

原画师

50位

游戏插画师
的
绘画技法集

原画梦 编著

/ 黄光剑 /
/ 阿努比斯 /
/ 钟风华 / 绿榴莲 /
等画师
参与写作

配套资源

书中案例使用到的笔刷素材
29个绘画行业关键问题解答
1000分钟视频教程



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

原画梦

50位游戏插画师的 绘画技法集

原画梦 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

原画梦：50位游戏插画师的绘画技法集 / 原画梦
编著. -- 北京：人民邮电出版社，2017.1
ISBN 978-7-115-43323-7

I. ①原… II. ①原… III. ①插图(绘画)—绘画技法
IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第254222号

内 容 提 要

本书是一本游戏美术特辑，一本就业自学教程。书中共 37 个经典案例，8 个视频教程，29 个绘画行业关键问题解答，有 50 位画师参与其中，22 位编写教程，8 位录制视频教程，20 位编辑问答。

这是一本由浅入深的绘画教程，共 6 章，循序渐进地展开学习。学习内容包括绘画基础、材质表现、概念设计、卡牌设计、商业插画的制作和游戏 UI 设计。学习难度由低到高，从入门到精通，有很强的实用性。本书有许多重量级人物参与编绘，其中包括黄光剑、钟风华、杜震、阿努比斯和阿花等著名画师。一些主流培训机构也参与了教程的编写，包括 XRCG、艺数绘 CG、原（幕游）、图端 CG 和 NAC 等。

本书附赠 8 个在线绘画课程的演示视频，以及书中案例使用到的笔刷素材，都非常实用，可以扫描封底“资源下载”二维码获得下载方法，帮助读者提高学习效率。本书适合插画师、游戏原画师和所有对游戏原画感兴趣的读者学习参考。

-
- ◆ 编 著 原画梦
责任编辑 张丹阳
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京顺诚彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：889×1194 1/16
印张：14.75
字数：452 千字 2017 年 1 月第 1 版
印数：1-3 000 册 2017 年 1 月北京第 1 次印刷
-

定价：98.00 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

目录
Contents



第 1 章 绘画基础

- | | | |
|-------|-------------|----|
| 1.1 | 空间构成和立体感的理解 | 7 |
| 1.1.1 | 空间构成透视表现 | 7 |
| 1.1.2 | 立体感基础表现 | 8 |
| 1.1.3 | 平面表现手法 | 9 |
| 1.1.4 | 球体表现手法 | 10 |
| 1.2 | 男青年头像五官绘制教程 | 12 |
| 1.3 | 如何理解并绘制人体结构 | 21 |
| 1.4 | 基础透视教程 | 22 |

第 2 章 材质表现

- | | | |
|-------|-----------|----|
| 2.1 | 布料材质绘制教程 | 26 |
| 2.1.1 | 简单布料绘制 | 26 |
| 2.1.2 | 复杂布料绘制 | 29 |
| 2.2 | 石头材质绘制教程 | 31 |
| 2.3 | 皮肤和头发绘制教程 | 35 |
| 2.4 | 天空和云朵绘制教程 | 38 |
| 2.5 | 金属材质绘制教程 | 43 |

CONTENTS



第 3 章 概念设计

3.1 “Q 版海盗船长” 绘制教程	53
3.2 场景气氛图绘制教程	56
3.3 “近未来战士 Matte Painting” 绘制教程	59
3.4 场景建筑绘制教程	64
3.5 科幻场景绘制教程	75
3.6 “时尚写实女射手” 绘制教程	83
3.7 “铁扇姬” 绘制教程	87

第 4 章 卡牌设计

4.1 “DOTA2 发条潜水套装” 绘制教程	99
4.2 “Persona 召唤” 绘制教程	108
4.3 “暗黑领主” 绘制教程	112
4.4 “DOTA 群战图” 绘制教程	121
4.5 “德拉诺之王” 绘制教程	125
4.6 “蓝巫” 绘制教程	132
4.7 “女刺客” 绘制教程	139
4.8 “女爵” 绘制教程	151

第 5 章 商业插画

5.1 “西游——牛魔王” 绘制教程	162
5.2 “黑木之役” 绘制教程	174
5.3 “皇龙武将 Dragon Generals” 绘制教程	178
5.4 “将军令——镇元谷” 绘制教程	184
5.5 “君临天下” 绘制教程	189
5.6 “圣米洛斯特城” 插画绘制教程	194
5.7 “狮子座” 绘制教程	203
5.8 “树城沦陷之金国大将——龙煞” 绘制教程	209
5.9 “沙之迷城 Unearthly Challenge III” 绘制教程	213

第 6 章 游戏 UI 设计

6.1 “宝石的技巧” ICON 设计教程	218
6.2 “高级宝箱” ICON 设计教程	221
6.3 “魔法书” ICON 设计教程	224
6.4 “魔法药水” ICON 设计教程	226
6.5 “魔幻戒指” ICON 设计教程	229

原画梦

50位游戏插画师的
绘画技法集

原画梦 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

原画梦：50位游戏插画师的绘画技法集 / 原画梦
编著. -- 北京：人民邮电出版社，2017.1
ISBN 978-7-115-43323-7

I. ①原… II. ①原… III. ①插图(绘画)—绘画技法
IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第254222号

内 容 提 要

本书是一本游戏美术特辑，一本就业自学教程。书中共 37 个经典案例，8 个视频教程，29 个绘画行业关键问题解答，有 50 位画师参与其中，22 位编写教程，8 位录制视频教程，20 位编辑问答。

这是一本由浅入深的绘画教程，共 6 章，循序渐进地展开学习。学习内容包括绘画基础、材质表现、概念设计、卡牌设计、商业插画的制作和游戏 UI 设计。学习难度由低到高，从入门到精通，有很强的实用性。本书有许多重量级人物参与编绘，其中包括黄光剑、钟风华、杜震、阿努比斯和阿花等著名画师。一些主流培训机构也参与了教程的编写，包括 XRCG、艺数绘 CG、原（幕游）、图端 CG 和 NAC 等。

本书附赠 8 个在线绘画课程的演示视频，以及书中案例使用到的笔刷素材，都非常实用，可以扫描封底“资源下载”二维码获得下载方法，帮助读者提高学习效率。本书适合插画师、游戏原画师和所有对游戏原画感兴趣的读者学习参考。

-
- ◆ 编 著 原画梦
责任编辑 张丹阳
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京顺诚彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：889×1194 1/16
印张：14.75
字数：452 千字 2017 年 1 月第 1 版
印数：1-3 000 册 2017 年 1 月北京第 1 次印刷
-

定价：98.00 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

前言

Preface

大家好，我是原画梦的创始人毛佳捷，我曾经是一位游戏原画师，热爱画画并想把画画的快乐带给更多人，于是我创办了原画梦绘画社交网站。原画梦是在2012年12月创建的，这些年走过很多弯路，有好几次差点死掉，但幸好我们坚持了下来。有人问我为什么一直坚持着，因为我从小就喜欢画画，我真心热爱这份事业，画画改变了我的命运。我并不是一个很聪明的人，上小学就不讨老师喜欢，而且还留级复读过一年，在创业的过程中我被很多人泼过冷水，包括我的父母也反对我。难道别人反对我，我就不干了吗？如果真的喜欢自己做的事就一定要坚持下去，于是1年、2年、3年……我坚持了下来。目前，我们是国内擅长做绘画活动的公司，网易、完美、搜狐等知名企业都主动与我们合作。我们的品牌叫原画梦，它是一个动漫手绘社交网站。它的主旨是：“让画画变得更简单”。我心中一直在呐喊：“我要做一个网站，让全世界对中国人刮目相看。”

我并不是一个很有才华的人，也不是很聪明，但我的信条是：天才是努力的笨蛋！

天才很聪明，从小一直很顺利，但抗击打能力太弱，不经打，到了社会上碰到点挫折就趴下了。但笨蛋不一样，笨蛋从小就遇到很多挑战，挑战已经成为了常态，天天被打所以皮糙肉厚，他们不聪明但很能扛，总能坚持到最后，胜者为王，完成吊车尾逆袭的故事。我做过近3年的原画老师，在我带过的学生中，毕业时画得很好的同学总想挑公司，最后工作很难找。往往是那些画得不是很好但很坚持的同学，第一个找到工作，后来越做越好。

这本书送给那些一直坚持梦想的同学，这是为想在游戏美术行业自学成才的同学准备的一本应用型图书。本书图文教程案例37个，绘画教程视频8个，绘画行业最关键问题解答29个。一共有50位画师参与，其中，22位参与了编写图文案例教程，8位参与了录制视频教程，20位参与了行业问答编辑。这是一本由浅入深的绘画教程，从入门到精通循序渐进地展开学习。全书共6章，这里做个简单的介绍。（1）基础教学：通过4个案例介绍人体、五官、透视等绘画的基础原理。（2）材质表现：通过5个案例讲解布料、金属、皮肤、石头、天空等材质如何表现。（3）概念设计：这部分通过7个案例来剖析概念设计的思维和绘制技巧。（4）卡牌设计：通过8个案例讲解如何绘制各种风格的卡牌美术。（5）商业插画：通过9个案例来教大家如何绘制一张完整的商业插画。（6）游戏UI：通过5个案例分析和介绍UI美术的绘制方法。本书从低到高，一点点增加难度，有很棒的阅读体验和实用性。

一些重量级人物参与到本书的编写中，其中包括黄光剑、钟风华、杜震、阿努比斯和阿花等著名画师。一些主流机构也参与教程的编写，其中包括XRCG、艺数CG绘、原（幕游）、图端CG和NAC等。本书附赠的8个在线绘画课程的录制视频，是国内知名论坛CG窝提供的宝贵资源。总之，这是一本非常实用、非常有价值的书。

目录
Contents



第 1 章 绘画基础

- | | |
|-----------------|----|
| 1.1 空间构成和立体感的理解 | 7 |
| 1.1.1 空间构成透视表现 | 7 |
| 1.1.2 立体感基础表现 | 8 |
| 1.1.3 平面表现手法 | 9 |
| 1.1.4 球体表现手法 | 10 |
| 1.2 男青年头像五官绘制教程 | 12 |
| 1.3 如何理解并绘制人体结构 | 21 |
| 1.4 基础透视教程 | 22 |

第 2 章 材质表现

- | | |
|---------------|----|
| 2.1 布料材质绘制教程 | 26 |
| 2.1.1 简单布料绘制 | 26 |
| 2.1.2 复杂布料绘制 | 29 |
| 2.2 石头材质绘制教程 | 31 |
| 2.3 皮肤和头发绘制教程 | 35 |
| 2.4 天空和云朵绘制教程 | 38 |
| 2.5 金属材质绘制教程 | 43 |

CONTENTS



第 3 章 概念设计

3.1 “Q 版海盗船长” 绘制教程	53
3.2 场景气氛图绘制教程	56
3.3 “近未来战士 Matte Painting” 绘制教程	59
3.4 场景建筑绘制教程	64
3.5 科幻场景绘制教程	75
3.6 “时尚写实女射手” 绘制教程	83
3.7 “铁扇姬” 绘制教程	87

第 4 章 卡牌设计


4.1 “DOTA2 发条潜水套装” 绘制教程	99
4.2 “Persona 召唤” 绘制教程	108
4.3 “暗黑领主” 绘制教程	112
4.4 “DOTA 群战图” 绘制教程	121
4.5 “德拉诺之王” 绘制教程	125
4.6 “蓝巫” 绘制教程	132
4.7 “女刺客” 绘制教程	139
4.8 “女爵” 绘制教程	151

第 5 章 商业插画

5.1 “西游——牛魔王” 绘制教程	162
5.2 “黑木之役” 绘制教程	174
5.3 “皇龙武将 Dragon Generals” 绘制教程	178
5.4 “将军令——镇元谷” 绘制教程	184
5.5 “君临天下” 绘制教程	189
5.6 “圣米洛斯特城” 插画绘制教程	194
5.7 “狮子座” 绘制教程	203
5.8 “树城沦陷之金国大将——龙煞” 绘制教程	209
5.9 “沙之迷城 Uneathly Challenge III” 绘制教程	213

第 6 章 游戏 UI 设计

6.1 “宝石的技巧” ICON 设计教程	218
6.2 “高级宝箱” ICON 设计教程	221
6.3 “魔法书” ICON 设计教程	224
6.4 “魔法药水” ICON 设计教程	226
6.5 “魔幻戒指” ICON 设计教程	229



第1章

Chapter

绘画基础

本章讲解的是与绘画相关的基础知识,包括立体感刻画、五官绘制、人体结构和场景透视等绘画必备的基础技能。掌握好绘画基础才能更好地进行后续的学习。

读结束: 需要全本请在线购买: www.ertongbook.com

1.1

空间构成和立体感的理解

作者：小星_k_cor

当一些初学者开始步入美术行业，开始学习美术相关的专业知识时，最直接的方式就是在网络上搜索关键词，找到许多大师的作品进行观赏，而日益丰富的游戏、美术影视等行业的图库，让你开始对这些酷炫的作品有了兴趣，随即思考这些作品是怎么绘制出来的，甚至有了进入这个

有趣的行业的念头。但是，当你想要跟着这些大师、前辈们一起前进的时候，是否知道自己与他们真正的距离有多少？如果你已经清楚地知道自己真的还是个“小白”，那么接下来的一些基础教程或许会帮到你。

1.1.1 空间构成透视表现

理解透视，简单来说就是找到灭点（消失点）。

绘制透视线。首先设置1个灭点，然后设置9个在同一条直线上间隔相等的点，并将其与灭点相连，如图1-1所示。此时便构成了起点和无限缩小的终点，但是却无法量化间距，可以如图1-2那样画一根斜线表达距离。

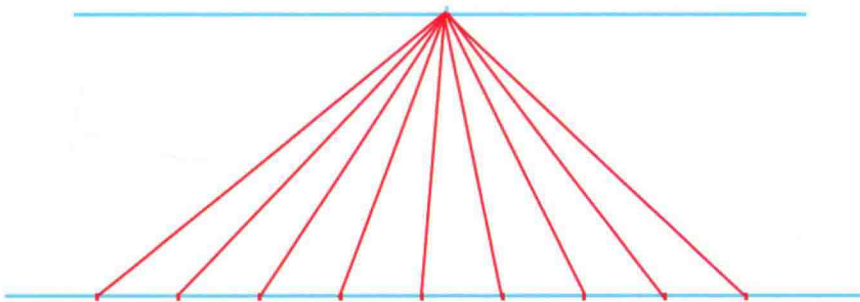


图 1-1

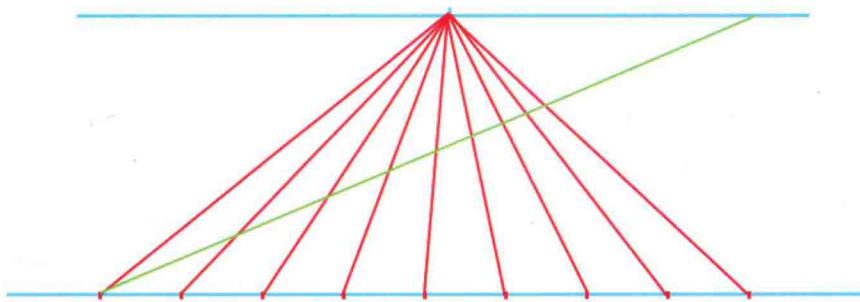


图 1-2

如图1-3所示，通过每个交点画出与9个等距点所在直线平行的直线，此时你会发现蓝线和红线的间距是由近到远逐渐缩小的，这是较为严谨地画出一块平面的过程，而这就包含了空间透视的概念。

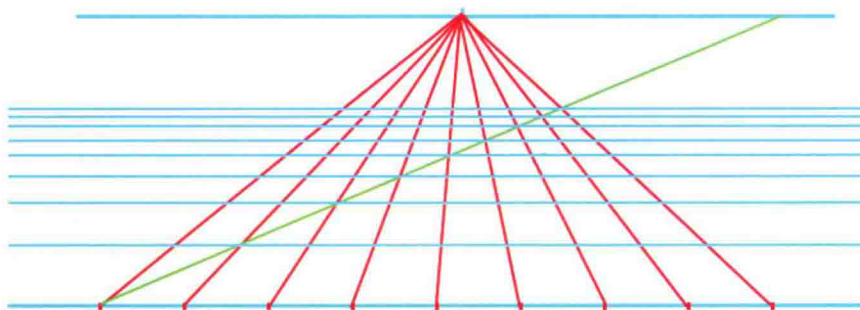


图 1-3

如图 1-4 所示，将人物放入场景中，可以得到一个比较直观的透视效果——近大远小。掌握了透视的基础知识后，在欣赏一些优秀作品时就可以看出一些门道来了。在分析一些作品时，离不开笔者刚才所讲解的透视规律，如图 1-5 所示，笔者在绘制自己的作品时，画“透视线”是起稿阶段必要的准备工作。

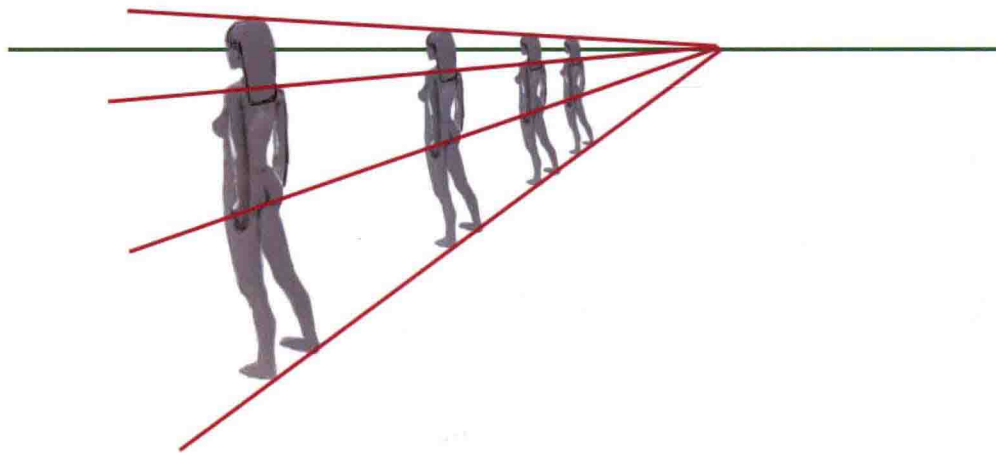


图 1-4

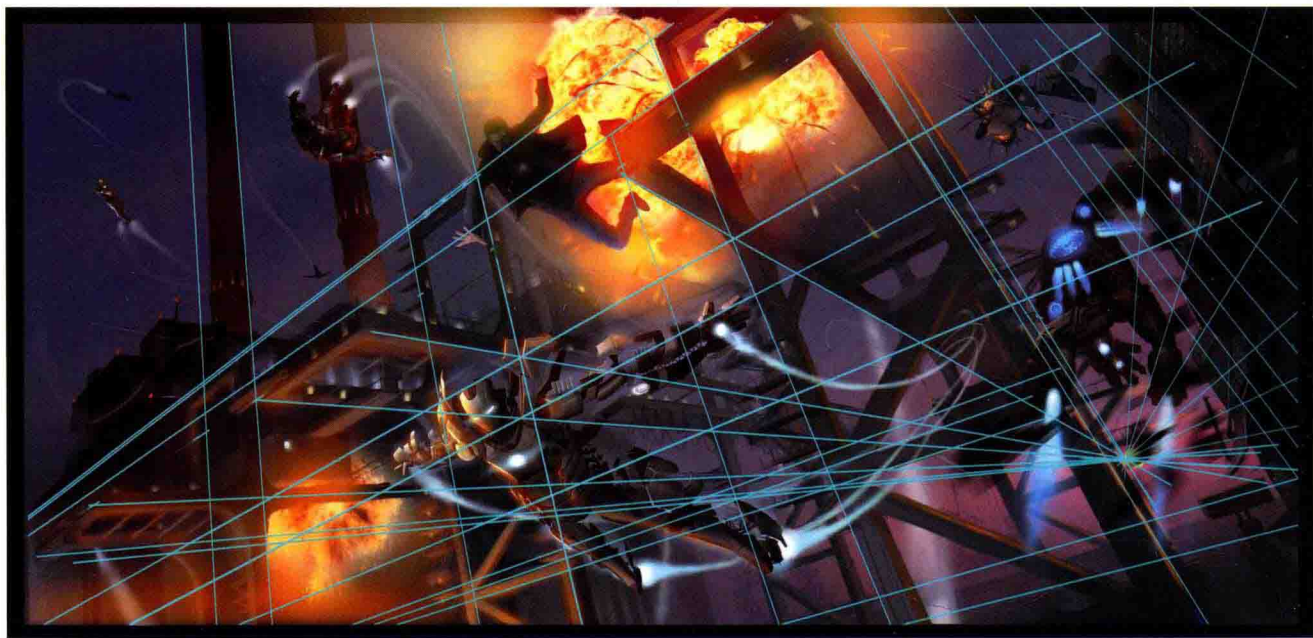


图 1-5

1.1.2 立体感基础表现

如图 1-6 所示，从球体到地面表现出了明暗结构中的所有内容。下面来细致分析这些结构。

如图 1-7 所示，黑色圆圈表示高光，红色区域表示亮部过渡，青色区域表示明暗交界线，绿色区域表示暗部 + 反光，地面上是球体的阴影。

高光、亮面过渡、明暗交界线、暗部 + 反光、阴影，这 5 个结构在任何一张高质量作品中都会存在，只是质感和光源有不同的变化而已，如图 1-8 和图 1-9 所示。表现光源变化对物体所产生的影响可以通过平时的观察和练习来慢慢完善。



图 1-6

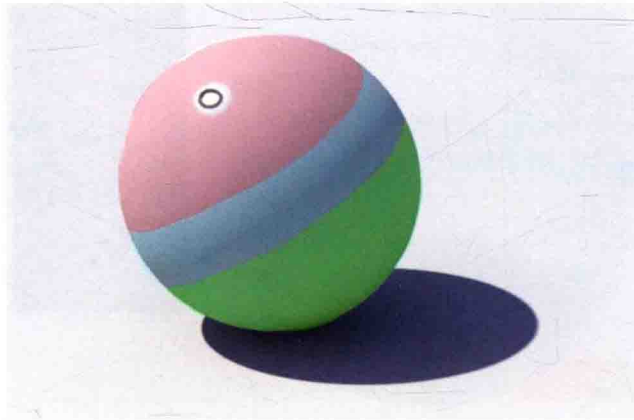


图 1-7

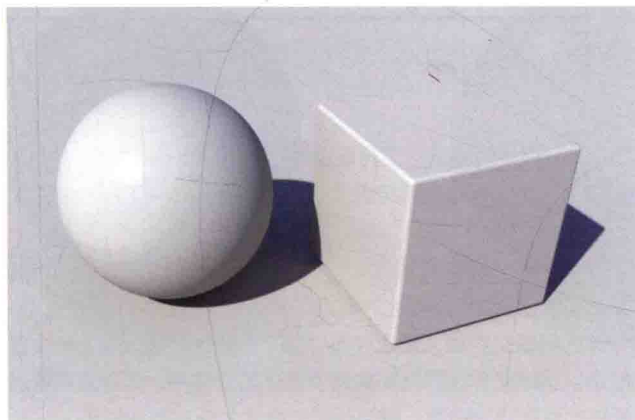


图 1-8

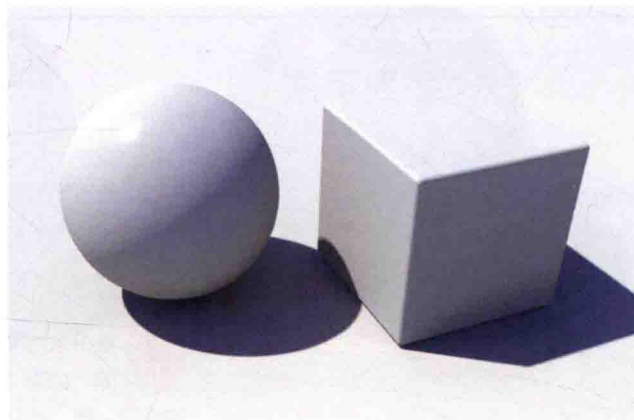


图 1-9

1.1.3 平面表现手法

在 Photoshop 软件中可以绘制一些简单的实例，从而分析表现平面的过程中都需要注意些什么。

- 01 绘制一个单色色块作为平面图。图 1-10 左图所示是一个平面的横截面的效果，右图是横截面侧面的效果。
- 02 如图 1-11 所示，让横截面在平面的基础上有些许拱起，这里亮面色彩的强度不高，可以在侧面直观地看到拱起强度的表现。在绘制左图的过程中，希望大家可以在脑海中将右图作为参考，感受一下大师们在平面的画布上作画时，内心构想的是什么。
- 03 图 1-12 所示为在原有平面的基础上绘制出拱起程度高一倍的效果。这里涉及控制画面强度的问题，要看大家平时观察的能力。

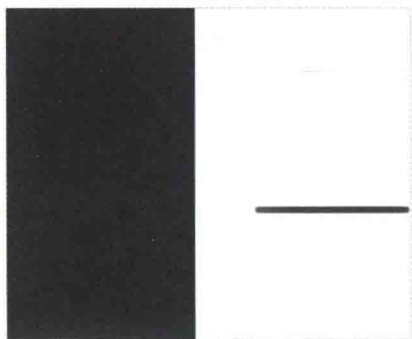


图 1-10

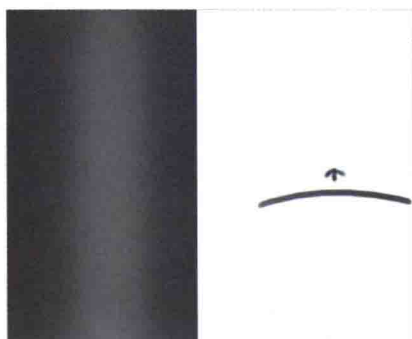


图 1-11

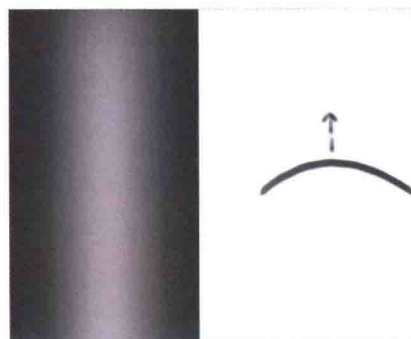


图 1-12

04 与步骤 3 同理，可以加强亮面强度，或者在原有的基础上将平面变暗，如图 1-13 所示，加深平面两边的效果也能让一个物体看上去更有立体感。

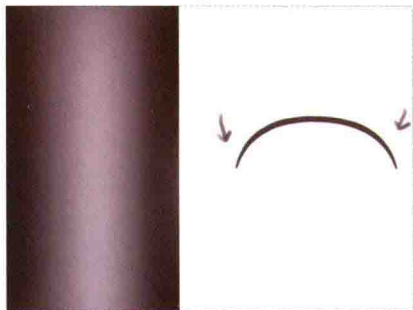


图 1-13

05 想要得到真正的立体效果，要做的就是对画面黑白的控制，但是初学者所绘制的画面黑白很容易混乱。

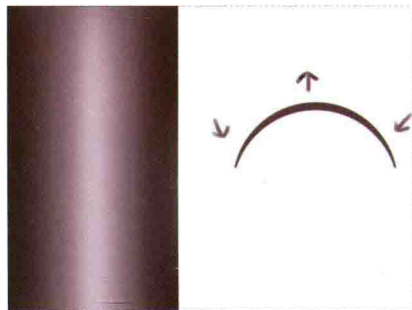


图 1-14

总结

立体感是依靠对画面黑白的控制来完成的。有多凸、有多凹，是我们在绘制时要考虑的问题，不是一味地加深或者提亮就能达到效果的，这方面的敏锐度可以通过学习黑白对比来提升。

1.1.4 球体表现手法

理清圆球上的明暗关系是比较初步的绘画技能练习，下面就来看一下在这个过程中我们需要做些什么。

01 绘制一个平面的圆球。可以用“框选”工具直接填充，也可以选择 Photoshop 软件自带的“硬边圆”笔刷，将笔刷直径调大，单击画布完成一个标准的圆，如图 1-15 所示。

02 首先区分出球体亮部和暗部，确定光源方向，如图 1-16 所示。推荐使用“加深”工具绘制暗部，绘制时要控制好暗部的深度，太深反而显得不够透气。

03 接下来需要添加球体的明暗交界线，概念称为“线”，在球上面表现为一个区间，如图 1-17 所示。明暗交界线的添加增强了球体的立体感。如同之前所做的练习一样，绘制时需要控制整体明暗跨度，避免明暗交界线太深与整体脱节。

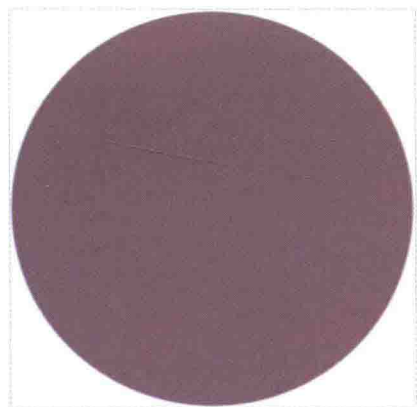


图 1-15



图 1-16



图 1-17

04 找出光源的位置，画出高光的区域，如图 1-18 所示。高光与亮面相接的区域有一点过渡效果会比较自然。这里推荐使用“减淡”工具，其属性可以设置为“高光”。

05 如图 1-19 所示，缩小“减淡”工具的直径，画出高光。高光的形状会影响球体质感，能让光源的位置更加明确。



图 1-18



图 1-19

06 为了让整个亮部都有均匀变化的效果，我们可以使用边缘比较软的笔刷，将笔刷直径调大，在亮部轻轻绘制一笔，球体上从亮部高光一直到暗部反光的效果就做好了，如图 1-20 所示。

07 接下来为球体增添阴影，让整个画面更加完整，表现出球体与地面的空间关系，如图 1-21 所示。

08 要在阴影最接近球体的地方加深一点，那里反射到的光是最少的，并且可以通过黑白对比在视觉上强调出球体的轮廓线，如图 1-22 所示。

09 最后提亮远离球体的阴影部分，使影子的空间感更强。阴影的整体效果是地面离球体最近的地方为最深，向边缘扩散的阴影逐渐变淡，且阴影边缘被外界的光影响较多，如图 1-23 所示。



图 1-20



图 1-21



图 1-22



图 1-23

总结

光影关系是表现物体体积最基本、最重要的知识点，因为通过光才能看到一个物体的体积感，接下来就是对画面完整度的刻画。在这里要强调一点，素描基础对于大家今后从事艺术行业是非常重要的，如何减化、强化光的效果都需要在素描练习中不断学习。

如图 1-24 所示（引用作者：hadi jalali），简单的线条和色块就可以让人们感受到顶光的照射。图中虽然只保留了暗部，但反而加强了画面的光照效果，并且在表现手法上也做到了极简。总之，基础练习是从事美术行业的必修课，平面构成中的很多理论和知识也需要潜心学习，这些都是立足行业的根

基。笔者曾经工作过的公司，2D组十分重视对基础绘画的练习，组内会开设一个线上论坛，大家每周必须上传作业（从主美到实习转正的小组成员都必须交），这让我感触颇深。努力不会白费，加强自己的基础实力，才能使你在行业中走得更稳，坚持更久。

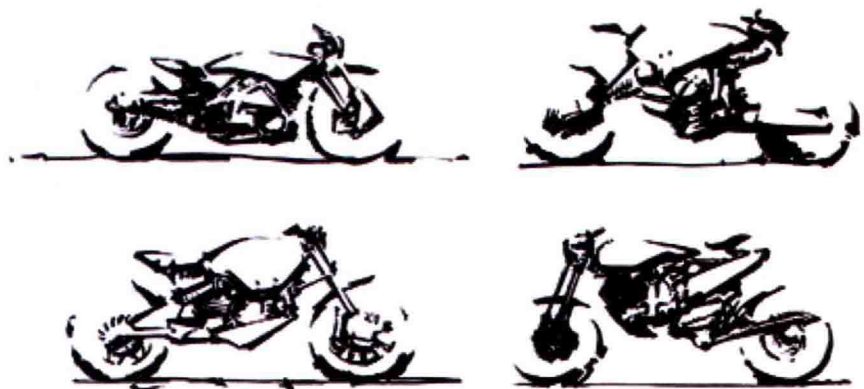


图 1-24

拓展

现在市面上的绘画软件之间有哪些区别，应该如何选择才实用？扫描本页二维码查看拓展讨论。



1.2

男青年头像五官绘制教程

作者：艺数绘 CG-钟风华

本教程以讲解理论概念与细化思路为主，绘制方法不做详细讲解。教程中涉及的笔刷尺寸和参数均为笔者个人习惯，读者可根据个人需求自由设定。

01 打开 Photoshop 软件，执行“文件”-“新建”命令，将画布宽度设置为 1400 像素、高度设置为 1500 像素（可自由设定画布大小），新建一张空白画布，如图 1-25 所示。

02 此画笔为常用画笔套，可在本书附赠资源中找到。将画笔下载到电脑中后，选择“画笔”工具，或按快捷键 F5 选中“画笔”工具，然后单击“画笔”面板右上角的小三角按钮，选择“载入画笔”选项，如图 1-26 所示，找到画笔存放的路径载入即可。

开始绘制头像前，如果对头像的五官不太熟悉，可以事先准备一些图片作为参考，来加深自己对头部结构的印象。如果对头像结构有所了解，可尝试通过默画训练绘制思路及构图。

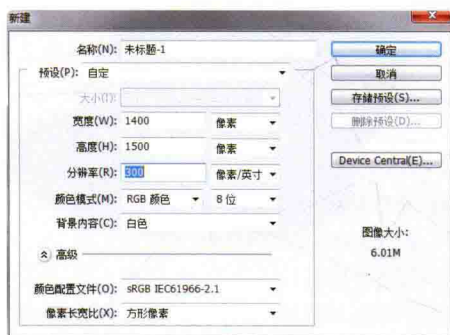


图 1-25



图 1-26

03 新建一张空白画布开始绘制。在起稿阶段，先用简单的线条表现出头像的大体结构，如图 1-27 所示。



图 1-27

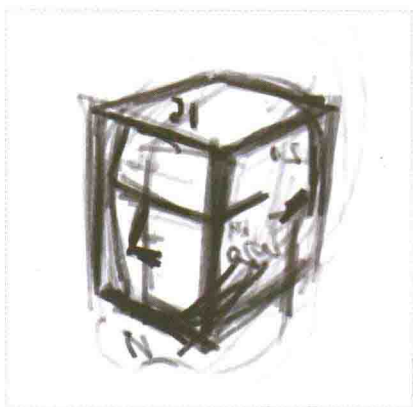


图 1-28

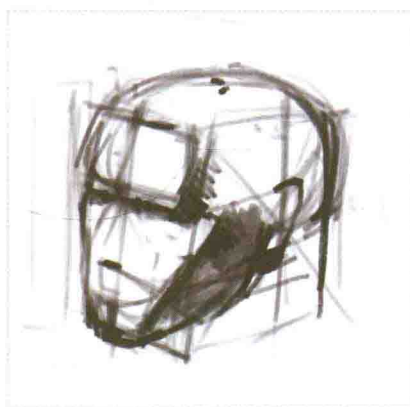


图 1-29

提示

线稿阶段应注意头部不同面的立方体结构关系，尝试把头部视为长方体来看待，将其分为前面、后面、侧面、顶面和底面，如图 1-28 和图 1-29 所示的头部结构。同时还要注意头部和脖子的前后关系，注意脸部对称的结构关系，多绘制辅助线帮助定位形体。