

本书简体中文版权经由狂龙国际有限公司正式授权

动漫造型

三 国 风 云 录

人物设定

透明人◎著

江西美术出版社

本著作 2007 年由狂龙国际有限公司出版，有关本著作所有权利归属于梁毅
简体中文字版权 2008 年经由狂龙国际有限公司正式授权于江西美术出版社

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有，侵权必究

本书法律顾问：江西中戈律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

动漫造型人物设定：三国风云录 / 透明人著. — 南昌：江西美术出版社，2008.7
ISBN 978-7-80749-520-8

I. 动... II. 透... III. 动画—人物—造型设计 IV.
J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 086311 号

责任编辑：魏洪昆

装帧设计：温建军

DONGMAN ZAOXING RENWU SHEDING · SANGUO FENGYUNLU

动漫造型人物设定 · 三国风云录

透明人 著

江西美术出版社出版发行

(南昌市子安路 66 号)

网址：www.jxfinearts.com

邮箱：jxms@jxpp.com

邮编：330025 电话：0791-6566132

发行：全国新华书店

印刷：深圳华新彩印制版有限公司

开本：889 × 1194 1/16

印张：8 印数：5000

2008 年 7 月第 1 版 2008 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-80749-520-8

定价：45.00 元

动漫造型人物设定

三国风云录

透明人◎著



CONTENTS 目录

推荐序

04 Shelly Wang

05 单学军

06 颜开

08 作者自序

11 本书导读

12 作者访谈

27 三国群英经典人物绘画详解

29 吕布 人中吕布，马中赤兔

43 张飞 万夫莫敌的猛将

59 关羽 义薄云天，五义俱全

75 赵云 三国战将勇，首推赵子龙

95 刘备 复兴汉室，仁义之君

107 诸葛亮 隆中卧龙，三国中的神话人物

117 三国群英佳作赏析

118 黄月英 众多传说的才女

120 貂蝉 红颜天妒的悲剧女主角

122 孟获 七擒七纵的南蛮王

124 祝融夫人 冷艳狂野的南蛮王之妻



《画魂道》鬼婆



《画魂道》鬼王



狂战士，为网络游戏《万王之王》设定的人物宣传画

第一次接触

因为和大陆杂志交换内容的缘故，而有机会在杂志里认识到“透明人”，那是我第一次对他单方面接触。

看着那期杂志上刊登的一张“曹操”及另一个名为“Linghua”的女将，就足以让我惊为天人。没想到在大陆有人可以诠释三国人物这么的惊艳，一点都不输给我所知道的电玩KOEI所开发的电玩游戏中的设定人物，当下心里就希望能够有机会可以接触到他，并且找他来做一本三国人物技法的教学书。

规划起源

没想到我这个等待没有太久，很快我透过大陆一个编辑朋友的朋友得到他的联系方式。我抱着试一试的心态把想法告诉他，他告诉我：“我考虑一下再回复你。”

没想到他没有考虑太久，之后的几天他就回复了我，说愿意接受这个挑战，并要求把更详细的提案资料给他，听到这个讯息真是让我兴奋了好几天。

有幸出版插图大师“透明人”的第一本书，也是第一本教学书，实在令我们编辑部全体人员欣喜若狂！

接下来我们就在一连串的提案沟通→修正→画稿→沟通→修正的模式下把这本令人期待的三国人物设定CG书给做出来了。

丰收

衷心地期盼，在我们都这么投入努力下，这本教学书能够大卖！

并且让所有买这本书的人能有最大的收获与满足，期许大家都能有一趟丰富的CG视觉之旅！

ART 画者养成志 策划、主编
漫画教学丛书“现学现画、扉页十式” 策划、总编
实体电脑教学课程“国际数位插画漫画人才培训班” 策划、执行

Shelly Wang

实力、内涵、分享！

在四五年前，偶然看到一个网名叫“透明人”的网友在国内很知名的论坛上发表了一张角色概念设计作品。画中一位传统武将弯腰坐在一块石头上，整体具有非凡的气势，人物的张扬个性洋溢在整个画面上，可以看出扎实的基本功，且画面细腻而富有灵气，让我感到非常吃惊。当时国内大多弥漫着日式漫画和画风的气息，个人认为大多日式的插图作品很表面化，无内在编辑含量且对基本功要求不是很高，有太多低层次的东西。

从此，长时间的关注和交流，使我们成为了很好的朋友，更加深了彼此的了解。

不在于形式，在于内涵！

在知名美术院校打下深厚绘画基本功的他，在作品中表现出了非凡的能量，这也是能让他成为国内实力派插画家之一的有力保证。在梁毅先生的作品中，细节上和体积感的把握非常出色，无论在画面的体积表现还是在画面的色彩表现上都达到了很高的造诣。

乐于分享，尽情创作！

在对即将从业朋友的无私帮助中，在与同行的交流中，我感受到了梁毅先生对创作和分享的特有感情，乐于公开自己的创作经验和绘画技巧，对国内的插画事业发展做出了许多无私的奉献。

这次得知梁毅先生准备再次分享他的艺术技巧，我想通过这本书的出版，对于他独特绘画技巧的分析和讲解，对于国内的从业人员和即将从事游戏和动漫插画事业的朋友一定会带来有益的经验和使用技巧，为国内的游戏和动漫插画事业添上精彩的一笔！

中国国际动漫节决赛评委
CGM 技术委员会委员
曾任上影数码艺术总监
现任水晶石数位科技（南京）视觉艺术总监



认识一个朋友，应该只需要一次

一、“透明人”那时还不叫“透明人”。

“透明人”那时不叫“透明人”。当我去香港朋友的漫画公司拜访玩耍的时候，他默不作声，龟缩在角落里认真画画，瘦小的身体显得有点单薄，短发卷曲盖了一半的眼睛，细长的手指抓住蘸水笔，在纸上极高速地一下下涂画。

“新来的？”我问朋友。

“嗯，广西的，刚来没多久，现在在让他做漫画教室的稿子，带两个助手。”朋友望向角落里的“透明人”，有点心不在焉地打开一封读者来稿。

“呀，刚来就带助手？”我有点惊讶。

“嗯。底子还不错，可以锻炼锻炼。”朋友走上前，敲敲“透明人”的桌子，用手指指我：“这是颜开。”

“哦。”“透明人”抬眼看看我，有点认生地笑笑，“你就是颜开？”

很简单，没有一般新来的人看到我时的喊叫，四处寻找签名本，还有抓住我问上180个业内秘闻的那些举动。

“是，你叫什么？”我客套地问问。

——两个字。是个很普通的名字，普通到5分钟后，便在我脑海里如烟散去。

二、网上的“透明人”

网上的“透明人”出现在大约2002年。我是个很不赶潮流的老土，即使在业界内也是如此。当业内的伙伴朋友们都开始大玩CG时，我却连手写板画根线条都觉得别扭。每次抓起手写笔画画，都会在瞬间恨不得把它扔到房顶，然后赶紧从抽屉里挖出我的宝贝蘸水笔。

但是，来自业内的压力是真实的。在手写板和Painter软件流行起来的一夜之间，我突然发现自己身边绘画CG彩稿的高手像蘑菇一样冒出来。而在那其中，有一个高手，名字叫做“透明人”。

在插图CG界的“本杰明旋风”之后，游戏CG界的“透明人”瞬间来了，携带着《傲视三国》的傲视之气，席卷了国内、国际各大CG网站的精华版。

有两三个晚上，我在赶稿的间隙，偷偷打开那传说中的帖子，浏览那无数的跟贴，仔细地窥看画面的细节，直到冷汗直冒。

我想，我一定要坚持画漫画！我一定不画CG！一定不要来跟这些怪物一争高下！

我把目光从巨大的盔冠甲冑上移开，掠过泛着寒光的青龙偃月刀，找寻那画里面的签名，我看到“透明人”三字，它瞬间刻进我的脑海，一直都再不能忘记。

三、眼前的透明人

那年年底，有个后辈朋友来辞别，告诉我，他要去上海谋发展了，可能要开个小公司。

“哦，也好，终于要有自己的公司了。”我拍拍他的肩膀，感慨万千。这个后辈朋友正是来自我那个香港朋友开的公司，从普通助理一步步做起，直到现在自立山头，而我的那位香港朋友的公司，之前却因为种种原因关了门。

“会不会觉得很有压力？”我多了一句嘴。

后辈朋友笑笑：“还好啦，我想好了，要是公司开不成，我就学透明人，去游戏圈做个CG画师！”

“透明人？”我一机灵，“啪”的从椅子上弹起来：“你认识‘透明人’？”

现在，“透明人”就坐在我眼前，我拜托了我的后辈朋友，终于见到了这个传说中的人物。他依然默不作声，瘦小的身体依然显得单薄，短发卷曲着盖了一半的眼睛，细长的手指抓住咖啡杯里的小勺，慢慢地搅动。

我香港朋友的公司关门以后，已经成为主笔的他，失去了继续钻研漫画的机会，无奈之下，选择了另一个爱好，进入了游戏公司。他被CG的魔力彻底俘虏，发狂般地练画，才能如爆发的火山。他使用着“透明人”这个名字，闯出了一片江湖。

现在，他被业界同仁们认可，他成为游戏插画界的“一代目最强”。

突然间，记忆复活了，我想起这这几年之间我其实见过他。只不过，他的话少，而对我，他也几乎没有提及自己的CG生涯。

我没有喊叫，没有去找签名本，也没有问上他180个业界秘闻。

我说：“重新认识一下吧，我是颜开。”

他抬头笑了，没有认生。

“透明人”，本名梁毅，中国CG插画界高手，我的好朋友。谨以此文，纪念你的台湾版CG集的出版。想成为CG高手的朋友们有福了，也许是缘分，我们在“狂龙国际出版”居然又一次“相识”。呵呵！其实，这本书，早就该出版了，你也早该送我一本啦！



中国首席少男漫画家
现任知名游戏公司美术总监

颜开

作者自序

2005年,当我第一次将刚诞生的小孩放在自己手中,顿时间我由一个玩世不恭的小人物变成了一个伟大的父亲。

当我从医生手中接过她时,我的生活将会发生巨大的变化。

2007年,我的女儿一岁半个月了,长大了,看到她我很有成就感。

在我的这本CG教程书即将发售之际,她就像是我的第二个孩子,我同样是很紧张、很期待、很有成就感。

这本书满载着我对CG的热爱以及一种强烈的责任感,能和朋友们分享我每一幅作品的创作心得是我最快乐的事情。

再次翻开这本书时,我的脑子里顿时想起了很多令人难忘的往事,他们都在转瞬间触动我每一根神经,让我不时地感动起来。

记得我还是小学四年级的时候,用圆珠笔画着变形金刚起就感觉我永远离不开画画了。

记得我拿着蘸水笔画的第一篇正式漫画短篇拿去投稿,并得了个全国短篇大赛冠军时就感觉我以后要走漫画家的路了。

记得我拿着高科技的数位笔画完第一张电脑CG作品时,就感觉我以后要走插画家的道路。

记忆的碎片都在这一刻组合起来了,发现自己已经是一步一个脚印很踏实地走过来了,现在的我快步入30岁的门槛,但是我还保留着年少的心和八卦的性格,永远不服老,永远不停止画画。我的未来不是梦,我要用我的双手创造出更多的财富,用我的岁月去体会更多的人生经历,这样才能创作出更多让人感动的CG插画。

再次感谢狂龙国际有限公司为我提供这个精彩舞台。

先向大家介绍一下自己!

呵呵,我叫梁毅,以往发表作品曾用过笔名:梁耀升。

我脑瓜子不大,却充满了奇异幻想。自小喜欢画画,平常除了球类运动、摇滚乐和电子游戏外,画公仔也占用了我大部分业余时间。

20世纪90年代初,日本漫画用它独特的魅力征服了我。岛山明、多田由美、寺田克也都相继成为我未曾谋面的恩师。《七龙珠》、《柔道少女》、《灌篮高手》、《浪客剑心》、《再生侠》等国外长篇漫画,激励我在故事漫画创作这条道路上不懈地摸索前行。

终于,1998年,我凭一部《救救我》获得了《少年漫画》杂志漫画短篇大赛冠军。呵呵,几月后《人间正道是沧桑》也在《卡通王》杂志上顺利发表。当年年底,我正式加入金虹漫画公司。两年的工作实践是一种修炼,我跟上商业漫画紧张的生产节奏,画技因而提高得很快。由于尝试各种风格流派的原创和熟练绘制复杂心理活动下的人物表情开始,逐渐把个人从具象世界抽离出来的符号式视觉元素,应用整合到自己笔下的图像叙事语言中来。

其实此项工作直到现在仍在进行中,且很有可能穷尽我毕生的精力。我想这同样是为了要让

漫画自身完成发展进化，全体同仁都有必要合力进行长期研讨的重要课题之一。

近几年我转入游戏业，先后于深圳“万智源”游戏公司、北京“娱动工场”担任美术方面工作，从人物造型提案至宣传海报绘制，工作繁忙。

2002年12月任职北京“目标软件”公司，进行《傲世三国》续作的角色原画设定。直到现在都在进行游戏的美术设计。

知名 PCGame、OnliGame 原画设定大师
北京豪峰数码科技首席原画设计师

透明人





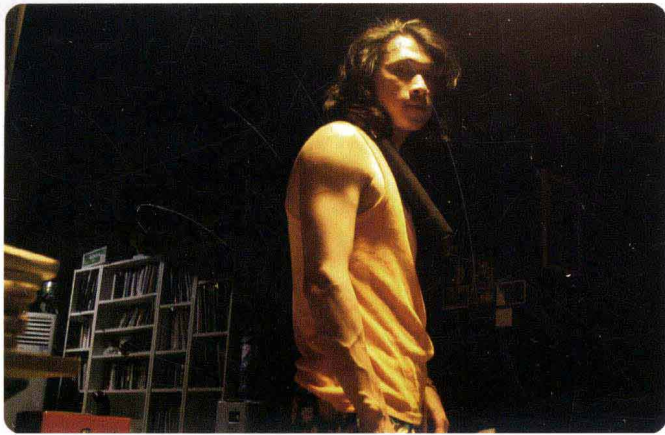
本 书 导 读

在你翻开这本书，摩拳擦掌准备开始向大师取经之前，请先慢下脚步，花点时间阅读以下我们透过提问的方式，了解作者建议你该如何使用这本书。

“三国”这个题材一直是很多电玩、游戏开发的主题，也是广为流传的一个主题，不同版本、不同时期的呈现形式，离不开关系的都是人物设定。

由于题材被广泛的开发应用，因此要出版一本三国人物的CG设定教学书，其背负的使命和压力是相对不同的，以下我们请作者以自我观点来聊聊这本书的成形。

当然在此之前，让我们先来熟悉一下快乐的透明人吧！



透明人的个人简历：

- 1998年在《少年漫画》上发表了短篇《救救我》。
- 1998年在《卡通王》上发表了短篇《人间正道是沧桑》。
- 1998年加入深圳金虹漫画公司，与阿恒等人合作的作品有：《危机》、《孤星传》、《漫画本科生》、《金虹云游记》。
- 自编发表的作品有：《小人物》、《人之过，天之遣》。
- 2001年加入深圳万智源游戏公司，担任人物设定及头像的绘制。
- 2002年8月加入北京娱动工场游戏公司，担任人物设定及宣传海报的绘制工作。
- 2002年12月加入北京目标软件游戏公司，担任人物设定及宣传海报的绘制工作。
- 2003年加入北京亚洲互动科技有限公司，担任游戏人物设定及宣传海报的绘制工作。
- 2004年加入上海久游网，担任游戏人物设计及美术指导。
- 2005年加入北京豪峰数码科技有限公司，担任首席原画设计师。

● 参与的游戏作品：《不如归》、《皇家纹章》、《傲世三国》、《秦殇》、《天骄》、《新西游记》、《荣耀》、《画魂道》、《猛将》、《大唐风云》、《龙》（暂定名）。

作者访谈

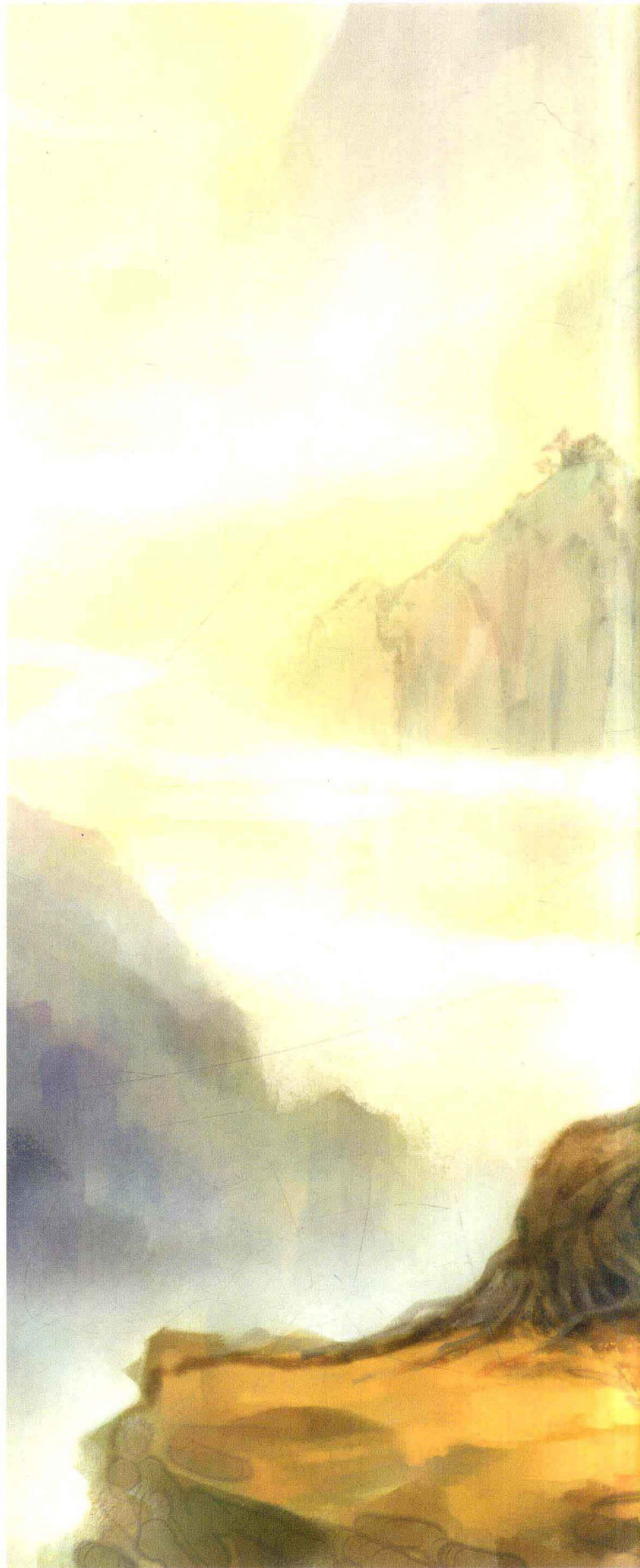
Q 创作一本以三国人物题材为主的CG教学书，这样的尝试非常大胆也很新鲜，当出版社向你提出这样的构想时，你为什么会决定接受？

A 在此我首先要对狂龙国际有限公司负责我这本书的所有工作人员表示由衷地感谢！这本书能顺利的出版，你们就是这个孩子的护士长。谢谢！

大家对三国的人物都很熟悉，其实在选择题材的时候也考虑过其他主题，如魔幻、卡通、古代神话之类的。但是最后还是选择了大家最为熟悉的三国。这是因为：

一、作为我的第一本书，还是想选择一些大家最为熟悉的人物来创作，而不是日本或其他国家画我们的文化题材，这是我们中国人画自己的文化题材，这样感觉会更亲切些。

二、其实越是熟悉的东西我们越是容易忽视。所以我选择它，也是个挑战自己的好题材，希望在三国诸多版本中我能做到更好。





天驕

秦殇世界





- ▶ ps2游戏《新西游记》宣传海报
- ▶ 《天骄》所创作的游戏宣传海报
- ▶ 《FFIX》选登在《游戏机实用技术》刊物里的人物设定

Q 在整个制作过程中，你觉得最辛苦的是哪个环节？是否有遇到瓶颈或困难？

A 这本书在制作过程中唯一遇到的问题就是制作时间问题，我几乎都是利用公司下班以后的时间来完成的。每天晚上加班至8点，回到家都快10点了，也只能辛苦地挤出一点时间来创作这本书的内容，想起来那段日子还真是很不易啊！

在我做书的过程中，我觉得最辛苦的环节不是表现质感、光影、技法等方面，而是在于对人物的理解。如何将人物的个性、动态表达得很到位很潇洒，这也是我一直在努力追求的。

Q 做这种题材的教学书，会不会担心出书后的压力？毕竟这个题材是很多电玩或网络游戏的重点之一，会不会担心其他作者对于内容的批评和不认同？

A 压力肯定会有的，我最最希望知道的是读者朋友们在看完这本书后的感觉是怎样的，也很想看看他们对我画笔下三国人物的感受怎样。这个对我来说是没有问题的，而且我非常欢迎朋友们提出你们的意见和想法，因为作品本身的好坏还是取决于它给每个人所带来的感受是怎样的。我也希望能通过这些反馈能时刻再提醒我自己，并且找到更好的感觉去创作。

Q 从之前转载的访谈中，知道你曾在游戏公司担任过《傲世三国》角色原画设定一职，那么这本书里头的人物设定和你之前所做的造型的创意和造型方面有什么不同呢？

A 三国的题材我是从1999年画漫画起就开始有接触了，转做游戏行业也接触三国题材的项目制作，直到现在自己出的CG绘画也还是关于三国题材的（笑）。感觉现在会融入更多的情感在画里面，想让每部作品都有血有肉，画的东西会更成熟些。

Q 整本书完成之后最大的感想？

A 我最大的感想就是终于可以好好歇一口气了，可以和夫人、女儿一起玩了。

