



游戏动画设计大师课

朴在哲的场景设计教程

朴在哲 / 著 邱金媛 / 译

中国青年出版社

游戏动画设计大师课

朴在哲的场景设计教程

朴在哲 / 著 邱金媛 / 译

Copyright © 2014 Design Studio Press. All Rights Reserved. All text and artwork in this book are copyright © 2014 Jae-Cheol Park or as noted throughout the book. No parts of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, xerography, or videography recording without written permission from the publisher, Design Studio Press.

分步骤视频是本书的重要组成部分。登录Design Studio Press网站的视频页面: <http://designstudiopress.com/paperblue-videos/>, 您可以在那里访问本书所包含的演示视频的完整列表。

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Design Studio Press出版社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

版权登记号: 01-2017-3543

图书在版编目(CIP)数据

游戏动画设计大师课: 朴在哲的场景设计教程 / 朴在哲著; 邱金媛译.

—北京: 中国青年出版社, 2018.10

书名原文: The Art of Paperblue: an instructional companion for the digital artist
ISBN 978-7-5153-5279-4

I. ①游… II. ①朴… ②邱… III. ①动画-造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第198953号

策划编辑: 曾 晟
责任编辑: 刘稚清 张 军
封面设计: 邱 宏

游戏动画设计大师课: 朴在哲的场景设计教程

朴在哲 / 著 邱金媛 / 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: 深圳市精彩印联合印务有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 12

版 次: 2019年1月北京第1版

印 次: 2019年1月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-5279-4

定 价: 118.00元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录

前言 007

引言 009

第一章：画笔篇 011

第二章：交通工具篇 023

太空战斗机 024

机库里的船只 033 ▶

对接站 034 ▶

战斗舰 035 ▶

飞行的直升飞机 036

已着陆的直升飞机 047 ▶

废弃的坦克车 048

航天飞机 056

站内航天飞机 061 ▶

第三章：风景篇 063

机械城市 064

幻想的城市风景 071

森林 078

森林小镇 087

熔岩堡垒 095

冰雪城堡 105

幻想风景 114 ▶

第四章：迷你教程篇 117

第五章：作品欣赏 153



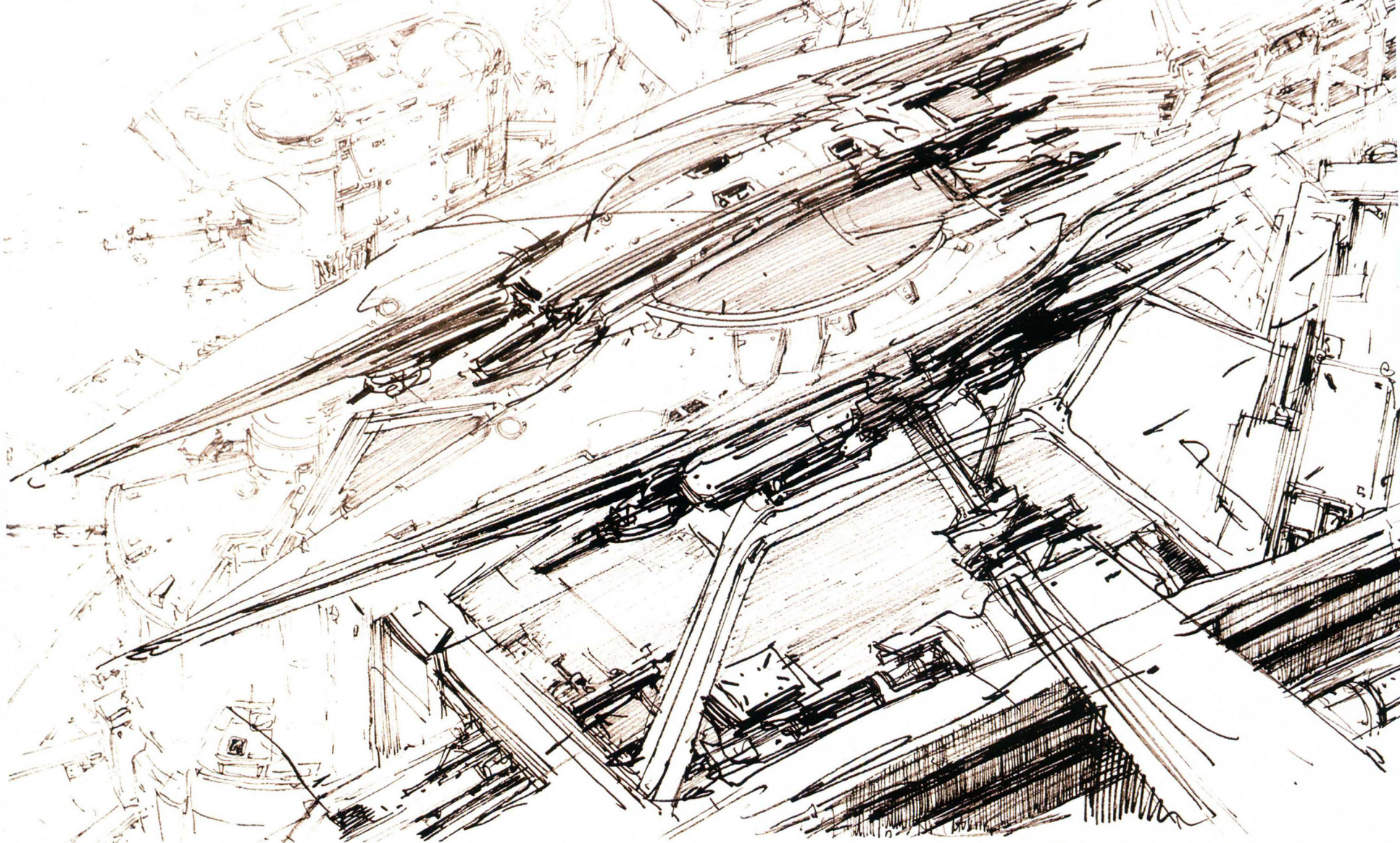
我的笔名是 PaperBlue，这个昵称包含了我喜爱的两种东西：蓝色和纸，这并不是说我喜欢蓝色的纸。

我尤其喜欢蓝色，所以过去我经常创作很多蓝色的作品。

这就是为什么我给自己的昵称选了“蓝色”这个词。

另外一个词为什么是“纸”呢？

作为一名艺术家，你可以在纸上创造出任何你想要的作品。



我想说纸是我所有创作力的起点。

游戏动画设计大师课

朴在哲的场景设计教程

朴在哲 / 著 邱金媛 / 译

Copyright © 2014 Design Studio Press. All Rights Reserved. All text and artwork in this book are copyright © 2014 Jae-Cheol Park or as noted throughout the book. No parts of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, xerography, or videography recording without written permission from the publisher, Design Studio Press.

分步骤视频是本书的重要组成部分。登录Design Studio Press网站的视频页面: <http://designstudiopress.com/paperblue-videos/>, 您可以在那里访问本书所包含的演示视频的完整列表。

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Design Studio Press出版社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

版权登记号: 01-2017-3543

图书在版编目(CIP)数据

游戏动画设计大师课: 朴在哲的场景设计教程 / 朴在哲著; 邱金媛译.
—北京: 中国青年出版社, 2018.10
书名原文: The Art of Paperblue: an instructional companion for the digital artist
ISBN 978-7-5153-5279-4
I. ①游… II. ①朴… ②邱… III. ①动画-造型设计 IV. ①J218.7
中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第198953号

策划编辑: 曾 晟
责任编辑: 刘稚清 张 军
封面设计: 邱 宏

游戏动画设计大师课: 朴在哲的场景设计教程

朴在哲 / 著 邱金媛 / 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: 深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本: 889 × 1194 1/16
印 张: 12
版 次: 2019年1月北京第1版
印 次: 2019年1月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-5279-4
定 价: 118.00元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 50856188 / 50856199
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录

前言 007

引言 009

第一章：画笔篇 011

第二章：交通工具篇 023

太空战斗机 024

机库里的船只 033 ▶

对接站 034 ▶

战斗舰 035 ▶

飞行的直升飞机 036

已着陆的直升飞机 047 ▶

废弃的坦克车 048

航天飞机 056

站内航天飞机 061 ▶

第三章：风景篇 063

机械城市 064

幻想的城市风景 071

森林 078

森林小镇 087

熔岩堡垒 095

冰雪城堡 105

幻想风景 114 ▶

第四章：迷你教程篇 117

第五章：作品欣赏 153





前言

《游戏动画设计大师课：朴在哲的场景设计教程》一书得以出版，这让我非常高兴。多年来我一直是朴在哲（Jae Cheol）的粉丝，我喜欢他的绘画风格和他的作品所展现出的美学。另外，这本书包含了朴在哲在创作过程中所积累的大量教程，这让这本书显得弥足珍贵。更为可喜的是，朴在哲的创作方法被译为英文出版，进而引进到中国，这样中西方学习者都能够学习到他的知识和经验。

我希望你们能像我一样喜欢他的创作过程，另外也希望你们能够通过阅读此书意识到努力工作和练习是可以提高艺术家的创作技能的，尤其是当像朴在哲这样顶尖的艺术家如此慷慨地和读者分享他的创作技法时。与作品集类图书相比，教程类图书的组稿和出版难度会更大。顶尖的艺术家朴在哲尽全力向全世界的读者分享他的创作技法，对此，我们深表感激。

朴在哲，谢谢您！

Scott Robertson.

斯科特·罗伯逊（Scott Robertson）

Design Studio Press 总裁

加利福尼亚，洛杉矶

2014年5月30日





引言

我做原画设计师已经十多年了，我很开心和庆幸自己能为许多电影和游戏创作场景原画，其中包括游戏《天堂》《奇迹》《The day》，太空生存类游戏《ION》以及《剑灵》。我还在上学的时候，就想学习原画设计。不过当时可用的资料特别少，也没有学校教授这门课程，所以只有一条路可走：自学。我通过研究宫崎骏的动画背景来学习数码绘画。

作为一位过来人，我深知学习这门课程的困难，所以我写了这本书，希望能够帮助那些想提高数码绘画技法的人。这本书里面有10部分带有详细讲解的步骤教程，还有6个视频展示链接，以及大量的速写。另外还有我个人100多幅作品——包括科幻场景、交通工具设计、自然景观等。在书中，我还谈到创建和使用自定义画笔、涂抹工具、颜色理论、构图，以及其他在创作过程中有助于开拓想象力的实用技法。

我希望通过分享我为娱乐世界创作场景原画的知识，可以提高你们的创作技法。

Jaedeeol Park.

朴在哲
韩国首尔
2013年冬







第一章 画笔篇 01

在这一章里，我会给大家讲解如何创建和使用自定义画笔。创建自定义画笔应该是一个深思熟虑的过程。相反一个随意的画笔样式画出来的是不会有什么意义的。讲解完基本的画笔创建理论之后，我会给大家展示一些我用纹理画笔所画的画。

画笔

交叉透明的阴影笔画可以带来有趣的图案，整体上看起来有一种透明的感觉（图1.1.a）。

在右面的测试案例中，我用的是不透明度非常低的画笔（不透明度为10%），然后一笔加一笔画上去，最后产生了不透明的效果。我在黄色的背景上画了一抹蓝色（不透明度为10%），显示的结果是略带蓝色调的灰色。

图1.1

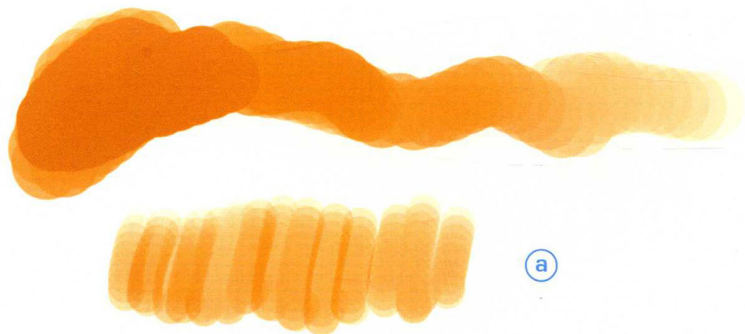
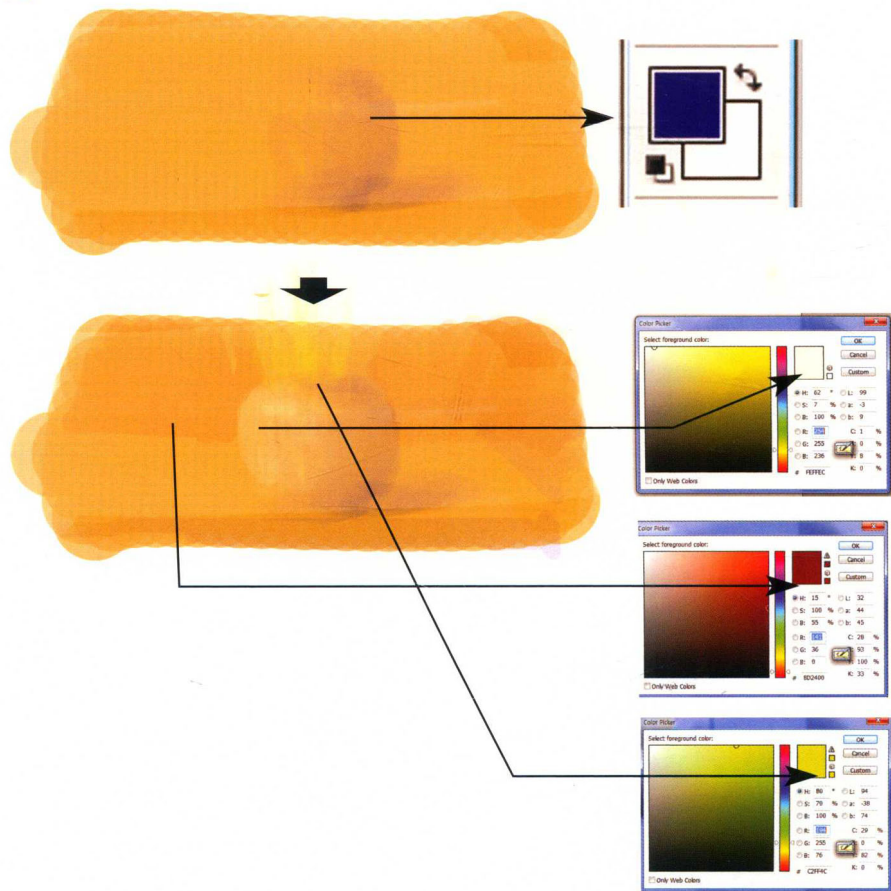


图1.2



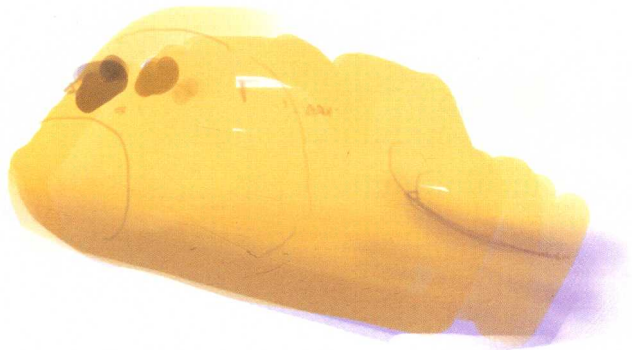


图1.3

这个案例讲解了我如何在创作过程中使用不透明度低的画笔。首先，先用一个不透明度高一些的普通画笔画出大轮廓。然后用不透明度为30%的喷笔画出深蓝色的阴影。这样可以每一笔看起来都很透明，另外我也可以保留原来的草图。



图1.4

画自然景观的时候也可以遵循这个方法。先用普通画笔画出山脉。然后用不透明度为50%的喷笔在山脉上画出黑色阴影层。



图1.5

这里有一个简单的练习，诠释了我之前所讲的内容。先用普通画笔画出大轮廓。接着用喷笔画出云朵的阴影。然后在云朵上画出交叉阴影，这样可以产生一种虚边效果。不透明的笔画可以让边缘看起来更清晰。