



游戏动画

# Alive 角色设计 Character Design

苏海涛角色设计教程

苏海涛 绘 / 著  
赵勇权 编写助理



SU HAITAO



中国青年出版社

## 律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明: 本书由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可, 任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为, 必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报, 对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统, 读者购书后将封底标签上的涂层刮开, 把密码(16位数字)发送短信至106695881280, 即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准, 接收短信免费。短信反盗版举报: 编辑短信“JB, 图书名称, 出版社, 购买地点”发送至10669588128。客服电话: 010-58582300。

## 侵权举报电话:

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 010-65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

Email: [cyplaw@cypmedia.com](mailto:cyplaw@cypmedia.com)

MSN: [cyp\\_law@hotmail.com](mailto:cyp_law@hotmail.com)

## 图书在版编目(CIP)数据

游戏动画角色设计/赵勇权编著; 苏海涛绘.

—北京: 中国青年出版社, 2010.12

ISBN 978-7-5006-9688-9

I. ①游… II. ①赵…②苏… III. ①动画—设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第231429号

## 游戏动画角色设计——苏海涛角色设计教程

苏海涛 绘/著

赵勇权 编辑助理

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188/59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 赵媛媛

责任编辑: 郭 光 刁科程

书籍设计: 刘 娜

印 刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司

开 本: 889×1194 1/16

印 张: 11

版 次: 2011年1月北京第1版

印 次: 2011年1月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-9688-9

定 价: 79.00元

\*北京北大方正电子有限公司\* 授权本书使用如下方正字体

封面: 方正兰亭粗黑简 方正兰亭黑简 方正宋刻本秀楷简

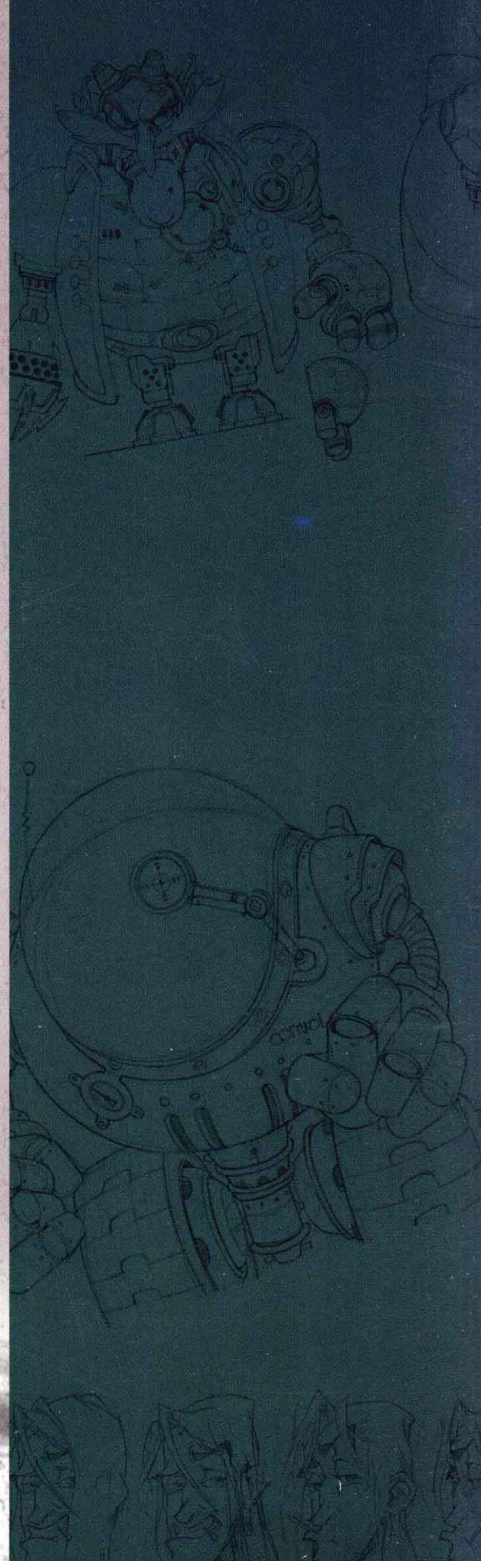
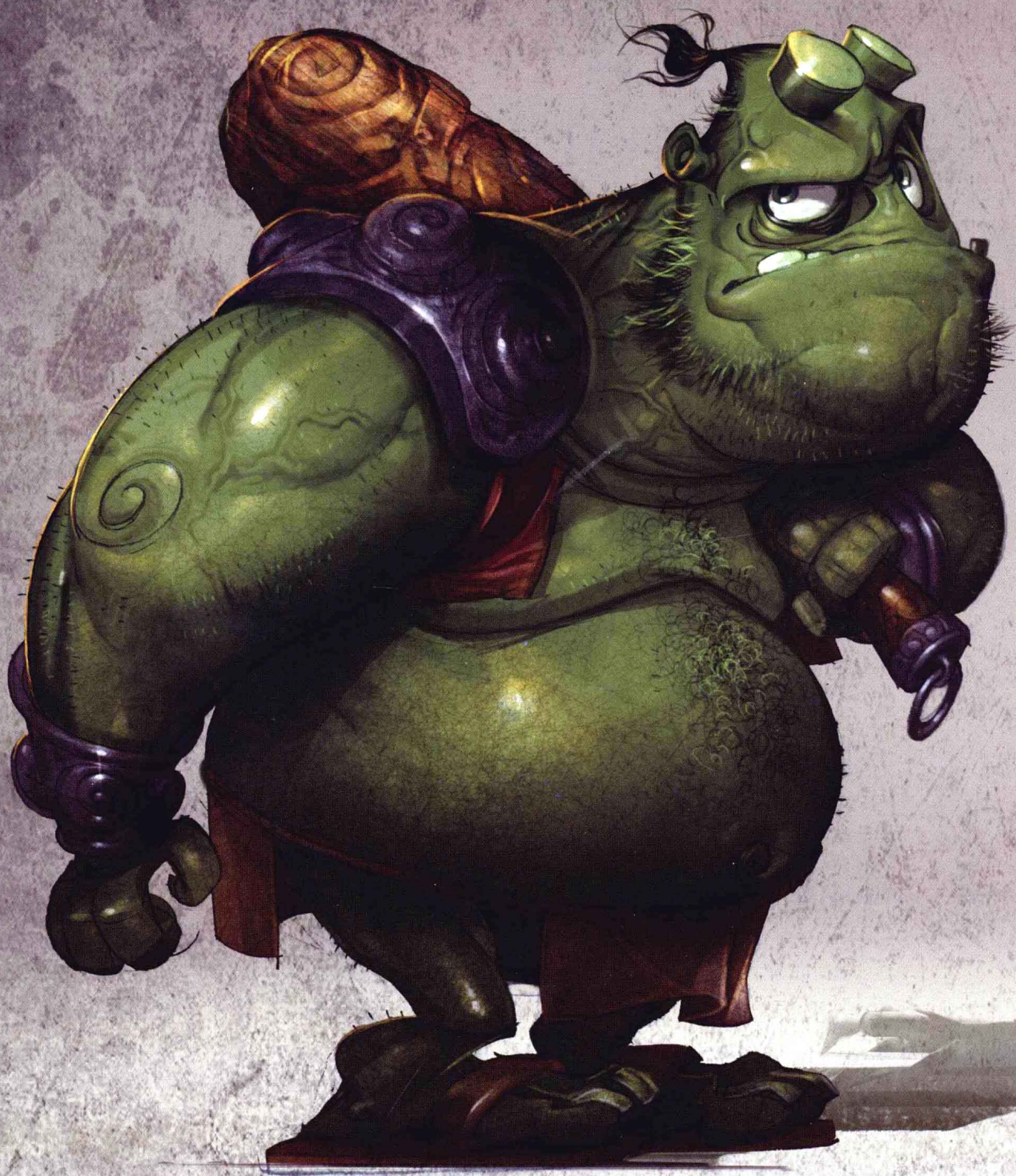
正文: 方正兰亭中黑简 方正兰亭纤黑 方正兰亭黑简 方正宋刻本秀楷简 方正字迹童体毛笔

游戏动画   
Alive 角色设计  
苏海涛角色设计教程  
Character  
Design



# 游戏动画 角色设计

苏海涛角色设计教程



# 目录

前言

6

## Part I 角色设计是什么?

9

一、角色设计是什么?

12

二、角色设计师做什么?

12

三、你应该知道的一些历史

13

四、角色设计的惟一准则

17

五、角色设计的种类

18

## Part II 角色设计的基本方法和流程

21

一、做好充分的准备工作

24

二、角色设计的基本流程

28

三、角色设计的10个重要提示

38

## Part III 角色设计分类详解

41

一、女性角色设计——创造独特的性感与美丽

43

二、男性角色设计——突显人物的英雄气概

59

三、Q版角色设计——让童趣无处不在

71

四、怪物角色设计——变异之中亦有章可循

87

五、动物角色设计——好的动物角色建立在真实之上

103

六、陪衬角色设计——不可或缺的笨拙与滑稽

119

七、反派角色设计——创意让邪恶更有魅力

131

八、非生命角色设计——把握灵活性与识别度之间的尺度

143

九、机械角色设计——赋予冰冷的金属以独立的个性

149

## 附录

162

名家作品赏析

162

作者访谈

172

致谢

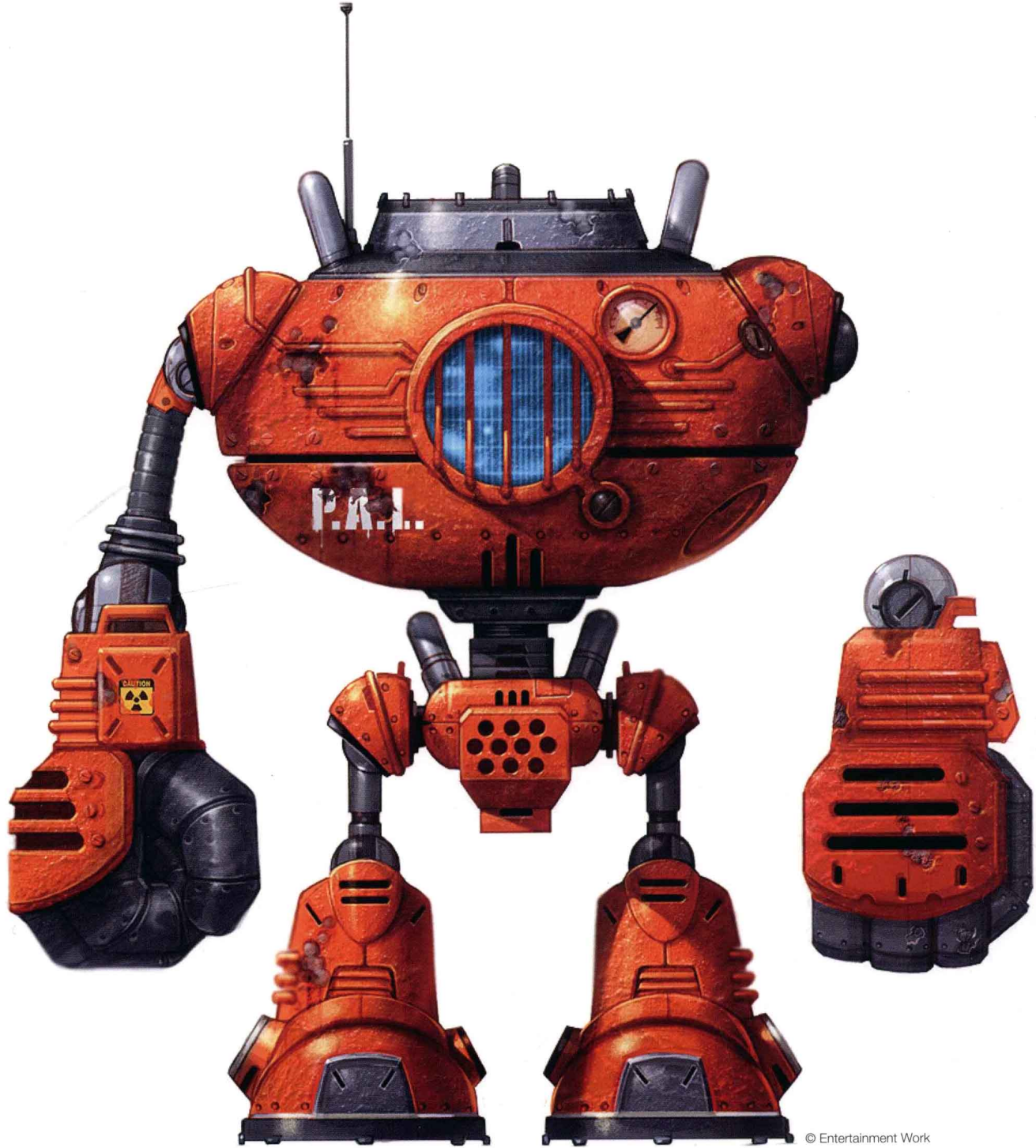
175

# 前言

感谢所有曾经参与和鼓励我完成这本书的好朋友们！你们令这本卡通角色书籍得以出版！

这本书的最初设想大约源于五、六年前，当时我的妻子正陷于选择事业的矛盾之中，我利用周末的两天时间为她写了一篇关于怎样成为职业的插图画家的文章。那篇文字只有短短的6页，也只是涉及到成为插画家的一些前期准备，无意中我将其放在网上，却发现很受欢迎，网上很多页面转载，并开始陆续有朋友email问我相关的问题。现在看来非常粗糙的文字可能是出于对家人的关爱而变得实用，大家的认可自然激发了我把自己的知识变成文字的兴趣。这之后，繁忙的工作之余，我在兴趣的指引下，陆续地完成了几本卡通插画方面的小书。我这样称呼，是因为它们既没有条码，也没定价，数码印刷的优势令这些成为了真正的可以拿在手里翻阅的印刷品。后来这其中的一本关于游戏角色设计的《The art of Galactic Bowling》72页的小册子被出版社的伯乐看到，成为了现在你捧在手里的这本真正值得你阅读并经常翻阅的角色设计教程书籍，尽管目前的这本书已经远远看不到那个小册子的影子了。

在生命中最重要的几年时光里，我曾经远离了最喜爱的画笔。那几年我在为《幻想》杂志而努力着，至今我仍然可以骄傲地告诉你那是中国的第一本专业插画杂志。尽管它只经历了四年时间，在出版了第四十九期的杂志之后就遗憾地停刊了。但不只是这本杂志的读者，作为创办人的我自己也从中收获良多。从可敬的诺尔曼·洛克威尔（Norman Rockwell）到伟大的弗兰克·弗雷泽塔（Frank Frazetta），他们的名字不断出现在这本杂志中，通过对他们的访谈我真正感悟到了绘画技术并不是绘画的全部。三





年的时间中，杂志采访过一百多位绘画、插画和漫画的顶尖高手，能和自己心目中那些偶像成为朋友大概是我此生最大的幸事！从这些才华横溢的艺术家们身上获得的经验远远地超过了我在大学中学习的知识，也是大学生涯中永远不会接触到的最实际的实战指南。奇怪的是我搁笔的这段时光，恰恰是我在绘画方面有最大提升的几年。现在，我亲爱的朋友们，我将以这本书与你分享我的创意技巧、感悟和最重要的经验。我也希望在此向杰出的彼得·德·瑟夫（Peter De Sève）和那些曾经竭力给予《幻想》杂志帮助和接受采访的天才艺术家们再次致谢！尽管我不能再次联系到你们当中的一些人，也不能确认你们可以看到上述文字，但我永远感谢你们！

我和很多人一样，天生就喜欢图书这个载体，不只是因为它可以带给我们知识，它还在我们的面前敞开了——一扇通往未知世界的大门。尽管当今的世界里，网络下载早已大行其道，很多素材可以轻易地被下载，但我相信可以无限次拷贝的数据永远不会取代油墨的味道。在我刚刚开始接触绘画的时候，对于插画创作有帮助的书籍非常稀缺，而关于人物角色设计的书籍则完全空白。我有幸获得一本安德鲁·路米斯（Andrew Loomis）的人体专著《人体素描》，可以说我对于这本书的阅读和学习超过了任何课本，甚至可以说它改变了我的一生。虽然我无意用自己的能力和学识来和这位早年的大师、我心目中的偶像作比较，但仍然执着地希望自己也能够写出对大家有实际帮助的书。现在，如果到书店的绘画教程专区或者网上书店搜一搜，情况与我进入这个行业时完全不同，仅仅是动漫方面的教程图书就不下几百种。但一个不争的事实就是这其中的很多是形式类似、叙述雷同的

CG技法讲解，令初学者以为角色设计就是CG绘画技法的学习，只要学会如何使用Photoshop或者Painter这样的绘画软件，或者知道如何建立笔刷就可以设计出好的商业角色。但真正值得购买的书籍并非像我们看到的那样随处可见。少数引进版的经典教程虽然在内容上显得有些过时，可依旧是值得我们仔细阅读并经常翻阅的角色书籍，例如安德鲁·路米斯系列、伯恩·霍加斯（Burne Hogarth）系列以及新近的克里斯托弗·哈特（Christopher Hart）的动漫角色系列，都是影响了众多人的经典之作。

尽管我有着像这些天才们学习的热情，但是摆弄文字对于我来说依旧是困难的。大多数的时候，我宁愿去完成三幅创作也不喜欢坐下来打一百个字，所以这本书的文字量并不多，但却有着丰富的插图。好在这种方式顺应了现在这个读图时代。像前面说的那样，我希望用尽可能简洁、平实的文字传达自己在商业角色设计方面多年积累的实战经验和领悟，让读者了解角色设计并非简单CG技法的比拼，而是依靠最有效、最富创意的构想来体现的创造性工作。这项工作绝非只是枯燥的技法研习，也不是繁琐的重复工作，而是富有冒险精神的探索创造之路，更加注重在创意方面的学习和认知，这个过程本身就是充满乐趣的享受！读者通过这本书将要收获的也不只是造型的实战技法，更重要的是角色创作的创意思维方式，对于各种新鲜事物保持兴趣是一个优秀的角色概念设计师必需具备的专长。热衷于模仿的人是永远也不会领悟到创作的本质的。多年的经验证明没有任何一位模仿者可以超越原创作者，因为随着环境等外在条件的变化，谁也无法通过购买或是模仿而获得别人的个性与风格，更无法重复他人的成功。但原创的风格与个性是可以通

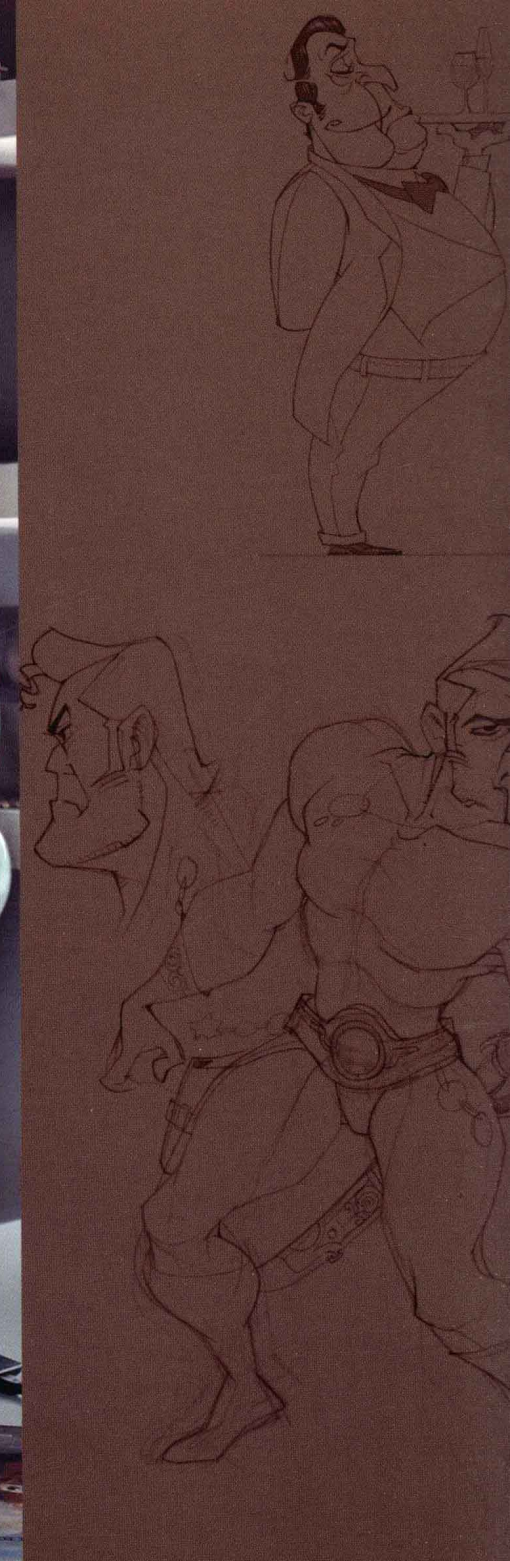
过不断学习提高和改进的，所以，这本书所提供的并不是那些颠扑不破的绝对真理，而是一些在学习时可供参考的建议和实例。如果可以让读者少走些弯路，那这本书的目的也就达到了。记住不走寻常路——个性就是角色设计的关键，也是这本书中提到的最基本原则。

正像前面提到的那样，角色绘画技法不是角色设计的全部。所以在这本书中除了在第二章中简单地介绍了绘画步骤之外我并没有加入更多的画技方面的教程。因为我不希望像大多数技法教程书那样只教会你怎样做，而忽略了为什么要去做。鉴于篇幅有限，我无法在这本书中把角色设计所有相关的知识尽数传达，好在丰富的插图弥补了这些不足。尽管我不能自己去评价这些角色插图的好坏优劣，但值得一提的是除了前面章节的角色历史和最后章节那些国际顶级角色设计大师的作品之外，书中的插图全部是我的个人平时积累的草图和原创作品，而它们中多数是我为客户创作的实战作品。为这本书整理和创作的插图共有近五百幅，最后有一些插图限于版面安排而没有选入本书。我仍然希望自己可以像几年前一样，以平和的心态完成这本书。



苏海涛

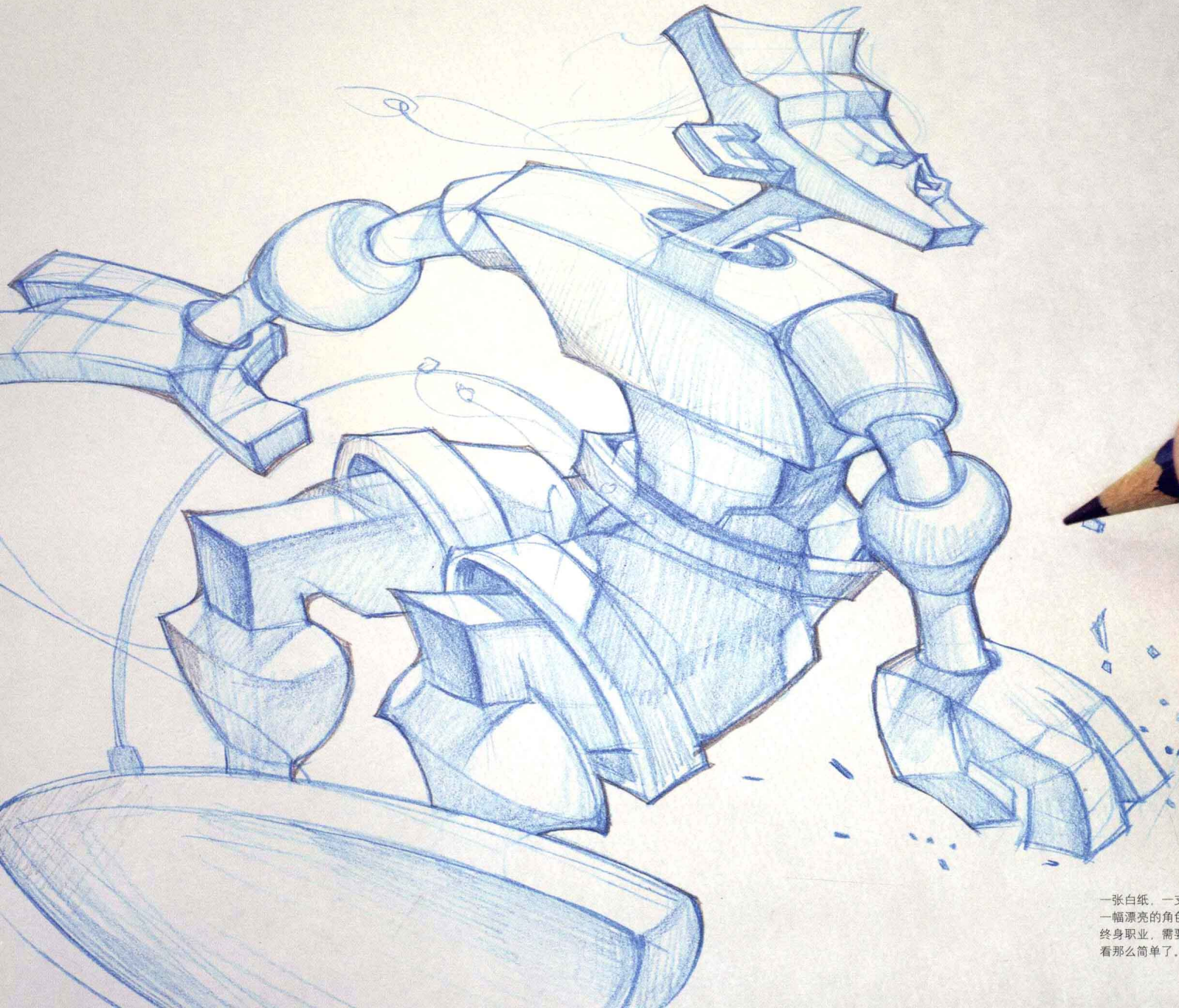
2010年9月于哈尔滨



我和我的宠物怪兽!

Part I

# 角色设计是什么？



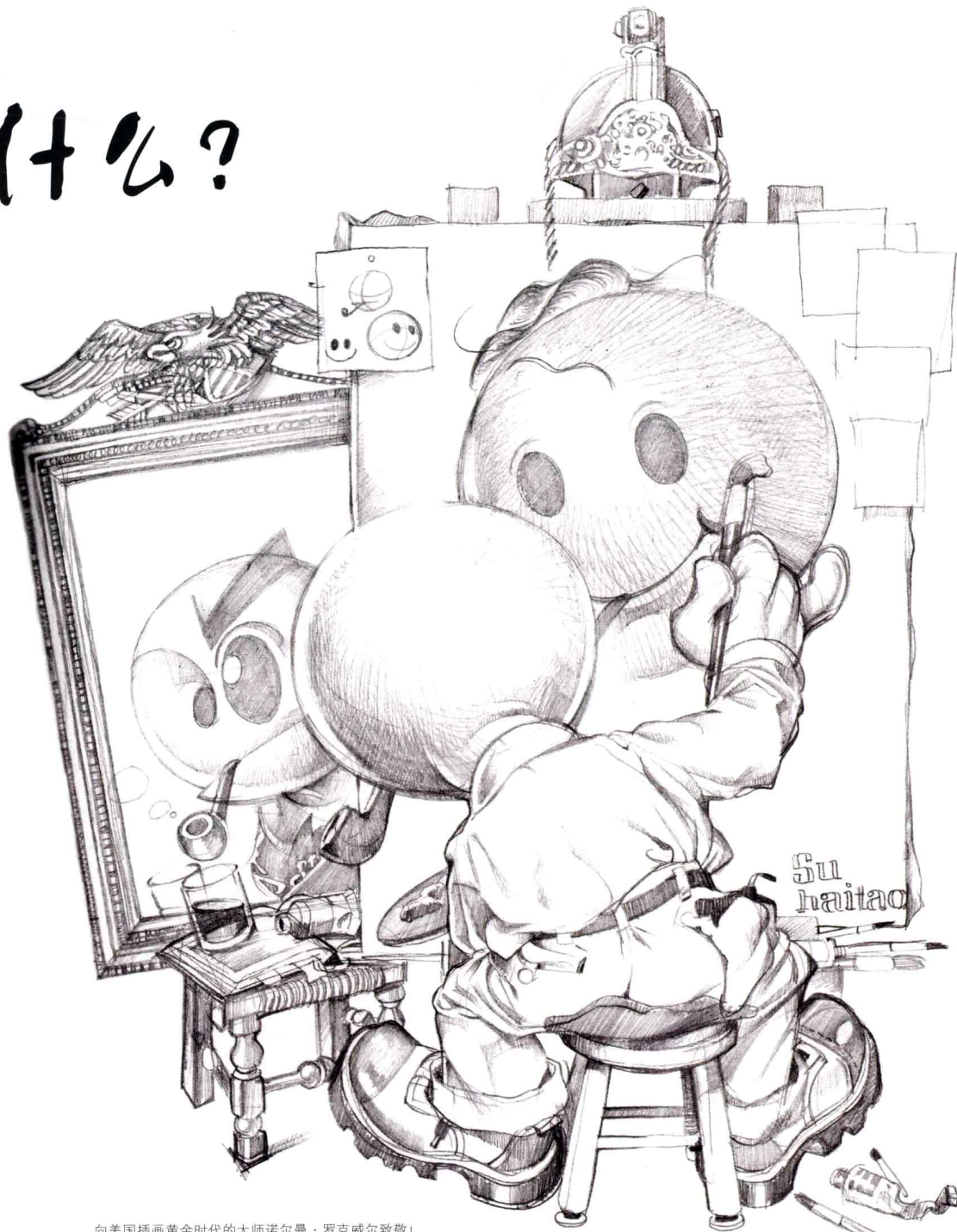
一张白纸，一支铅笔，加上你的想象力，就可以完成一幅漂亮的角色创作。但是如果你希望以此作为你的终身职业，需要学习和掌握的就不仅仅是如何画得好看那么简单了。

# 角色设计是什么？

“ 作为一名角色设计师，除了要有足够的专业知识和必要的常识以外，还要有一颗对任何事物都好奇的心，注意观察身边的一切，而当你学会用艺术家的眼光去观察生活时，一切都变得如此有趣。 ”

角色设计是什么？其实这并不算是一个问题，有时候我们偶尔在脑海中凭空想象出的一个形象，或者随手画在纸面上的一个角色的行为都可以被称为“角色设计”。只不过这些随意而为并不能被视为专业，更不会有人给它一个这样的专业概念——事实上，即便那些以此为职业的人，又有多少人可以说自己真正地了解“角色设计”的要点所在，或者确定自己所做的“角色设计”堪称专业了呢？

撰写这本书就是想为各位讲讲我所理解的“角色设计”，分享一些二十多年来我在工作中积累的认识与经验。我想，这样的总结与分享，对你我都是有帮助的。



向美国插画黄金时代的大师诺尔曼·罗克威尔致敬！

## 一、角色设计是什么？

又回到了最初的问题，若要用最简单的一句话来回答便是：为一切视觉媒体创作丰富多彩又富于个性的人物角色或者拟人角色造型。如果觉得这个概念还有些笼统，那么细致拆解开来则可以将其诠释为：为角色设计容貌和体型，有时也包括发型和服装、道具等方面。

以上是一个角色设计的基本概念，但如果你想显得更加专业，就还要多做一些事情。一套专业的角色

设计通常还要求设计师为每个角色画出全身正面、侧面和背面，角色的头部正面、侧面和头部的3/4转面，以及全身的走、跑、跳跃等各种动态还有角色面部的各种不同表情的草图。而角色设计的应用环境也从最初的故事和电影拓展到漫画、动画、游戏、网络动画、电视动画、商业广告、吉祥物、绘本、模型手办等等全方位的视觉创意领域。



什么样的角色才会给观众留下深刻印象？

## 二、角色设计师做什么？

角色设计师可以说是一个令人羡慕的职业，也许在未来最有发展潜力的或薪水最高的职业排名中都会有角色设计师的身影，因为这是一个最富有挑战性的职业，或者说是最具创意性的职业。一位角色设计师在完成工作时往往会身兼数职，导演、化妆师、灯光师、摄影师、发型师、服装师、道具师甚至是武指与特效师，全部由设计师一人担当。因此，在卡通动漫世界中，角色设计师不仅仅要做一名“手执画笔的演员”，他更需要扮演电影产业中挑选演员的星探，所有的角色全部由他一人掌控。角色设计师就像是一位魔术高手，可以用神奇的画笔赋予单调的画面以生命力，即便把角色设计师称为创造万物的上帝也不为过。因此，角色设计师除了要有足够的专业知识和必要的常识外，还要有一颗对任何事物都好奇心，注意观察身边的一切，而当你学会用艺术家的眼光去观察生活时，一切都变得如此有趣。



我的插画工厂

### 三、你应该知道的一些历史

一位优秀的角色设计师总可以在人们认为平凡无奇的事物中找到创意的灵感。了解角色创作历史，可以帮助我们那些优秀设计师的杰出作品中捕获创作灵感。动画艺术一百年的历史，漫画艺术近五百年的历史以及同人类历史一样长度的绘画艺术的历史长河中都蕴藏了极其丰富的创作素材和资源。

追溯人物角色的历史，我们可以暂且忽略远古人类留在石壁上的图腾与岩画，快速地翻过达·芬奇、米开朗基罗等绘画大师的经典，直到19世纪末期独立发展的讽刺与幽默杂志中才渐渐有了当今漫画式的人物造型的雏形。

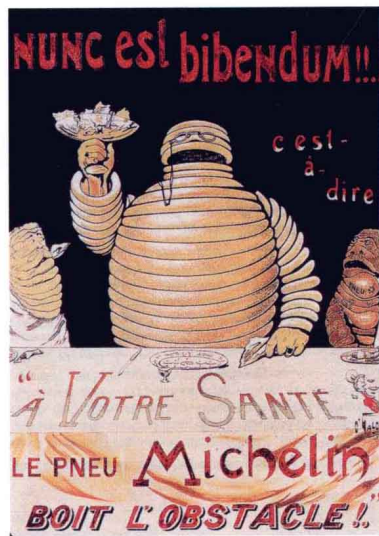
现在想起来，1894年《纽约世界》报聘请理查德·奥特考特（R.F. Outcault）作为专栏漫画家，在其星期日版开辟漫画专栏，连载一个总是穿着黄色长睡袍的贫民窟男孩的系列故事应该算是有迹可循的“角色设计”原点。这个小男孩后来成为历史上公认的美国第一个连环漫画人物“黄孩子”（The Yellow Kid），而作者奥特考特也因此顺理成章地成为美国连环漫画的创始人。

当人们意识到一个利用画笔凭空创造出来的角色是如此生动而具有感染力后，这样的方式开始不仅仅被出版业利用。1898年，米其林轮胎先生在米其林兄弟的丰富想象及才华横溢的海报设计师马吕斯·鲁西永（Marius Roussillon）的生花妙笔下诞生，并获得巨大成功！

自此，“角色设计”在漫画、动画以及上述领域的发展中渐渐拥有了越来越多的代言人：1914年温瑟·麦凯（Winsor McCay）推出了一部带有情节的动画



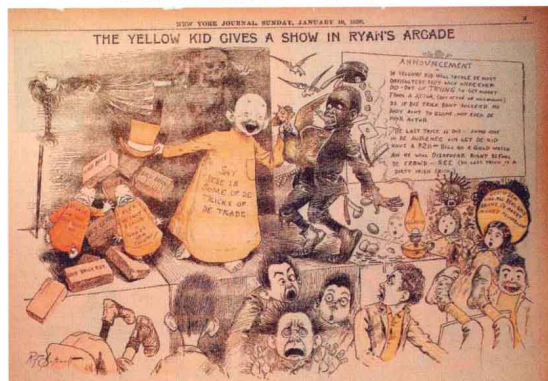
19世纪末独立发展的讽刺与幽默杂志



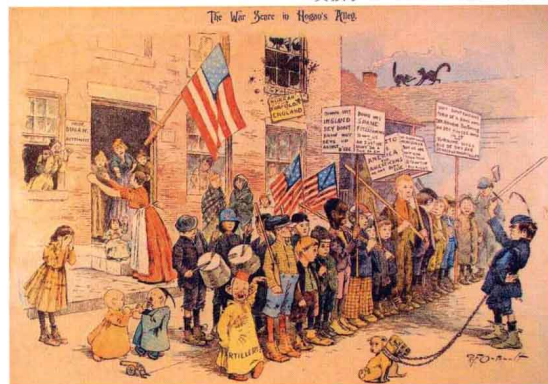
1898年的米其林海报 © MICHELIN



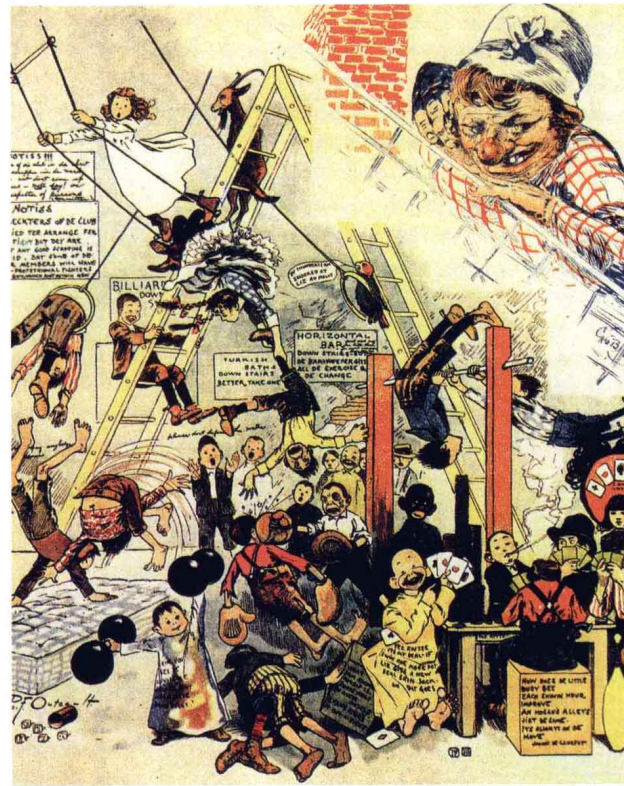
米其林海报 © MICHELIN



黄孩子 © Richard Felton Outcault



黄孩子 © Richard Felton Outcault



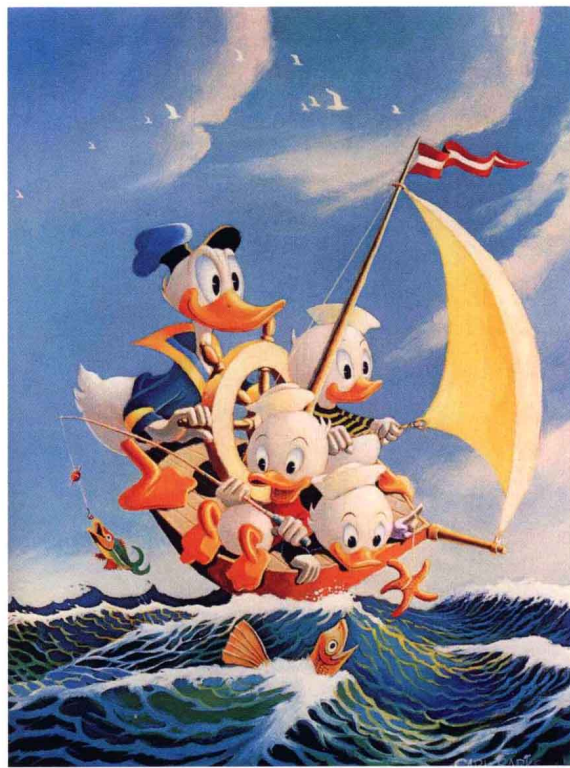
黄孩子 © Richard Felton Outcault

片《Gertie the Dinosaur》，改变了此前人们普遍把动画当成纯艺术形式的观念，而其中那只憨态可掬的恐龙葛蒂，更是成为了名噪一时的卡通明星；1917年，被誉为“靠自己走路的黑猫”的菲尼克斯猫从帕特·沙利文制作的动画短片中走进人们的视野，这只孤独冷漠却依旧愤世嫉俗的黑猫展现了沙利文超凡的想象力，短片也获得了巨大的成功，之后的16年里，沙利文更是完成了一百多部菲尼克斯猫的动画，将其推上经典的宝座；1928年华特·迪士尼推出了世界上第一部有声卡通《蒸汽船威利》(Steamboat Willie)，这部动画的主角便是后来风靡全球的黑白小老鼠米奇，这也成为寿命最长的、回报率最高、最具标志意义的“角色设计”。

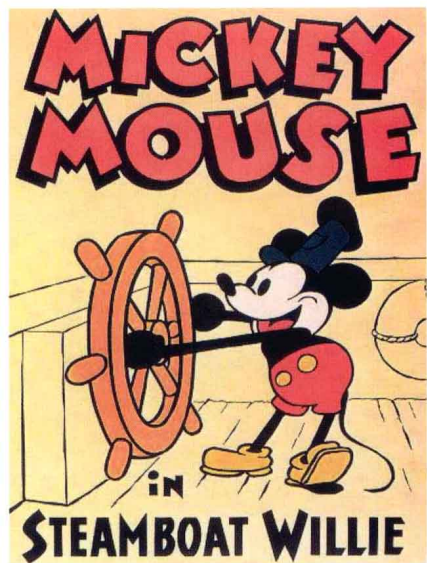
“米老鼠”的设计开创了迪斯尼动画帝国的伟业，证明了“原创角色”具有无限的商业价值。作为“米老鼠”的搭档，还有哪一个角色比那个整天不停地“嘎、嘎、嘎”，总是在生气的唐老鸭更加有趣的

吗？他的创作者卡尔·巴克斯（Carl Barks）因为迪斯尼公司对外策略直到1965年退休时才被成千上万的唐老鸭迷们发现。当然，拥有大量优秀角色设计师的迪斯尼不仅仅开发“原创角色”，他们也在“经典角色”的再创造上取得了成功！

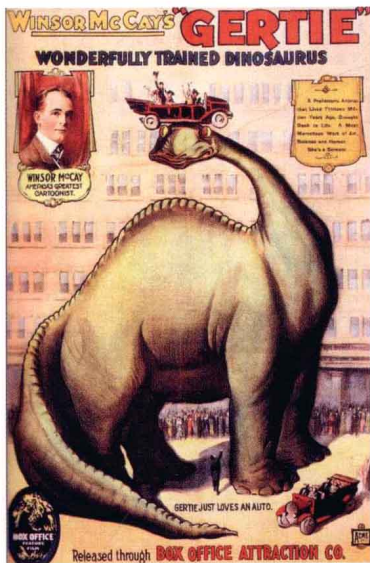
1937年12月，迪士尼公司根据格林童话改编，推出了世界电影史上第一部长动画片《白雪公主》。故事主要讲述白雪公主因为美丽漂亮而被其后母妒忌，后者发誓要把她置于死地的故事。作为世界上第一部长篇动画电影，《白雪公主》的成功不仅标志着迪斯尼在商业上的最高峰，同时也获得了



唐老鸭 © Disney/Carl Barks



米老鼠蒸汽船威利 © Disney



恐龙葛蒂 © Winsor McCay



唐老鸭 © Disney/Carl Barks



唐老鸭 © Disney/Carl Barks



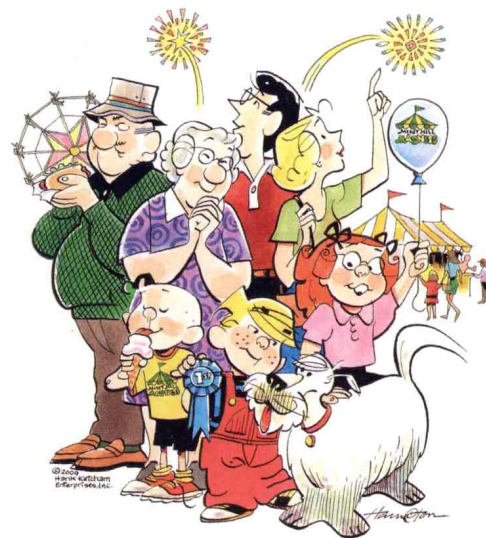
第十一届奥斯卡特别金像奖。1998年，该片更被美国电影协会选为本世纪美国百部经典名片之一。独具匠心的艺术构思和造型设计使外貌相似的七个小矮人都各不相同，从而为动画史增添了七个崭新的艺术形象。

角色设计的灵感除了周围的事物以及传说的故事，也可能脱胎自真实的人物。“淘气鬼丹尼斯（Dennis the Menace）”是我最喜欢的一个漫画人物，这个古灵精怪的小男孩从1951年3月12日在辛迪加周日专版与读者见面后，立刻大受欢迎，连载至今已经历了半个世纪的考验，这个总是长不大的小淘气却依然令人捧腹！而淘气鬼丹尼斯的成功也使得作者亨利·金·凯查姆（Henry King “Hank” Ketcham）成为一位富有的成功漫画家，丹尼斯的原型正是凯查姆的四岁儿子。

经典的角色设计甚至可以成为一种社会的文化现象，影响人们的生活。《MAD》杂志的“牛阿福”（Alfred E. Neuman）便是代表人物。这个一脸雀斑还豁牙，天生一副欠揍脸的牛阿福如今已经是这本美国最富盛名的幽默杂志的精神象征。尽管他的身世至今仍然缺乏确定的说法，但从1955年他在《MAD》第二十九期封面上首度现身后，就从未离开美国人的视线，成为了街头巷尾为人熟知的面孔。而他的那句经典的“What-Me Worry?”也成为许多美国人的口头禅。



淘气鬼丹尼斯 © Hank Ketcham Enterprises, Inc.



淘气鬼丹尼斯 © Hank Ketcham Enterprises, Inc.



白雪公主与七个小矮人 © Disney



牛阿福 © E.C. Publications, Inc.