

国际游戏 场景设计

BACKGROUND
CONCEPT DESIGN

[韩] 金守荣 著



国外专业网站

五星

畅销书推荐



///

0140 42653

TP317.6
11

国际游戏 场景设计

BACKGROUND CONCEPT DESIGN

[韩] 金守荣 著 邱春红、高博 译



TP317.6
11

中国青年出版社

게임 배경 원화 테크니컬 북 (Game concept art Terchnical Guide)

By 김수영 (金守榮, kim soo young)

Copyright :copyright: 2011 by 김수영 (金守榮, kim soo young)

All rights reserved.

Simplified Chinese Copyright :copyright: 2014 by CHINA YOUTH PRESS

Simplified Chinese language edition arranged with SUNG AN DANG PUBLISHING CO.

through Eric Yang Agency Inc.



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由韩国 SUNG AN DANG 出版社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
010-59521012
E-mail: cyplaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

国际游戏场景设计 / (韩) 金守荣著; 邱春红、高博译. — 北京: 中国青年出版社, 2014.2

ISBN 978-7-5153-1018-3

I. ①国 ... II. ①金 ... ②邱 ... ③高 ... III. ①图像处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 031478 号

版权登记号: 01-2013-4877

国际游戏场景设计

BACKGROUND CONCEPT DESIGN

(韩) 金守荣著; 邱春红、高博译

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) 59521188 / 59521189

传真: (010) 59521111

企划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 赵媛媛 冯莹

责任编辑: 易小强 张军

封面设计: 六面体书籍设计 姜懿针苏

印刷: 北京顺诚彩色印刷有限公司

开本: 889×1194 1/16

印张: 17

版次: 2014年4月北京第1版

印次: 2014年4月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5153-1018-3

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

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.lion-media.com.cn

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正品尚准黑简体、方正兰亭黑简体。

前言	02	作者访谈	04
向读者推荐本书	03	本书构成	06

PART

00

了解场景原画设计构成Photoshop

Photoshop软件的开发背景	14
Photoshop各版本的功能发展	15
场景概念艺术的快速发展	16
场景设计的流程	18

Block A

了解Photoshop软件的各项功能

PART

01

了解场景设计中常用的Photoshop软件基本功能

Chapter 01 场景设计中常用的Photoshop软件界面	26
Chapter 02 场景设计中常用的环境设置	32
Chapter 03 设置场景设计中常用的快捷键	36
Chapter 04 设置扫描仪，导入草图	40
Episode 01 订餐服务器	41

PART

02

准备利用Photoshop软件设计场景

Chapter 01 游戏设计开发中的数据管理	44
Chapter 02 准备用于设计场景的画笔	48
Chapter 03 实际操作中分辨率的概念	52
Episode 02 内测第一天	55

PART

03

利用Photoshop软件中的工具设计场景

Chapter 01 了解选择工具的基本功能	58
Chapter 02 利用选择工具表现透视	62
Chapter 03 透视法表现应用1（操作指南）	68
■ 选择工具的应用	69
STEP 01 远景的选择方法	69
STEP 02 中景的选择方法	70
STEP 03 中景图像润饰	71
■ 确认利用选择工具完成的图像效果	72

Chapter 04 透视法表现应用2 (操作指南)	74
■ 利用选择工具为上色做准备	75
STEP 01 使用钢笔工具	75
STEP 02 选择较为复杂的区域	76
■ 放大后上色	78
■ 比较整体操作效果	79
Chapter 05 利用工具箱工具进行图像润饰	82
Chapter 06 利用菜单栏中的图像菜单命令调整图像	88
Chapter 07 利用图层样式润饰图像	96
Chapter 08 利用滤镜润饰图像	108
Episode 03 利用像素绘画的日本设计师	116

Block B

利用Photoshop设计原画

PART

04

场景设计操作指南

Chapter 01 单体建筑设计过程1	120
■ 了解场景原画设计中的操作方法	121
STEP 01 武器店的原画设计	121
STEP 02 在Photoshop软件中为上色进行设置	121
STEP 03 准备上色	122
STEP 04 设置颜色, 并进行简单的上色处理	122
STEP 05 进一步细致上色	122
STEP 06 完成绘制	123
■ 表现为3D效果	123
■ 结合3D操作突出要点	124
■ 最终确认事项	124
Chapter 02 单体建筑设计过程2	126
■ 利用背景色进行原画设计	127
STEP 01 消耗品店的原画设计	127
STEP 02 在Photoshop软件中为上色进行设置	127
STEP 03 设置背景颜色	128
STEP 04 添加阴影	128
STEP 05 表现明亮的部分	129
STEP 06 开始上色	130
STEP 07 在Photoshop软件中整理图像	130
■ 通过3D操作确认最终效果	131
Chapter 03 建筑群的上色过程	134
■ 初级玩家村落概念设计过程	135

STEP 01	决定要进行细节化表现的区域	135
STEP 02	背景山脉的表现方法	135
STEP 03	分离地面与对象	136
STEP 04	设置阴影	136
STEP 05	设置背景颜色	136
STEP 06	开始上色	136
STEP 07	保持色彩平衡	137
STEP 08	表现不同距离感的透视法和上色法	137
STEP 09	完成绘制	138
■	整理初级玩家村落图像并确认最终效果	138
Chapter 04	地下城概念艺术设计过程	140
■	开始设计地下城	141
STEP 01	根据策划书确立原画所需空间	141
STEP 02	绘制重复区域的线描稿	141
STEP 03	开始根据气氛上色	142
STEP 04	参考光源位置和色彩的变化上色	143
STEP 05	完成上色	143
■	创建地下城中的各种小道具	144
STEP 01	对所需道具进行分类并绘制线稿	144
STEP 02	设置背景色	144
STEP 03	为对象上色	145
STEP 04	完成绘制	145
■	设计地下城时需要注意的问题	146
Episode 04	日本单机游戏程序员的日常生活	150

Block C

场景设计实践案例

PART

05

场景概念艺术设计

Chapter 01	可以放大查看背景图片的“世界地图”操作	154
■	通过规划设计地图了解游戏设计	154
■	了解国家地图构成	155
■	应用地图的多种方法	156
■	世界地图*	157
■	地图编辑器	157
■	无缝方式与普通载入画面的区别	158
■	擅长绘制草图有助于设计区域	160
Chapter 02	规划游戏的主要场景——猎场	162
■	了解游戏的猎场策划书	162
■	猎场构成设计	163

■ 比较原始数据与最终效果	165
■ 游戏客户端与场景概念艺术的比较研讨	167
Chapter 03 村落的场景概念艺术构成方法	168
■ 设计相邻的村落	168
■ 村落策划书及设计过程	169
■ 装饰具有故事情节的村落	170
■ 起到城堡作用的前哨基地	172
■ 村落对于一个地区的意义	173
Chapter 04 在线游戏的中心——“城堡”	176
■ 了解策划书并开始设计城堡场景概念原画	176
■ 完成具体的场景概念意象板	178
■ 开始设计城堡	178
■ 进行更加细致深入的操作	179
■ 表现城堡特征	181
■ 通过游戏画面及地图编辑器确认城堡设计效果	184
■ 添加各类商店以丰富画面效果	185
■ 综合整理图像	186
Chapter 05 了解地下城并进行绘制	188
■ 了解场景策划中的“花朵地下城”构成	188
■ 具体考察地下城策划书	189
■ 开始地下城概念原画设计	190
■ 地下城概念原画	190
■ 确认地下城设计效果	191
Chapter 06 设计制作饶有趣味的载入画面	194
■ 草绘及具体的图像化操作	195
■ 完成与整理	197
Episode 05 作者推荐的两位日本设计师	198

PART

06

原画作品赏析

Chapter 01 场景概念原画作品赏析草绘篇	202
Chapter 02 场景概念原画作品赏析上色篇	248

0140 42653

TP317.6
11

国际游戏 场景设计

BACKGROUND CONCEPT DESIGN

[韩] 金守荣 著

邱春红、高博 译



北航

C1729025

TP317.6
11

前言



本书尽可能略去了较深层次的游戏开发过程，将主要内容定位于设计开发人员必须熟记于心的基本知识，并采用更易于学习的简单、直观的结构，分三个部分帮助读者理解并掌握场景设计的方法与流程。

BLOCK A 掌握Photoshop软件的各项功能

Part 01~Part 03介绍了Photoshop软件中常用的基本命令及工具。这部分通过轻松简单的范例对Photoshop软件的各项功能进行了深入浅出的讲解，即便你从未接触过该软件也可以毫无障碍地学习。而中级水平以上的读者或者是曾经学习过但又有些生疏的读者，则可以利用本书来补充、完善自己的知识结构。

BLOCK B 利用Photoshop软件绘制原画

Part 04开始正式讲解游戏场景的绘制，具体介绍了游戏场景原画中各个基本部分的绘制方法。在实际操作中，每个人习惯使用的上色方法可能各有不同，但本书介绍的是作者从多年实际创作经验中总结出的他认为最简单的方法，并通过分步骤的方式讲解具体的操作过程及相关工具的选项设置。希望读者可以一边跟随书中步骤进行操作，一边与自己绘制的效果进行比较，相信读者一定会大有所获。

BLOCK C 感受设计一线的创作

Part 05~Part 06介绍了游戏场景中各种常见要素的绘制方法，包括田野、村落、城堡、地下城等，不仅整理了作者在与设计一线的工作人员共同创作中所积累的技巧，而且还展示了作者10余年间在中、日、韩三国创作的部分作品，希望能给各位读者提供更多参考。Part 05主要围绕理论进行讲解，主要目的是为了让读者对设计制作流程有全局性的了解，而Part 06则以作者所创作的作品为例进行讲解，让读者能够即刻将所学理论应用到实际创作中。

不论您是正在游戏场景设计一线潜心创作的开发人员，还是想要成为场景概念原画设计师的预备军，都希望本书能够对您有所助益。

向读者推荐本书



网络游戏开发者

“场景是一门学问。”场景的设计是一个不断重复的过程，贯穿于整个游戏开发项目的始终。设计网络游戏场景这项工作并没有“完成”这一概念，如果不能将其视为一种享受，那么将很容易半途而废。我投身到游戏领域已经有10年了，其间参与制作过无数高仿真单机游戏、一款成人网络游戏，以及两款休闲RPG游戏。设计游戏场景，尤其是设计网络游戏原画，与绘制某个具体的对象或是单纯地表现自己的绘画技法相比，可以说有着天壤之别。只有亲身实践并不断从实践中总结技巧，才有可能成为一名出色的场景原画设计师。“场景是一门学问。”这句话是这些年我在游戏设计开发工作中总结出来的最重要的心得体会。游戏场景分为很多类，本书定位于网络游戏场景原画，专为想要迈进这一领域和想要在这一领域有深入发展的读者而编写。通过本书，读者可以了解实际设计工作中常用的设计开发流程，并学习相关的技术知识。

想成为游戏从业者的读者

“图形图像的终点是游戏开发的起点。”场景概念原画设计师的职责与插画师或画家是截然不同的。在游戏设计开发中，如果你只将重点放在绘画上，反而会给一同工作的其他开发人员带来很多不必要的麻烦。

有些图形图像设计师会认为“已经交付了游戏中需要的所有图形图像数据，我的任务也就完成了”，但这未免言之过早。实际上甚至可以说，从正式进入游戏设计的那一刻开始，图形图像工作才真正开始。场景中一草一木是否对游戏进程有所妨碍，数据容量是否过大，空间设置是否合理，角色形象与整体气氛是否协调……对这些反馈问题，图形图像设计师必须一一予以解决。但是，认为只要完成图形图像绘制，其他事情就完全与自己无关了的设计师也不在少数，而且越是新入门的设计师，这种倾向越为明显。游戏不是由团队负责人或者项目经理完成的，它需要每一名参与其中的设计人员都站在游戏玩家的立场，不断追求更加完美的效果，这样才可以真正称之为专业。

场景概念原画设计师

“一本可以即学即用的书。”一般来说，场景设计费用占游戏设计全部开发费用的1/4左右。若角色形象设计制作费占1/7，则其比重已经很高了。最近，MMORPG游戏领域的竞争日益激烈，人们对场景设计的关注度也相应提高，但令人遗憾的是，场景设计方面的相关书籍却难得一见。

我根据这些年来所积累的一线设计经验，以编写“一本可以即学即用的书”为目标开始提笔。本书收录了相当丰富的内容，对于那些正在准备个人作品的准场景概念原画设计师来说，他们可以通过本书轻松了解业内的常规工作流程，以便完成更高水准、更高品质的作品；而对于那些目前正在从事创作的原画设计师来说，他们则可以通过本书集中了解业内丰富多样的技巧与方法。



作者访谈



请问您编写这本书的契机是什么？

我之前在日本工作的时候，能够接触到很多与场景相关的书籍。日本有一家叫作BOOKOFF的专业二手书店，在那里以非常低廉的价格就能买到很多特别有参考价值的书籍，我在绘制地下城、田野等场景的时候经常会参考这些书中的内容。当时我通过每年推出的介绍各种单机游戏的书籍，特别是介绍《最终幻想》系列、《圣剑传说》系列、《传说》系列等专业游戏的书籍，获取了很多信息，这些信息都对我设计开发游戏有相当大的帮助。

当我回到韩国加入到本国的网络游戏开发公司之后，所感觉到的韩国与日本最大的差距就在于与场景有关的专业书籍严重匮乏。虽然也可以以较为昂贵的价格从国外购买，但不管怎样，还是不像在日本时那么方便。

韩国的图书大多注重讲解软件的功能与命令，很难找到设计师的作品集，特别是原画领域，想要找到一本作品集更是难上加难。这期间我接触到一套关于日本草薙剑的系列图书，其内容非常有趣，我也通过这套书了解了很多知识。这套书专门介绍了日本的专业场景设计公司，据说现在已经出到第五辑了。我看这套书的时候就在想，如果韩国也能有这种类型的书就好了。

您觉得游戏开发人员能从本书中学到些什么？

我本人以前在京都工艺纤维大学（Kyoto Institute of Technology）读研究生时学的是设计专业，在面临毕业的那段时间，和大家一样，我也总是在想：“是继续留在学校呢？还是开始走入社会呢？”非常矛盾。在当时来说，学习设计很少会接触到与游戏相关的信息，可是我却想着如果要走入社会开始工作，一定要去与游戏相关的公司挑战一下。因此我在自己的个人作品集加入了各个领域的设计作品，其中不可避免地涵盖了很多游戏设计开发基本不会涉及的内容，结果比起要应聘游戏设计师，给人的感觉更像是要应聘图形图像设计师。虽然历经曲折最终在日本一家公司找到工作，但是现在回想起来，并不是因为我的个人作品足够出色，而是因为当时的面试官觉得我对那份工作充满了热情。

我想，在韩国一定也有很多将来想要从事游戏开发的学生，他们都希望能有一本具有设计一线实战感觉的专业书籍。因此，虽然深知自身仍有许多不足，但我仍想将自己10年间在各个领域学习、感受、积累的技法与极具设计现场感的内容整理成书，希望能够帮助想要从事游戏设计开发的学生找准方向，帮助工作在设计一线的开发人员了解其他设计领域的知识，并且希望本书能够对想要深入学习场景、致力于成为艺术总监的开发人员有所帮助。在这本书中，我尽可能安排了足够多的可以在工作中直接应用或作为参考的内容和创意。希望读者可以将本书视为一位好友，在设计工作中常常拿出翻看。

您认为场景设计师所应具备的基本知识都有哪些呢？

如果想要学习游戏的场景设计，建议大家多翻看一些与中世纪欧洲建筑相关的书籍。结合我自己的经验，我认为场景设计师大致可以分为两大类，一类是作品中较大一部分都利用写实纹理或写实照片进行合成的设计师，另一类则是坚持纯创作的设计师。不过，想要将这两种类型融合到一起却并非易事。

如果融入写实照片，得到的通常是写实幻想风格，很难表现出轻松自然的感觉。反之亦然。就我自己的情况来说，我曾经参考了很多介绍欧洲建筑的讲座以及相关建筑学书籍。我认为，这其中也涵盖了建筑中所用到的透视图法。

从设计层面来说，必须要掌握色彩这一最基本的设计知识。哪种颜色与哪种颜色相结合能够起到强调作用？效果是否协调？这些问题都可以从研究设计的书籍中找到答案。大家可以经常去书店翻看一些相关书籍，这样一定会对自己的设计大有裨益。

但最为重要的，我认为是素描的水平。虽然很多人认为在绘制风景或者场景时，素描的水平并不重要，但是实际情况却并非如此。材质感觉与光的效果表现，都要建立在一定的素描水平基础之上。

最后一点，就是希望大家能够培养自己的国际触觉。最近两三年间，韩国上市并盈利的游戏公司屈指可数，90%以上的公司都是依靠在海外获得的收入继续发展。这与韩国潮流日益成为世界潮流不无关系，但需要注意的是，每个国家的玩家所喜爱并接受的风格有着很大不同，因此一定要把握不同国家的游戏开发趋势。



您认为成为一名游戏艺术总监都需要哪些条件呢？

我认为需要的就是“个人魅力”。这绝对不是在自夸我是一个具有个人魅力的人。我所说的个人魅力是指，能够将一个相同的对象表现为各种完全不同的效果的能力。换句话说，就是能够在其他游戏中找到相似对象，加入独创性元素，整合为一个具有全新感觉的对象的能力。从事这个行业以来，不，应该说是出生以来，我接触过无数很有能力的前辈或后辈，但遗憾的是，并不是每一位有能力的人最终都能站在较高的位置，或者成为艺术总监。

单就设计作品来说，有很多作品都是非常出色的，让人觉得无法超越。但是，在游戏设计开发领域，并不是靠一个人的优秀作品就能够获得最终的成功。因此，我们要多去接触各种不同的领域，如角色形象、动画、特效、场景、3D等，积累多方面的经验和技巧。

假设有一位设计师，他的作品非常出色，某一天他被任命为了艺术总监。那么接下来他要做什么呢？这个人到3D场景团队或者角色形象团队又能够设计出什么呢？

“使用的多边形太多了”，“这个设计在现实中根本无法实现”，“引擎与联动有问题”……如果遇到了这些问题，而你却束手无策，那么你不是一名合格的艺术总监。

我要再次强调一下，一定要创造出属于自己的“个人魅力”。除此之外，要让自己的知识比专业软件工程师更全面，比其他任何人都更了解整套流程，并且要兼备流程管理能力与人力资源管理能力。

您希望本书能为读者带来些什么呢？

主要有两点。

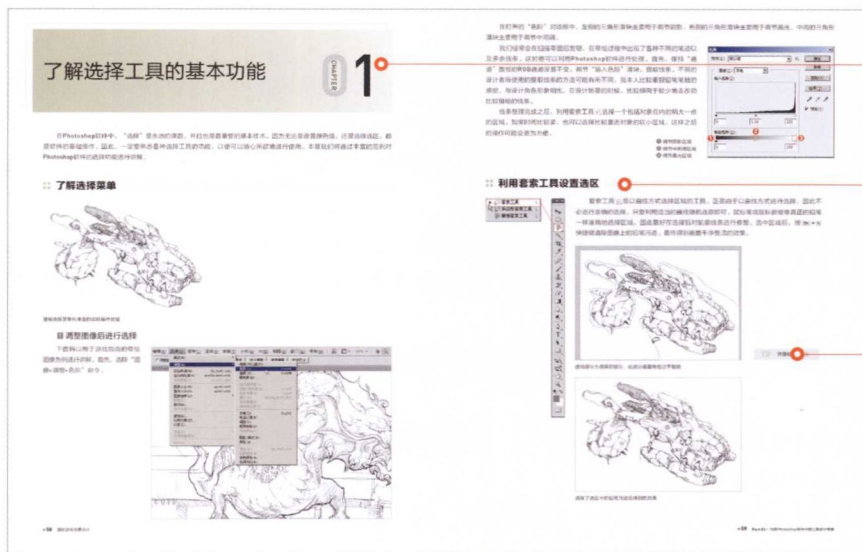
第一，希望本书能够让准备从事场景设计的人了解行业目前的需要，让他们能够获得更加准确、清晰的信息。我想要告诉他们的是，除了能够在专业学校学到知识，通过专业书籍也能够补充很多信息。希望他们能通过本书了解设计一线正在兴起的设计潮流，让他们可以产生“如果是我，我会这样设计”，或者“原来可以这样设计啊，我也试试看”等诸如此类的思考。

本书通过大家最常接触的Photoshop软件进行设计制作，从最为基础的知识进行讲解，然后带领读者进行实际创作，让读者能够熟练掌握各种各样的设计工具，特别是在Part 05~Part 06中，以实际的作品为例进行讲解，帮助读者巩固所学的理论知识，并且让读者可以直接应用不同项目中出现的作品，提高自身的设计水平。

第二，希望书中的作品能够为活跃在设计一线的设计师提供一些参考。就像在我个人提供最多参考的草薙剑系列书籍中，经常会提供一些可以作为应用参考的素描，将其与自己的创意进行融合，或将其变形、组合，就可以创作出全新的作品。总之，希望本书能够帮助读者将自己的创意变为现实。



本书分为3篇，由7个部分构成。其对操作过程进行了细致的讲解，使得初学者也可以轻松地学习，每部分的结束部分附有作者的亲身经历或技巧。另外，在每章的最后还收录了相关作品集，以帮助培养读者的游戏原画感觉。



章标题与引言

简单说明每章将要学习的主要内容

注意事项

列出了在学习该部分内容时有可能会遇到的问题及常犯的错误

Tip

列出了正文的补充内容以及需要掌握的核心内容

跟随范例操作

这是直接应用范例进行熟悉的过程，基本的构成形式为跟随范例步骤进行操作

操作过程

按照操作顺序列出效果图，使读者可以对范例一目了然



Episode

列出了重要的技法，主要包括希望读者可以掌握的小技巧，以及作者丰富的实战经验



草图

列出了可以应用于设计中的草图



上色

列出了对草图上色后的效果



前言	02	作者访谈	04
向读者推荐本书	03	本书构成	06

PART

00

了解场景原画设计构成Photoshop

Photoshop软件的开发背景	14
Photoshop各版本的功能发展	15
场景概念艺术的快速发展	16
场景设计的流程	18

Block A

了解Photoshop软件的各项功能

PART

01

了解场景设计中常用的Photoshop软件基本功能

Chapter 01 场景设计中常用的Photoshop软件界面	26
Chapter 02 场景设计中常用的环境设置	32
Chapter 03 设置场景设计中常用的快捷键	36
Chapter 04 设置扫描仪，导入草图	40
Episode 01 订餐服务器	41

PART

02

准备利用Photoshop软件设计场景

Chapter 01 游戏设计开发中的数据管理	44
Chapter 02 准备用于设计场景的画笔	48
Chapter 03 实际操作中分辨率的概念	52
Episode 02 内测第一天	55

PART

03

利用Photoshop软件中的工具设计场景

Chapter 01 了解选择工具的基本功能	58
Chapter 02 利用选择工具表现透视	62
Chapter 03 透视法表现应用1（操作指南）	68
■ 选择工具的应用	69
STEP 01 远景的选择方法	69
STEP 02 中景的选择方法	70
STEP 03 中景图像润饰	71
■ 确认利用选择工具完成的图像效果	72

Chapter 04 透视法表现应用2 (操作指南)	74
■ 利用选择工具为上色做准备	75
STEP 01 使用钢笔工具	75
STEP 02 选择较为复杂的区域	76
■ 放大后上色	78
■ 比较整体操作效果	79
Chapter 05 利用工具箱工具进行图像润饰	82
Chapter 06 利用菜单栏中的图像菜单命令调整图像	88
Chapter 07 利用图层样式润饰图像	96
Chapter 08 利用滤镜润饰图像	108
Episode 03 利用像素绘画的日本设计师	116

Block B

利用Photoshop设计原画

PART

04

场景设计操作指南

Chapter 01 单体建筑设计过程1	120
■ 了解场景原画设计中的操作方法	121
STEP 01 武器店的原画设计	121
STEP 02 在Photoshop软件中为上色进行设置	121
STEP 03 准备上色	122
STEP 04 设置颜色, 并进行简单的上色处理	122
STEP 05 进一步细致上色	122
STEP 06 完成绘制	123
■ 表现为3D效果	123
■ 结合3D操作突出要点	124
■ 最终确认事项	124
Chapter 02 单体建筑设计过程2	126
■ 利用背景色进行原画设计	127
STEP 01 消耗品店的原画设计	127
STEP 02 在Photoshop软件中为上色进行设置	127
STEP 03 设置背景颜色	128
STEP 04 添加阴影	128
STEP 05 表现明亮的部分	129
STEP 06 开始上色	130
STEP 07 在Photoshop软件中整理图像	130
■ 通过3D操作确认最终效果	131
Chapter 03 建筑群的上色过程	134
■ 初级玩家村落概念设计过程	135

STEP 01 决定要进行细节化表现的区域	135
STEP 02 背景山脉的表现方法	135
STEP 03 分离地面与对象	136
STEP 04 设置阴影	136
STEP 05 设置背景颜色	136
STEP 06 开始上色	136
STEP 07 保持色彩平衡	137
STEP 08 表现不同距离感的透视法和上色法	137
STEP 09 完成绘制	138
■ 整理初级玩家村落图像并确认最终效果	138
Chapter 04 地下城概念艺术设计过程	140
■ 开始设计地下城	141
STEP 01 根据策划书确立原画所需空间	141
STEP 02 绘制重复区域的线描稿	141
STEP 03 开始根据气氛上色	142
STEP 04 参考光源位置和色彩的变化上色	143
STEP 05 完成上色	143
■ 创建地下城中的各种小道具	144
STEP 01 对所需道具进行分类并绘制线稿	144
STEP 02 设置背景色	144
STEP 03 为对象上色	145
STEP 04 完成绘制	145
■ 设计地下城时需要注意的问题	146
Episode 04 日本单机游戏程序员的日常生活	150

Block C

场景设计实践案例

PART

05

场景概念艺术设计

Chapter 01 可以放大查看背景图片的“世界地图”操作	154
■ 通过规划设计地图了解游戏设计	154
■ 了解国家地图构成	155
■ 应用地图的多种方法	156
■ 世界地图*	157
■ 地图编辑器	157
■ 无缝方式与普通载入画面的区别	158
■ 擅长绘制草图有助于设计区域	160
Chapter 02 规划游戏的主要场景——猎场	162
■ 了解游戏的猎场策划书	162
■ 猎场构成设计	163