

★★★★★  
国外专业网站  
五星  
畅销书推荐

# GAME ENVIRONMENT CONCEPT ART DESIGN

## 国际游戏场景 概念艺术设计

——从数码绘画到游戏场景原画制作

[韩] 安洪逸 著 邱春红 译

# BOOK



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中原出版社

# 国际游戏场景 概念艺术设计

——从数码绘画到游戏场景原画制作

[韩] 安烘逸 著 邱春红 译



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

게임 컨셉 아트 디자인북 (Online Game Environment Art Design Book)

Copyright © 2015 by 안홍일 (Ahn hong il, 安洪逸)

All rights reserved.

Simplified Chinese translation Copyright © 2016 by CHINA YOUTH PRESS

Simplified Chinese translation Copyright is arranged with HANBIT MEDIA, INC. through Eric Yang Agency

## 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](mailto:editor@cypmedia.com)

版权登记号：01-2016-0221

## 图书在版编目(CIP)数据

国际游戏场景概念艺术设计：从数码绘画到游戏场景原画制作 /

(韩)安洪逸著；邱春红译. —北京：中国青年出版社，2016.8

ISBN 978-7-5153-4169-9

I. ①国… II. ①安… ②邱… III. ①动画-背景-造型设计

IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 093108 号

# 国际游戏场景概念艺术设计

——从数码绘画到游戏场景原画制作

(韩)安洪逸 著 邱春红 译

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

策划编辑：张 鹏

责任编辑：刘冰冰

封面设计：吴艳蜂

印 刷：北京时尚印佳彩色印刷有限公司

开 本：889 × 1194 1/16

印 张：16

版 次：2016 年 8 月北京第 1 版

印 次：2016 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-4169-9

定 价：89.90 元 (附赠网盘资料，含素材文件)

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 50856188 / 50856199

读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)

如有其他问题请访问我们的网站：[www.cypmedia.com](http://www.cypmedia.com)

写给想要开始进行概念设计的各位读者 .....	003
原画设计师所需的画笔 .....	004
<b>SPECIALIST INTERVIEW</b>   权赫秀 金京焕 严敏赫 崔奎硕 崔佑振 .....	009

## STEP | 1

### 关于游戏场景概念艺术 ..... 030

#### ART 1 何为游戏场景概念 ..... 032

1. 日益完善的游戏图 ..... 032
2. 游戏制作过程与场景概念艺术 ..... 033

#### ART 2 游戏场景概念艺术的分类 ..... 034

1. 高概念High concept ..... 034
2. 创作指导单Production guide sheet ..... 036

**原画设计师的秘密笔记** 原画设计师的多种业务

- Gallery** 高概念High concept ..... 038
- 创作指导单Production guide sheet ..... 044

#### ART 3 成为原画设计师的准备工作 ..... 047

1. 具备意志 ..... 047
2. 绘画 ..... 048
3. 熟悉美术的基本原理 ..... 051

- Gallery** 画喜欢的东西 ..... 052
- 速写 ..... 053
- 色彩与构成临摹 ..... 055



STEP | 2

## 通过操作流程了解 游戏场景概念艺术 ..... 058

### ART 1 高概念操作流程 ..... 060

- 1. 企划 ..... 060
- 2. 会议 ..... 062
- 3. 收集材料 ..... 063
- 4. 设计构成 ..... 065
- 5. 基本配色 ..... 065
- 6. 渲染 ..... 065

### Gallery 设计构成 ..... 066

基本配色 ..... 068

渲染 ..... 072

### ART 2 创作指导单操作流程 ..... 078

- 1. 企划 ..... 078
- 2. 会议 ..... 079
- 3. 收集材料 ..... 079
- 4. 设计构成 ..... 079
- 5. 基本配色与渲染 ..... 080
- 6. 完成 ..... 081

### Gallery 设计构成 ..... 082

**原画设计师的秘密笔记** 实际工作前必须了解的

Photoshop技巧 ..... 090



**STEP 3**

**教程 高概念、创作指导单 ..... 094**

**ART 1** Journey of Forest KEYWORD **Tone** ..... 096

**ART 2** Trace KEYWORD **Light, Composition** ..... 111

**ART 3** Curiosity KEYWORD **Environment, Air** ..... 124

**ART 4** Crow KEYWORD **Focal point** ..... 139

**ART 5** Future KEYWORD **Storytelling** ..... 154

**ART 6** Field KEYWORD **Pattern** ..... 169

**ART 7** Jungle KEYWORD **Composition 3的原则** ..... 182

**ART 8** 空间设计 KEYWORD **Keep one's promise** ..... 196

**ART 9** 教堂墙壁对象设计 KEYWORD **Style of building** ..... 219

**ART 10** 吊灯对象设计 KEYWORD **Change, Unification, Balance** ..... 231

**BONUS PART** 给原画设计师的核心信息 ..... 241

01 作品集 ..... 242

02 简历 ..... 253

03 收藏夹 ..... 254

**REFERENCE** ..... 256



# 国际游戏场景 概念艺术设计

——从数码绘画到游戏场景原画制作

[韩] 安烘逸 著 邱春红 译



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

게임 컨셉 아트 디자인북 (Online Game Environment Art Design Book)

Copyright © 2015 by 안홍일 (Ahn hong il, 安洪逸)

All rights reserved.

Simplified Chinese translation Copyright © 2016 by CHINA YOUTH PRESS

Simplified Chinese translation Copyright is arranged with HANBIT MEDIA, INC. through Eric Yang Agency

## 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](mailto:editor@cypmedia.com)

版权登记号：01-2016-0221

## 图书在版编目(CIP)数据

国际游戏场景概念艺术设计：从数码绘画到游戏场景原画制作 /

(韩)安洪逸著；邱春红译. —北京：中国青年出版社，2016.8

ISBN 978-7-5153-4169-9

I. ①国… II. ①安… ②邱… III. ①动画-背景-造型设计

IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 093108 号

# 国际游戏场景概念艺术设计

——从数码绘画到游戏场景原画制作

(韩)安洪逸 著 邱春红 译

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

策划编辑：张 鹏

责任编辑：刘冰冰

封面设计：吴艳蜂

印 刷：北京时尚印佳彩色印刷有限公司

开 本：889 × 1194 1/16

印 张：16

版 次：2016 年 8 月北京第 1 版

印 次：2016 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-4169-9

定 价：89.90 元 (附赠网盘资料，含素材文件)

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 50856188 / 50856199

读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)

如有其他问题请访问我们的网站：[www.cypmedia.com](http://www.cypmedia.com)



## 写给想要开始进行概念设计的各位读者

在接受委托写这本书的时候，我的心脏怦怦跳个不停，心想我也有这样的机会了，一开始就满怀热情地写了起来。但是时间一天天过去，我慢慢开始感觉到写书真不是一件容易的事。我可以轻松地进行一场概念艺术讲座，但是用文字表达自己的经验，有着完全不同于讲座的困难。我站在读者的角度，以初次开始概念艺术时的决心，重新提笔。对难以理解的语句逐一进行调整，翻阅一些参考资料，并听取周围人的建议，带着“对那些刚开始概念艺术的人哪怕有一点儿帮助也好”的心态，一页页写了下来。

### 1 | 回顾了刚开始概念艺术时那段盲目的时光

在一页又一页的写作过程中，我开始回顾自己刚开始接触概念艺术时的样子。当时没有可以跟着学习的人，也没有什么信息，学习班也极少。于是我浏览那些擅长画画或进行概念艺术的作家的博客或网页，给他们发电子邮件，询问他们：“如果想要进行概念艺术，应该准备些什么？”现在回想一下，好像有些盲目。在这样孤军奋战、辛苦准备的时候，我听说有个朋友在一家游戏公司担任原画设计师。我又羡慕又嫉妒，问了朋友很多问题，开始为成为一名真正的原画设计师做准备。虽然朋友给了我很多指导，但是我明显地看到了自己的局限性。朋友甚至说：“我觉得你放弃画画，试着找其他工作好像更好一些。”当时我觉得很受打击。我画不好吗？努力也不行吗？理想远大，但是现实怎么这么难……我想了很多很多。

就业也不是一件容易的事。我给100余家公司发送了简历和作品集，但是没有任何一家公司给我答复。也就是说，那么多公司中，都没有我可以工作的地方。尽管这样，我不再沉浸于挫折，而是开始努力准备。我修改了简历，完善了作品集，重新又投了几轮简历，终于进入了一家公司，成为一名原画设计师。

### 2 | 令人惊讶的实际工作的世界

好不容易才得以进入的第一家公司，带给我接连不断的惊讶。原来不是只要单纯画得好就可以成为一名原画设计师。这一职业让我认识到，“只有坚持不懈地学习和努力，才能不断进步，才能够保持作品的品质。”此后，我阅读平时不曾接触的艺术、设计、建筑等与概念艺术相关的各种书籍，开始了正式的学习。另外，在实际工作的过程中，我不断学习前辈、后辈、同事的长处，虽然在很多方面经验不足，但是我有很大进步。本书中我尽自己所能介绍了在这一过程中的收获。书中蕴含了我作为原画设计师工作的10余年时光。正如前面所谈到的，我带着希望对准备成为原画设计师的人有些许帮助的诚意来编写此书，希望大家可以觉得有所帮助，并灵活应用。感谢写作过程中给予我极大帮助的张容熙代理与房贤奎编辑，以及各位朋友、前辈和后辈。最后我想要感谢并鼓励将来有可能与我成为同事的各位读者。“感谢您选择这本书。在学习和成长的过程中，难免会有很多郁闷或想要放弃的瞬间，请加油！这本书和我将与您同行。”

## 原画设计师所需的画笔

在概念艺术中，画笔在素描、上色、打光等所有阶段都起着非常重要的作用。除Photoshop中默认提供的画笔外，用针对概念艺术进行优化的自定义画笔，可得到更加完善的效果。

自定义画笔可以在Hanbit Media网页上下载。

- 登录Hanbit Media网页（www.hanbit.co.kr），单击页面右侧的“附录>学习资料”区域。



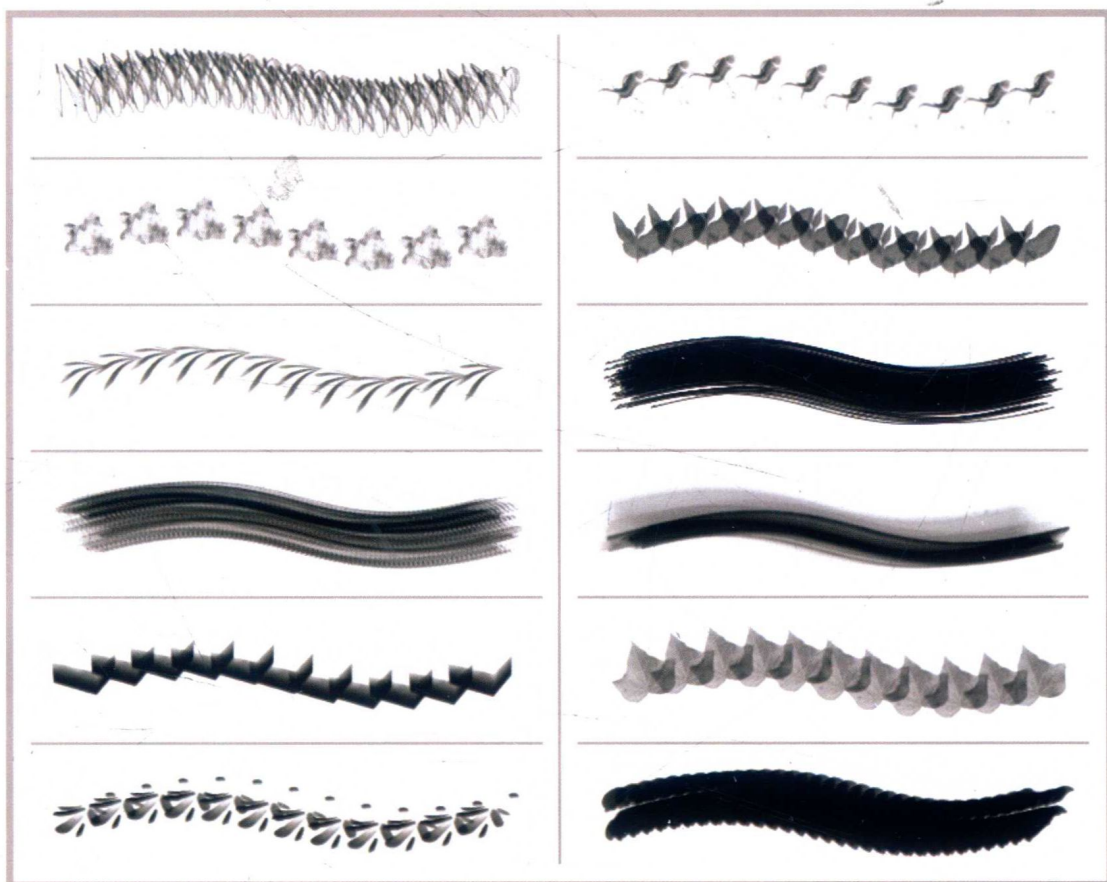
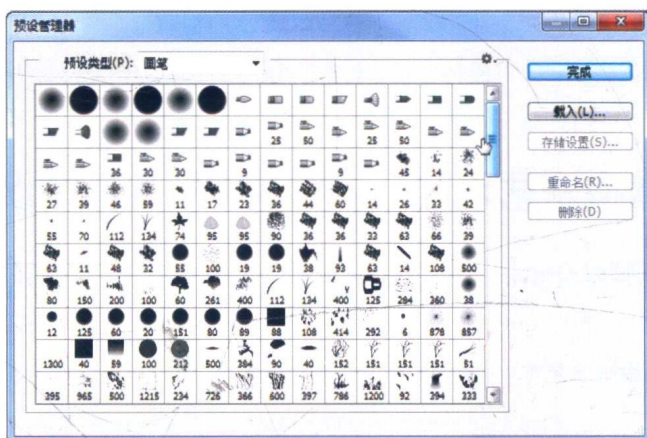
- 在“附录>学习资料”页面的搜索栏中输入书名《国际游戏场景概念艺术设计》，然后单击“搜索图书”按钮。在页面下方显示输入的图书后，单击右侧的“下载”按钮。
- 如果是会员，输入ID和密码，单击“登录”按钮。如果不是会员，在“非会员认证”栏中输入电子邮箱，然后单击“确定”按钮。
- 在资料下载页面单击书籍封面图下方的“下载”按钮，即可下载概念艺术设计中所需的各种自定义画笔。本书封底也提供了二维码可以扫描下载网盘上共享的自定义画笔。



**TIP** 导入下载的自定义画笔的方法请参见本书第091页。

## 自定义画笔

打开作为范例提供的自定义画笔，保存在“画笔预设”面板中。希望通过使用各种画笔，可以帮助大家创作出更高水平的概念艺术作品。



写给想要开始进行概念设计的各位读者 .....	003
原画设计师所需的画笔 .....	004
<b>SPECIALIST INTERVIEW</b>   权赫秀 金京焕 严敏赫 崔奎硕 崔佑振 .....	009

## STEP | 1

### 关于游戏场景概念艺术 ..... 030

#### ART 1 何为游戏场景概念 ..... 032

1. 日益完善的游戏图 ..... 032
2. 游戏制作过程与场景概念艺术 ..... 033

#### ART 2 游戏场景概念艺术的分类 ..... 034

1. 高概念High concept ..... 034
2. 创作指导单Production guide sheet ..... 036

**原画设计师的秘密笔记** 原画设计师的多种业务

- Gallery** 高概念High concept ..... 038
- 创作指导单Production guide sheet ..... 044

#### ART 3 成为原画设计师的准备工作 ..... 047

1. 具备意志 ..... 047
2. 绘画 ..... 048
3. 熟悉美术的基本原理 ..... 051

- Gallery** 画喜欢的东西 ..... 052
- 速写 ..... 053
- 色彩与构成临摹 ..... 055



STEP | 2

## 通过操作流程了解 游戏场景概念艺术 ..... 058

### ART 1 高概念操作流程 ..... 060

- 1. 企划 ..... 060
- 2. 会议 ..... 062
- 3. 收集材料 ..... 063
- 4. 设计构成 ..... 065
- 5. 基本配色 ..... 065
- 6. 渲染 ..... 065

### Gallery 设计构成 ..... 066

基本配色 ..... 068

渲染 ..... 072

### ART 2 创作指导单操作流程 ..... 078

- 1. 企划 ..... 078
- 2. 会议 ..... 079
- 3. 收集材料 ..... 079
- 4. 设计构成 ..... 079
- 5. 基本配色与渲染 ..... 080
- 6. 完成 ..... 081

### Gallery 设计构成 ..... 082

**原画设计师的秘密笔记** 实际工作前必须了解的

Photoshop技巧 ..... 090



**STEP 3**

**教程 高概念、创作指导单 ..... 094**

**ART 1** Journey of Forest KEYWORD **Tone** ..... 096

**ART 2** Trace KEYWORD **Light, Composition** ..... 111

**ART 3** Curiosity KEYWORD **Environment, Air** ..... 124

**ART 4** Crow KEYWORD **Focal point** ..... 139

**ART 5** Future KEYWORD **Storytelling** ..... 154

**ART 6** Field KEYWORD **Pattern** ..... 169

**ART 7** Jungle KEYWORD **Composition 3的原则** ..... 182

**ART 8** 空间设计 KEYWORD **Keep one's promise** ..... 196

**ART 9** 教堂墙壁对象设计 KEYWORD **Style of building** ..... 219

**ART 10** 吊灯对象设计 KEYWORD **Change, Unification, Balance** ..... 231

**BONUS PART** 给原画设计师的核心信息 ..... 241

01 作品集 ..... 242

02 简历 ..... 253

03 收藏夹 ..... 254

**REFERENCE** ..... 256



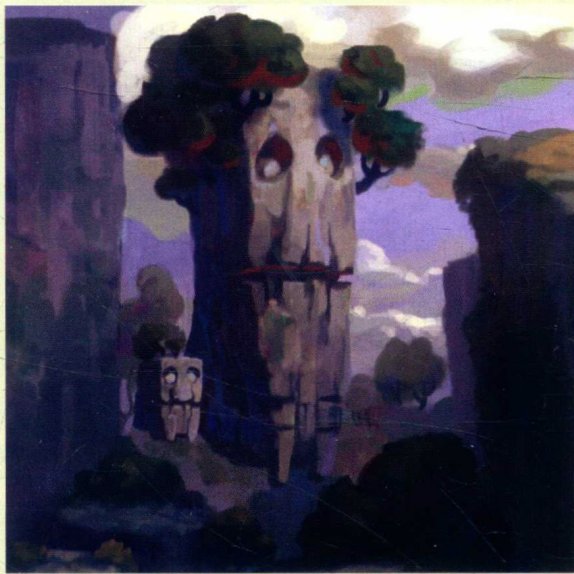
# SPECIALIST INTERVIEW

| 权赫秀 | 金京焕 | 严敏赫 | 崔奎硕 | 崔佑振 |

游戏概念艺术领域实力卓越的5位设计师的声音。从选择成为原画设计师的契机，到概念艺术学习方法、实际工作中的故事，以及原画设计师的前景，可以听一听他们生动的讲述。另外，还可以欣赏5位设计师丰富多彩的作品。

SPECIALIST  
INTERVIEW | 01

权赫秀 | Penfan

Facebook: <https://www.facebook.com/penarteum>博客: <http://ultrapen.blog.me>

## 1 | 我为什么成为了一名原画设计师

大家好，我是权赫秀。目前我在Arteum学院教授场景概念设计，同时也是一名自由设计师，并且以Penfan的名字活跃于网络。从很小的时候起我就开始接触电影、游戏、动画，于是自然而然地开始绘画。在选择大学专业的时候，我知道了有电影、游戏、动画的“概念设计”这一领域。将概念蕴含到图像中，展现创作者的想法，或是可以通过图像传达感动，我觉得这太有魅力了，对此产生了浓厚兴趣，于是开始关注游戏概念设计。当时游戏产业开始呈爆发式发展，因此自然而然地我开始了从事游戏概念的工作。

## 2 | 概念艺术设计中最重要的是什么

所有的创作作品中都有故事。因此在概念艺术设计中“故事”是最为重要的元素。将想要表达的东西（概念）蕴含到图像中，比起语言或文字，可以按照功能和意图进行更贴切的表现，我想这就是优秀的概念艺术。



### 3 | 实际工作中最重要的是什么

所谓实际工作，不仅是指绘画，还包括各种形式的业务。根据公司的规模及项目性质的不同，业务范围也有所不同。但是即便在实际工作中承担多项业务，最优先需要考虑的、最为重视的都应该是“对于目标的沟通”。即便绘制的图像再出色，如果没有与团队成员对目标进行沟通，那么在实际工作中也不会有人愿意和你一起工作。

### 4 | 原画设计师的前景

作为原画设计师工作这些年，我感觉到概念设计是一个需要把功能性和艺术感觉同时展现出来的难度很大的领域。尤其是概念艺术涉及到图像，图像在创作中是非常重要的。我时常想，有关于创作的文化不断发展，并且经常面对大众，概念设计是否会成为大众性领域。如果这样的话，原画设计师这一职业是否也将成为非常有前景的职业。

### 5 | 想要对学习概念设计的后辈说的话

请回想一下刚开始接触绘画的时候，是不是可以毫无负担地享受绘画？然后请试着想象一下，如果你没有被绘画吸引而找到概念设计这一专业领域，那么现在你会在干什么？任何领域都存在竞争，并且对一个领域深入学习后，就不会像以前一样只存在乐趣了。对于概念艺术，随着绘制作品的增多，会产生学习的欲望，而且越学习觉得难度越大，这都是创作的痛苦。在创作的痛苦中，不放弃对绘画的梦想，那么一定会在某个瞬间发现概念艺术的乐趣与美好，而且“放弃”这个念头也将随之消失。如果你真正想要进行概念艺术设计，那么希望你可以满怀热情不断前进。