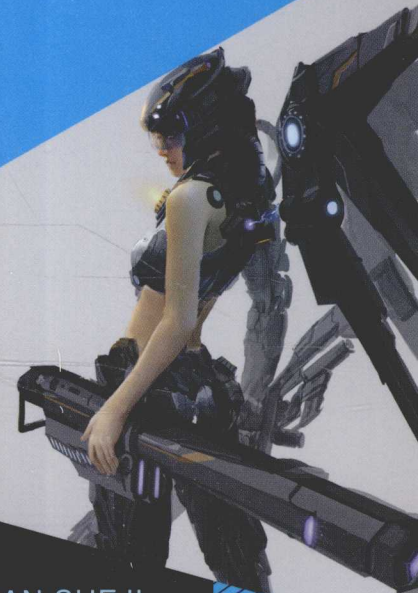


游戏动漫设计系列丛书

丛书主编 沈渝德 王波



YOUXI JUESE GAINIAN SHEJI

游戏角色 概念设计

乔 斌◎主 编
袁曼玲◎副主编



西南师范大学出版社
国家一级出版社 全国百佳图书出版单位

游戏动漫设计系列丛书 丛书主编 ◎ 沈渝德 王波

游戏角色 概念设计

乔 斌◎主 编 袁曼玲◎副主编



西南师范大学出版社
国家一级出版社 全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

游戏角色概念设计 / 乔斌主编. — 重庆: 西南师范大学出版社, 2015.8
(游戏动漫设计系列丛书)
ISBN 978-7-5621-7459-2

I. ①游… II. ①乔… III. ①动画—角色—造型设计
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第156822号

游戏动漫设计系列丛书 沈渝德 王波 丛书主编

游戏角色概念设计

乔斌 主编 袁曼玲 副主编

责任编辑: 胡秀英

封面设计: 仅仅视觉

版式设计: 王石丹

出版发行: 西南师范大学出版社

中国·重庆·西南大学校内

邮编: 400715

网址: www.xscbs.com

经 销: 新华书店

排 版: 重庆大雅数码印刷有限公司·张艳

印 刷: 重庆共创印务有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.25

字 数: 183千字

版 次: 2015年9月第1版

印 次: 2015年9月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5621-7459-2

定 价: 38.00元(配光盘)

游戏动漫设计系列丛书

丛书编审委员会

主 编：

沈渝德 王 波

学术顾问（排名不分先后）：

郝大鹏 四川美术学院副院长、教授

罗 力 四川美术学院设计学院院长、教授

周晓波 四川美术学院影视动画学院院长、教授

周宗凯 四川美术学院影视动画学院副院长、教授

陈 航 西南大学美术学院院长、教授

胡 虹 重庆工商大学设计艺术学院院长、教授

夏光富 重庆邮电大学传媒艺术学院院长、教授

苏大椿 重庆工程学院传媒艺术学院院长、教授

陈 丹 重庆工商职业学院传媒艺术学院院长、教授

陈昌柱 四川音乐学院成都美术学院动画系主任、教授

代钰洪 成都学院美术学院副院长、副教授

胡奕颢 四川师范大学数字媒体艺术系主任、副教授

冯 戈 西华大学凤凰学院影视动画系主任、副教授

PREFACE 序

近年来，随着科学技术的发展和现代社会的进步，数码媒介与技术的蓬勃兴起使得相关的艺术设计领域得到了迅猛的发展并受到了广泛的关注。近十年来，我国的游戏产业迅猛发展，正在成为第三产业中的朝阳产业。数字游戏已经从当初的一种边缘性的娱乐方式成为目前全球娱乐的一种主流方式，越来越多的人成为游戏爱好者，也有越来越多的爱好者渴望获得专业的游戏设计教育，并选择游戏作为他们一生的职业。同时，随着数字娱乐产业的快速发展，消费需求的日益增加，行业规模不断扩大，对游戏设计专业人才的需求也急剧增加。

从我国目前游戏设计人才的供给情况来看，首先，我国从事游戏产业的人员大多是从其他专业和领域转型而来，没有经历过对口的专业教育，主要靠模仿、自学、企业培训以及实践经验积累来提升设计能力，积累、掌握的设计方法、设计思路、设计技术也仅限于企业内部及产业圈内的交流和传授。其次，我国开设游戏设计专业的高校数量较少，目前在全国重点艺术院校中开设游戏设计相关专业方向的仅有中国美术学院、四川美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院（第二学位）、北京电影学院等少数几所，游戏设计专业课程体系的建立以及教学内容的完善还处于摸索、积累、完善的阶段。作为游戏产品的关键设计内容以及艺术类院校游戏设计专业核心教学内容的游戏美术设计，更是迫切需要优化课程板块，梳理课程内容，依托专业基础，结合设计开发实践经验与行业规范，形成一套相对系统、全面，适应专业教学与行业需求的系列教材。这套游戏动漫设计系列丛书，正是适应这一需求，为满足专业教学实践而建构的较为完整、全面的主干课程教材体系。

游戏产品的开发环节和开发内容主要包括游戏策划、游戏程序开发以及游戏美术设计，策划是游戏产品的灵魂，程序是游戏产品的骨架，而游戏美术则是游戏产品的“容颜”，彰显着游戏世界的美感。游戏美术设计的内容和方向主要包括游戏角色概念设计、游戏场景概念设计、三维游戏美术设计、游戏

动画设计、游戏界面（UI）设计、游戏特效设计等。本套教材完整包含这些核心设计内容，内容设计较为合理完善，对于构建专业教学课程体系具有较高的参考价值与实用意义。同时，本套教材的作者均来自专业教学及产品开发第一线，并且在教材选题阶段就特别强调了专业性与规范性，注重教材内容设计、内容描述的条理性、逻辑性以及准确性，并严格按照行业规范进行了统筹安排。

随着市场竞争的加剧，产品同质化突显，游戏产业对游戏设计专业人才的需求在质量上提出了更高、更严的要求。企业和研发机构将越来越看重具备复合性、发展性、创新性、竞合性四大特征的高级游戏设计人才。通过广泛调研以及近年的教学实践和教学模式探索，我们就当前高级游戏设计人才的培养必须具有高创造性、高适应性、高发展潜力，具有国际化的视野和竞合性，既要具有较强的产品创新与设计创意能力，又要具有较强美术创作实践能力方面达成了共识。为了体现这一共识，本套教材中的教学案例基本来自作者的教学或开发实践，并注重思路与方法的引导，充分展现了当前的最新设计思路、技术线路趋势，体现了教学内容与设计实践的紧密结合。

从以上几个方面来规划和设计的游戏专业教材目前比较少，而游戏设计专业的教学和实践开发人群都比较年轻，虽然他们对于教材相关内容都有着自己的研究、实践和积累成果，但就编写教材而言还缺少经验，需要各位同行和专家提供宝贵的意见和建议，不吝加以指正，以便进一步改进和完善。尽管如此，我们依然相信这套教材的出版，对于游戏设计专业课程体系的建设和具有非常积极的推动作用和参考价值，能够使读者对游戏美术设计有一个系统的认知，在培养和增强读者的游戏美术设计能力、制作能力、创意创作能力方面提供重要的引导和帮助。

沈渝德 王波

写在前面的话

在讲述之前，我打算就“概念设计”这一大的设计范畴来展开我们的内容，而并不局限在游戏这一门类中来加以阐述。所以，面对很多的概念或内容，我希望我们能先立足于游戏、动画、漫画、插画、电影等艺术形式所共通的方面来学习和认识，而后谈论游戏这一艺术形式的特殊要求。

之所以这样计划，原因如下：

首先，不论是游戏，还是动画、漫画、插画、一部分商业电影，它们都是在同一个动漫文化影响下的不同的艺术媒体与艺术表达形式，既不相同又密切相关。在很多时候，受当代的行业发展需要和商业开发模式的影响，游戏、电影、动画和其他相关的商业艺术作品在同一时间出现同一主题的不同形式，在艺术设计和表达形式上都密切地交错着和相互支撑着，这种情况已经屡见不鲜。这是当代产业互动合作和商业盈利的需要，在本书中我们可以看到大量这样的实例。

其次，当代的文化，特别是流行文化和艺术科技在界限上已经逐渐模糊，很难把某种艺术形式单独地和其他相关的艺术与文化分割开来。将它们分割开来既不符合当代媒体艺术本身的存在状态，也会影响读者的判断而造成认识上的片面和误差，不利于大家的专业学习和后续的专业拓展。

最后，众多的商业媒体和艺术、商业、科技、人力资源管理等都是密切融合的一个整体。例如，美国在现代科技、媒体领域都有着领先的优势，他们把与游戏、电影、动画相关的产业都整合起来，称之为“工业”（例如电影工业、游戏工业等）。在这样的发展模式下，各个部门不但需要各司其职而且需要广泛的联系与合作。

基于此，我认为对于当代商业艺术的学习，既需要开阔的广泛的专业眼光，同时需要掌握准确、细密的专业技能。当代的概念设计已经不单是设计艺术，同时是当代媒体工业领域里的标准流程。

所以我们的学习方式也应与时俱进，适应当代设计领域与相关行业发展的需要。我们首先需要打破界限与隔阂，在广泛了解的基础上再来明确专业的特殊要求。下面我们先来了解一下什么是“概念设计”，以此作为我们学习设计的开始。

什么是概念设计？

概念设计是由分析用户需求到生成概念产品的一系列有序的、可组织的、有目标的设计活动，它表现为一个由粗到精、由模糊到清晰、由抽象到具体的不断进化的过程。

概念设计即是利用设计概念并以其为主线贯穿全部设计过程的设计方法。

概念设计是完整而全面的设计过程，设计者通过设计概念将繁复的感性和瞬间思维上升到统一的理性思维，从而完成整个设计。

以上的这一段文字把概念设计的整个设计阶段做了很好的规划与描述。在具体讲述之前，我想结合这本书的主题尝试对它进行简单的解读，以此作为本书的开始。

1.概念设计是由分析用户需求到生成概念产品的一系列有序的、可组织的、有目标的设计活动。

概念设计是一个有序的、目标明确的系统化设计。它包含的内容是丰富的，设计的目的是共同的，一致的；在设计的标准把握上是整体的、有序的；设计中的个体是互为因果、相互支持、和谐共存的；个体与整体的关系，就像音乐曲调和音符的关系一样，调子统一、变化多样而又恰到好处。

2.它表现为一个由粗到精、由模糊到清晰、由抽象到具体的不断进化的过程。

概念设计的重点和过程都在于从概念（抽象）到设计（具象）的形象创意与整体深入，这个过程像车轮一样不断地滚动和前进，直到达到设计目标的终点。

3.概念设计是利用设计概念并以其为主线贯穿全部设计过程的设计方法。

概念设计的内容是丰富多样的，同时有共同的设计基调与设计目标，所有的设计创意都遵从和贯彻这一主线。

4.概念设计是完整而全面的设计过程，它通过设计概念将设计者繁复的感性和瞬间思维上升到统一的理性思维，从而完成整个设计。

概念设计是一个复杂而完整的艺术设计过程，它极度地重视设计师的艺术创意，也依赖艺术设计中的设计逻辑。创意和逻辑像概念设计的两条腿，两者协调配合，设计才能顺利推进。

通过以上的简单解读，大家对“概念设计”这一各个门类的当代艺术设计中具有普遍价值的思维方法有了初步的了解，同时明白了就设计而言，概念设计在绝大多数情况下具有明确的针对当下的商业目标。

而在游戏这一艺术门类中，概念设计其实主要就是指和游戏开发相关的游戏美术设计。根据当代的游戏产业开发的实际情况，游戏美术设计可以大致分为游戏角色设计、游戏场景和道具设计、生物与机械设计、游戏界面设计、游戏美术风格设计。

本书就游戏角色的概念设计这个分支和大家共同学习和讨论。

目 录

CONTENTS

第一章 设计概念的解读——概念设计的开始	1
第二章 概念设计的准备与基本功	5
第一节 资料的收集	6
第二节 资料的阅读与使用	8
第三节 概念设计师的基本功——临摹与速写	9
第四节 速写练习的材料、工具	11
第五节 速写技巧与训练要点	12
第六节 速写与临摹作品赏析	14
第三章 游戏角色设计的任务和内容	21
第一节 游戏角色设计的任务	22
第二节 游戏角色设计的内容	25
第四章 轮廓设计	28
第一节 角色设计的开始——轮廓设计	29
第二节 轮廓设计的形式要素	32
第三节 角色概念设计草图的绘制	34
第四节 案例分析 ——《再生侠》双子侦探人物设定	36
第五节 案例分析 ——《花木兰》人物设定	38
第五章 角色的服装、道具与细节设计	41
第一节 服装道具设计对角色轮廓设计的直接影响	42
第二节 角色的服装道具与细节对设计信息的传达	44
第三节 角色服装道具的应用与设计方法	49

第六章 概念设计的前设计阶段	55
第一节 前设计阶段的主要任务	56
第二节 前设计阶段的思维方法	57
第三节 创意思维能力的培养	58
第七章 设计概念图	60
第一节 选择与组合	61
第二节 内容与规范	62
第三节 概念设计图的CG辅助设计(Photoshop软件介绍)	65
第八章 后设计阶段	69
第九章 概念设计插画	71
第一节 概念设计插画与CG概念设计插画	72
第二节 实例展示与分析	72
第十章 角色概念设计的风格与案例分析	79
第一节 案例《手办造型设计》	80
第二节 《Blood Lines》游戏系统化设计案例分析	84
第三节 漫画《梦想三国》关羽、张飞、吕布人物设定分析	88
第四节 课堂教学案例分析——广播剧《雾隐占婆》角色概念设计	92
第五节 课堂教学案例分析——小说《绝不低头》角色概念设计	95
附录	100
后记	106

第一章

设计概念的解读

——概念设计的开始

游戏
角色

要点导入：

当游戏的策划方案确定之后，我们就进入了游戏概念设计阶段。在这个阶段，所有的文字策划都将以具体形象的方式加以提升和阐释。这是游戏设计的核心阶段，在很大程度上直接决定游戏开发的成果。

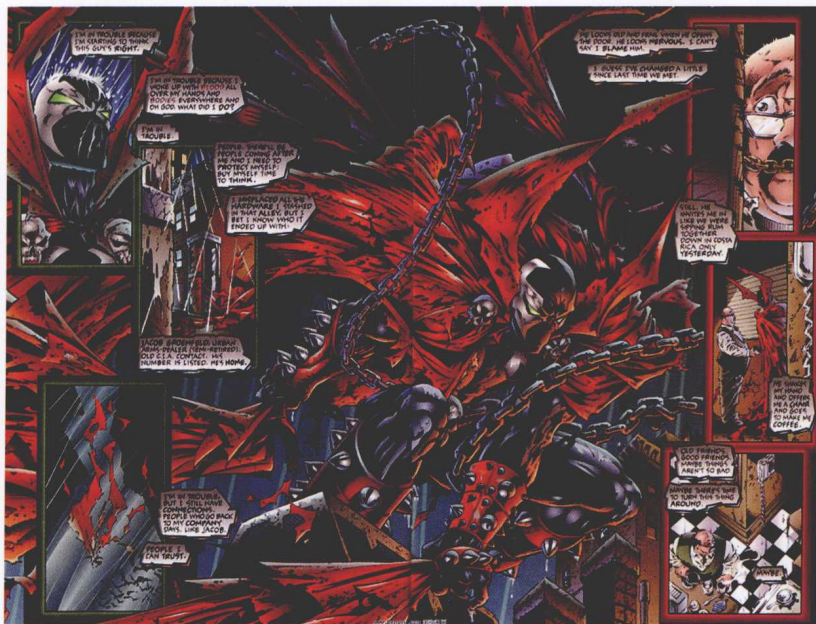
既然设计以游戏的文字策划案作为开始，那么设计的起点并不在于马上拿出绘画的工具进行草图的描画和形象的设计，而在于准确地把握设计的目标和具体要求。所以，游戏的概念设计始于对游戏概念的解读。

如果是专业的、规模较大的游戏开发团队或者公司，他们一般把游戏的策划与美术设计分成各自独立的板块；如果是小型的游戏设计工作室，一般也会把游戏策划、游戏美术、动画制作、后台程序开发分配给不同的团队。这些环节之间都涉及沟通问题。

而只有少数以个人为开发团队的独立游戏创作，从策划、制作到发布可能都由一个人承担。但在创作过程中，个人独立创作一样会有团队所涉及的问题，创作的原则与步骤也都类似，只是就个人独立创作而言，所有的问题都是由个人独立解决而已。

以上分别对游戏开发团队和个人独立游戏创作做了简单分析。就游戏开发的过程来看也是一样：首先设计的对象并不一定都是标准的游戏概念策划书。在很多情况下，设计概念可能包含在一个故事、一本小说或者其他的文学作品中。

在当代，随着图像和数字技术的飞速发展，动画、漫画、电影和游戏这些艺术形式之间的界限越来越模糊，而不同的艺术形式和艺术平台间的互动越来越频繁和多样。



《再生侠》系列漫画截图



《再生侠》电影宣传截图



《生化危机》游戏宣传图片



《生化危机》电影宣传海报



《生化危机》电影宣传海报



《尼奥之路》游戏截图

著名的漫画改拍成电影，例如美国电影《再生侠》。人气值高的游戏改拍成电影，例如已拍摄了多部续集的美国电影《生化危机》。针对成功的电影而开发的相关游戏，例如《骇客帝国》。

类似的例子很多，我相信大家都已经见惯不惊，主要是希望大家明白设计的目标和设计的具体要求并非都是单一和简单的。设计概念可能存在于文字策划案中，也可能包含在小说作品中，甚至可能埋藏在其他的相关艺术作品中，例如电影、漫画。我们需要主动去寻找设计概念的各种形式。

在这个阶段，我们需要设计师对设计目标进行细致、深入的解读和准确的定位。准确的定位和恰当的设计思路既是概念设计成功的重要保障，也是概念设计创意的开始。

所以面对设计任务的时候，并不是马上拿起画笔和设计工具进行设计，而是要了解、分析、解读设计的对象，明确设计的目标和相关的具体设计要求。

通过以上的陈述我想大家都已经明确：游戏的美术设计开始于对游戏策划（文案策划）的解读与把握。设计概念的解读包括哪些方面呢，我们应该怎样去把握呢？

设计概念的解读应该包含以下两个方面：

1. 设计主题是什么？

这是概念设计中涵盖面最大的问题，也是设计中最核心的问题。这个问题的答案可能是抽象的、感性的、富于情感和精神理念的，它会指导、伴随和参与后面的所有的设计与制作过程，直到创作的完成。我们需要对前期策划进行细致解读、反复体会后，再关注内心真实、直白的感受和情绪。这个问题或许不会与某个具体的设计内容直接关联，但是将贯穿我们创作的始终。

以上的文字有些抽象，可能会让大家觉得难以准确把握，我们可以通过一些例子来帮助大家理解。

比如游戏《尼奥之路》，这个游戏的主题就是“过程、成长、未知”。这个游戏的主题充满了对未来的疑惑、好奇和探索，在游戏过程中玩家会作为参与者、主角的扮演者，在游戏过程中逐渐体会角色的成长。类似的格斗类的游戏基本上也是这样的主题，玩家扮演其中一位武士，接受各种未知的挑战。这样的例子很多，大家可以尝试进行分析。

游戏像电影一样分为固定的类型，比如角色养成类、格斗类、冒险类、解密类等等。其实，类

型往往就是主题，或者和游戏主题密切相关。

但是也有许多内容丰富的游戏作品，里边包含几个类型的游戏内容，上述的类型都没有办法概括它的全部主题内容，这就需要大家针对具体的游戏作品来体会和把握。

2. 我将要进行创作的游戏的世界观是怎么样的？我能用简短的一段话来加以描述吗？

在讨论这个问题之前，我想和大家一起了解一下游戏的世界观这个话题。首先我们从《现代汉语词典》中了解两个名词：

世界：自然界和人类社会的一切事物的总和。

世界观：人们对世界的总的根本的看法。由于人们的社会地位不同，观察问题的角度不同，不同的人会形成不同的世界观，也叫宇宙观。

通过上述文字，我们对世界和世界观的概念有一个初步认识，但这个世界观与游戏中的世界观又有所不同。游戏制作人做出一个虚拟的世界，并以自己的想法和理解来制定这个世界的种种规矩与法则，这便是游戏的世界观了。很显然，游戏的世界观是现实世界观的折射，两者在很多方面有共通的地方。世界观是人对于世界的认识和看法，所以世界观相对世界来说始终是主观的、个体的和狭隘的，在游戏创作中更是如此，这一点我们特别需要注意。

如果从游戏的本质来看，游戏其实是在人制定的规则下的人和人，或者人和计算机程序之间的交互。

游戏具体的行动和策略由玩游戏的人来掌控，但是参与游戏的人都要遵循游戏的规则，否则游戏就难以进行下去。游戏中并不存在一个独立于游戏之外的世界观或者世界观架构，各个元素是共存的，都必须服从于游戏的规则。

我们可以这样认为：

游戏所体现的游戏创作者对于游戏中虚拟世界的描述与态度，我们可以称之为游戏的世界观，也可以将游戏的规则看作是游戏的世界观架构。

而游戏之外的东西我们则不用过多理会，它们和游戏是没有直接关系的，毕竟游戏只是现实世界的折射或投影片段，而不是生活本身。

在游戏制作之前我们必须明确以上两个问题，否则没有办法继续进行游戏设计的工作。

思考与练习

1. 设计概念包括哪些方面的内容？在设计中应该怎样把握这些内容？
2. 什么是游戏的世界观？它和现实世界观有怎样的关系？
3. 尝试对自己喜欢的游戏做简单的游戏的世界观分析。

第二章

概念设计的准备与基本功

游戏
角色

要点导入：

当我们树立成为概念设计师的专业理想的同时，我们也需要进行相应的基本功的练习和资料的收集，尽力为设计的开始做好资料、技巧和专业积累等方面的准备工作。

第一节 资料的收集

很显然，概念设计的要点在于创意思维的训练。

我们不但需要通过长期的思维训练主动地学习和适应专业的概念设计师应必备的思维方式，也需要有足够的知识积累、文化积淀和生活阅历来提供支撑创意的原材料。这就是本小节我们要和大家讨论的内容：资料的收集。

如果我们把当下假设为现在，那么现在之前的时间可以称为过去，大家只要稍微回忆当代文化的发展历史，特别是艺术、绘画与设计的发展过程，就会惊奇地发现：没有任何绘画、设计或者其他艺术创作是独立存在的。

人类文化的发展过程，从整体来看其实就是一个模仿、借鉴、继承与发展的过程。与周围环境不相干的事物和文化，从古至今就没有存在过。举两个大家熟悉的例子：电影《星球大战》里面的黑勋爵的造型源自于战国时期的日本武士，电影《变形金刚》里面经典的汽车人就是人和汽车的混合体。



《星球大战》人物黑勋爵的造型与日本战国时期的武士铠甲

概念设计来自于好的创意，而概念设计的创意离不开创意的原材料——参考资料。许多经典的设计个案其实就源于设计师对于真实世界中的物体的选择，以及其在创意思维上的融合。要做到这一点，设计师首先需要收集并熟悉大量的参考资料。这些资料当然首先是指各式各样的图片、视频等直观的视觉形象。

我们提出以上观点的原因非常简单，因为我们所要学习和掌握的概念设计是建立在视觉经验上的。

概念设计就是用形象在视觉上建立设计形象与概念文本（设计师与文案策划）之间、设计形象与设计分工（设计师与制作者）之间、设计者与观者（设计师与游戏玩家）之间的联系。这就是设

计者在概念设计中的任务。

资料的收集与使用至少包括两个方面的工作。

一、资料的收集与阅读

我们在前文已经提到，资料的收集首先以视觉的形象资料为主，包括图片、游戏、动画片、电影等各种类型的静态、动态的东西，也包括设计画集、各类风格的美术作品、时尚杂志、新闻图片等，以及我们的设计和生活相关的一切东西。

我们在前面已经提到，设计师不但要有创新的思维，也需要收集各类资料。在面对一个设计课题之前，谁也不知道会面对什么样的设计任务与挑战，既可能是内容上的新的命题，也可能是美术风格上的创新与设计。设计师不但需要有足够的资料储备，也需要有开阔的视野和专业的眼光，还需要对当下的生活和流行文化保持足够的热情与关注。

设计是以人为本的，是与时俱进的。所有的设计针对的都是当下的活生生的人的精神方面的需求。

对于设计师来说，收集参考资料是没有时间上的限制和数量上的规定的，它应当伴随设计师的整个职业生涯，成为设计师职业生涯中必要的专业习惯与素养。

二、资料的整理与分类

这更多地和大家的阅读习惯有着密切的关系。设计师不但应该养成资料收集的习惯，建立资料库，也应该建立自己的资料查阅系统，这是设计个性与风格形成的必要条件和物质基础。

很显然，在不停地资料收集的过程中我们会面对越来越庞大的资料储备，我们应该按照自己的习惯对其进行归类 and 整理。这样不但方便梳理自己的思路，也能够快速查阅到自己需要的东西。如果没有有序的系统分类和管理方法，我们很难利用好自己建立的资料库。

我的建议是，资料分类中不但需要有直接的概念设计作品的分类，同时应该包含更多更广的内容分类。以角色设计为例，资料可以大致划分为以下几类：

- (1) 游戏的设计画集。
- (2) 动漫类设计资料，包括动画、漫画。
- (3) 影视类设计资料，包括电影、制作花絮。
- (4) 时尚类资料，包括以时装设计、化妆设计、服装搭配等为内容的杂志。
- (5) 不同地域、不同文化形态下的典型服装资料。
- (6) 原始、原生状态的人文图片。
- (7) 不同历史时期的照片和反映当代人生活状态的新闻图片。
- (8) 美术作品资料，包括各类风格的绘画作品（插图、传统绘画、当代绘画等作品）。

.....

这是一个个人化的，有艺术生命的，与人文价值密切相关的，直观、全面、广泛的积累过程。它会随着你的阅历、艺术触觉和设计经历的积累而不断延展。