

漫画+



超动感

解析游戏插画师不可不知的
插画绘制技巧!

[韩] 卢珍 / 著 杨俊娟 / 译

游戏插画角色设计



DIGITAL BOOKS
www.digitalbooks.co.kr



漫画+



超动感

解析游戏插画师不可不知的

[韩] 卢珍 / 著 杨俊娟 / 译

插画绘制技巧!

游戏插画角色设计



DIGITAL BOOKS
www.digitalbooks.co.kr

中青雄狮

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由韩国 DIGITAL BOOKS 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
010-50856028
E-mail:editor@cypmedia.com

“TCG 일러스트 작법서 입문편” by No Jin

Copyright © 2015 Digitalbooks

All rights reserved.

Originally Korean edition published by Digitalbooks

The Simplified Chinese Language edition © 2016 China Youth Press

The Simplified Chinese translation rights arranged with Digitalbooks through EntersKorea Co., Ltd., Seoul, Korea.

版权登记号：01-2016-0576

图书在版编目(CIP)数据

漫画+：超动感游戏插画角色设计 / (韩) 盧珍著；杨俊娟译. — 北京：中国青年出版社，2016.7
(漫画+)

ISBN 978-7-5153-4203-0

I. ①漫… II. ①盧… ②杨… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 124631 号

策划编辑：张海玲 白 峥

责任编辑：张海玲

封面设计：邱 宏

漫画+：超动感游戏插画角色设计

[韩] 盧珍 / 著 杨俊娟 / 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) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本：787 x 1092 1/16

印 张：19

版 次：2016 年 10 月北京第 1 版

印 次：2016 年 10 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-4203-0

定 价：89.90 元

CONTENTS 目录

PART 1 自由 插画师的 入门之路

游戏市场和TCG游戏

- 什么是游戏插画师? 010
- 游戏产业的现状 011
- TCG游戏 015
- 游戏插画师 020

插画入门

- 为什么要画画 023
- 怎样构思画什么 024
- 适应性、才华以及努力 026
- 插画的个性和风格 027
- 入门学习法推荐 028
- 剽窃和描图 030
- 数位板 031
- 画风和基本用语 033

自由插画师

- 自由插画师PR 036
- 插画工作流程 038



PART 2 了解 Photoshop

- 什么是Photoshop? 042
- 创建Adobe账户 043
- Photoshop CC的下载与安装 044
- 了解Photoshop的界面构成 046
- Photoshop的环境设置 048
- 了解主菜单 050
- 了解工具箱 056
- 新建文件 059
- 新建图层 060
- 了解图层混合模式 062
- 了解画笔 065
- 画笔设置 066
- 了解画笔笔尖形状 067



CONTENTS 目录

PART 3 绘制插画的基本过程

绘制人物前的准备工作

- 构思的方法 071
- 绘制草图 075
- 绘制草图的基本方法 077

插画理论

- 颜色 090
- 拾色器中的颜色 094
- 配色感觉的变化 096
- 可看性与关注度 098
- 平衡 100
- 视线 102



PART 4 插画教程

晚霞与天使 - 绘画初级指南

- 构思要画什么 106
- 实现构思 108
- 以构思为基础勾勒草图 112
- 将草图具体化 115
- 人物配色 (底色) 117
- 背景配色 123
- 描绘 / 添加元素 125
- 描绘脸部 127
- 细节描绘1 139
- 细节描绘2 153



PART 5 插画实战教程

绘制堕落骑士

- 构思 180
- 草图 181
- 配色 185



PART 6 **Photoshop** **技能应用**

图像的调整	215
色阶	216
曲线	219
色相 / 饱和度	221
滤镜：高斯模糊	223
滤镜：动感模糊	225
Transform（自由变换）	227
线条画的背景分离	229
闪光效果	232
散落的碎片效果	235
暖色扩散光调整	237
冷色轮廓调整	240



GUEST **TUTORIAL** **Soya**

设定	245
构思草图	247
在草图基础上进行描绘和轮廓处理	251
草图配色	263
瞳孔	268
脸庞	269



GUEST **TUTORIAL** **Wanke**

构思插画概念	281
绘制草图	282
配色	284



漫画+



超动感

解析游戏插画师不可不知的

[韩] 卢珍 / 著 杨俊娟 / 译

插画绘制技巧!

游戏插画角色设计



DIGITAL BOOKS
www.digitalbooks.co.kr

中青猫
中育猫

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由韩国 DIGITAL BOOKS 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
010-50856028
E-mail:editor@cypmedia.com

"TCG 일러스트 작법서 입문편" by No Jin

Copyright © 2015 Digitalbooks

All rights reserved.

Originally Korean edition published by Digitalbooks

The Simplified Chinese Language edition © 2016 China Youth Press

The Simplified Chinese translation rights arranged with Digitalbooks through EntersKorea Co., Ltd., Seoul, Korea.

版权登记号：01-2016-0576

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画+：超动感游戏插画角色设计 / (韩) 盧珍著；杨俊娟译. — 北京：中国青年出版社，2016.7
(漫画+)

ISBN 978-7-5153-4203-0

I. ①漫… II. ①盧… ②杨… III. ①漫画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 124631 号

策划编辑：张海玲 白 峥

责任编辑：张海玲

封面设计：邱 宏

漫画+：超动感游戏插画角色设计

[韩] 盧珍 / 著 杨俊娟 / 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) 50856188 / 50856199

传 真：(010) 50856111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：19

版 次：2016 年 10 月北京第 1 版

印 次：2016 年 10 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-4203-0

定 价：89.90 元

当今，所有的设计师们，都在工作中投入了更多的努力，以期实现更高的价值和更完美的设计。对原有的设计进行修改，追随潮流，充分展现相应设计的价值，并细腻地表现出来。或者，既可以用相同的关键词进行全新的创作，也可以只改变关键词，对设计进行修改。为了在这个过程中发现更高的价值，就需要对目的、潮流以及读者所看到的作品有更深入的了解。

与之前相比，现在的游戏和动漫等文化产业都有了长足的发展。无论是数量还是品质，都已经达到了一个相当高的水准。在这样一个创作上不断追求更高品质的时代里，单纯以简单的设计和通过文字与语言来增加表现力的作品，未来的道路必将会越走越窄。在这种环境中，想单靠一张图来吸引眼球，会变得越来越难以实现。

但是这并不代表那些专业从事系列设计、或者有扎实的美术知识和基本功的设计师，就一定能够创作出视觉上特别引人注目的作品。当然，这种基本功对于设计师来说是大有裨益的。但如果对于创作目的和要表现的价值没有充分的理解，是很难通过自己个人的创作吸引别人的注意力的，或许连观者一秒钟的关注都得不到。

对于插画来说，最重要的部分，就是是否能够吸引观者的视线。无论是什么样的鸿篇巨制，如果没有关注的视线，那么它的价值也必将会一落千丈。人物的身材怎么样，左右是否对称，这些问题都是后面要考虑的，因为如果不能吸引观者的视线，是根本不会得到对作品的评价的。

我认为，无论是设计，还是绘画，都不存在可以无条件成功的方法，关键在于要激发出作品的魅力。只要坚持努力争取到大众的关注和共鸣，我坚信，任何人都可以创作出优秀的作品。

插画师和画画的人

目前，在网游或手游，以及动画、漫画中，存在着大量的插画和图形设计。人物插画、背景插画、服装设计、游戏海报、概念设计等，我们的视线会随时被这些图像所吸引。而所有这些图像都有一个共同点，那就是，对于每个人来说，这样的创作都可以发现视觉上的新价值，从而吸引观者的关注。

创作者将自己的作品展示给其他人，是一件让人很愉快的事情。绘制用于游戏或漫画中的图像，让除自己以外的其他人也能用眼睛去加以识别，这其实是非常困难的。但是，冥思苦想之后所能带给观者的满足感，却会让每一个创作者都感到无比幸福。

一个优秀的插画师，最大的享受，不就是能够带给观者视觉和心灵的巨大满足感吗？

自由职业者的插画和其他艺术创作

在这本书中，我会针对那些入门者和初学者，用更容易理解的方式，分享一些作为一名自由游戏插画师的经验和思考。关于软件和工具的使用方法，在大量的工具当中，首先要排除那些不常用的，只保留基本内容，降低进入的门槛。另外，通过各种实例，从最基础的Photoshop的设置和数位板的使用方法开始，帮助大家更轻松地了解插画制作的技巧和Photoshop的应用。

我作为一名插画师，所具备的基本知识以及实践体验，对于插画行业的入门者来说，相信会成为一种很好的参考。希望在这里通过教程展示的作品构思和高效的制作方法、吸引视线的上色和表现手法，可以对大家的插画创作有所帮助。

我真诚地希望，这本书可以成为一个令人愉快的催化剂，为那些刚刚入门的插画师们的精彩创作加油助燃！

JNAME / 盧珍

jname@eightstudio.co.kr

mrn5374@naver.com

CONTENTS 目录

PART 1 自由 插画师的 入门之路

游戏市场和TCG游戏

- 什么是游戏插画师? 010
- 游戏产业的现状 011
- TCG游戏 015
- 游戏插画师 020

插画入门

- 为什么要画画 023
- 怎样构思画什么 024
- 适应性、才华以及努力 026
- 插画的个性和风格 027
- 入门学习法推荐 028
- 剽窃和描图 030
- 数位板 031
- 画风和基本用语 033

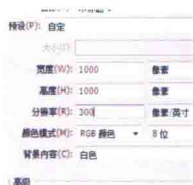
自由插画师

- 自由插画师PR 036
- 插画工作流程 038



PART 2 了解 Photoshop

- 什么是Photoshop? 042
- 创建Adobe账户 043
- Photoshop CC的下载与安装 044
- 了解Photoshop的界面构成 046
- Photoshop的环境设置 048
- 了解主菜单 050
- 了解工具箱 056
- 新建文件 059
- 新建图层 060
- 了解图层混合模式 062
- 了解画笔 065
- 画笔设置 066
- 了解画笔笔尖形状 067



CONTENTS 目录

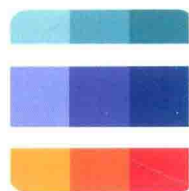
PART 3 绘制插画的基本过程

绘制人物前的准备工作

- 构思的方法 071
- 绘制草图 075
- 绘制草图的基本方法 077

插画理论

- 颜色 090
- 拾色器中的颜色 094
- 配色感觉的变化 096
- 可看性与关注度 098
- 平衡 100
- 视线 102



PART 4 插画教程

晚霞与天使 - 绘画初级指南

- 构思要画什么 106
- 实现构思 108
- 以构思为基础勾勒草图 112
- 将草图具体化 115
- 人物配色 (底色) 117
- 背景配色 123
- 描绘 / 添加元素 125
- 描绘脸部 127
- 细节描绘1 139
- 细节描绘2 153



PART 5 插画实战教程

绘制堕落骑士

- 构思 180
- 草图 181
- 配色 185



PART 6 **Photoshop** **技能应用**

图像的调整	215
色阶	216
曲线	219
色相 / 饱和度	221
滤镜：高斯模糊	223
滤镜：动感模糊	225
Transform（自由变换）	227
线条画的背景分离	229
闪光效果	232
散落的碎片效果	235
暖色扩散光调整	237
冷色轮廓调整	240



GUEST **TUTORIAL** **Soya**

设定	245
构思草图	247
在草图基础上进行描绘和轮廓处理	251
草图配色	263
瞳孔	268
脸庞	269



GUEST **TUTORIAL** **Wanke**

构思插画概念	281
绘制草图	282
配色	284

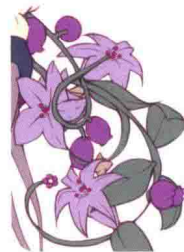




PART 1

自由插画师的 入门之路

游戏市场和TCG游戏
插画入门
自由插画师



游戏市场和TCG游戏

什么是 游戏插画师？



游戏插画师包括专业从事游戏图形设计、游戏人物设计以及游戏概念设计等工作的人。

游戏 插画师的 过去与未来

游戏插画师作为一种广为人知的职业的历史其实并不算长。就在几年前，不仅是普通人，即使是对此有兴趣的爱好者们，也都对这个行业不甚了解。概念设计师、游戏插画师和插画师及其工作内容，都是很难区分的。想进入这一行的话，应该怎样循序渐进地准备，也无从知晓。游戏是通过哪些方式和流程制作出来的，要想获得与此相关的信息和知识，也是相当困难的。

但是，互联网让各种信息都得到了快速的传播，游戏插画的水平也有了突飞猛进的提升。你只要坐在电脑前，就可以非常轻松地欣赏到世界上很多插画师的作品，那些有志于这个行业的人，也可以参考前辈们的作品和经验，去更好地准备自己的插画。随着大量游戏学院和相关书籍的出现，这个行业的竞争也越来越火热。

以前，对插画师的要求是，简单地把概念设计师的作品重新解构，或者将策划的内容用自己的风格表现出来就可以了。现在，对插画师的要求越来越高了，要根据人物的视线、动作和姿势、设计、角度、现场感、颜色、魅力、用途等去掌握布局，还要对读者的视线进行处理。也就是说，单纯地把想法画出来是不够的，必须创造性地去从事这项工作。

在当前时代，要想成为一个能在竞争中生存下来的插画师，除了要具备基本的创作能力，还必须拥有理解读者想法的本领，以及高效的实战技能。

游戏市场和TCG游戏

游戏产业的现状 |

随着世界飞速发展，繁忙的现代人越来越渴望轻松与休闲。生活水平得到改善之后，把时间投资到休闲活动中的人也日渐增多。因此，投入最少的时间和精力就可以让人们乐在其中的游戏产业，也开始蓬勃发展起来。

从Ncsoft公司的“天堂（Lineage）”、Webzen公司的“奇迹（MU）”，以及Nexon公司的“风之国度”等MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）和RPG游戏开始，韩国的游戏产业有了迅猛的发展。后来又开发了MORPG、模拟类、动作类、角色扮演类等类型的游戏，整个产业如同燎原之火，无论是数量，还是规模，都取得了骄人的成绩。



天堂（Lineage）- Ncsoft公司 <http://lineage.plaync.com> 奇迹（MU）- Webzen公司 <http://www.muonline.co.kr/main>



风之国度 - Nexon公司 <http://baram.nexon.com/main/index.as>像素