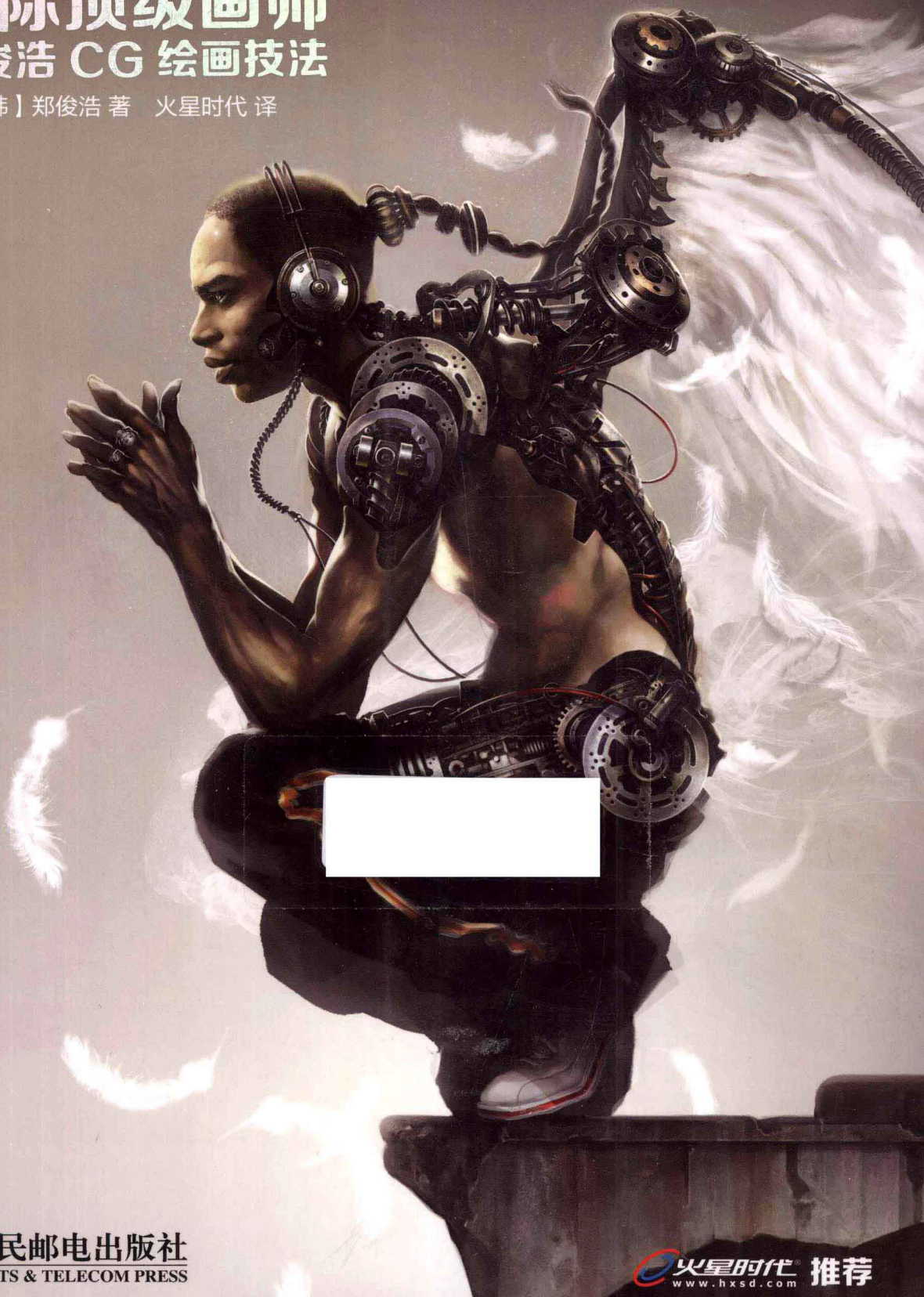


VIELBooks
비엘북스

JUNOGRAPHY

国际顶级画师 郑俊浩 CG 绘画技法

【韩】郑俊浩 著 火星时代 译



VIELBooks
비엘북스

JUNOGRAPHY
国际顶级画师
郑俊浩 CG 绘画技法

【韩】郑俊浩 著 火星时代 译

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

JUNOGRAPHY : 国际顶级画师郑俊浩CG绘画技法 /
(韩) 郑俊浩著 ; 火星时代译. — 北京 : 人民邮电出版
社, 2013. 8
ISBN 978-7-115-31814-5

I. ①J… II. ①郑… ②火… 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089805号

版 权 声 明

JUNOGRAPHY © 2010 by JUNO-Jeong

All rights reserved.

Translation rights arranged with VIEL Books.

through Shinwon Agency Co., Korea.

Simplified Chinese Translation Copyright ©2013 by Posts & Telecom Press.

内 容 提 要

本书汇总了郑俊浩 1998 年~2010 年所有插画创作, 共有 280 多幅作品, 包含未公开的 50 多幅插画。

此外, 本书还有专门篇幅, 完整解说了他最新的创作作品《电子天使 16 (Electronic Angel 16) 》, 从概念选题、绘制计划、架构版面配置与动线、人体的表现、数位绘图的笔刷属性、作者特别的“郑俊浩铅笔笔触 (Juno's Pencil Stroke)”、色彩计划、描绘过程、编修色调与明暗度, 直到最后阶段的细节微调, 都有非常详细的解说。

不论是插画师、美工、相关专业学生, 还是单纯的郑俊浩的个人粉丝, 都可以通过这本收录了郑俊浩十余年插画作品的个人创作集, 精进个人技巧, 体会国际顶级插画师的创作之路。

-
- ◆ 著 [韩] 郑俊浩
 - 译 火星时代
 - 责任编辑 王雅倩
 - 责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
 - 邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 24.5
 - 字数: 811 千字 2013 年 8 月第 1 版
 - 印数: 1-2 500 册 2013 年 8 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2012-7670 号

定价: 148.00 元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

VIELBooks
비엘북스

JUNOGRAPHY
国际顶级画师
郑俊浩 CG 绘画技法

【韩】郑俊浩 著 火星时代 译

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

作者简介



郑俊浩

插画师郑俊浩，如果略过《天堂2 (Lineage 2)》不提，介绍这个人将会变得相当困难。在角色设计以日本风为主流的当代趋势里，他结合东西方的角色设计与插画风格，赢得了广大爱好者的认可和欢迎。

郑俊浩因大元动画公司(株)的新人漫画家大奖而踏进漫画界，通过《N4》电子杂志上连载的《EARTHPER》，成为小有名气的漫画家并活跃一时，又因Gleam Soft的《Soul Slayers》与动画界结缘。

他参与了使其得以家喻户晓的《天堂2》的初期开发工作，并制作了大部分的角色设计与行销用的插画。他曾在重力(Gravity)公司(株)的

游戏开发研究工作室、NHN公司(株)游戏制作中心的VG(Visual Group)担任视觉总监，目前在NPLUTO公司担任视觉团队主管。

2009年，他根据自己在制作角色插画的过程中总结出来的知识及技术，执笔并编写成《郑俊浩的视觉插画创作笔记》(程安堂出版)一书，在绘画插画领域广受好评，中国、日本等地也先后出版。

他以只要一拿起笔，就会花费很长的时间聚精会神地绘图而闻名；他以杂乱的基本功为基础，为了完美的作品而不断地努力；他是韩国优秀的游戏插画师，在日本与中国也是深受肯定的国际级创作者。

- 1993 获得大元动画选拔赛“少年冠军新人漫画奖”
- 1995 汉城大学视觉设计专业
- 1995 获得国展“动画插画选拔奖”
- 1997 在韩国国防部和政训公报部创作漫画
- 1998 获得大元动画选拔赛“少年冠军新人漫画奖”
- 1998 在《N4》电子杂志上连载全彩数字漫画《EARTHPER》
- 1998 担任Gleam soft PC游戏《Soul Slayers 2》的角色设计 / 插画设计
- 1999 担任Amuse World“EZ2DJ”系列游戏的背景动画设计
- 1999 参与C.C.R的“大师项目(MAESTRO Project)”
(现“RF Online”的前身)
- 2000 制作e-sofnet MMO的“N-AGE”宣传插画 角色设计 / 插画设计
- 2001 参加首尔数字插画拍卖展示会
- 2003 担任NC Soft的PC平台MMORPG《天堂2》的角色制作组长(1999-2005)
(角色设计/制作/宣传海报插画)
- 2005 加入重力(GARVITY)“游戏开发研究工作室”
(CDS)担任总监(总组长)
- 2006 圣公会大学信息传媒专业的“概念艺术”讲师
- 2006 (日本)《NIS》、《龙骑士之歌》角色设计 / 宣传海报插画
- 2007 担任NHN游戏制作中心、视觉开发团队(VG)主管
*2008年就职于游戏制作中心“NPLUTO”分公司
- 2009 出版《郑俊浩的视觉插画创作笔记》
- 2010 制作PC平台MMRPG《不灭Online》宣传用插画
(Ndoors)
- 2010 担任PC平台《幽灵斗士(GHOST FIGHTER)》的角色设计/插画/UI(阳光公园Sunnypark)

前言

这本书收集了我从20世纪90年代中后期到2010年下半年这十余年间所有插画制作的个人作品。

为了出版画集，我收集并整理了在这期间所创作的画作以及收集过的资料。在这个过程中，我看到了我在创作中的成长与进步，同时，也发现了与过去相比相对停滞的部分。这个过程对我来说是非常有意义的。

在我个人的“商业插画”与“游戏插画”方面，从第一次绘画的那一刻开始到现在为止，我经历了各种不同的作画阶段，心里也曾有过不同的领悟与体会。身为一位游戏开发者，正因为拥有了各种不同的经验与经历，才会有所成长。虽然也曾苦恼在谈论画作的深度问题上尚言之过早的此时是否适合出版作品集，但考虑到欲谋求自身的发展而想有系统、有脉络地学习的各位读者，我本着一颗分享自己作品和经验的心意，出版了这本书。

对于绘画者来说，无论是创作单纯的美术作品还是商业插画，无论具有怎样的画风、使用什么样的工具，都能感受到“创作”的致命魅力和与其相伴的成长的压力。通过第一次的作品整理和经验分享，我希望能与对游戏插画怀抱梦想的人们或享受插画的读者，以及纯粹想接触各类艺术的个人，进行更宽广、更有深度的联系及沟通。

我要向以下的各位表达我的感激之情，由于他们的大力支持和贡献，这本书才得以完成。再一次终身感谢 Vielbook 的代表金钟元先生，以及尹英赉室长给予我的信赖与支持；既是竞争对手，同时也是我的好朋友的炯泰，感谢他20多年来的陪伴。感谢我的父母和尹京，还有我珍爱的同事们，感谢他们一直以来的关怀和支持。谢谢你们。

作者简介	2
前言	3

第一部分 作品整理与创作经验分享

JUNO' s Illustration Work Collections & Sharing Experience

目 录

8	《幽灵斗士》 Ghost Fighter
22	《不灭online》 The Immortal Online
30	《天堂2》日本上市5周年庆插图系列 5th Years Anniversary of LINEAGE 2
40	《战乱之声》 Call of Chaos
44	《最后的反叛》 Last Rebellion for PS3
49	《神谕之战》 Runes Of Magic
50	《龙骑士的咏叹调》 Dragoneer' s Aria for PSP
78	《美人鱼的传说》 Mermaid Saga
88	《西部海域编年史》 Ursula K. Le Guin
92	《片段中的高超想象力》 High Imagination of Your Sequence
96	《零维》 Dimension Zero
98	《Photoshop/Painter插画绘制技法》封面插图 Juno' s Digital illustration tutorial to Painter & Photoshop
100	《美丽世界》 N-AGE : Reverse
113	《苹果共和国》 Republic of Apple
114	《对决》 Versus-Image Work of Preproduction
116	《VR战士4》 Virtual Finhter
118	《铁拳5》 TEKKEN 5
120	《RF online》 MAESTRO Preproduction RF Oline-Image Work of MMO Game Project
123	《结论》 Conclusion
124	《天堂2：编年史》第二代种族图片作品 LINEAGE 2-2nd Generation of The Race Image Work
138	《天堂2：编年史3》海报 LINEAGE 2 : Chronicle 3-Poster

141	第三贝斯手系列个人作品 3rd BASS Force-Private Work
154	《巨型都市》 MEGA CITY 909
156	《普利尼》 PRINNY-Image Work
158	《化装计划》 Project Incognito
161	《燕侠传说》 SKT
174	《交叉调整》 Cross Tuning-3rd BASS
178	《Comickers》杂志主题工作 Theme Work for COMICKERS
184	《Icon》杂志纪念 Icon Anniversary
188	《天堂2》海报及插图 LINEAGE 2-Poster & Illustration
212	《天堂2: 光彩盛年》 LINEAGE 2: Age of Splendor
222	复古材料个人作品 THE RETRO MATERIAL PROJECT-Private Work
232	《地球人》 EARTHPER-Comic Work for Webmagazine N4
255	私人工作 Private Work
266	《EZ2DJ》第二代角色设计 EZ2DJ-2nd Generation of The Race Image Work
272	《ELLEM》漫画 ELLEM-Prize Winning in The Comic Art Contest,1998
278	黑白画线稿集 The Line Work Collection
284	《LATSUW》漫画作品集 LATSUW

第二部分 特殊指导 数码插画的制作过程

Special Tutorial-Making Process of Digital Illustration

292	概念 Concept
293	素材的选择与主题的理解 > 软件处理 (蕴含 喻义 > 赋予动机)
294	思路的整理与内容的决定
296	绘制计划 Drawing Plan
297	图案设计与动线构成
298	流向的设定
300	辅助动线 (引导动线) 的设定
301	人物的动线
310	设计的具体化
310	人体的表现 (人体的动势和肌肉)
314	脸的表现

- 316 黄种人的人物特性
- 316 白种人的人物特性
- 317 黑种人的人物特性
- 320 另一张面孔：手与脚
- 324 目标设计
- 326 具体人物设计的设定图

329 草绘

Drawing

- 330 绘图地完成
- 333 笔刷的属性
- 334 郑俊浩的铅笔笔触
 - 334 硬笔边线
 - 334 画笔笔尖形状 (Brush Tip Shape)
 - 334 动态形状 (Shape Dynamics)
 - 335 纹理 (Texture)
 - 335 其他动态
- 336 多条笔触线 (4条)
- 338 G脏化铅笔笔触

339 上色

Painting

- 340 色彩规划
 - 341 开始
 - 342 人物的基本颜色
 - 343 基础明暗区分和材质区分
- 344 光的设置 (设定光线+环境因素)
- 349 上色要领：面的分割和混合——绘画风格分类的重要因素
 - 349 感压方式的数字化设备应用要领
 - 349 擦拭
 - 350 旋转
 - 350 印压
 - 351 倾斜

355 细节绘制

Painting Process

- 356 描绘的过程
 - 358 添加动态色彩 (Color Dynamics) 选项
- 360 头发的描绘
 - 362 风化纹理刷的制作
- 363 机械部分的处理 (上半身)
- 365 机械部分的处理 (下半身)
- 366 翅膀的绘制
 - 368 纹理毛刷的制作

370 深入图像细节绘制

Image Mastering Process

- 371 色调和明暗度的调整
 - 372 色调的调整
 - 374 明暗度的调整
- 376 使用图层 (Layers) 混合模式 (Blending) 添加明暗度和色调
 - 378 使用覆盖或强光等属性添加亮区
 - 378 使用正片叠底等属性添加暗区
 - 379 使用变暗或变亮等属性添加色调
- 380 纹理作业
 - 381 材质贴图原始码的制作
- 384 使用笔刷之后的画布纹理效果
 - 384 粒子刷的设置
 - 386 帆布划痕
 - 388 烟雾效果

第一部分
作品整理与创作经验分享

JUNO' s Illustration Work Collections & Sharing
Experience



《幽灵斗士》

《幽灵斗士》网址



评论

《幽灵斗士 (Ghost Fighter)》是中国盛大集团的开发工作室所开发的《鬼吹灯》的全球本地版本的名字。

韩国的某游戏将传统的街机游戏做为基础，将武打游戏和网络咨询结合在一起取得成功以后，很多开发商也想试图用最低的预算制作出高质量的武打类RPG。但本人觉得，这是在盲目跟从成功的游戏，做出的游戏也像个二流的游戏，所以我为此犹豫了很长时间。

但是拜托我的人，“Sunny Park (阳光公园)”的代表，是跟我合作很长时间的伙伴。他们在中国设立了公司，且为了使其全球化而不断更新工作，正是韩国出版商和盛大公司这样的坚韧意志打动了我的心。

想把做好的游戏分享给大家，这无疑是每个开发者的心愿，但在市场上能否取得成功是无法预料的。

跟往常一样，这次的工作也很仓促，因此我尽量不提过多的要求，而是通过努力理解游戏的风格并根据游戏玩家的年龄段来进行设计，并且注重游戏的整个气氛。

时隔四五年，能够重新制作休闲风格的角色，我感到非常高兴，所以我不仅设计了角色和插图，还帮助他们制作了游戏的UI、BI等内容。

他们允许我不受原著的影响自由改编主要角色，所以我觉得很轻松。但由于仓促的日程以及低技术的平台也让我感受到沉重的负担，例如，在具有反光和光泽度等效果的表面材质上存在着很多问题，但是我也不能不负责任地把课题就这样转给公司的制作团队。

由于时间不够充分以及技术不太成熟，这项工作留下了不少遗憾。但是能够离开写实主义的画风，转而制作休闲的角色是让我很开心的事情，并且我对结果也很满意。

《幽灵斗士》海报

2010年
MO游戏《幽灵斗士》
(阳光公园)

Photoshop CS3
5657 像素 × 8000 像素



SUNNY PARK.



女性斗士

2010年
MO游戏《幽灵斗士》
(阳光公园)

Photoshop CS3
5657 像素 × 8000 像素



SUNNY PARK.



神枪手

2010年
MO游戏《幽灵斗士》
(阳光公园)

Photoshop CS3
5657 像素 × 8000 像素



SUNNY PARK.



狙击手

2010年
MO游戏《幽灵斗士》
(阳光公园)

Photoshop CS3
5657 像素 × 8000 像素