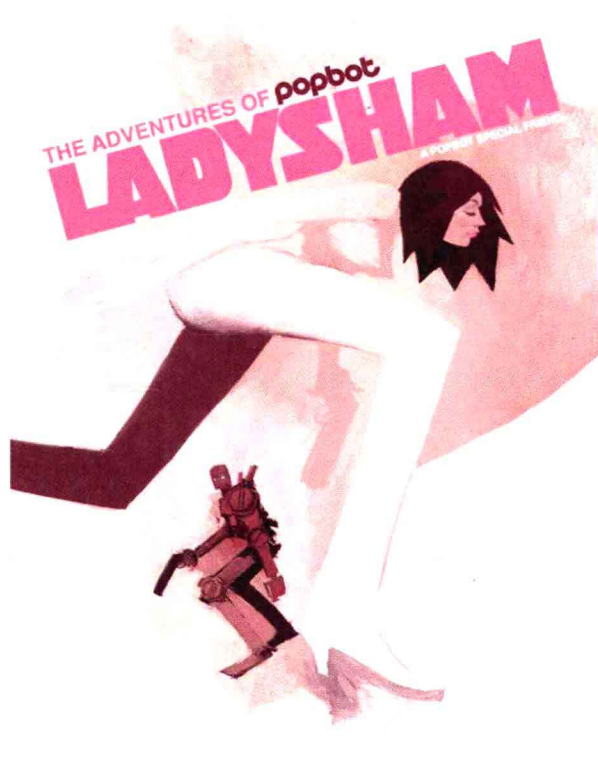
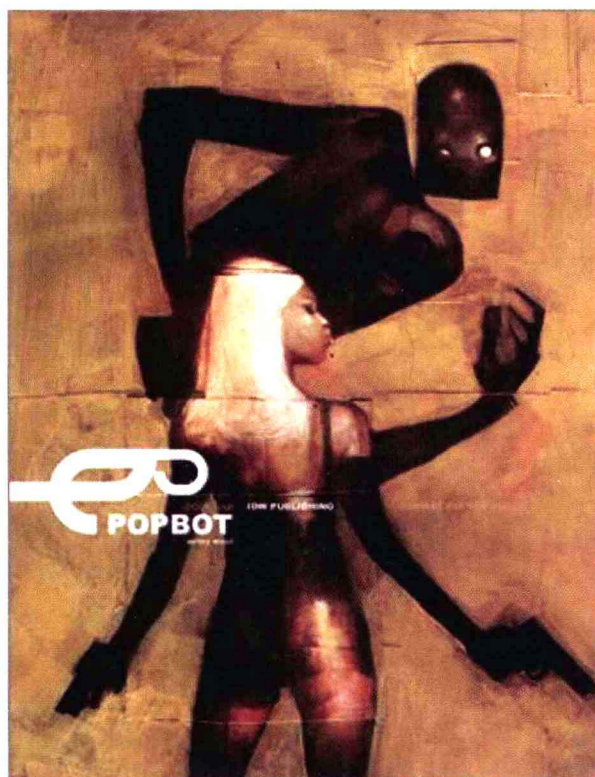


图1-20 《Popbot》（图片来源www.ashleywoodartist.com）

点评: Ashley Wood出生于澳大利亚, 现和妻子、两个儿子、一只猫生活在美国。十年前, 他与IDW、Dark House、DC、KONAMI等知名大公司合作, 以独特的个人绘画风格赢得一片喝彩。漫画作品除上图介绍的《Tank Girl》、《Doomed》、《Popbot》系列之外, 还有《机械卡夫卡》、《寂静岭》、《再生侠》等令人荡气回肠的作品。其艺术不仅仅在插画漫画领域有着巅峰的造诣, 而且已经延伸到电影、电视等传媒领域, 在广告上的成就亦很突出。他的绘画风格大胆奔放, 充斥着黑暗叛逆的气息, 那凌乱的线条和大胆的笔触给人一种强烈的压迫感。

对战争、黑暗、腐败的无奈现实, 伍德一直用自己的画笔进行着无言的抗争, 面对为了虚荣政治而牺牲的脆弱生命们, 伍德用绘画对这吃人的世界进行无情的控诉。阿基米德说: “给我一个支点, 我就可以撬起地球。” 而伍德说: “给我一把手枪, 我就能让世界翻云覆雨!” 于是乎, 女孩、枪械、机器人成了一个个孤胆英雄, 让你在残酷的现实下有着一丝快感! 其笔下的人物神韵恰如其分, 让人不自觉地坠入情节之中, 亦如看电影一样畅快。从《Tank Girl》中也可体会到伍德的女权主义情结, 怪异的装扮, 无所不为, 持枪开着坦克, 性格激进, 还是个无政府主义者。如此叛逆的英雄被Wrangler牛仔裤公司在1991年“聘为”了他们的产品代言人。伍德的魅力就在于此, 用笔作为武器, 用自己独特的方式号召人们跟他一起并肩抗争。

案例三

作品: 动画片《Mind Game》

作者: 汤浅政明

国籍: 日本

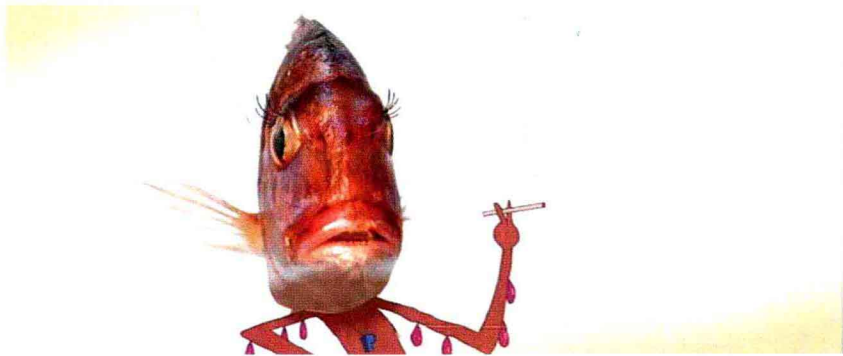


图1-21 《Mind Game》(图片来源www.acgtalk.com)

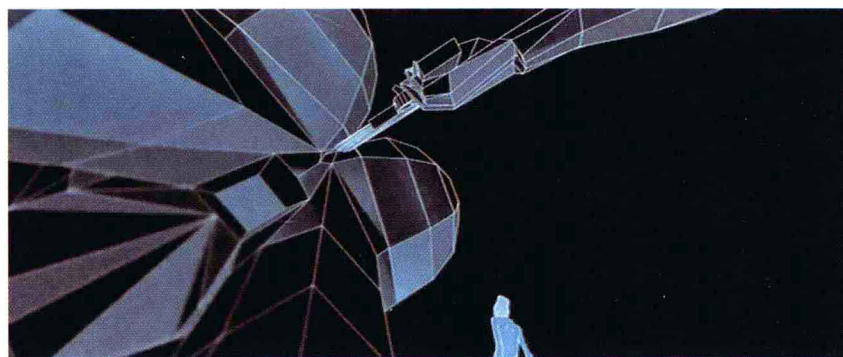
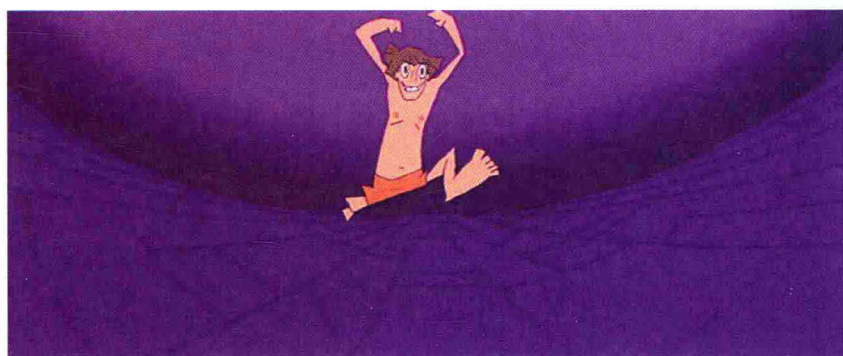
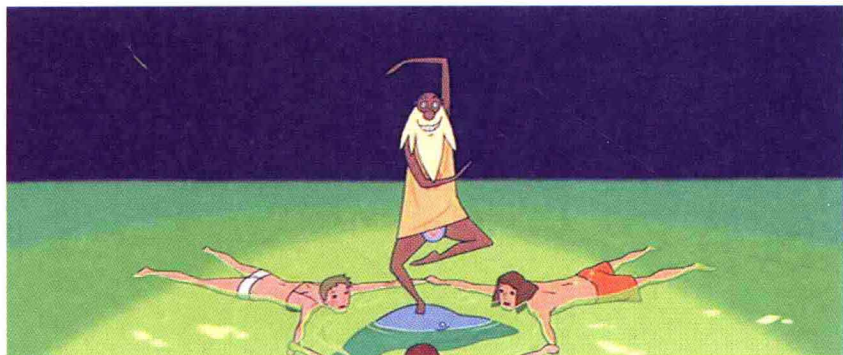


图1-22 《Mind Game》(图片来源www.acgtalk.com)