MASS EFFECT™

质量效应 艺术图鉴

THE ART OF THE MASS EFFECT UNIVERSE

[美]克里斯·赫普勒 著　冯蔚骁 译

四川美術出版社

质量效应 艺术图鉴

[美]克里斯·赫普勒 著　冯蔚骁 译

四川美術出版社

图书在版编目（CIP）数据

质量效应艺术图鉴 /（美）克里斯·赫普勒著 ；冯蔚骁译. — 成都 ：四川美术出版社，2017.3
ISBN 978-7-5410-7328-1

Ⅰ. ①质… Ⅱ. ①克… ②冯… Ⅲ. ①网络游戏－图解 Ⅳ. ①G898.3-64

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第058477号

著作权合同登记号　图进字：21-2017-106

THE ART OF THE MASS EFFECT UNIVERSE

Mass Effect © 2012, 2017 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Mass Effect, Mass Effect: Andromeda, BioWare and the BioWare logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Dark Horse Books® and the Dark Horse Logo are registered trademarks of Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved.

Simplifed Chinese edition published by Shanghai Guo Yue Cultural and Creative Co., Ltd. and Sichuan Fine Arts Publishing House.

质量效应艺术图鉴

ZHILIANG XIAOYING YISHU TUJIAN

[美]克里斯·赫普勒 著
冯蔚骁 译

出 品 人	马晓峰
责任编辑	章　锐
校　　对	老　问
封面设计	李笑冰
责任印制	黎　伟
出版发行	四川美术出版社 （成都市锦江区金石路239号　邮政编码 610023）
成品尺寸	230mm×305mm
印　　张	11.5
字　　数	240千
图　　幅	720幅
制　　作	成都佳倍文化传播有限公司
印　　刷	鹤山雅图仕印刷有限公司
版　　次	2017年5月第1版
印　　次	2017年5月第1次印刷
书　　号	ISBN 978-7-5410-7328-1
定　　价	158.00元

著作权所有，违者必究

艺术，让生活更美好

更多书讯，敬请关注
四川美术出版社官方微信

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

质量效应 艺术图鉴

[美]克里斯·赫普勒 著　冯蔚骁 译

四川美術出版社

N7

THE ART OF THE MASS EFFECT™ UNIVERSE

CAPTIONS BY

CASEY HUDSON
EXECUTIVE PRODUCER

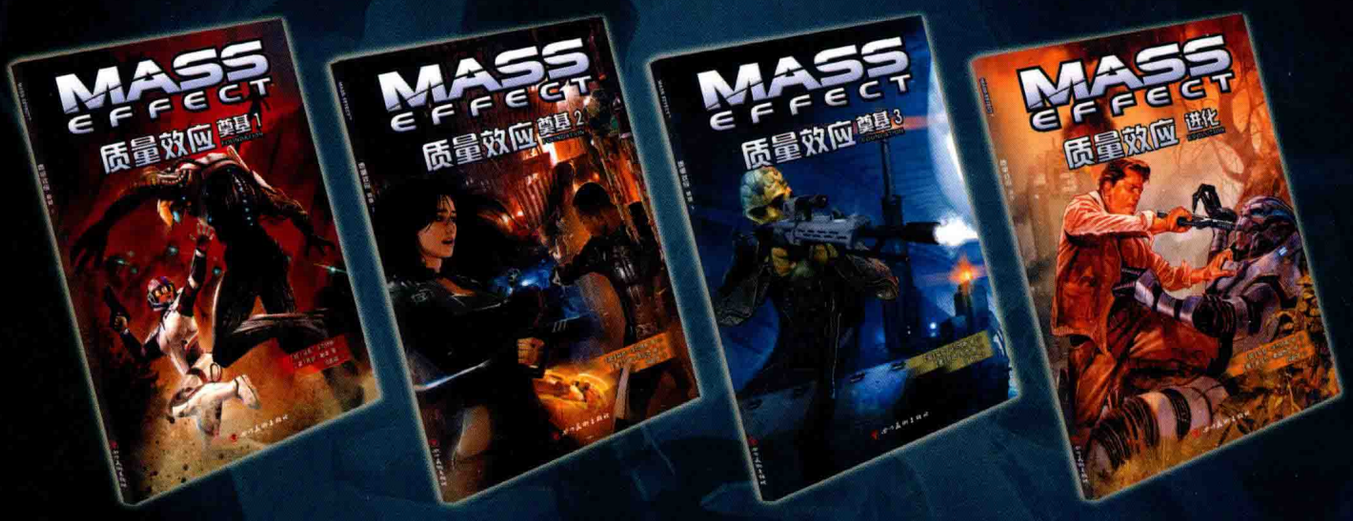
DEREK WATTS
ART DIRECTOR

CHRIS HEPLER
WRITER

PUBLISHER MIKE RICHARDSON
DESIGNER STEPHEN REICHERT
DIGITAL PRODUCTION CHRIS HORN
ASSISTANT EDITOR BRENDAN WRIGHT
EDITOR DAVE MARSHALL

DARK HORSE BOOKS®

MASS EFFECT™



质量效应 官方漫画

地狱犬机密大曝光！

黑马漫画与Bioware联合制作，《质量效应》游戏主创亲自编剧
向你揭晓幻影人身世之谜，带你亲历地狱犬秘密行动！
套装漫画附送薛帕德指挥官精致海报！

BioWare® MassEffect.com
DARK HORSE BOOKS DarkHorse.com
未來事务管理局 FUTURE AFFAIRS ADMINISTRATION
四川美術出版社

目录

序言
凯西·哈德逊 德里克·瓦茨
007

质量效应1
009

质量效应2
061

质量效应3
131

N7

序言

《质量效应3》代表了一个难以置信的目标的达成：一个从策划之初就被构想成为三部曲的主流电子游戏大作。更重要的是，玩家在这个三部曲中决定剧情如何展开——他们决定的结果不仅影响这个游戏，而且影响整个系列。

这个计划雄心勃勃，其中最大的挑战有两个：不仅每一部作品都必须受到大家的欢迎——不然就没有续作了，而且——更困难的是——每个游戏都必须完结。不论是哪个挑战，完成者都堪称凤毛麟角。因为这是一个赢家通吃的行业，游戏经常遭到延期甚至取消。不仅我们在Bioware的团队力求每作游戏都臻于完美，而且每一作都必须叫好又叫座。这不仅是对Bioware每位艺术家的天才和专业精神的考验，也是对他们在“质量效应”宇宙创造性前瞻目光的考验。

在过去的八年中，我们一直为这个三部曲奋战，我们看到“质量效应”宇宙逐渐成形，从2004年试验性地画下第一笔，到《质量效应3》中玩家能体验到的无比真实的壮观世界。尽管我们一直致力于创造出一个宏大的新宇宙，让玩家在其中探索，但我们从来都没有想象过全世界粉丝竟有如此热情洋溢的回应。对他们，也对我们自己来说，《质量效应》已经不仅仅是一个游戏，它已经成为一个充满友谊、对抗、奇绝美景与激动冒险等无数回忆的地方。

很荣幸能与艺术团队共同创造“质量效应”宇宙，我们的合作充满乐趣。这本书记录了我们的艺术历程，希望你们喜欢这本书。

凯西·哈德逊
执行制作人

从我第一次与凯西坐下来讨论《质量效应》算起，八年时间倏忽而过。当时除了这个项目的代号是“SFX”，其他一切均属未知——我们的任务是呈现一个新的宇宙，让玩家产生共鸣，在同类作品中出类拔萃，就算在原游戏终结很长时间之后，依旧有足够丰富的元素进行各种授权，这是一个让人吓一跳的创意。

在对“质量效应”宇宙进行规划的时候，我们就一直把几位艺术家和建筑师放在心上。我们从希德·米德、约翰·哈里斯、约翰·伯基还有桑迪亚哥·卡拉卓瓦那里汲取灵感——我们曾向多位风格独特的大师寻求过帮助，他们只是其中的几位。我们仔细看过成千上万的图片以及数不清的电影，将一切可资参考的元素都提取出来。

看着《质量效应》逐年成长起来，是一种十分奇妙的感觉。一开始，我们总是不停地将它与别的游戏和艺术家做对比。到后来，随着这个系列逐渐成长并日臻成熟，我们开始听说其他游戏如何向我们看齐。人们看到新的游戏出来，就说：“嗨，这个游戏看起来很像《质量效应》！”

为了创造规模如此宏大的世界，所完成的海量工作无法言喻。数百位艺术家绘制了上万张概念图，进行了无数个小时的工作，本书区区的封面和封底之间并不足以展现他们的激情与奉献。没有他们，我们注定无法看到这个宇宙，而《质量效应》也只会沦为无数被大家遗忘的游戏中的一员。希望这本书能成为一扇窗户，能让大家看到艺术家们头脑中的理念，并向大家展示他们如何协助我们创造出这个名为“质量效应”的宇宙。

德里克·瓦茨
艺术总监

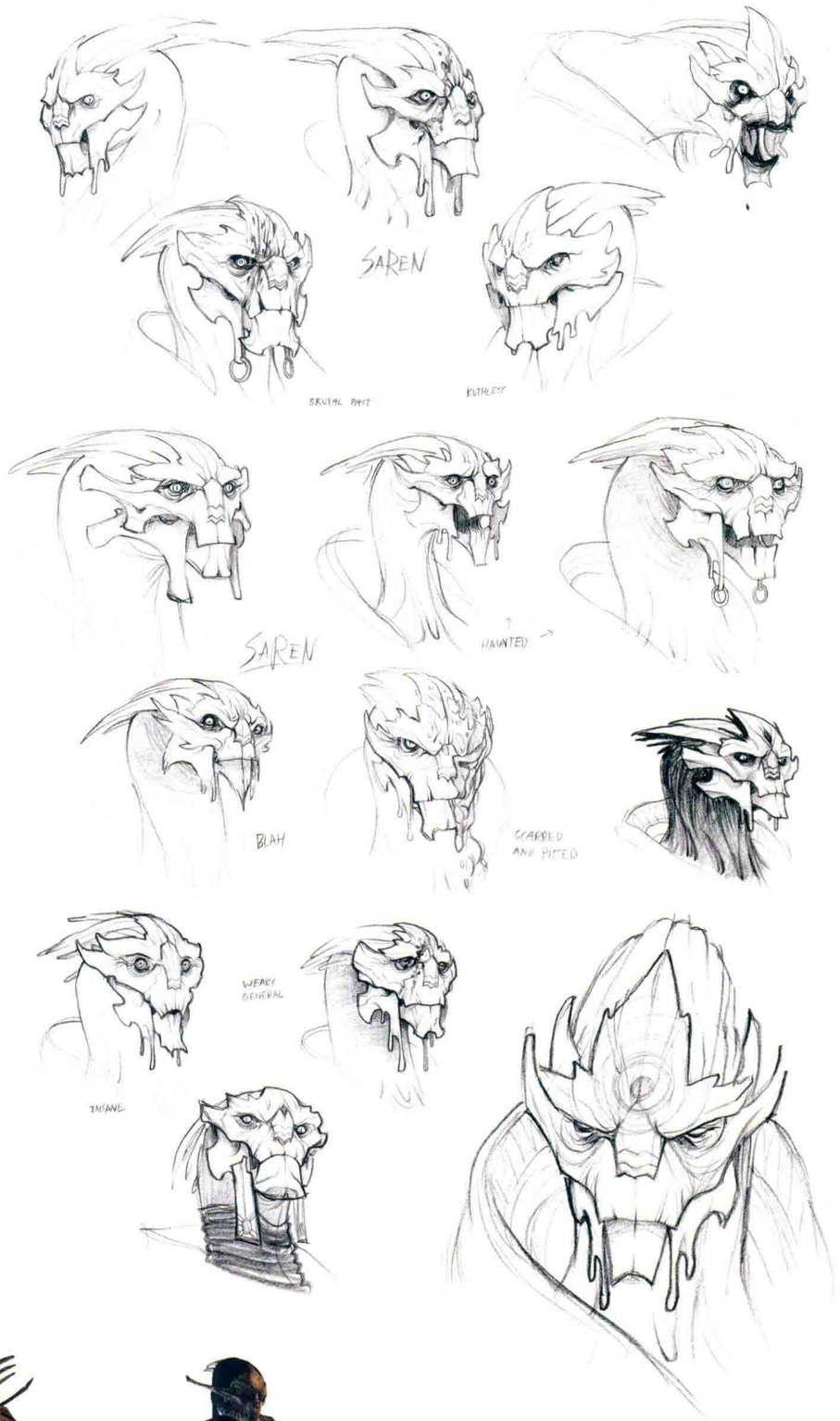
此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

1 » 质量效应

贝尼西亚女族长

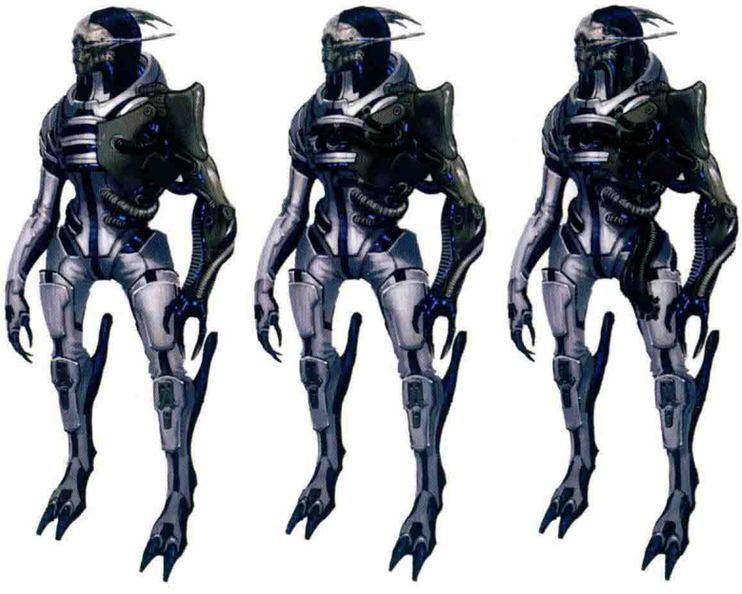
贝尼西亚女族长的外形设计主要突出了阿莎丽人的外形之美和神秘力量。她拥有黑暗与神秘的特质，这使得她与萨伦结成同盟。我们格外留意她的发型与头巾，很有宗教的意味与皇家的服装风格。

下图是阿莎丽突击队的早期概念图。尽管很多概念图的服装非常飘逸，但是从设计角度来说，军事风格的紧身衣更为合理。

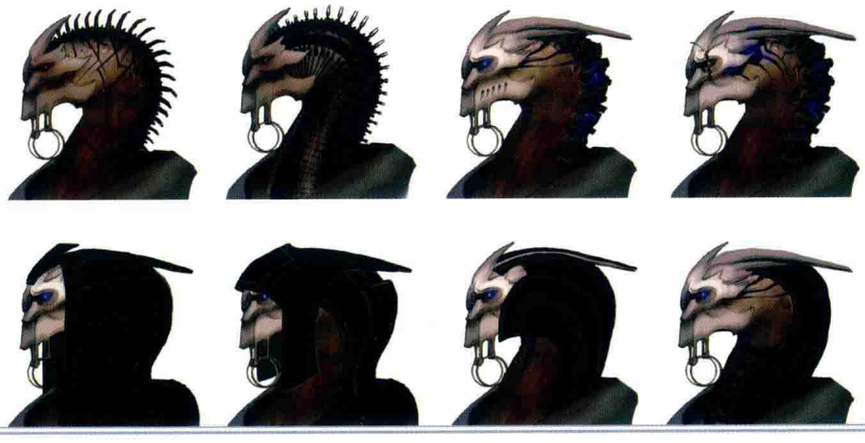


萨伦

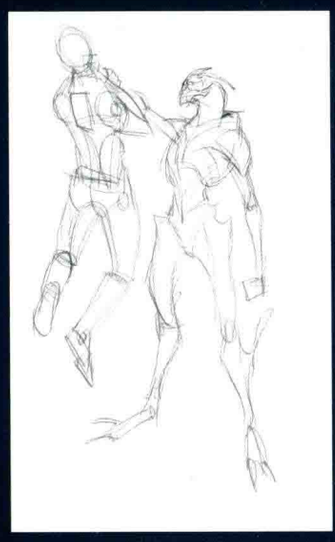
左上角是萨伦的早期概念图，表现出他尽管身体衰老弱小，但依然拥有惊人的生物异能的特征。右边的概念图是头脑风暴的结果，探索性地采用了多种头型特征、疤痕和饰品。我们最终决定，与绝大多数突锐人不一样，萨伦没有文身。我们用醒目的头饰和可见的收割者机械来反映他受到的“教化”。

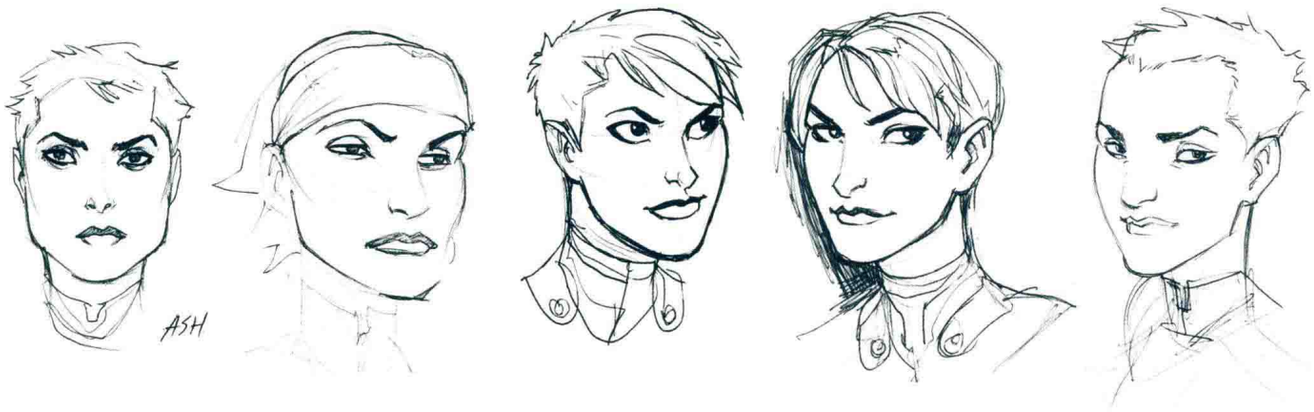


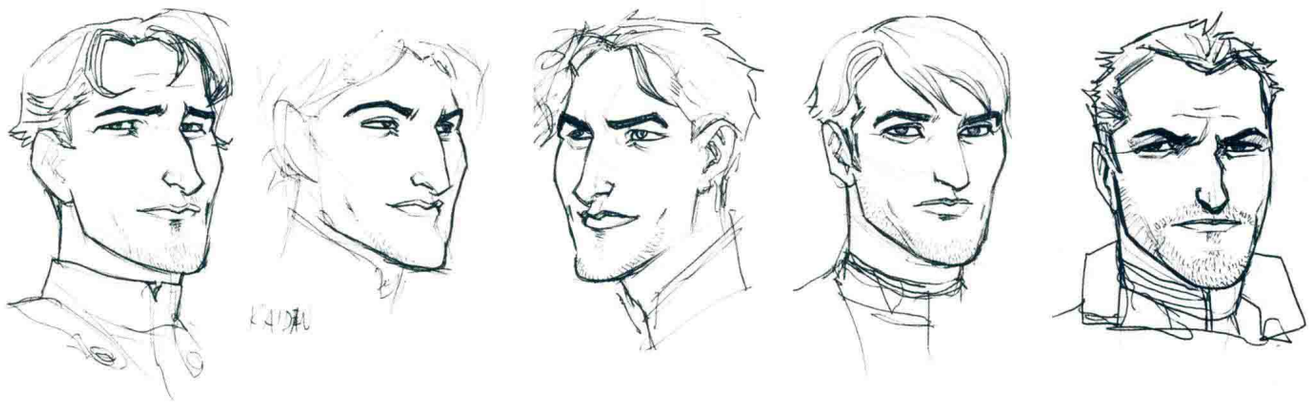
这些设计尝试了萨伦护甲的不同设计思路。我们最终决定展示严酷的“教化”痕迹，并通过赋予他机械化手臂显示其收割者的神经机械特征。

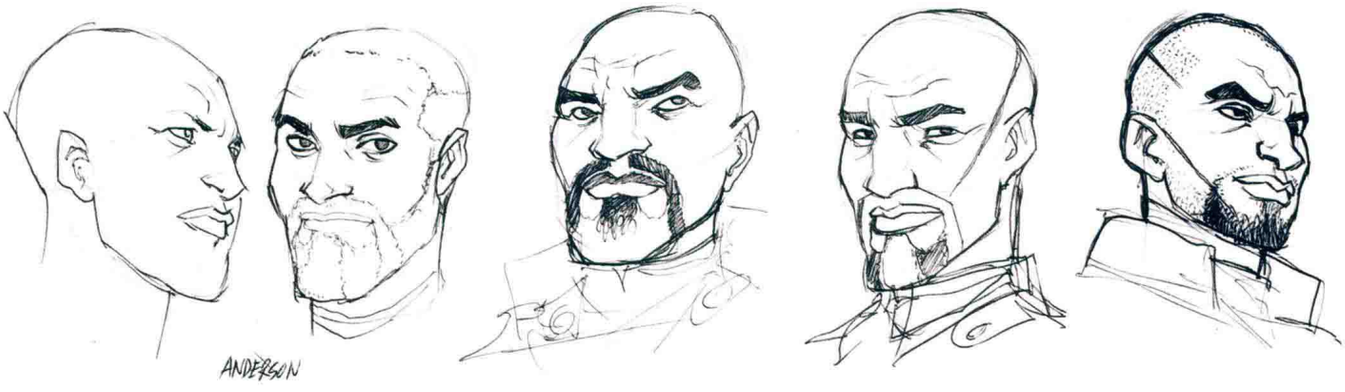


我们为萨伦的头部试验了几个概念图。他的最终形象与其他突锐人类似，这样他就可以轻易地融入突锐社会，而非一看就是个凶神恶煞。









人类

这是一些人类海军陆战队员的人物素描，包括阿什莉、凯登、安德森和小丑。这些速写能够帮助我们建立起对每个人物的标志性印象。

需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com