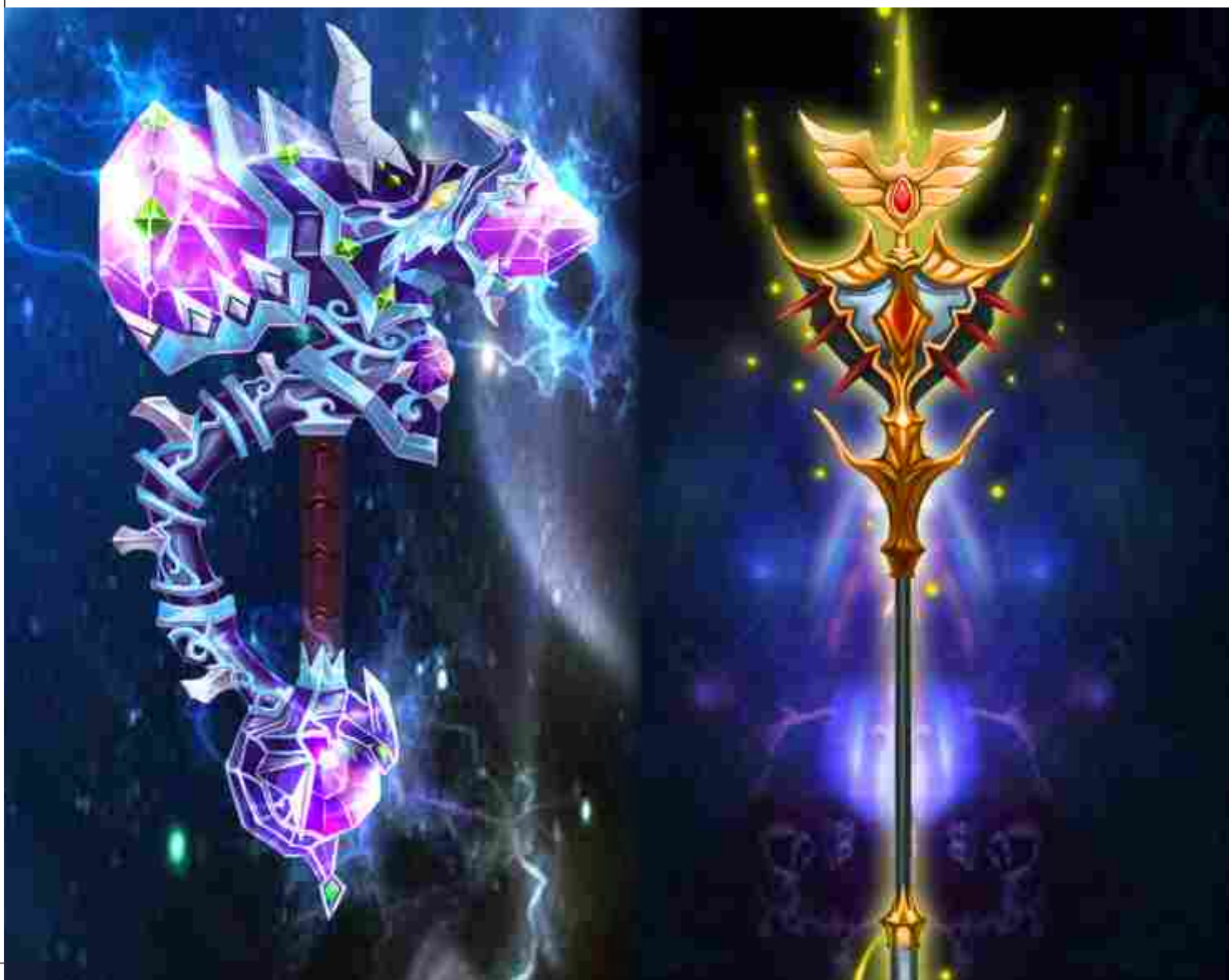
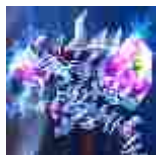


第2章

Photoshop





● 实践目标

- 了解卡通风格人物设计的特点和应用
- 掌握卡通风格人物半身像原画的设计特点和制作流程
- 了解卡通风格人物的形体特征及动态设计
- 掌握卡通风格人物原画线稿、上色的绘制流程

● 实践重点

- 掌握卡通风格人物动态设计特点和制作流程
- 掌握卡通风格人物原画线稿设计及上色的绘制流程
- 掌握卡通风格原画的用色特点

● 实践难点

- 掌握卡通游戏角色原画的制作流程及动态造型设计
- 掌握卡通游戏原画的用色特点及上色流程

2.1

所谓“游戏道具”，是指游戏中能够与玩家互动、对游戏角色属性有一定影响的物品。在游戏中，道具根据其使用的方式不同大致可以分为三种：消耗类、装备类和情节类。消耗类道具的特点是使用后会消失的物品，如用于恢复生命和体力的药品、用于传送的卷轴等物品。装备类道具是指可以装备在身上、提升属性的物品，如角色身上的盔甲（提升防御属性）、兵器（提升攻击属性）等物品。情节类道具就是在情节发展过程中必不可少的道具，例如，钥匙、腰牌、徽章等。卡通风格的游戏物品特点比较鲜明，结构简洁，色彩艳丽，造型和色彩的使用比较重要。本节我们主要介绍和学习卡通风格中的武器原画绘制流程及造型设计的技巧。

2.2

首先来看一下武器——紫晶战锤原画的完成效果，紫晶战锤的色彩效果如图2-1所示。



图2-1 紫晶战锤的色彩效果



首先分析紫晶战锤武器的设计说明。结合游戏项目开发的实际需求对武器的属性、设计原理进行详尽的说明。

武器描述：（可对特殊生物造成额外伤害）具有远古气息的神秘锤子。由神秘金属结合水晶体锻造，是十分强悍的法系冷武器。

武器特点：①材料非常昂贵，属于传说中稀有的武器；②伤害巨大，对特殊生物有额外伤害加成；③造型独特，极具震慑力。

武器点评：由神秘材质锻造，威力超强；对特殊生物造成额外伤害，而且提供伤害属性加成，可进入神器的炼化，由万物世界稀有材质炼制而成。

2.2.1

（1）启动Photoshop CS6，选择“文件”|“新建”命令。在弹出的“新建”对话框中将“宽度”设为2400像素，“高度”设为3500像素，“分辨率”设为300像素/英寸，“颜色模式”设置为RGB颜色，紫晶战锤基础设置如图2-2所示。同时在图层栏新建图层，命名为“线稿设计”，混合模式设为“正常”，最下面的图层命名为底层。线稿图层设置如图2-3所示。



图2-2 紫晶战锤基础设置

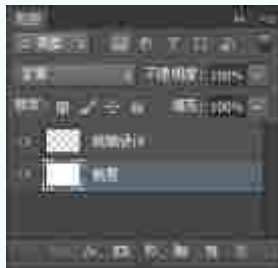


图2-3 线稿图层设置

提示：可以通过以下方式快速创建新的图层。

第一种方式为打开图层画板，单击“图层”控制面板右下方的图标，找到“创建新图层”按钮，即可创建新的图层。第二种是使用快捷键Ctrl+Shift+N，这种方式为新建空白图层。第三种方式是使用快捷键Ctrl+J，这种方式为复制当前激活图层。

（2）现在开始进入正式设计武器的制作环节，首先针对武器的造型特点，整体上给武器在画面上进行定位布局，以便在后续深入细化的时候更好地把握整体，确定武器的上、下及左、右端位置关系。武器的基础定位如图2-4所示。

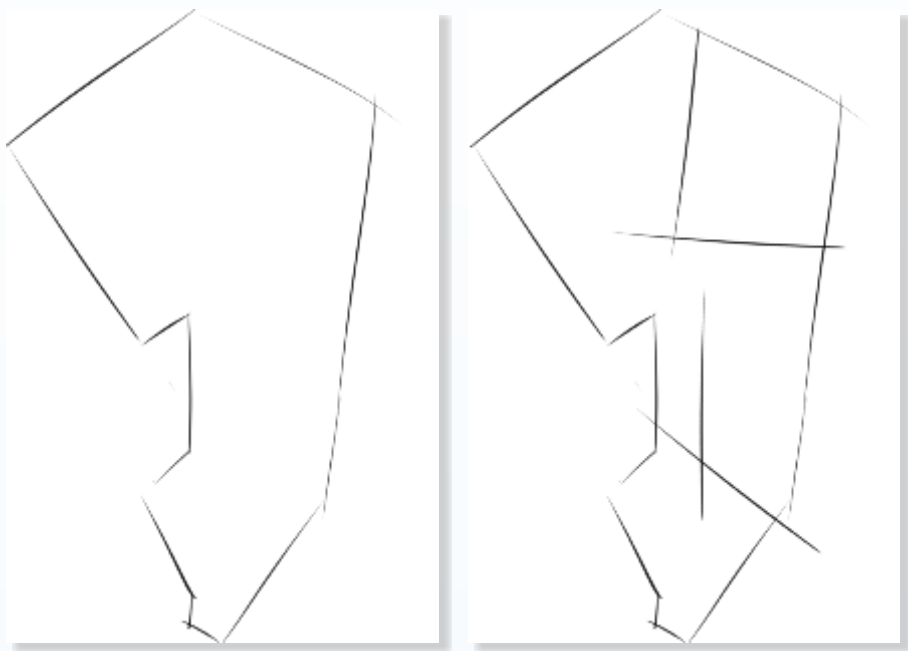
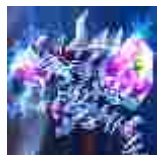


图2-4 武器的基础定位

(3) 单击  (新建图层) 工具，在基本定位的基础上继续深入绘制武器的大体轮廓，运用PS的笔刷工具，适当调节笔刷的硬度及大小，注意用笔的时候速度适当加快，这样绘制出来的线条比较流畅，明确的定位武器头、身、尾三部分的基本造型。武器的大体造型设计如图2-5所示。武器的基础造型设计如图2-6所示。

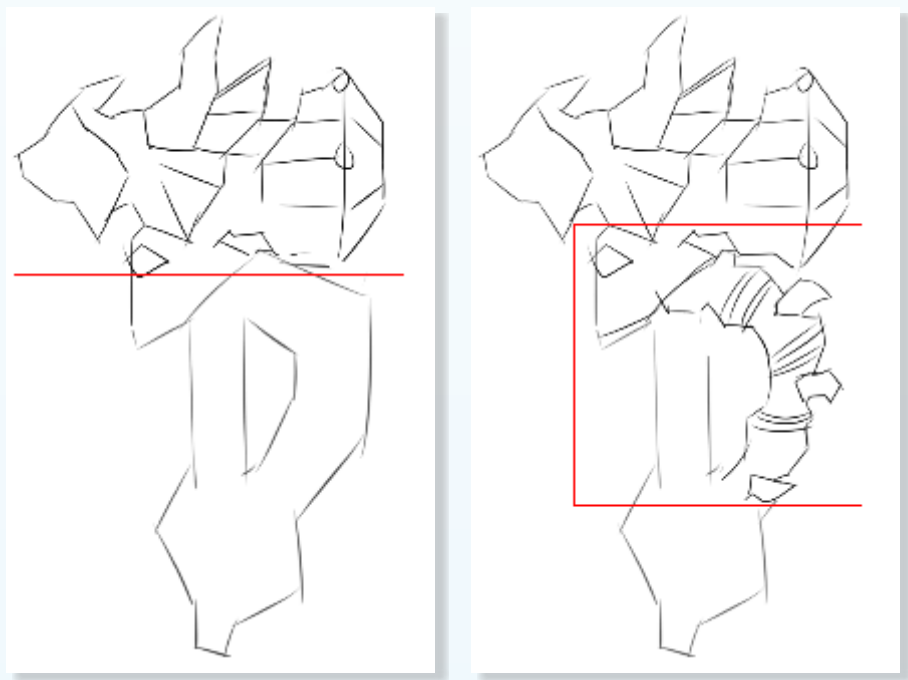


图2-5 武器的大体造型设计

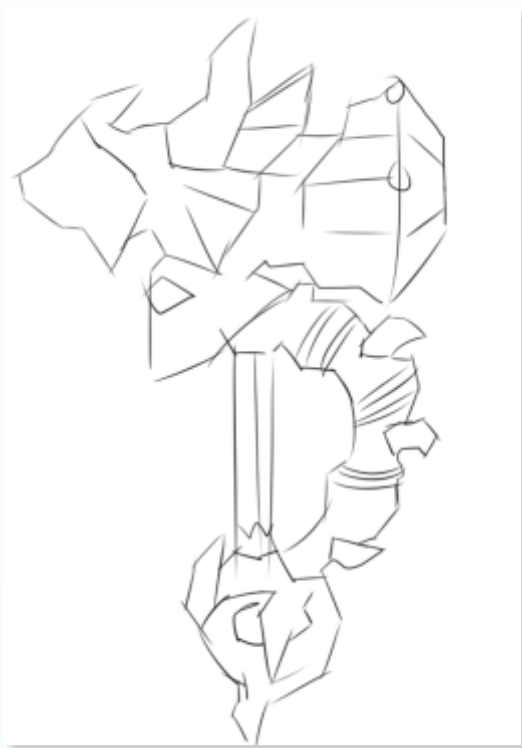


图2-6 武器的基础造型设计

（4）在绘制完成紫晶战锤的大体造型之后，接下来就要进入武器的细节结构造型的刻画，我们在设计细节的时候要根据文案描述进行精心描绘，首先开始绘制战锤主体后座的造型，绘制过程中可以使用（橡皮擦）工具擦去定型的线条，再使用（画笔）工具给战锤逐步加上细节，注意虽然战锤本身不是左右对称的，但因为透视的原因看上去左小右大。战锤主体后座的线稿细化如图2-7所示。战锤后座内部结构精细刻画效果如图2-8所示。

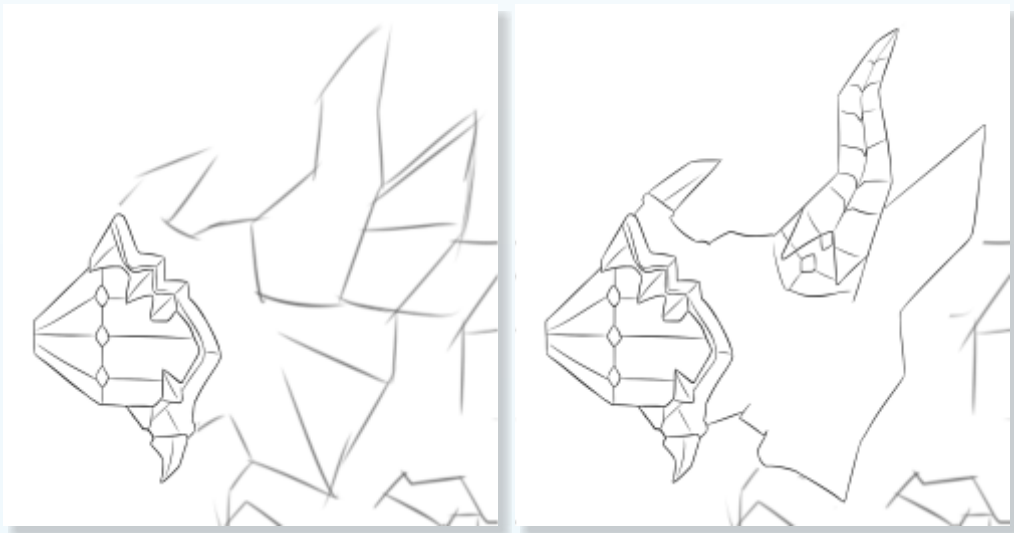


图2-7 战锤主体后座的线稿细化

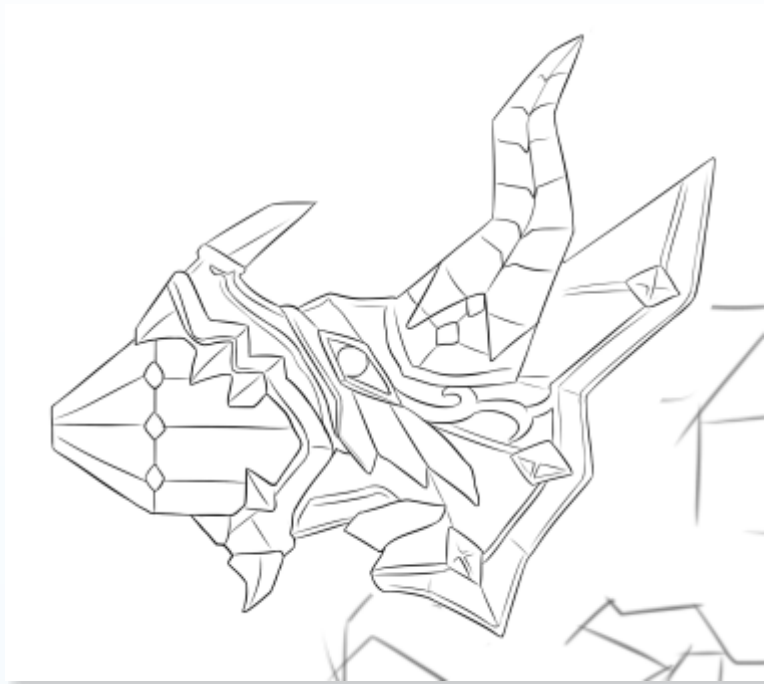
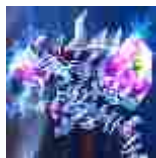


图2-8 战锤后座内部结构精细刻画效果

(5) 继续深入调整和修改战锤武器前端造型设计, 运用PS的硬笔刷工具  绘制锤头。因为设计战锤前考虑会用到水晶的色彩表现, 因此要在绘制时结合战锤材质属性定位结构线的形态, 注意主线与辅线在绘制结构线中的虚实关系及强弱关系, 精细刻画战锤前端结构造型如图2-9所示。



图2-9 精细刻画战锤前端结构造型



（6）绘制战锤手柄部分的结构造型，延续战锤前端的结构设计思路继续完成与手柄相接部位的结构造型，注意不同材质质感部位的结构造型要有线段主次的变化，同时把握好线条虚实、方圆、粗细的变化。战锤手柄部位结构设计如图2-10所示。

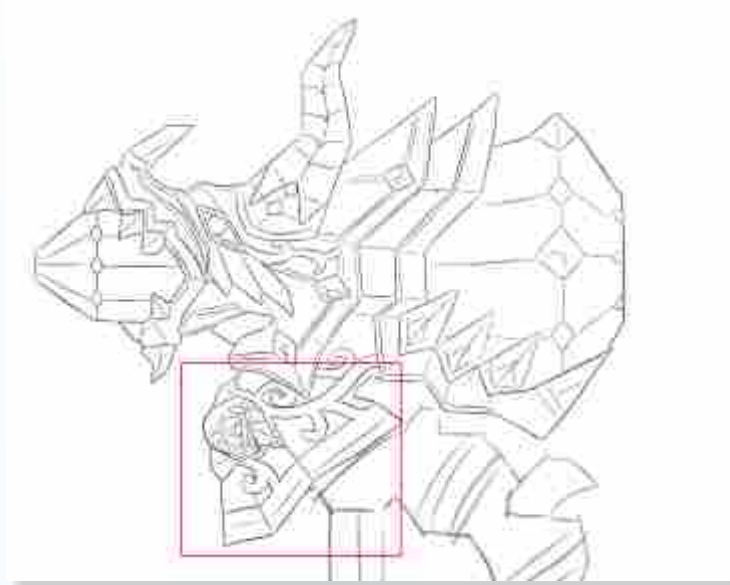


图2-10 战锤手柄部位结构设计

（7）按照同样的绘制流程及结构线定位方式继续绘制战锤抓手部分的造型，注意对抓手部分各个节点的线段进行深入刻画，特别是对水晶材质色彩定位线的细节刻画。战锤抓手部分结构线深入刻画如图2-11所示。

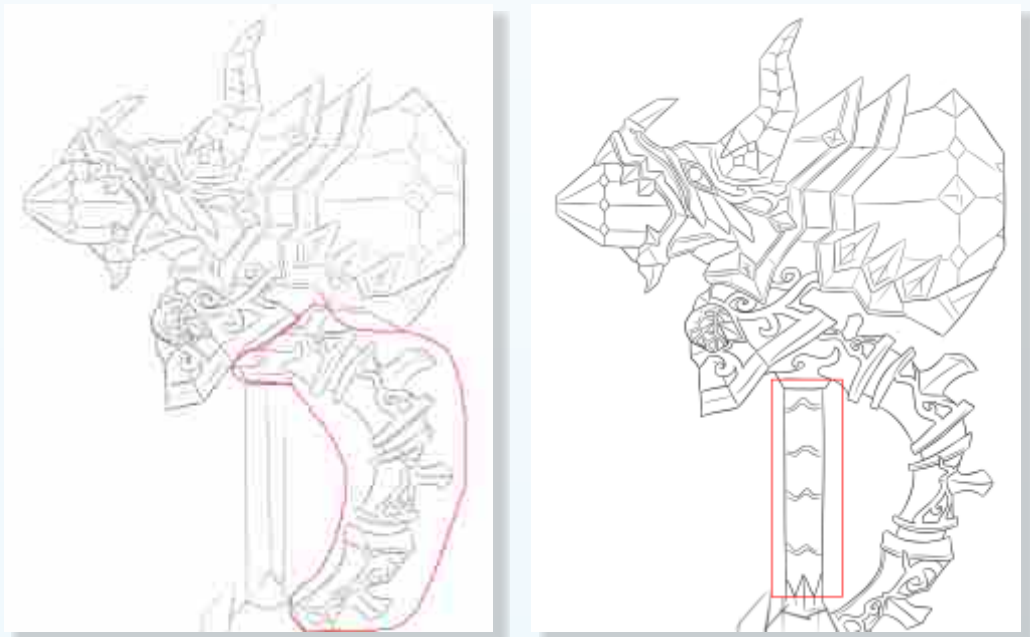


图2-11 战锤抓手部分结构线深入刻画



(8) 继续深入刻画战锤手托部分的线稿造型。在运用笔刷刻画手托造型的时候，要注意线条的方圆及主次关系的变化。战锤手托的结构造型深入刻画如图2-12所示。

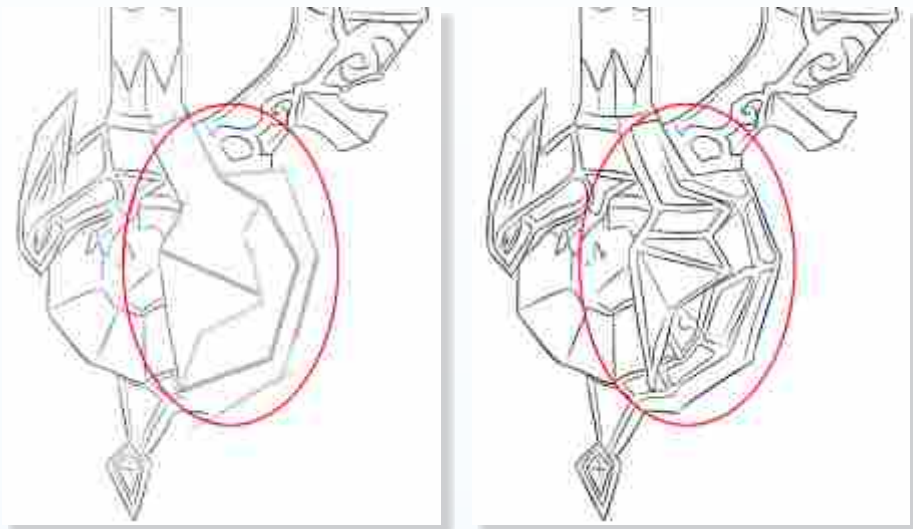


图2-12 战锤手托的结构造型深入刻画

(9) 最后结合战锤的整体线稿造型进行精细的刻画及调整，为了后续色彩绘制更能精确到位，在处理外围结构线的时候，要重点把握形体之间的结构穿插及透视关系。紫晶战锤的完整造型设计如图2-13所示。



图2-13 紫晶战锤的完整造型设计



在绘制完成紫晶战锤的完整形体之后，我们开始为设计的战锤上色，前面我们在绘制线稿造型的时候，是按照整体一局部的流程进入制作的。在赋予战锤色彩的时候，我们要按照整体一局部一整体的绘制流程。

2.2.2

（1）首先我们给紫晶战锤设置一个暗紫色作为绘制的基础色彩，在初步着色的时候，我们按照从整体出发绘制大体关系的流程。战锤基础色彩的设置如图2-14所示。

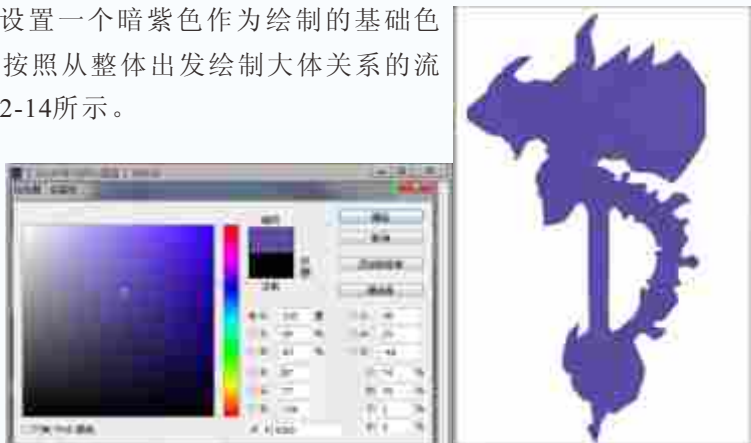


图2-14 战锤基础色彩的设置

（2）预设战锤的光照方向，初步确定战锤的光影关系。同时设置一个灰色调作为背景色，以便在后续更好地突出武器的色彩关系，并绘制战锤的基础明暗关系。根据战锤的形体结构关系，分为两个大的部分进行初步绘制。战锤基础色彩明暗关系如图2-15所示。

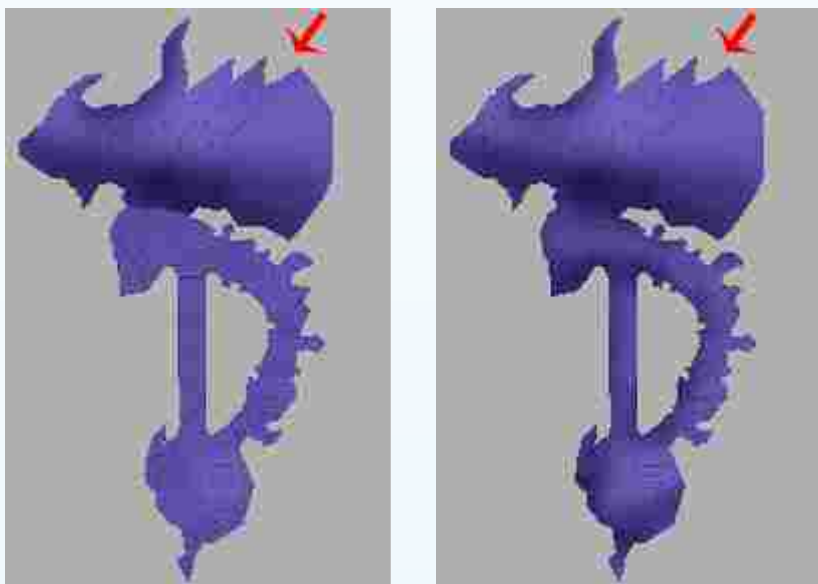
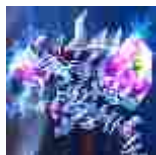


图2-15 战锤基础色彩明暗关系



(3) 单击  (新建图层) 工具, 在整体的明暗关系图层上, 根据光照方向来给战锤整体绘制暗部的色彩, 同时要注意运用笔刷的大小及笔触方向进行细节的刻画, 打开“画笔预设”选取器, 选择  19号喷枪笔刷, 用来绘制战锤明暗的过渡色, 绘制过程中不要过于刻画细节。战锤暗部色调定位如图2-16所示。

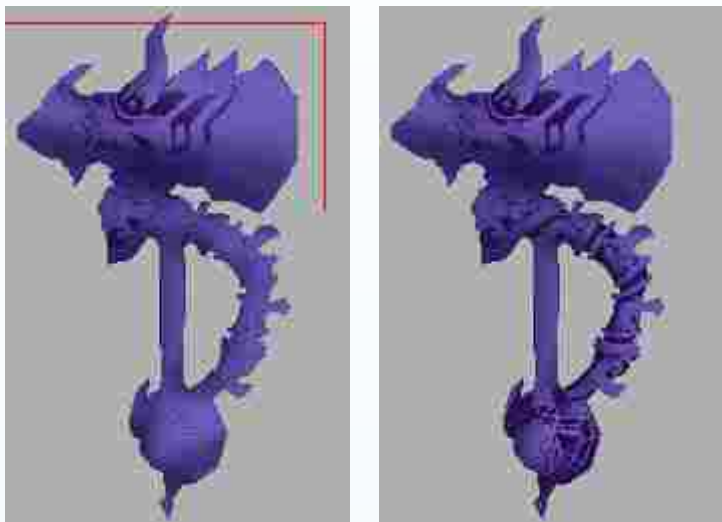


图2-16 战锤暗部色调定位

(4) 绘制战锤锤头和锤托的水晶的基础色彩, 是紫晶战锤的重点表现部分, 设置基础色彩为淡紫色, 根据水晶造型线稿设计运用钢笔工具勾线锤头及锤托的选区, 按住 **Alt+Delete** 键填充前景色作为基础色彩。战锤水晶基础色彩的设置如图2-17所示。同时根据预设的光源角度, 运用PS 的减淡工具对亮部的色彩进行提亮和加深的色彩绘制。在绘制暗部的时候, 尽量运用硬笔刷结合战锤的主体部分进行整体色彩块面的绘制。水晶基础色彩关系的刻画如图2-18所示。

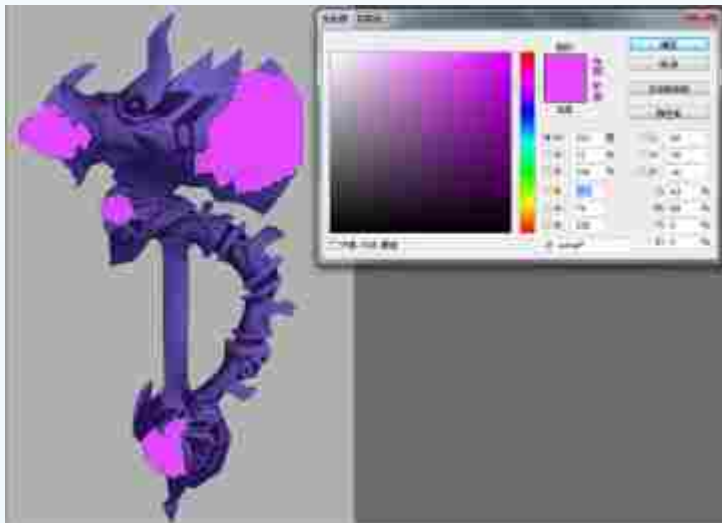


图2-17 战锤水晶基础色彩的设置



图2-18 水晶基础色彩关系的刻画

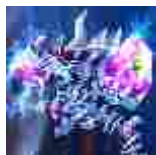
（5）接着刻画战锤水晶暗部及亮部的色彩关系，分别对亮部及暗部进行色彩的定位，以便更好地把握整体色彩的明度及纯度的变化。紫晶战锤的水晶色彩定位，如图2-19所示。注意根据线稿造型的基础，运用PS硬笔刷工具进行色彩的绘制。注意暗部结合环境色的变化进行色彩的绘制，尽量做到暗部的色彩透气。对亮部的色彩尽量使用纯色进行绘制，同时结合天光色刻画亮部的色彩关系。战锤水晶色彩的深入刻画如图2-20所示。



图2-19 紫晶战锤的水晶色彩定位



图2-20 战锤水晶色彩的深入刻画



(6) 绘制战锤水晶附加体外围的基本色彩, 根据水晶的亮部及暗部色彩变化, 同样也给附加体色彩进行亮部及暗部的基础定位。在设定色彩的时候注意拉开与水晶及战锤基本色之间的差别, 同时也是打破战锤固态色彩比较关键的环节, 我们要根据线稿的造型进行精细的绘制。附加体基础色彩设置如图2-21所示。

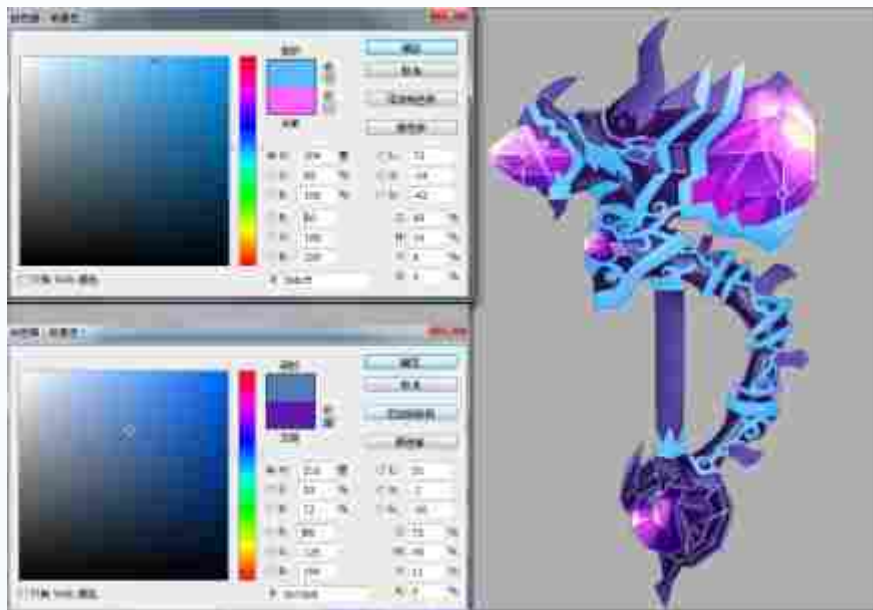


图2-21 附加体基础色彩设置

(7) 在附加体蓝色镶边上单击  (新建图层) 工具。对继续绘制的附加体进行色彩明暗关系的绘制, 同样根据光源的变化来进行亮部及暗部色彩的细节刻画, 与水晶及战锤的固有色彩进行统一协调。附加体镶边细节刻画效果如图2-22所示。



图2-22 附加体镶边细节刻画效果



（8）运用柔笔刷继续完善战锤抓手部分的色彩，对抓手的整体色调，我们需根据战锤的整体色彩关系，给它赋予一个深色作为基础色彩，在此基础上绘制一个纹理结构表现比较硬朗的材质属性。抓手手柄的色彩刻画如图2-23所示。

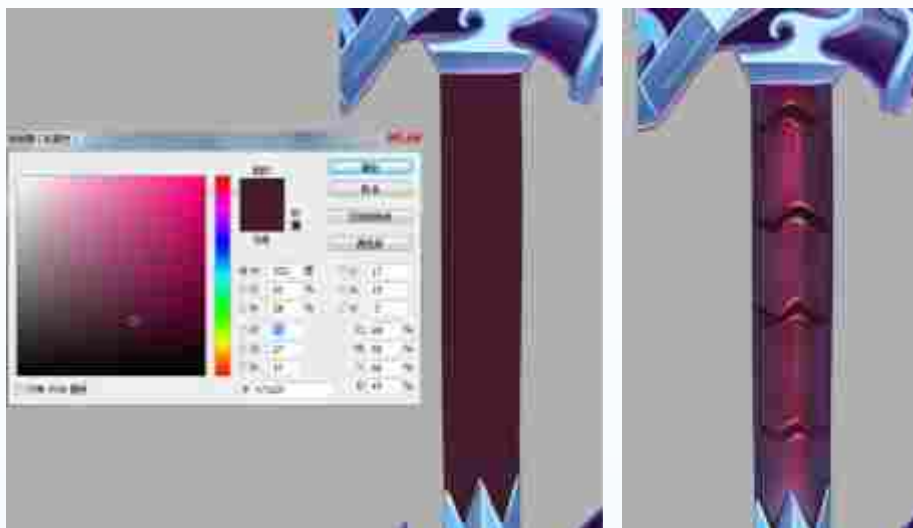


图2-23 抓手手柄的色彩刻画

（9）在绘制完手柄的色彩之后，进一步完善紫晶战锤武器的水晶体的色彩关系，水晶体主要是依附在战锤紫色水晶上的一个附加形态，以白色为主，造型相对比较尖锐。水晶体的基础色彩设置如图2-24所示。结合环境的影响来刻画水晶本身的材质属性，绘制水晶体透明的材质细节。水晶体色彩深入刻画效果如图2-25所示。

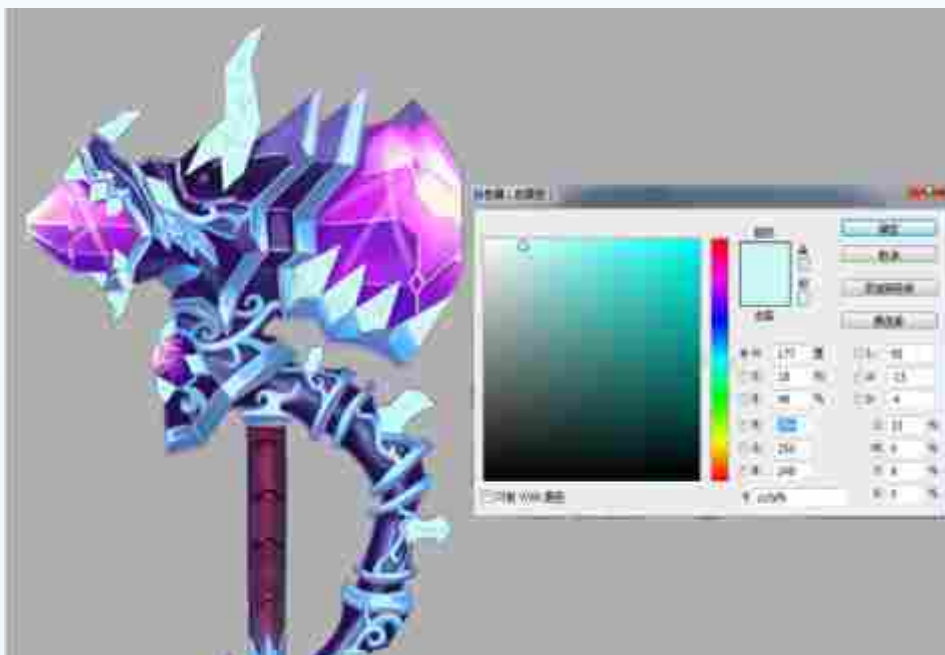


图2-24 水晶体的基础色彩设置

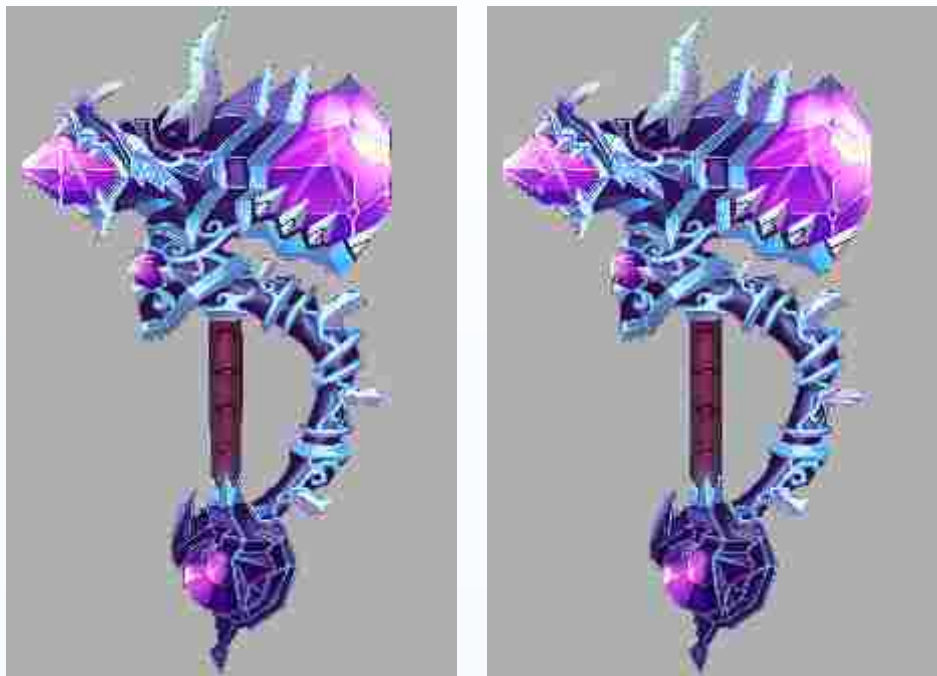
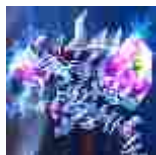


图2-25 水晶体色彩深入刻画效果

(10) 最后根据文案描述的需求,完善紫晶战锤的宝石绘制,绿宝石在整个武器的设计中起着画龙点睛的作用,进一步明确了武器属性的概念定位,也赋予了武器灵魂。绿宝石的色彩设置及刻画如图2-26所示。

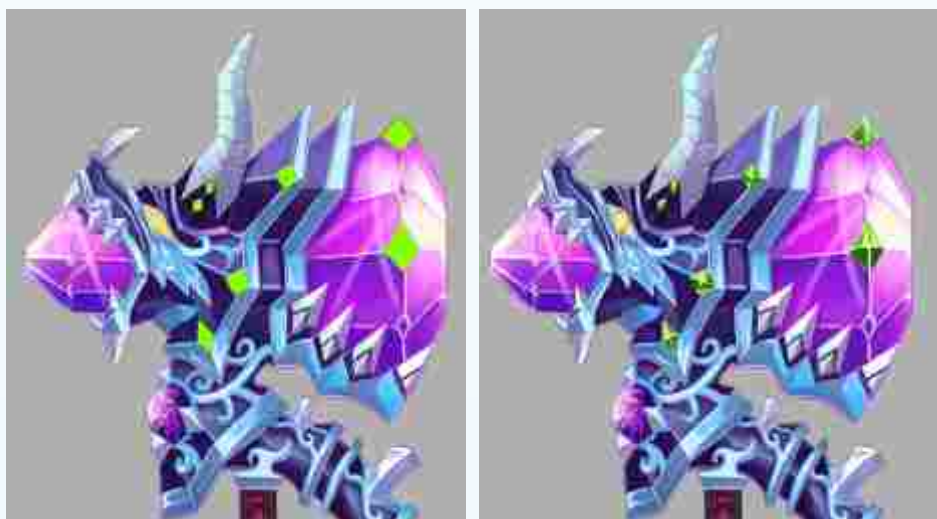


图2-26 绿宝石的色彩设置及刻画

(11) 在完成宝石的刻画之后,紫晶战锤的整体色彩刻画基本完成了,最后结合战锤造型设计及色彩效果添加一个背景图,同时辅助绘制一些闪电发光特效,以更好地衬托武器效果。紫晶战锤武器完成效果如图2-27所示。



图2-27 紫晶战锤武器完成效果

2.3

赤鹰法杖是一件由合成材料构成的终极法系武器。作为一件橙色武器，虽然它只能为英雄提供智力加成的属性，不过使用它却可以合成身体体能提升及冰甲等强力装备等级提升。

在主角的技能觉醒之后，会拥有专属装备，冰的专属装备为冰晶之杖，冰晶之杖由水晶鞋+红宝石吊坠+永恒冰柱+紫晶法杖合成。主角的专属装备可以增加冰女30点智力、1000点生命值、40点魔抗。



在游戏开发过程中，每个职业都有自己的专属武器，在此我们将重点刻画一把法师职业的武器——赤鹰法杖，并逐步分析法杖的基本形体结构、着色流程及绘制技法。首先来看一下赤鹰法杖原画的完成效果，赤鹰法杖的色彩效果如图2-28所示。同时给法杖赋予背景的效果。赤鹰法杖的环境效果如图2-29所示。



图2-28 赤鹰法杖的色彩效果



图2-29 赤鹰法杖的环境效果

2.3.1

(1) 启动Photoshop CS6，选择“文件”|“新建”命令。在弹出的“新建”对话框中设置名称为“赤鹰法杖”，将“宽度”设为1500像素，“高度”设为3000像素，“分辨率”设为300像素/英寸，“颜色模式”设置为RGB颜色。法杖参数基础设置如图2-30所示。同时新建一个图层，命名为“线稿设计”。图层基础设置如图2-31所示。



图2-30 法杖参数基础设置

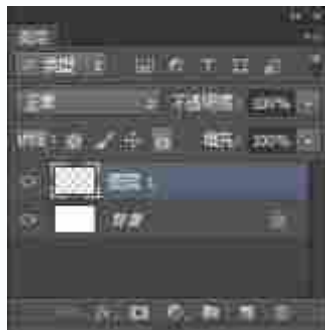


图2-31 图层基础设置

（2）激活笔刷工具 ，设置硬笔刷及笔刷大小，运用PS的硬笔刷工具在线稿图层上开始绘制赤鹰法杖的大体定位，根据文案需求说明，按照前面的绘制流程，绘制出法杖上、中、下三个部分的初步造型定位。法杖的基础造型如图2-32所示。

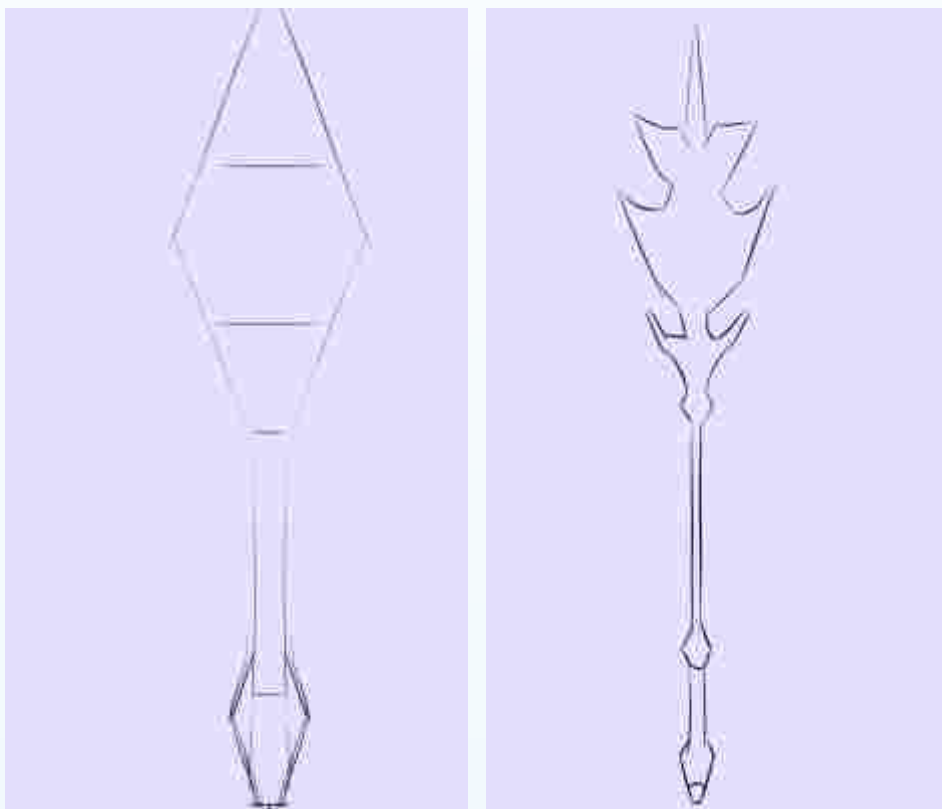


图2-32 法杖的基础造型

（3）接着按照武器分段设计的思路，分别对杖头、杖身、杖尾进行形体结构的进一步深入和设计细化，重点是对杖头的设计，法杖的大体结构如图2-33所示。杖身绘制的过程不必过于谨慎，但形体要准确。根据法杖的造型设计特点，再一次对已经绘制的线稿造型进行细节的刻画。法杖细节刻画设计如图2-34所示。

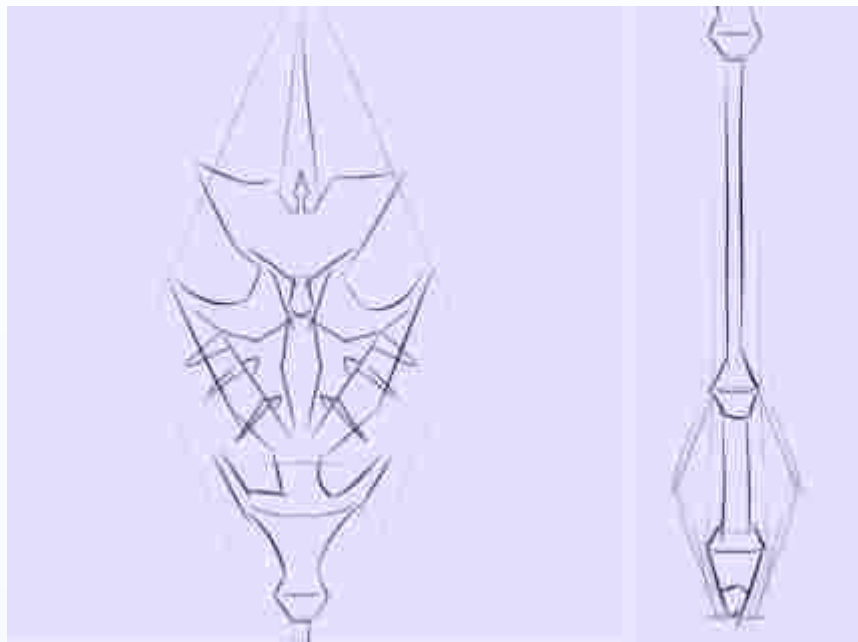
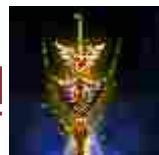


图2-33 法杖的大体结构



图2-34 法杖细节刻画设计

(4) 对于确定下来的法杖结构造型，继续深入主体部位进行刻画，可以用深色进行绘制，这时可以结合橡皮擦工具和画笔工具，边绘制边擦除修改，这样便可以快速地表现出法杖形体的美感。法杖主体细节刻画效果如图2-35所示。



图2-35 法杖主体细节刻画效果

（5）对法杖头部进行线稿细节的刻画，主要根据色彩材质属性进行结构线的深入调整。精心刻画法杖头部结构如图2-36所示。



图2-36 精心刻画法杖头部结构

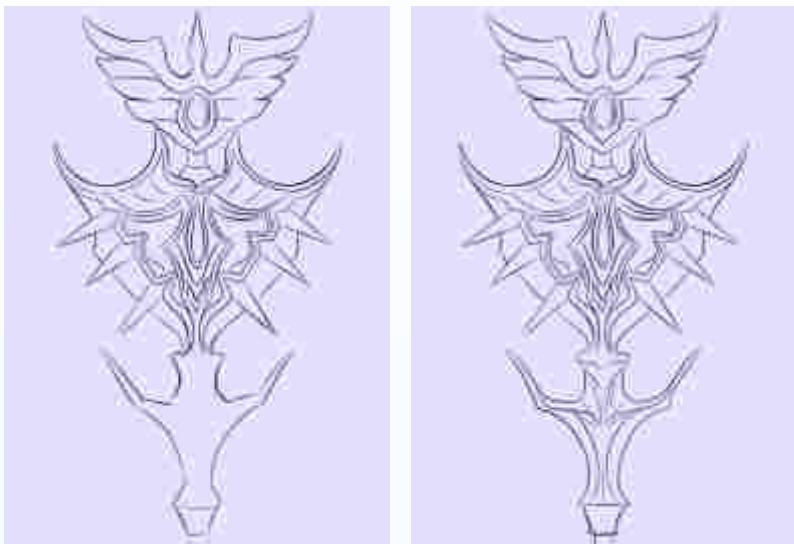


图2-36 精心刻画法杖头部结构（续）

（6）在完成法杖主体的结构造型之后，继续完善法杖抓手及托手部分的细节造型，注意在刻画的时候要尽量简洁，符合法系职业实施动作的特点，法杖手柄造型细化如图2-37所示。结合前面设计好的法杖的整体造型，运用硬笔刷进行结构线的清理，使赤鹰法杖看起来更完善精确，线条更流畅。最终完成的赤鹰法杖造型如图2-38所示。

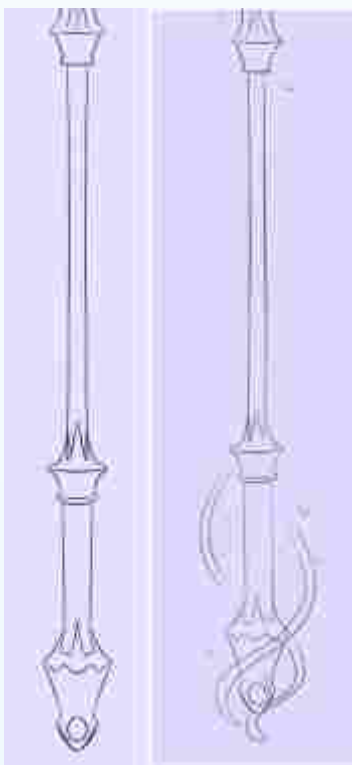


图2-37 法杖手柄造型细化



图2-38 最终完成的赤鹰法杖造型