



# 水晶石原画概念设计

Concept Design

■ 赢宾 王群 编著





# 水晶石原画概念设计

Concept Design

赢宾 王群 编著



NLIC 2970661767

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

水晶石原画概念设计 / 赢宾, 王群编著. — 北京 :  
人民邮电出版社, 2011. 3  
ISBN 978-7-115-24820-6

I. ①水… II. ①赢… ②王… III. ①动画—技法 (美术) IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第013987号

## 内容提要

本书由水晶石教育的新锐——原画概念专业的两位讲师合力创作。书中全面展示了电影、游戏中的角色设计、场景设计及道具设计的方法和技巧。

本书的第1部分着力于概念角色设计——精美、细致；第2部分重点是概念场景设计——开阔、大气。两部分的思路各有特点，风格迥异。通过书中这些作品的讲解和展示，可使读者能得到启发和获得灵感，帮助读者找到适合自己的创作方式。

本书的读者对象为希望成为概念设计师、原画设计师、插图设计师、漫画师中的人员，书中介绍的设计理念 and 技巧，也可供相关专业人士参考。

## 水晶石原画概念设计

- 
- ◆ 编 著 赢 宾 王 群  
责任编辑 孟 飞
  - ◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 889×1194 1/16  
印张: 17.75  
字数: 661 千字 2011 年 3 月第 1 版  
印数: 1 - 2 000 册 2011 年 3 月北京第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-115-24820-6

定价: 128.00 元

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

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

# 水晶石教材系列 概念设计编委会

总 编：卢正刚

副 总 编：梁 芬 刘朝晖 马 嘉

主 编：薛 浩

执行编委：李 迎 薛鹏飞 张 柯

韩建光 王 斌

编 委：成 剑 金峰毅 苑 超

贾 傲

责任编辑：许曙宏

封面设计：赢 宾 赵文静

# 序

在全球图像市场迅猛增长的过程中，水晶石得益于广大合作伙伴的信任和自身不懈的努力，历经13年的时间，发展成为一家以三维图像为技术核心的数字影像制作和多媒体应用服务公司。作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，我们深知，信任才是最重要的财富。

受人信任的程度越高，应该承担的责任就越大。2003年，依托公司多年专业制作经验的积累，水晶石数字教育学院成立，致力于数字媒体技术的推广普及工作。

教育的意义在于促进学生的发展和自我完善，在于引领行业发展的技术研发与革新，在于为社会的需要和发展输入源源不断的新鲜血液。

秉持这个大的原则，水晶石数字教育学院在成立以来就将教育重点立足在学员操控实际项目能力的培养上。水晶石公司将参与过国内、国际重大项目制作的数字技术表现专家和高级人才组成教育学院的师资队伍，目的就是使这些来自第一线的专家级教师在传授理论知识的同时，更能将水晶石多年的实际项目制作经验传授给学员，以培养行业真正需要的人才。时至今日，水晶石数字教育学院成果丰硕，更是把培养中国CG行业实用型人才作为自身责无旁贷的使命。

图书作为教育环节的一个重要形式，将和水晶石数字教育学院的面授相辅相成。水晶石的专业图像技术在大量的实践项目中获得迅速发展，并在主营业务领域具备相当的自主创新能力及国际竞争能力。此次和人民邮电出版社合作出版的水晶石系列教材，目的就是将这些图像技术转换为教学案例，以绘读者。

我们诚意将公司多年的制作经验分享给行业中共同奋斗的人，为发展中国民族创意产业尽自己的绵薄之力。水晶石愿继续与业界同仁保持沟通、相互学习、共同进步！

水晶石集团董事长：

# 前言

关于本书，你可以把它看成是教程，也可以当成作品集，甚至是一本杂志。不过这些都不重要，我真正希望的是，当你看完这本书后能够喜欢上概念设计、爱上CG创作。

本书展示了角色设计、场景设计的不同创作方法，以及水晶石教育学院创作的实训项目设计。从概念设计草图到最终成稿，从色彩指定到气氛图，我们所做的就是尽可能多地把一些设计思路和方法表达出来，与大家分享。

很多时候我被问到，如何能创作出优秀的概念设计作品，用什么样的笔刷才能达到这种效果；如何能快速进步等。我的回答多半是我自己的一些经验：多观察，任何设计都不是凭空创作出来的，我们要学会利用现实生活当中的种种元素；多思考，激发自身的想象力，努力培养联想能力，习惯总结；多练习，如果你有足够好的想法，练习则是唯一能最终把想象力表达出来的途径；多压力，压力来自于外界，同时来自于自己对自己的要求。

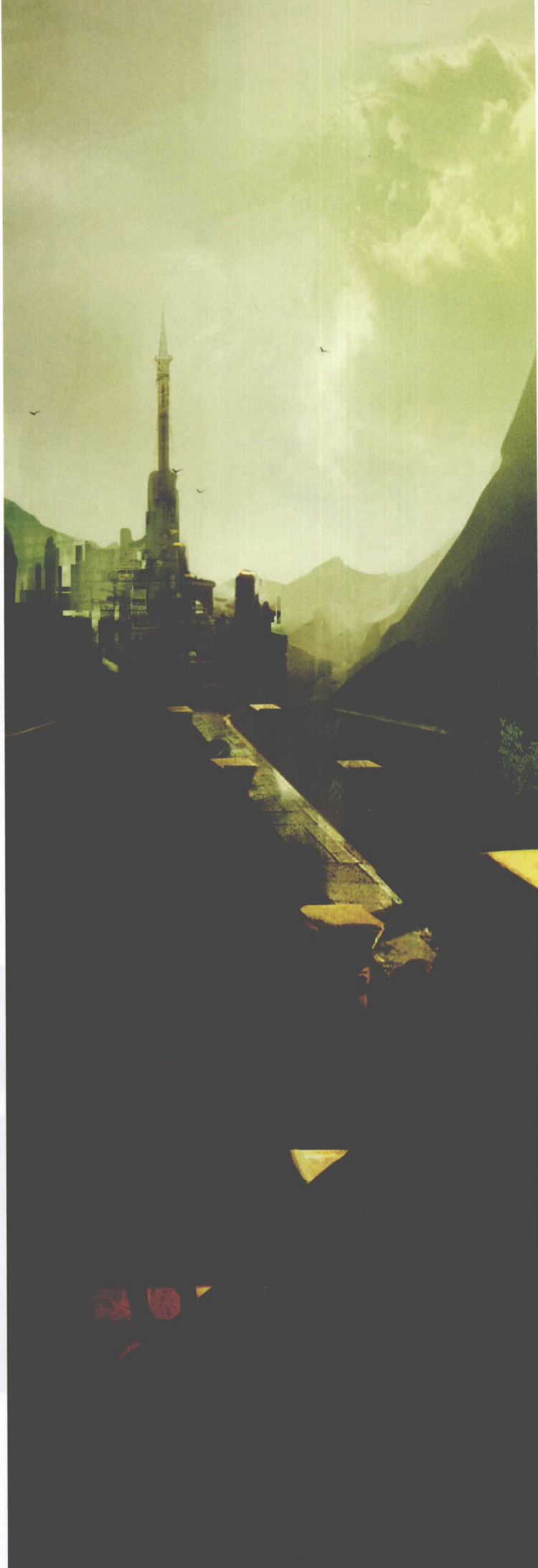
想法是概念设计的核心，是概念设计师的灵魂。当你拥有了不错的想法后，创作时间也是你必须要考虑的，速度很关键。当这两点你都可以达到时，也许你已经很有经验了。所以继续迎接挑战吧，挑战更高的高度，挑战更高的效率。

最后，希望大家喜欢这本书！

赢宾  
2011年2月



# 原野



非力

1992

1992



# 原画概念设计

Concept Design

## Part I

王群

Wang Qun



“共同分享”

角色

Character



5

道具

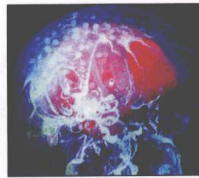
Property



61

场景

Scene



67

作品

Gallery



73



# 目录

## Part II

赢宾  
Solar



“为了理想努力”

角色  
Character



113

场景  
Scene



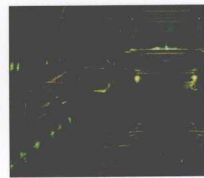
141

作品  
Gallery



185

项目  
Project



251

# 概述

简单地说，我们可以从“概念”和“设计”两个角度来理解概念设计。

概念阶段就是提出“想法”的阶段，即我们通常提到的“头脑风暴”。而之后的设计阶段就是运用不同的设计技巧和方法把这些想法细致地表现出来。

概念设计具有很强的创造性。设计师需要具有丰富的想象力，同时又对现实生活中的点点滴滴有着深入的观察和认知。角色一方面是对现实生活的复制，另一方面是在此基础上的夸张和变形。所以说，对现实世界的深刻体察和对虚拟世界的丰富想象是一个出色的角色设计所必需的。

概念设计也要具备真实性。即便是再天马行空、无中生有的设计，前提也必须是让大众觉得可以接受，有一种带入感和真实感。丰富的想象也来源于设计师对生活细致深入的认识。细心观察周围的事物，有意识地记录日常生活中人们的表情、动作；各类动物外形、姿态和生活习性等都对角色真实性的把握大有裨益。有了对真实世界中结构、形体、透视、光影等关系的准确认识，才能让“概念”呈现真实感，为“设计”奠定坚实的基础。

就具体创作而言，如何把概念和设计完美地结合在一起，是概念设计师要面临的首要问题。一般而言，整个概念设计的创作过程大致有以下3个步骤。

首先，“创作”基本造型。也就是绘制角色、场景、物体的基本形体结构，重点把握其色彩与光影关系，让其呈现真实感。

其次，“改造”基本造型。在基础形体上进行“改造”，让基本形体在具有真实感的基础上呈现出设计感，比如面部表情可以更夸张、整体场景可以更宏伟等。

最后，“合成”各种细节。利用各种媒介和方法，让各种角色、场景等元素融入到整个“概念设计”中来。

本书中的所有案例，都是按照这3个步骤的思路来进行创作的。根据这个思路，你可以对书中的作品有更多地整体理解；有更多地细节发现；有更多地会心一笑。





共同分享

**王群** Wang Qun

把自己的作品和对于概念设计的经验心得与大家分享，这个想法已经在我心中酝酿很久了。这本书的出版对于我来说是一个偶然的的机会，虽然略微有些仓促，但在这里呈现给大家的，都是自认为个人从业以来最棒的作品。

如今，艺术创作逐渐被“商业化”和“数字化”，很多概念设计作品需要在短时间内“速成”。如何更好地协调艺术与商业之间的关系，如何把“活”的东西和“灵性”与数字创作结合起来，是我们设计师要面临的主要课题。

坦率地说，传统的手绘艺术仍然是概念设计的基础，在保留自己喜爱的铅笔和速写本的同时，把数字化技术融合到创作当中去，提高绘制效率，完善创作手段。如果大家能通过我的经验找到一条适合自己的概念创作之路，那是再好不过了。

因为热爱，所以执着；因为执着，所以坚持。在此，祝愿那些看到这本书的朋友们越画越好。

王群，水晶石教育学院概念设计讲师，毕业于鲁迅美术学院。曾在金山、搜狐、枫丹丽舍等公司担任《铁血三国志》、《天龙八部》等网络游戏和电影《人鱼帝国》的原画设计师。

更多作品：[blog.sina.com.cn/0box](http://blog.sina.com.cn/0box)







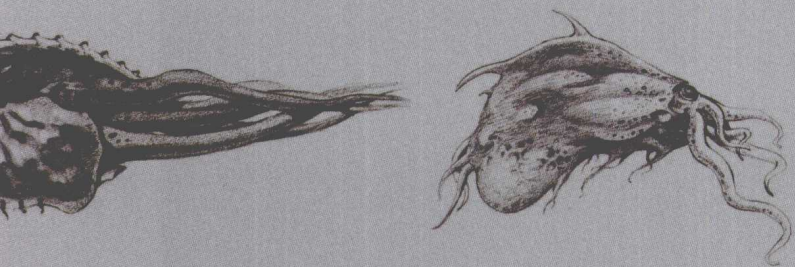




角色设计是影视和游戏设计中至关重要的一部分。影视或游戏中的各种人物造型设计、各种生物的造型设计，以及相应的服饰和道具设计，都属于角色设计。这些基于故事的角色设计几乎可以说是影视和游戏的灵魂所在。

角色设计需要根据影视或游戏所涉及的历史文化背景、生活环境，以及整体画面风格来进行创作。具体来说，角色设计需要综合考虑角色所生活的自然环境、生存状态、文明程度等，来构思角色所应具有的内性格特征和外在形体特点，让原先可能并不存在的角色充满生命力，并将其有机地融合到整体设计中去。

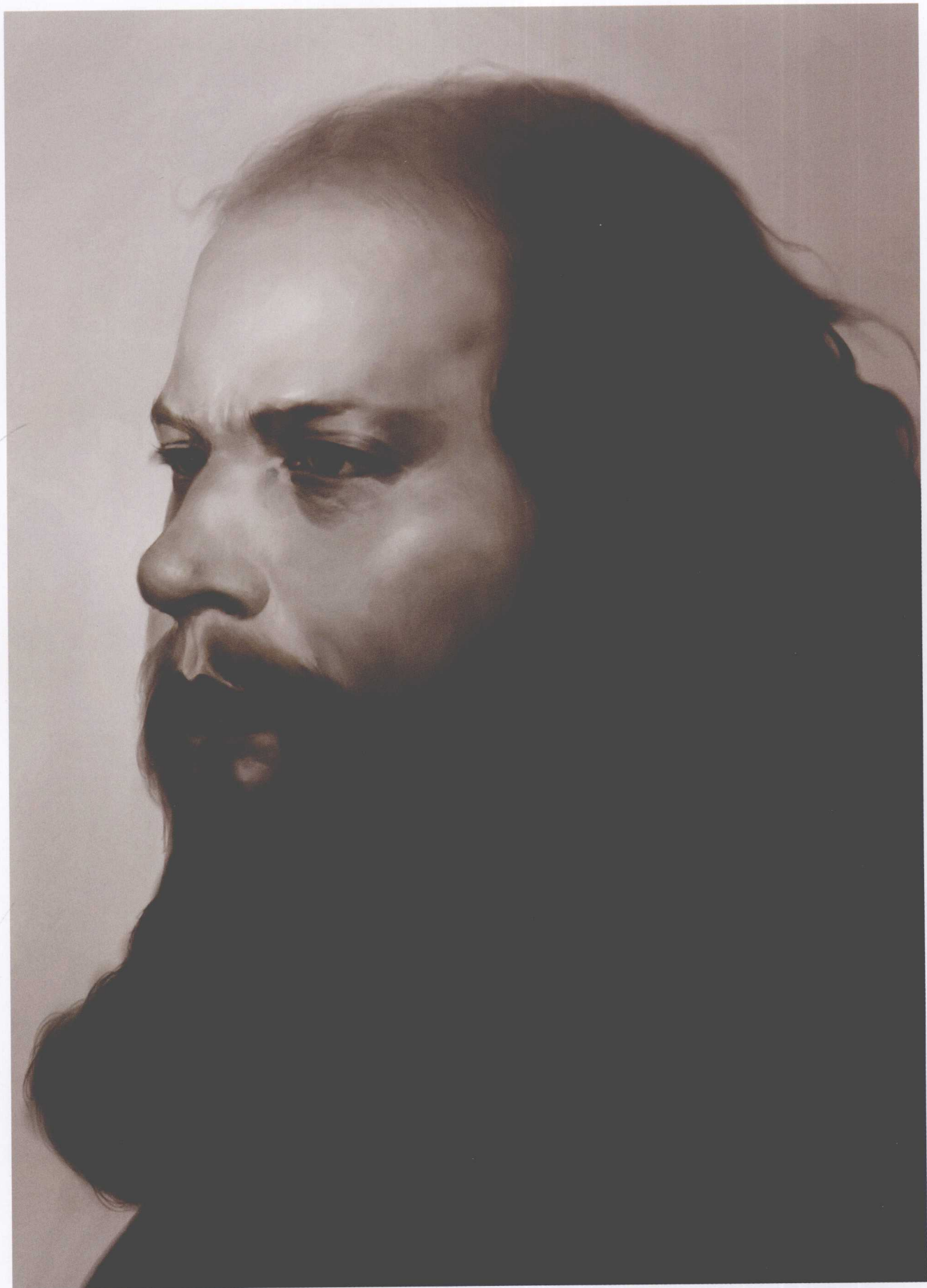
在进行角色设计时，可以通过尝试不同的设计思路来展现角色在设计上的与众不同。尽量在真实可信的基础上进行夸张和变形，让其产生强烈的视觉冲击力。



# 角色

Characters Designed  
by WangQun





从真实人像开始进行创作，然后再加以变形，这就是人物角色设计的第一法则。这样既可以练习基本的造型能力、建立最实在的真实感，又能让想象力有一个真实可信的基础而不致于过于虚妄。



在写实的基础上进行适当的夸张变形，比如把一些肌肉和牙齿有意识地进行挤压处理。这样使人感到既真实又与众不同，且达到设计的目的。这将不再是普通的写生练习。



如果再进一步加以变形，把眼睛和面部刻画得恐怖一些，无疑可以加强视觉冲击力。