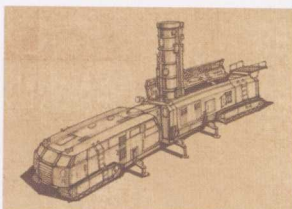




CREATION



2006

中国游戏人原画设定年鉴

张磊 茗沙 编

重慶出版集團  重慶出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

创意：中国游戏原画设定年鉴：2006 / 张磊等编. —重庆：

重庆出版社，2007. 4

ISBN 978-7-5366-8592-5

I. 创… II. 张… III. 游戏—动画—设计—中国—2006—年鉴

IV. G899-54 J218. 7-54

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第036013号

创意—中国游戏原画设定年鉴2006

CHUANG YI-ZHONGGUO YOUXI YUANHUA SHEDING NIANJIAN 2006

张磊 茗沙 编

出 版 人：罗小卫

策 划：重庆天健卡通动画文化有限责任公司

责任编辑：邹 禾 刘 倩

责任校对：刘向东

装帧设计：弥小拉

 重庆出版集团 出版
重 庆 出 版 社

重庆长江二路205号 邮政编码：400016 Http://www.cqph.com

重庆海洋电子分色制版有限公司制版

重庆出版集团印务有限公司印刷

重庆出版集团图书发行有限公司发行

E-MAIL: fxchu@cqph.com 邮购电话：023-68809452

全国新华书店经销

开本：889mm × 1 194mm 1/16 印张：10

2007年4月第1版 2007年4月第1次印刷

印数：1-6 000册

ISBN 978-7-5366-8592-5

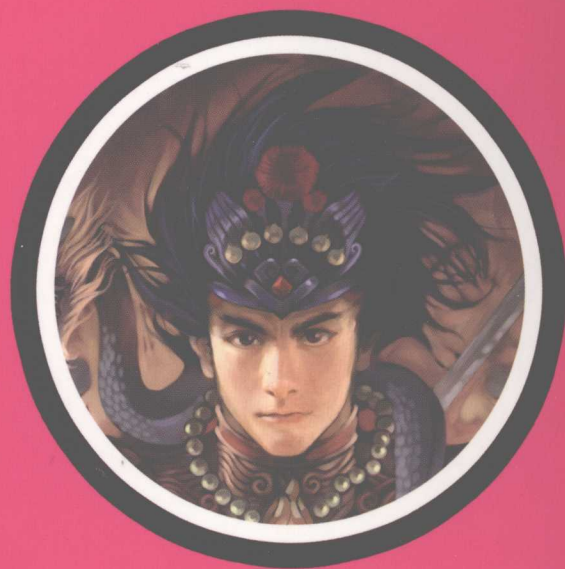
定价：39.80元

如有印装质量问题，请向本集团图书发行有限公司调换：023-68809955 转8005

版权所有·侵权必究



创意 中国游戏原画设定年鉴 2006—CREATION



祝《创造》-中国原画
设定年鉴2006及复刊系列
能取得成功并越办越好!

BEN 2006.12.1



著名漫画家 Benjamin 贺图



设计因创意而变得充满生机

原画设计在游戏前期制作阶段中是一个非常重要的步骤，设计师依美术总监的安排，通过画笔在策划文字中注入生命，将抽象的想法形象化，转化成具象的美术设计作品。然后再经过3D制作依照原画设计的各项指定，让这些设计理念变成一个活灵活现的三维世界。游戏玩家去体验一款新游戏的时候，首先得到的必然是视觉上的体验，他们首先看到的肯定是游戏中的场景、角色造型、装备等等，而为这一切要素的美感奠定基础，就是原画设计师所绘制的原画设计方案。

创造出令人难忘的角色、场景、道具，是每个原画设计师的梦想。而一件原画设计作品是否出色则体现在其适用性和创意上，也就是说，原画设计师在拿到策划文字的时候，就必须一方面把自己个人主观意志的潜能调度出来去实现创意，同时还要从这个设计是否适合游戏的开发等方面去考虑，在适用性与个性化之间取得一个平衡点，然后进行创作。

并非每一个学过美术知识，具有绘画能力的人，都能进行游戏原画设计的。游戏原画设计创作不同于一般意义上的绘图创作之处是，设计师不但需要具备绘画的基本造型技能与审美意识，更需要具备对形式美法则的特殊理解和创造理念。一般意义上的绘图创作只需要尽可能地通过独特而富于个性化的形式去展现自己的艺术目标，而不必去考虑观众能否接受，仅需要考虑自己的艺术表现形式如何具有个性就行了。

正因为游戏原画设计这种依附性，决定了原画设计师所创作并获得采用的原画设计未必就是“完美”的作品，而没能通过的设计未必就是不好的。而一个原画设计师在进行设计的过程中，为了让设计尽可能地达到适用性的标准，在不损害创意和美感的前提下，都会进行多番修改，直到设计得到通过为止。于是就产生了许多许多的未采用稿，其实在这些设计稿件中，每一张都闪烁着设计师们的灵感和创意的光芒。

制作本书的初衷正是想为这些未能在游戏中得以露面的设计方案提供一个展示的平台，让这些游戏原画设计师们能通过这个平台互相交流他们的创意，他们的设计理念。不过在与众

多原画设计师进行邀稿和进一步闲谈之后，又增加了一部分他们在工作之余练习时产生的许多草稿或者设计成品。这些设计作品有些是基于游戏设计的假想中产生的，有些设计作品是设计师们为他们闲暇时构想的漫画故事创作的。这些设计作品因为是在无拘无束的情况下创作出来的，反而显得更随性，更富创意。

《创意》——中国游戏原画设定年鉴 2006 是一本为从事游戏原画设计行业的设计师和广大游戏原画爱好者们准备的一本交流创作经验的图书，因此它特别强调了设计和创意的重要。书中包括了设计师们绘制的设计草图、成稿及绘图教程。现今，中国的游戏产业方兴未艾，正是朝气蓬勃地向前发展的时候，这是时代赋予创作者们的契机，中国的游戏原画设计正在书写一页精彩的篇章。本书希望能藉此机会，邀请国内众多原画设计师们以自己的作品为例现身说法，总结他们从业以来在原画设计上的一些心得和体验，讲述他们是如何想方设法地创建令人难忘的设计作品，为设计注入视觉故事性的魔力。既是与同行们之间进行交流，也为爱好者们提供一些参考和指引。

因为这是一本试验性的书，本意是为接下来的《创意》系列做一个投石问路的尝试，所以本书的制作时间非常有限，致使很多一开始就为《创意》系列定好的想法都没办法在这本书里面体现出来，于是在《创意》1里面只好笼统地以每个作者的风格特色作为一个专题去刊登，这就不得不舍弃了许多细致的编排，对此我们感到非常惋惜又十分无奈。

不过在往后的《创意》系列中，我们将会按身体部分、角色头部、发型、服装、装饰品、兵器、场景等主题去进行编排，务求把这套《创意》系列做得更系统、更专业，成为受设计师们所喜欢的书籍。希望在往后的编制过程中能继续得到诸位设计师和读者们的支持，并为本书的编辑制作提出宝贵的建议！



目 录

Contents

雷 晟	1	鬼 轩	55
朱卫强	15	黑月乱	62
王 浣	25	芝 鬼	71
鸦在黑夜	31	懒虫的枕头	75
哈姆耗耗	43	六月十号	88
维 京	49	黑 山	92



BOYX

95

赵忠华

103

麦子

121

麻雀

109

代树峰

126

BREATHING

112

汪海涛

130

潘黎明

117

孟野

135

小强

119

黑白世界

139

用绚丽眩目的元素构筑

缥缈的 美丽



雷 晨

本名和笔名：雷晨

生日：9月19日

星座：处女座

爱好：游戏、漫画、电影、音乐、小说、
旅游、聊天、泡吧

性格：内外兼有

喜欢的动物：狗

喜欢的歌星：王菲

喜欢的漫画家：小島文美、寺田克也

漫画史：

《我要出道》刊登于《卡通先锋》

《天国》刊登于《卡通先锋》

《绵羊的恋爱》刊登于《北京卡通》

《彼岸没有灯塔》、《佛陀重生》、《黯然未寒》等插图刊登于
《幻想》、《漫友》等杂志

《月亮城堡》刊登于《幻想》

《拯救我们的爱情城市》CG教程刊登于《计算机软件报》

《奇幻》多期封面

《玄幻》多期封面

《诛仙》小说拉页绘制（第1第2本）

《触动》杂志专题介绍

《女友》杂志专题介绍

《幻想艺术》杂志专题介绍

《男友酷啦啦》杂志专访

东方卫视娱乐活动《舞林大会》部分主持人卡通形象设计

受邀《炫动卡通》频道人物专访
杭州第一届国际动漫展海报绘制

工作经历：

《仙剑奇侠传3》以及《仙剑奇侠传3—外传》美术风格
制定、游戏人物头像绘制

《阿猫阿狗2》美术风格制定

《海盜王 online》海报绘制



生命不息 绘画不止



真正意义上的第一次涂鸦，应该是发生在小学5年级的数学课上，我用圆珠笔在作业本的背面画了一张阿瞬。当时正是《女神的圣斗士》大行其道的时候，时隔十几个年头还能如此清晰记起时间、人物、地点，以及那时教室光线经过的地方有着淡淡微尘，这说明当时的片段必然有其特殊的标记含义，或者就干脆算作是我绘画生涯的开始也未尝不可（笑）。

都说初中阶段是人生中犹如初放花蕊般美丽的年代，绘画和初恋的种子一同在我的生命中偷偷发芽，生长。细细想来，朦朦胧胧，如诗如画。

无论是父亲还是母亲的家族里都没有出过一个和艺术沾边，靠艺术吃饭的人。所以家里都对画画，特别是画漫画这档子事是否真的可以养活一个人持怀疑的态度。他们满心欢喜地送我进重点高中，希望我可以努力用功，考个名牌大学，谋个正经差使，多赚些钱，娶老婆生孩子……但那个时候正处于青春叛逆期的我怎么可能理解大人人们的良苦用心。经过高中三年艰苦卓绝的奋斗，我不顾家里的反对，软磨硬泡地进入了美术专业院校就读。勉强算算是开始真正画画了。

大学专业课成绩一般，大半时间都被用来画漫画了。以至于毕业论文答辩的时候被导师当场训斥了一番，这些令人羞愧难当的事情不提也罢。

到上海找工作是大学四年级上半学期的事情。我进的第一家游戏公司就是大字，一“呆”就是三年。参与的第一个游戏是《仙剑奇侠传三》，第二个游戏是《仙剑奇侠传三——外传》，第三个游戏是《阿猫阿狗2》。完成了《仙剑三》和《外传》两代头像绘制以及《阿猫阿狗2》的美术风格设定之后，我的绘画技法有了质的转变，并且风格越来越向商业化靠拢。同时我把绘画和工作的关系处理到了一个相对完美的平衡点上。个人绘画追求纯粹风格和技法，去为不同的需求服务。其实对于一个艺术家来说悲哀莫过于此。但是在生活的压力下，为了生活或者说为了更好地生活，做出相对的妥协也是无奈的。读大学时老师说过：商业时代没有真正的大师。我只要做个快乐生活着的小老百姓就好。



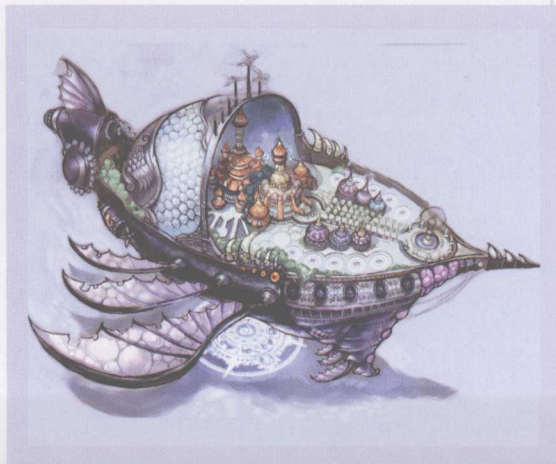


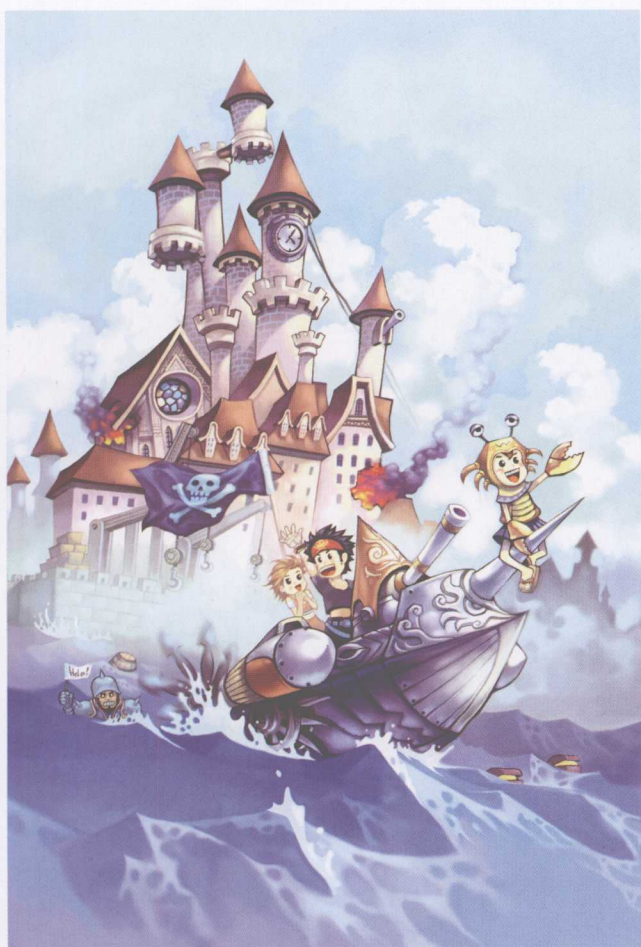


掐指算算，到现在为止我发表过的漫画不到5篇，除此之外发表的主要都是插图作品，所以基本上我和漫画没什么关系了（笑）。而插图作品里面大部分都是奇幻类的题材，甚至说几乎全都是奇幻类型的插图。华丽的色彩、繁复的纹案，诡异的境域，构成画面的元素都要绚丽夺目，这是我未曾料想到的。其实我本身的性格是非常不“奇幻”的，我喜欢时尚，追逐潮流，有时候在考虑明天穿什么样的衣服，配什么样的鞋子时花的脑筋并不比画画来得少。不是经常有人说越是怎样就越不是怎样吗？或许就是因为我在现实中太现实，才对那些虚无缥缈的美丽更加向往。

在这个圈子里面混的时间久了就成了所谓的老人，也可以称之为前浪。常常有不少新晋同好，或者是在校学生询问我：怎样可以画好画，还有如何在游戏、插画等相关领域发展。鉴于我自己也尚处于学习阶段，只能说倾尽所有，和大家做经验上的探讨和交流。

对于画画来说基础很重要。就好比作家一定要认识某一种文字，然后要学会遣词造句的本领，才能去描述一件事物、讲述一个情节乃至整个故事的来龙去脉一样。画家也必须掌握一些基本的绘画本领，比如画面的布局、构图，颜色的掌握，形体的塑造、气氛的控制等等，才能流畅自如地表达自己的情感。





掌握了绘画的语言，开始通过画面来表达自己的思想、观念，和世界做沟通与互动。说到观念、思想这类东西，听起来好像只是属于精神领域范畴，形而上的东西，抽象并且琢磨不透的。但我想绘画是门表达的艺术，绘画行为是抒发情感，体现价值取向、表达审美情趣的一个过程，是和作者的内心世界密切相关的。所以有人问到要如何绘制一张美丽的图片时，我想说的是：掌握了绘画技术的人画图没问题，但图画是否美丽、好看，表现何种风格，还是要靠作者的内在修养来决定。内功修炼的途径是很多的，我们可以学习电影画面的叙事，气氛的烘托，也可以从文学作品中汲取构成画面的情节元素，甚至从每个人自身的现实生活提取养料。总之，需要一颗善于沉淀的心，一双善于发现的眼睛。

说到游戏概念设计师这个行业，似乎是当下最为流行的绘画相关职业。毕竟，漫画和游戏陪伴着我们这一代人的成长。而中国漫画实在是非常的不景气，所以大家就都来做游戏了。就像前面说到我的一些入行经历，刚毕业的时候总是最有热情，最富有创造力的，没有太多物质上的要求，不会计较加班工资什么的（笑）。所以最好趁年轻多磨炼基础，等工作了两



■ 花的地盘 ■

年以后，再根据自己的实际情况来考虑是要在画艺上继续深造还是转为管理。说到底，游戏制作不仅仅是画画那么简单。如果想继续朝专业方向发展，就请把画画当做一生的事情去做吧！切忌为了工作而画画，把画画当工作只能让你丢掉工作，这绝不是危言耸听。

上面那些话说得有些撒狗血，辞藻匮乏也是没有办法的事情（笑）。但基本意思大家明白了，我的目的就达到了。我从业至今的人生经验也大抵如此，与大家共勉。

