



传奇

花泉插画工作室 马潇灵 编著

游戏角色 及场景设定艺术



■ 包含本书案例的源文件，以及用到的素材和笔刷



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

C13069119

J218.7
200



游戏角色及场景设定艺术

花泉插画工作室 马潇灵 编著



北航

C1676432

人民邮电出版社
北京

J218.7
200
P

图书在版编目 (C I P) 数据

游戏角色及场景设定艺术 / 马潇灵编著. -- 北京 :
人民邮电出版社, 2013.10

(传奇)

ISBN 978-7-115-32857-1

I. ①游… II. ①马… III. ①动画—角色—造型设计
②动画—背景—造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第200174号

内 容 提 要

这是一本介绍游戏原画设计与绘制的专业教程, 这是一本为你展现国内顶级数字艺术家的CG (Computer Graphics, 计算机图形) 杰作的图书。

透过这些作品, 你将看到商业级游戏原画是如何进行设定及如何进行创作的。透过这本书, 你将了解到数字艺术家的创作思路与历程, 看到他们精湛的技巧与技艺, 学习到切实可行的诀窍和技法, 成就自己的职业原画师梦想。

全书共分6大部分, 分别讲解了女性角色、男性角色、场景、神兽、像素图和武器等6个案例的创作流程及处理方法, 着重介绍一些比较关键的技术, 引导读者学习掌握商业级原画作品的设计和创作。

本书附赠1张DVD光盘, 内有案例源文件。本书适合有一定CG基础的读者阅读, 对初学者也有一定的参考价值。

-
- ◆ 编 著 花泉插画工作室 马潇灵
责任编辑 孟飞飞
责任印制 方 航
 - ◆ 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>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 18
字数: 801千字
印数: 1-2 500册
-

定价: 128.00元 (附光盘)

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

目录

女性角色——花之精灵 6

- 引言 7
- 概念设定 7
- 女性角色原画的概念 7
- 精灵的概念 7
- 构图的设计 10
- 设计构思 10
- 修改设计稿 16
- 上色 18
- 铺色 18



- 22 服饰的色彩细化
- 23 上半身的色彩细化
- 25 法杖的设计与绘制
- 27 上半身的深入绘制
- 31 下半身的色彩刻画
- 35 整体调整
- 43 制作背景
- 45 精彩作品赏析

男性角色——金甲战神 52

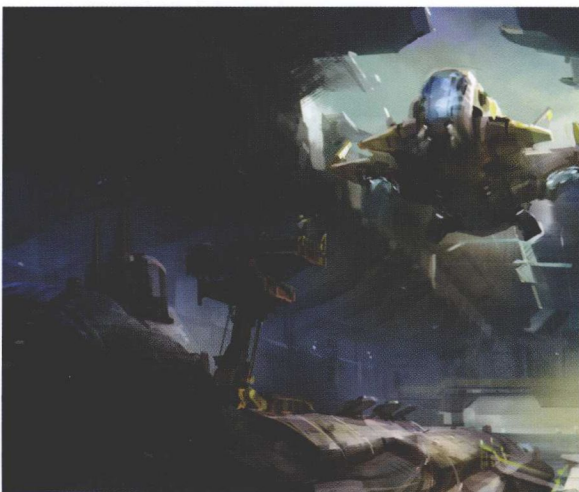
- 引言 54
- 概念设定 54
- 作品构思与造型 55
- 游戏原画设计的特点 55
- 人物动态的构思 57
- 草图的绘制 61
- 构图的选择 63
- 武器的搭配 64
- 头部的造型 65
- 服装与配饰的造型 67
- 绘制黑白稿 73
- 全局明暗的控制 73
- 头部的上色 74
- 衣饰的绘制 77



- 92 武器的绘制
- 93 衣服的处理
- 95 细节的刻画
- 98 渲染作品气氛
- 100 绘制彩色稿
- 100 背景的处理
- 101 肤色的填涂
- 102 头发的着色
- 102 盔甲的着色
- 105 饰品的着色
- 106 其他部分的颜色处理
- 107 细节的调整
- 108 颜色的最终调整与画面气氛的渲染

场景——不速之客 110

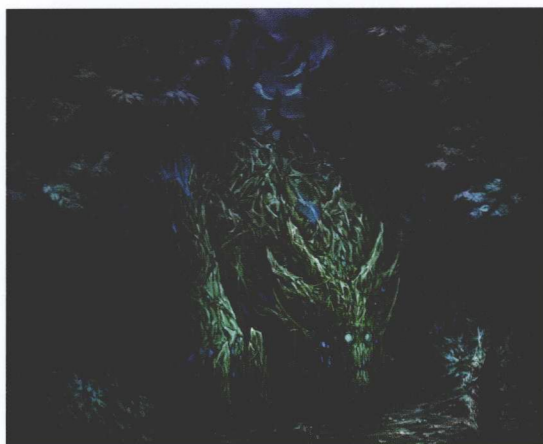
- 引言 112
- 概念设定 112
- 按题材分类 112
- 按时代背景分类 115
- 按绘画风格分类 116
- 作品构图 118
- 设计理念 118
- 透视关系 118
- 绘制构图 119
- 铺色 123
- 大色调的绘制 123
- 战机色彩的初步绘制 127



- 129 潜艇色彩的初步绘制
- 130 吊篮色彩的初步绘制
- 133 潜艇、吊篮以及工作平台的调整绘制
- 135 大面积光源的色彩矫正
- 137 舰体色彩的初步绘制
- 144 细致刻画色彩
- 144 塑造舰体的立体感与质感
- 147 塑造战机、潜艇的立体感与质感
- 151 舱内次要物体的设计与色彩绘制
- 155 细化场景的整体色彩与设计
- 157 整体画面的最终设计与色彩调整
- 166 精彩作品赏析

神兽——丛林守护者 180

- 引言 182
- 概念设定 182
- CG的概念 182
- 将兽“人”化 182
- 将人“兽”化 183
- 明确本作品的设定 184
- 绘制黑白设计稿 185
- 初步设计角色形象 185
- 完善角色形象设计 192
- 设计角色姿态 194



- 195 调整角色姿态
- 197 绘制概念稿
- 197 概念稿的整体构想
- 198 设计概念稿的细节
- 200 添加物体质感
- 202 调整概念稿的设计
- 204 调整剧情
- 204 绘制色彩
- 204 铺色
- 207 深入刻画色彩
- 210 精彩作品赏析

像素图——攻城 214

- 引言 214
- 概念设定 215
- 绘制前的准备 217
- 作品构图 217
- 基础绘制方法讲解 220
- 绘制像素 221
- 绘制单独原件的像素 221
- 绘制地面的像素 225



- 227 绘制攻城车的像素
- 229 绘制护城河的像素
- 230 完善地面
- 233 城门与城墙的细致刻画
- 235 绘制城内主建筑的像素
- 237 绘制小元素以及细节物体的像素
- 239 调整画面的整体效果
- 240 精彩作品赏析

武器——造型与特效 242

- 引言 243
- 静态武器——匕首 243
- 匕首的概念设定 243
- 匕首的造型设计 244
- 设计匕首的黑白关系 247
- 绘制匕首的色彩 250
- 动态变形道具——机弩 256



- 256 机弩的概念设定
- 258 绘制机弩的黑白关系
- 260 绘制机弩的色彩
- 267 武器特效
- 267 静态的循环特效
- 277 武器的动态特效
- 282 精彩作品赏析

C13069119

J218.7
200



游戏角色及场景设定艺术

花泉插画工作室 马潇灵 编著



北航

C1676432

人民邮电出版社
北京

J218.7
200
P

图书在版编目(CIP)数据

游戏角色及场景设定艺术 / 马潇灵编著. — 北京 :
人民邮电出版社, 2013.10
(传奇)
ISBN 978-7-115-32857-1

I. ①游… II. ①马… III. ①动画—角色—造型设计
②动画—背景—造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第200174号

内 容 提 要

这是一本介绍游戏原画设计与绘制的专业教程,这是一本为你展现国内顶级数字艺术家的CG(Computer Graphics, 计算机图形)杰作的图书。

透过这些作品,你将看到商业级游戏原画是如何进行设定及如何进行创作的。透过这本书,你将了解到数字艺术家的创作思路与历程,看到他们精湛的技巧与技艺,学习到切实可行的诀窍和技法,成就自己的职业原画师梦想。

全书共分6大部分,分别讲解了女性角色、男性角色、场景、神兽、像素图和武器等6个案例的创作流程及处理方法,着重介绍一些比较关键的技术,引导读者学习掌握商业级原画作品的设计和创作。

本书附赠1张DVD光盘,内有案例源文件。本书适合有一定CG基础的读者阅读,对初学者也有一定的参考价值。

-
- ◆ 编 著 花泉插画工作室 马潇灵
责任编辑 孟飞飞
责任印制 方 航
 - ◆ 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>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 18
字数: 801 千字
印数: 1-2 500 册
-

定价: 128.00 元(附光盘)

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

前言

计算机游戏如今已与我们的日常生活息息相关，并成为大众休闲娱乐的一种重要方式。随着游戏产业的快速发展，众多与游戏相关的行业和技术纷纷兴盛起来，其中比较重要的一个领域就是游戏原画设计。

简单地说，游戏原画设计就是把概念设计的内容更加具体化和标准化，为后期的游戏美术制作提供标准和依据。在游戏开发的过程中，原画设计的工作就是根据游戏策划提出的要求，创造出合适的角色、场景、道具、特效等，并绘制出专业的设计稿提供给3D部门。这是一个承上启下的关键环节，要求原画师能够掌握角色设计、怪物设计、场景设计以及其他相关设计的内容和方法，具备胜任游戏原画设计和制作的能力。

本书由国内数位资深的CG艺术家联合打造，采用实例教学的方式，以生动的和贴近商业实践的形式，向读者介绍商业级游戏原画的设计和创作流程。本书采用图文结合的展现方式，带给读者的不仅仅是视觉上的享受，更是艺术的交流、创作思路的分享及技术的讲解。

本书的主要内容如下。

女性角色设计（游戏宣传图）：以“司掌花木的美丽精灵”作为角色的人物属性设定，通过构思、构图、绘制黑白稿、上色、精彩作品赏析等板块的讲解，让读者快速掌握游戏的人物角色原画设定的方法和实现流程。

男性角色设计（游戏宣传图）：以“金甲战神”作为男性角色人物的职业设定，绘画方式与女性角色大体相同，主要突出了设计上与女性角色的差异，通过作品构思与造型、绘制黑白稿、渲染作品气氛、绘制彩色稿、细节调整、颜色的最终调整、画面气氛的渲染等板块的讲解，让读者快速掌握游戏中男性角色的设定和创作技法，并且了解原画设计图和游戏宣传图的概念与区别。

游戏场景设计：以“不速之客”作为科技类场景的故事性主旨，采用大气磅礴、画面透气感强、不拘泥于细节的美式场景绘制风格进行创作，通过概念设定、作品构图、铺色、色彩细致刻画等板块的讲解，让读者学会如何创作游戏概念场景。

游戏NPC/怪物设计（神兽）：以“树人”作为游戏NPC的属性，通过概念设定、绘制黑白稿、绘制概念稿、作品上色等板块的讲解，让读者学会如何根据游戏故事脚本来创作NPC角色。

手机游戏的像素图设计：以古代战争类手机小游戏为故事背景，通过一个“攻城”场景来介绍像素图的制作方法。通过这个案例，读者可以了解像素图的发展历史、适用领域、行业现状等方面的内容，并掌握像素图的实现方法。

武器道具设计：以“静态、动态武器造型设计和武器特效设计”为核心内容，通过匕首造型设计、机弩造型设计、法杖的特效、图腾柱的特效、火炮发射特效、弓箭飞行特效等案例的讲解，让读者快速掌握各种武器道具的设计思路和绘制方法，以及武器的静态循环特效、动态特效的设计思路和绘制方法。

本书虽然只有6个案例作品，但是作者在每个作品上都投入了100%的精力，所以每个页面都非常精美雅致，这也充分体现了作者的责任感和创造力。对于那些已经开始涉足数字艺术之路的朋友来说，这本书能够帮助他们在行程中找到更多的灵感源泉并获得更大的成就。

我们也衷心希望能够为广大读者提供力所能及的售后服务，如果大家在学习过程中需要我们的支持，请通过以下方式与我们联系，我们将尽力解答。

电子邮件：iTimes@126.com

投稿热线：028-87037857

马潇灵

2013年8月

目录

女性角色——花之精灵 6

- 引言 7
- 概念设定 7
- 女性角色原画的概念 7
- 精灵的概念 7
- 构图的设计 10
- 设计构思 10
- 修改设计稿 16
- 上色 18
- 铺色 18



- 22 服饰的色彩细化
- 23 上半身的色彩细化
- 25 法杖的设计与绘制
- 27 上半身的深入绘制
- 31 下半身的色彩刻画
- 35 整体调整
- 43 制作背景
- 45 精彩作品赏析

男性角色——金甲战神 52

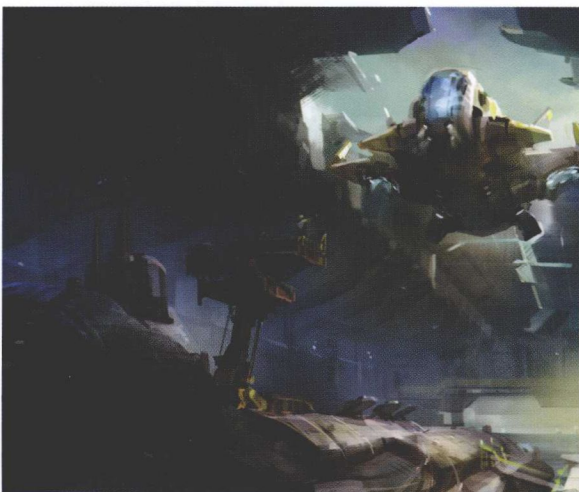
- 引言 54
- 概念设定 54
- 作品构思与造型 55
- 游戏原画设计的特点 55
- 人物动态的构思 57
- 草图的绘制 61
- 构图的选择 63
- 武器的搭配 64
- 头部的造型 65
- 服装与配饰的造型 67
- 绘制黑白稿 73
- 全局明暗的控制 73
- 头部的上色 74
- 衣饰的绘制 77



- 92 武器的绘制
- 93 衣服的处理
- 95 细节的刻画
- 98 渲染作品气氛
- 100 绘制彩色稿
- 100 背景的处理
- 101 肤色的填涂
- 102 头发的着色
- 102 盔甲的着色
- 105 饰品的着色
- 106 其他部分的颜色处理
- 107 细节的调整
- 108 颜色的最终调整与画面气氛的渲染

场景——不速之客 110

- 引言 112
- 概念设定 112
- 按题材分类 112
- 按时代背景分类 115
- 按绘画风格分类 116
- 作品构图 118
- 设计理念 118
- 透视关系 118
- 绘制构图 119
- 铺色 123
- 大色调的绘制 123
- 战机色彩的初步绘制 127



- 129 潜艇色彩的初步绘制
- 130 吊篮色彩的初步绘制
- 133 潜艇、吊篮以及工作平台的调整绘制
- 135 大面积光源的色彩矫正
- 137 舰体色彩的初步绘制
- 144 细致刻画色彩
- 144 塑造舰体的立体感与质感
- 147 塑造战机、潜艇的立体感与质感
- 151 舱内次要物体的设计与色彩绘制
- 155 细化场景的整体色彩与设计
- 157 整体画面的最终设计与色彩调整
- 166 精彩作品赏析

神兽——丛林守护者 180

- 引言 182
- 概念设定 182
- CG的概念 182
- 将兽“人”化 182
- 将人“兽”化 183
- 明确本作品的设定 184
- 绘制黑白设计稿 185
- 初步设计角色形象 185
- 完善角色形象设计 192
- 设计角色姿态 194



- 195 调整角色姿态
- 197 绘制概念稿
- 197 概念稿的整体构想
- 198 设计概念稿的细节
- 200 添加物体质感
- 202 调整概念稿的设计
- 204 调整剧情
- 204 绘制色彩
- 204 铺色
- 207 深入刻画色彩
- 210 精彩作品赏析

像素图——攻城 214

- 引言 214
- 概念设定 215
- 绘制前的准备 217
- 作品构图 217
- 基础绘制方法讲解 220
- 绘制像素 221
- 绘制单独原件的像素 221
- 绘制地面的像素 225



- 227 绘制攻城车的像素
- 229 绘制护城河的像素
- 230 完善地面
- 233 城门与城墙的细致刻画
- 235 绘制城内主建筑的像素
- 237 绘制小元素以及细节物体的像素
- 239 调整画面的整体效果
- 240 精彩作品赏析

武器——造型与特效 242

- 引言 243
- 静态武器——匕首 243
- 匕首的概念设定 243
- 匕首的造型设计 244
- 设计匕首的黑白关系 247
- 绘制匕首的色彩 250
- 动态变形道具——机弩 256



- 256 机弩的概念设定
- 258 绘制机弩的黑白关系
- 260 绘制机弩的色彩
- 267 武器特效
- 267 静态的循环特效
- 277 武器的动态特效
- 282 精彩作品赏析



女性角色——花之精灵

- ◎ 适用领域：游戏宣传图、女性角色原画
- ◎ 使用软件：Photoshop CS4、Corel Painter IX.5
- ◎ 创作人员：何知夏

引言 INTRODUCTION

在创作之前，编辑要求我制作一张游戏女性角色的原画，同时也可以作为游戏的宣传图。人物的基本设定是“精灵”，一位“司掌花木的美丽精灵”。于是仔细研究了一下关于精灵的所有信息，才对“精灵”这个概念有了深入的了解。

在CG创作中，对自己要创作的角色进行前期的资料调查和研究是非常有必要的，这样不仅能让我们避免一些常识错误，也可以多多借鉴和参考别人的优秀作品，从而使自己的作品更加出彩。

游戏宣传图是游戏美工中非常重要的一部分，由于关系到游戏吸引玩家的实际效果，所以宣传画也是美工中最精致和最昂贵的画种。本案例用做游戏的宣传图，因此要多注重人物的美感和吸引力。由于宣传图中的角色往往是从人物原画中直接提取，然后叠放在官方的原画场景上，才能形成一张完整的宣传图，所以制作时要特别注意人物与背景的分层关系。

概念设定 CHARACTER DESIGN

女性角色原画的概念

游戏女性角色原画就是根据游戏的故事背景、时代背景和角色要求，通过计算机进行二维绘画或手绘制作，并以此为基础在后期工序中用三维软件创建虚拟实体化，在经过编程人员的努力后，最终成为游戏中的女性人物角色。

游戏中的女性角色的绘制风格大多以写实为主。在写实的基础上，对人物进行美化，对人物的身材、脸蛋、皮肤都要进行细致的处理。一张原画是否能一下就抓住玩家的心，很大程度上取决于所做出的原画妹子是否诱人。前挺后翘、眼神灵动的女性角色永远都能勾起玩家心中的冲动。

正常比例的人物虽然比较常见，但是国内也有很多主打女性玩家的Q版游戏，这种游戏的原画，无论男女角色都采用很Q很萌的比例来绘制，这类游戏深受女性玩家的喜爱。



游戏中的人物角色通常都必须根据游戏给定的职业、种族等属性进行设计，所以想要设计好一个游戏女性角色，首先要深入了解她的属性和特征。因为本案例的角色属性为精灵，所以我们必须详细了解一下精灵的相关传说和常识，为后面的设计做概念上的铺垫。

精灵的概念

精灵是一种和自然合为一体的虚构生物，他们不像吸血鬼一样忧郁，而是悠闲地生活在一起。大部分的精灵喜欢树木，他们热衷于让小树发芽当作消遣。有些精灵长有翅膀，有些强大的精灵甚至可以控制灾难。

精灵的类型，一种说法是苏格兰传说中的小精灵，有时也翻译为“精灵”，其实应为“元素”；另外一种说法就是说精灵的体型很大。精灵不论体型大小，每一只都有一种属性，也就是说代表了一种元素。

以下是几种常见的精灵。

► 火蜥蜴

火蜥蜴为火精灵的代表，是中古时四元素地、水、火、风中司掌火的精灵。



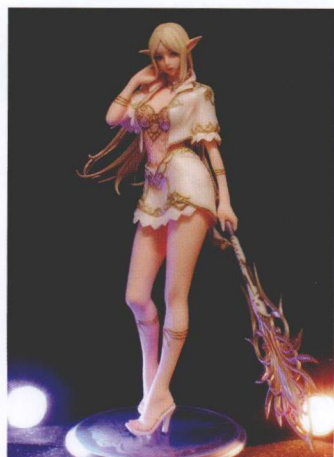
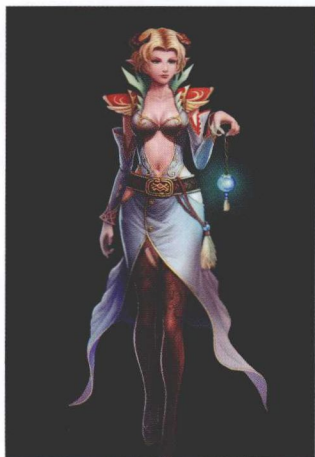
► Nymph

美丽的水中女神，是水精灵的代表，司掌水元素（另一种说法是 Undine）。



► Elf

妖精，关于她的形容也大不相同，但总的说法是，妖精是一种类似人，耳朵长而且漂亮美丽的种族。在德国或西方的一些传说中，妖精是淘气的小精灵，居住在森林或洞穴中，喜欢捉弄人，但大多只是好玩，没有恶意。



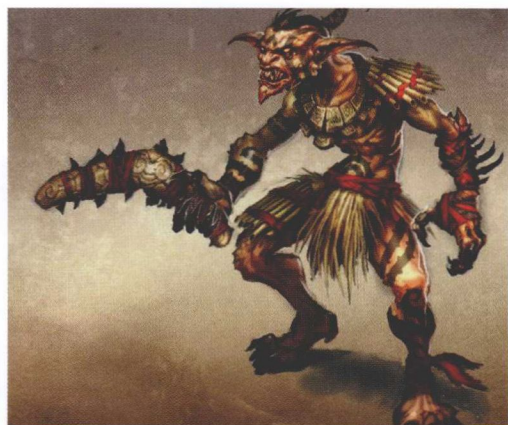
► Sylph

空气的精灵，是风精灵的代表，通常以少女的形态出现，身体为半透明，有薄翼，司掌风。



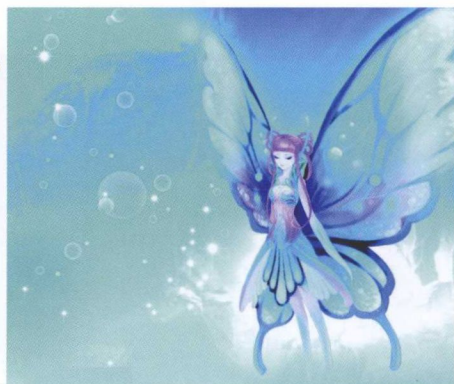
► Gnome

传说是在地下守护财宝的小鬼怪，为地精灵的代表，司掌地元素。地精都有很强的好奇心，喜爱探索未知的事物，所以他们都知识丰富。另外，也因为好奇，经常会导致危险的结果。



► 小仙子

小仙子的体型很小很小，只比昆虫大一点。他们体色透明，有着蝴蝶般的小翅膀，通常生活在森林中。



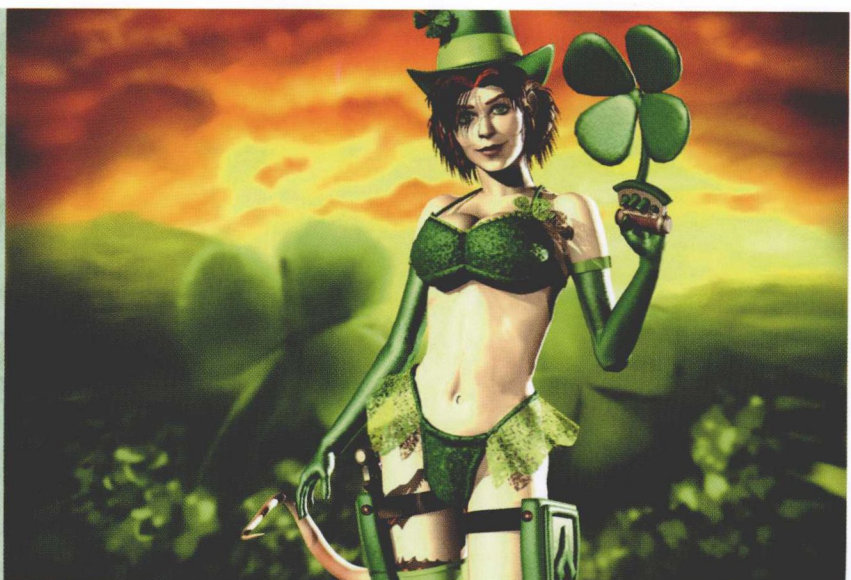
► Imp

魔精，其来源为德国传说。关于他的长相有很多种描述，而且这些描述各不相同。一种是体型很小的魔鬼，大约只有人的1/2到1/4高，有翼，擅长偷袭，很多时候为邪恶的魔物或魔法师的信差或监视器；另一种是一般魔法阵呼叫出的小恶魔，只会初级咒文及幻术。



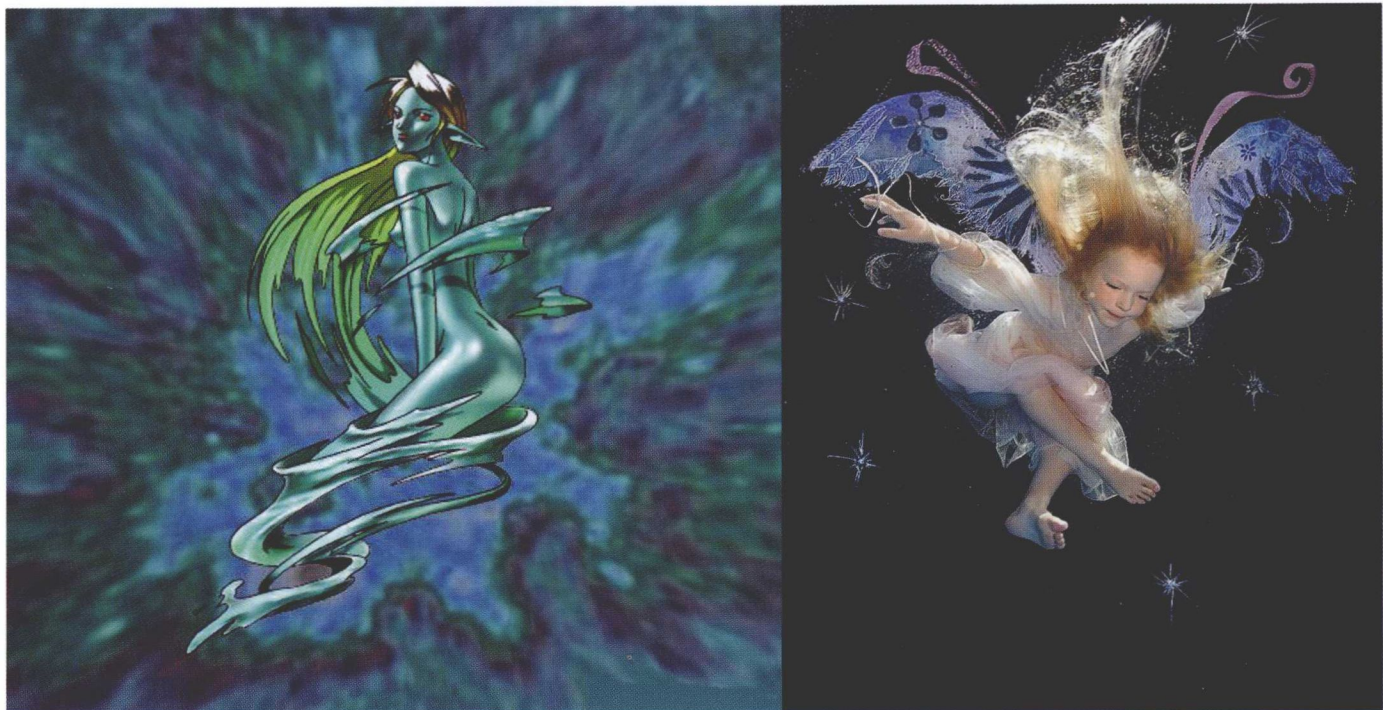
► Leprechaun

爱尔兰传说中的小精灵，长得像小矮人，会帮人做鞋子，被抓到后就会说出宝藏所在。



► Undine

水中的女精灵，传说她们只有与凡人结婚才能得到灵魂和孩子。她们是水精的一种，长得非常美丽，长发上泛着水珠的美姿常常让看到她们的男子陷入恋爱的魔法中。她们非常重感情，会因为嫉妒而杀死情敌或自杀。



C 构图的设计 COMPOSITION OF THE PICTURE

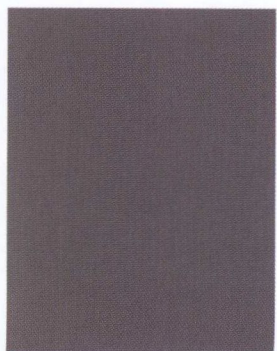
设计构思

由于没有限定精灵的类型，所以开始时，我一直在东西方精灵之间纠结，最后决定画东方的精灵，虽然大多数的传说中都是西方精灵，但东方也有精灵。早在中国明代就有短篇白话小说《灌园叟晚逢仙女》，这是关于花之仙女的记载。《聊斋志异》中的花精花妖就更多了。在我的心目中，东方的花之精灵含蓄、美好而且善良。



01 基于这个构想，现在开始绘制构图图。首先新建一个3163像素×4200像素的文件，并设置分辨率为300DPI。

02 新建图层，使用灰色对图层进行填充。这里要讲一下设置成灰色的作用。游戏角色和道具原画通常都用灰色作为底色来进行绘制，原因是主体通常采用非常鲜艳的色彩，只有用灰色打底，才不会影响主体作为视觉中心的地位，才能使观赏者将注意力全部集中到主体的设计上。



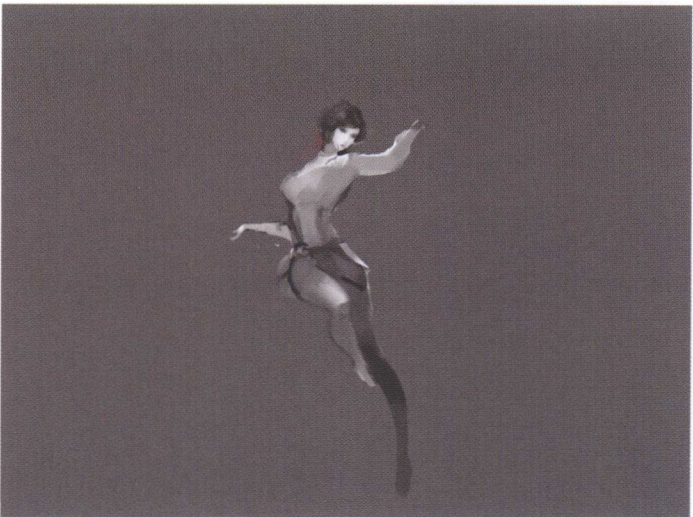
03 随意涂出几个小剪影，女性角色的设计要点在于身材一定要诱人，因此剪影动作一定要能够凸显出女性美和动态美，切忌死板和无身材凹凸感。当然脸蛋也非常重要，脸部设计会在下面讲到。



04 觉得第2幅剪影的动态和构图还不错，于是按此构思开始绘制。



05 首先画出女性角色大致的块面，体现出基础的黑白关系和身体形状。



06 再根据身体舞动的姿态和力势，画出武器或法杖的位置。



07 在画胸部的时候，一定要注意胸部的形状和位置，因为胸部可以展现人体的曲线美，所以下笔的时候要准确一些，不要歪了或者太往下了。下面把胸部的结构画出来。



08 现在身上的衣服显得有些呆板，在古代富贵人家穿的衣裳用的都是名贵的布料，比较轻，而且很飘逸。作品中虽然不能完全一样，但也得接近点，于是给人物添加飘逸的衣带以及裙摆。



09 如果只在下方加上裙摆，就会让整个图失去平衡的感觉，所以最好在左边也添加一条飘逸的裙摆，这样才能使画面得以均衡。



10 现在腿部结构很不明确，给人一种腿被蒙上一层东西的感觉。



11 给左右两边的整条腿加上黑白的明暗关系，现在显得清晰了很多，看上去也美多了。



12 女性腿部的曲线都是很美的，画时一定要细致，要画出那种曲线美来，于是对大腿部分进行细化。



13 对大腿细化后，继续对小腿进行细化。首先得明确小腿的结构，这样画出来的腿部就有种修长的感觉，看着就很美。

