

Game × Animation

Design and Drawing Detailed Explanation

游戏动漫

设计与绘画精解



释燃的世界
SHIRAN'S WORLD

蒋文然◎著



物品概念设计 / 打造超酷的物品

男性角色概念设计 / 英雄的诞生

女性角色概念设计 / 塑造每人心中的女神

怪物概念设计 / 生动有趣的设计内容

机甲概念设计 / 特征更加突出的家伙们

行业基础知识

什么是游戏原画设计？

什么是插画？

什么是CG？

插画和游戏原画设计的区别

游戏动漫设计的基本方法和流程

设计与绘制的基本流程

游戏动漫设计绘制的几个要点

游戏动漫设计分类详解

游戏动漫设计范画欣赏

江西美术出版社
全国百佳出版单位

 释燃的世界
SHIRAN'S WORLD

Game × Animation

Design and Drawing Detailed Explanation

游戏动漫

设计与绘画精解

蒋文然 / 著

图书在版编目(CIP)数据

游戏动漫设计与绘画精解 / 蒋文然著. -- 南昌 :
江西美术出版社, 2013.12
ISBN 978-7-5480-2592-4

I. ①游… II. ①蒋… III. ①动画-绘画技法 IV.
①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第261921号

本书由江西美术出版社出版, 未经出版者书面许可, 不得以任何方式
抄袭、复制或节录本书的任何部分

版权所有, 侵权必究

本书法律顾问: 江西豫章律师事务所 晏辉律师



责任编辑: 王洪波

书籍设计: 汪宜康+先锋设计

游戏动漫设计与绘画精解

Game × Animation

Design and Drawing Detailed Explanation

著者: 蒋文然

出版: 江西美术出版社

社址: 南昌市子安路66号

邮编: 330025

网址: www.jxfinearts.com

发行: 全国新华书店

印刷: 江西华奥印务有限责任公司

版次: 2013年12月第1版第1次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 5

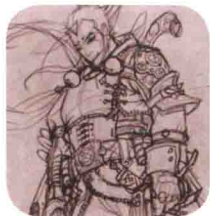
ISBN 978-7-5480-2592-4

定价: 30.00元

赣版权登字-06-2013-663



目录 preface



04 / Part 1

行业基础知识

- 05 什么是游戏原画设计?
- 06 什么是插画?
- 07 什么是CG?
- 08 插画和游戏原画设计的区别

09 / Part 2

游戏动漫设计的基本方法和流程

- 10 一 / 做好充足的准备
- 13 二 / 灵感的源泉
- 14 三 / 设计与绘制的基本流程
- 29 四 / 游戏动漫设计绘制的几个要点

30 / Part 3

游戏动漫设计分类详解

- 31 一. 物品概念设计——打造超酷的物品
- 38 二. 男性角色概念设计——英雄的诞生
- 46 三. 女性角色概念设计——塑造每人心中的女神
- 54 四. Q版角色概念设计——生动有趣的设计内容
- 59 五. NPC角色概念设计——特征更加突出的家伙们

68 / Part 4

游戏动漫设计范画欣赏

80 / 致谢



 释燃的世界
SHIRAN'S WORLD


Game × Animation

Design and Drawing Detailed Explanation

游戏动漫

设计与绘画精解

蒋文然 / 著

 江西美术出版社
全国百佳出版单位

试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

个人简介

蒋文然

笔名：释燃（释放燃烧的意思）

网站：www.shijimanyou.com

新浪博客：<http://blog.sina.com.cn/shirancg>

新浪微博：<http://weibo.com/life4x>

微信号：Ken_19850908

Email：life4x@163.com

2008年毕业于天津美术学院，毕业后以优异的成绩被美国EPIC游戏公司上海分公司聘为角色概念设计师。随后，在福州网龙网络科技有限公司担任高级角色原画设计师，在成都维塔斯概念设计部门任重要职务。

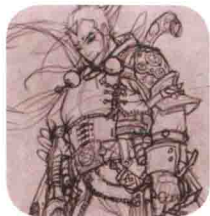
作品《男法师》在2009年“完美时空原画设计大赛”Q版组获二等奖；插画作品《终极强者》在2010年变形金刚设计大赛中获三等奖；作品集在2011年被国内专业主流网站LeewiART,原画人论坛相继报道；作品《猎魔者》在2012年宁夏动漫艺术节比赛中获得三等奖；作品《天师钟馗》和《猎魔者》被收入至2012年《中国原画人年鉴》。

前言 preface

感谢支持我的亲人和朋友们，是你们让我能够完成这本书的付梓。也感谢江西美术出版社对于我的认可，让这本书得以出版，能够让我将我的经验和心得得以与大家分享和交流。个人的观点和见解肯定会有许多的局限与不足，也希望前辈、朋友们能够给予指正。

这本书的编写主要是希望能够将自己在绘画领域和游戏行业中的一些心得体会和经验与大家交流分享，算是对自己的一个总结。同时也希望通过这本书能够帮助那些希望步入这个行业的人们，了解到行业的知识。并且也希望能够得到行业前辈们的一些的指点和建设，帮助我有更大的提高。

目录 preface



04 / Part 1

行业基础知识

- 05 什么是游戏原画设计?
- 06 什么是插画?
- 07 什么是CG?
- 08 插画和游戏原画设计的区别

09 / Part 2

游戏动漫设计的基本方法和流程

- 10 一 / 做好充足的准备
- 13 二 / 灵感的源泉
- 14 三 / 设计与绘制的基本流程
- 29 四 / 游戏动漫设计绘制的几个要点

30 / Part 3

游戏动漫设计分类详解

- 31 一. 物品概念设计——打造超酷的物品
- 38 二. 男性角色概念设计——英雄的诞生
- 46 三. 女性角色概念设计——塑造每人心中的女神
- 54 四. Q版角色概念设计——生动有趣的设计内容
- 59 五. NPC角色概念设计——特征更加突出的家伙们

68 / Part 4

游戏动漫设计范画欣赏

80 / 致谢



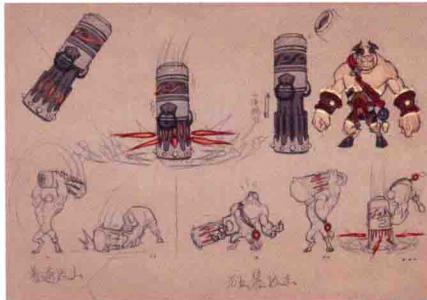
Part **1**
行业基础知识



什么是游戏原画设计?

游戏原画设计是游戏制作中至关重要的一个环节，他需要良好的理解能力、设计能力以及美术功底。它担任着将最初抽象的文字描述，转化为更加具象可视的图像的重任。让大家通过视觉的形式了解到世界观、人物、场景等。然后通过这些确定方向，安排到制作中。

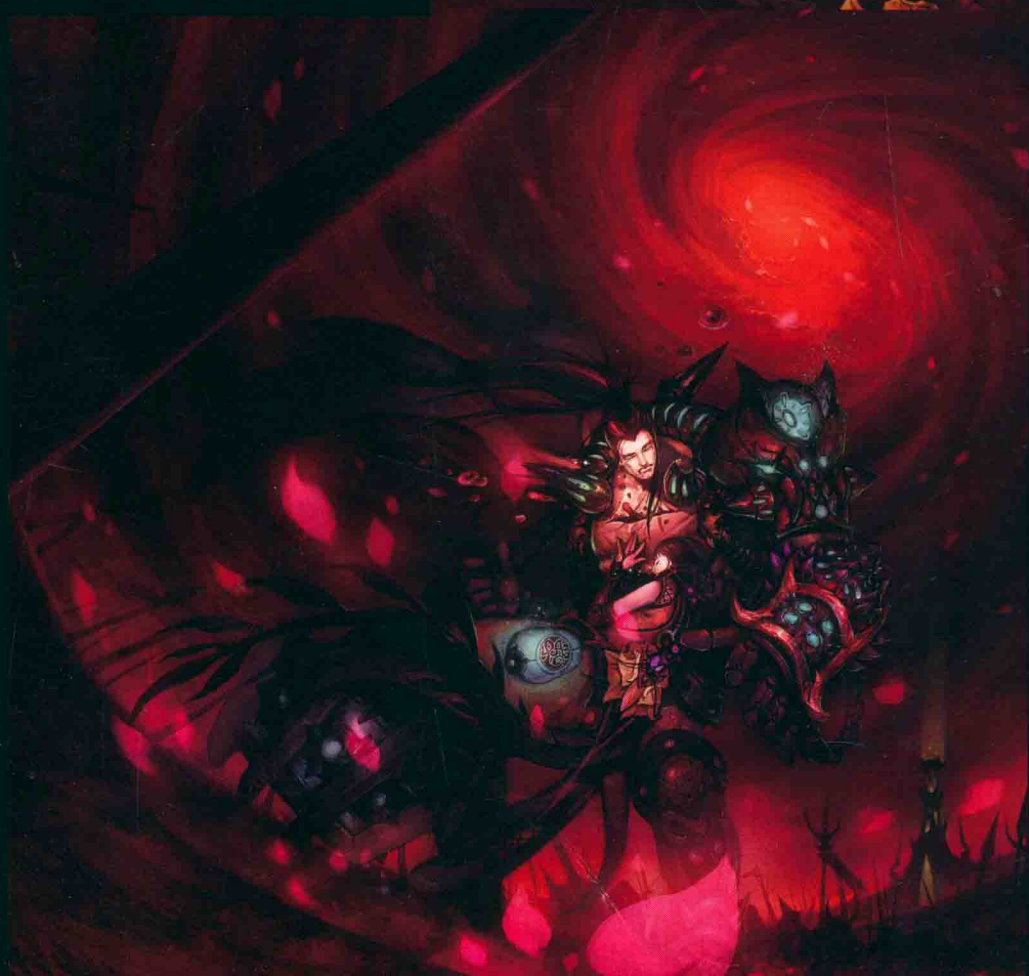
简而言之就是：根据策划的文字描述，展开联想设计绘制出所需要的内容，用画面为后续制作指明方向。





什么是插画?

插画在中国大多被称为插图。它的涵盖领域非常广泛，比如出版物插图、影视与游戏美术、广告插图等都可以称之为插画。



什么是 CG ?

CG 是计算机图形图像的英文单词缩写 (Computer Graphics) , 简称 CG , 所以只要是用计算机处理的图形图像都可以称之为 CG。



插画和游戏原画设计的区别

插画和游戏原画设计之间并没有那么泾渭分明，都是美术大系统中的分支而已，谁又能说一张游戏海报不是插画呢，谁又能说具备一定条件的人物插画不能作为游戏原画设计呢。

只是说游戏原画设计所要求的专业知识更多，而插画涉及的领域更广而已。他们之间并没有那么的严格界线，都是商业美术领域里的小分支而已。



Part 2

游戏动漫设计 的基本方法和流程



“这里我们在讨论游戏动漫设计绘制的问题时，其实是在一个隐性前提下讨论的。这个隐性前提是：我们需要具备一定的美术基础”。

这里我们在讨论游戏动漫设计绘制的问题时，其实是在一个隐性前提下讨论的。这个隐性前提是：我们是需要具备一定的艺术基础。这里的艺术基础主要指：素描基础、色彩基础、三大构成等。恕不在本书中拖沓地讲解艺术基础的学习了。

一 做好充足的准备

绘画工具介绍

1. 铅笔

不管是需要削的铅笔还是自动铅笔都可以，主要是看自己怎么用得顺手。

2. 橡皮

能够擦除错误线条的都可以。

3. 纸张

不要太过于薄即可。

4. 扫描仪

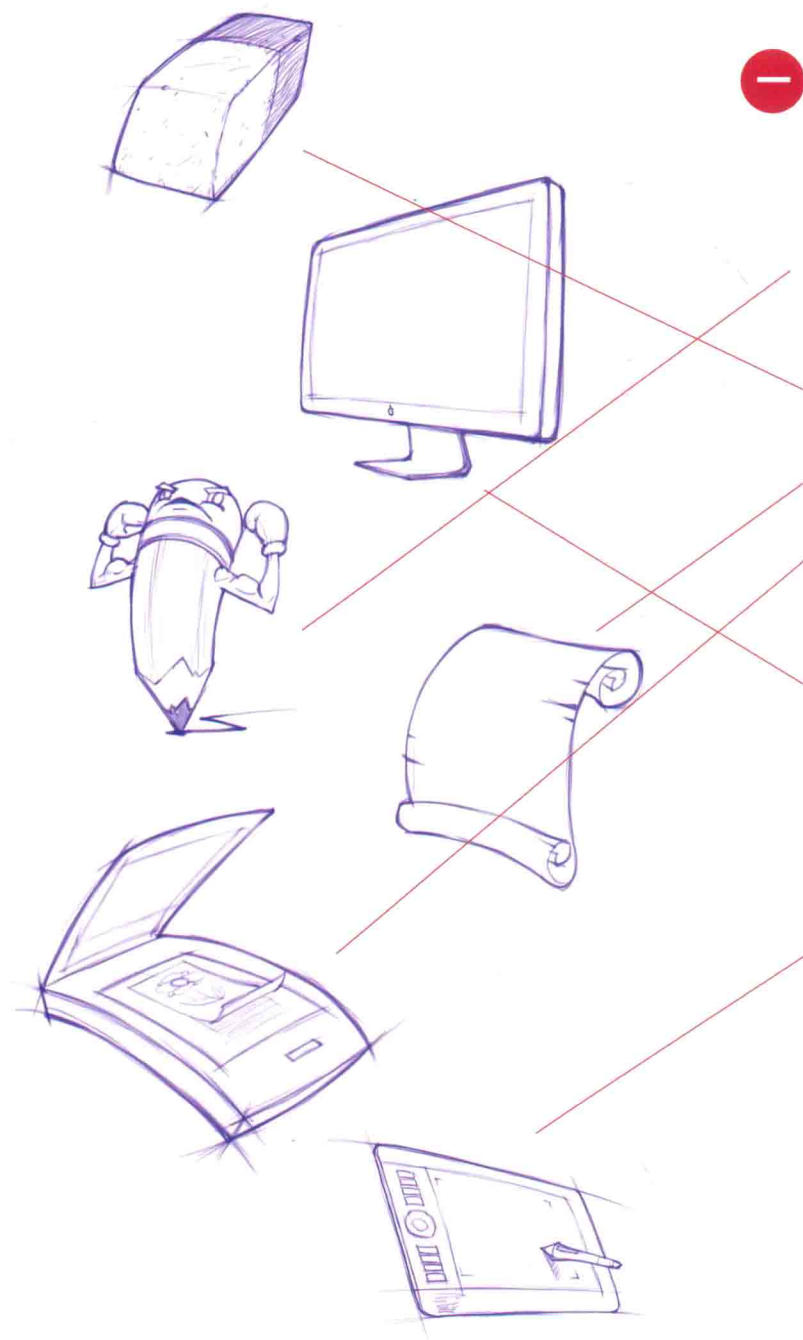
扫描分辨率 (dpi) 能达到 300，幅面大小在 A4 也已经能满足基本使用。

5. 电脑

电脑配置千差万别，不过以现在的电脑配置来看基本都足以满足使用需要。值得多提一点的是可以在显示器上多花点心思，选个好点品牌和型号的，画面色彩的显示会更准确点。

6. 手绘板

我建议是 WACOM 的手绘板，品牌老些，产品技术比较成熟，至于型号嘛，看自己经济能力，高端的型号肯定有更多的体验，但一般的型号肯定也能很好地满足使用。



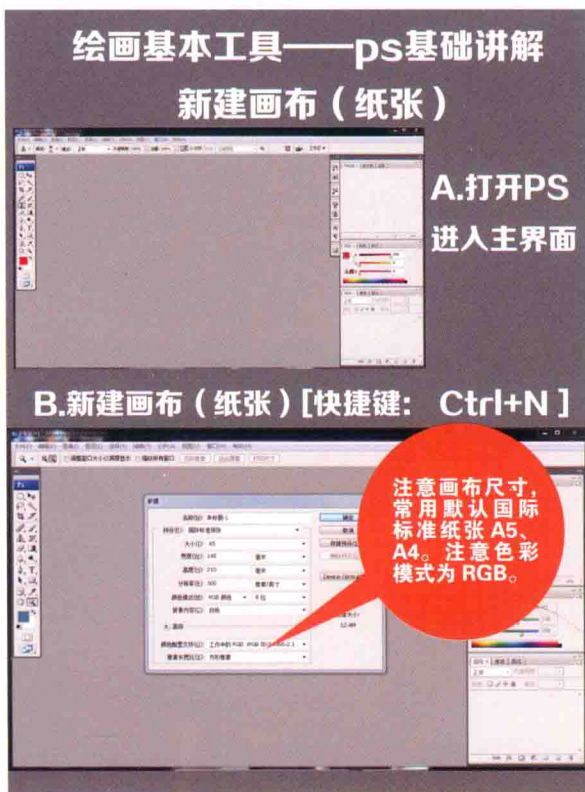
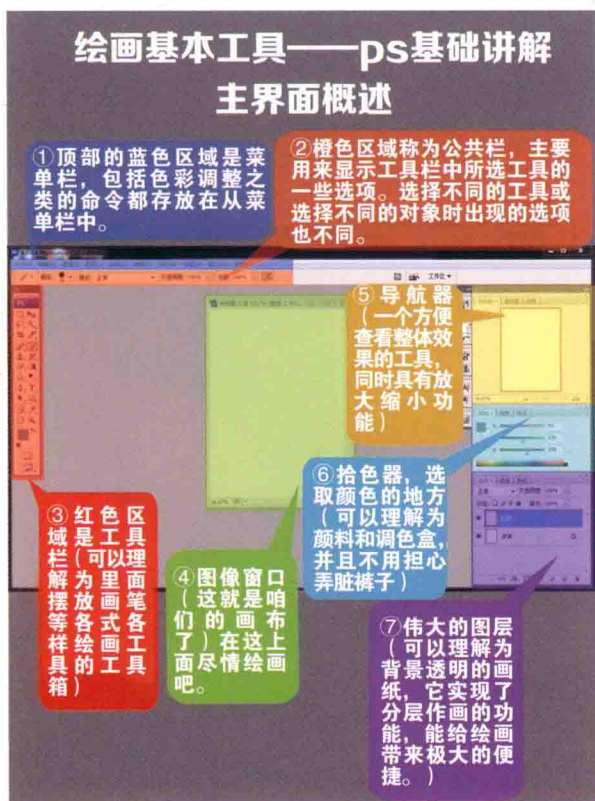
7. 软件

软件也是电脑绘画的一种工具，并不需要去做过于深入的研究，因为我们只需要掌握有关绘画使用到的内容就可以。绘画软件中使用最多的应该是 photoshop 和 painter 了，专业

的人员一般都会用到其中至少一个。除了这些相对庞大点的软件外，也有些更加小巧更加容易上手使用的软件。下面将常用的几个绘画软件做个简单的介绍

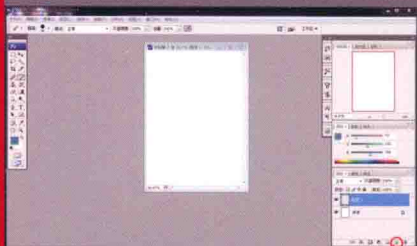
软件名	概述
Adobe Photoshop	图形图像处理的老大级人物，当然也包括电脑绘画，是绝大多数专业 CG 从业者的选择。
Corel Painter	是当今世界上对于天然绘画效果模拟最好的一款绘画软件。
ArtRage	旨在模拟油画绘画软件，其模仿自然绘画的效果也很出色，且更易于上手。
Autodesk Setchbook pro	较新的绘画软件，界面简单，适合草图的绘制。
OpenCanvas	简称 OC，一款极小的绘图软件，便于使用。
Paint Tool SAI	对自然绘画的模拟比较好，特点是绘画线条处理能力比较强大。

初步介绍使用率最高、使用范围最广的软件 photoshop 在绘画中的运用。更深入的运用将随着练习课题不同带出来，这样在运用中讲解更容易被掌握和记住。



绘画基本工具——ps基础讲解

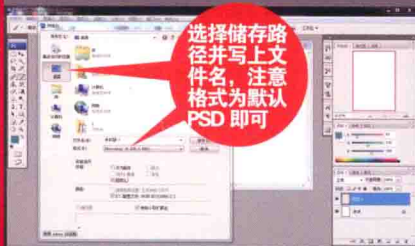
3.得到画布，并新建图层
【快捷键：Ctrl+Shift+N】



一定记得新建图层

绘画基本工具——ps基础讲解

4.立即存储（养成良好做画习惯，勤保存是保护我们绘画成果的唯一方式）
【快捷键：Ctrl+Shift+N】



选择储存路径并写上文件名，注意格式为默认PSD即可

绘画基本工具——ps基础讲解

5.画笔!【快捷键：B】
A.19号笔刷（黑白灰起稿，描绘线稿，刻画细节过度）特点：层次多变



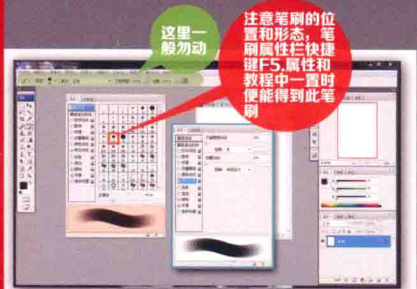
位置和图标

这里一般不动

注意笔刷的位置和形态，笔刷属性栏快捷键F5。

绘画基本工具——ps基础讲解

5.画笔!【快捷键：B】
B.13号笔刷（铺大颜色）特点：对所选色彩表现直接



这里一般勿动

注意笔刷的位置和形态，笔刷属性栏快捷键F5,属性和教程中一置时便能得到此笔刷

绘画基本工具——ps基础讲解

6.橡皮!（擦除工具）【快捷键：E】
橡皮工具的属性控制方式和画笔几乎完全一致，属性调整也在画笔属性中调整



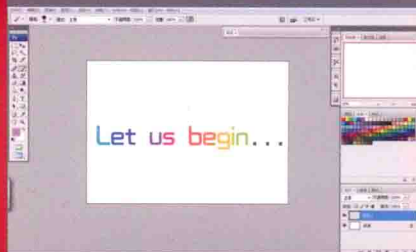
我在这里!

这里一般勿动

注意笔刷的位置和形态，笔刷属性栏快捷键F5,属性和教程中一置时便能得到此笔刷

绘画基本工具——ps基础讲解

7.当我们知道了PS中的画布，画笔，橡皮等画具后，就让我们开始绘画的旅程吧...



除了这些硬件软件等工具，我们还需要具备以下的“工具”

眼 / 脑 / 耳 / 心 / 咖啡



二 灵感的源泉

灵感的获得是非常重要的，如果自己苦苦地闭门造车，往往是很难有优秀的有闪光点的作品出现的。

获取灵感的渠道有哪些呢？

其实重要的是保持一颗好奇心，有善于捕捉有趣事物的眼睛以及善于思考的大脑，那么灵感的源泉就永远不会枯竭……下面给大家介绍最常用的几种获取灵感的途径：

a. 图书和杂志：许多图鉴或者艺术画册中的某一页都可以给你带来灵感，让你产生创作的冲动，新出的杂志等这类随手翻阅的读物也会激发你有新的点子产生，主要是需要你勤快一些，把新奇的想法记录下来。

b. 影视剧作品：这类艺术形式对于你的创作灵感有独特的刺激作用，它更鲜活地展示了内容，让你能够更直观、更真实地感受并捕捉到灵感。

c. 互联网：这个途径是绝大多数朋友寻找、收集、使用资源的地方。善于使用搜索引擎搜索你所需要素材的关键词，可以快速地帮你找到你想要的资源。值得一提的是要将这些海量的素材资源归好类，以便加以利用，尽量避免大海捞针似地查找，浪费时间。

