

Game Concept Art Design Tutorial

# 原画人之路

## 游戏原画设计教程

张琛◎编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

Game Concept Art Design Tutorial

# 原画人之路

## 游戏原画设计教程

张琛◎编著



人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

原画人之路：游戏原画设计教程 / 张琛编著. --  
北京：人民邮电出版社，2016.4  
ISBN 978-7-115-41186-0

I. ①原… II. ①张… III. ①动画—绘画技法—教材  
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第040698号

## 内 容 提 要

本书的重心是如何设计原画，注重教授读者一些实用的设计思路。同时，笔者根据多年的行业经验，将对整个游戏原画行业的理解融入整本书中。

全书分为6章和两个专题。第1章普及原画知识，让读者先了解传统艺术与商业艺术的区别，明确自己选择的艺术方向，让读者明确原画的概念和价值。第2章讲解了设计前的基础训练和技法问题，有助于设计师全面提升专业绘画基础能力。第3章讲解了设计的概念，以及角色和场景设计中概括性的思维方式，也讲解了如何有效地设计出既有美感又符合3D建模需求的作品。第4章、第5章结合行业现状，通过实际案例分别讲解了角色和场景的设计思路与方法。第6章单独讲解了游戏美术宣传插画设计，以及美术宣传图与商业插图的区别。两个专题分别详细介绍了游戏行业的现状和游戏美术的完整工作流程。

本书适合希望进入或刚刚进入游戏行业且有一定绘画和软件基础的读者阅读，也可作为游戏公司新人内部培训的教材。

- 
- ◆ 编 著 张 琛  
责任编辑 赵 迟  
责任印制 陈 犇
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京盛通印刷股份有限公司印刷
  - ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：13.5  
字数：416千字 2016年4月第1版  
印数：1-2500册 2016年4月北京第1次印刷
- 

定价：79.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316  
反盗版热线：(010)81055315

## 第 1 章 商业艺术概念 ..... 019

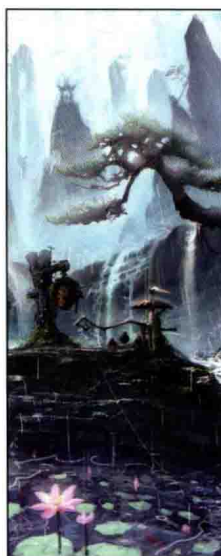
- 1.1 传统艺术与商业艺术 ..... 020
  - 1.1.1 传统艺术的主体 ..... 020
  - 1.1.2 传统艺术和商业艺术的区别 ..... 022
- 1.2 商业设计的艺术形式 ..... 023
  - 1.2.1 连环画的发展 ..... 023
  - 1.2.2 漫画的延伸 ..... 024
  - 1.2.3 动画的融合 ..... 025
  - 1.2.4 电子游戏的新时代运动 ..... 027
  - 1.2.5 产业链的形成 ..... 030
- 1.3 认识游戏原画设计 ..... 031
  - 1.3.1 职能分工专业化 ..... 031
  - 1.3.2 网络游戏和单机游戏设计的差异 ..... 032
  - 1.3.3 在做游戏原画设计前的准备 ..... 036
- 1.4 明确优秀的原画设计 ..... 039
  - 1.4.1 原画设计外的一些作品表现 ..... 039
  - 1.4.2 原画设计内的一些作品表现 ..... 042
- 1.5 明确从业心态 ..... 044

1.6 本章总结 ..... 045

1.7 本章作业 ..... 045

## 第 2 章 用线条表达思路 ..... 047

- 2.1 设计中的点线面 ..... 048
  - 2.1.1 常见的点线面 ..... 048
  - 2.1.2 设计中的点 ..... 049
  - 2.1.3 设计中的线 ..... 051
  - 2.1.4 设计中的面 ..... 052
- 2.2 线条的提炼方法 ..... 054
  - 2.2.1 不达标的线条 ..... 054
  - 2.2.2 迅速提升画线能力的方法 ..... 055
  - 2.2.3 数位板提升画线能力的方法 ..... 056
  - 2.2.4 向大师学习线稿表现的精髓 ..... 058
- 2.3 线条在基础结构和实战中的应用 ..... 060
- 2.4 用线稿表达设计思路 ..... 062
- 2.5 色块在线条表达思路中的应用 ..... 065
  - 2.5.1 两种起稿方式 ..... 066
  - 2.5.2 两种铺色手法 ..... 067
  - 2.5.3 形态的精简与铺色 ..... 068





2.6 线条应用的深入研究 .....	070
2.6.1 从无形开始 .....	070
2.6.2 找出隐藏的结构 .....	071
2.6.3 找出隐藏的曲线 .....	072
2.7 本章总结 .....	072
2.8 本章作业 .....	072

### 第3章 设计思维训练 .....

3.1 通过剪影来构思原画 .....	076
3.1.1 正极剪影绘制 .....	076
3.1.2 层级剪影绘制 .....	079
3.1.3 负极剪影绘制 .....	080
3.2 像流线一样地思考设计 .....	083
3.2.1 拆分元素 .....	083
3.2.2 构造曲线网络形态 .....	083
3.3 结构与设计的穿插 .....	087
3.4 本章总结 .....	088
3.5 本章作业 .....	088

### 第4章 场景设计 .....

4.1 明白自己的定位 .....	092
4.1.1 吸引招聘者眼球的场景作品 定位 .....	092

4.1.2 第一份工作的定位 .....	093
4.1.3 有工作经验后的场景作品 定位 .....	096

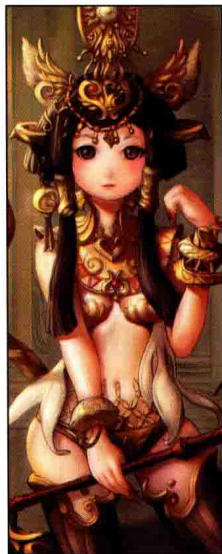
4.2 从正确的设计思维起步 .....	098
4.2.1 读懂策划需求 .....	098
4.2.2 一切从线稿开始 .....	099
4.2.3 从透视看场景设计的定位 .....	100
4.2.4 从担负的工作看职能 .....	102
4.2.5 了解场景原画的规范 .....	103
4.3 单体建筑的绘制 .....	104
4.3.1 建立透视网格并构思草图 .....	104
4.3.2 修正草图的不合理性 .....	104
4.3.3 从草图到正稿 .....	105
4.3.4 细化前纠正成稿问题 .....	105
4.3.5 用加法添加结构 .....	106
4.4 迅速搭建村庄Style .....	107
4.4.1 寻找适合做底图的参考图 .....	108
4.4.2 加入自己理解的基本框架 .....	108
4.4.3 把框架延伸成建筑群体 .....	109
4.4.4 水到渠成地上色 .....	112
4.4.5 色指定后开始细化工作 .....	113
4.4.6 调整构图张力 .....	114
4.4.7 如何增加结构细节 .....	116

4.4.8 渲染光影效果烘托氛围 .....	117
4.5 本章总结 .....	121
4.6 本章作业 .....	121

## 第5章 角色设计 ..... 123

5.1 人体结构基础 .....	124
5.1.1 提炼出适合自己的骨架 .....	124
5.1.2 一切从形态开始 .....	126
5.1.3 去感受头身比 .....	127
5.2 怪物NPC设计 .....	128
5.2.1 用剪影概括出要设计的装备 体积 .....	129

5.2.2 开始调整剪影 .....	130
5.2.3 深入角色和材质区分 .....	130
5.2.4 调整整体的调子 .....	131
5.2.5 铺垫固有色 .....	132
5.2.6 色彩设计阶段的思考 .....	133
5.2.7 开始设计 .....	134
5.2.8 加入新奇的想法 .....	135
5.2.9 全面细化 .....	138
5.3 主角的设计 .....	141
5.3.1 搭建一个基础骨架 .....	141
5.3.2 结合参考图思考角色结构 .....	142
5.3.3 用色块区分服饰裁剪 .....	143



5.3.4 开始上固有色 .....	144
5.3.5 构思设计剪影 .....	145
5.3.6 根据剪影绘制线稿 .....	145
5.3.7 边画线稿边调整形态 .....	146
5.3.8 精确地拿捏每一个尺度的 设计 .....	148
5.3.9 细化上色后的设计 .....	149
5.3.10 依据参考图构思细节 .....	150
5.3.11 添加让人眼前一亮的细节 .....	152
5.3.12 细化到妥协为止 .....	156

5.4 装备、场景与角色设计的协调统一 .....	160
5.5 本章总结 .....	161
5.6 本章作业 .....	161

## 第6章 游戏插图设计 ..... 163

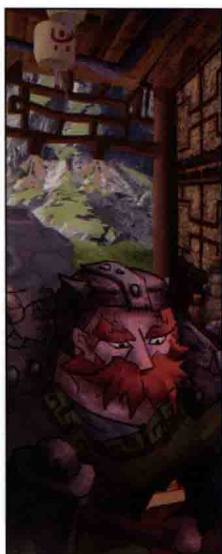
6.1 游戏类插图的特点 .....	164
6.2 从过程谈构图 .....	165
6.2.1 先构思草图 .....	165
6.2.2 用色块描述环境 .....	165
6.2.3 确定构图和氛围 .....	166

6.2.4 细化三角顶点的主体 .....	167
6.2.5 收尾 .....	167
6.3 将概念图转化为宣传插图 .....	168
6.3.1 先构思一张草图 .....	168
6.3.2 根据主题修改草图 .....	169
6.3.3 刻画近处建筑 .....	170
6.3.4 绘制远处建筑 .....	170
6.3.5 拉开远近气层 .....	170
6.3.6 刻画小细节和天空 .....	171
6.3.7 收尾 .....	171
6.4 机械女帝的绘制——场景物件结合 主体角色 .....	172
6.4.1 一切从一个机器人起步 .....	172
6.4.2 开始构思主体 .....	173
6.4.3 从色块分布预览效果 .....	173
6.4.4 细节设计 .....	174
6.4.5 刻画金属和脸部 .....	175
6.4.6 通过画面找出对比 .....	178
6.4.7 最终细化前的设计线稿整理 .....	179
6.4.8 调整修改后的区域收尾 .....	179

6.5 冒险少女的绘制——空白起稿与 刻画动态 .....	181
6.5.1 用概念性笔刷概括角色形体 .....	181
6.5.2 用透气性笔刷确立角色形体 .....	182
6.5.3 用线稿描述角色形体 .....	182
6.5.4 刻画出角色的面部特征 .....	184
6.5.5 开始对身体各部分进行线稿 深入 .....	186
6.5.6 上色的简要步骤 .....	189
6.5.7 开始上色 .....	193
6.5.8 尝试加入亮部色调 .....	194
6.5.9 整体明暗刻画 .....	196
6.5.10 打光 .....	198
6.5.11 细化收尾 .....	199
6.6 本章总结 .....	201
6.7 本章作业 .....	201

## 专题 从业谈 .....

专题1 游戏行业介绍 .....	204
专题2 游戏设计工作流程 .....	208



Game Concept Art Design Tutorial

# 原画人之路

游戏原画设计教程

张琛◎编著



人民邮电出版社  
北京



## 图书在版编目 (C I P) 数据

原画人之路：游戏原画设计教程 / 张琛编著. --  
北京：人民邮电出版社，2016.4  
ISBN 978-7-115-41186-0

I. ①原… II. ①张… III. ①动画—绘画技法—教材  
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第040698号

## 内 容 提 要

本书的重心是如何设计原画，注重教授读者一些实用的设计思路。同时，笔者根据多年的行业经验，将对整个游戏原画行业的理解融入整本书中。

全书分为6章和两个专题。第1章普及原画知识，让读者先了解传统艺术与商业艺术的区别，明确自己选择的艺术方向，让读者明确原画的概念和价值。第2章讲解了设计前的基础训练和技法问题，有助于设计师全面提升专业绘画基础能力。第3章讲解了设计的概念，以及角色和场景设计中概括性的思维方式，也讲解了如何有效地设计出既有美感又符合3D建模需求的作品。第4章、第5章结合行业现状，通过实际案例分别讲解了角色和场景的设计思路与方法。第6章单独讲解了游戏美术宣传插画设计，以及美术宣传图与商业插图的区别。两个专题分别详细介绍了游戏行业的现状和游戏美术的完整工作流程。

本书适合希望进入或刚刚进入游戏行业且有一定绘画和软件基础的读者阅读，也可作为游戏公司新人内部培训的教材。

- 
- ◆ 编 著 张 琛  
责任编辑 赵 迟  
责任印制 陈 犇
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京盛通印刷股份有限公司印刷
  - ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：13.5  
字数：416千字 2016年4月第1版  
印数：1-2500册 2016年4月北京第1次印刷
- 

定价：79.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316  
反盗版热线：(010)81055315

转眼之间，笔者在这个行业已经度过了7年的时光。差不多在三年前笔者开始尝试总结一些行业经验，将它们汇总并发布在自己的博客上。笔者意外地发现很多朋友对笔者写的第一篇文章《用曲线思考设计的方式》产生了浓厚的兴趣，该文章转载量破千之后，笔者又陆续发布一些新的经验分享博文，也纷纷受到大家的青睐。随后笔者又收到很多读者的来信，都是咨询关于游戏行业如何入门及如何进行设计等相关问题的。此时，笔者发现大家对这个行业的了解确实没有自己想象中那么清晰。

不久后，便有几家出版社的编辑找笔者约稿，想要出版一本以游戏原画设计为重心的CG教程。回想在笔者刚入游戏行业时，就因为学习和参考资料的极其匮乏而走了很多弯路，而时至今日，这类书籍依旧不多。所以，笔者也觉得有必要对这块空白的区域进行填补，编写出一本有价值的参考教程。很快两年时间过去了，这本书从撰写到修改也陆陆续续花费了笔者不少业余时间，现在终于完成了。这本原画设计教程的目标群体很明确，主要是进入或刚进入游戏行业不久的新人，因为这个阶段的朋友需要培养一个好的绘画习惯和绘画意识，而以后的阶段，设计师往往已经具备固定的设计套路和思维方式。

游戏行业的原画设计岗位要求不仅限于绘画方面，除了对美术本身的思考外，在与其他岗位同事的配合协调、对游戏项目的理解及对动漫文化的了解等方面都有一定要求。很多朋友对这个工作有一些误解，认为它是一个只要会画画、热爱画画就可以选择的职业，然而现实情况并非如此。一个优秀的原画设计师不但需要具备传统绘画所需要的美术基础，还要具备很多绘画之外的能力。这句话听起来似乎不太可能，但是当读者看完本书后就会有所感悟了。

这本书的部分内容需要读者花一定的时间来琢磨和理解，希望广大读者能从中得到自己想要的那一份知识，在未来的工作中获得相应的进步。

## 本书主要内容

本书共有6章和两个专题，从对商业艺术概念的探讨到游戏插图的设计，结合多个实战案例的讲解，将理论知识与实战内容结合，通俗易懂，让零基础的读者能够更加容易理解并掌握原画设计的技巧，也让有一定原画设计经验的读者对原画设计有新的理解。本书附带的视频教学内容，深入浅出地让读者理解原画设计过程中有别于插画、动画设计的思考方式，起稿和构图技巧，使读者在有一定美术基础后，从临摹期顺利过渡到原创期，尽快踏入原画设计的大门，形成属于自己的创作套路，并且将其运用到今后的工作中。为了更好地理解本书的内容，建议读者可以多选择几本游戏原画类书籍作为参考书（如日、韩、欧美风格的成熟游戏项目的设定集），配合临摹练习作业，学习它们优秀的项目设计案例，早日找到属于自己的设计元素和风格。

## 读者对象分析

1. 零基础，对游戏行业完全不了解的爱好者。
2. 有一定美术基础，想从事游戏原画设计工作的初学者。
3. 在CG绘画学习的道路上遇到瓶颈，需要及时获得帮助的学习者。
4. 从事原画、动画或插画设计的人员。
5. 业余时间想进行原画设计的爱好者。

## 本书学习技巧

结合书中的案例和章节作业，进行阶段性练习，多参考原画类作品，并且带有学习性质地玩一些有代表性的网络 and 手机游戏。如果还是不太明确自身需要提升的方向和目前所在进度，可以通过笔者的个人网站（[www.wssfw.com](http://www.wssfw.com)）或邮箱（[wisesonic@qq.com](mailto:wisesonic@qq.com)）与笔者进行交流，希望我们能够互相学习，共同进步。

## 关于本书

这本书的完成离不开出版社编辑的协助，以及圈内朋友们的支持。笔者在此特别感谢胡真真、张怀松、李宁以及谢亚为这几位好友的鼎力支持，为本书的案例锦上添花，极大地丰富了书中的插图内容。同时，也感谢家人对笔者在业余时间完成这本书籍给予的理解和帮助，因为有他们作为后盾，笔者才有信心把它完成得更好。

限于笔者水平，本书中难免有遗漏和不足之处。广大读者如果有好的建议、意见，可以联系笔者，我会尽快给您答复。此外，读者完成作业后可将作业发送到笔者的邮箱，笔者会对读者的章节作业进行指导与点评，邮箱地址为：[wisesonic@qq.com](mailto:wisesonic@qq.com)。

本书部分图例及作者

作者	图例编号
李宁	图1-34、图1-35、图1-36
张怀松	图1-37、图4-1、图4-2、图4-3、图4-10、图4-11、图4-13、图4-25
谢亚为	图2-38、图2-39、图2-40、图2-41、图2-42、图2-45、图2-51
胡真真	图4-26、图4-27、图4-28、图4-29、图4-30、图4-31、图4-32、图4-34、图4-35、图4-36、图4-37

张琛  
2016年2月

## 资源下载

本书所有的学习资源文件均可以在线下载，下载网址是[http://www.iread360.com/article\\_list121\\_1.html](http://www.iread360.com/article_list121_1.html)，也可以扫描封底的“资源下载”二维码获得下载链接。

在下载文件或观看视频之前，如果您不知道如何操作，请您及时通过在线客服或客服电话与我们联系，我们将以最快的速度协助您解决相关问题。在学习的过程中，如果您遇到有任何问题，也欢迎您及时与我们联系，我们将竭诚为您服务。

您可以通过以下方式联系我们，紧急情况建议您拨打我们的电话。

官方网站：[www.iread360.com](http://www.iread360.com)

客服邮箱：[press@iread360.com](mailto:press@iread360.com)

客服电话：028-69182687、028-69182657





