

► 数十位国内顶级游戏原画师倾力推荐

火星时代
www.hxtd.com
造就非凡·成就梦想

Photoshop 游戏原画美术 火星课堂

· 刘杨 编著

- 全面的游戏原画美术理论
- 专业的游戏原画美术技巧
- 实用的游戏原画案例剖析
- 火星时代游戏设计专业精品教程
- 赠送游戏原画大师高品质教学视频



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Photoshop

游戏原画美术火星课堂

• 刘杨 编著

人 民 邮 电 出 版 社
北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop游戏原画美术火星课堂 / 刘杨编著. —
北京 : 人民邮电出版社, 2012. 6
ISBN 978-7-115-27970-5

I. ①P… II. ①刘… III. ①图象处理软件,
Photoshop IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第070789号

内 容 提 要

本书是《火星课堂·游戏设计》系列中的一本, 全书共3篇, 分为6章。

第1篇为入门篇。其中第1章讲解游戏原画的概况, 使读者对游戏原画的现状及设计过程有一个初步的认识和了解; 第2章讲解游戏原画的设计, 包括设计的组成和来源; 第3章讲解游戏原画的造型原理, 如造型的概念、造型的表现及设计的完善等。

第2篇为提高篇。其中第4章主要讲解游戏原画的内容, 包括内容的提升、造型和配色的调整; 第5章讲解游戏原画的表现, 包括逻辑表现、存在感等。

第3篇为实战篇。主要对游戏原画美术设计的案例进行系统分析, 包括案例的构思和创作过程等。

随书附带1张DVD多媒体教学光盘, 内容为黄光剑讲述作品《交织》、《Blood》的创作过程, 以及周湘君讲述作品《虫女》的创作过程。

本书可作为游戏设计等设计相关领域的参考书, 也可作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

Photoshop 游戏原画美术火星课堂

◆ 编 著 刘 杨

责任编辑 郭发明

执行编辑 何建国

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 12

彩插: 16

字数: 374千字

2012年6月第1版

印数: 1—3 000册

2012年6月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-27970-5

定价: 88.00元(附1DVD)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



火星图书 造就非凡 成就梦想

Photoshop游戏原画美术火星课堂

HXSD201206-124

丛书编委会

Editor-in-Chief 总编 王 琦 Wang Qi

Chief-Editor 主编 王文刚 Wang Wengang

Executive Editor 执行主编 李才应 Li Caiying

Project Manager 项目负责 王丹丹 Wang Dandan

Editor 文稿编辑 梅晓云 Mei Xiaoyun

陈 静 Chen Jing

王丹丹 Wang Dandan

Cover Design 封面设计 张 伟 Zhang Wei

Layout 版面设计 张 伟 Zhang Wei

Multimedia Editor 多媒体编辑 江明凯 Jiang Mingkai

Internet Marketing 网络推广 网站部 Website Department

作者简介



刘 杨

资深游戏原画师，火星时代高级讲师，毕业于首都师范大学。曾担任“中娱在线”高级原画概念设计师，拥有丰富的网络游戏原画创作经验，曾参与多项游戏的美术开发与游戏影视周边模型的设计工作。

版权声明

本书版权归北京火星时代科技有限公司所有，未经书面授权同意，不得以任何形式转载、复制、引用于任何平面或网络媒体

商标声明

书中引用之商标与产品名称均属于其原合法注册公司所有，纯属介绍之用绝无任何侵害之意

版权所有 侵权必究

投稿热线 Tel : 010-59833333-8853

技术支持 Tel : 010-59833333-8857 网址 <http://book.hxsd.com>

淘宝旗舰店 <http://hsxd.dian.taobao.com/>

Foreword 前言

CG (计算机图形) 是 Computer Graphics 的缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成,国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为 CG。它既包括技术也包括艺术,几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动,如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。在火星网(www.hxsd.com)上与此相关的信息一应俱全,包括 CG 信息、CG 作品、CG 教程、CG 黄页、CG 招聘、CG 外包、CG 视频、CG 图库和 CG 图书等。

火星时代创建于 1999 年,自主的业内知名品牌“火星人”从 1995 年延续至今,“火星课堂”图书也畅销海内外,历经十多年的历史,也正好是 CG 产业在中国的发展历程。火星时代涵盖了全部的 CG 领域项目,集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。响应市场需求和社会潮流,推动和普及 CG 领域中建筑表现技术的应用,为社会输送急需的建筑室内外表现人才,是火星时代的使命之一。火星时代相继开设了游戏设计策划专业班、游戏特效专业班、游戏动画专业班、游戏模型贴图专业班,与此同时策划出版了《Photoshop 游戏原画美术火星课堂》、《3ds Max&ZBrush 次世代游戏模型贴图火星课堂》、《3ds Max 网络游戏模型贴图火星课堂》、《3ds Max 游戏动画火星课堂》、《3ds Max 游戏特效火星课堂》、《UDK 虚幻 3 游戏引擎火星课堂》等。



本书秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格,贯彻“授人以鱼,不如授之以渔”的理念,对游戏原画从前期准备到最终成稿的创作过程逐一进行了讲解,同时还深入地剖析了获奖游戏原画作品的创作过程。

入门篇

- **第 1 章 “概述”** 主要介绍游戏原画的现状及设计过程,使读者对游戏原画有一个初步的认识和了解。
- **第 2 章 “设计”** 主要讲解设计的组成和来源。
- **第 3 章 “造型”** 主要讲解造型的概念、造型的表现过程,以及设计的完善过程等。

提高篇

- **第 4 章 “调整与完善”** 主要介绍内容的提升完善、造型和配色的调整等。
- **第 5 章 “表现”** 主要讲解游戏原画中造型的逻辑表现与存在感等。

➔ **第6章 “游戏原画美术设计范例解析”** 实战篇主要通过一些具体的案例来分析作品的创作过程，并分享作者的制作经验，从而帮助读者更好地进行实践操练。

另外，这里要特别感谢肖壮悦、李凯、李亚军、李洪波、李宇、杨艺、黄光剑和周湘君，他们奉献了自己的佳作，为读者讲述了一个作品从构思到成稿的整个创作历程，相信大家一定会受益匪浅。

由于编写水平有限，书中如有不妥之处，恳请广大读者批评指正。如果读者在阅读本书的过程中遇到问题，可以登录火星网 <http://www.hxsd.com> 的“论坛”或者“火星图书”栏目提出问题，将会有火星时代老师及热心的专业人士为您解答。我们的客服 QQ 号码是 896641381。

火星时代祝您在学习的道路上百尺竿头，更进一步！

编者
2012 年 4 月

视频导读

VIDEO-CONTENTS

作品《交织》概念设定完全解析

• 总时长：2 小时 55 分 11 秒

• 主讲：黄光剑（G.J）

- | | | |
|-------|-----------------|---------|
| ➔ 1. | 《交织》概念设定完全解析 01 | 0:10:03 |
| ➔ 2. | 《交织》概念设定完全解析 02 | 0:10:52 |
| ➔ 3. | 《交织》概念设定完全解析 03 | 0:09:55 |
| ➔ 4. | 《交织》概念设定完全解析 04 | 0:06:51 |
| ➔ 5. | 《交织》概念设定完全解析 05 | 0:07:16 |
| ➔ 6. | 《交织》概念设定完全解析 06 | 0:07:34 |
| ➔ 7. | 《交织》概念设定完全解析 07 | 0:06:00 |
| ➔ 8. | 《交织》概念设定完全解析 08 | 0:06:52 |
| ➔ 9. | 《交织》概念设定完全解析 09 | 0:08:26 |
| ➔ 10. | 《交织》概念设定完全解析 10 | 0:11:29 |
| ➔ 11. | 《交织》概念设定完全解析 11 | 0:07:13 |
| ➔ 12. | 《交织》概念设定完全解析 12 | 0:08:03 |
| ➔ 13. | 《交织》概念设定完全解析 13 | 0:07:59 |
| ➔ 14. | 《交织》概念设定完全解析 14 | 0:07:39 |
| ➔ 15. | 《交织》概念设定完全解析 15 | 0:07:02 |
| ➔ 16. | 《交织》概念设定完全解析 16 | 0:07:55 |
| ➔ 17. | 《交织》概念设定完全解析 17 | 0:07:07 |
| ➔ 18. | 《交织》概念设定完全解析 18 | 0:08:27 |
| ➔ 19. | 《交织》概念设定完全解析 19 | 0:07:43 |
| ➔ 20. | 《交织》概念设定完全解析 20 | 0:10:59 |
| ➔ 21. | 《交织》概念设定完全解析 21 | 0:09:47 |

视频导读

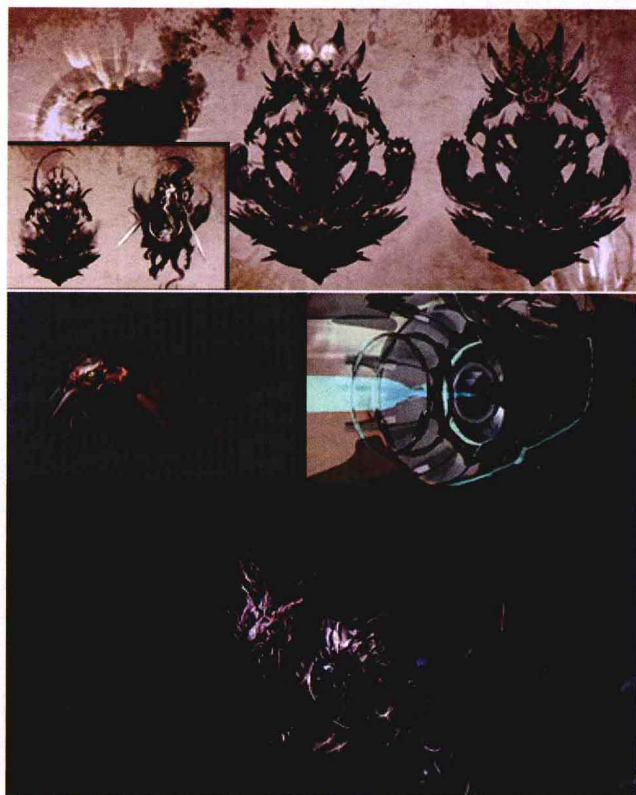
VIDEO-CONTENTS

DW4 第 1 名作品《Blood》完全解析

• 总时长：31 分 36 秒

• 主讲：黄光剑 (G.J)

- ➔ 1. 获奖作品设定完全解析 01 0:05:42
- ➔ 2. 获奖作品设定完全解析 02 0:09:06
- ➔ 3. 获奖作品设定完全解析 03 0:08:25
- ➔ 4. 获奖作品设定完全解析 04 0:08:23



视频导读

VIDEO-CONTENTS

作品《虫女》概念设定完全解析

• 总时长：1 小时 43 分 36 秒

• 主讲：周湘君

- | | | |
|-------|-----------------|---------|
| ➔ 1. | 《虫女》概念设定全解析作者介绍 | 0:03:18 |
| ➔ 2. | 《虫女》概念设定全解析 01 | 0:09:59 |
| ➔ 3. | 《虫女》概念设定全解析 02 | 0:13:57 |
| ➔ 4. | 《虫女》概念设定全解析 03 | 0:10:46 |
| ➔ 5. | 《虫女》概念设定全解析 04 | 0:08:28 |
| ➔ 6. | 《虫女》概念设定全解析 05 | 0:08:46 |
| ➔ 7. | 《虫女》概念设定全解析 06 | 0:11:39 |
| ➔ 8. | 《虫女》概念设定全解析 07 | 0:08:32 |
| ➔ 9. | 《虫女》概念设定全解析 08 | 0:09:37 |
| ➔ 10. | 《虫女》概念设定全解析 09 | 0:08:37 |



本书共6章,光盘内容结构如下图所示。

光盘说明

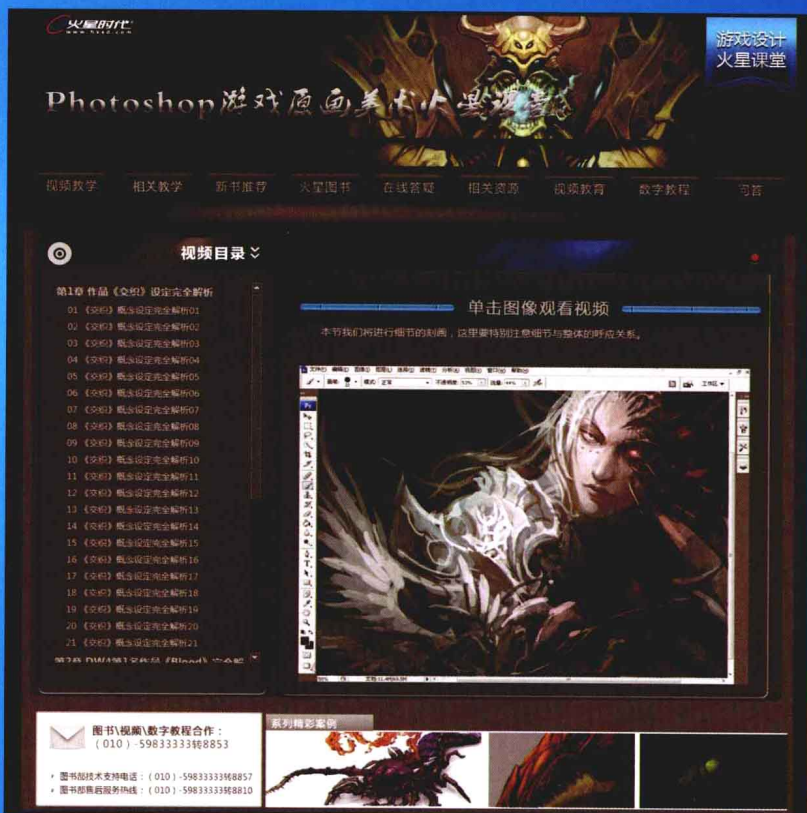


在配套光盘的“DVD\part\video”文件夹中存放了相应案例实现过程的教学视频文件。建议将该路径下的视频文件复制到硬盘中播放，可以减少对光驱的磨损。



光盘使用说明

01 本书的教学视频以网页的形式提供给读者，为方便大家学习与查询，直接双击光盘根目录下的Index.html文件，即可打开界面，浏览教学视频，如下图所示。



02 书盘结合。图书围绕游戏原画的基础知识，如设计与元素、造型的概念与表现、内容的提升等进行详细介绍，另外也有对作品创作过程的详细分析；光盘主要以案例为主，帮助读者将书中所讲知识点更好地应用于实践中，从而更深入地掌握游戏原画的创作及制作过程。

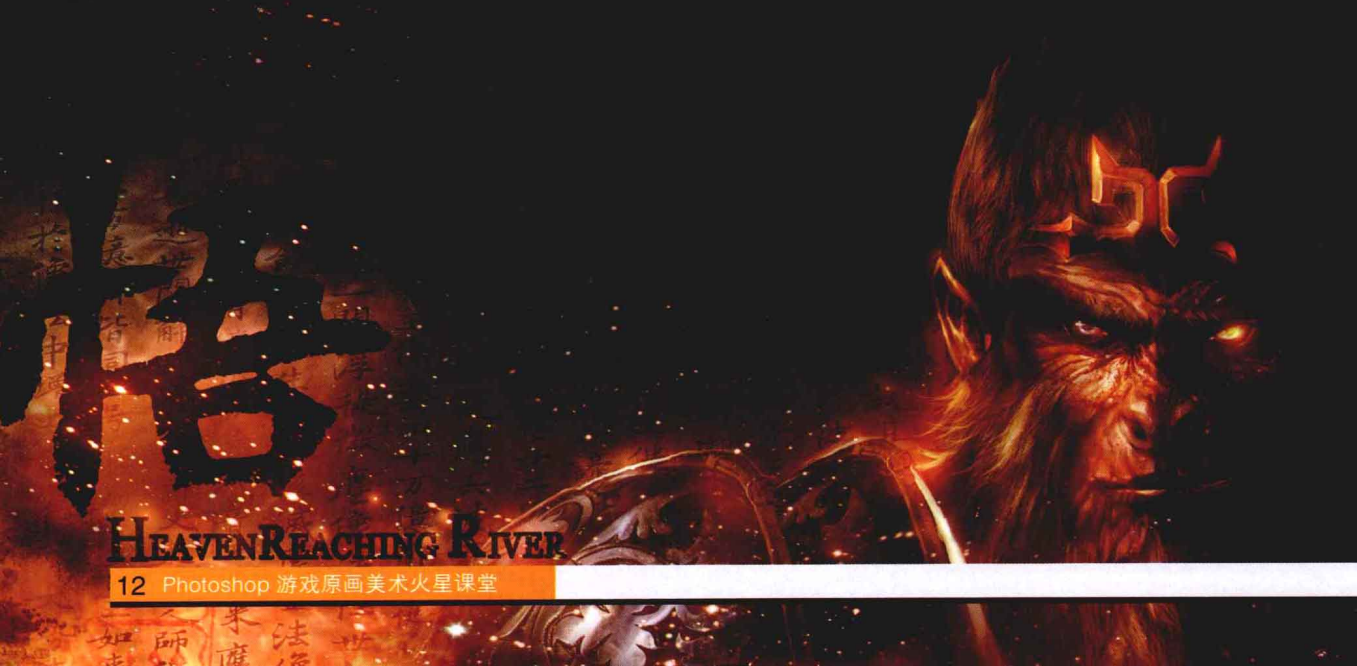
声明

本书所有的源文件及素材出自实际项目案例或者老师整理制作的案例，仅限于读者学习使用，不得用于商业及其他营利用途，违者必究！读者可以通过火星网www.hxsd.com的论坛或者电话获得相应的技术支持，也欢迎读者和我们一起讨论相关的技术问题，包括应用软件本身的使用技法。

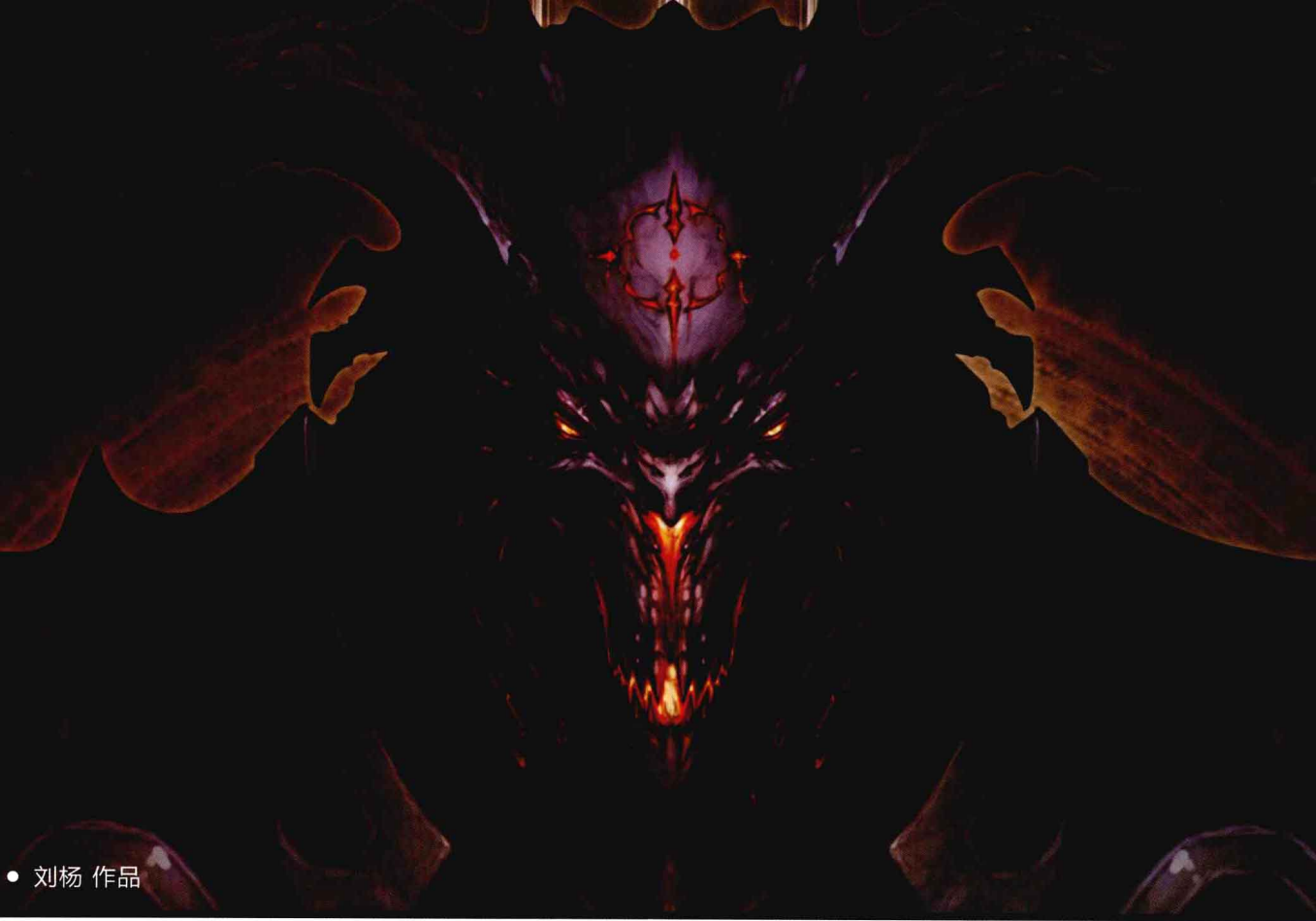


• 王荣荣《War》

• 陈雪枫《大圣》



HEAVEN REACHING RIVER



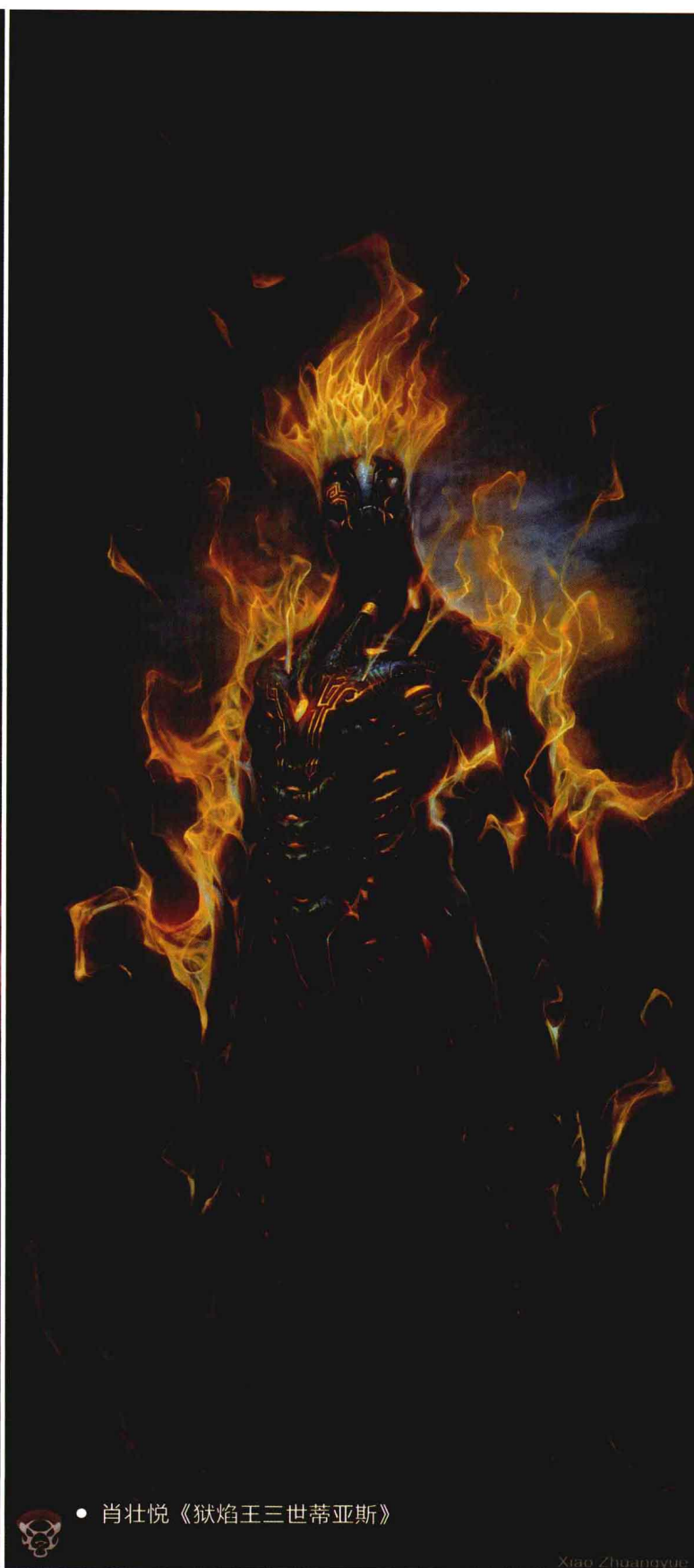
• 刘杨 作品



• 殷建宁 作品

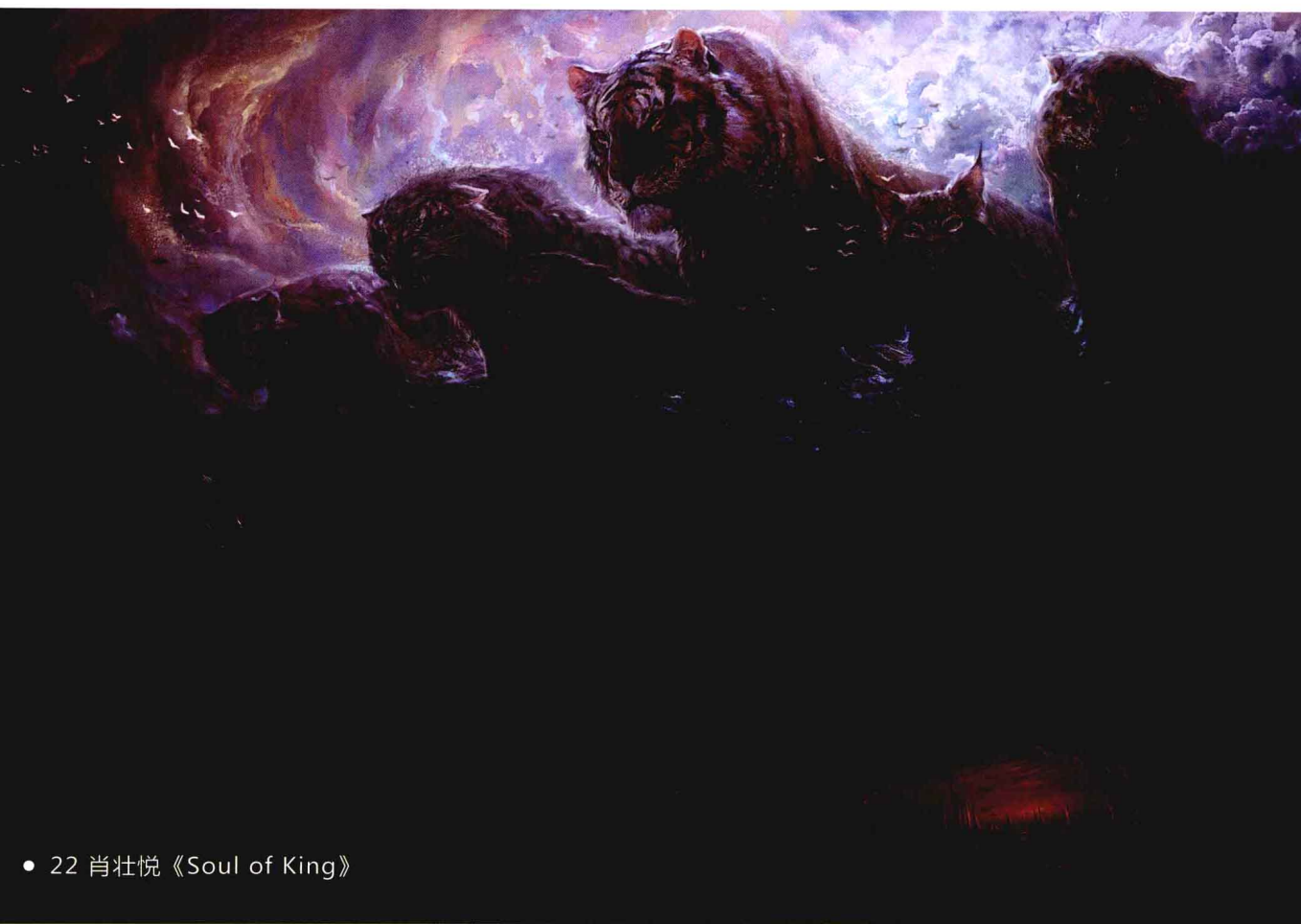


• 肖壮悦《God of Destruction》

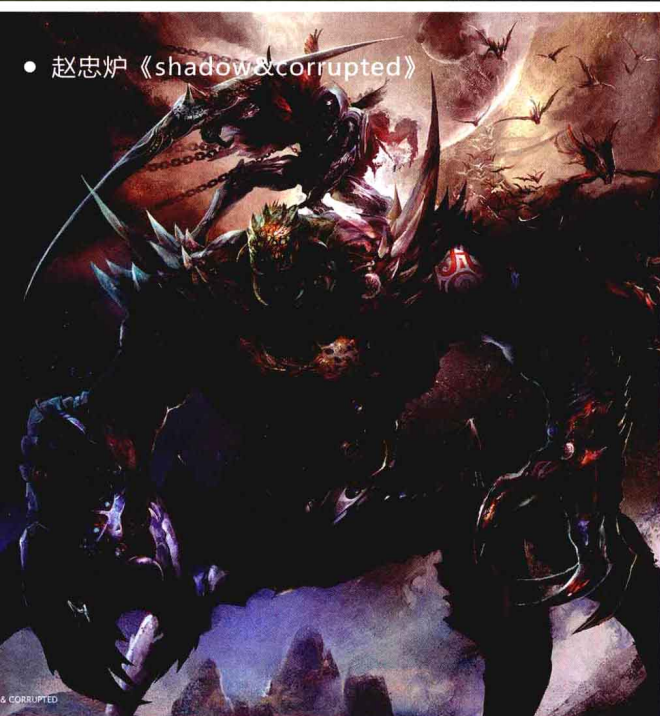


• 肖壮悦《狱焰王三世蒂亚斯》

Xiao Zhuangyue



• 22 肖壮悦《Soul of King》



• 赵忠炉《shadow&corrupted》



• 赵忠炉 作品