

# 场景设计

## SECRETS OF 的秘密

### SCENE DESIGN

20位场景艺术家的绘画课

吴文鹏 / 主编

刘茂勇 王颖 / 编著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

# 场景设计 SECRETS OF 的秘密 SCENE DESIGN

20位场景艺术家的绘画课

吴文鹏 / 主编

刘茂勇 王颖 / 编著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

## 作者简介

### 吴文鹏



完美世界游戏品牌中心总经理。2004年加入北京完美世界网络技术有限公司，历任3D美术师、美术主管、美术经理等职。2007年组建完美世界宣传中心，为公司品牌、游戏产品宣传等服务设计超过上百个案例。涉及《武林外传》《诛仙》《口袋西游》《赤壁》《热舞派对》《神鬼传奇》《梦幻诛仙》《神魔大陆》《完美世界》《降龙之剑》《倚天屠龙记》《笑傲江湖》《射雕英雄传》等知名游戏。此外出任《完美时空经典游戏原画设定集》《完美世界顶级游戏宣传画集1、2》图书主编，图书一经上市立即赢得了业界以及读者的广泛认可。

### 刘茂勇

美宣部门负责人。进入到绘画相关行业已有19个年头。从最早的手绘动画背景开始，做过电脑动画背景绘制、3D动画场景制作，以及3D后期影视特效制作等工作，再到目前的游戏场景原画设计和游戏宣传海报绘制工作。擅长场景氛围表现，以及色彩情感表达。参与《神鬼传奇》《降龙之剑》等知名游戏项目。

### 王颖

资深图书策划，曾策划上百种动漫、绘本、绘画、游戏图书，不少图书成功推广海外版权。其中《完美时空经典游戏原画设定集》《完美世界顶级游戏宣传画集1、2》《COSPLAY的秘密》系列等图书均叫好叫座。同时也承担《COSPLAY的秘密》系列图书、《场景设计的秘密》一书图文编写工作。力求将最完美的图书内容呈现在读者面前。

## 感谢

● 书中作品主要由以下活跃在国内外影视、游戏界的优秀美术师提供，感谢他们为本书付出的辛劳，祝愿他们在今后创作出更多打动人心的好作品！他们是：

樊明、李书兴、张亚平、王啸宇、牟韬、刘茂勇、郑民燮（韩）、郭峰、丁勤勤、林晨、张建邦、徐超渊、许峥、杨良、朱涛、李俊东、贺超、贺群、凌翔、周鹏……（排名不分先后）

● 特别感谢田志老师，在图书急需相关素描作品时，第一时间为本书提供的多幅精彩作品（P26、P52作品）

● 感谢初色（北京）文化传播有限公司合伙人王强为本书提供的媒体支持。

## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗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  
010-65233456 65212870  
http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社  
010-50856028  
E-mail: editor@cypmedia.com

## 图书在版编目(CIP)数据

20位场景艺术家的绘画课 / 吴文鹏主编；刘茂勇，王颖编著. — 北京：中国青年出版社，2015.6  
(场景设计的秘密)  
ISBN 978-7-5153-3374-8  
I. ①2… II. ①吴… ②刘… ③王… III. ①动画—绘画技法 IV. ①J218.7  
中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第108917号

策划编辑 王颖  
责任编辑 张海玲  
营销推广 赵诗阳  
书籍设计 彭涛

## 场景设计的秘密：20位场景艺术家的绘画课

吴文鹏 / 主编；刘茂勇、王颖 / 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) 50856188 / 50856199  
传真：(010) 50856111  
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司  
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：2015年9月北京第1版  
印 次：2015年9月第1次印刷  
书 号：ISBN 978-7-5153-3374-8  
定 价：79.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系  
电话：(010) 59521188 / 59521189  
读者来信：reader@cypmedia.com  
投稿邮箱：author@cypmedia.com  
如有其他问题请访问我们的网站：http://www.cypmedia.com





## 前言

全球性质的场景美术竞赛Unearthly Challenge (简称UC), 是一项与Dominance War (全球游戏美术设计大赛, 简称DW) 有着相同主办方的GCCore Arts所举办的游戏美术设计大赛。二者的区别在于DW是游戏角色设计大赛, 而UC则侧重于游戏场景设计竞技。本书是由多位UC场景美术设计大赛一等奖、优秀入围奖获得者, 以及来自各大知名游戏公司, 从事多年游戏场景设计的一线优秀场景设计师共同编写而成。书中分享了游戏场景设计师们独特的经验教训、创作心得与优秀作品。

在游戏公司中, 游戏美术场景设计涉及到的工作内容一般有两个方面: 一是作为概念指导或宣传使用的场景设计内容, 二是游戏研发制作中的场景原画设计内容。本书重点针对第一种——概念、宣传类的场景设计, 这类场景设计对于视觉艺术元素表现以及游戏场景设计师综合能力要求较高, 并且其共性对于影视、动画等也同样适用, 作品艺术性高。第二种场景原画设计更偏重于功能性、实际操作性, 重视玩家游戏体验。

本书内容从知识结构上看, 包含基础知识、实例解析、作者访谈、作品赏析。基础知识部分详述了场景的美术构成要素和场景设计师需要具备的多样化能力, 以及各种练习方向、方法; 实例解析部分分享了多位一线场景设计师的绘画过程; 还在访谈部分分享了场景设计师们有关场景绘画的心得; 赏析部分节选了精彩的作品, 为读者呈现震撼的视觉盛宴。书中内容力求完整剖析场景的视觉艺术元素, 使读者能够从中窥见到一位优秀场景设计师的审美, 了解如何通过手中的画笔去创造、呈现脑海中的神奇世界。

游戏美术场景设计是重点也是难点, 希望通过书中多位优秀作者的经验整合, 能够使更多人进入到这个充满梦幻的游戏世界中去探索。

感谢为这本书做出贡献的吴文鹏和20位优秀的游戏美术师, 以及本书策划及出版社主编王颖。

刘茂勇





# 目录

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| <b>第一章 游戏场景设计概述</b>     | <b>008</b> |
| 1. 什么是场景、场景设计?          | 010        |
| 2. 场景设计是在设计一个“舞台”       | 012        |
| 3. 游戏场景设计的主要内容          | 014        |
| 4. 关于游戏场景个人作品           | 018        |
| 5. 关于游戏场景商业作品           | 019        |
| <b>第二章 游戏场景设计关键词</b>    | <b>020</b> |
| 1. 收集、整理素材              | 022        |
| 2. 灵感记录：草图与文字           | 024        |
| 3. 临摹与创作                | 025        |
| 4. 素描的作用                | 026        |
| 5. 色彩的情感                | 028        |
| 6. 光线的表现                | 032        |
| 7. 构图的知识                | 036        |
| 8. 透视的种类                | 042        |
| 9. 空间感的塑造               | 046        |
| 10. 绘前研究                | 047        |
| 11. 建筑环境                | 048        |
| 12. 自然环境                | 050        |
| 13. 社会行为                | 053        |
| 14. 视觉叙事                | 054        |
| <b>第三章 游戏场景设计实例解析</b>   | <b>056</b> |
| <b>第四章 作者介绍、访谈及作品赏析</b> | <b>116</b> |

# 场景设计的秘密

20位场景艺术家的绘画课



## 作者简介

### 吴文鹏



完美世界游戏品牌中心总经理。2004年加入北京完美世界网络技术有限公司，历任3D美术师、美术主管、美术经理等职。2007年组建完美世界宣传中心，为公司品牌、游戏产品宣传等服务设计超过上百个案例。涉及《武林外传》《诛仙》《口袋西游》《赤壁》《热舞派对》《神鬼传奇》《梦幻诛仙》《神魔大陆》《完美世界》《降龙之剑》《倚天屠龙记》《笑傲江湖》《射雕英雄传》等知名游戏。此外出任《完美时空经典游戏原画设定集》《完美世界顶级游戏宣传画集 1、2》图书主编，图书一经上市立即赢得了业界以及读者的广泛认可。

### 刘茂勇

美宣部门负责人。进入到绘画相关行业已有19个年头。从最早的手绘动画背景开始，做过电脑动画背景绘制、3D动画场景制作，以及3D后期影视特效制作等工作，再到目前的游戏场景原画设计和游戏宣传海报绘制工作。擅长场景氛围表现，以及色彩情感表达。参与《神鬼传奇》《降龙之剑》等知名游戏项目。

### 王颖

资深图书策划，曾策划上百种动漫、绘本、绘画、游戏图书，不少图书成功推广海外版权。其中《完美时空经典游戏原画设定集》《完美世界顶级游戏宣传画集 1、2》《COSPLAY的秘密》系列等图书均叫好叫座。同时也承担《COSPLAY的秘密》系列图书、《场景设计的秘密》一书图文编写工作。力求将最完美的图书内容呈现在读者面前。

## 感谢

● 书中作品主要由以下活跃在国内外影视、游戏界的优秀美术师提供，感谢他们为本书付出的辛劳，祝愿他们在今后创作出更多打动人心的好作品！他们是：

樊明、李书兴、张亚平、王啸宇、牟韬、刘茂勇、郑民燮（韩）、郭峰、丁勤勤、林晨、张建邦、徐超渊、许峥、杨良、朱涛、李俊东、贺超、贺群、凌翔、周鹏……（排名不分先后）

● 特别感谢田志老师，在图书急需相关素描作品时，第一时间为本书提供的多幅精彩作品（P26、P52作品）

● 感谢初色（北京）文化传播有限公司合伙人王强为本书提供的媒体支持。

## 法律声明

北京市中友律师事务所李苗苗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  
010-65233456 65212870  
http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社  
010-50856028  
E-mail: editor@cypmedia.com

## 图书在版编目(CIP)数据

20位场景艺术家的绘画课 / 吴文鹏主编；刘茂勇，王颖编著. — 北京：中国青年出版社，2015.6  
(场景设计的秘密)  
ISBN 978-7-5153-3374-8  
I. ①2… II. ①吴… ②刘… ③王… III. ①动画-绘画技法 IV. ①J218.7  
中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第108917号

策划编辑 王颖  
责任编辑 张海玲  
营销推广 赵诗阳  
书籍设计 彭涛

## 场景设计的秘密：20位场景艺术家的绘画课

吴文鹏 / 主编；刘茂勇、王颖 / 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) 50856188 / 50856199  
传真：(010) 50856111  
企划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司  
印刷：深圳市精彩印联合印务有限公司  
开本：889 x 1194 1/16  
印张：11  
版次：2015年9月北京第1版  
印次：2015年9月第1次印刷  
书号：ISBN 978-7-5153-3374-8  
定价：79.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系  
电话：(010) 59521188 / 59521189  
读者来信：reader@cypmedia.com  
投稿邮箱：author@cypmedia.com  
如有其他问题请访问我们的网站：http://www.cypmedia.com

# 场景设计 SECRETS OF 的秘密 SCENE DESIGN

20位场景艺术家的绘画课

吴文鹏 / 主编

刘茂勇 王颖 / 编著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮





## 前言

全球性质的场景美术竞赛Unearthly Challenge (简称UC), 是一项与Dominance War (全球游戏美术设计大赛, 简称DW) 有着相同主办方的GCCore Arts所举办的游戏美术设计大赛。二者的区别在于DW是游戏角色设计大赛, 而UC则侧重于游戏场景设计竞技。本书是由多位UC场景美术设计大赛一等奖、优秀入围奖获得者, 以及来自各大知名游戏公司, 从事多年游戏场景设计的一线优秀场景设计师共同编写而成。书中分享了游戏场景设计师们独特的经验教训、创作心得与优秀作品。

在游戏公司中, 游戏美术场景设计涉及到的工作内容一般有两个方面: 一是作为概念指导或宣传使用的场景设计内容, 二是游戏研发制作中的场景原画设计内容。本书重点针对第一种——概念、宣传类的场景设计, 这类场景设计对于视觉艺术元素表现以及游戏场景设计师综合能力要求较高, 并且其共性对于影视、动画等也同样适用, 作品艺术性高。第二种的场景原画设计更偏重于功能性、实际操作性, 重视玩家游戏体验。

本书内容从知识结构上看, 包含基础知识、实例解析、作者访谈、作品赏析。基础知识部分详述了场景的美术构成要素和场景设计师需要具备的多样化能力, 以及各种练习方向、方法; 实例解析部分分享了多位一线场景设计师的绘画过程; 还在访谈部分分享了场景设计师们有关场景绘画的心得; 赏析部分节选了精彩的作品, 为读者呈现震撼的视觉盛宴。书中内容力求完整剖析场景的视觉艺术元素, 使读者能够从中窥见到一位优秀场景设计师的审美, 了解如何通过手中的画笔去创造、呈现脑海中的神奇世界。

游戏美术场景设计是重点也是难点, 希望通过书中多位优秀作者的经验整合, 能够使更多人进入到这个充满梦幻的游戏世界中去探索。

感谢为这本书做出贡献的吴文鹏和20位优秀的游戏美术师, 以及本书策划及出版社主编王颖。





# 目录

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| <b>第一章 游戏场景设计概述</b>     | <b>008</b> |
| 1. 什么是场景、场景设计?          | 010        |
| 2. 场景设计是在设计一个“舞台”       | 012        |
| 3. 游戏场景设计的主要内容          | 014        |
| 4. 关于游戏场景个人作品           | 018        |
| 5. 关于游戏场景商业作品           | 019        |
| <b>第二章 游戏场景设计关键词</b>    | <b>020</b> |
| 1. 收集、整理素材              | 022        |
| 2. 灵感记录：草图与文字           | 024        |
| 3. 临摹与创作                | 025        |
| 4. 素描的作用                | 026        |
| 5. 色彩的情感                | 028        |
| 6. 光线的表现                | 032        |
| 7. 构图的知识                | 036        |
| 8. 透视的种类                | 042        |
| 9. 空间感的塑造               | 046        |
| 10. 绘前研究                | 047        |
| 11. 建筑环境                | 048        |
| 12. 自然环境                | 050        |
| 13. 社会行为                | 053        |
| 14. 视觉叙事                | 054        |
| <b>第三章 游戏场景设计实例解析</b>   | <b>056</b> |
| <b>第四章 作者介绍、访谈及作品赏析</b> | <b>116</b> |





# GENERAL INTRODUCTION

## 游戏场景 设计概述

我们惊叹于一幅游戏场景作品的复杂程度，感动于一幅游戏场景作品的表现主题，沉浸于一幅游戏场景作品所弥漫的气息……想要画出一幅游戏场景作品很难，想要画好并符合商业要求会难上加难，在这里我们需要将难题逐一分解开来，逐层去了解我们所面对的课题。首先需要先了解场景是什么，场景设计要做什么以及我们要为谁做，目的又是什么……只有全面、清楚了解对象后，才能为接下来的关键点拆解学习做好准备。



## 1. 什么是场景、场景设计?

动画、游戏、广告、漫画都是通过镜头来展现作品内容和作品表现形式的。观众在镜头里看到的都是具有一定空间概念的立体物像，展现的是人物、动物、植物、景物等，而且大多数情况下他们都不是孤立存在的。人物角色往往在镜头画面中存在于一定的具体环境当中，这个环境就是我们所要谈到的场景。

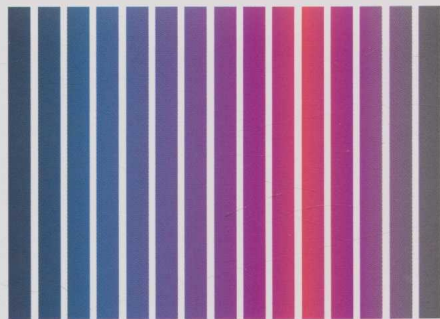
### ● 场景存在的作用

场景的作用是为了给剧情提供更合适、有力的演绎空间，为角色活动提供相称的环境背景，最终也为提升整部

作品的质量提供保证。在动画、游戏、广告、漫画中都需要出现场景，可能表现形式有时会不同，比如有手绘、三维、实景拍摄等。动画、游戏、漫画场景设计是指以剧本为依据，为作品中的角色活动和剧情发展空间进行有框架要求的设计，综合体现对景与物的造型、材质、灯光等多方面的设想。而在电影、电视广告的拍摄中，场景设计主要是体现在选景和布景方面，有时也会运用到三维电脑的方式作为辅助，体现剧情需要的氛围。

### ● “场”的吸引力

在物理学中，“场”是一种具有某种内在吸引力的特定空间，比如通常所说的磁场，场景设计其实也需要这种类似



● 氛围图

● 这张是《西游》系列中的游戏场景氛围图，描绘的是白骨精的老巢白骨洞，基本特征及关键词为阴森、恐怖、诡异等，是妖魔鬼怪等群体居住的地方。采用逆光的方式烘托神秘感，通过仰视角度来体现主城的气势