

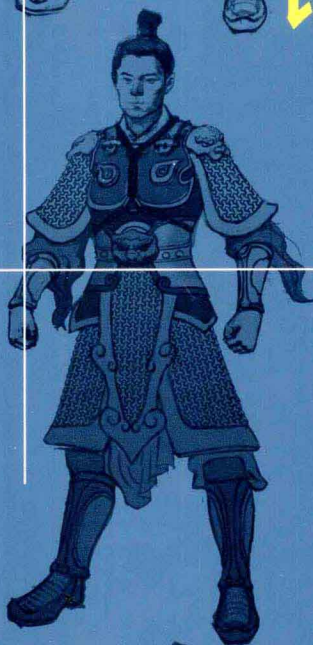
GAME

DESIGN

游戏原画设计

卢凯风◎编著

高等院校（动画、游戏、数字媒体艺术）专业「十二·五」规划推荐教材



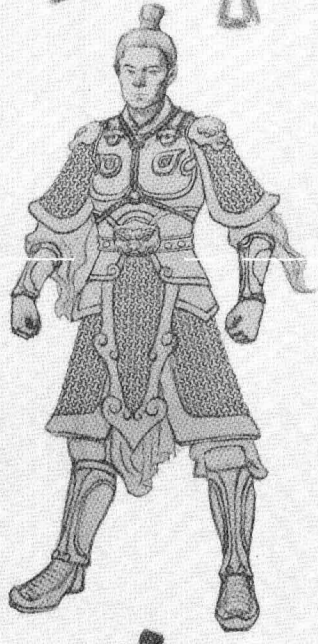
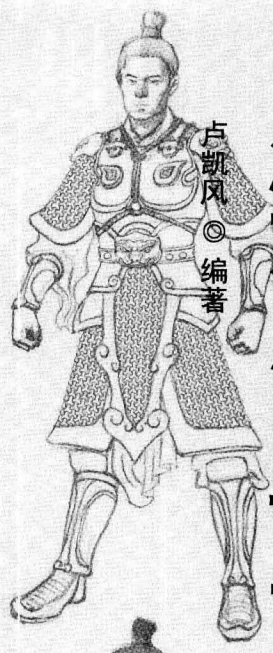
海洋出版社



GAME DESIGN

游戏原画设计

卢凯风 © 编著



海洋出版社

内 容 简 介

作者从什么是游戏原画、原画师的工作、应该培养哪些方面的素养开始,使读者初步了解的游戏原画设计课程及其重要性。然后逐一介绍游戏角色设定、游戏原画设计中的点线面、游戏角色设计中的关键词、游戏角色职业设定、Q 版角色形象设计、游戏道具设计、概念生物设计以及游戏场景的原画设计等游戏设计原画绘制工作中所需要掌握的主要内容。并结合各部分内容,对学生习作进行分析、点评,还引用商业案例使读者对目前游戏原画设计的发展、原画风格有所了解。

图书在版编目(CIP)数据

游戏原画设计/卢凯风编著. —北京:海洋出版社,2014.1

ISBN 978-7-5027-8742-4

I. ①游… II. ①卢… III. ①动画—绘画技法 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 273588 号

书 名: 游戏原画设计

编 著: 卢凯风

责任编辑: 张鹤凌

责任校对: 肖新民

责任印制: 赵麟苏

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(707 室)
100081

技术支持: (010) 62100057

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077

网 址: www.oceanpress.com.cn

承 印: 北京旺都印务有限公司印刷

版 次: 2014 年 1 月第 1 版

2014 年 1 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 10 (全彩印刷)

字 数: 240 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 48.00 元

本书如有印、装质量问题可与本社发行部联系调换

本社教材出版中心诚征教材选题及优秀作者,邮件发至 hyjccb@sina.com

高等院校动漫（动画、游戏、数字媒体艺术）专业
“十二五”规划推荐教材编写委员会

（按拼音顺序）

邓逸钰	刘璐	卢凯风	王垚
徐晨帆	阎盈汐	张慧临	张希

高等院校动漫（动画、游戏、数字媒体艺术）专业
“十二五”规划推荐教材专家委员会

（按拼音顺序）

韩红雷 刘菱杉 吕 欣

徐定凯 薛艳萍



近年来，中国的动漫产业蓬勃发展，而动漫专业毕业生的就业情况却不容乐观，甚至出现连续3年被教育部“亮红灯”的情况。这其中既有产业发展中存在的问题，但高校也难咎其责，其中教学定位不明、与产业需求脱节是症结所在。如果任这种情况继续，振兴中国动画事业，重现中国学派辉煌，培养中国动画大师的愿望，就只能成为梦想了。

所幸，一些学校对此种形势已有所认识，开始在自身授课体系内进行调整，希望通过介绍当前国内行业情况、将实际案例引进课堂、推行“工作室”制，扩展学生眼界、增强动手操作能力，使之符合产业对人才能力的要求。

中国传媒大学南广学院的动画与数字媒体艺术专业于2004年成立，定位为应用型本科院校。成立之初，两专业均采用中国传媒大学的教学方案。在多年的实践中，在本部教学方案的基础上，老师们根据南广学院学生的特点、所在地域相关产业状况，广泛吸收江苏省兄弟院校教学经验、业界专家的意见，借鉴国外发展较早的相关专业的教学内容和方法，逐渐形成了一套具有南广学院自身特色的课程体系和教学计划。从2008年至今，6届毕业生的毕业创作的作品质量和毕业生在相关行业工作能力的反馈看来，这些方案和方法是行之有效的。

南广学院动画与数字媒体艺术专业教学的特点可以总结为以下几点。

体系结构完整。基础课程（美术基础、设计基础、理论基础）、专业基础课程、核心专业课程，直到综合实践（毕业设计），层层递进，让学生在打好坚实的基础之后，顺利地进入专业学习阶段，最终能够综合全部知识形成创作、制作完整作品的的能力。而其中的每一个小的环节

又自成体系。以动画专业的理论课为例,由动画概论、中外动画史、动画精品研究三门构成了由浅入深,由点到面,再由全面了解到深入剖析的理论系统,为学生进入动画,进而制作动画打下理论基础。

教学结合实践。在教学的方法上,动画与数字媒体艺术专业各门课程均采用案例教学,选取经典的、最具代表性的案例,以及最新的行业、产业案例进行深刻分析,以总结出创意、设计和制作的一般规律。在某些课程中,教师还会将这些案例作为练习的内容,带领学生重新制作,将成果与原作进行对比,以达到学生自我认识和领悟原理的目的。教师还会将行业一线公司正在策划或制作的项目引进课程,与公司员工同步进行,在这个过程中出现的困难、遇到的挫折,以及产生成果的市场评判,会给学生真切的体会。

因为所采用的教学方法初见成效,也就有了想要将其出版,与更多院校分享经验的想法。通过召开教学研讨会,与淮阴师范学院、上海师范大学、广西师范大学、常州纺织职业技术学院、正德学院、钟山学院等兄弟院校的教学负责人、一线骨干教师以及众多动漫企业负责人的交流、沟通之后,教材的想法才初步成型。

本套丛书的特点主要有以下几点。

教材设置按照教育部颁布动漫专业课程编写,结合教学过程中以及进入企业学生的反馈,对之前教案进行不断调整、修改,使其既保证教学要求,又能够尽量兼容并蓄。

充分考虑课程自身特点,搜集大量素材、案例,并将实际制作案例引入课堂,在介绍基础知识的同时,又使学生对基本行业情况有所了解。

除了纸质图书,还结合课程特点,制作视频、课件,方便读者使用。

该套丛书是南广学院以及江苏、浙江等十几家高等院校动画、游戏以及数字媒体艺术专业教师多年教学经验的总结,我们愿意与致力于数字艺术领域教学的同行分享,但由于方方面面的局限,其中一定有不妥甚至错误之处,恳请同行、专家批评指正,帮助我们完善,愿我们共同进步,愿我国的数字艺术教育水平不断提高。

张慧临

2013年10月



中国的游戏行业起步较晚。但在短短十几年中，实现了从无到有、从弱到强的迅猛发展。游戏形式也从最初的单机游戏发展到网络游戏，游戏所依托的平台也由最初的个人电脑和游戏机，发展到平板电脑、手机等移动终端。中国的游戏企业也由最初的以外包加工订单为主逐渐转变为制作拥有自主知识产权的原创游戏开发。伴随游戏产业蓬勃发展，对游戏开发人才，尤其是拥有较强创新能力的设计人才需求也日渐增长。

游戏原画设计是游戏创作的重要环节，它决定了整款游戏的美术风格与最终呈现给玩家的视觉效果。因此可以认为，游戏原画师对于游戏最终的成败发挥着重要的作用。本书将系统地介绍游戏原画的设计思路与绘制过程，帮助学生更好地学习游戏原画。

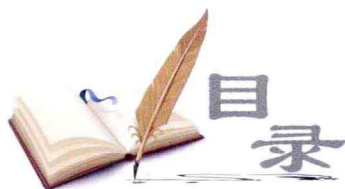
本书内容主要分为三大部分，第一部分介绍游戏原画设计的基本常识与基本要领，包括明确游戏原画的概念、游戏中的角色如何设定、原画设计中点线面三要素和游戏原画关键词，等游戏原画设计的基本规则和方法。第二部分包括游戏中的角色设计，包括游戏角色职业设计、Q版角色设计，游戏道具设计和概念生物设计，在这个部分中将对游戏原画中人形与非人形角色设计中的不同情况进行归类、分析和讲解。第三部分将对游戏中场景设计进行介绍。



本书出版之际，要衷心感谢中国传媒大学韩红雷老师对稿件提出的宝贵意见。中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院数字游戏方向2008级、2010级、2011级王梦瑶、汤佳、张嘉钰、王冬阳、廖明珠、杨蓓、韦骄洋、彭涛、徐一鸣及张学森等同学提供了教材所需部分图片资料，在此向他们表示感谢。此外，由于教材中收录的部分图片来源于网络，无法考证原作者与出处而无法正确标注，在此也向他们表示衷心的感谢。

编者

2013.8.25



第一章 游戏原画概念设计概述 1

第一节	游戏原画概述	2
	一、什么是游戏原画	2
	二、游戏原画师	3
	三、游戏原画分工	3
	四、游戏原画行业现状	4
	五、游戏原画拓展——概念设计艺术	6
第二节	游戏原画课程介绍	7
	一、游戏原画课程的必要性	7
	二、游戏原画课程介绍	7
第三节	游戏原画师应具备的素养	8
	一、扎实的绘画基本功	8
	二、丰富的想象力	8
	三、广博的人文知识	8
第四节	向大师学习	10
	一、达·芬奇	10
	二、克雷格·穆林斯	10
	三、朱峰	11
	四、布罗姆、鲍里斯等奇幻画家	12
第五节	推荐阅读与观赏	12
	一、书籍推荐	12
	二、影片推荐	13

第二章 角色设定基本常识 15

第一节	几何形在角色设定中的意义	16
	一、矩形	16
	二、圆形	16
	三、三角形	17
第二节	准确理解设定文本	17
第三节	从素材中寻找灵感	19
第四节	角色设定步骤与方法	22
	一、设定要求	22
	二、分析设定文本	22



三、资料收集	22
四、绘制	22
作业	26

第三章 游戏原画设计中的点线面 27

第一节 点	28
一、视觉重点	28
二、细节点	30
第二节 线	32
一、结构与空间感	32
二、质感	34
三、动态	35
四、气场	36
第三节 面	37
一、面表现大轮廓与剪影	37
二、面概括色彩	39
第四节 剪影法造型	41
一、剪影法介绍	41
二、以剪影法绘制运输机	41
作业	44

第四章 游戏原画设定中的关键词 45

第一节 关键词“黑暗”	46
第二节 关键词“哥特”	47
一、哥特式建筑	47
二、哥特装束	48
三、哥特元素在角色设定中的运用	49
第三节 关键词“朋克”	51
一、蒸汽朋克	51
二、赛博朋克	53
第四节 关键词“性感”	53
一、女性角色性感元素	53
二、男性角色性感元素	55
第五节 关键词“时尚”	56
作业	57
作业点评	57

第五章 游戏角色职业设定 59

第一节 精灵设定	60
第二节 刺客与盗贼设定	62

第三节	骑士设定	63
第四节	矮人设定	65
第五节	法师设定	66
第六节	蛮族设定	69
	作业	70
	作业点评	70
第六章 Q 版角色形象设计		73
第一节	常见的 Q 版角色造型风格	75
	一、日系 Q 版风格	75
	二、欧美系 Q 版风格	76
第二节	Q 版角色的身体比例	76
	作业	78
	作业点评	78
第七章 游戏道具设计		81
第一节	盔甲设计	82
	一、盔甲发展与演变	82
	二、游戏中的盔甲	86
第二节	武器设计	89
	一、参考利用素材	89
	二、材质工艺塑造等级差异	92
	三、道具与职业相适应	93
	作业	96
	作业点评	96
第八章 概念生物设计		97
第一节	概念生物设计思路	99
	一、组合与嫁接	99
	二、异化	101
第二节	概念生物设计的素材来源	104
	一、从自然界的生物中搜集素材	104
	二、从神话传说中搜集素材	105
	三、从奇幻插画中搜集素材	107
第三节	兽人形象设计	109
	一、狼人	109
	二、牛头人	110
第四节	坐骑与召唤兽设计	112
	一、坐骑	112
	二、召唤兽	115
第五节	概念生物绘制	116

作业	119
作业点评	119
第九章 游戏场景原画设计	121
第一节 场景透视	122
一、一点透视	122
二、两点透视	124
三、三点透视	126
第二节 单体建筑设计	128
一、各式建筑风格在游戏建筑中的运用	128
二、建筑设计中融入生物元素	133
三、建筑功能性体现	138
第三节 单体建筑设计与绘制	142
第四节 场景气氛稿设计	143
一、场景气氛稿中的光影运用	143
二、场景气氛稿中的色彩运用	145
三、空间感	147
作业	148
作业点评	149
参考文献	150

第 一 章

游戏原画概念设计概述

本章内容

- 游戏原画概述
- 游戏原画课程介绍
- 游戏原画师应具备的素养
- 向大师学习
- 推荐阅读与观赏

建议课时数： 4



电脑游戏进入人们的生活，并成为日常的重要娱乐方式距今已经有近 30 年的时间。从最早街头游戏室里的“街机”、家庭中任天堂的红白机、20 世纪 90 年代末的个人电脑，直到现在的各种手机应用、平板电脑等移动终端，电脑游戏越来越多地出现在人们的生活中。随着游戏产业的发展，人们对于游戏的品质要求也不断提高，尤其是在游戏的视觉效果上。玩家希望看到更加绚丽的游戏背景更加新颖的游戏角色，从而进入更加丰富多彩的游戏世界（图 1-1）。下面就简单介绍一下游戏原画。



图 1-1 《波斯王子》场景原画

第一节 游戏原画概述

一、什么是游戏原画

游戏原画设计是游戏美术设计环节中至关重要的一个部分，是游戏美术整体效果的设计环节，它在整个游戏制作过程中起着承上启下的作用。

游戏原画（图 1-2）是指根据游戏策划案，对剧本中的角色形象、场景风格、道具形态以及游戏的世界观等抽象想法和文字进行具象化的描绘，从而构建起一个可视的游戏世界的框架，帮助整个游戏开发团队对游戏风格与美术效果形成统一的认识。原画设计是游戏美术制作的首要工作。它对随后进行的游戏制作，如模型制作、场景渲染等提供指引。

游戏世界观指游戏虚拟世界中的社会环境、时代背景等。



图 1-2 《刺客信条》角色原画

二、游戏原画师

游戏原画师的具体工作就是在游戏的制作过程中负责游戏世界里一切角色、场景和道具造型设计。在工作中，他们需要根据游戏策划提出的要求，创造出各类角色或物体形象，并完成专业的设计稿以提供给3D美术部门进行后续创作。除上述工作之外，原画设计师还要负责一些游戏宣传插画、网页游戏界面的设计、材质贴图绘制等工作。

三、游戏原画分工

游戏原画工作具体可分为概念原画与设计稿两类。概念原画与策划需求紧密交织，是整个设计工作的重点与难点。它是一种创造性的工作，需要天马行空的想象力、扎实的美术功底和出色的设计水平，一般概念的原画通过相对简洁的色块与线条来定位整个游戏的美术风格，如色调、场景元素、特殊效果等。

设计稿是概念原画和三维建模等具体美术制作环节之间的桥梁，处于承上启下的关键地位，既要反映概念原画对于游戏整体环节、整体气氛的定位，又要准确表现角色与物品细节，需要把两者很好地衔接起来。设计稿需要对设计物品的结构与细节给予准确的刻画，必要时还要配合文字标注（图 1-3），从而把游戏中的各类角色、场景、道具造型具体化，以便随后进行游戏美术制作工作。

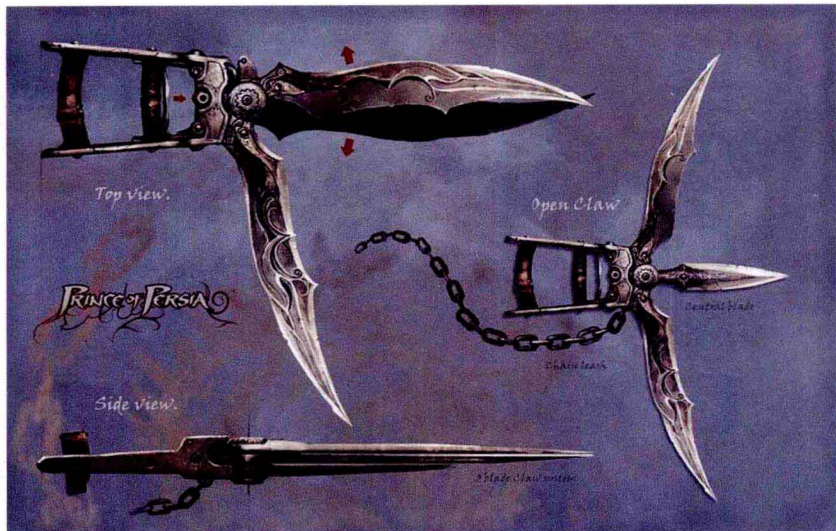


图 1-3 《波斯王子》道具原画

四、游戏原画行业现状

欧美与日韩地区的游戏行业起步较早且发展迅速。在这些国家和地区，游戏原画行业也形成了各自的特点。

1. 欧美地区

在欧美地区，游戏原画行业发展成熟，人才聚集，很多原画师具有扎实的西画功底，尤其在北美地区云集了众多大型游戏公司和游戏工作室。但在这些地区，游戏原画设计师常常独立于游戏行业之外，建立自己的设计工作室，形成跨界发展。他们在为游戏进行原画设计的同时也频繁涉足影视制作概念设计中。换句话说，他们并不只是设计游戏中的形象，他们也为电影、动画甚至是其他工业生产部门设计造型。欧美地区概念原画中色彩明确、空间感强烈同时原画设计稿结构清晰、严谨、空间关系明确。

2. 日韩地区

日韩地区的游戏原画行业模式与欧美地区有很大差别。这是由于该地区漫画插画行业起步较早且发展成熟，因此日韩地区的著名游戏原画师大多出身于漫画插画行业，在取得一定成就之后转行或兼职涉足游戏原画制作，这使得日韩游戏原画在具备游戏原画基本要点的同时更加具有艺术性、故事性与观赏性，尤其他们绘制的游戏宣传画更是给玩家带来了强烈的视觉冲击。此外还需要指出，在艺术风格上区别于前文提到的欧美地区，日韩地区原画形成了自己独特的艺术风格，在人