

UEgood 策划



CGJOY.COM

原画人、CGjoy联合推荐

学习资源

90分钟案例
视频教学录像

《炎狱深渊恶魔》
《龙女》

游戏概念设计

理念与案例解析

于帆（神奇鱼） 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

游戏概念设计

理念与案例解析

于帆（神奇鱼） 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

游戏概念设计理念与案例解析 / 于帆编著. — 北京:
人民邮电出版社, 2018.1
ISBN 978-7-115-30091-1

I. ①游… II. ①于… III. ①游戏程序—程序设计
IV. ①TP317.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第277496号

内 容 提 要

本书共 5 章, 通过多个概念设计作品的制作过程, 讲解游戏美术概念设计的技巧和方法, 培养读者的设计创意思维。第 1 章作者结合自身多年的行业经验, 浅谈游戏设计从业者的自身定位以及游戏美术的定位、概念艺术家的核心价值 and 2D 原画在游戏开发中的作用; 第 2 章通过多个案例, 介绍游戏角色及场景设计; 第 3 章通过 9 个设计作品和 20 个线稿设计的解析, 帮助读者了解设计思路; 第 4 章介绍不同角色概念人物的设定及武器道具的设定; 第 5 章介绍游戏美术的未来以及美术成本的控制和产品开发理念。

本书提供多媒体教学视频, 包括“龙女”线稿及上色和“炎狱深渊恶魔”的绘制过程, 时长约 90 分钟, 扫描封底“资源下载”二维码, 即可获得下载方法, 如需资源下载技术支持请致函 szys@ptpress.com.cn。

本书适合广大游戏美术人员、游戏特效爱好者、各类培训机构以及设计专业的学生等阅读, 也可以作为高等院校游戏设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考书。

-
- ◆ 编 著 于 帆 (神奇鱼)
责任编辑 张丹丹
责任印制 马振武
 - ◆ 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>
北京东方宝隆印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 300 千字 2018 年 1 月第 1 版
印数: 1—2 200 册 2018 年 1 月北京第 1 次印刷
-

定价: 108.00 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

CONTENTS

目录

游戏概念设计理念与案例解析



■ 第1章 游戏美术和概念设计解读..... 17

1.1 职业定位.....	18
1.2 游戏美术的定位和对设计师的要求.....	18
1.3 游戏美术设计师的核心价值是什么.....	19
1.4 游戏美术设计师应具备的能力.....	19

■ 第2章 游戏角色及场景设定..... 21

2.1 游戏角色设定.....	22
2.1.1 定草图.....	22
2.1.2 提炼关键元素.....	23
2.1.3 绘制草稿.....	23
2.1.4 上色图.....	25
2.1.5 添加背景.....	25
2.2 游戏主角设定.....	28
2.3 德拉古拉伯爵和遭遇战角色设定.....	30

2.4 封神榜角色设定.....	35
2.5 阿尔萨斯的设计过程.....	40
2.6 其他角色设定.....	41
2.7 游戏场景设定.....	43
2.7.1 确定宏观构造.....	43
2.7.2 确定局部	44
2.7.3 刻画细节	46
2.7.4 绘画表现	50
2.8 小型建筑场景设定.....	50
2.9 场景色彩小稿练习.....	54
■ 第3章 设计案例解析	61
3.1 游戏效果图.....	62
3.2 效果设计解析.....	66
3.2.1 作品《阿兰纳多战役》	66
3.2.2 作品《烈焰领主》	69
3.2.3 作品《遭遇战》	72
3.2.4 作品《海神官》	74
3.2.5 作品《纣魔》	76
3.2.6 作品《俄耳甫斯与欧律狄克》	78
3.2.7 作品《幻想纪元》	80
3.2.8 作品《光之都市》	83
3.2.9 作品《未来中国城》	86
3.3 线稿设计解析.....	88
3.3.1 貔貅线稿设计.....	88
3.3.2 亚特兰蒂斯线稿设计.....	88
3.3.3 龙骑士线稿设计	96
3.3.4 暗夜血族线稿设计	96
3.3.5 狼族线稿设计	103
3.3.6 卡通风格西方骑士线稿设计	108
3.3.7 魔眼战士线稿设计	109

3.3.8 怪物设计	113
3.3.9 魔剑设计	115
3.3.10 狼族角色身材对照及头部设定	116
3.3.11 草原勇士设计	119
3.3.12 暴雪游戏人物形象设计	119
3.3.13 横版游戏场景及游戏角色设计	121
3.3.14 中国风人物设计	125
3.3.15 西方奇幻风格卡通人物设计	128
3.3.16 日系幻想游戏风格人物设计	129
3.3.17 手机游戏吉祥物设计	130
3.3.18 三国题材手机卡牌游戏设计	131
3.3.19 西游记题材的人物设计	134
3.3.20 日韩风格游戏角色设定	140
■第4章 角色概念人物和武器道具设定	149
4.1 十二星座角色设定	150
4.1.1 白羊座	150
4.1.2 金牛座	151
4.1.3 双子座	152
4.1.4 巨蟹座	153
4.1.5 狮子座	154
4.1.6 处女座	155
4.1.7 天秤座	156
4.1.8 天蝎座	157
4.1.9 射手座	158
4.1.10 摩羯座	159
4.1.11 水瓶座	160
4.1.12 双鱼座	161
4.2 中国古代人物设定	163
4.3 街舞设定	170
4.4 中国神幻人物设定	172

4.5 武器道具设定.....	184
■ 第 5 章 游戏美术的未来及开发理念	185
5.1 未来游戏美术设计师的工作方向	186
5.1.1 未来对游戏美术设计师的要求	186
5.1.2 基于游戏美术本质的设计师工作	186
5.2 对游戏美术现状的思考	187
5.3 游戏的生命力为什么流失了	187
5.3.1 在启动环节的流失	187
5.3.2 在概念设计环节的流失	188
5.3.3 在3D设计环节的流失	188
5.3.4 在动作和特效环节的流失	188
5.3.5 如何避免在各环节中产生问题	189
5.4 如何让游戏画面有艺术般的品质	189
5.4.1 什么是游戏概念设计	190
5.4.2 技术是一切创意的基石	191
5.4.3 艺术审美来自于细心的观察	191
5.4.4 想象力是培养出来的	192
5.5 如何控制美术成本	192
5.6 产品开发理念	193
5.6.1 做什么	194
5.6.2 怎么做	195
■ 附录 作者案例作品赏析	197

游戏概念设计

理念与案例解析

于帆（神奇鱼） 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

游戏概念设计理念与案例解析 / 于帆编著. — 北京:
人民邮电出版社, 2018.1
ISBN 978-7-115-30091-1

I. ①游… II. ①于… III. ①游戏程序—程序设计
IV. ①TP317.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第277496号

内 容 提 要

本书共 5 章, 通过多个概念设计作品的制作过程, 讲解游戏美术概念设计的技巧和方法, 培养读者的设计创意思维。第 1 章作者结合自身多年的行业经验, 浅谈游戏设计从业者的自身定位以及游戏美术的定位、概念艺术家的核心价值 and 2D 原画在游戏开发中的作用; 第 2 章通过多个案例, 介绍游戏角色及场景设计; 第 3 章通过 9 个设计作品和 20 个线稿设计的解析, 帮助读者了解设计思路; 第 4 章介绍不同角色概念人物的设定及武器道具的设定; 第 5 章介绍游戏美术的未来以及美术成本的控制和产品开发理念。

本书提供多媒体教学视频, 包括“龙女”线稿及上色和“炎狱深渊恶魔”的绘制过程, 时长约 90 分钟, 扫描封底“资源下载”二维码, 即可获得下载方法, 如需资源下载技术支持请致函 szys@ptpress.com.cn。

本书适合广大游戏美术人员、游戏特效爱好者、各类培训机构以及设计专业的学生等阅读, 也可以作为高等院校游戏设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考书。

-
- ◆ 编 著 于 帆 (神奇鱼)
责任编辑 张丹丹
责任印制 马振武
 - ◆ 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>
北京东方宝隆印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13
字数: 300 千字 2018 年 1 月第 1 版
印数: 1—2 200 册 2018 年 1 月北京第 1 次印刷
-

定价: 108.00 元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

UEgood

致力于 VR 虚拟现实、UI 交互、动漫影视游戏与艺术设计的机构

游戏概念设计理念与案例解析

UEgood201701-002

丛书编委会

主编 (Editor-in-Chief)	李才应 (Li Caiying)
执行主编 (Executive Editor)	梅晓云 (Mei Xiaoyun)
文稿编辑 (Editor)	许晓晨 (Xu Xiaochen)
技术编辑 (Technical Editor)	黄 晖 (Huang Hui)
美术编辑 (Art Designer)	张仁伟 (Zhang Renwei)
版面构成 (Layout)	刘 付 (Liu Fu)
多媒体编辑 (Multimedia Editor)	馒 头 (Man Tou)

版权声明

本书版权归视觉客(北京)数字科技有限公司所有。
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。

版权所有 侵权必究

报名热线 Tel : 021-68580680

客服 QQ : 1106669996

咨询微信 : 15000986079

笔者在游戏行业从业 11 年，早期在金山软件参与过《封神榜 ONLINE》和《剑侠》等系列游戏的开发，任职过美术总监，现今创办了自己的游戏美术工作室。笔者见过多个公司和产品的起起落落，也看着游戏美术市场的兴起以及出现的种种问题。

近年来，随着培训行业的兴起，越来越多的人通过培训机构进入了游戏行业，并且每年的从业人数与日俱增。从事动漫艺术的年轻一代人，开始大规模地进军游戏美术这个领域。但是笔者多年来从事游戏美术招聘兼管理工作，却依然难觅游戏公司所需要的优秀美术人才。

曾经有一大批非常优秀的画家投身游戏美术领域，所以，在国人眼中，中国似乎从来不缺厉害的 CG 艺术家。几乎每个国际知名游戏品牌都有中国团队的参与制作，但一提到国内游戏美术的研发，却鲜有几个拿得出手的像样团队。国内游戏的宣传海报画得一个比一个牛，可游戏画面能拿得出手的却不多，为什么？在本书中笔者将针对游戏美术的这些情况，从现象、观念及成本等方面，结合自己的专业经验来大致谈一下看法。

UEgood 优蝶教育，有着近 20 年 IT、计算机图形图像、艺术设计相关图书出版经验的积累，善于提炼知识要点，总结教学方法，将实用的技术和职业技能用高效、快捷的方式传授给需要的用户。

本着“学习，使人进步”的信仰，秉承“授人以鱼，不如授之以渔”的核心教育思想，通过“教、学、产、研、人”五位一体的裂变规模化发展思路做好良心教育工程。

笔者不仅是传道授业解惑者，更是学习、生活的良好组织者、促进者。

依托现有的 10000 名一线资深设计师、2000 名大学老师、3000 个互联网企业、400 个动漫与设计公司资源，欲打造 50 个精品教学网点，融造真正的“教、学、产、研、人”一体化构想。

目前开设“UI 设计必修班”“UI 设计高级精品班”“UI 插画必修班”“UI 交互动效必修班”“VR 虚拟现实必修班”“VR 虚拟现实高级精品班”等一系列课程。

视频导读

VIDEO-CONTENTS

01 龙女线稿篇（上）

- 总时长：11 分 25 秒
- 主讲：于帆

02 龙女线稿篇（下）

- 总时长：09 分 07 秒
- 主讲：于帆



03 龙女上色篇（上）

- 总时长：12 分 46 秒
- 主讲：于帆

04 龙女上色篇（下）

- 总时长：08 分 28 秒
- 主讲：于帆



05 炎狱深渊恶魔（上）

- 总时长：22 分 09 秒
- 主讲：于帆

06 炎狱深渊恶魔（下）

- 总时长：27 分 03 秒
- 主讲：于帆



内容说明

本书提供了多媒体教学视频，视频包括“龙女”线稿及上色、“炎狱深渊恶魔”的绘制过程，时长约90分钟。

使用方法

01 本书的视频以下载的方式提供给读者，扫描“资源下载”二维码即可获得下载方法。



资源下载

02 扫描右侧二维码，关注UEgood官方公众号，进入“图书资料”列表，即可免费获取480分钟的“UI插画必修课”课程的教学视频，以及250分钟的“原画和材质”的教学视频。

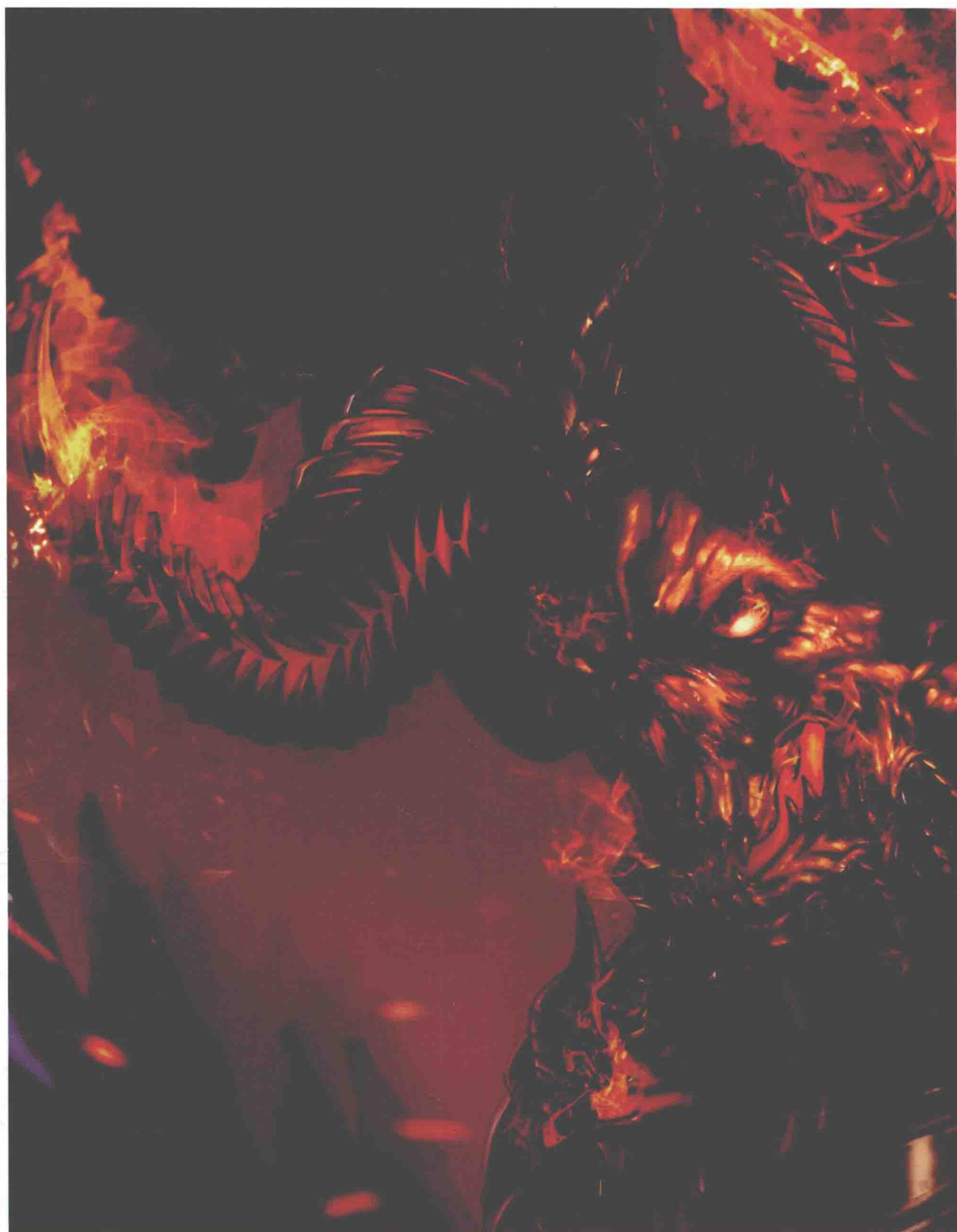


微信公众号



本书案例赏析





本书案例赏析