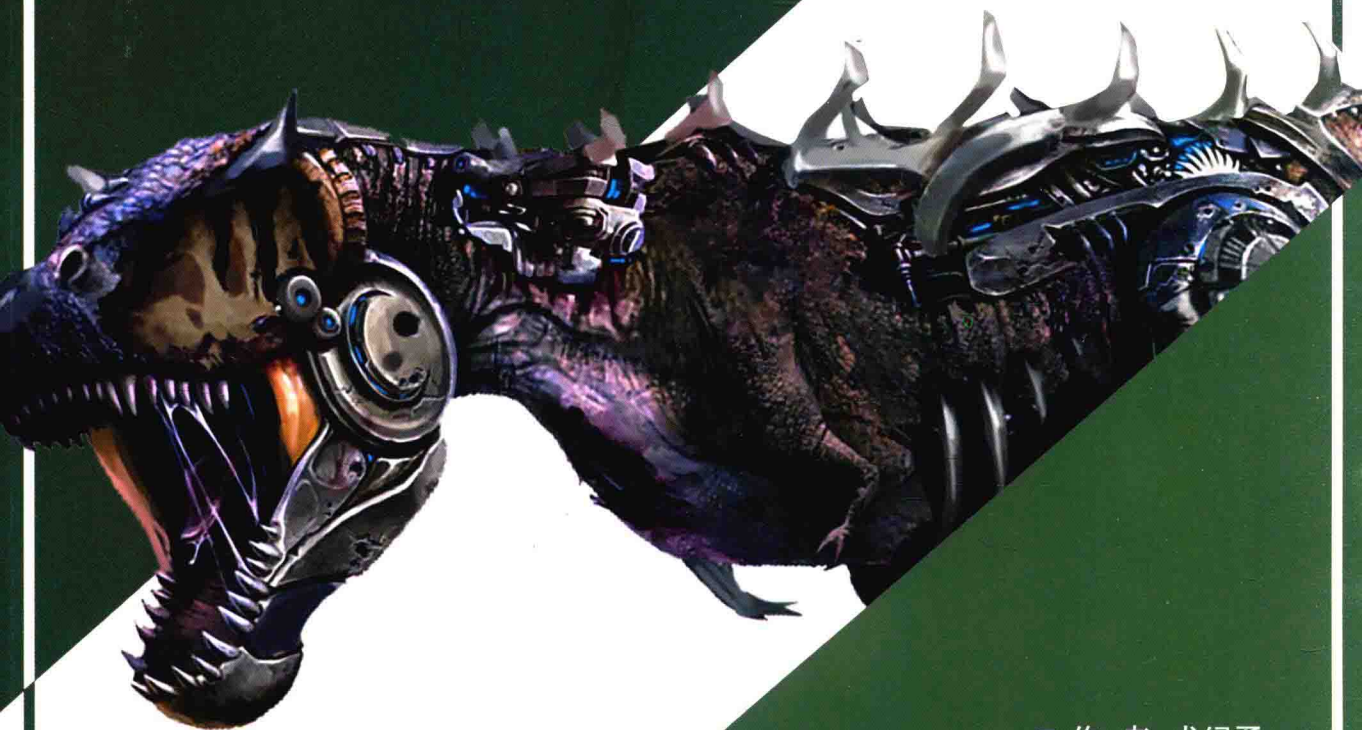




新视域·中国高等院校数码设计专业十三五规划教材



■ 作者: 尤绿勇

游戏概念画 设定与制作

纸质同步 | 新颖 | 直观 | 高效

纸质与数字教材配套同步, 学习更直观
真实案例、实际设计流程与规范, 学习更高效

配套电子教材, 请至上海人民美术出版社官网下载

上海人民美术出版社

游戏概念画设定与制作

GAME CONCEPT ART DESIGN AND PRODUCTION

尤绿勇 著

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏概念画设定与制作 / 尤绿勇著. —上海: 上海人民美术出版社, 2017.6

新视域·中国高等院校数码设计专业十三五规划教材
ISBN 978-7-5586-0399-0

I. ①游… II. ①尤… III. ①游戏—动画—设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第113397号

游戏概念画设定与制作

主 编: 陈洁滋

作 者: 尤绿勇

策 划: 孙 青

责任编辑: 孙 青

见习编辑: 陈娅雯 马海燕

技术编辑: 季 卫

整体设计: 陆维晨

排版制作: 陆维晨 刘心宇

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.shrmms.com

印 刷: 上海盛通时代印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 12.25印张

版 次: 2017年6月第1版

印 次: 2017年6月第1次

印 次: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5586-0399-0

定 价: 48.00元

前言

游戏概念画是一门艺术，也是游戏研发工作的重要组成部分。

游戏概念画的设定与制作是游戏美术研发工作的第一步，是把抽象的概念设计具象化的手段和过程，也是指导各项后续工作——诸如建模、贴图、动画、特效等有效开展的基础。因此，理解游戏的设计概念、形成独特的创作思路、创建合理的制作流程以及与后续工作的默契配合往往要比绘画技巧本身更加重要。在本书中，我想通过自己 24 年的游戏研发经验，系统地阐述游戏概念画的定义、作用、分类、要求，以及角色、场景和物件三大主要类别设定与制作的思路、方法和流程，当然还包括了一些作品赏析和若干案例说明——本书中引用的所有案例均出自我近十年来实际参与研发的游戏产品，并根据实际需求对某些部分略作修改和调整，应该具备较高的参考价值。

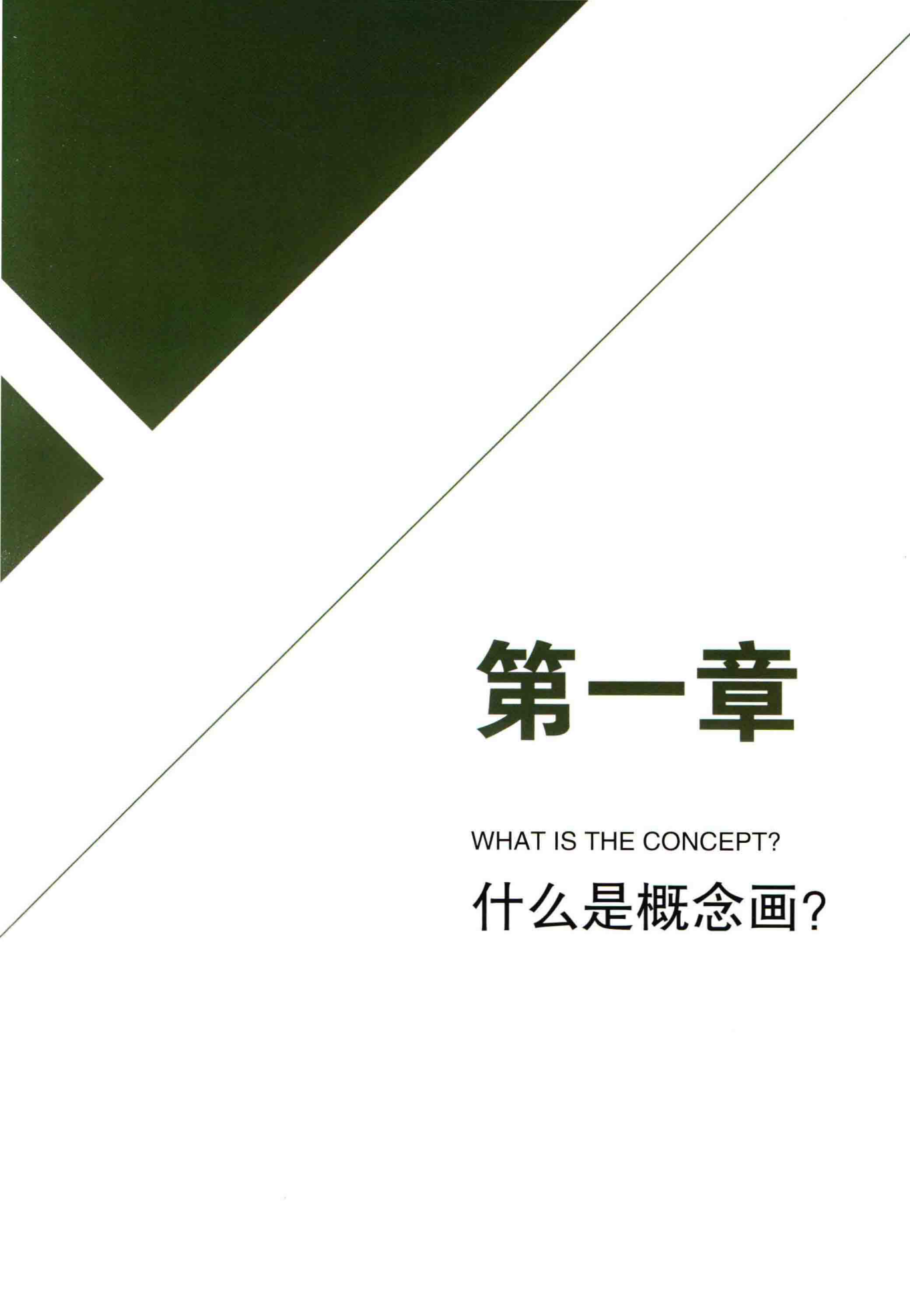
在此，我要特别感谢保罗·斯蒂德先生（Mr. Paul Steed），一位已故的友人和兄长，一位游戏行业的老兵。在我们共事的五年当中，他的谆谆教诲和经验分享给予了我巨大的帮助，本书中的部分观点也包含着他的专业思想和理念。另外，还要感谢上海工艺美术学院数码学院的陈洁滋院长、上海人民美术出版社的孙青老师和游戏插画师石佳凯先生，正是由于你们的鼓励、协作和帮助，才能够让我最终完成本书的创作。

目录

CONTENTS

第一章 什么是概念画?	1	二 可视化转变的要旨	29
一 概念画的定义	2	1 确定受众是谁?	29
二 概念画的作用	5	2 确定会在哪里出现?	29
三 概念画的分类	6	3 研究和参考其他的设计	29
1 角色	6	4 让你的角色与众不同	30
2 场景	10	5 用好线条, 把握艺术风格	30
3 物件	14	6 利用夸张的特征	31
4 关键帧	18	7 谨慎选择颜色	32
四 素质、技能和工具	21	8 给角色加上配件	33
1 想法拓展	21	9 赋予角色个性	33
2 化抽象为具象设计能力	21	10 重视脸部表情	34
3 绘制草图的能力	21	11 让角色拥有目标和梦想	34
4 利用概念画本身演示的能力	21	12 体现出背景故事	35
5 工具	22	13 不断尝试各种设计	35
五 成为一个概念画设计师的潜质	24	14 绘画工具不是问题	35
1 迹象	24	15 听取意见和建议	36
2 专业知识和技能	24	16 打磨和优化你的想法	36
3 学习途径	25	17 调整	36
第二章 角色概念画设定	27	三 3D 美工师眼中好的角色概念画	37
一 概念描述	28	1 3/4 视角视图	38
		2 正视图	39

3 局部视图	40	第四章 物件概念画设定	131
4 材质的定义	41	一 概念描述	132
5 用 3D 实现角色设计	42	二 可视化转变的要旨	133
6 准确的透视	42	1 了解需求, 搜集资料	133
7 清晰的细节	42	2 多视角设计	133
四 案例解析	44	3 从设计小样开始	134
案例 1: “生化部队战士” 的设定与制作	44	4 光影	136
案例 2: “装甲恐龙” 的设定与制作	55	5 材质	138
五 思考与练习	66	6 结构	139
1 练习 1	66	7 细节	141
2 练习 2	67	三 案例解析	142
第三章 场景概念画设定	71	案例 1: “军用吉普车” 的设定与制作	142
一 概念描述	72	案例 2: “突击步枪” 的设定与制作	153
二 可视化转变的要旨	73	四 思考与练习	162
1 设计思路	73	4.1 练习 1	162
2 构图	73	4.2 练习 2	164
3 透视	97	第五章 经典范例欣赏	167
4 使用光效	100	2013~2016 最佳视频游戏概念画	168
5 比例	102	其他视频游戏概念画	178
6 变化色彩	103		
三 案例解析	107		
案例 1: “室外场景” 的设定与制作	107		
案例 2: “室内场景” 的设定与制作	118		
四 思考与练习	125		
1 练习 1	125		
2 练习 2	127		



第一章

WHAT IS THE CONCEPT?

什么是概念画？



一 概念画的定义



图 1 1930 年代的华特·迪斯尼正在创作米老鼠的概念画

“概念画”一词来源于西方，其英语原词组为“Concept Art”，直接翻译可作“概念艺术”或“概念美术”。它是绘画的一种表现形式，被运用在影视、游戏、动画、漫画以及其他媒体产业的创作环节，旨在传达一种具象的想法、概念和设计，因此也可以把它理解为是视觉研发和概念设计的一种形式和手段。同时它也被广泛地运用在零售、布展、时装、建筑和工业等多个领域的设计环节。

在历史上究竟由谁首先提出“概念画”这个概念的并无明确详细的记载，有一说法是华特·迪斯尼 (Walt Disney) 在 20 世纪 30 年代首次运用在他的动画片创作中 (图 1)，也有另一种说法是由汽车产业的概念车设计 (Concept Car Design) 演化而来 (图 2)。总之，它已经逐步成为各行各业设计、研发和生产过程中不可或缺的重要组成部分。

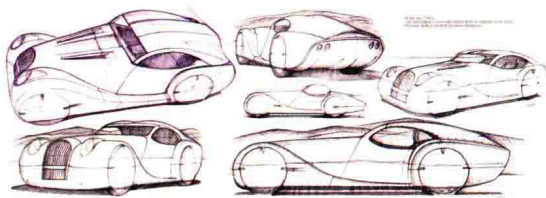


图 2 汽车产业的概念车设计草稿

概念画是一个经过多次反复的艺术创作——概念画艺术家需要尝试各种不同的设计，才能最终达到理想的效果，或者找到有趣新奇、意想不到的结果。在概念画的创作过程中，设计和想法经过层层过滤和筛选，

逐步缩小范围,最终保留最佳效果。概念画创作和存在的意义并不单单是一项工作本身,它还是一种有效的工作交流方式和宣传方式,可以具象化地向导演、客户、投资者等相关人员报告工作的进展情况。工作完成后,一些基于工作成品而特别制作的广告宣传用图像,也可以被看作是概念画的一个种类。

本书主要探讨的是游戏概念画(Game Concept Art)。在以下所有章节中,“游戏概念画”简称为“概念画”。

为了更好地理解概念画的作用,这里需要进一步对它作出精准的定义:概念画是由两个基本元素组成的,首先是“概念”(Concept),它包含着与游戏故事和故事所展现的世界观相符合的内容和想法。其次是“画”(Art),它必须以遵从并符合上述的“概念”为前提,将“概念”以具体的图像设计呈现出来并以此吸引受众。因此,一张好的概念画必须能诠释“概念”的意义,同时能体现“画”的艺术性,这样才会为其指向的最终产品带来最大价值。

另外,有必要特别强调一个观点:概念画不是插图画(Illustration),它们是两个不同的概念。虽然在品质要求和创作技能上有近似甚至于一定程度上的重合之处,但是它

们有一个最为本质的区别,就是上文已经强调过的“概念”。概念画的作用在于通过它可以快速有效地开拓思路和交流想法,开启一个不断创造和修改的过程;插图画则注重于它的最终结果是否具备了令人满意的完美品质。一张概念画并不需要画成一幅完成度极高的插图画,这样做毫无意义并且浪费时间。一张潦草且并不精确的,却能够令人因此产生更多想法和鼓励更多讨论的概念画更具有存在的意义,而它在艺术美感上的瑕疵是完全可以被忽略的。总而言之,一定要认识到概念画是产品研发过程中的一部分,而并非像插图画那样其本身就是一个最终的产品。

通过比较以下两张作品可以更明确地了解概念画和插图画的共通处和区别。图3是一幅典型的概念画。它的完成度并不是很高,更加注重通过画面表达出设计者的创作思路,而在绘画层面则相对潦草、虽然也加上了一定的色彩和光影效果,但依然缺失了不少细节的处理。这并不妨碍它成为一张合格的概念画。

图4则是一幅典型的插图画。有力的构图、丰富的造型、精致的细节、热烈的色彩、美妙的光影衬托出画面意图表达的情节和情感,这已经是一个完美的最终作品了。



图3 游戏《波斯王子》的场景概念画



图4 游戏《战神》的插图画

二 概念画的作用

概念画通常指一款游戏产品的研发过程中所生产出的美术图像的一部分,其主要作用有两个方面:第一,明确定义产品的艺术风格;第二,在它所表示的内容被最终制作成为数据成品前,明确定义该内容的最终形象。因此,在游戏行业中,概念画在整个研发过程中所处的阶段被称为“前制作期”(Pre-Production Phase)。这个阶段,即产品研发的最初阶段,被视为是在进入下一阶段前确保研发方向正确和研发计划可行的重要阶段。一旦前制作期的工作不能达到制作人或导演的预期要求,该项目势必被取消或重新评估。概念画作为前制作期成果的重要组成部分,其达标与否当然至关重要,有相当一部分项目的“流产”,就是因为概念画没有准确把握好预期的艺术风格,没有充分展示出产品的最终效果。

这里做个假设:如果研发一款游戏,在不做概念画的基础上,把各种不同任务分别指派给了角色建模师、场景建模师、插画师等。照计划一切进展顺利,几周后,对半成品进行检查。虽然各项任务都设计非常漂亮,进度也符合计划,但是每项任务的设计风格 and 标准各有不同:建模师把刺客角色的隐藏武

器做成一把 1 米长的剑,插画师却把这个同样的隐藏武器画成 30 厘米的匕首。而场景处理也出现同样的情况:场景建模师 A 把地形做成一片宽阔平坦的草原,可场景建模师 B 却把同一区域的另一部分地形做成白雪皑皑的山地。如果没有概念画作为整体艺术风格以及角色、场景、物件等进行设定,就会浪费很多时间和金钱。所以概念画是必不可少的。



三 概念画的分类

通常来说,概念画可以分为下面的几大类。其中的每一类都可以被认作是一个专门领域,因为针对任何一类的设计都需要掌握非常丰富的知识,并对要求设计的内容有着深刻的认知和理解,而每一类互相之间又都是完全不同的。因此,规模较大的游戏公司往往把概念画艺术家分配在他们各自所擅长的一类当中进行工作。这样做可以因材施教,让这些艺术家们能够有充分的时间进行尝试,发挥所长,积累经验,以创作出合格乃至优秀的概念画来满足产品研发的需求。

1 角色

这个分类主要包括了人类、动物、机器人、怪物等一切在游戏中可能出现的角色。要完成角色原画,必须具备解剖学、服装、人文、风俗、动物、生活方式等各项领域的知识,如图5~图8。

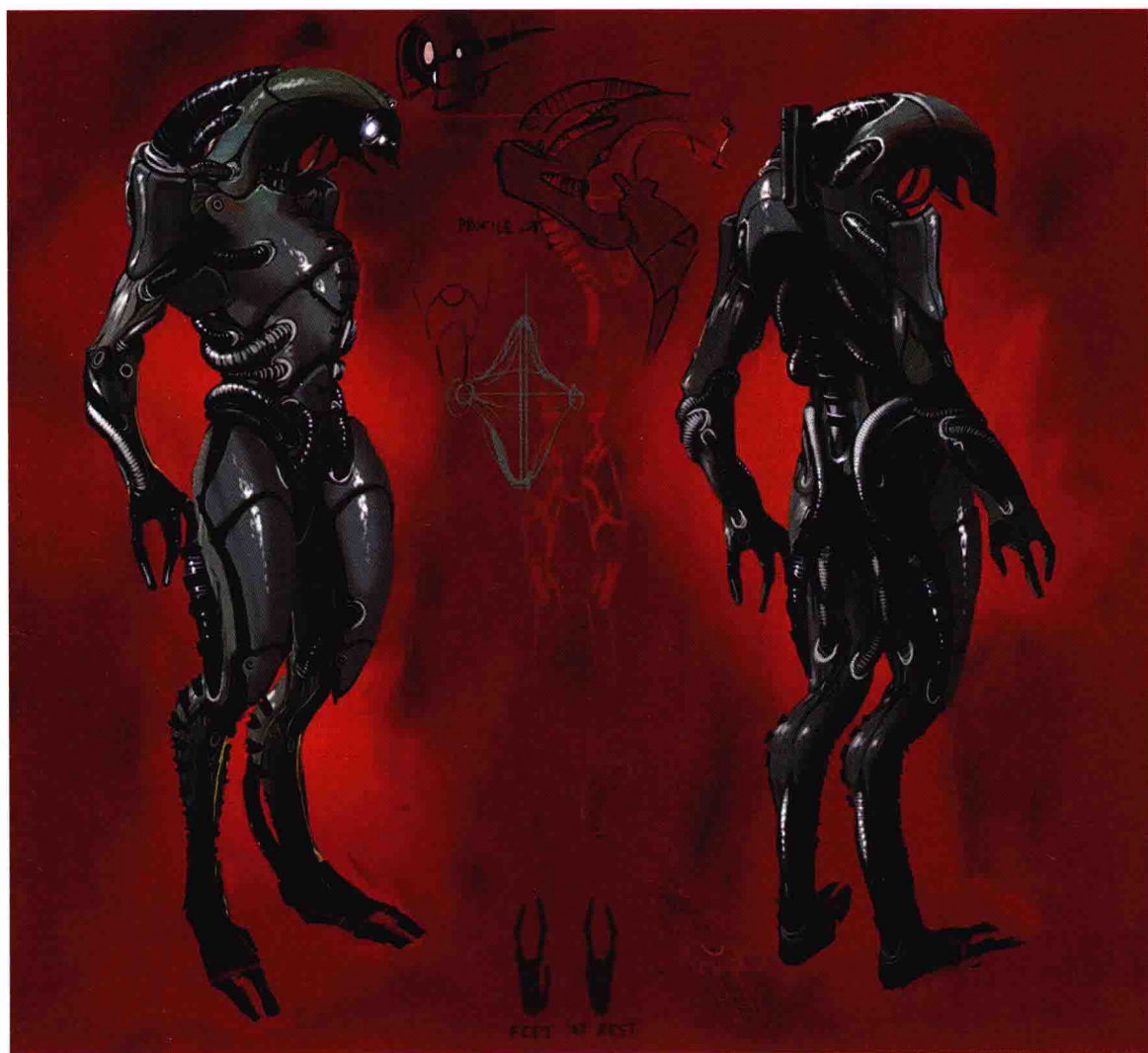


图5 游戏《质量效应》的角色概念画

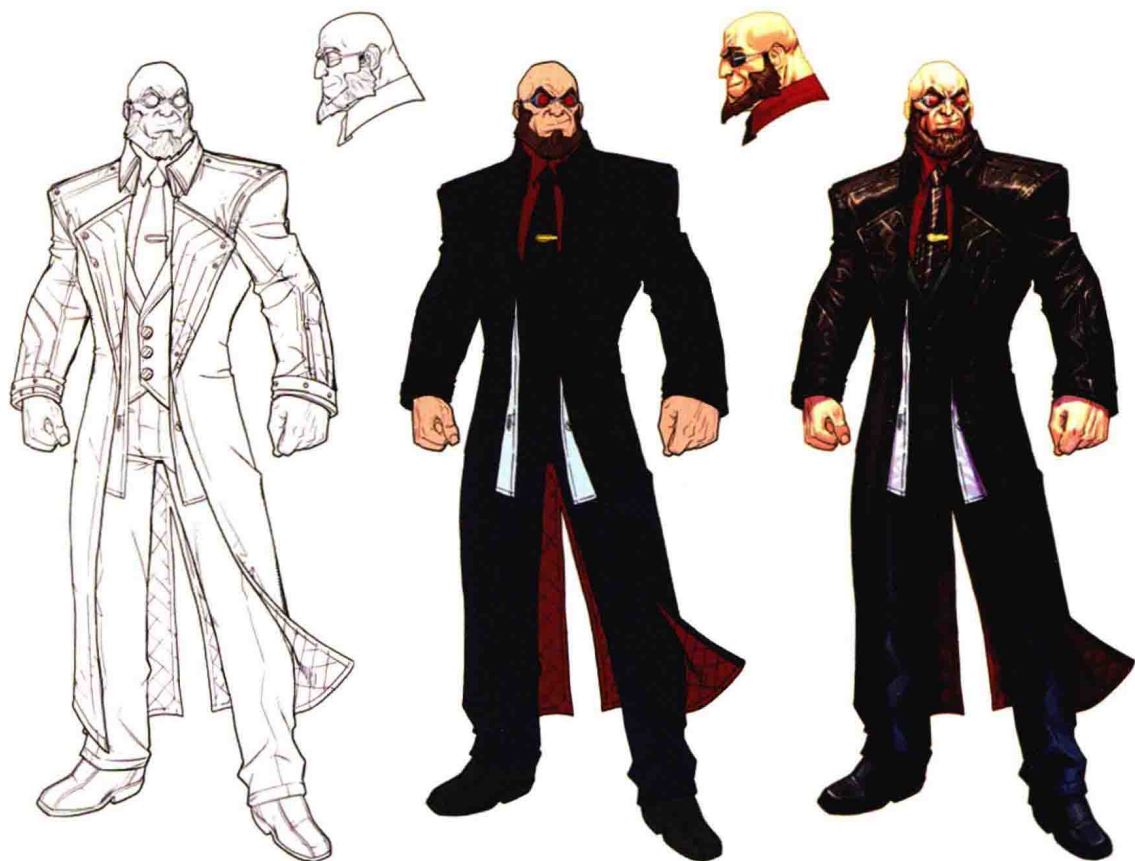


图6 游戏《蝙蝠侠：阿卡汉姆疯人院》的角色概念画

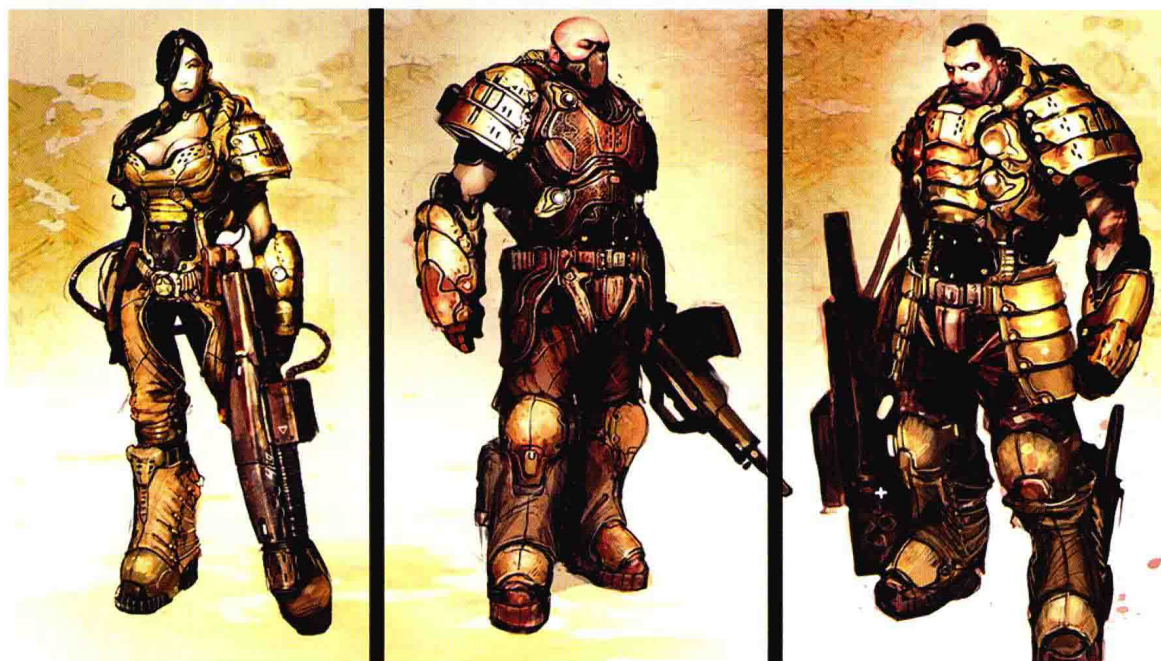


图7 游戏《虚幻竞技场》的角色概念画

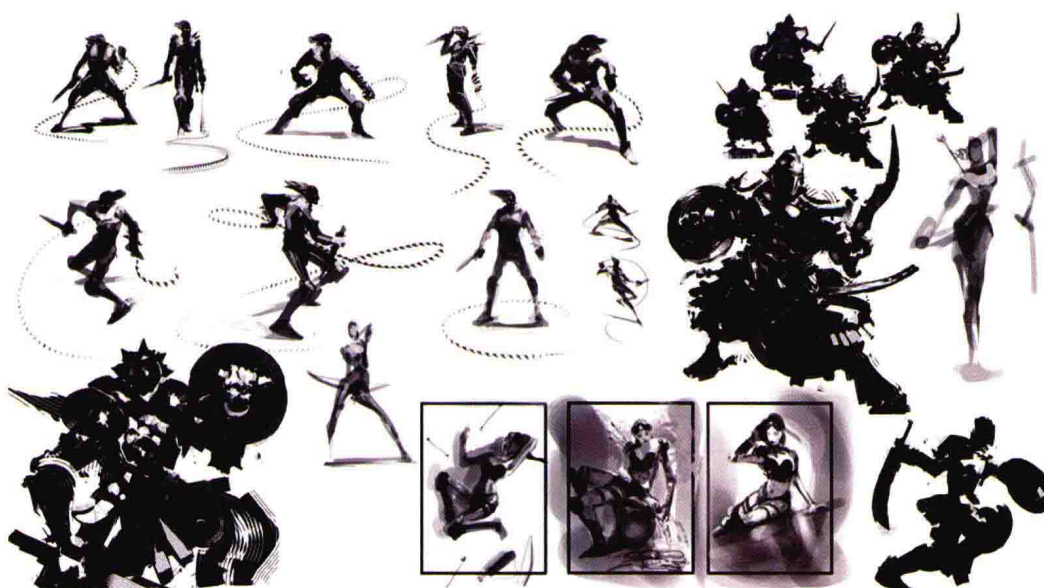


图8 游戏《波斯王子》的角色概念画



2 场景

这个分类主要包括了游戏中可能出现的地形、地貌、风景、建筑(房屋、工厂、桥梁、高速公路)等和其他所有包括在游戏场景当中的物件。作为场景概念画设计师需要具备和其他分类不同的知识,比如说文化历史、气候效应、环境条件及其影响、普通科学以及光学,等等,如图9~图12。



图9 游戏《蝙蝠侠：阿卡汉姆疯人院》的场景概念画

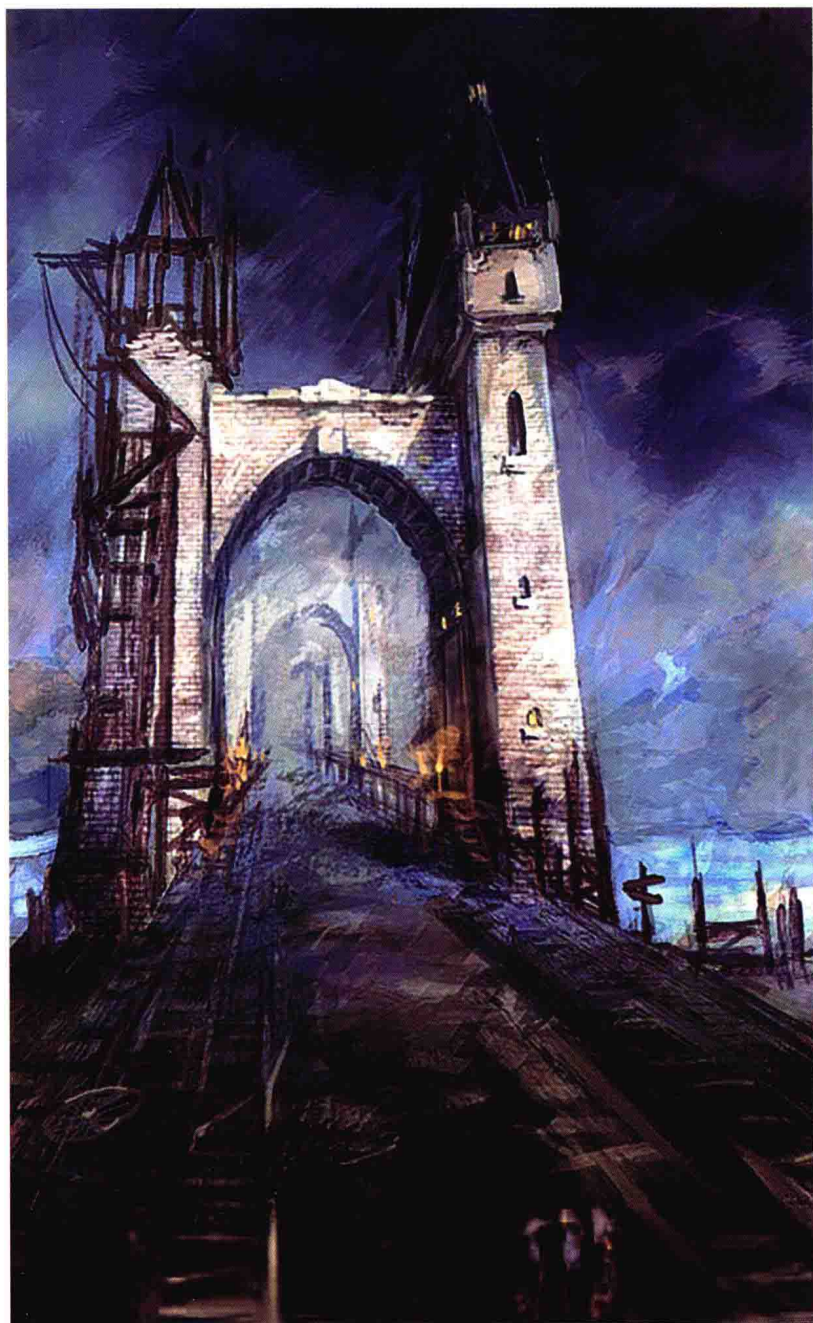


图 10 游戏《卓越之剑》的场景概念画