

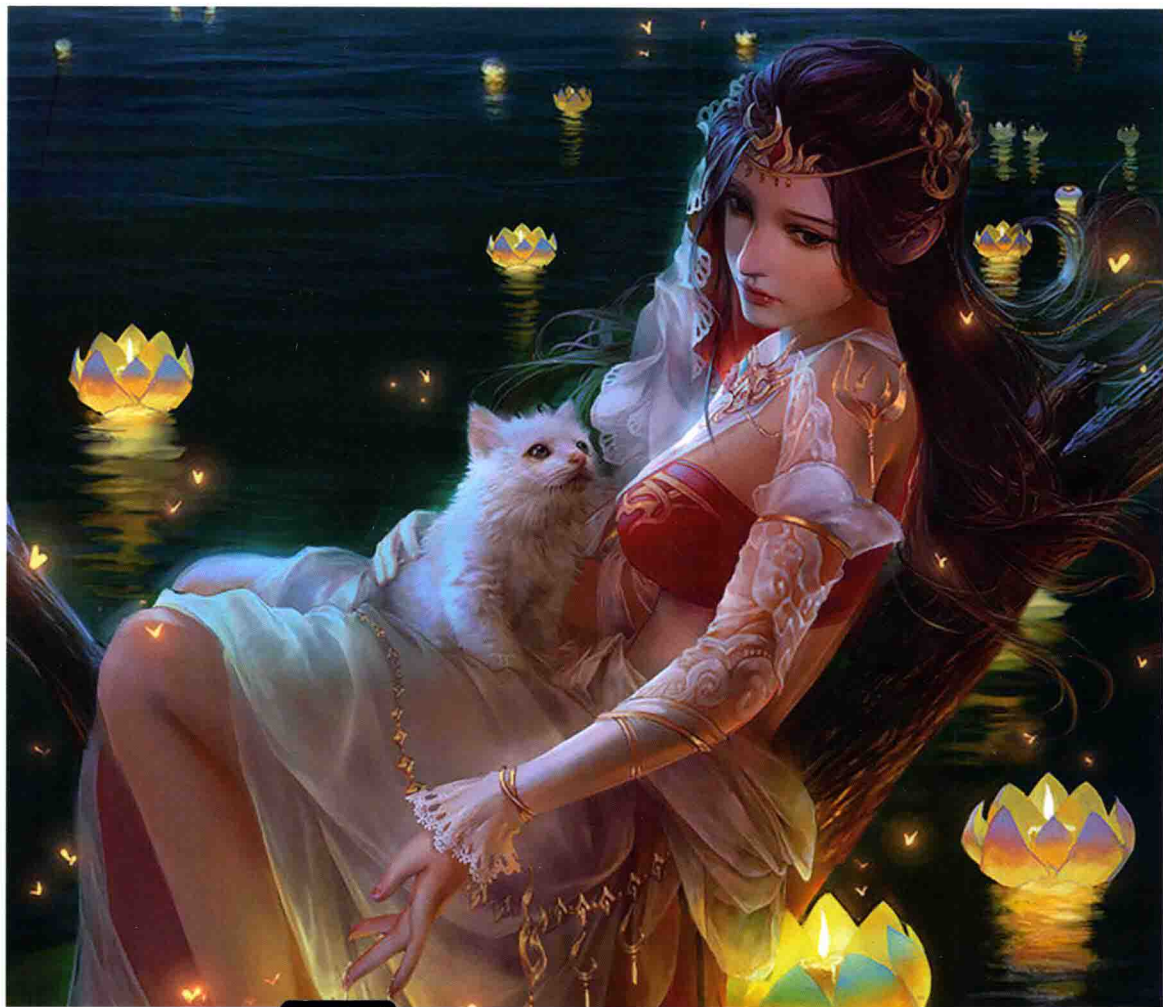
游戏动漫开发系列
YOU XI DONG MAN



写实风格角色原画绘制(下)

XIESHI FENGGE JUESE YUANHUA HUIZHI

涂 杰 谌宝业 张 敬 编著



清华大学出版社

丛书赠送大量资源：

1. 书籍案例：系列书籍各章节案例绘制线稿-色稿的分步文件。
2. 原画设计：《英雄无敌》《剑侠情缘3》游戏高端二维原画案例资源包。
3. 三维角色：《封神》三维主角、NPC、怪物整套模型资源包。
4. 三维场景：《一骑当千》场景整套项目资源包。
5. 动作资源：《魔法仙踪》《英雄无敌》《炼狱》动作项目案例资源包。

游戏动漫开发系列

写实风格角色原画绘制(下)

涂杰 谌宝业 张敬 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面讲述了欧美风格人物的相关绘制方法和技巧，全面掌握欧美风格人物的绘制流程及各种技法的应用，结合当前得到市场认可的游戏动漫产品，逐步深入产品开发、制作及应用。着重分析了欧美风格人物体型，衣饰、动态造型及制作技巧，特别是对目前比较流行的欧美人物着色的制作技术，均作了比较详细的讲解。本书通过列举实例，引导读者加强对欧美风格人物经典案例的设计和制作的理解。学习完本书的内容，读者将了解和掌握大量游戏动漫制作的理论及实践能力，能够胜任游戏动漫设计和游戏角色原画制作的相关岗位。

本书可作为大中专院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的资料参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

写实风格角色原画绘制(下)/涂杰, 谌宝业, 张敬编著. —北京: 清华大学出版社, 2017
(游戏动漫开发系列)

ISBN 978-7-302-45611-7

I. ①写… II. ①涂… ②谌… ③张… III. ①动画—绘画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第283917号

责任编辑: 张彦青

封面设计: 谌建业

责任校对: 文瑞英

责任印制: 杨 艳

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者: 北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 190mm×260mm 印 张: 20 字 数: 487千字

版 次: 2017年1月第1版 印 次: 2017年1月第1次印刷

印 数: 1~2500

定 价: 78.00元

游戏动漫开发系列 编委会

- 主任：** 孙立军 北京电影学院动画学院院长
- 副主任：** 诸 迪 中央美术学院城市设计学院院长
廖祥忠 中国传媒大学动画学院副院长
鲁晓波 清华大学美术学院信息艺术系主任
于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任
张 凡 设计软件教师协会秘书长
- 委员：** 尹志强 王振峰 戴永强 刘 中
廖志高 李银兴 史春霞 朱 毅
向 莹 谷炽辉 龙之和 姜整洁
苏治峰 雷 雨 张 敬 王智勇

P 丛书序

REFACE

动漫游戏产业作为文化艺术及娱乐产业的重要组成部分，具有广泛的影响力和潜在的发展力。

动漫游戏行业是非常具有潜力的朝阳产业，科技含量比较高，同时也是当代精神文明建设中一项重要的内容，在国内外都有很高的重视。

进入21世纪，我国政府开始大力扶持动漫和游戏行业的发展，“动漫”这一含糊的俗称也成了流行术语。从2004年起至今，国家广电总局批准的国家级动画产业基地、教学基地、数字娱乐产业园已达30多个；有近500所高等院校开设了数字媒体、数字艺术设计、平面设计、工程环艺设计、影视动画、游戏程序开发、游戏美术设计、交互多媒体、新媒体艺术与设计和信息艺术设计等专业；2015年，国家新闻出版广电总局批准了北京、成都、广州、上海、长沙等16个“国家级游戏动漫产业发展基地”。根据《国家动漫游戏产业振兴计划》草案，今后我国还要建设一批国家级动漫游戏产业振兴基地和产业园区，孵化一批国际一流的民族动漫游戏企业；支持建设若干教育培训基地，培养、选拔和表彰民族动漫游戏产业紧缺人才；完善文化经济政策，引导激励优秀动漫和电子游戏产品的创作；建设若干国家数字艺术开放实验室，支持动漫游戏产业核心技术和通用技术的开发，支持发展外向型动漫游戏产业，争取在国际动漫游戏市场占有一席之地。

从深层次来讲，包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程。中华民族深厚的文化底蕴不但为中国发展数字娱乐及创意产业奠定了坚实的基础，而且提供了广泛、丰富的题材。尽管如此，从整体看，中国动漫游戏及创意产业仍然面临着诸如专业人才短缺、融资渠道狭窄、缺乏原创开发能力等一系列问题。长期以来，美国、日本、韩国等国家的动漫游戏产品占据着中国原创市场。一个意味深长的现象是美国、日本和韩国的一部分动漫和游戏作品内容取材于中国文化，加工于中国内地。

针对这种情况，目前各大院校相继开设或即将开设动漫和游戏的相关专业。然而真正与这专业相配套的教材却很少。北京动漫游戏行业协会应各大院校的要求，在科学的市场调查的基础上，根据动漫和游戏企业的用人需求，针对高校的教育模式以及学生的学习特点，推出了这套动漫游戏系列教材。本丛书凝聚了国内诸多知名动漫游戏人士的智慧。

本丛书具有以下特色。

(1) 邀请国内多所知名学校的骨干教师组成编审委员会，搜集整理全国近百家院校的课程设置，从中挑选动、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照。

(2) 教材中的实际制作内容选用了行业中比较成功的实例，由学校教师和业内高手共同完成，对提高学生在实际工作中的能力很有帮助。

(3) 为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、视频课件、电子教案、考试题库以及相关素材资料。

本丛书编写人员都是各知名游戏、影视企业的技术精英，拥有大量的项目研发成果，对一些深层的技术难点有比较精辟的分析和技术解析。

F 前言

FOREWORD

写实风格游戏原画从传统绘画艺术衍变而来，是伴随着电脑游戏不断发展而日益成熟的一种现代流行画种。与传统绘画风格相比，写实风格游戏原画的画风更加自由，其画面可以潇洒、素雅，也可以浪漫、华丽。在游戏原画师们的不断努力和总结下，写实风格游戏原画的商业元素设计更加成熟，优秀作品层出不穷，形成一种新兴的时尚流行文化，受到了众多玩家的喜爱。

可以说，游戏新文化的产生，源自于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，为新兴流行艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，带来了新的观念和思维。

进入21世纪，在不断创造经济增长点和广泛社会效益的同时，动漫游戏已成为一种新的理念。它包含了新的美学价值，新的生活观念，表现人们的思维方式。它的核心价值是给人们带来欢乐和放松，它的无穷魅力在于天马行空的想象力。动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫创意文化。

然而与动漫游戏产业发达的欧美、日韩等地区和国家相比，我国的动漫游戏产业仍处于一个文化继承和不断尝试的过程。写实风格游戏原画作为动漫游戏产品的重要组成部分，其原创力是一切产品开发的基础。尽管中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐及动漫游戏等创意产业奠定了坚实的基础，并提供了丰富的艺术题材，但从整体看，中国动漫游戏及创意产业面临着诸如专业人才缺乏、原创开发能力欠缺等一系列问题。

一个产业从成型到成熟，人才是发展的根本。面对国家文化创意产业发展的需求，只有培养和选拔符合新时代的文化创意产业人才，才能不断提高中国动漫在国际动漫游戏市场的影响力和占有率。针对这种情况，目前全国有近500所高等院校开设了数字媒体、数字艺术设计、平面设计、工程环艺设计、影视动画、游戏程序开发、游戏美术设计、交互多媒体、新媒体艺术与设计和信息艺术设计等专业。本教材便是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫游戏教学的课程教材基本要求，由清华大学出版社携手长沙浩捷网络科技有限公司共同开发的一套动漫游戏技能教育教材。

本书由涂杰、谌宝业、张敬编著。参与本书编写的还有陈涛、冯鉴、谷炽辉、雷雨、李银兴、刘若海、尹志强、史春霞、王智勇、伍建平、朱毅等。在编写过程中，我们尽可能地将最好的讲解呈现给读者，若有疏漏之处，敬请不吝指正。

目 录

CONTENTS

第1章 游戏美术——概述..... 1



- 1.1 游戏的概述..... 2
 - 1.1.1 游戏的含义..... 2
 - 1.1.2 游戏的诞生..... 3
- 1.2 游戏运行平台概述..... 4
- 1.3 世界经典游戏介绍..... 7
 - 1.3.1 游戏美术概述..... 13
 - 1.3.2 游戏美术设计师的基本要求..... 22
 - 1.3.3 游戏美术制作流程..... 22

第2章 武器原画设计——单手战斧和赤焰刀.... 24



- 2.1 写实风格武器原画设计..... 25
 - 2.1.1 单手战斧原画设计..... 25
 - 2.1.2 赤焰刀原画设计..... 39
- 2.2 写实风格武器原画欣赏..... 51
- 小结..... 55
- 练习..... 55

第3章 欧美角色原画精析——莲灯少女..... 56



- 3.1 游戏角色文案与分析..... 58
 - 3.1.1 莲灯少女属性背景描述..... 58
 - 3.1.2 莲灯少女的形体结构分析..... 58
- 3.2 莲灯少女基础造型设计..... 59
 - 3.2.1 莲灯少女的线稿绘制..... 59
 - 3.2.2 莲灯少女的选区定位..... 65
 - 3.2.3 莲灯少女明暗色调的绘制..... 69
- 3.3 莲灯少女色彩绘制流程..... 90
- 3.4 CG插画综合案例赏析..... 114
- 小结..... 117
- 练习..... 117

第4章 欧美角色原画精析——野蛮斗士..... 118



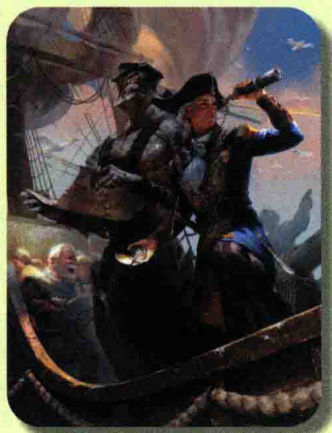
4.1 游戏角色文案与分析.....	119
4.1.1 野蛮斗士的背景描述.....	119
4.1.2 野蛮斗士的身体结构分析.....	119
4.1.3 野蛮斗士的服饰特点.....	119
4.2 绘制野蛮斗士的线稿.....	120
4.3 绘制野蛮斗士的明暗关系.....	127
4.4 绘制野蛮斗士的色彩关系.....	145
4.4.1 绘制野蛮斗士的基础色彩关系.....	145
4.4.2 野蛮斗士整体背景的绘制.....	161
4.5 欧美经典插画欣赏.....	164
小结.....	167
练习.....	167

第5章 欧美角色原画精析——巡狩者..... 168



5.1 游戏角色文案与分析.....	170
5.1.1 巡狩者属性背景描述.....	170
5.1.2 巡狩者的形体结构分析.....	170
5.1.3 巡狩者的服饰特点.....	171
5.2 巡狩者基础造型设计.....	171
5.2.1 巡狩者的线稿绘制.....	171
5.2.2 巡狩者的线稿刻画.....	176
5.2.3 巡狩者的选区定位.....	184
5.2.4 巡狩者大体明暗关系的定位.....	186
5.2.5 巡狩者人物明暗关系的刻画.....	195
5.2.6 驮龙兽明暗关系的刻画.....	200
5.3 巡狩者的色彩绘制.....	208
5.3.1 巡狩者人物的色彩绘制.....	208
5.3.2 驮龙兽的色彩绘制.....	223
5.4 CG插画综合案例赏析.....	238
小结.....	240
练习.....	241

第6章 欧美CG插画精析——航海日志..... 242



6.1 游戏角色文案与分析.....	244
6.1.1 《航海日志》宣传画背景描述.....	244
6.1.2 《航海日志》设计理念.....	244
6.2 《航海日志》创意设计流程.....	244
6.2.1 《航海日志》线稿绘制.....	245
6.2.2 《航海日志》的选区定位.....	252
6.2.3 《航海日志》色调的绘制.....	255
6.3 《航海日志》色彩的绘制.....	279
6.3.1 人物色彩的绘制.....	279
6.3.2 环境背景色彩的绘制.....	296
6.4 CG插画综合案例赏析.....	302
小结.....	305
练习.....	305

第1章 游戏美术——概述

本章主要介绍当前比较经典的游戏产品，通过对游戏产品的案例分析，剖析游戏原画设计发展的历程及游戏项目开发的基本流程，从而诠释了游戏美术的概念。

● 实践目标

- 了解游戏原画的发展概况
- 了解游戏原画的类别和作用

● 实践重点

- 掌握游戏美术设计理念和流程规范
- 掌握游戏美术的创作理念及创作特点

● 实践难点

- 掌握游戏美术的制作流程及规范
- 熟知理解游戏美术设计理念



1.1 游戏的概述

1.1.1 游戏的含义

国内通常所说的“网络游戏”主要对应国外的“MMORPG (Massiv Multiplayer Online Role-Playing Games)”，意为“大型多人网络角色扮演游戏”，指那些只能基于互联网、由多用户共同参与进行的游戏。例如《中国网络游戏产业研究报告》提出，“网络游戏是利用TCP/IP协议，以Internet为依托，可以多人同时参与的游戏项目”。

“教育游戏”理念最早出现在20世纪80年代的美国，美国的一些学者在研究电视游戏的过程中提出了这一概念，从此在教育技术领域诞生了一个新的研究热点。早期的研究主要集中在教育游戏的作用、功能、价值以及应用等方面。在国外，一般教育游戏被称为“Edutainment”或“Educationalgames”。“Edutainment”是由“Education”和“Entertainment”两个单词组合而成的，是指教育中的娱乐形式，即通过在教学中使用各种娱乐形式，从而实现教育和娱乐的融合，达到寓教于乐。

在我国，随着电脑游戏的普及，对教育游戏的认识和研究也开始起步，但是到目前为止还没有一个明确的定义。从总体上说对教育游戏的认识有两种主要的观点：一种观点认为教育游戏在本质上是具有一定教育目的并具有一定可玩性的游戏。这种观点强调教育游戏实质上是一种将知识融入游戏的游戏，学习者在游戏过程中学习到了知识并且掌握了技能，提高了能力；另一种观点认为教育游戏是把游戏中一些有利于引起学习者兴趣、增加学习者关注的因素引入教育软件中，是一种带有趣味性的学习软件。这两种观点体现了教育游戏两种不同的设计、开发理念和方法。

教育游戏的概念介于一般娱乐游戏和一般教育软件这两者之间。狭义上的教育游戏是指教育性和游戏性整合在一起，在玩游戏的过程中，所产生的自然的教育效果。从广义上来讲，教育游戏是指具有教育素材和游戏性因素的所有的教育软件。教育游戏定义为能够培养游戏使用者的知识、技能、智力、情感、态度、价值观，并具有一定教育意义的计算机游戏类软件。教育游戏其主要思想是将教学内容和游戏相融合，通过为学生构建体验性学习环境，利用游戏的挑战性、探索性、激励性、合作性、竞争性特性，使学生积极、主动、愉悦地学习。教育游戏是电子化的软件，由游戏设计和制作人员创作、承载着具体的教育和娱乐目的，它的运行状态可为游戏者提供包含教育内容的游戏环境，游戏者在此环境中可进行游戏活动。

综上所述，教育游戏是通过游戏的手段进行知识的传授及具有教育功能的电脑游戏软件。它具有游戏的诸多特点，同时又具有教育性，娱乐与教育并重，知识结构及内容上摆脱传统教育的说教模式，以游戏者在游戏中的自主探索为主，在游戏的过程中学习知识、发展智力、培养情感。教育游戏作为一种游戏化的教学手段，游戏性是其存在及发展的基础，在此基础上紧密结合教育的内容，将知识自然地引入到游戏之中，寓教于乐，实现真正意义上的快乐学习，游戏与教育相辅相成。



网络教育游戏也就是在线教育游戏，是指以教育为目的（非娱乐为目的而带有某种教学功能）基于互联网的游戏，网络教育游戏具有声音、文字、图像、互动性相结合的立体式特点，集知识性、趣味性、竞争性、合作性、虚拟现实性等多种功能于一体，能充分调动青少年参与的兴趣。在线教育游戏所提供信息的超地域性、全方位性、快速实效性等，能较充分地满足青少年的好奇心和求知欲。因此在线教育游戏不仅适合培养低龄学习者解决实际问题的能力以及协作意识，也非常适合激发高龄学习者的学习兴趣，维持学习者学习的主动性。

1.1.2 游戏的诞生

最早的电子游戏诞生是源于人们的兴趣，1960年美国卢布克海文国家实验室的物理学家威利·希金博特姆（Willy Higinbotham）为了提高实验室参观者的兴趣，向公众展示了其高深的物理学知识，制作了第一个可以称为视频游戏的东西。这个被称作“Tennis for Two”的游戏通过示波器来演示，并且开创了用手柄来控制游戏的方式，并且这款游戏中还引入了双人对战的模式。最新手柄游戏机如图1-1所示。



图1-1 主流手柄游戏机设备

随着电子技术的不断发展，计算机制造成本相对降低，应用领域不断扩展。1960年电子计算机逐渐进入美国大学校园，在当时的环境下培养出了一批技术高手，而学校的学术气氛又使得他们的精力和创造力可以设计很多新的东西，其中就包括了当时很受人们喜欢的游戏性软件。

到了“飓风”计算机年代，便已经有若干个带有游戏性的小软件开发完成。当把这些游戏性的软件汇集在一起进行对比和分析的时候，当时的电脑精英们总结出了以下三条原则：

- (1) 尽可能充分地利用现有的硬件资源，并且将其推至极限；
- (2) 在一个持续的时间内尽可能提高程序的变化性；
- (3) 务必使观看者积极、愉快地参与进来；

1962年麻省理工学院一个叫史蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）的学生编制出了一个完全符合上述原则的游戏性小软件《宇宙战争》（Space War）。这款游戏被认为是世界上

第一款电脑游戏。这个游戏在当时广为流传被安装到不少大学的大型计算机中，甚至成了DEC公司的诊断工具，用来检测新安装的系统运行是否正常。在《宇宙战争》中体现了游戏的大多数特点，更加明确了游戏中对战的概念。游戏中为了表现出空间中飞船的移动特点和环境对玩家的行为影响，第一次引入了真实物理模型的模拟算法。《宇宙战争》的游戏画面如图1-2所示。



图1-2 《宇宙战争》的游戏画面

1.2 游戏运行平台概述

随着游戏行业的不断发展，目前流行的电子游戏运行设备大概有以下三类。

1. 专用的电子游戏设备，次世代游戏机

PS3是PlayStation3的缩写，它是索尼开发的家用游戏机。PS3发布在2005年5月的E3电玩展会上，2006年11月先后在日本、美国、中国台湾、英国、中国香港、东南亚及澳洲地区发售，全球统一的营销口号是“PLAY BEYOND”、“超越玩乐”。PS3的主流机型如图1-3所示。



图1-3 PS3的主流机型



Xbox 360是微软开发的第二代家用视频游戏主机，是唯一一款具备定时功能的游戏机，对孩子所玩、所看的内容能加以限制。Xbox系列机型如图1-4所示。



图1-4 Xbox系列机型

Wii是任天堂在2006年推出的新一代电视游戏机，除了拥有创新手柄外，以前老游戏机的游戏也可以用它来玩，包括FC、Md等上面的经典游戏——《马里奥》、《魂斗罗》、《索尼克》等。硬件设备Wii的主流机型如图1-5所示。

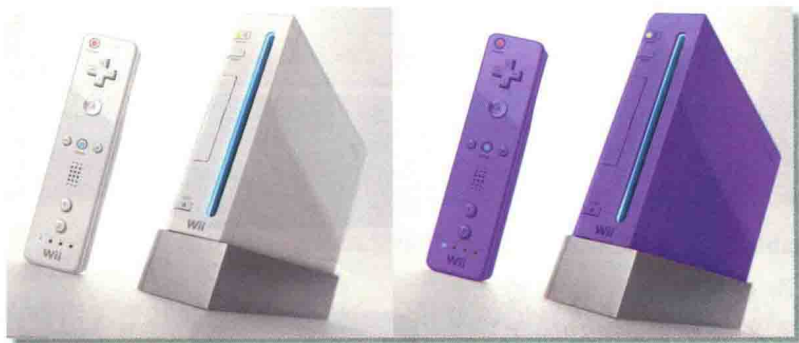


图1-5 Wii的主流机型

2. 普通电脑

家用电脑，顾名思义，就是专为普通家庭用户所设计制造的微型电脑。和其他微型电脑（比如商用电脑）相比，家用电脑和微型电脑在硬件结构和系统、软件结构上基本无异，只不过家用电脑侧重于影音娱乐和游戏方面的应用。家用电脑如图1-6所示。



图1-6 家用电脑

手提电脑是一种携带方便，其体积和质量比台式机要小很多，可像携带“笔记本”一样带在身边。手提电脑主要适合办公人员出差、旅游时使用。手提电脑的硬件发展快速给游戏的发展也带来更多的机会。手提电脑如图1-7所示。



图1-7 手提电脑配置

3. 手机等移动设备

随着科技的发展，手机的功能也越来越多，越来越强大。手机游戏也由《俄罗斯方块》、《贪吃蛇》之类画面简陋，规则简单的游戏发展到了可以和掌上游戏机媲美的地步，具有很强的娱乐性和交互性。于是抛弃你的随身听和Gameboy，买一个好手机吧，你会发现，一个手机已经足够满足你所有路途中的大部分娱乐需要了。PSP全称PlayStation Portable是日本SONY开发的多功能掌上游戏机系列，具有游戏、音乐视频等多项功能。PSP的主流机型如图1-8所示。NDS是任天堂用以取代Game Boy(GB)系列的新一代掌上游戏机，和目前的PSP主机最大的不同是有两个屏幕并且下屏为触摸屏。NDS的主流机型如图1-9所示。

随着科技的发展，手机的功能也越来越多，越来越强大。手机游戏也由《俄罗斯方块》、《贪吃蛇》之类画面简陋，规则简单的游戏发展到了可以和掌上游戏机媲美的地步，具有很强的娱乐性和交互性。于是抛弃你的随身听和Gameboy，买一个好手机吧，你会发现，一个手机已经足够满足你所有路途中的大部分娱乐需要了。PSP全称PlayStation Portable是日本SONY开发的多功能掌上游戏机系列，具有游戏、音乐视频等多项功能。PSP的主流机型如图1-8所示。NDS是任天堂用以取代Game Boy(GB)系列的新一代掌上游戏机，和目前的PSP主机最大的不同是有两个屏幕并且下屏为触摸屏。NDS的主流机型如图1-9所示。



图1-8 PSP的主流机型



图1-9 NDS的主流机型

以上列举的便是现今社会上最为广泛流传的电脑游戏平台。从当初的第一代游戏平台到现在的七代平台已经横跨了半个世纪的时间。随着社会的生活节奏不断加快，社会不断发展，人们的生活水平越来越高娱乐需求也越来越大，所以逼使电玩游戏无论是可玩性还是画面的精美度，都有跃进式的大提高。而最适合当下年轻人爱好的游戏平台慢慢倾向于便携型、享乐型、互动型三种，而基本符合这三种模式的平台便是以上所列举的例子。由于网络文化逐渐进入我们的生活，我们也越来越离不开互动形式的网络沟通，这直接影响了游戏产业的发展。



1.3 世界经典游戏介绍

多年来，在各大游戏平台上发行了很多经典游戏，它们影响着世界游戏史的发展，下面就简单介绍一下。

1. 中国游戏的开山之作——《仙剑奇侠传》

《仙剑奇侠传》是由中国台湾地区大宇资讯股份有限公司制作，以中国古代的仙妖神鬼传说为背景，被众多玩家公认为“旷世奇作”的RPG经典游戏。《仙剑奇侠传1》一经出世，就蝉联了14个月冠军并荣获1995年CEM STAR“最佳角色扮演游戏奖”以及1995年KING TITLE“游戏类金袋奖”。《仙剑奇侠传》共有五部，《仙剑奇侠传一》的游戏画面如图1-10所示。



图1-10 《仙剑奇侠传一》的游戏画面

《仙剑奇侠传四》于2007年8月1日发行。游戏的起点始于黄山青鸾峰之巅，游戏角色驰骋于神州大地，往来于天地之间，东临渤海，南抵巴蜀，北至传说中的“北极之地”，西达上古圣山昆仑仙境。游戏场景既有繁华热闹、歌舞升平的中原富庶之地，又有大漠边关、丝绸之路上的小小驿站。每一个城镇之中的建筑、草木，乃至于店中出售的食物，都各有其特色。游戏剧情受人称赞，迷宫难度较前几部有所降低。在国产单机游戏日渐式微的今天，第四部更具特殊意义。《仙剑奇侠传四》的角色设计如图1-11所示。



图1-11 《仙剑奇侠传四》的角色设计

《仙剑奇侠传五》的画面充满了动感，比如随风摆动的草木，场景中飞舞的蝴蝶与蜻蜓、飘落的树叶等，画面支持高分辨率，对硬件的优化也比较出色。《仙剑奇侠传五》的游戏画面如图1-12所示。



图1-12 《仙剑奇侠传五》的游戏画面

2. 网游始祖——《万王之王》

雷爵公司的《万王之王》是中国第一款图形网络游戏，于2000年7月在中国正式上市。它的同名文字游戏于1996年12月底在台湾省开放，开发者是台湾省清华大学材料科学研究所的一对夫妻博士生——陈光明和黄于真。早期的《万王之王》画面受硬件渲染的限制，比较粗糙。早期的《万王之王》游戏画面如图1-13所示。



图1-13 早期的《万王之王》游戏画面

随着陈光明对未来图形化网络游戏软件市场前景信心的增强，《万王之王2》的强势推出给游戏市场带来全新的体验，整个产品品质得到了质的飞跃。《万王之王2》的游戏画面如图1-14所示。