

BNN
Bug News Network

CG

绘画实战技法

剑与魔法世界

【日】双羽纯 Tomatika 村山龙大 JUNNY 须田彩加 久方综司 著
姜昕欣 雪吾 译



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (C I P) 数据

CG绘画实战技法. 剑与魔法世界 / (日) 双羽纯等著
姜昕欣, 雪吾译. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 7
ISBN 978-7-115-27888-3

I. ①C… II. ①双… ②姜… ③雪… III. ①动画—
绘画技法 IV. ①J218. 7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第051670号

版 权 声 明

コミック イラストレーション ガイダンス! 剣と魔法の世界 編

Copyright©2010 BNN, Inc.

Chinese translation rights arranged with BNN, Inc.

Through the Copyright Agency of China

内 容 提 要

本书以“剑与魔法世界”为主题,在幻想世界观这一背景下,介绍漫画与插画的绘制方法。

本书首先讲述了史克威尔艾尼克斯(Square Enix)的游戏《红莲之王》的插画师们工作背后的故事;然后对人气插画师双羽纯、Tomatika、村山龙大、JUNNY等人的插图的创作手法和步骤进行详细解说,并且收纳了舞台设定不可或缺的各性别、各职业人物的着装图鉴;最后介绍可启发创作灵感的世界各地的神话。全部内容都以华美的视觉图景详尽解说!

本书内容涵盖面广,讲解透彻。无论是刚刚开始尝试创作的漫画爱好者,还是经验丰富的漫画家,都可以从中汲取营养,提高漫画水平,开拓创作思路。

CG 绘画实战技法——剑与魔法世界

- ◆ 著 [日]双羽纯 Tomatika 村山龙大 JUNNY
须田彩加 久方综司
- 译 姜昕欣 雪 吾
- 责任编辑 王雅倩
- ◆ 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>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 512千字 2012年7月第1版
印数: 1-3500册 2012年7月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2011-3962号

ISBN 978-7-115-27888-3

定价: 69.00元

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

反盗版热线: (010) 67171154

BNN
Bug News Network



绘画实战技法

—— 剑与魔法世界

【日】双羽纯 Tomatika 村山龙大 JUNNY 须田彩加 久方综司 著
姜昕欣 雪吾 译

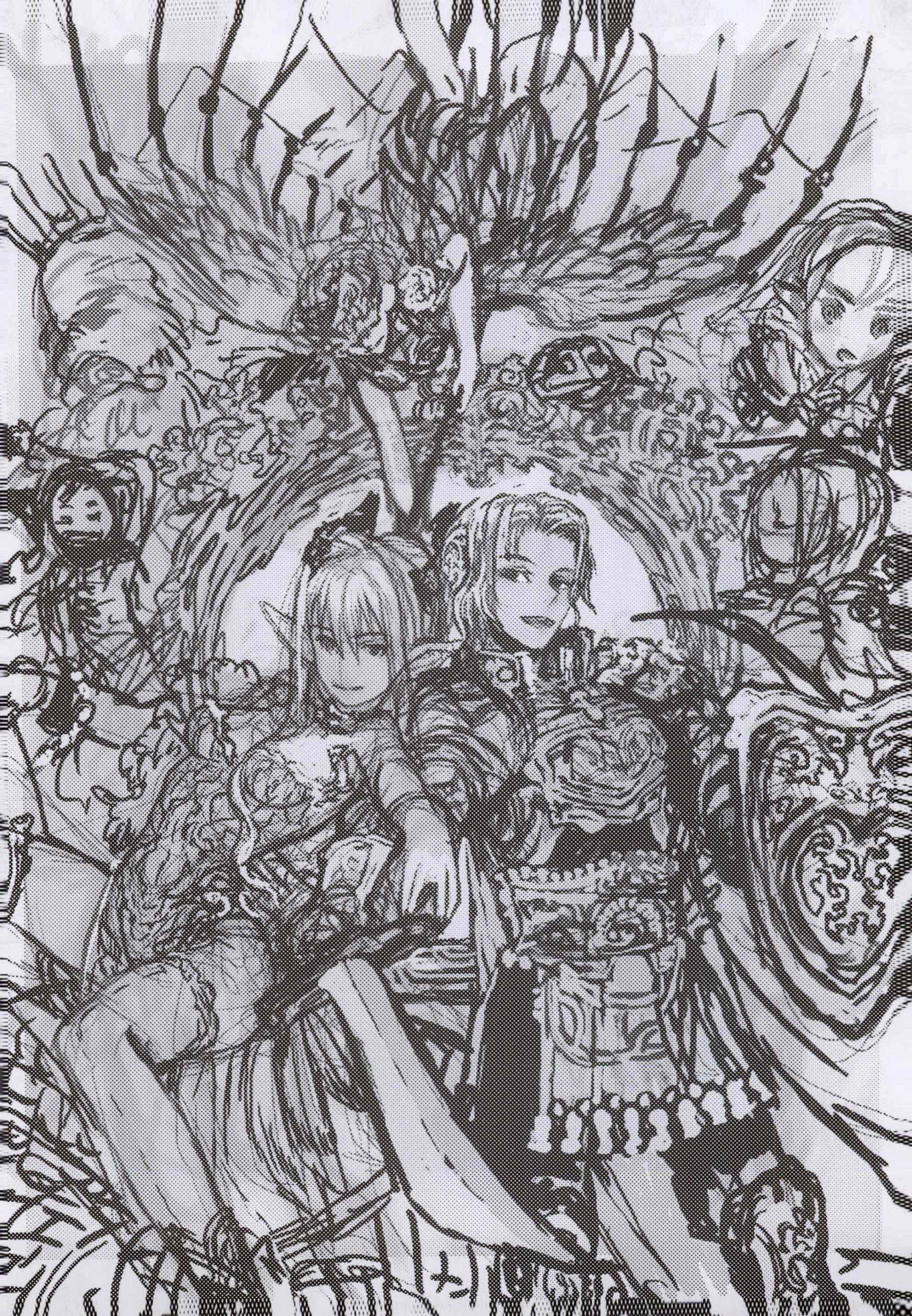
人民邮电出版社
北京

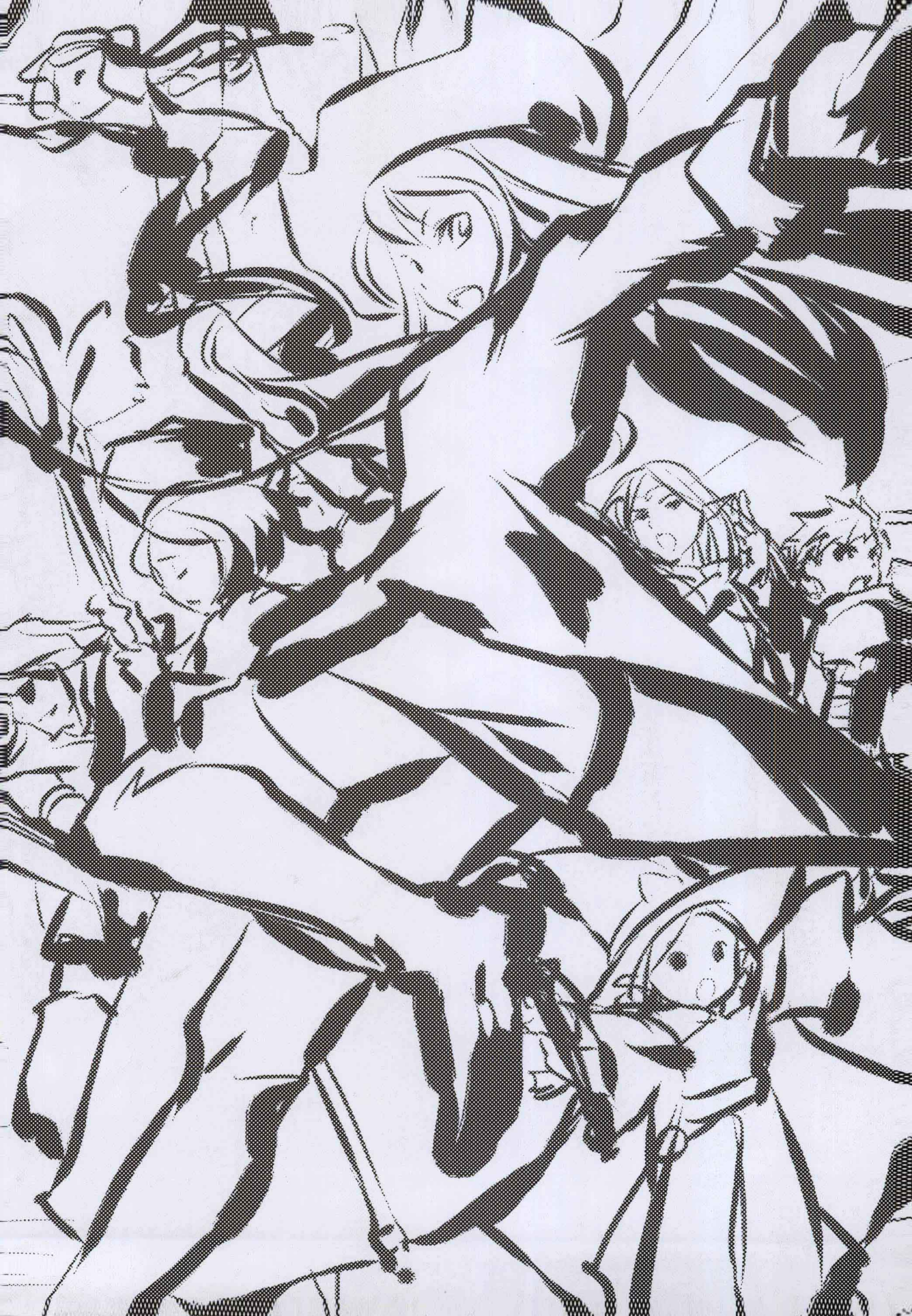




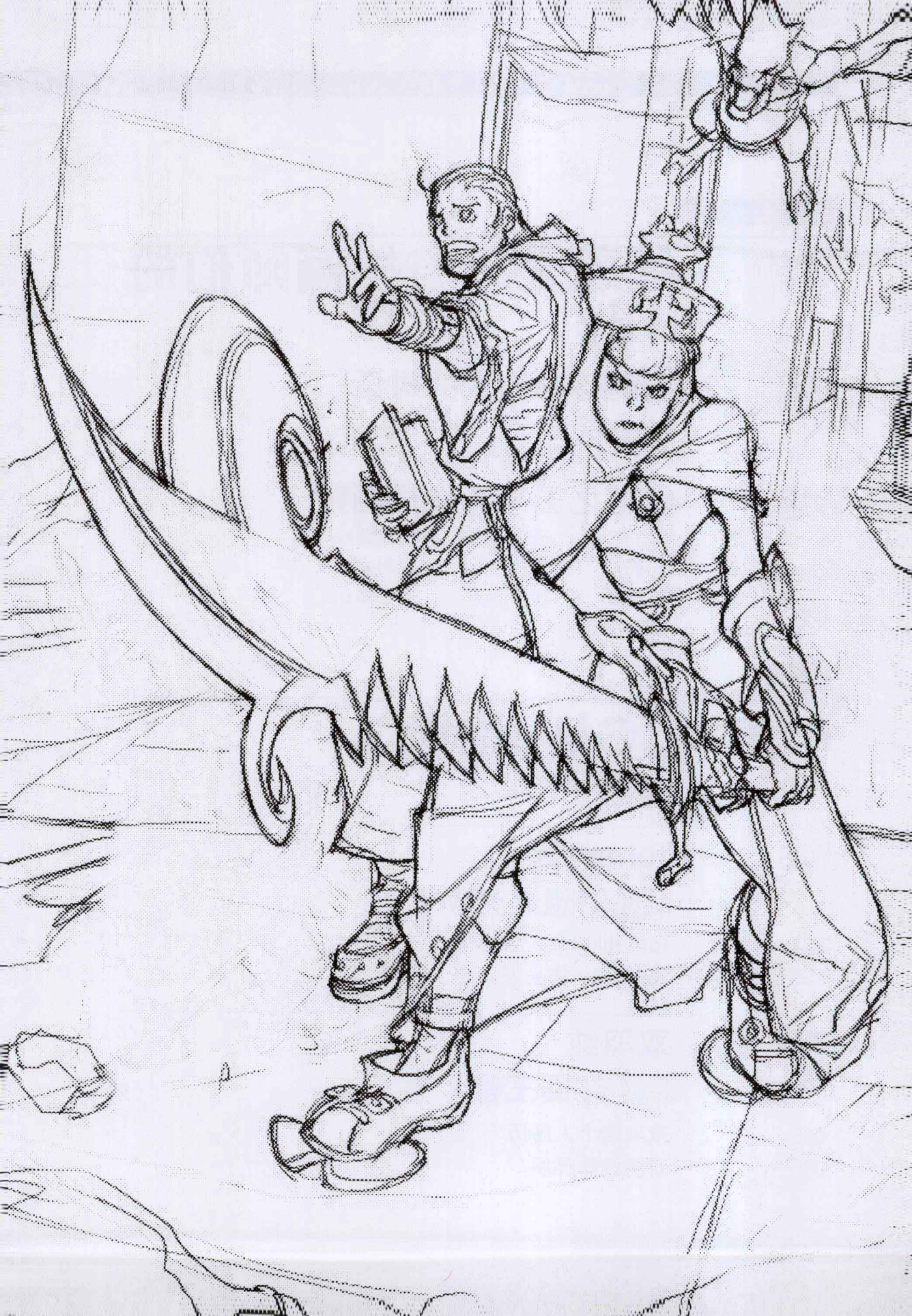
前言

本书以“剑与魔法世界”为主题，在幻想世界这一背景下，介绍漫画插画的绘制方法。开头的特集，讲述Square Enix人气卡片游戏《红莲之王》的插画师们工作背后的故事。第1篇介绍人气插画师们CG制作的超群技巧，第2篇带来舞台设定不可或缺的各性别、各职业人物的着装图鉴，第3篇介绍可启发创作灵感的世界各地的神话。全部内容都以华美的视觉图景详尽解说！









Special Feature

010 红莲之王与插画师们的工作

012 监制与制作人的对话

人气卡片游戏
插画设计的舞台背后

016 红莲之王与九位插画师

直良有祐 安倍吉俊 Tomatika
Pipiko KEI 村山龙大
金亨泰 redjuice 久方综司

PART 1

026 CG插画制作

剑与魔法世界

028 Tomatika

作品《幻想之光》

053 Tomatika 个人履历

054 Tomatika 作品展

058 双羽纯

作品《夺回王都！》

085 双羽纯个人履历

086 双羽纯作品展

090

村山龙大

作品《街头巡游》

115

村山龙大个人履历

116

村山龙大作品展

120

JUNNY

作品《托玛特修女来袭》

145

JUNNY个人履历

146

JUNNY作品展

PART II

150

剑与魔法的着装图鉴

插画：须田彩加

152

女性剑士(轻装备)

男性剑士(双手剑)

女性僧侣(圣典)

男性剑士(轻装备)

女性骑士(重装备)

男性僧侣(权杖)

女性格斗家(功夫)

男性骑士(重装备)

女性魔法剑士(暗属性)

男性格斗家(武术)

女性魔法师(水属性)

男性魔法剑士(光属性)

女性弓手(短弓)

男性魔法师(火属性)

女性召唤士(冰属性)

男性弓手(长弓)

女性魔法师(风属性)

男性召唤士(土属性)

女性剑士(双剑)

男性魔法师(雷属性)

PART III

192

视觉神话体系

插画：久方综司

194

雅典娜、阿瑞斯与阿佛罗狄忒

珀尔修斯与安德洛美达

奥丁与洛基

齐格弗里德与瓦尔基里

亚瑟、格尼薇儿与兰斯洛特

库丘林与莫莉根

吉尔伽美什与伊修塔尔



Special Feature

红莲之王与 插画师们的工作

“红莲之王”系列是卡片游戏中的人气之作。接下来就为大家介绍这些充满魅力的卡片插画，以及插画师们制作的秘密。



Square Enix的在线对战型 集换式卡片RPG！！

迷倒众生的绝美卡牌插画

该作品以融合了七次元的混沌世界为舞台，描绘争夺霸权的战斗。宏大的故事、深邃的游戏系统，以及杰出插画师们制作的卡牌插画，为游戏博得了高人气。很多玩家正是被这些精美的插画吸引才爱上这款游戏的。



参与制作的插画师

- 天野嘉孝
- 直良有祐
- 村山龙大
- 池田宗隆
- 山口龙
- 末弥纯
- Pipiko
- 久方综司
- wolfina
- 岩佐有祐
- 丹野忍
- 金亨泰
- HACCAN
- RARE ENGINE
- KKUEM
- 三美美里
- 安倍吉俊
- 原田雄一
- 松下进
- 柴乃樟人
- 小林智美
- KEI
- 瓜良
- llo
- 小黑鬼
- 田岛昭宇
- redjuice
- 幡池裕行
- 小谷智之
- 白亚右月
- 寺田克也
- Tomatika
- 姉崎Dynamic
- 泉泽康久
- Hiroaki 等等(排名不分先后,敬称略)

Game System

玩家可在设有游戏机的店内玩游戏
首先需要购买入门配置包



该游戏可在设有游戏机的店内运行。初次玩游戏的玩家需要附近的主机上购买包括记录玩家数据信息的卡片等在内的入门套件。

玩家和使魔共同参与战斗
破坏对手的阿卡纳石

玩家通过操纵自己的分身，以及被称作使魔的各类同伴进行战斗。通常先把对手周围的阿卡纳石全部破坏掉的一方获胜。



其他作品中的嘉宾使魔也前来助阵

来自其他作品中的嘉宾使魔是该游戏的一大亮点。玩家可以和“万智牌”、“最终幻想”系列等其他作品的角色共同战斗。



万智牌
撒拉天使



万智牌
天堂鸟



最终幻想IV
莉迪亚



最终幻想IV
哥鲁贝萨



《红莲之王》运营日：2008年6月17日
《红莲之王II》运营日：2009年10月27日
形式：面向游乐场所的游戏机
类别：在线对战型集换式卡片RPG
适合人数：1-2人
※现在系统为《红莲之王II》。
另外，游戏费用因店而异。

监制与制作人的对话

人气卡片游戏 插画设计的舞台背后

PROFILE



门井信树

Nobuki Kadoi

制作人。2005年进入Square Enix，曾担任家用机主题的制作人助理。在《红莲之王》、《红莲之王II》中担任共同制作人后，成为运营制作人，兼任官方手机网站“Lov.net”制作人，并担任使魔卡片插画嘉宾创作。最近的烦恼是只能在工作结束后的深夜去游戏厅。

PROFILE



河崎淳

Atsushi Kawasaki

设计师、艺术总监。曾在游戏公司担任设计师，后成为自由职业者。作为一名插画师，他在为书籍和卡片游戏绘制插画的同时，继续以设计师、艺术总监的身份参与游戏制作。在《红莲之王》、《红莲之王II》中担任使魔卡片插画的总监制。目前的烦恼是，虽然“Fallout”出了新作很开心，但没有时间放松自己了。



在游戏开发上插画师的作用是什么？

——《红莲之王》的世界观是什么样的呢？

河崎：当初做企划时的主题是暗黑奇幻。之所以加上“暗黑”二字，是因为如果仅定义为奇幻的话，国内的人们会产生一种非常温柔美好的印象。而欧式的奇幻，就像水木茂老师笔下的妖怪那样，既诙谐又包含着残酷的成分。我们所描绘的奇幻也是这样。因此，在介绍时，为了不让大家产生太多美好的印象，才把主题确立为暗黑奇幻。在卡片插画中，既有KEI的那种明快的风格，也有“在画面看不到的地方也许横着尸体”的那样一种，通过想象一个残酷的世界而描绘出来的风格。我觉得对展现我们的世界观而言这并不矛盾。

门井：暗黑并不是黑暗的意思，是吧。或许以帅或酷这样的印象加以理解更为合适。

河崎：村山龙大先生绘制的毛绒玩具般的角色，偶尔加入一些，可以

起到提升可爱度的作用。

——工作是如何进行的呢？

门井：就本作而言，最初是绘制插画，然后制作3D模型，加入游戏之中。因此绘制插画是前期工作。

首先，由担任游戏监制与卡牌监制的河崎先生提出“下面，我们需要这样一个使魔”。接着，再由河崎先生提出“有这样一些插画师……”的提案，游戏监制和艺术监制等人商量后确定人选。这一步是很困难的，因为如果不能全员通过，工作就不能往下走。大家有时也会和河崎先生发生争执呢（笑）。

河崎：现在都成为美好的回忆了（笑）。如果插画不能完成，3D模型制作及卡牌生产就无法进行，所以插画绘制的时间是非常紧迫的。如果是不需要3D模型的卡片游戏，插画绘制在后期进行，只要发表前几个月完成就可以了。而我们的插画绘制是在前期，所以当时



也是频繁发生争吵（笑）。

门井：有的插画师正式工作在漫画或其他方面，都被我们强拉了过来。尽管有很多不可避免的困难，还是通过努力一一克服了。

——确定插画师人选时有什么标准呢？

河崎：我希望选择艺术性和商业性兼备的插画师。毕竟插画不能脱离世界观的主线，所以我要求不仅要有吸引人眼球的女孩角色，也要有那种虽然看上去很粗野，但团队里有了他就会让人很放心的角色。还是要看整体的平衡。

——插画师是从哪儿找来的呢？

河崎：看主页，看pixiv，去书店买

和插画相关的书，只要是相关信息就一条也不放过。

门井：现在固定下来的插画师有多少呢？

河崎：不限于本作的话，会多出一倍的人，我觉得都很不错。

——会介意插画师参与其他卡片游戏的制作吗？

河崎：这个问题不好讲啊（笑）。

如果一位插画师带有过于强烈的其他作品的风格，我想可能不会把他放在主要职位上吧。

门井：不过基本上还是欢迎技术好的人。虽然河崎先生在提案中会提到该插画师曾参与过某某作品，但不会因此就将他拒之门外，或者反

过来起用他。如果一位插画师是某部名作的招牌人物，起用他可能有促进宣传的意图。但曾经参与过某某作品这一信息不过是一个结果。卡片游戏正在多起来，自然会有与其他作品重叠的情况产生。基本上都是被插画家的作品吸引而决定起用的。

——订制插画有什么规则吗？

河崎：最初是有的，但在游戏成形之后，加太多束缚反而不好，所以在一定程度上给作者以自由。通过协商进行调整。

门井：对名字不好理解的角色我们做了补充。比如说到梦魔大家都知道，因此我们会对插画师说“请描



Tomatika的设计草稿1“爱丽丝”



绘出你心中的梦魇”。后来的委托方式渐渐演化为这种形式。

河崎：最开始给他们的都是仅有数行的文本资料。比如我们会指定说这次干脆设计成一个女孩，或者画成很残酷的感觉之类。看到完成后的插画效果，我感觉卡牌上那段描述角色的文字已然呼之欲出，于是采取了插画与游戏参数设定的平行作业。

——有的插画师，像Tomatika在整个系列中参与了大量的绘制工作，其原因何在呢？

河崎：我们倾向于在世界观构筑完成后，选择与之风格相符合的插画师大量进行绘制。比如粗犷系就拜

托山宗老师，不死系就交给小城崇志先生，大概是这样吧，使各位创作者都在各自擅长的领域发挥。当然也有人由于时间关系无法参与。

门井：从最后的结果来看，还是一直参与的人大家关系更融洽，出勤率也更高。

河崎：Tomatika的情况是这样，当时我看她主页上说喜欢爱丽丝，喜欢英国，正好本作中也有计划把爱丽丝作为主题之一，因此我就询问了她的意见。她非常热心，从原著读起，并提供了很多提案。这也使我们有了长时间的合作。

——新人如果想参与该作品的画，有什么途径呢？

门井：我一直在想要不要开一个招聘网页。但如果应招的人数量太多，我们的负担也会加剧，所以我想可以在pixiv上搞个活动，或者用类似的方式开设一个门户。

河崎：我想说的是，我们浏览的个人网页数量绝对超出大家的想象（笑）。就如我之前所说，我们关注了相当多的主页，还有pixiv。

门井：如果一位插画师的主页长时间没有更新，那跟他联系就会心里没底，所以希望大家可以认真管理好展示自己的门户。

河崎：我也很长时间没更新主页了（笑）。

门井：工作已经排满的人另当别论



经多次讨论、修改，最终完成的爱丽丝与暗黑爱丽丝。



(笑)。对于现在想做工作的人来说这一点很重要。

河崎：最好是写明邮箱等联系方式。没有的话，我们会觉得你可能现在不想找工作。再有，工作是大家一起合作完成的。如果一方高高在上，而另一方卑躬屈膝的话，根本做不出好的作品，双方都没有收获。我很想找这方面出色的人才。另外，寻访过程中我们会遇到插画师另有正式工作的情况，这时要不要接受我们的工作就交给他本人决定了。我们会保守秘密的。

——参与该作品的工作，需要哪些必要的技能呢？

河崎：我们这里近半数成员有在游戏公司工作的经验。另外一半也都是爱好游戏，对3DCG相关知识多少有所了解的人。做这项工作，最好对游戏这种商品所使用的插画是什么概念有所了解。

门井：熟悉游戏是一项优势。作业时间有差距时，如果问差距在哪儿，我想就在于对游戏的熟悉程度

不同吧。比如能否对角色的动作尽快理解等。这也是业余和职业的距离所在。

河崎：工具的话，传统的、数码的都可以。如果用传统方式，印刷前需要时间制版，所以截稿时间会提前一些，不过完全没问题。

门井：天野喜孝先生用的就是传统方式。完成后的作品，可以拿来作装饰，这让我很开心(笑)。

河崎：传统方式的魅力如今正被人们重新审视。不走寻常路也成为传统方式的一大卖点。但请原谅不能把这样的作品放在介绍CG插画的书中(笑)。比如，以料理为例，基本的部分，当然按照通常的方法来做味道会比较好，而最后调味时，如果能加入自己特有的风味，发挥独创性，则可以完成不错的美食。不断模仿自己崇拜的插画家的技术，同时加入特有的东西，以这样的姿态进行下去我想作品的品质一定会有所提高。



经多次讨论、修改，最终完成的爱丽丝与暗黑爱丽丝。