

全球顶级数码绘画名家技法丛书

HOW TO DRAW AND PAINT

游戏设计

[英] Future出版公司 / 编著 冯岩松 / 译



《孤岛危机2》

《星际争霸2》

《双截龙》

让你的游戏角色充满活力

探究职业画家对数字游戏中人物形象的独特塑造与呈现

18个

经典游戏设计的创作演示

手把手教你轻松掌握Painter、Photoshop和SketchUp的创作秘笈

更多艺术大师
精彩内容呈现

洛玻·鲁派儿

马雷克·奥孔

斯蒂芬·马蒂尼尔

达里尔·曼德雷克

卢克·曼奇尼

马切伊·库恰拉

荣格·帕克

看帕特里克·奥雷尼
扎克《质量效应3》
的創作历程

/// 造出绝妙的

数字艺术

从《神秘海域3》、《蝙蝠侠：阿卡姆之城》及《激战2》
等大型游戏中学习艺术概念设定的技巧

附赠超值光盘

240分钟超长创作演示视频

画家最爱的Photoshop笔刷

值得珍藏的超清分层源文件



中国书业出版社
CHINA YASHEN PRESS



全球顶级画家为你提供最佳创作指导，与你分享他们精湛的创作技法，给你的电子游戏画面创作带来灵感。

创作演示

来自职业画家的18个图解式
实用绘画指导

14 车辆设计

探索电子游戏车辆的设计方法



- 16 电子游戏科幻车辆设计
- 20 同时创作多幅图画
- 26 为太空战场景着色

30 人物设计

使你的游戏人物充满活力



- 32 设计自己的游戏主角
- 36 为《孤岛危机2》设计宣传画
- 42 设计太空探险游戏中的巾帼英雄
- 48 重塑经典漫画人物
- 52 融合多种魔幻风格

56 怪兽概念设计

创作让人惊奇的怪物形象



- 58 创作宏大的外星人战斗场景
- 62 创作动感十足的概念画

68 环境设计

为电子游戏创作游戏环境



- 70 设计逼真的游戏场景
- 74 创建游戏场景
- 80 创造风格独特的视觉效果
- 82 构思游戏世界

86 造型设计

设计电子游戏宣传的每个要素



- 88 设计游戏中的主角
- 92 设计游戏中的环境
- 96 设计游戏中的敌人
- 100 设计游戏的故事情节



游戏设计

Welcome...



一款电子游戏的创作往往长达数年，并且会有数以百计的人为它的最终面貌和如何操作而孜孜不倦地工作。然而，只有为数很少的极富创作才能的艺术家才能决定一款游戏的风格。概念画家们会为电子游戏的制作打下视觉基础，设计其中的人物形象、作战车辆及游戏世

界，并制定游戏中一切赖以运行的规则。这是一项极其重要和极富技巧的工作。

为了更好地洞悉概念画家的工作，搞清自己如何能够创作出符合专业标准的电子游戏图画，我们与业内一些最知名的艺术家展开了合作。他们通力协作创作了《神秘海域3》、《星球大战：旧共和国》、《狂怒》、《异尘余生：新维加斯》等很多热门游戏。从第30页开始的人物设计这章中，Naughty Dog工作室的画家马切伊·库恰拉（Maciej Kuciara）将展示如何设计融合多种艺术风格于一体的女英雄形象。第48页中，Rocksteady工作室的坎·马菲迪科将揭示他如何为《蝙蝠侠：阿甘之城》重新塑造了一个DC漫画式的反英雄式女小丑哈利·奎恩（Harley Quinn）的形象。在怪物设计部分，Blizzard 游戏开发公司的卢克·曼奇尼将展示如何绘制《星际争霸2》中的虫族形象（第58页）。同时，还有专门介绍关于环境绘制和车辆设计等重要章节，其中就包括了让人啧啧称奇的朱峰的作品（第20页）。我们的“直播项目”栏目中的一切都极有价值，来自 Leading Light 设计公司的艺术家们将向我们展示其精湛的绘画技艺是如何呈现在游戏宣传推广和产品设计中的。

如果你喜欢本期ImagineFX特刊，何不尝试一下该全新系列读物的其他期刊？请翻阅第67页，你将会有更多惊喜！

编辑 克莱尔·豪利特 (Claire Howlett)
claire@imaginefx.com

From the makers of
FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

ImagineFX 是唯一的一本科幻数字艺术
专用杂志。本刊的宗旨是帮助艺术家提高
传统绘画和数字绘画的技能。

登录 www.imaginefx.com

惊喜更多！

全球顶级画家为你提供最佳创作指导，与你分享他们精湛的创作技法，给你的电子游戏画面创作带来灵感。

创作演示

来自职业画家的18个图解式
实用绘画指导

14 车辆设计

探索电子游戏车辆的设计方法



- 16 电子游戏科幻车辆设计
- 20 同时创作多幅图画
- 26 为太空战场景着色

30 人物设计

使你的游戏人物充满活力



- 32 设计自己的游戏主角
- 36 为《孤岛危机2》设计宣传画
- 42 设计太空探险游戏中的巾帼英雄
- 48 重塑经典漫画人物
- 52 融合多种魔幻风格

56 怪兽概念设计

创作让人惊奇的怪物形象



- 58 创作宏大的外星人战斗场景
- 62 创作动感十足的概念画

68 环境设计

为电子游戏创作游戏环境



- 70 设计逼真的游戏场景
- 74 创建游戏场景
- 80 创造风格独特的视觉效果
- 82 构思游戏世界

86 造型设计

设计电子游戏宣传的每个要素



- 88 设计游戏中的主角
- 92 设计游戏中的环境
- 96 设计游戏中的敌人
- 100 设计游戏的故事情节



The Gallery 艺术画廊

4 辉煌艺术!

来自《激战2》、《辛迪加》、《质量效应3》等游戏的幕后职业画家的艺术作品



74



88



82



96



104 艺术家问&答

圆满解决真实世界的描绘问题……



雷姆科·特罗斯特

Ubisoft公司画家雷姆科将与你分享其意境画创作的经验，及太空飞船的设计简图应该从何处入手。



菲利普·斯特劳布

这位从业17年的资深画家将为你奉献关于创作电子游戏太空船的一些新建议。



乔纳森·斯坦丁

经验丰富的概念画家乔纳森将帮你学习概念化人物设计和为太空战车设计图添加贴花的方法和技巧。



盖理·汤奇

曾效力于Sega、Capcom、Eidos等知名游戏公司的盖理，将为你诠释概念画家的真谛。



达里尔·曼德雷克

向EA公司的顶级概念画家学习如何提高你的绘画工作流程的速度与影响力吧!



丹尼尔·多丘

有了《激战2》的艺术总监丹尼尔，你将深知如何为自己的概念画确定可实现的目标和价值。



阿利·费尔

阿利将教你如何掌握最佳人物设计的规则，并带你探索概念画为何无需数字化的根源。



安迪·帕克

让这位《战神2》的概念画家安迪来教你如何克服着色过程的恐惧心理吧。

附赠超值光盘

设计草图与演示视频将帮助你的学习……

创作演示视频

该创作演示视频中囊括了马切伊·库恰拉 (Maciej Kudara)、卢克·曼奇尼 (Luke Mancini)、凯文·陈 (Kevin Chen) 等多位一流概念画家的精彩案例，请看看这些画家的现场操作，并汲取他们的宝贵经验。

文件资源

充分利用画家赠送的图是分明的高分辨率PSD文件，来寻找自己的创作灵感吧。

自定义画笔

利用画家赠送的自定义的笔刷，来提高你的绘画技法。

更多精彩内容请翻阅第 112 页

游戏设计

包含4小时
演示视频，分层
源文件和自
定义画笔



艺术画廊

一些大型电子游戏幕后的职业画家的创意会激发你的创作灵感

Kekai Kotaki



出

生于夏威夷的凯克·科塔克 (Kekai Kotaki) 已在 ArenaNet 公司从事电子游戏创作长达 10 年之久。初入职场 8 年中，他一直是一名贴图师，而现在则是《激战 2》的重要概念画家。

凯克的印象派艺术风格极易识别，他赋予了《激战 2》很大的创作自由，目的就是要创造出“我们认为很酷”的世界。他说他的创作团队起初并不想要改变人们对魔幻艺术的想法，“我们只是在尝试寻找新的方式来表达构成魔幻题材的核心理念。我一直在尝试将凸凹物体棱角分明的边缘的绘画

风格融入我的作品，使各种形象看起来更酷，更富动感和情感。”

该游戏的故事背景在第一次激战之后的 250 年，因此我们有足够的空间来进一步开发新游戏中的世界面貌，但是也给自由想象带来了新的挑战。“挑战与自由想象并存，最终我们完成了这一高水平的作品而不是一败涂地”，凯克这样说。

凯克的艺术创作说明，如果你愿意迎接挑战的话，那么在这个巨大的舞台上就有足够大的空间来实现你的奇思妙想。

www.kekaiart.com

“网络游戏工作室对绘画风格的限制已经大大降低，这使我们能够探索并将一些宏大的场景植入其中。”

经验之谈

“我认为游戏就是设计与英雄斗争的怪物和与怪物斗争的英雄，在游戏中任何人都可以成为英雄，更重要的是，任何人都应该认为自己就是游戏中的英雄。”





Sean A Murray



作为Todd McFarlane's Big Huge Games/38 Studios游戏公司的重要概念画家，肖恩·阿·默里（Sean A Murray）由于为《阿玛拉王国：惩罚》设计了一个全新的魔幻世界而让人无比羡慕。他说，“我们的目标是要呈现出一个充满魔力和神秘色彩的魔幻世界，这个世界要与纯粹的现实世界相反。”在这几页中，他的作品表现的是一个丰富多彩、标新立异的世界，它将略带一丝“早期西部”色彩的元素和经典的魔幻元素有机融合，这一点从游戏中Detrye矿区的位置概念图中可见一斑。

肖恩拥有非常丰富的绘画经验，他将传统技法和数码技术相结合，先创作出细节分明的铅笔素描后再将其扫描入Photoshop中，比如他对《惩罚》中的Adessa高塔的绘制。肖恩说：“这是一种功能性更强的概念画，它展示的是如何将各种模块拼接组合成独一无二的Gnome高塔。”

然而，先前创作的Bolgan丛林却是肖恩在总结《惩罚》中的绘画作品时非常看重的，“这是我为该游戏创作的最早的画作之一。”肖恩说道，“我觉得它的确为我们想要的视觉效果奠定了色板和怪物设计原理的基础。”

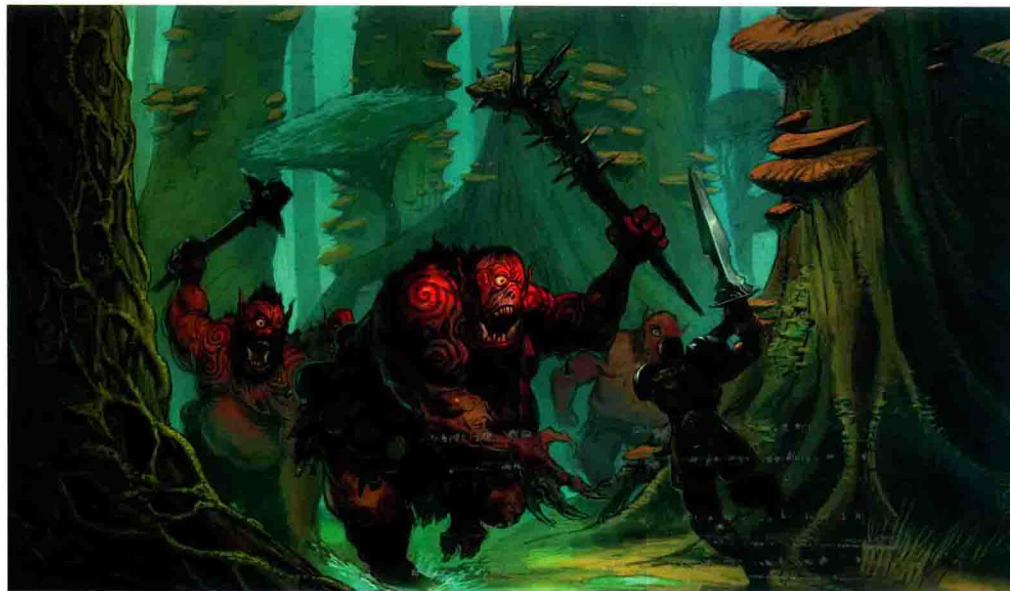
sketchsam.blogspot.com



“这并非魔幻宇宙的典型场景，我们想在其中融入一些早期西部的元素。”

经验之谈

“最成功概念画家是那些重视沟通和故事表达方式的人，而非优先考虑图画创作的人。”





Alessandro Taini



亚

历山德罗·泰尼 (Alessandro Taini)

为英国的游戏开发公司 Ninja Theory

效力8年，现在担任 BAFTA 这家曾荣获英国电影和电视艺术学院奖的画室的视觉艺术总监。亚历山德罗的概念画具有非常独特的绘画风格，他所创作的女性人物，尤其是2010年的《奴役：西游记》中的特里普 (Trip)，都是光鲜亮丽且能力超群的女英雄。

如同《天剑》中的娜里科 (Nariko) 等其他的女英雄一样，特里普是一个头发火红、精致漂亮且极富头脑的女主角。

当 Ninja Theory 被选中来重塑 Capcom 系列的《鬼泣》时，亚历山德罗开始为这款畅销的日本电子游戏创作意境画。

亚历山德罗充分利用自己的意大利传统，为该游戏创作出了让人刮目相看的具有文艺复兴色彩的画作。“通过这个角色我想表达但丁 (Dante) 的人格魅力，”亚历山德罗解释说，“一个世上无人关心的年轻的反抗者。”

www.alexart.com



“该作品表现的是《奴役》中众多形象中的一个，其目的就是为了诠释她在游戏之外的背景信息。”

Bradley Wright



作 为Starbreeze公司概念画家团队中的一员，布兰得利·赖特 (Bradley Wright) 对于电子游戏《辛迪加》的复刻可以说是一项激动人心的挑战。他解释说：“这款游戏，以及它独特的风格，都是任何概念画家都希望实现的梦想。”布兰得利复刻该游戏的方法是回归1993版的《辛迪加》，并从中抽取整个复刻过程所要保留的关键要素和视觉标志。“我们在游戏制作过程中可以坚持的传统元素，都是极其重要的设计特色与设计原理。”

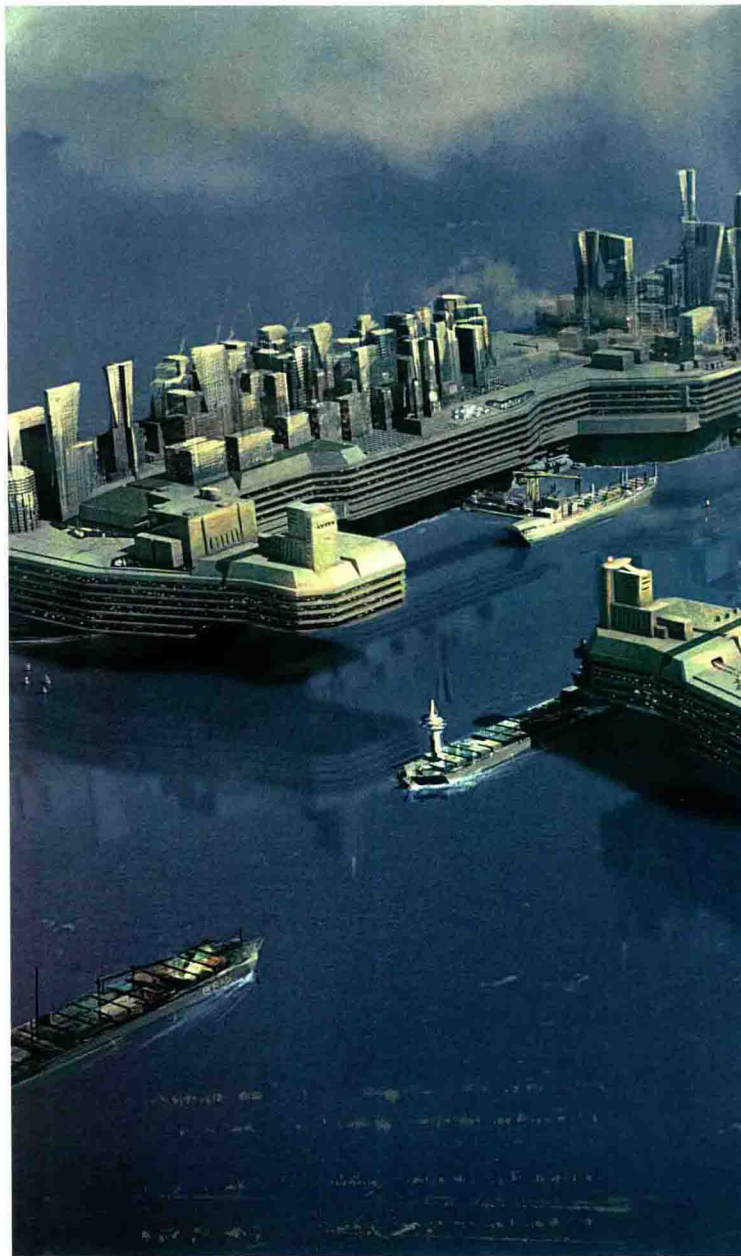
对于这样一款充斥着科幻色彩的黑色未来、高空飞行的汽车和灵光闪闪的高塔的游戏，布兰得利出人意料地说他喜欢为这款游戏的世界设计的具体细节。“把椅子变得耳目一新而饶有兴趣的挑战是我的追求，”布兰得利说道，“把像椅子一样简单的东西从概念变成模型再变成游戏道具要花很多时间，因此你希望它最终看上去美轮美奂。”

当游戏世界的这些元素慢慢渗透进你的潜意识并开始构成更为宏大而连贯的画面时，整个团队便可以用此来讲述一个故事了。布兰得利指出，“Starbreeze在创作故事驱动的游戏方面历史悠久，这些游戏的人物和氛围都层次分明、思想深刻。概念画的创作，还有游戏设计，都丰富了这种理念。我们试图用独具匠心的构想和作品来推动和发掘这种思想的深刻性。”

bradleywright.wordpress.com

经验之谈

“理解3D动画是如何制作的非常重要，这将有助于我快速地为获得更为细致的概念，并使我能够更好地与其他专业人员，如造型师和设计师等相互融合。”





“在团队协作的环境下，能自由地站出来指出这个行或者不行的感觉真好。”

Joe Madureira



乔·马德雷拉 (Joe Madureira) 在16岁时就加入了Marvel漫画公司，从此进入了连环漫画图书出版业。在Marvel享有包括创作《神奇X战警》在内的各种荣誉，并发行了自己的系列漫画《战神》之后，乔结束了漫画创作生涯并开始潜心研究电子游戏。

在NCsoft公司结束了短暂的工作之后，他辞职成立了Vigil网游公司，并为自己的《黑暗血统》系列游戏设计了异彩纷呈的背景。之后的续集《黑暗血统2》重点突出了全新偶像式的反英雄迪阿思 (Death)。

尽管乔担任了《黑暗血统2》的编演，但他仍然腾出时间创作了该游戏的主要角色。“我们想让迪阿思比沃 (War) 更加机智灵活，让他的动作更加迅速，战斗更加机智。”乔这样说道。“因此，他的武将必须更加小巧轻便，而他的盔甲也要更少。所有这一切都始于绘画创作。这些设计成竹在胸之后，我开始考虑自己希望迪阿思表达什么样的‘态度’。”

乔·马德雷式的风格——一部分表现西方式滑稽效果，一部分表现日式漫画效果——非常适合电子游戏设计。尽管乔是和一群画家团队合作来将他的构思贯穿于游戏世界的，但这位漫画图书奇才的特质却被清楚地呈现了出来。

那么他16年的创作生涯所形成的自我风格是怎样理解这款新游戏的呢？“这正是我梦寐以求的那种游戏，我不介意为之付出努力，” Joe说道。

vigilgames.com



“迪阿思比沃更加好斗，更加令人生畏，并且对统治天堂与地狱的法规没有丝毫的敬畏之心。”



经验之谈

“你总会有提高的空间，也总有人会做得比你更好，因此，不要停止学习。我想，这就是我所获得的最宝贵的经验。”



“我基本上是从头脑中一闪而过的那些东西开始画起的，希望能创作出某种让人兴奋的好东西来。”

经验之谈

“考虑游戏中的人物设计比考虑绘画优劣更为重要。在绘画创作时对该人物在游戏中的角色了然于心大有裨益，因为它将帮助你赋予该人物独特的个性。”

Kan Muftic



再 游戏中的偶像人物及其所处的环境是电游概念画家面临的最大挑战之一。

创作获奖作品《蝙蝠侠：阿甘之城》就意味着要重新塑造世界上最受欢迎的漫画人物之一的面孔。

画家坎·马菲迪科 (Kan Muftic) 选取游戏中的环境来作为概念画家团队的创作焦点以求为该游戏设计一种全新的面貌。阿甘之城的每个区域都要独具特色同时还要能契合统一的游戏世界，这个游戏世界囊括了从哥特式和维多利亚式建筑到玻璃制品与铁制品的新艺术装饰，借以创造层次分明的风格以凸显阿甘之城的演变。

阿甘之城的博物馆是坎非常值得骄傲的设计。他说，“我从该游戏创作之初就推崇这个概念。”

但这绝非简单的美学设计实践课，“游戏的玩法是主宰一切的王道”，坎如此评价道。他的话是指要确保自己的游戏设计必须与游戏脚本作者的创作方向和游戏设计师的理念相符合。“我花了很长时间来与团队讨论。商议或提出建议。游戏制作绝不仅仅是绘画创作。”

最终的结果是，同类型中最优秀的一款游戏诞生了——一场既好玩又好看的视觉盛宴。

kanmuftic.blogspot.com



Patryk Olejniczak



作 为BioWare公司营销部新任概念画家，帕特里克·奥莱尼克扎克（Patryk Olejniczak）的工作让人十分羡慕。他将《质量效应3》中的全部人物形象都塑造得栩栩如生。帕特里克十分关注每个人物的姿势、表情和背景，以便能表达出该人物的故事内容。他这样说道：“在整个过程中，我都将创作引人入胜而又恰到好处的人物姿势的重要性牢记在心，这可以激发观众探索画作背后的‘故事’。”

“我经常用了了数笔来勾勒出人物的轮廓。在创作中，我喜欢随意使用照片和纹理直至我满意为止。”他以此来解释自己是如何使用游戏截图为光线效果和色调提供参考的。

帕特里克坦言：“我千方百计地使它们表现得淋漓尽致，然而在某些地方我也进行了微调。”他这样解释扎伊德（Zaeed）的防护手套和其他游戏人物的防护手套形状不同的原因。

帕特里克使用不同的混合模式和减淡工具来创作出具有现实主义的、忧郁沉思的人物形象。对细节的研究尤其对海染莫汀（Mordin）的盔甲很有帮助。他说，“很有必要对发亮的材料进行恰当的研究并小心使用，尽管这是挑战，但它却使我对这种风格信心倍增，这种风格极富现实主义美感。”

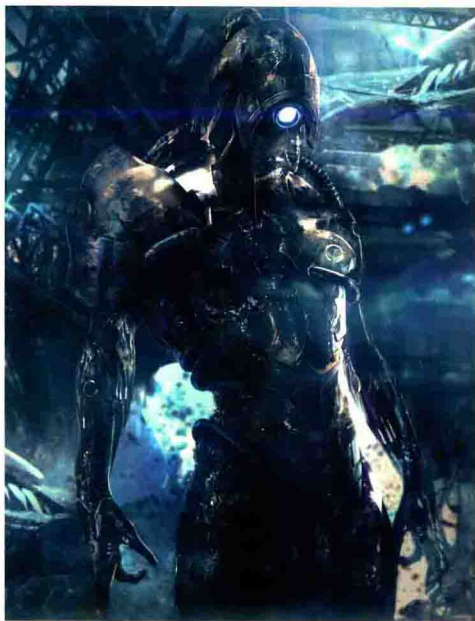
gurrettarian.blogspot.com

经验之谈

“将创作引人入胜而又恰到好处的人物姿势的重要性牢记在心，这可以激发观众探索画作背后的‘故事’。”



“尽管构思各异，原因多样，但每个人物形象都令我同样兴奋。”



车辆设计

为电子游戏设计令人兴奋的车辆





朱峰

朱峰作为一位世界一流的概念画家，曾效力于电子游戏产业的多家知名开发商和出版商，包括 Sony、Ubisoft、NCsoft、Epic Games 和 EA studios。



学会从同时创作两幅动画中获得启迪。
请翻阅第20页

创作演示

游戏车辆的创作技法



16 和肯普·雷米拉德一起为游戏设计科幻车辆

用 Photoshop 和 SketchUp 进行车辆设计：从草图到最后润色。



20 和朱峰一起同时创作自己的多张图画

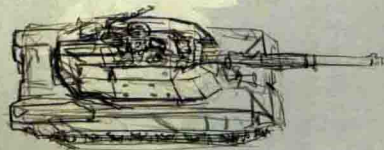
这位传奇式的影视游戏艺术家可同时进行多张图画的创作。



26 和莱恩·德宁一起为太空战场着色

使用图层控制面板为《星球大战：旧共和国》创作太空战的场景。

游戏设计还是和飞机的技巧，第16页



创作
演示文件
见光盘

“我发现一幅画中出现的问题经常可以成为另一幅画的解决方案。”

朱峰，第20页