

玩转关卡

游戏场景设计

三度出版有限公司 编著



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

玩转关卡

游戏场景设计

三度出版有限公司 编著

华中科技大学出版社
中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

玩转关卡: 游戏场景设计 / 三度出版有限公司编著. -- 武汉: 华中科技大学出版社, 2018.10

ISBN 978-7-5680-4665-7

I. ①玩… II. ①三… III. ①动画-背景-造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 229597 号

玩转关卡: 游戏场景设计

三度出版有限公司 编著

WANZHUAN GUANQIA: YOUXI CHANGJING SHEJI

策划编辑: 彭霞霞 谭嘉灏

责任编辑: 彭霞霞

责任校对: 叶向荣

翻 译: 攸 佳

封面设计: 霍丁丁

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社 (中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编: 430223

录 排: 霍丁丁 吴燕婷

印 刷: 中华商务联合印刷 (广东) 有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 15

字 数: 120 千字

版 次: 2018 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 268.00 元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

目录

010

Dana Klaren

018

Triseum

024

Calen Lewis

028

Sebastien Hue

034

Grafit Studio

040

Hadrien Channac

044

Blackspire Studio

048

Tobias Koepp

052

Nyamyam

056

Mark Molnar

060

Stoyan Stoyanov

066

Raphael Lübke

072

Olga Antonenko

078

Finnian MacManus

084

Servane Altermatt

088

Josu Solano

092

Etienne Hebinger

096

David Le Merrer

102

Logan Feliciano

108

Alexander Dyagilev

114

Alexander Erhart

120

Toxic Games

126

Tequila Works

134

Sergey Grechanyuk

138

Florian Coudray

148

Max Bedulenko

154

Studio Nord

158

Roc Espinet

164

Meteorroad

170

BIGO

174

Jesperish

178

Dmitry Sorokin

188

Andre Balmet

194

Connor Sheehan

200

Tomer Meltser

206

Klaus Pillon

212

Tomas Muir

218

Sergey Vasnev

224

Thomas Brissot

233

索引

240

致谢

玩转关卡

游戏场景设计

三度出版有限公司 编著

华中科技大学出版社
中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

玩转关卡: 游戏场景设计 / 三度出版有限公司编著. -- 武汉: 华中科技大学出版社, 2018.10

ISBN 978-7-5680-4665-7

I. ①玩… II. ①三… III. ①动画-背景-造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 229597 号

玩转关卡: 游戏场景设计

三度出版有限公司 编著

WANZHUAN GUANQIA: YOUXI CHANGJING SHEJI

策划编辑: 彭霞霞 谭嘉灏

责任编辑: 彭霞霞

责任校对: 叶向荣

翻 译: 攸 佳

封面设计: 霍丁丁

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社 (中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编: 430223

录 排: 霍丁丁 吴燕婷

印 刷: 中华商务联合印刷 (广东) 有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 15

字 数: 120 千字

版 次: 2018 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 268.00 元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

前言

游戏场景设计,又称为游戏概念艺术设计、游戏设计,是图解说明游戏制作过程的一种形式,可以令游戏本身的整体设计思路形象化。它起源于电影和戏剧制作中的分镜,设计师以这种便于人们理解的形式来设计布景,然后再进行技术绘图。它还被广泛应用于其他领域,如漫画、广告、音乐短片、音乐会等的制作及主题公园的开发。

概念艺术设计更倾向应用于插画领域,用来为项目建立整体的视觉导向。这包括大量与各种氛围、环境、人物、生物、交通工具等相关的实验艺术作品。概念艺术设计侧重于为游戏制作带来灵感,或表达独特的想法。这个设计阶段通常发生在项目制作开始之前,并贯穿制作的早期阶段。

一些艺术书籍上发表的带有“制作特辑”之类标题的图片,在大多数时候就像是概念画,或者是精心定制的供游戏制作用的画稿。它们展现了实际的游戏项目的精华。这可能会误导刚入行的设计师,因为这不是游戏设计行业的全貌——这只是实际工作的10%~15%。

游戏场景设计阶段创作了实际游戏制作所用到的画稿,它更接近工业设计、布景设计、服装设计、化妆设计和特效设计。它被称为“设计”,是因为所创作的画稿必须在游戏制作中发挥一定的作用。通常而言,这种类型的画稿远不如概念画漂亮,因为它的目的是在视觉上尽可能准确地将导演和艺术总监的想法传达给制作团队。

游戏场景设计的手法繁多,如通过情绪版对有参考作用的图片进行简单收集、对场景项目中的多个部分进行细致而精美的2D或3D设计。

游戏制作的美术创作始于前期制作,一直持续到后期制作完成,并以特效概念设计收尾。制作团队可以在这期间对游戏、电影、动画的画面进行调整。

此外，值得一提的还有宣传画，它是介于概念画和插画之间的一类图画。在游戏开发的各个阶段，每一轮开发制作都需要这类画稿，但是它更常用于游戏产品。在游戏开发制作过程中，营销材料通常由开发制作公司创建。在电影制作和其他类型的制作中，营销通常由分销商负责，相关艺术作品则由广告代理商制作。

宣传画重在表达艺术美，展现了游戏产品在各个制作阶段中所使用的素材的主要特点。

在《玩转关卡：游戏场景设计》一书中，可以看到几乎所有擅长视觉叙事的国际知名设计师的作品：从反乌托邦式的城市到离奇古怪的生物，以及风格化的古典插画或想象中的历史遗迹。还能看到各种各样的主题和流派，但是所有设计师都在做着同一件事——在虚拟的环境中构建着天马行空的世界和宇宙，讲述着自己的故事。

我的前雇主Tameem Antoniades说过：“概念设计师是探索者，他们用自己的想象力去发现一个人们从未去过的世界。一旦他们找到了通往这个世界的钥匙，就会打开一扇门，让团队的其他成员进入这个世界。”

本书展现了多个游戏世界的美丽之处，这些游戏世界是我们以前从未到访过的，希望读者能乐于跨过每个世界的大门，沉醉在这些创作者们奇特的想象之中。

Mark Molnar

Pixeloid Studios高级概念设计师

Digic Pictures艺术总监

markmolnar.com/pixeloid.net

目录

010

Dana Klaren

018

Triseum

024

Calen Lewis

028

Sebastien Hue

034

Grafit Studio

040

Hadrien Channac

044

Blackspire Studio

048

Tobias Koepp

052

Nyamyam

056

Mark Molnar

060

Stoyan Stoyanov

066

Raphael Lübke

072

Olga Antonenko

078

Finnian MacManus

084

Servane Altermatt

088

Josu Solano

092

Etienne Hebinger

096

David Le Merrer

102

Logan Feliciano

108

Alexander Dyagilev

114

Alexander Erhart

120

Toxic Games

126

Tequila Works

134

Sergey Grechanyuk

138

Florian Coudray

148

Max Bedulenko

154

Studio Nord

158

Roc Espinet

164

Meteorroad

170

BIGO

174

Jesperish

178

Dmitry Sorokin

188

Andre Balmet

194

Connor Sheehan

200

Tomer Meltser

206

Klaus Pillon

212

Tomas Muir

218

Sergey Vasnev

224

Thomas Brissot

233

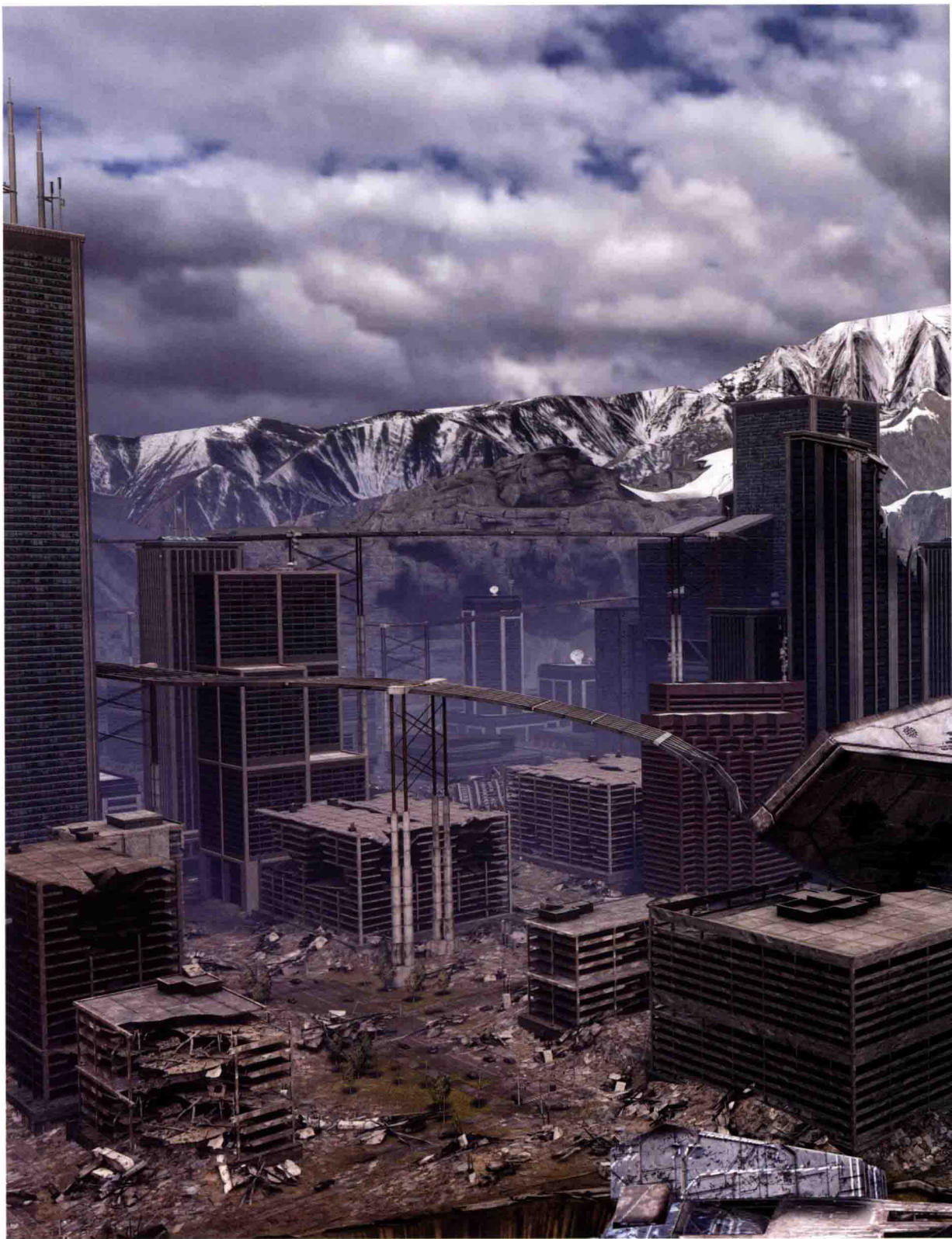
索引

240

致谢

精心搭建的游戏世界
不仅彰显了游戏设计师的想象力和
世界观，还刷新了酷爱冒险游戏的
玩家的体验和观念。

Dana Klaren



Dana Klaren

Dana Klaren在童年时期学习了画风景画，进入大学后修读的是建筑专业，现在是一位电子游戏和虚拟现实（VR）的3D游戏场景设计师。他认为一个好的场景可以向玩家讲述一个故事。虽然进度问题一直是令人头痛的问题，但是Dana始终充满热情，一心要为玩家创造出有趣而逼真的虚拟世界。他擅长3D建模和纹理生成，最喜欢使用的工具是Maya和ZBrush。为了获得灵感，Dana喜欢探索世界的多样性。《国家地理》杂志一直是 he 获得灵感的源泉。他还认为增强现实（AR）技术将成为游戏产业技术发展的主要趋势。



▲ 《大天使》：圣殿（成品图）

《大天使》（Archangel）

《大天使》是一款以后末日时代为背景的虚拟现实游戏。游戏主线是美国独立自由军和名为 HUMNX 的庞大机械军团之间展开的一场战争。HUMNX 是一个残暴的军团，统治着残存的美国。



- ▲ 《大天使》：芝加哥市郊战斗（概念图）
- ▼ 《大天使》：芝加哥市郊战斗（成品图）

