

数码设计专业精品教材

请在iBooks应用里搜索《游戏原画设计》  
并免费下载数字教材

# 游戏 原画 设计

陈洁滋

主编

王慧萍

著

**纸电同步 新颖 直观 高效**

- 纸质与数字教材配套同步，学习更直观

承接2010世博会6个独立项目、中华艺术宫、上海自然博物馆的著名设计实践团队倾情打造

- 详解、精解Photoshop软件制作要领
- 真实案例、实际设计流程与规范，学习更高效
- 获省部级优秀教学成果奖，教学专业、便捷

上海人民美术出版社



游戏  
原画  
设计

上海人民美術出版社

游戏原画设计 / 王慧萍著. —上海: 上海人民美术出版社, 2016.1

数码设计专业精品教材

ISBN 978-7-5322-9741-2

I. ①游… II. ①王… III. ①动画—绘画技法—教材  
IV. ①J218.91.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第285783号

数码设计专业精品教材

## 游戏原画设计

出品人: 温泽远

策划: 孙青

主编: 陈洁滋

作者: 王慧萍

责任编辑: 孙青

装帧设计: 朱静雯

特约编辑: 常风云

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

上海市长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网址: [www.shrmm.com](http://www.shrmm.com)

印刷: 上海中华商务联合印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 7印张

版次: 2016年1月第1版

印次: 2016年1月第1次

印数: 0001-3300

书号: ISBN 978-7-5322-9741-2

定价: 45.00元

# 目录

---

# CONTENTS

---

前言		第四节 世界优秀游戏原画设计师作品介绍	15
第一章 游戏原画的概述	9	一 欧美游戏原画设计师	15
第一节 游戏原画的定义与作用	10	二 日韩游戏原画设计师	17
一 游戏原画的定义	10	三 中国游戏原画设计师	18
二 游戏原画的作用	10	第二章 游戏原画绘制基础	23
第二节 游戏原画的类别	10	第一节 游戏原画的主要绘制工具	24
一 宣传类游戏原画	10	一 计算机	24
二 概念类游戏原画	12	二 数位板	24
三 制作类游戏原画	12	第二节 Photoshop主要使用工具介绍	25
第三节 游戏原画师职责及所要具备的条件	13	一 Photoshop工作界面	25
一 扎实的绘画基础和表现能力	13	二 曲线和色阶工具	26
二 丰富的创作想象力	14	三 色彩平衡	26
三 广博的知识、才艺及综合艺术修养	14	四 色相/饱和度	27
		五 水平翻转画布	28
		六 加深 / 减淡	28



七 图层	29	二 色彩在场景原画中的作用	52
八 画笔	31	三 场景原画中的色彩带给玩家的心理感受	53
九 滤镜	33		
第三节 笔刷使用实例	34	第三节 场景的透视	55
Smart案例1 海马宝宝绘制实例	34	一 一点透视	55
Smart案例2 蝴蝶绘制实例	41	二 两点透视	55
		三 三点透视	55
<b>第三章 场景原画创作</b>	49	第四节 场景绘制实例	56
第一节 场景原画构图技巧	50	Smart案例3 贫民窟绘制实例	56
一 三分法构图	50		
二 黄金分割法	50	<b>第四章 人物原画创作</b>	61
三 环形构图	50	第一节 人物比例	62
四 十字形构图	50	一 人物头身比例	62
五 三角形或金字塔形构图	51	二 人物五官比例	63
第二节 场景的色彩	52	三 人物透视	63
一 色彩在场景原画中的地位	52		



第二节 游戏人物部位绘制实例	64	六 人物手背的绘制	84
一 人物眼睛的绘制	64	Smart案例9 人物手背绘制实例	84
Smart案例4 人物眼睛绘制实例	65	七 人物手心的绘制	89
二 人物鼻子的绘制	72	Smart案例10 人物手心绘制实例	89
Smart案例5 人物鼻子绘制实例	72	八 人物脚的绘制	94
三 人物耳朵的绘制	75	Smart案例11 人物脚绘制实例	94
Smart案例6 人物耳朵绘制实例	75	第三节 游戏人物整体绘制实例	98
四 人物嘴巴的绘制	79	Big案例1 设计游戏女性角色造型	98
Smart案例7 人物嘴巴绘制实例	79		
五 剪贴蒙版绘制法	82		
Smart案例8 剪贴蒙版绘制法实例	82		



游戏  
原画  
设计

上海人民美術出版社

游戏原画设计 / 王慧萍著. —上海: 上海人民美术出版社, 2016.1

数码设计专业精品教材

ISBN 978-7-5322-9741-2

I. ①游… II. ①王… III. ①动画—绘画技法—教材  
IV. ①J218.91.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第285783号

数码设计专业精品教材

## 游戏原画设计

出品人: 温泽远

策划: 孙青

主编: 陈洁滋

作者: 王慧萍

责任编辑: 孙青

装帧设计: 朱静雯

特约编辑: 常风云

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

上海市长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网址: [www.shrmm.com](http://www.shrmm.com)

印刷: 上海中华商务联合印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 7印张

版次: 2016年1月第1版

印次: 2016年1月第1次

印数: 0001-3300

书号: ISBN 978-7-5322-9741-2

定价: 45.00元



# 序

---

# PREFACE

---

## 一 教材形式的变化

在新技术、新媒体不断涌现的今天，数码艺术教学还是采用亦步亦趋的介绍性教学方法，这显然已落后了；纯粹学术性的教学方法，也不利于学生尽快的掌握实战方法！在此形势下，本教材采用实际案例的分解传授，将软件操作与案例结合，尽最大可能帮助学员在认知学习和案例操作中学会基本技能。多媒体技术的教学，仅停留在文字表述上是不够的，更需要结合视频、音频等解说、演示，这样更直观明了。因此本系列教材在编写过程中，结合新颖的交互式电子读物制作技术，为纸质教材配套数字教材，使读者更方便灵活的学习。

上海工艺美术职业学院数码艺术学院的教学团队在专业技术应用与教学的探索上，不断取得社会的关注和认可。2014年12月19日数码艺术学院的7名教师与上海人民美术出版社签署了出版合同。此套第一辑有《矢量插画》、《游戏原画设计》、《三维角色设计与制作》、《产品三维演示动画设计与制作》、《网页设计与制作》、《UI设计与制作》和《数字音效制作》。2016年下半年将出版第二辑。

## 二 本教材的特点

这套数码艺术设计系列教材，最大特点是以传统纸质教材（侧重搭建理论框架和案例分析）与数字教材（侧重案例视频解说）相配合的方式出现在读者面前。由于是初次尝试，有考虑不周的地方，请大家多多指正，以便我们在后续的编写及出版中为大家提供更好地服务。

本系列教材纸质部分的每章前都有学习重点、学习目标，提醒读者本章的主要内容。在数字教材里，读者也可以在读本上标注阅读重点、记录学习笔记、并进行自我测试。

## 三 教学方法的介绍

在多年的实际教学中，数码艺术教学团队总结的“数码艺术四步教学法”，可以更好、更完整的帮助学生掌握技能，并让学生对将来的职业有一个初步的认知，帮助学生段落性的、进阶性的进入专业行业领域。此教学法曾获得2014年度上海市教委教学成果二等奖。

数码艺术四步教学法内容：

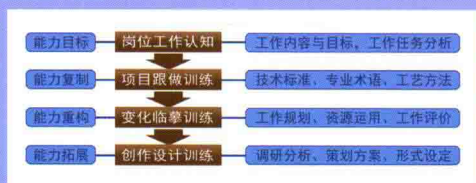
1、工作认知——工作认知、岗位认知、技能认知、学习与训练认知，使学员初步了解该知识点所涉及的范围和训练目标。

2、跟做训练——结合演示法、观摩法、沉浸法等综合案例亦步亦趋跟做训练，使学习者能初步掌握基础技能、技巧。

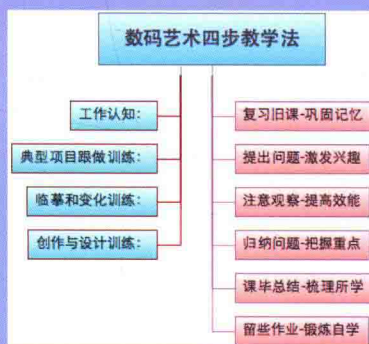
3、临摹与变化——巩固跟做阶段学会的“技能”，开拓练习综合运用的能力。

4、创作和设计——创作和设计不是一蹴而就的。掌握相关技能、把握适量技巧不等同于能够完成设计任务了。没有尝试创作和设计过程中的“失败”，是学不会创作和设计的！因此要安排模拟创作训练，有条件的最好是使学员经历项目的完整过程。

具体的数码艺术四步教学法构想结构及具体实施请参考下面两张图。



四步教学法思考示意图示



四步六点教学法

结语：

真心希望通过我们的实践和努力，使这套教材的编写和制作能够更适合自己的学习，和最大化的适应读者的学习习惯。祝您在学习数码艺术的旅途中享受快乐。

上海工艺美术职业学院数码艺术学院院长

陈洁滋

2015年9月

# 前言

---

# PREFACE

---

游戏原画，一个充满魅力和吸引力的行业，是游戏制作前期非常重要的工作之一，是影响整部游戏成功与否的重要因素之一。它不仅为游戏创造了个性十足的角色和让人身临其境的场景，还为玩家创造了偶像，是游戏的灵魂。

游戏从诞生到现在已经历了几十年，以惊人的速度前进。在发展中不断地完善，不断给人带来新的震撼。最近几年，国内的游戏事业突飞猛进，主要以网络游戏为主，为国内一些画手创造了新的机会，开拓了新的就业思路。

本书将详细介绍游戏原画设计各个部分流程，着重分析游戏场景、角色设计制作原则，通过大量实例详细介绍游戏原画场景和物体的绘制过程和技巧，帮助读者对游戏原画设计和制作技术的掌握。本书可作为高等院校游戏设计专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的入门参考书。

本书在编写过程中得到了许多朋友的帮助和支持，在此一并感谢。

作者  
2015年9月

# 目录

---

# CONTENTS

---

前言		第四节 世界优秀游戏原画设计师作品介绍	15
第一章 游戏原画的概述	9	一 欧美游戏原画设计师	15
第一节 游戏原画的定义与作用	10	二 日韩游戏原画设计师	17
一 游戏原画的定义	10	三 中国游戏原画设计师	18
二 游戏原画的作用	10	第二章 游戏原画绘制基础	23
第二节 游戏原画的类别	10	第一节 游戏原画的主要绘制工具	24
一 宣传类游戏原画	10	一 计算机	24
二 概念类游戏原画	12	二 数位板	24
三 制作类游戏原画	12	第二节 Photoshop主要使用工具介绍	25
第三节 游戏原画师职责及所要具备的条件	13	一 Photoshop工作界面	25
一 扎实的绘画基础和表现能力	13	二 曲线和色阶工具	26
二 丰富的创作想象力	14	三 色彩平衡	26
三 广博的知识、才艺及综合艺术修养	14	四 色相/饱和度	27
		五 水平翻转画布	28
		六 加深 / 减淡	28



七 图层	29	二 色彩在场景原画中的作用	52
八 画笔	31	三 场景原画中的色彩带给玩家的心理感受	53
九 滤镜	33		
第三节 笔刷使用实例	34	第三节 场景的透视	55
Smart案例1 海马宝宝绘制实例	34	一 一点透视	55
Smart案例2 蝴蝶绘制实例	41	二 两点透视	55
		三 三点透视	55
<b>第三章 场景原画创作</b>	49	第四节 场景绘制实例	56
第一节 场景原画构图技巧	50	Smart案例3 贫民窟绘制实例	56
一 三分法构图	50		
二 黄金分割法	50	<b>第四章 人物原画创作</b>	61
三 环形构图	50	第一节 人物比例	62
四 十字形构图	50	一 人物头身比例	62
五 三角形或金字塔形构图	51	二 人物五官比例	63
第二节 场景的色彩	52	三 人物透视	63
一 色彩在场景原画中的地位	52		



第二节 游戏人物部位绘制实例	64	六 人物手背的绘制	84
一 人物眼睛的绘制	64	Smart案例9 人物手背绘制实例	84
Smart案例4 人物眼睛绘制实例	65	七 人物手心的绘制	89
二 人物鼻子的绘制	72	Smart案例10 人物手心绘制实例	89
Smart案例5 人物鼻子绘制实例	72	八 人物脚的绘制	94
三 人物耳朵的绘制	75	Smart案例11 人物脚绘制实例	94
Smart案例6 人物耳朵绘制实例	75	第三节 游戏人物整体绘制实例	98
四 人物嘴巴的绘制	79	Big案例1 设计游戏女性角色造型	98
Smart案例7 人物嘴巴绘制实例	79		
五 剪贴蒙版绘制法	82		
Smart案例8 剪贴蒙版绘制法实例	82		



### 学习重点

游戏原画的定义、作用与分类。

### 学习目标

掌握游戏原画的基本知识，了解不同风格设计师的作品。

### 课时安排

总课时量的10%。

# 第一章

## 游戏原画的概述

## 第一节 游戏原画的定义与作用

### 一 游戏原画的定义

原画这个名词经常出现在动画和游戏这两个专业领域。在动画创作中，将物体在运动过程中的关键动作称之为原画。在游戏开发过程中，将游戏中出现的人物、建筑、物品、武器等进行先期设定，绘制的效果图称之为游戏原画，又称为概念图。

### 二 游戏原画的作用

一个成熟的游戏制作团队，由场景设计、角色设计、场景建模、导入引擎、角色建模、角色动作、菜单界面等多个部门人员组成。

游戏策划师将游戏策划文档交付游戏原画设计师，游戏原画设计师分析、揣摩游戏策划师对于游戏世界的文字描述进行游戏场景、游戏角色及道具的设计，然后交由美术指导审核通过、3D建模。在此过程中，游戏原画设计师需要不断地和游戏策划师、3D制作团队、美术指导之间进行沟通交流，直至角色、场景、物件建模完成。

由此可见，游戏原画师是游戏制作团队中一个至关重要的职位，起到承上启下的作用。

游戏原画师将游戏策划师的一些抽象的想法具象地转化为可视的人物、场景，搭建起一个具体的视觉框架，是迈出游戏图像化的第一步。在游戏原画的创作过程中，游戏原画师还需要负责统一游戏风格、画面、表现手法，确定设计的方向，将表现的风格落实到制作，贯穿产品的始终；在游戏设计的具体工作中，游戏原画师根据游戏策划师提出的要求，创造出合适的对象，绘制出专业的设计稿提供给3D美术部门，某种程度上游戏原画设计的水准直接影响整个游戏的品质。

## 第二节 游戏原画的类别

原画在最初发展阶段是以手绘的形式，在绘图纸上进行设计，按工作的特定要求或者自行创作。随着科技的发展，传统的纸张和画笔逐渐被电脑与手绘板代替，数字形式已经成为国内外业界普遍的绘画方式。根据游戏原画设计在游戏中的不同作用将游戏原画设计分为宣传类游戏原画、概念类游戏原画和制作类游戏原画三种不同类型。

### 一 宣传类游戏原画

宣传类游戏原画设计就是游戏原画设计师为游戏宣传对游戏场景、游戏人物造型等进行的一系列海报类设计。游戏原画设计需要充分利用网游玩家的心理，通过锁定和激发消费者，从而达到游戏广告宣传的作用。

魔兽世界经典的经典游戏原画堪称业界的游戏原画风向标，精美的艺术设计、唯美的艺术效果成为游戏原画师们的秀效仿对象（图1—3）。





图1 魔兽世界游戏原画



图2 魔兽世界游戏原画

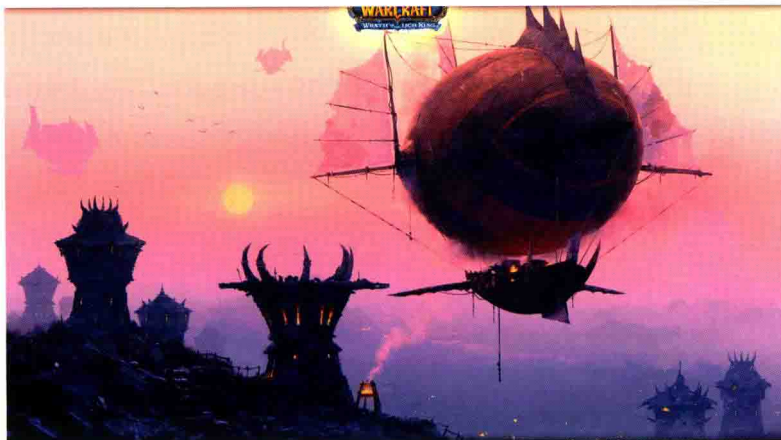


图3 魔兽世界游戏原画