

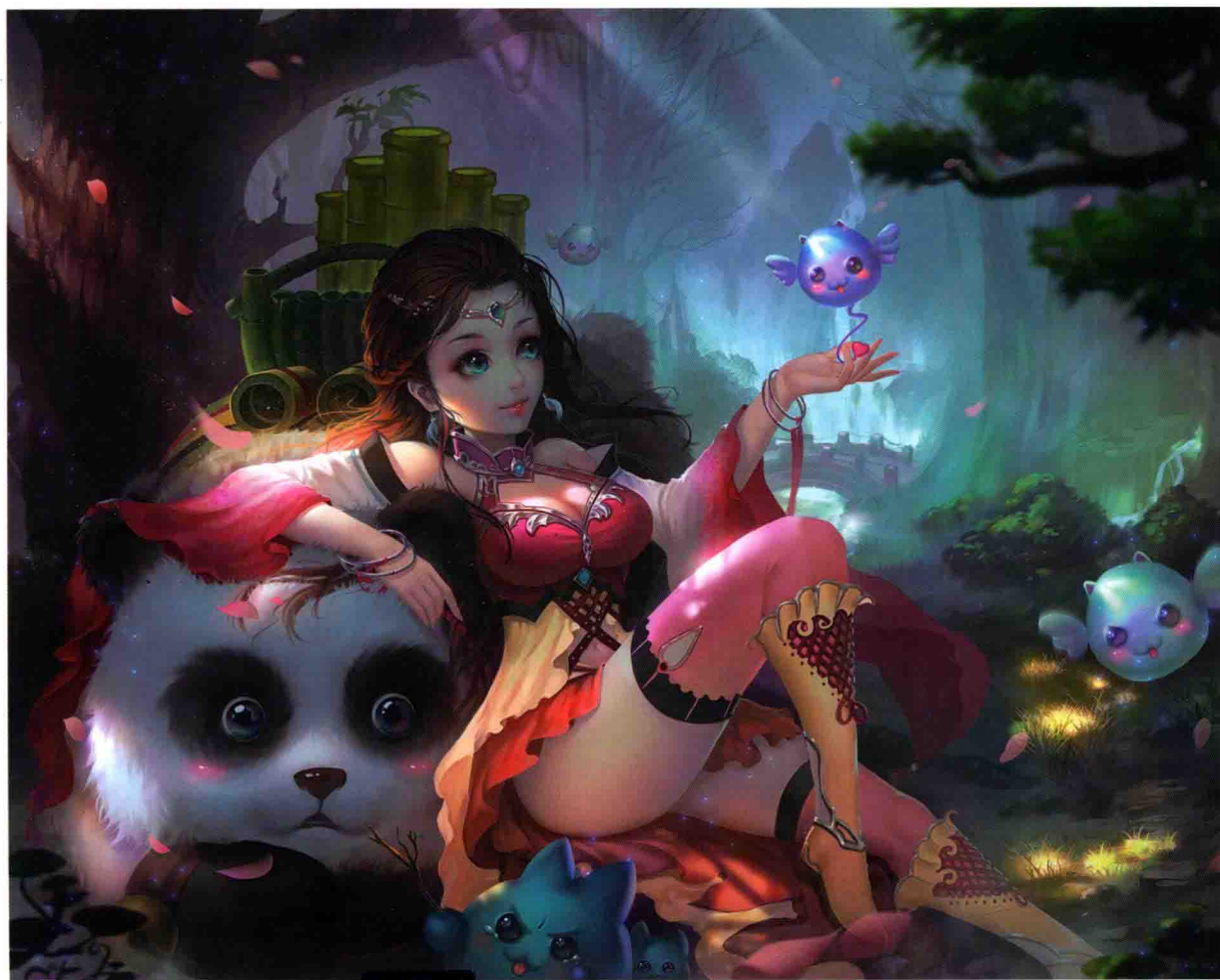
游戏动漫开发系列  
YOU XI DONG MAN



# 写实风格角色原画绘制(上)

XIESHI FENGGE JUESE YUANHUA HUIZHI

雷雨 湛宝业 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(上)

雷雨 谌宝业 编著

清华大学出版社  
北京



# 内 容 简 介

本书全面讲述了游戏原画的基本定义和类别、游戏原画的作用和意义，以及作为一个游戏原画设计师所要具备的基本素养和条件。将目前国内外游戏制作领域中的最前沿技术系统地分布到每个具体的章节中，让读者真正体会到产品开发中游戏原画设计制作的规范流程。

本书没有过多的理论知识讲解，而是从游戏角色原画制作的实际操作中提炼出成熟的技巧和制作思路，使学习者能够通过完整实例制作的操作训练，系统地掌握当今中国风格游戏原画绘制的技巧及设计的原理。本书着重分析了写实人物体型、衣饰、动态造型及制作技巧，特别是对目前比较流行的写实人物着色的制作技术作了比较详细的讲解，可增强读者的理论与实践相结合的实战能力，使读者能够胜任游戏原画设计和制作的相关岗位。

本书既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(上)/雷雨, 谌宝业编著. — 北京: 清华大学出版社, 2017  
(游戏动漫开发系列)

ISBN 978-7-302-45512-7

I. ①写… II. ①雷… ②谌… 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277986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](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈: 010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto: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: 18.5 字 数: 447千字

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 谷焯辉 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骨干，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。

本书由谌宝业、雷雨编著。参与本书编写的还有陈涛、冯鉴、谷焯辉、李银兴、刘若海、尹志强、史春霞、涂杰、王智勇、伍建平、张敬、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

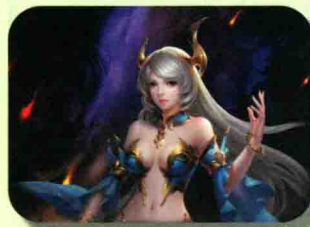
## CONTENTS

### 第1章 游戏原画——概述.....1



|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 1.1 游戏原画的发展概述.....                 | 2  |
| 1.2 游戏原画的定义和特征.....                | 6  |
| 1.2.1 游戏原画的定义.....                 | 7  |
| 1.2.2 游戏原画的特征.....                 | 9  |
| 1.3 游戏原画的类别和作用.....                | 11 |
| 1.3.1 宣传类原画的作用和意义.....             | 12 |
| 1.3.2 概念类原画的作用和意义.....             | 12 |
| 1.3.3 制作类原画的作用和意义.....             | 14 |
| 1.4 游戏原画的创作原则.....                 | 14 |
| 1.5 游戏美术设计师的基本素养.....              | 17 |
| 1.5.1 要有扎实的绘画基础和造型能力.....          | 17 |
| 1.5.2 要有丰富的创作想象力.....              | 20 |
| 1.5.3 要具备广博的知识、才艺和综合的<br>艺术修养..... | 21 |
| 1.5.4 具有良好的沟通能力和团队协作<br>能力.....    | 22 |
| 1.5.5 具备电脑图像设计的操作技能.....           | 23 |
| 1.5.6 要深入了解一款游戏产品.....             | 23 |
| 1.6 优秀游戏原画赏析.....                  | 24 |
| 1.6.1 欧美游戏原画赏析.....                | 24 |
| 1.6.2 日韩游戏原画赏析.....                | 27 |
| 1.6.3 中国古典游戏原画赏析.....              | 31 |
| 小结.....                            | 35 |
| 练习.....                            | 35 |

### 第2章 游戏美术制作——流程与规范.....36



|                    |    |
|--------------------|----|
| 2.1 游戏美术的制作流程..... | 37 |
| 2.1.1 策划文案.....    | 37 |
| 2.1.2 游戏风格定位.....  | 38 |
| 2.1.3 故事大纲.....    | 40 |
| 2.1.4 设计风格定位.....  | 41 |
| 2.1.5 原画设计文案.....  | 42 |
| 2.1.6 三维建模.....    | 44 |
| 2.1.7 模型贴图的制作..... | 46 |
| 2.1.8 灯光渲染.....    | 48 |
| 2.1.9 动作绑定.....    | 49 |
| 2.1.10 导入游戏.....   | 50 |

|       |                       |    |
|-------|-----------------------|----|
| 2.2   | 游戏原画设计的制作规范. . . . .  | 51 |
| 2.2.1 | 角色原画的基本构成要素. . . . .  | 51 |
| 2.2.2 | 游戏角色文案分析. . . . .     | 51 |
| 2.2.3 | 精灵法师基本形体结构绘制. . . . . | 52 |
| 2.2.4 | 明暗关系表现. . . . .       | 55 |
| 2.2.5 | 绘制精灵法师的色彩. . . . .    | 66 |
| 2.2.6 | 画面氛围定稿. . . . .       | 71 |
| 2.3   | 魔幻风格原画综合案例赏析. . . . . | 72 |
|       | 小结 . . . . .          | 75 |
|       | 练习 . . . . .          | 75 |

### 第3章 写实游戏角色——原画设计. . . . . 76



|       |                         |     |
|-------|-------------------------|-----|
| 3.1   | 写实风格游戏原画的分类. . . . .    | 77  |
| 3.1.1 | 欧美写实风格的游戏原画. . . . .    | 77  |
| 3.1.2 | 日韩写实风格的游戏原画. . . . .    | 78  |
| 3.1.3 | 中式写实风格的游戏原画. . . . .    | 78  |
| 3.2   | 写实人物绘制技巧及流程规范. . . . .  | 79  |
| 3.2.1 | 人体比例结构初步认识. . . . .     | 81  |
| 3.2.2 | 人体躯干和四肢的比例. . . . .     | 84  |
| 3.2.3 | 头部比例结构分析. . . . .       | 87  |
| 3.3   | 实例流程制作——侠女原画设计. . . . . | 93  |
| 3.3.1 | 游戏角色文案分析. . . . .       | 93  |
| 3.3.2 | 侠女初稿设定. . . . .         | 94  |
| 3.3.3 | 侠女色稿绘制流程. . . . .       | 97  |
| 3.3.4 | 绘制侠女的色彩. . . . .        | 108 |
| 3.3.5 | 画面氛围定稿. . . . .         | 118 |
| 3.4   | 优秀魔幻风格原画赏析. . . . .     | 119 |
|       | 小结 . . . . .            | 123 |
|       | 练习 . . . . .            | 123 |

### 第4章 魔幻风格原画精析——魔刀战神. . . . . 124



|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 4.1   | 游戏角色文案分析. . . . .    | 125 |
| 4.1.1 | 魔刀战神背景描述. . . . .    | 125 |
| 4.1.2 | 魔刀战神特征概述. . . . .    | 125 |
| 4.1.3 | 魔刀战神的服饰特点. . . . .   | 125 |
| 4.2   | 魔刀战神的线稿绘制. . . . .   | 126 |
| 4.3   | 绘制魔刀战神的明暗关系. . . . . | 134 |
| 4.3.1 | 魔刀战神的基础选区定位. . . . . | 134 |
| 4.3.2 | 魔刀战神的选区定位. . . . .   | 135 |
| 4.3.3 | 魔刀战神明暗色调的绘制. . . . . | 139 |



|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 4.4   | 魔刀战神色彩的绘制流程.....  | 156 |
| 4.4.1 | 魔刀战神人物色彩的绘制.....  | 156 |
| 4.4.2 | 魔刀战神武器色彩的绘制.....  | 170 |
| 4.5   | 原画概念设计优秀作品欣赏..... | 174 |
|       | 小结.....           | 179 |
|       | 练习.....           | 179 |

## 第5章 魔幻风格原画精析——龙虎拳师.....180



|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 5.1   | 游戏角色文案分析.....     | 181 |
| 5.1.1 | 龙虎拳师背景描述.....     | 181 |
| 5.1.2 | 龙虎拳师特征概述.....     | 181 |
| 5.1.3 | 龙虎拳师服饰特点.....     | 181 |
| 5.2   | 龙虎拳师的线稿绘制.....    | 182 |
| 5.3   | 绘制龙虎拳师的明暗关系.....  | 188 |
| 5.3.1 | 龙虎拳师的基础选区定位.....  | 188 |
| 5.3.2 | 龙虎拳师的选区定位.....    | 190 |
| 5.3.3 | 龙虎拳师明暗色调的绘制.....  | 194 |
| 5.4   | 龙虎拳师色彩的绘制.....    | 208 |
| 5.5   | 原画概念设计优秀作品欣赏..... | 223 |
|       | 小结.....           | 227 |
|       | 练习.....           | 227 |

## 第6章 魔幻风格游戏人物原画——熊猫守护者.....228



|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 6.1   | 游戏角色文案分析.....     | 229 |
| 6.1.1 | 熊猫守护者背景描述.....    | 229 |
| 6.1.2 | 熊猫守护者特征概述.....    | 229 |
| 6.1.3 | 熊猫守护者服饰特点.....    | 229 |
| 6.2   | 熊猫守护者的线稿绘制.....   | 230 |
| 6.3   | 绘制熊猫守护者的明暗关系..... | 239 |
| 6.3.1 | 熊猫守护者的基础选区定位..... | 239 |
| 6.3.2 | 熊猫守护者的选区定位.....   | 240 |
| 6.3.3 | 熊猫守护者明暗色调绘制.....  | 243 |
| 6.4   | 熊猫守护者色彩的绘制.....   | 261 |
| 6.5   | 原画概念设计优秀作品欣赏..... | 279 |
|       | 小结.....           | 282 |
|       | 练习.....           | 282 |

# 第1章 游戏原画——概述



在本章结合当前比较主流的游戏类型，重点讲解游戏原画的设计理念 and 制作规范，通过对游戏产品的经典案例分析，透析游戏原画设计分类及项目开发的应用。本节主要介绍了游戏原画的创作定义及设计思路，结合Photoshop实例分析，讲解了如何应用配合手写板绘制游戏角色原画的绘制流程和基本规范。

本章还指出了成为游戏原画师必备的素质和要求。

## ● 实践目标

- 了解游戏原画的发展概况
- 掌握游戏原画的概念和特征
- 了解游戏原画的类别和作用
- 掌握游戏角色原画的创作流程
- 了解游戏原画师所要具备的条件
- 了解欧美、日韩、中式游戏原画不同的美术风格

## ● 实践重点

- 掌握游戏原画的设计理念和特点
- 掌握游戏角色原画的创作流程

## ● 实践难点

- 掌握游戏角色原画的创作流程

## 1.1 游戏原画的发展概述

游戏发展从诞生到现在已经历了几十年,从当年的卡带式游戏、街机游戏到现在的网络游戏、网页游戏及新兴的手机游戏,每一个阶段的发展都给玩家带来了一个精彩而奇妙的虚拟世界。在游戏日新月异的高速发展中,体感游戏、电视游戏、主机游戏等在高端平台的逐步应用,使得游戏的音乐和画面不断给人带来新的震撼。随着电脑硬件在渲染和计算方面的能力日益强大,游戏画面自然也表现出超真实的华丽和精美。伴随着游戏不断的发展过程,手机作为新型的载体,更大地丰富了游戏产品的应用空间,使得游戏成为人们生活中不可多得的休闲娱乐模式,而游戏原画这个新名词也开始跃入人们的视线。

在游戏产品开发流程中,二维、三维引擎技术开发与绘画艺术的多元化结合,使游戏产品品质及市场推广快速发展,使得广大用户对游戏产品本身的要求越来越高,包括画面的精美度、游戏的可玩性、操作的体验等。游戏美术中游戏原画的发展与游戏画面品质的提升有很大的关系。毕竟在游戏发展初期,画面品质受到电脑硬件性能的限制,因此想在非常有限的像素空间内描绘出一幅非常精美的游戏画面在当时是一项挑战。因此早期的游戏大都通过画面刻画人物的细节,早期游戏画面如图1-1所示。许多早期的游戏玩家基本上都有通过颜色辨别游戏道具来完成任务的经历,能分清男女就已经实属不易。在这种画质限制的条件下,早期的游戏主要是以二维像素为主,原画师的发挥空间有限,因此少有优秀的游戏原画作品出现。



图1-1 早期游戏画面

相信目前大多数玩家接触电脑游戏是从20世纪90年代中期开始的,这段时期可以说是电脑游戏首次出现的繁荣时期,涌现出了《帝国时代》、《红色警戒》、《三国志》、《仙剑奇侠传》等风靡一时的经典游戏作品。随着玩家队伍的不断壮大,不但游戏产品出现了百花齐放的局面,游戏硬件不断升级,广大玩家对游戏画质的要求也越来越高。因此,越来越多的游戏公司为了吸引更多的玩家购买自己的游戏,不但努力改善自身产品的游戏画面与可玩性,而且开展了花样百出的宣传手段,一些以比较精美的原画作品



为蓝本制作的宣传海报和专业杂志也纷纷涌现到市场当中。从此，宣传游戏的原画作品渐渐在市场的促进下崭露头角，主流知名游戏角色如图1-2所示。



图1-2 主流知名游戏角色

随着日本主机游戏的兴起，使得当时的游戏已经成为一种流行文化。由于主机游戏的性能优良，画质精美程度远超同时期的电脑游戏，因此促使很多日本国内的漫画家参与到游戏原画的设计工作中，使得当时日本的游戏制作处于世界领先水平，也为日本成为世界游戏主机及游戏出口大国打下了坚实的基础。无论是早期的《魂斗罗》、《超级玛丽》，还是后来的《拳皇》、《侍魂》之类，这些日本原画师创造了一个个脍炙人口的游戏角色，也创造了一个个偶像的传奇，主机游戏角色如图1-3和图1-4所示。从此游戏行业的逐步发展也成了多元化的文化产物，这标志着游戏画面的表现形式及画面品质有了标志性的提升。

游戏场景在初期由于受到硬件渲染的限制，对美术像素的要求比较高，因此，初期的美术画面相对比较简单，主机游戏游戏画面如图1-5~图1-7所示。



图1-3 主机游戏角色



图1-4 主机游戏角色



图1-5 《魂斗罗》游戏画面



图1-6 《超级玛丽》游戏画面



图1-7 《侍魂》游戏画面

最近十几年,大量欧美和韩国的网络游戏涌入中国,带动了游戏发展的第二个繁荣期。这些游戏在画面、性能上来说都突破了以往传统游戏的固定模式,尤其是韩国游戏市场的异常活跃,出现了大量专注于游戏技术与艺术相结合的开发公司,游戏画面品质及游戏体验达到了一个完美的结合,涌现出很多脍炙人口的游戏产品,如《奇迹世界》、《传奇》、《天堂》等画面非常精美的游戏产品,韩国网游《Sun》原画如图1-8所示。同时,东西方艺术表现形式的结合也通过游戏产品得到充分的体现,代表欧美经典的如《魔兽世界》、《龙与地下城》等游戏也是引领了游戏市场的蓬勃发展,其新颖的设计理念及角色造型特点对游戏产品世界观有了新的诠释。《魔兽世界》角色原画如图1-9所示。优秀游戏产品全新的视觉体验,也为国内的原画师们提供了全新的创作良机。



图1-8 韩国网游《Sun》原画



图1-9 《魔兽世界》角色原画

与国外专业培训游戏原画师的创作根基及环境相比，国内游戏原画师多是从漫画和动画方面转职而来，还有一部分是纯粹的美术专业出身的“学院派”，很多人对游戏研发的过程不太了解，所以在与策划人员、程序人员的沟通上存在很大障碍。出于对游戏的热爱，许多人还是义无反顾地追求着游戏的梦想。在借鉴国外游戏概念设计理念的基础上，中国国内也涌现出一批成功的游戏作品，特别是游戏美术创作及画面表现得到了深度的拓展。例如网易出品的《大话西游》就得到玩家的高度评价，深得市场的认可及价值的回报，真正实现了技术与艺术的完美结合，《大话西游》原画如图1-10所示。目前国内最具代表性的游戏作品是金山出品的网游《剑侠情缘》，引领中国游戏美术达到了一个新的巅峰。《剑侠情缘》角色如图1-11所示。



图1-10 《大话西游》原画



图1-11 《剑侠情缘》的角色

游戏美术中的原画不仅给游戏玩家带来了视觉上的享受，更重要的是，它见证了游戏的发展，让游戏与艺术靠得更近，为“游戏的多元化”做出了巨大的贡献，不管对游戏本身而言，还是对玩家而言，都有着比较重要的意义。

## 1.2 游戏原画的定义和特征

随着游戏产业的蓬勃发展，游戏的分类也逐步多样化，网络游戏、网页游戏、手机游戏、体感游戏等都得到了不同程度的发展，特别是手机游戏在最近两年成为交互游戏的主流群体。手机游戏与多个领域的载体资源进行整合，涉及的行业范围及从业群体也得到了空前的拓展。

游戏原画作为游戏制作开发的重要环节，对整个产品的画面及后期的运营起着承前启后的作用，给从事这个行业的制作人员提出了更高、更广的素养能力需求。优质的游戏原画不仅可以为三维美术师及动画师提供参考和素材，还可以为游戏的市场推广提供有利的宣传素材。因为玩家会在游戏相关网站上首先看到各种宣传文案和角色原画，优秀的原画形象会立刻抓住玩家的心，使其期待游戏的发售，促进游戏产品快速得到用户和市场的认可。



## 1.2.1 游戏原画的定义

游戏原画属于美术领域，它虽是从传统的美术绘画衍生出来的一种艺术创作手段，但有别于传统的美术。顾名思义，游戏原画的对象是游戏中的物件，包括角色、场景、道具等，是针对表现游戏元素这一主题进行的艺术创作和形象再现，游戏道具原画如图1-12所示。在游戏美术中，场景对整体美术的风格定位及环境氛围的营造非常关键，它能更好地烘托角色在场景中的表现，游戏场景原画如图1-13所示。



图1-12 游戏道具原画



图1-13 游戏场景原画

### 1. 原画概念

将原画引入动画制作流程的人是日本漫画之父手冢治虫。而“原画”这个词，本身对中文来说也是个外来语，是来自日语“原画形态”。动画称为“运动”，都是动画制作中的两个环节的名称。原画，是一套动作中的关键帧，决定了动作的走向、节奏、幅度、镜头运动方式、特效处理等一系列制作动画的关键要素。



所谓的“游戏原画”，是中国在引入这个概念的时候，断章取义的结果，是所谓“原有的画”的简称。在游戏制作过程中，需要画很多东西，这些东西有些是前期的设定画，包括人物、建筑、物品、武器等；有些是在制作一系列的场景时，用来给制作人员一个明确的概念，称为概念图，或印象图、效果图。因为这些东西大多是用电脑软件绘制的，所以在引入中国后，很多只能看到表面现象的人，就把这些在制作游戏前所需要画的“原有的画”，都称为“原画”。后来更有甚者将这种错误认识发展到一切用电脑画出来的画都是“原画”，将插画也归入了“原画”中来。

## 2. 原画概述

原画创作是决定动画片、影视及游戏动作质量好坏的最重要的一道工序。传统二维动画片的制作顺序是，先有文学文本，然后将其编成剧本、绘制分镜头、绘制设计稿，最后进行原画创作，加动画、上色、拍摄、剪辑、配音、配乐。

在一些动画片里不存在原画的概念。例如在沙土动画、黏土动画、剪纸动画等定格动画中都不存在原画的概念，因为每张画稿都是同等重要的。

对原画的理解上大致可分为两大类，一类是以美国为代表，以迪士尼公司为典型，在他们的片子中，原画、动画的质量水准差距不大，张数较多，原画的概念较弱，一套动作是一气呵成，原画、动画不很分明；一类是以日本为代表，原画、动画的差距较大，因为日本动画通常以叙事为主，讲究情节，不追求动作的流畅性，很重视动作的结果，所以原画的概念较强。

原画最初的定义是指动画创作中一个场景动作之起始与终点的画面，以线条稿的模式画在纸上。换句话说，原画是指物体在运动过程中的关键动作，在动画设计中也称关键帧。因此，原画的定义是相对于动画而言，它是在大规模的动画片制作生产中应运而生，为了便于工业化生产，从而独立出来的一项重要工作。其目的就是为了提高影片质量，加快生产周期。

究竟什么是游戏原画呢？游戏原画是一种描绘具体游戏元素形象的绘画，包括角色、场景、道具等。通过游戏原画可以表现出场景元素中的造型、色彩、纹理，甚至角色的精神、气质以及场景的环境氛围等，它是一种在画面上通过对物体的具体描绘来反映现实生活的创作艺术。通常我们特指的游戏原画，主要指的是辅助性的原画设定稿。也就是说设计师可以通过二维游戏原画，把原画设定中的物体转化为相似度极高的三维物体。原画概念与三维效果如图1-14所示。



图1-14 原画概念与三维效果