

CHARACTOR DESIGN

角色设计


有感觉的设计 ·
拼贴 · 造型基础训练 ·
风格设计 · 角色时空造型
视觉形式法则训练 ·
名家访谈……



中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

CHARACTOR DESIGN 角色设计

李毅 / 编著

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权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。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

角色设计 / 李毅编著. — 北京 : 中国青年出版社, 2013.9
中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材
ISBN 978-7-5153-1917-9
I. ①角 … II. ①李 … III. ①动画 - 角色 - 造型设计 - 高等学校 - 教材
IV. ①J218.7
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 216073 号

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

角色设计

李毅 编著

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：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：付 聪

责任编辑：刘稚清 张 军

助理编辑：蔡苏凡

封面设计：六面体书籍设计

彭 涛 郭广建

印 刷：北京博海升彩色印刷有限公司

开 本：889×1194 1/16

印 张：11

版 次：2013 年 11 月北京第 1 版

印 次：2013 年 11 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1917-9

定 价：54.00 元



本书如有印装质量等问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：

Foreword

序



在《庄子·天道》中曾记载过轮扁斲轮的故事，工匠轮扁认为自己精湛的手艺“得之于手而应于心，口不能言”，进而判断书都是“古人之糟粕”。轮扁的观点的确失之偏颇，但也强调了一个问题，既实践性非常强的“手艺”应该怎么教和教什么？

中国传统武术教育将学习分为四个层次，依次为演法、练法、用法和心法。借用到“角色设计”的相关教材里，“演法”是指针对如何重现某些风格的操作说明类教材，“练法”则指较为系统地传授基础练习步骤的教材，“用法”可以对应作者个人如何解决难题的经验之谈的教材，而“心法”则上升到了一定的哲学高度，除了指导专业外，还可能影响到学习者的思考与处事方式。李毅的这本《角色设计》很好地包含了第二与第三层次两类。

在众多同类教材中，李毅的《角色设计》有其独到之处，作者试图通过不同视点的观察和研究，寻找适合当今动画教学的需求。比如从图形心理角度开篇，再嫁接平面设计专业的内容，在体例上颇有新意，也方便教师组织课堂教学。加上在教材中列举的案例非常丰富且带有一定的趣味性，这对于激发学生的学习兴趣和学习热情是十分有利的。

希望李毅在今后的研究和教学中取得更加卓越的成果。

吴小华



Preface

前言



动画、漫画都是综合性的艺术，角色设计作为这些综合艺术美术设计工作的综合了实拍电影中选演员、化妆、表演等大家熟悉的环节，偶尔还涉及灯光设计、道具设计，甚至包括角色设计所存在时空的形态设计。因此想要学好角色设计是需要下苦功的。

辛苦的学习和长时间的磨练，偶尔会让人幻想着如电影《功夫》中所描述的那样，世界上有一种速成“神技”的方法，它被记载在一本发黄的宝典中，揣在马路拐角一个乞丐的怀里，正等着有缘人去花五块钱得到它。很遗憾，本书不是这样一本书，这里介绍的是传统角色设计的基础知识，需要学习者的苦练和坚持。但本书在教学内容的设计上，试图纠正某些教材对学习者的误导，让学习者不至于将苦练用错了地方，不至于让坚持迷失了方向。

也许在生活里你已经注意到，近几年许多家长都愿意为孩子报幼儿美术培训班，当孩子学完一天回到家，将课上临摹的简笔画兔子展示给家长看时，家长一般会夸：画得真好！但如果老师让孩子在课上对着真兔子观察，用自己的感受和想象画出一只兔子，得到的画面效果往往比临摹的兔子糟糕很多（因为临摹的原稿是经过专业人员提炼简化的），有些家长看了作业会想：这钱花得冤，老师没教好！

正是因为这样的家长居多，很多美术培训班为了取悦他们，不再引导孩子去观察生活、开发想象力，他们教给孩子一些画画的口诀套路。孩子回家以后就成了一个表演家，顺着套路，让画兔子就能画出兔子，让画荷花就能画出荷花（虽然每次都一样的兔子、一样的荷花），哈哈乐着的家长并不知道，孩子想象力的翅膀已经被牢牢地束缚住了。

部分幼儿美术教育、高考应试美术教育严重地存在这个问题，动画、漫画教学中这个问题也随处可见。一些角色设计的教材沿袭这一思路，将一些“立竿见影”的默记临摹方法当做角色设计的速成技巧，教给动画、漫画的爱好者。很多学习者也因此不再继续个人风格的探索，在某种套路泥淖中越陷越深……

这里需要声明，临摹是一种必要和有效的学习方法，但只依靠临摹，就会陷入照背和照抄的误区不可自拔。本书在设计教学时，从介绍人们对图形的投射心理入手，使用“拼贴”练习，让初学者直接接触创作（而不是打好基本功后再创作）。之后是速写、特征的提取、夸张、合成练习，结合对视觉形式法则的掌握，一步步接近角色创作方法的核心。希望通过这些训练，学习者在临摹的时候融入更多个人的分析思考，走出自己的风格道路。

本着寓教于乐的精神，本书收录了很多有趣的例子，并详细标注了出处，方便读者做延伸了解。本书结构由浅入深，适合初学者自学，也适合作为角色设计初级课程的教材使用。虽然最后的章节对于初学者来说理解起来也许有一定的难度，但对于专业人士和研究人员来说，本书的理论高度还需继续建设，某些地方也难免存在纰漏，欢迎读者批评指正。

感谢中国美术学院的博士生导师吴小华、刘正、林超老师，他们在本书写作过程中给出了许多很有价值的建议。同时，感谢我在北京大学软件与微电子学院数字艺术系学习和工作期间，马克宣、王强、杰瑞（Jerry Verschoor）、王伟、孟军老师对我的帮助，本书的部分内容来自当年他们的教诲。此外，鸣谢名单里还有我的朋友们，尤其是远在新加坡的宋作飞、王旅波，在北京的高凯波、王沛，在天津的刘潇，在无锡的欧衡，在福州的赵莹，在长沙的姚驰，在杭州的宣学君、陈骁，本书中的一些图片由他们帮助提供。

书中还引用或重绘了一些中外著名公司、动漫设计师的作品作为教学范例，在此一并表示衷心的感谢！



附：学习角色设计的工具

基础工具（必不可少）：纸、铅笔、橡皮

电子工具（较重要）：电脑（可运行Adobe Photoshop等常用绘图软件）、扫描仪、数位板

手绘升级工具（依照个人习惯选择）：勾线笔（铅笔、毛笔、秀丽笔、针管笔、漫画笔尖等任选）、颜料（任选，不同画种有不同的要求）、透写台（带灯管的玻璃台，有不同大小供选）

说明：角色设计课程训练的是造型的思维，最后的成果属于动画、漫画、绘本等载体的前期制作，所以对于工具的要求并不算特别高。在纸上用铅笔画好角色的草稿后，可以选择使用透写台誊清；也可以用墨线（或色线）勾勒，然后擦去铅笔线；或者直接将其扫描到电脑，利用电脑软件制作完稿。着色也可以选择电脑和手工两种方式，可以依照个人情况来选购工具。

Contents

目录



009	Chapter 1	025	Chapter 2	057	Chapter 3
	概述 —— 什么是有感觉的设计？		角色设计初步——拼贴		造型基础训练
011	1.1 一个小游戏	027	2.1 脸部造型的分解	059	3.1 形的再现能力培养——速写
012	1.1.1 测试结果揭晓	027	2.1.1 脸型	060	3.1.1 人体比例
013	1.1.2 测试原理与技巧	029	2.1.2 眼睛	061	3.1.2 解剖结构
017	1.2 图形心理与角色设计	030	2.1.3 鼻子	061	3.1.3 动态
017	1.2.1 形状	030	2.1.4 嘴	063	3.1.4 质感
020	1.2.2 体量	031	2.1.5 耳朵	065	3.2 特征的提取、夸张与转移合成
021	1.2.3 色彩	032	2.1.6 毛发	065	3.2.1 特征的提取
023	1.2.4 光	032	2.1.7 皮肤	067	3.2.2 特征的夸张
024	1.3 小结	033	2.1.8 装饰与畸变	071	3.2.3 特征的转移合成
		033	2.1.9 表情	074	3.3 造型想象力训练
		035	2.2 脸部造型的拼贴	076	3.4 小结
		035	2.2.1 自由拼贴创作		
		041	2.2.2 作品拆分析		
		047	2.3 脸部之外的延伸		
		047	2.3.1 发型		
		048	2.3.2 手脚		
		048	2.3.3 体型		
		049	2.4 小结		
		050	名家访谈		
			聂峻		

077 Chapter 4

视觉形式法则训练

- 079 4.1 视觉中心
- 081 4.2 视觉美感的形式法则
 - 081 4.2.1 变化与统一
 - 084 4.2.2 对称与均衡
 - 084 4.2.3 对比与调和
 - 086 4.2.4 节奏与韵律
 - 090 4.2.5 比例与对照
 - 095 4.2.6 其他
- 097 4.3 小结

098 名家访谈

莲华

145 Chapter 7

动画角色的时空造型

- 147 7.1 单重时空
 - 147 7.1.1 写实时空
 - 148 7.1.2 变形时空
- 153 7.2 多重时空
- 156 7.3 小结

103 Chapter 5

风格设计初步

- 105 5.1 风格类型
- 110 5.2 风格载体
 - 110 5.2.1 动画
 - 111 5.2.2 游戏
 - 112 5.2.3 绘画
 - 114 5.2.4 玩具
 - 115 5.2.5 吉祥物
- 116 5.3 风格表现形式
 - 116 5.3.1 传统表现形式
 - 118 5.3.2 实验表现形式
- 120 5.4 风格、造型与其他前期工作的关系
 - 120 5.4.1 文本
 - 123 5.4.2 美术
 - 125 5.4.3 分镜头
- 131 5.5 小结

157 附录

- 159 1 《大闹天宫》
动画角色设计的装饰风格小议
- 167 2 学生作业点评
- 173 部分参考书目

133 Chapter 6

创作流程介绍

- 134 6.1 熟悉故事梗概、查找资料
- 135 6.2 绘制角色草图
- 136 6.3 制作角色正稿
 - 136 6.3.1 所有角色的比例图
 - 137 6.3.2 角色转面
 - 137 6.3.3 口型、表情变化
 - 138 6.3.4 细节要求
 - 139 6.3.5 色指定
 - 139 6.3.6 动作设计
- 139 6.4 小结


140 名家访谈

杨树鹏

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

CHARACTOR DESIGN 角色设计

李毅 / 编著

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青社

Foreword

序



在《庄子·天道》中曾记载过轮扁斲轮的故事，工匠轮扁认为自己精湛的手艺“得之于手而应于心，口不能言”，进而判断书都是“古人之糟粕”。轮扁的观点的确失之偏颇，但也强调了一个问题，既实践性非常强的“手艺”应该怎么教和教什么？

中国传统武术教育将学习分为四个层次，依次为演法、练法、用法和心法。借用到“角色设计”的相关教材里，“演法”是指针对如何重现某些风格的操作说明类教材，“练法”则指较为系统地传授基础练习步骤的教材，“用法”可以对应作者个人如何解决难题的经验之谈的教材，而“心法”则上升到了一定的哲学高度，除了指导专业外，还可能影响到学习者的思考与处事方式。李毅的这本《角色设计》很好地包含了第二与第三层次两类。

在众多同类教材中，李毅的《角色设计》有其独到之处，作者试图通过不同视点的观察和研究，寻找适合当今动画教学的需求。比如从图形心理角度开篇，再嫁接平面设计专业的内容，在体例上颇有新意，也方便教师组织课堂教学。加上在教材中列举的案例非常丰富且带有一定的趣味性，这对于激发学生的学习兴趣和学习热情是十分有利的。

希望李毅在今后的研究和教学中取得更加卓越的成果。

吴小华



Preface

前言



动画、漫画都是综合性的艺术，角色设计作为这些综合艺术美术设计工作的综合了实拍电影中选演员、化妆、表演等大家熟悉的环节，偶尔还涉及灯光设计、道具设计，甚至包括角色设计所存在时空的形态设计。因此想要学好角色设计是需要下苦功的。

辛苦的学习和长时间的磨练，偶尔会让人幻想着如电影《功夫》中所描述的那样，世界上有一种速成“神技”的方法，它被记载在一本发黄的宝典中，揣在马路拐角一个乞丐的怀里，正等着有缘人去花五块钱得到它。很遗憾，本书不是这样一本书，这里介绍的是传统角色设计的基础知识，需要学习者的苦练和坚持。但本书在教学内容的设计上，试图纠正某些教材对学习者的误导，让学习者不至于将苦练用错了地方，不至于让坚持迷失了方向。

也许在生活里你已经注意到，近几年许多家长都愿意为孩子报幼儿美术培训班，当孩子学完一天回到家，将课上临摹的简笔画兔子展示给家长看时，家长一般会夸：画得真好！但如果老师让孩子在课上对着真兔子观察，用自己的感受和想象画出一只兔子，得到的画面效果往往比临摹的兔子糟糕很多（因为临摹的原稿是经过专业人员提炼简化的），有些家长看了作业会想：这钱花得冤，老师没教好！

正是因为这样的家长居多，很多美术培训班为了取悦他们，不再引导孩子去观察生活、开发想象力，他们教给孩子一些画画的口诀套路。孩子回家以后就成了一个表演家，顺着套路，让画兔子就能画出兔子，让画荷花就能画出荷花（虽然每次都一样的兔子、一样的荷花），哈哈乐着的家长并不知道，孩子想象力的翅膀已经被牢牢地束缚住了。

部分幼儿美术教育、高考应试美术教育严重地存在这个问题，动画、漫画教学中这个问题也随处可见。一些角色设计的教材沿袭这一思路，将一些“立竿见影”的默记临摹方法当做角色设计的速成技巧，教给动画、漫画的爱好者。很多学习者也因此不再继续个人风格的探索，在某种套路泥淖中越陷越深……

这里需要声明，临摹是一种必要和有效的学习方法，但只依靠临摹，就会陷入照背和照抄的误区不可自拔。本书在设计教学时，从介绍人们对图形的投射心理入手，使用“拼贴”练习，让初学者直接接触创作（而不是打好基本功后再创作）。之后是速写、特征的提取、夸张、合成练习，结合对视觉形式法则的掌握，一步步接近角色创作方法的核心。希望通过这些训练，学习者在临摹的时候融入更多个人的分析思考，走出自己的风格道路。

本着寓教于乐的精神，本书收录了很多有趣的例子，并详细标注了出处，方便读者做延伸了解。本书结构由浅入深，适合初学者自学，也适合作为角色设计初级课程的教材使用。虽然最后的章节对于初学者来说理解起来也许有一定的难度，但对于专业人士和研究人员来说，本书的理论高度还需继续建设，某些地方也难免存在纰漏，欢迎读者批评指正。

感谢中国美术学院的博士生导师吴小华、刘正、林超老师，他们在本书写作过程中给出了许多很有价值的建议。同时，感谢我在北京大学软件与微电子学院数字艺术系学习和工作期间，马克宣、王强、杰瑞（Jerry Verschoor）、王伟、孟军老师对我的帮助，本书的部分内容来自当年他们的教诲。此外，鸣谢名单里还有我的朋友们，尤其是远在新加坡的宋作飞、王旅波，在北京的高凯波、王沛，在天津的刘潇，在无锡的欧衡，在福州的赵莹，在长沙的姚驰，在杭州的宣学君、陈骁，本书中的一些图片由他们帮助提供。

书中还引用或重绘了一些中外著名公司、动漫设计师的作品作为教学范例，在此一并表示衷心的感谢！



附：学习角色设计的工具

基础工具（必不可少）：纸、铅笔、橡皮

电子工具（较重要）：电脑（可运行Adobe Photoshop等常用绘图软件）、扫描仪、数位板

手绘升级工具（依照个人习惯选择）：勾线笔（铅笔、毛笔、秀丽笔、针管笔、漫画笔尖等任选）、颜料（任选，不同画种有不同的要求）、透写台（带灯管的玻璃台，有不同大小供选）

说明：角色设计课程训练的是造型的思维，最后的成果属于动画、漫画、绘本等载体的前期制作，所以对于工具的要求并不算特别高。在纸上用铅笔画好角色的草稿后，可以选择使用透写台誊清；也可以用墨线（或色线）勾勒，然后擦去铅笔线；或者直接将其扫描到电脑，利用电脑软件制作完稿。着色也可以选择电脑和手工两种方式，可以依照个人情况来选购工具。

Contents

目录



009	Chapter 1	025	Chapter 2	057	Chapter 3
	概述 —— 什么是有感觉的设计？		角色设计初步——拼贴		造型基础训练
011	1.1 一个小游戏	027	2.1 脸部造型的分解	059	3.1 形的再现能力培养——速写
012	1.1.1 测试结果揭晓	027	2.1.1 脸型	060	3.1.1 人体比例
013	1.1.2 测试原理与技巧	029	2.1.2 眼睛	061	3.1.2 解剖结构
017	1.2 图形心理与角色设计	030	2.1.3 鼻子	061	3.1.3 动态
017	1.2.1 形状	030	2.1.4 嘴	063	3.1.4 质感
020	1.2.2 体量	031	2.1.5 耳朵	065	3.2 特征的提取、夸张与转移合成
021	1.2.3 色彩	032	2.1.6 毛发	065	3.2.1 特征的提取
023	1.2.4 光	032	2.1.7 皮肤	067	3.2.2 特征的夸张
024	1.3 小结	033	2.1.8 装饰与畸变	071	3.2.3 特征的转移合成
		033	2.1.9 表情	074	3.3 造型想象力训练
		035	2.2 脸部造型的拼贴	076	3.4 小结
		035	2.2.1 自由拼贴创作		
		041	2.2.2 作品拆分析		
		047	2.3 脸部之外的延伸		
		047	2.3.1 发型		
		048	2.3.2 手脚		
		048	2.3.3 体型		
		049	2.4 小结		
		050	名家访谈		
			聂峻		

077 Chapter 4

视觉形式法则训练

- 079 4.1 视觉中心
- 081 4.2 视觉美感的形式法则
 - 081 4.2.1 变化与统一
 - 084 4.2.2 对称与均衡
 - 084 4.2.3 对比与调和
 - 086 4.2.4 节奏与韵律
 - 090 4.2.5 比例与对照
 - 095 4.2.6 其他
- 097 4.3 小结

098 名家访谈

莲华

145 Chapter 7

动画角色的时空造型

- 147 7.1 单重时空
 - 147 7.1.1 写实时空
 - 148 7.1.2 变形时空
- 153 7.2 多重时空
- 156 7.3 小结

103 Chapter 5

风格设计初步

- 105 5.1 风格类型
- 110 5.2 风格载体
 - 110 5.2.1 动画
 - 111 5.2.2 游戏
 - 112 5.2.3 绘画
 - 114 5.2.4 玩具
 - 115 5.2.5 吉祥物
- 116 5.3 风格表现形式
 - 116 5.3.1 传统表现形式
 - 118 5.3.2 实验表现形式
- 120 5.4 风格、造型与其他前期工作的关系
 - 120 5.4.1 文本
 - 123 5.4.2 美术
 - 125 5.4.3 分镜头
- 131 5.5 小结

157 附录

- 159 1 《大闹天宫》
动画角色设计的装饰风格小议
- 167 2 学生作业点评
- 173 部分参考书目

133 Chapter 6

创作流程介绍

- 134 6.1 熟悉故事梗概、查找资料
- 135 6.2 绘制角色草图
- 136 6.3 制作角色正稿
 - 136 6.3.1 所有角色的比例图
 - 137 6.3.2 角色转面
 - 137 6.3.3 口型、表情变化
 - 138 6.3.4 细节要求
 - 139 6.3.5 色指定
 - 139 6.3.6 动作设计
- 139 6.4 小结

140 名家访谈

杨树鹏

Chapter 1

概述—— 什么是有感觉的设计？

|||||

摘要 对于艺术作品的评价，人们常用的一个词是“有感觉”。但“感觉”因何而来，怎样才能做出“有感觉”的设计？本章尝试从视觉心理的角度，对此进行简单分析。

关键词 投射心理