



教学光盘

书中所有案例的工程文件
600分钟高清教学视频

广州市机电高级技工学校信息艺术设计系

Guangzhou Mechanical and Electrical Senior Technical
School Information Art Design Department

Original Painting Design

原画设计

主 编 何 东
副主编 刘海成 张诚忠

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

教学光盘

书中所有案例的工程文件
600分钟高清教学视频

广州市机电高级技工学校信息艺术设计系

Guangzhou Mechanical and Electrical Senior Technical
School Information Art Design Department

Original Painting Design

原画设计

主 编 **何** 东

副主编 刘海成 张诚忠

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

图书在版编目 (C I P) 数据

原画设计 / 何东主编. — 沈阳: 辽宁美术出版社,
2018.8

ISBN 978-7-5314-8035-8

I. ①原… II. ①何… III. ①动画-绘画技法 IV.
①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2018) 第118402号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳博雅润来印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/12

印 张: 7²/₃

字 数: 120千字

出版时间: 2018年8月第1版

印刷时间: 2018年8月第1次印刷

责任编辑: 彭伟哲

装帧设计: 谭惠文

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-8035-8

定 价: 54.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.cn

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目录 >>

前言

学前准备

第一章 道具原画设计..... 09

第一节 设计须知..... 10

第二节 阅读任务书..... 10

第三节 设计装备的理解（一）..... 13

第四节 装备造型基础（一）..... 13

第五节 装备上色（一）..... 18

第六节 设计装备的理解（二）..... 19

第七节 装备造型基础（二）..... 20

第八节 装备上色（二）..... 25

第九节 设计装备的理解（三）..... 26

第十节 装备造型基础（三）..... 27

第十一节 装备上色（三）..... 32

第十二节 本章小结..... 33

第二章 人物原画设计..... 34

第一节 设计须知..... 35

第二节	阅读任务书·····	35
第三节	设计人物的理解·····	36
第四节	人物造型基础·····	36
第五节	人物上色·····	41
第六节	本章小结·····	49

第三章 场景原画设计····· 52

第一节	设计须知·····	53
第二节	阅读任务书·····	53
第三节	设计场景的理解·····	53
第四节	场景造型基础·····	55
第五节	场景上色·····	58
第六节	本章小结·····	61

作品赏析····· 63

致谢

教学光盘

书中所有案例的工程文件
600分钟高清教学视频

广州市机电高级技工学校信息艺术设计系

Guangzhou Mechanical and Electrical Senior Technical
School Information Art Design Department

Original Painting Design

原画设计

主 编 **何** 东

副主编 刘海成 张诚忠

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

图书在版编目 (C I P) 数据

原画设计 / 何东主编. — 沈阳: 辽宁美术出版社,
2018.8

ISBN 978-7-5314-8035-8

I. ①原… II. ①何… III. ①动画-绘画技法 IV.
①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2018) 第118402号

出版者: 辽宁美术出版社

地址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发行者: 辽宁美术出版社

印刷者: 沈阳博雅润来印刷有限公司

开本: 889mm×1194mm 1/12

印张: 7²/₃

字数: 120千字

出版时间: 2018年8月第1版

印刷时间: 2018年8月第1次印刷

责任编辑: 彭伟哲

装帧设计: 谭惠文

责任校对: 郝刚

ISBN 978-7-5314-8035-8

定价: 54.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.cn

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

作者简介 >>



主编：何东

从事职业：动画专业教师

资历：7年

简介：从事原画设计教育，现任教于广州市机电技师学院，任教“原画设计”“项目设计”等专业核心课程并兼任课程负责人。



副主编：张诚忠

从事职业：美术总监

资历：8年

简介：曾就职于多家游戏、动画公司，现带领团队制作VR软件开发，担任主美，负责项目美术监督。



副主编：刘海成

从事职业：视觉设计师

资历：7年

简介：擅长游戏类插画、三维软件创作和影视后期创作，在任职公司中主要负责管理公司新型互动应用的美术设计以及协助开发。

前言 >>

首先要感谢支持本书出版的各位专家、朋友和同学们!

为什么要开发这本教材呢? 7年前, 从事原画设计工作或从事教育工作, 是本人当时最为纠结的事情。在为我国动漫事业奋斗的理想引导, 以及本人在大学年代的所见所闻中, 隐约察觉到动漫事业的发展必须从教育着手, 才能培育出创造力更加出色、发展潜力更为巨大的动漫优秀人才来支持我国动漫事业的命脉。虽说本人对原画设计喜爱万分, 但考虑到行业高速发展下所留下的种种问题无法得到妥善解决, 本人决定放弃成为一名原画师, 而选择做一名人民教师, 一名高职院校的原画教师。

在教育道路上行走的这些时光里, 本人不但培育出多名优秀的原画师与原画助理, 还结合原画行业中的各类资源, 将从入门初学者到基础学习者的过程都一一记录在本书之中。关于原画设计入门的大部分典型问题, 都做出了详细的解答, 也提供了突破的方案, 希望对各位有所帮助。

本人也和大部分的原画学习者一样, 经历了许多烦恼与瓶颈, 也有过飞跃式的进步或直线下滑的退步, 但无论受到多少打击或质疑, 作为学习者的我们, 都必须保持清晰的头脑和坚韧不拔的意志力。最后, 只要全心全意地提高我们的技术水平, 那么我们就离成功不远了。

本书的内容为本人和两位资深的原画师合作完成, 其技法贴合行业标准, 内容渐进, 适合初学者入门使用。另外, 本人并不会在书籍中明确地确定或否定某些绘画技法或设计思维, 希望大家在阅读本书的同时, 也给我们留下您的宝贵意见! 感谢!

何东

2017年10月23日

学前准备 >>

什么是原画师？

为什么要把这个问题放在首位呢？这个问题虽然看似简单，但能准确认清该职位定位的人，其实并不太多。首先我们要区分一下原画的使用范畴。原画所适应的范围一般包括动画和游戏两大模块，在早期的设计界中，原画一般定义为二维动画中的各种动画关键帧，属于动作原画，是动画制作中重要的辅助材料之一。而现今的设计界中，大家都会把原画直接认定为游戏原画或概念原画，即专门为游戏而制作的专用素材。

而原画师的工作，是要根据游戏策划所提供的文案，把文字转化为原画后，为后期的游戏美术（模型、特效、衍生产品等）制作提供标准和依据。其中，设计的内容主要包括道具、角色和场景的设定，有些时候甚至还要设计游戏的操作玩法等。而对于那些涉及后期产品制作的游戏题材来说，这类原画设计则更为具体，包括游戏中所有道具、角色、怪物、场景以及游戏界面等内容的设计，这些原画的精度极高，造型具体，可以在游戏面世后，为后期的衍生产品制作提供根据。

由此可见，现今的原画师是为游戏研发服务的，他们不仅要保持游戏性能的统一，还要保证后期的制作环节能有根有据地进行。看到这里，你准备好成为原画师了吗？

没有绘画基础能否学习原画设计？

如果有绘画基础的朋友，应该感觉到一点：就是在学习绘画之前，大家都是零基础的。而学习过绘画并成为原画师的人，也没办法清楚地确定，有绘画基础的人就一定能够学好原画设计。

当然，曾经学习过绘画的朋友，或许会在部分绘画概念的理解上有优势，但在技术的提升上，是没有明显优势的。相对的，如果兴趣浓郁、目标明确的初学者，进步会较为明显。学习原画设计，兴趣是动力，成才是目标，而剩下的就需要多看多练，熟能生巧了。

目录 >>

前言

学前准备

第一章 道具原画设计..... 09

第一节 设计须知..... 10

第二节 阅读任务书..... 10

第三节 设计装备的理解（一）..... 13

第四节 装备造型基础（一）..... 13

第五节 装备上色（一）..... 18

第六节 设计装备的理解（二）..... 19

第七节 装备造型基础（二）..... 20

第八节 装备上色（二）..... 25

第九节 设计装备的理解（三）..... 26

第十节 装备造型基础（三）..... 27

第十一节 装备上色（三）..... 32

第十二节 本章小结..... 33

第二章 人物原画设计..... 34

第一节 设计须知..... 35

第二节	阅读任务书·····	35
第三节	设计人物的理解·····	36
第四节	人物造型基础·····	36
第五节	人物上色·····	41
第六节	本章小结·····	49

第三章 场景原画设计····· 52

第一节	设计须知·····	53
第二节	阅读任务书·····	53
第三节	设计场景的理解·····	53
第四节	场景造型基础·····	55
第五节	场景上色·····	58
第六节	本章小结·····	61

作品赏析····· 63

致谢

道具原画设计

梅 练

— 教学目标 >

1. 了解任务书的使用方式。
2. 熟记绘制原画作品的基本流程。
3. 根据案例，进行自主的拓展训练。

— 教学重点 >

通过道具原画的学习，让学习者熟记绘制原画的方式，建立原画设计的制作基础，并且能引导学习者举一反三，自主完成拓展训练。

— 建议学时 >

本章节有3个案例，每个案例需要学习8学时，共计24学时。



第一章 道具原画设计

道具原画设计，从原画设计的对象中来说，是最为简单、最为基础的。虽然如此，但道具原画设计不但考验原画师的美学修养，也考验原画师对各类材质属性的理解是否深入。

在原画师刚刚入行时，最先接触的题材就是游戏道具：装备设计，这将是对一个原画师的第一道考验。你准备好了吗？

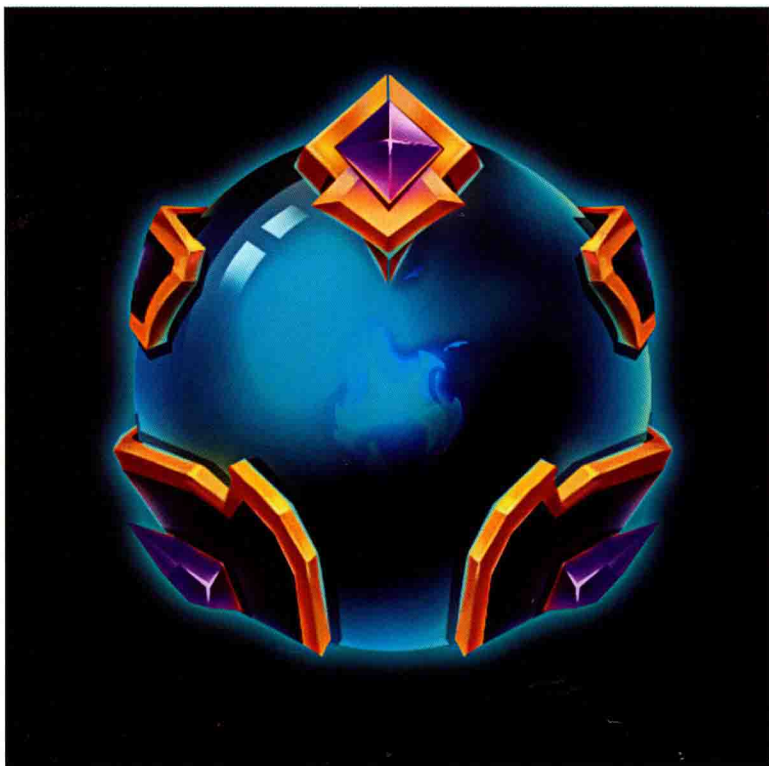


图1-1

第一节 设计须知

游戏装备绘制是游戏内容里的一个重要的模块，好的装备设计是这样一个流程：设计能激起玩家购买的热情，以及玩家

在追求这些目标时做出的消费。装备绘制在游戏实际设计中的具体实现和描述设计细节的过程。游戏装备设计涉及好几个范畴：游戏规则及玩法、视觉艺术、游戏背景、年代、所搭配的人物、性别、种族、使用途径、风格、界面，以上的元素都是一个游戏装备设计所需要的。游戏装备绘制常常专攻于某一种特定风格的游戏类型，例如桌面游戏、卡片游戏或者视频游戏等。因为这些游戏类型看上去风格都不一样，所以在绘制的过程中也要做些区分。游戏装备绘制从本质上来说是用一系列的约束来指导作品的创作。这些约束因被设计的装备的类型不同而有所不同。约束的种类有很多，例如技术上的约束、产品的约束、特定用户群的约束、人物性别种族方面的约束、背景上的约束、政治上的约束。

设计方法分为两种：原创性创意和综合性创意，但人们通常把前一种称为创意，把后一种称为“抄”，这其实是一个误区，两者没有高下之分。在自然科学领域，原创性创意出现率较高一些，很多发明和发现属于原创性创意，但是，也有不少发明和发现是站在巨人肩膀上完成的，捅破了一层窗户纸，并非原创性创意，而是综合性创意。综合性创意其实是一个选择—融合的过程。选择是去模仿借鉴其他游戏里面的作品。而融合的过程，为我所用，浑然天成方为上品。要做到从其他游戏中拿来的设计，放在我的游戏中比原来的游戏更合适、更恰当。要做到所有的选择能够有机结合为一个整体，增一分则多，减一分则少，这才是综合性创意的精髓。

第二节 阅读任务书

任务书

设计对象：魔法师的水晶球、魔法书与匕首；要求使用欧美或日韩风格绘制，背景定位为玄幻世界。使用于手机游戏，图像大小形状为正方形，要求使用200dpi以上的分辨率进行绘制，包含水晶材质、金属材质，于两个工作日内完成。

任务书关键词：水晶球、魔法书、匕首、玄幻、手机游戏、正方形、200dpi、金属、两个工作日。

一般情况下，原画师通过任务书的阅读与游戏本质分析，就能基本确定这款游戏的风格定位。而行内风格一般分为两大类，一种是亚洲风格、一种是欧美风格。而两种风格都包括Q版、写实、半写实等表现派系。阅读任务书，故事背景是架空、玄幻、科幻、史实，还有故事发生的地区，居住的种族等都是需要考虑的必要因素。最后，必须注意的是工作的时间限制，切勿过早或过晚提交工作文件。

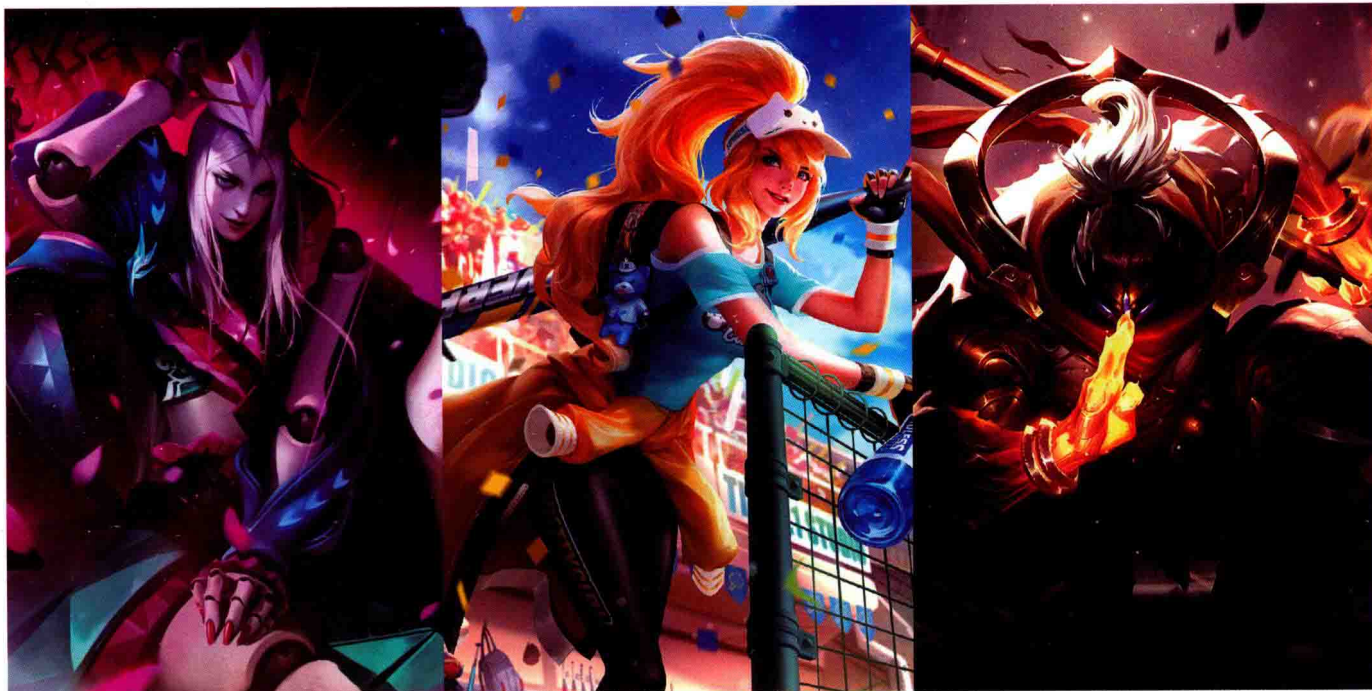


图1-2 日韩、欧美、中国等各种常见风格

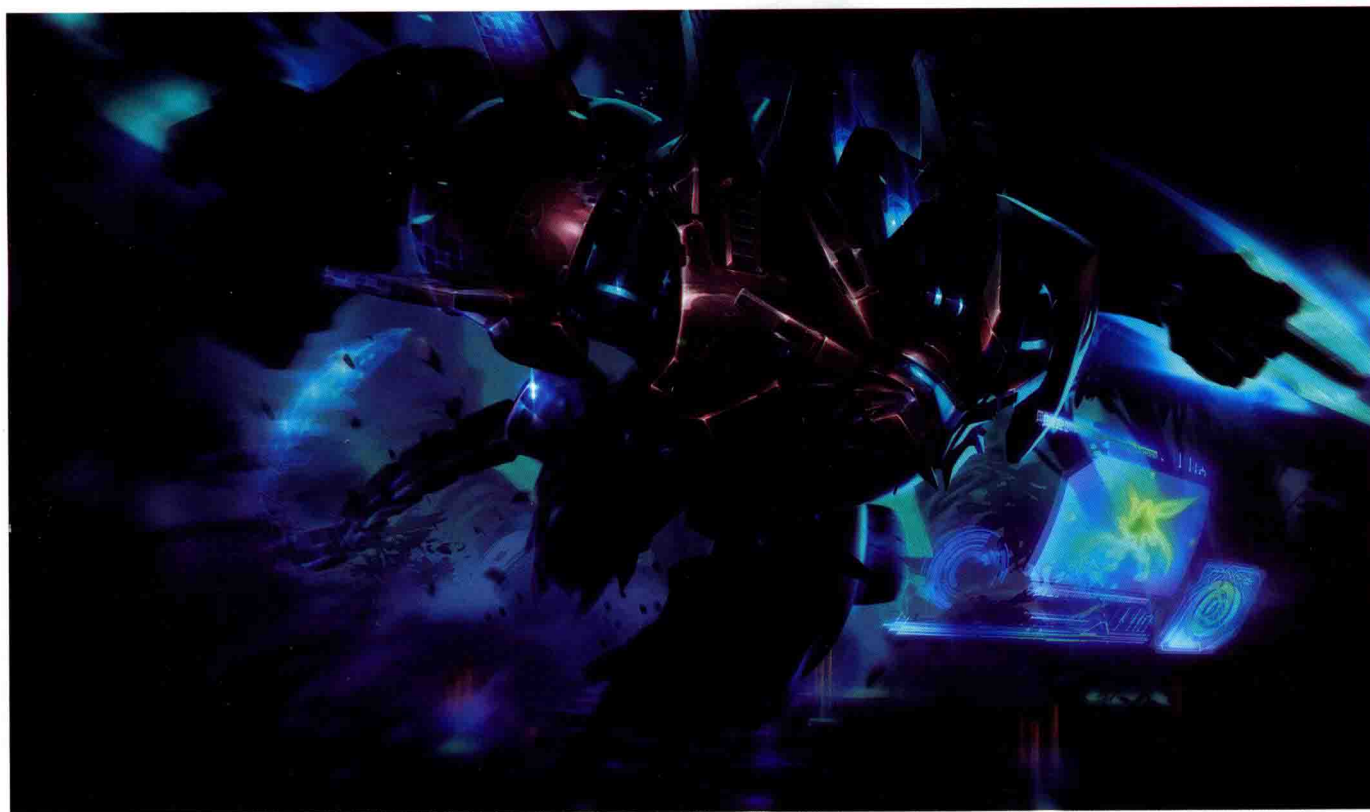


图1-3 写实风格



图1-4 Q版风格