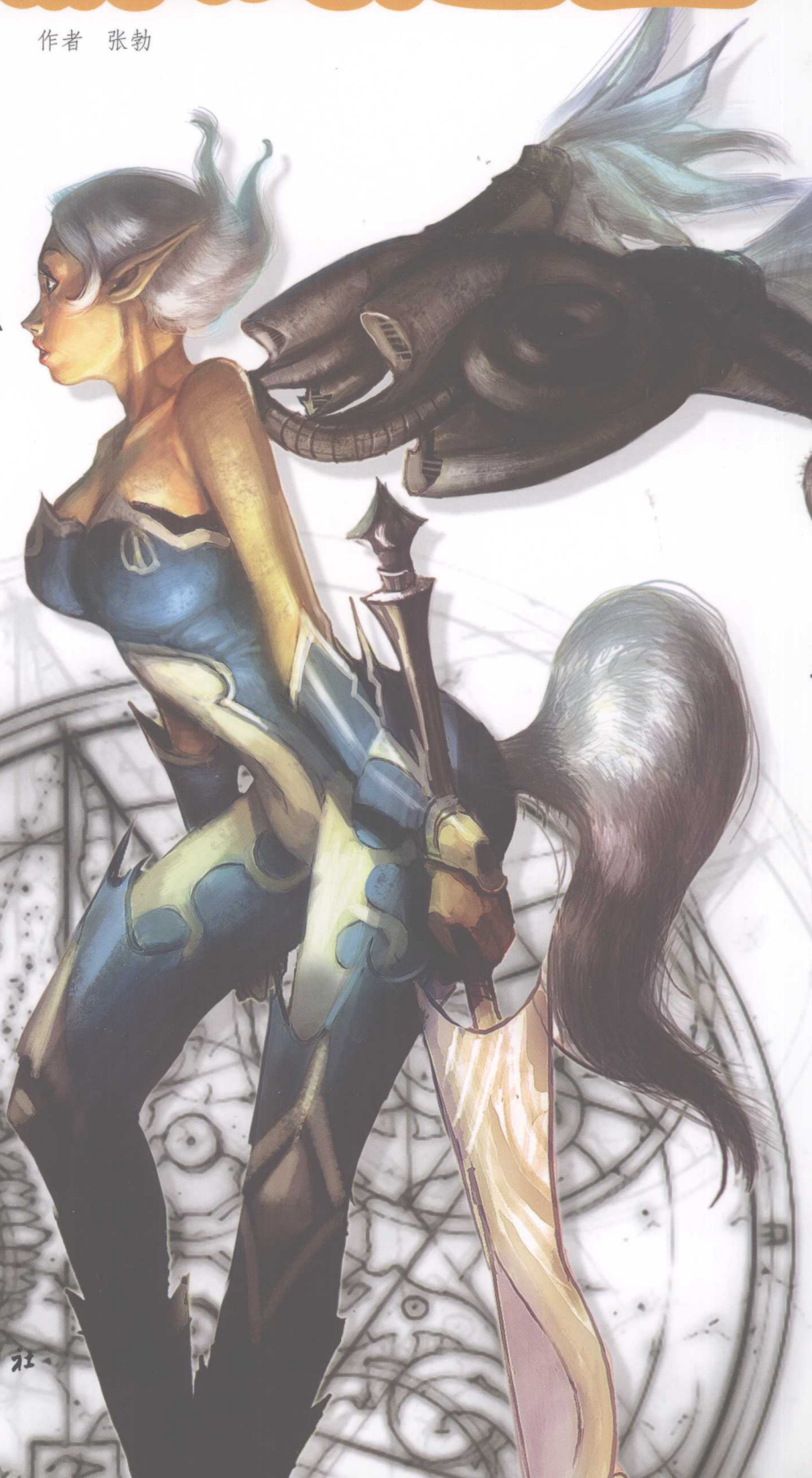


魔幻游戏造型

作者 张勃

设计

魔力造型三大要诀
超级人设快速上手
独特剪影法秘技公开



上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

魔幻游戏造型设计 / 张勃编著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2009.5

ISBN 978-7-5322-6221-2

I. 魔. . . II. 张. . . III. 游戏-造型设计-教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 042235 号

魔幻游戏造型设计

编 著: 张 勃

绘 画 者: 张 勃

责任编辑: 卢 卫

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海锦佳装璜印刷发展公司

开 本: 787 × 1092 1/16 7.75 印张

版 次: 2009 年 5 月第 1 版

印 次: 2009 年 5 月第 1 次

印 数: 0001-4300

书 号: ISBN 978-7-5322-6221-2

定 价: 32.00 元

魔幻 游戏 造型 设计

作者 张勃

上海人民美術出版社



魔幻游戏造型设计

序言

电玩游戏(video game),作为一种互动的娱乐方式,不仅成为区别于电影、电视、动漫等传统主流的现代娱乐方式,而且随着计算机技术、网络科技的飞速发展,而今电玩游戏已经一扫诞生之初边缘化、异质化的面貌,无可否认地置身于主流娱乐方式的行列。游戏产业也俨然成为现代娱乐产业不可或缺的支柱力量。

近年来,作为新的经济增长点,游戏产业在全球范围发展迅猛。据题为“2008-2012年全球娱乐和媒体前景”的报告称,2012年全球视频游戏行业的预期收入将从2007年的419亿美元增长到683亿美元,年复合增长率将达到10.3%,除了在线广告和互联网接入业务外,视频游戏行业的前景将好于其他任何媒体。

在我国,由于拥有庞大的游戏玩家数量和巨大的游戏市场份额,游戏产业获得巨大的能量和潜力。而与游戏产业直接相关的各行业,也开始逐渐从初期的懵懂状态进入到明朗化和专业化的阶段。可以肯定地说,中国游戏产业在经历了多年的探索后,已经进入了一个高速健康稳定发展的阶段。游戏产业的健康高速发展,势必导致游戏设计和开发人才需求呈“井喷”状增长。从目前市场需求来看,严重的供需失衡局面促使我国游戏产业链中的游戏美工、游戏策划、游戏程序开发师基本上处于一个地位高、待遇高的“双高”佳境;在竞争越来越激烈的职场中,围绕游戏行业的工作相对来说更稳定、更有发展前景。一般来说,游戏开发公司中程序开发人员大约占20%,策划人员占10%,游戏测试等其他人员占10%,而游戏美术人员则占60%之多。在游戏行业蓬勃发展、游戏人才极度匮乏的情况下,可以看出,游戏美术人才的需求量之巨大。

我国有着全球最为丰富的美术人才储备,并且艺术类报考人数仍在逐年攀升。而在游戏行业中,游戏美术人才却处于极度匮乏状态,所以说中国并不缺美术人才,而是缺乏专业的游戏美术人才。鉴于这种迫切需求,全国各地院校、培训机构纷纷设立了相关游戏美术专业,并且迅速成为热门专业。但是由于该专业的发展时间太短、经验尚少等原因,该专业一直没有系统的课程设置,特别缺乏适应行业特点的专业教程教材,在这种情况下,上海人民美术出版社审时度势地推出了本教材。

考虑到有志于本专业读者的不同基础和条件,本教材的编写从理论上深入浅出,把该专业的创作基础和原理分层次,进行不同程度的分析、整合,用言简意赅、生动有趣的文字表达出来。本教材编写时着重抓住游戏美术造型设计的两方面要素进行讲解,那就是造型和设计,这是本专业学习过程所涵盖的两个相对独立,又互相影响的知识体系。本专业的造型和设计既包含传统美术造型及设计基础的原理,又有着自身独特的技巧和理念。本教材通过精心的章节设计编排讲述了造型与设计两方面专业要素的原理及应用方法,并强调它们对于游戏美术造型设计专业的双重重要性。

随着计算机图形技术的发展,游戏造型设计不仅在创



作设计理念方面不断发展变化,而且创作技法和设计软件的更迭也是日新月异。所以本教材在介绍当下先进的创作技法、软件应用的基础上,更注重以发展的眼光着眼于本专业的学习方法的教授,而避免市面上很多教材速成化、快餐化、软件技术本位的趋势,着力培养本专业学员的善于应变的创作实践能力。

希望本教材能够为我国游戏美术设计教学领域提供有价值的参考,为有志于学习游戏美术设计并立志投身于我国游戏事业发展原创力量的读者汲取营养,为我国游戏行业尽快摆脱作为国外产品“加工工场”的尴尬局面,为使“中国制造”变为“中国创造”尽一份力。

北京电影动画学院副院长、原中央电视台著名动画导演



魔幻游戏造型设计

目录

序言/2

第一章 魔幻游戏造型概述/4

1. 什么是魔幻游戏·····5
2. 魔幻游戏的发展概况·····11
3. 魔幻游戏造型特点·····16
4. 魔幻游戏造型设计的前期准备·····18

第二章 造型的基本常识/21

1. 几何造型法概述·····22
2. 几何形状的意义·····23
3. 几何形体与人体结构·····25
4. 了解人体解剖结构·····32
5. 人体学习的辅助软件·····38
6. 魔幻游戏造型的基本动态·····40

7. 经典的站姿·····42
8. 角色动态的变化·····50

第三章 魔幻游戏造型创作要素解析/54

1. 理解游戏造型设定文本·····55
2. 从素材得到灵感·····56
3. 游戏造型设计规范·····59

第四章 魔幻游戏造型技法实战/64

1. 剪影造型法·····65
2. 从poser入手·····68
3. 预备方案·····72
4. 白描上色·····78
5. 罩染法·····84

第五章 魔幻游戏造型分类解析/88

1. 少年型角色·····89
2. 技巧型角色·····97
3. 力量型角色·····100
4. 女性角色·····106
5. 怪兽角色·····111

第六章 经典角色造型欣赏/115

第一章 魔幻 游戏造型概述

什么是魔幻游戏

魔幻游戏的发展概况

魔幻游戏造型特点

魔幻游戏造型设计的前期准备





新一代家用娱乐平台Will所推出的“体感”游戏概念使人机互动的娱乐方式进入了全新的领域。

1.什么是魔幻游戏

“魔幻游戏”，顾名思义是指魔幻题材的电玩游戏，但要明确界定这一概念，我们分别要谈谈魔幻和游戏这两个概念。

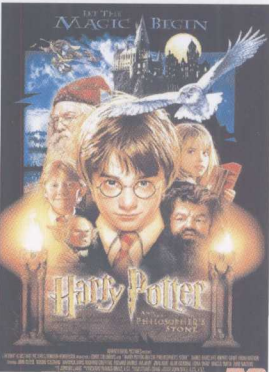
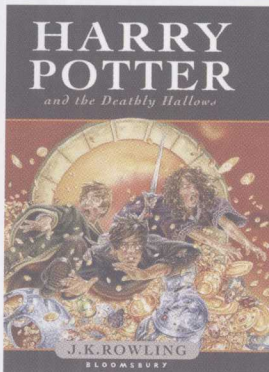
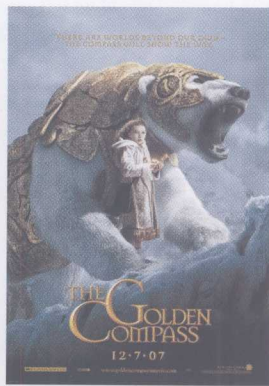
这里的“游戏”是一个较为狭义的概念，特指电玩游戏(video game)，它是现代娱乐生活的标志性产品，相信读者们都亲历过它所带来的独特魅力，并且不乏个中高手。熟悉游戏的读者应该很了解电玩游戏何以成为区别于小说、电影、电视等传统娱乐的新型娱乐方式。那就是它的互动性、临场感等特性。所以电子游戏这一定义较为严谨的解释应该是：人通过与计算机终端等电子设备（如电脑、游戏机等）的互动进行游戏的一种娱乐方式。

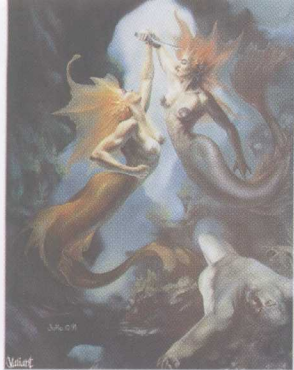
再看魔幻，在英文中这一词汇经常显示为Magic（魔法，魔术）或者Fantasy（幻想），可想而知，魔幻应该是一外来词，经糅合组织而成，所以通常可以解释为魔法幻想。从这个简单的解释我们联想起一些常与这个词汇联系在一起的文化产品，很容易会想到一系列大名鼎鼎、炙手可热的名头，诸如《哈利波特》、《魔戒》、《加勒比海盗》以及《龙枪编年史》和《黑质三部曲》等等。这些作品往往都被冠以魔幻大片、魔幻小说的名号，细数一下它们的共同点，我们不难发现，此类作品不论形式如何，都会有虚构的人、物或者环境，有超越现实、匪夷所思的情节，并且作品的世界设定往往是封闭的、自成体系的（有自己的存在原则、行为方式、社会规则），但是这些充满想象力的故事情节又与现实世界存在着映射关系。

“魔幻”一直以来都是流行文化产品常用的概念。



《龙枪编年史》本身就是为了宣传游戏《龙与地下城》而创作的小说，出版后大受欢迎，成为最为著名的魔幻文学系列作品。





魔幻区别于科幻的一个重要特点是作品的构想建立在魔法之上。魔法是一种虚构的超自然力量，而这类作品的内容中都带有一种科学不能解释的超

自然的力量或现象。通过这些共同点我们可以将魔幻的定义归纳为：

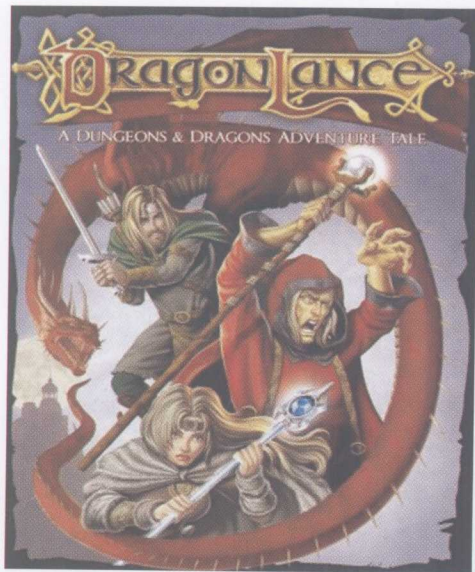
魔幻是由个人或群体制造出来的包括有非人类但是带有人性的形象行为主体组成的虚构幻界，拥有非科学解释的超自然事物及力量。主要是以此表现人的社会和观念等。

通过以上的分析，不难总结魔幻游戏的定义：

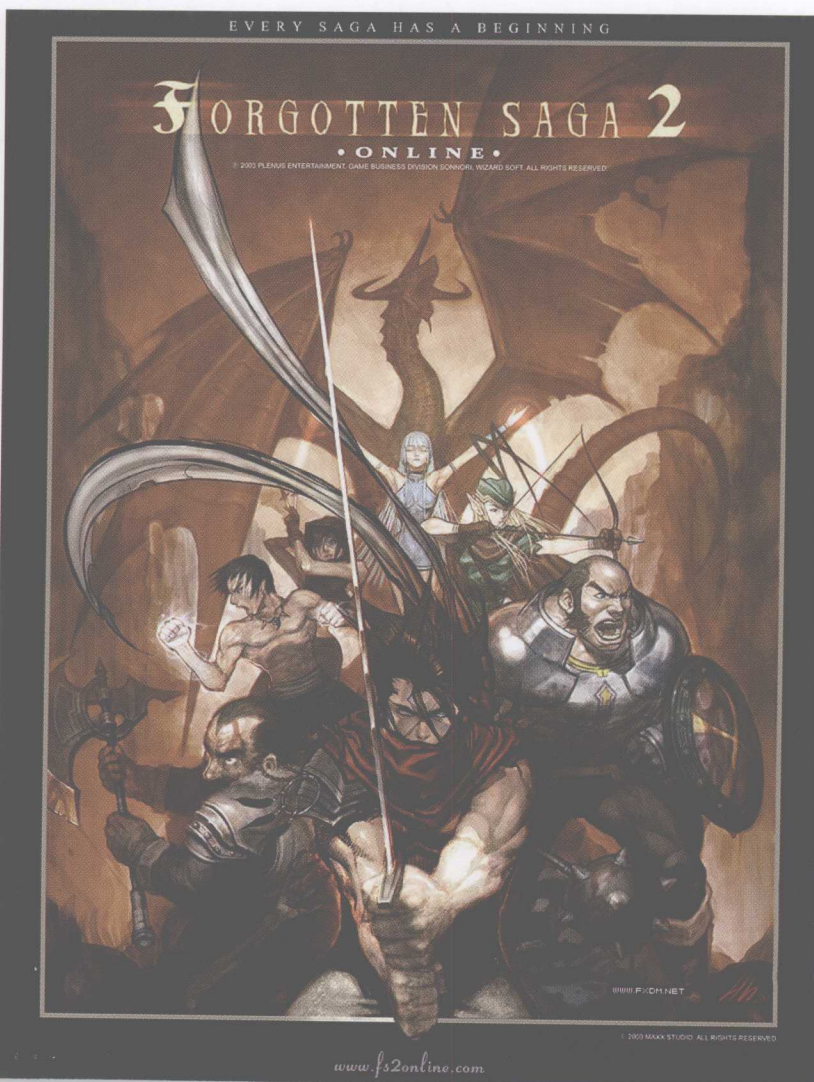
魔幻游戏（魔幻题材游戏），即以拥有非科学解释的超自然事物的虚构幻界为舞台，以非现实并带有人性的形象为主体，并以虚构的故事情节为内容的电玩游戏。

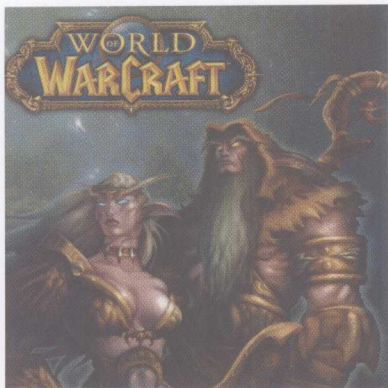


美国艺术家夫妇Boris Vallejo和Julie Bell从上世纪60年代便开始创作商业绘画作品。他们的作品很好地诠释了“魔幻”的概念。



游戏《龙与地下城》、《卓越之剑》的宣传海报设计，虚构的大陆、帝国、魔法、骑士、龙等要素是经典魔幻游戏所不可或缺的。





《魔兽争霸》系列是目前最为炙手可热的魔幻游戏。



《波斯王子（四）》具有独特的异域风格。



《恶魔城》具有哥特式风格。



《塞尔达传说》的游戏片头。

应当注意，以上的定义是以内容题材为区分划定的，应该了解在这种分类方式下还有哪些类别，常见的还有科幻游戏和现实题材游戏。

由以上定义我们尝试着区分一下当前热门游戏的类型。《战锤》、《波斯王子》、《英雄无敌》、《魔兽争霸》（包括魔兽世界）、《恶魔城系列》、《塞尔达传说》等作品中都包含魔法、召唤术、非人智慧种族等等超自然要素，所以应属于魔幻游戏类别。



《战锤》的宣传海报设计。

《合金装备》、《失落星球》、《生化危机》、《银河战士》、《孤岛危机》、《光环》等作品包含了超越现实的高科技武器、机械、生化武器等科幻因素，是以现代科技为基础进行的虚构幻想，所以属于科幻游戏类别。



《失落星球》所表现的高科技武器使游戏感觉《合金装备·爱国者之枪》以现代科技为基础进行构思，觉很超前。





《光环3》的游戏画面。



《孤岛危机》的游戏画面。



《使命召唤5》的游戏画面。



《GTA5》的游戏画面。



《FIFA足球》的游戏画面。



《极品飞车·地下狂飙2》的游戏画面。

现实题材游戏更好区分，那就是不带有超越现实幻想要素的
游戏作品。像《荣誉勋章》、《使命召唤》等Fps（主视角射击）游戏作品，
均以现代战场为原型创作，属于现实题材游戏。当然大部分的仿真
体育游戏像《FIFA》系列、《实况足球》、《温布尔登网球》、《极品飞车》、
《GT 赛车》系列等都属于现实题材游戏作品。

当然游戏的创意充满了各种可能性，也有的作品既包含高科技因素也包含魔法的内容，科技元素和魔幻元素融合在同一部游戏中，那么该游戏就应当属于魔幻游戏的类别。这样的结论同样来自于魔幻游戏的定义。一旦作品中出现了非科学解释的超自然事物（比如魔法、龙等），那么它就已然超越了科幻游戏的概念，魔幻的氛围必然成为游戏主体内容，同时科幻元素仅仅只作为渲染场景、气氛等作用的辅助性元素。

比如capcom公司的作品《鬼泣》里面既有魔法、魔人，又有高科技的机车、坦克、枪械，但总体来看游戏的内容，它的故事主线是寻找魔人的身世，而部分现代科技的环境、枪械、道具、敌方角色只是作为游戏的关卡，渲染气氛的作用，所以既然以题材内容分类，那么《鬼泣》这部作品还是应该属于魔幻游戏的类别，相同的情况还存在于《最终幻想》系列等作品。

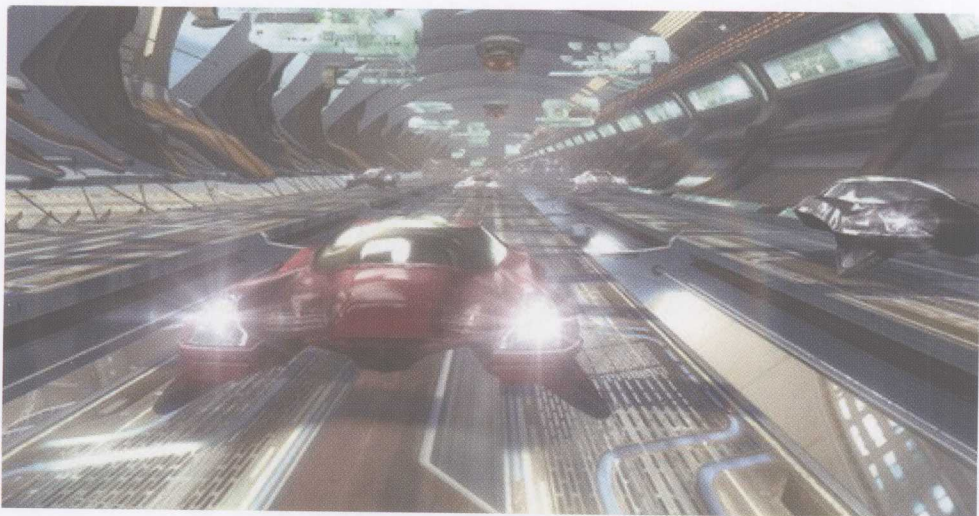


《鬼泣》主角魔人的身份形成了主导游戏的魔幻氛围。

《鬼泣2》的场景设定，现代科技元素是这款魔幻游戏的特色。



《最终幻想XIII》充满高科技的元素，但作用仅限于场面渲染、叙事要求等方面，核心精神方面内容还是围绕魔法、水晶等魔幻要素展开的。





从场景设计到角色造型设计都充满本土特色。



近来经常出现的冠以玄幻、奇幻的游戏作品，其实内容题材方面与魔幻类同，只是加入了一些地方文化特色，而脱离了欧洲传统有关魔法神话传说的体系，如玄幻加入中国神话、仙术的概念。而奇幻大多是一些原创的幻想内容，严格地说还是属于魔幻的定义范围。

《诛仙》小说封面中的凤凰，来自于我国的神话传说。

游戏中“团团和圆圆”造型设计具有典型的中国特色。



近六七年来我国的游戏业逐步发展起来，凭着我国悠久的历史文化素材，魔幻题材自然成了国人制作游戏的首选，涌现了一批颇受欢迎的国产游戏。早期的有《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《风色幻想》，这些作品融合了我国的历史神话，在玩家中留下了良好的口碑。特别是进入网络时代，我国的游戏业也迎来了一个很好的发展契机，在此期间，我国自主开发了众多的网络游戏。但是由于起步较晚，国产网络游戏的质量良莠不齐，国内的大部分市场都被海外的游戏抢占。近年来国产网络游戏奋起直追，同属魔幻题材的作品《征途》、《武林外传》、《诛仙》就取得了商业的成功和玩家的追捧。

《仙剑奇侠传》是最早探索我国本土风格的游戏。出色的情节和系统设计以及富有东方神韵的美术造型给无数本土玩家留下了美好的回忆。

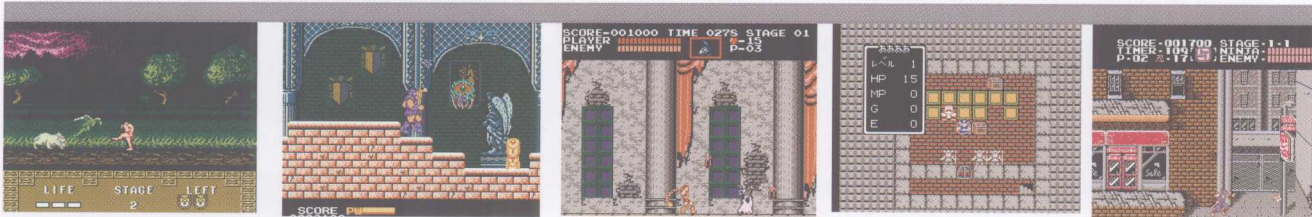


2. 魔幻游戏的发展概况

“魔幻”是娱乐行业里的一个热门词汇，这一概念频繁地出现在娱乐产品中，魔幻题材的特点本身就很适合娱乐产品的开发利用。自从游戏诞生之初，魔幻题材的作品就层出不穷。我国大部分玩家接触电玩游戏是从第一代家用娱乐平台FC开始的，如：《兽王记》、《魔戒村》、《忍者龙剑传》、《烈火纹章》、《斧王》系列。从这些游戏中我们知道了希腊众神、骑士、公主、恶龙、白魔法、黑魔法和十字军，初尝了剑与魔法世界的魅力。FC的平台上还诞生了很多之后著名的“大作”系列，比如：《勇者斗恶龙系列》、《最终幻想系列》、《恶魔城系列》，这些经典的作品一直延续到今天仍然活力依旧，受到玩家的追捧，并且还在不断地推出系列新作。

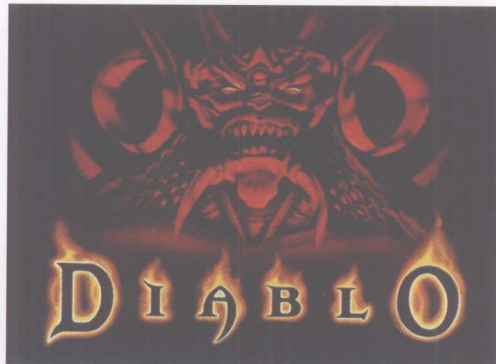


在fc主机上发售的《勇者斗恶龙》初代作品封面是由著名漫画大师鸟山明所绘制。勇者和龙是魔幻游戏不变的主题。

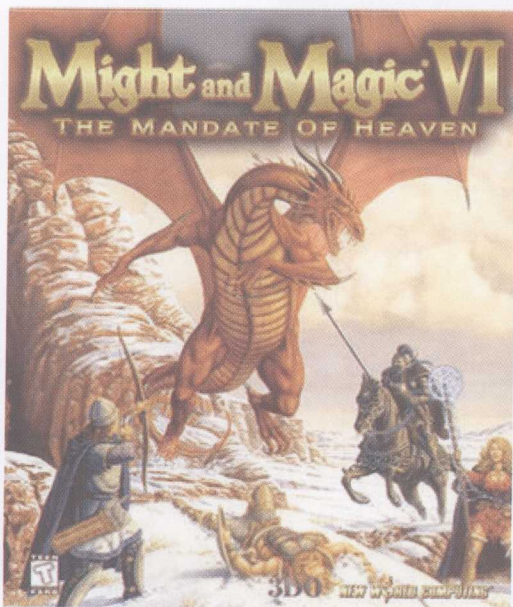


早期的魔幻游戏画面。

在家用娱乐平台不断发展的同时，以电脑为平台的游戏也随着PC的普及进入玩家的视野。不同于主要由日本厂商开发的家用平台游戏，电脑游戏的开发大多为欧美厂商。由于欧美历史文化得天独厚的因素，魔幻游戏顺理成章地成为了电脑游戏的主流。大量原汁原味的欧美经典魔幻游戏系列就此诞生了，如《魔法门》、《暗黑破坏神》、《博得之门》、《文明》、《地下城守护者》、《众神录》、《创世纪》等系列作品。这些作品有如教科书般把源自欧洲的魔幻文化以一种前所未有的方式展现出来。正是由于游戏的互动性、临场感，使魔幻这一本身存在于文字中、荧屏上的概念，活生生地与玩家发生着你来我往的关系，从而模糊了幻想与现实的界限。



《暗黑破坏神》初代——《地下城守护者》的游戏封面。那个年代似乎非常喜欢用大鬼头作为封面，现在看来仍然是十分引人入胜的设计。



欧洲游戏《魔法门》的封面设计俨然将魔幻世界观原汁原味、入木三分地表现出来。

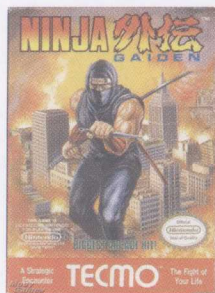


魔法门系列游戏中的画面有中世纪欧洲的影子。

随着游戏技术发展的突飞猛进，家用平台从FC、SFC、MD进入了PS、SS的次时代，平台的革新带来的是先进的图像技术，电脑计算速度的飞速提升使图像显示水平也大幅进步。游戏中的造型也由原来的二维像素变为三维的多边形，游戏角色造型逐渐逼真起来。

目前新一代的家用平台主机ps3和xbox360更是将游戏的画面表现提升到了与电影媲美的程度，于是游戏角色造型设计也因此产生了巨大的变化。限于图像技术的瓶颈，早期的游戏造型设计主要的服务对象是游戏宣传海报，因为游戏图像程序无法提供细节丰富生动的游戏造型，所以游戏人物的详细造型只能体现在海报或者游戏的画册里，这相当于玩家实际操作的游戏角色是海报或者画册中的替身。游戏造型设计对于制作游戏流程本身是一种可有可无的存在。

随着计算机图像技术的提高，游戏画面越来越细腻，客观上就要求游戏角色造型设计也要越发细致。于是游戏角色造型设计工作的重要性不言而喻，变成了标准游戏制作流程不可或缺的环节。由此游戏造型设计和实际游戏画面逐步地统一起来。



《忍者龙剑传》游戏画面和海报。



《魔界村》游戏画面及人物设计。



FINAL FANTASY
SUBJECT SITE



《最终幻想VII》的角色设计和游戏画面。此时处在游戏画面开始“三维革命”的阶段，原始的三维图像技术还比较粗糙，但已经能表现出一点角色设计的味道了。

《最终幻想IX》的角色设计。此款游戏进化到第九代时，很明显创作者鉴于当时的游戏机画面表现能力，采用这种Q版的角色设计是非常聪明且务实的。实际游戏画面基本上完整地还原了游戏造型设计。这是游戏造型设计适应画面表现能力的典型案例。





时至今日，随着电脑图像技术的飞速发展和全球化的网络普及，魔幻游戏已经进入了一个前所未有的发展壮大态势，优秀的图像显示技术提供了逼真、细腻的画面效果。网络的普及使多人联网娱乐成为可能，于是网络在线游戏几乎一夜之间拔地而起。网络游戏在这一契机下如雨后春笋般地纷纷出现。其中最为成功的几款游戏如《魔兽世界》、《奇迹世界》、《卓越之剑》、《天堂》均为魔幻题材游戏。这几款游戏在世界范围内均拥有数千万的玩家，足见魔幻游戏的魅力。



2006年新一代的家用娱乐平台，PS3、xbox360、wii悉数上市，带来了新一轮游戏图像技术的更新。大幅提升的画面表现能力完全解决了游戏造型设计技术方面的瓶颈，无论何等细腻复杂的角色设计，游戏画面都能够完美地体现出来。



这是wii版《恶魔城》的角色设定及实际游戏画面。通过对比我们发现，即便是当今新一代游戏平台中图像表现机能最弱的wii，也能将前期的角色造型设计在游戏中表现得淋漓尽致。

如今图像机能最强的ps3和xbox360两大次时代娱乐平台，已经将游戏的画面表现提升到与电影画质媲美的程度，这无疑给游戏造型设计工作提出了更高的要求。



ps3大作《龙穴》的实际游戏画面。



《卓越之剑》的海报设计。



《天堂2》的海报设计。



《奇迹世界》的海报设计。



本土网络游戏《征途》的造型画面。

诞生于上世纪60年代的电子游戏已经成为现代生活常见的娱乐形式，但相对于小说、影视等传统娱乐方式是非常年轻的，对应的游戏产业也充满了创新与生命力。在全球以游戏动漫为主的文化创意产业被视为继通信、互联网之后的新一轮技术产业变革。在我国，游戏动漫产业的产值已悄然超过具有百年历史的电影产业。据中国动漫协会估计，三年前中国动漫游戏产业年总产值仅117亿元。目前年总产值为180亿元左右。中国电子信息产业发展研究院预计未来三年，我国网络游戏产业将以年均115%左右的速度增长。以上数据足见游戏行业具有广阔的发展前景，并且魔幻游戏是游戏行业中最具生命力的游戏类型，在游戏行业中占据主导地位。



网络游戏《天子》的造型画面。



根据武侠热播剧《武林外传》改编的同名网络游戏。