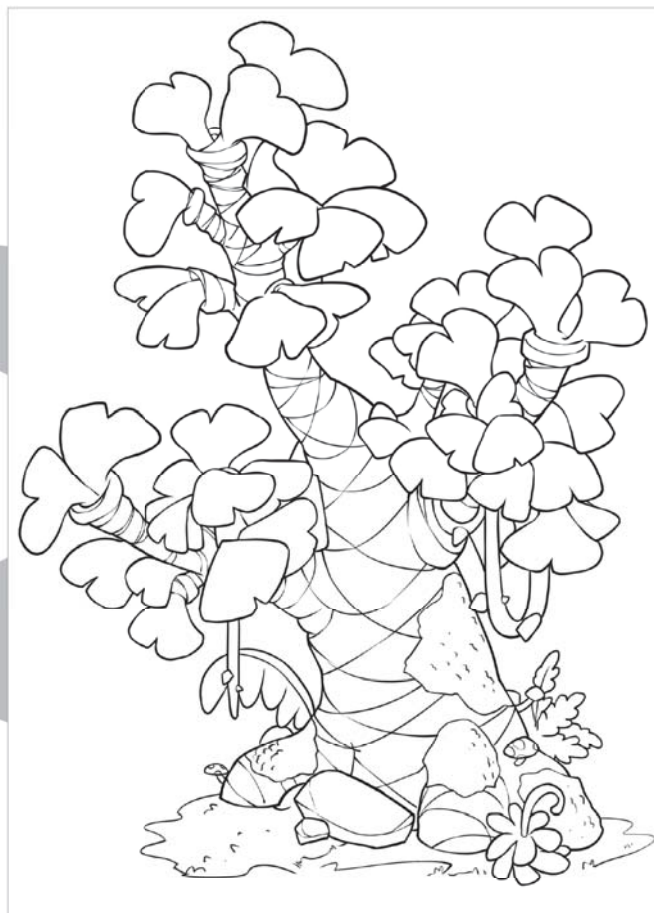


场景
综合元素
绘制技法



第3章 | 自然植物元素绘制

自然场景在场景绘制中具有重要的地位，是配合人物和剧情发展的重要场所之一，相对于有动态表现的人物，自然景物虽为静态，但是繁简穿插的美感不比动态的美低，动与静之间的相互结合加强了场景的氛围契合度，更能增强观众对人物剧情的代入感。

本节通过不同自然植物线稿的绘制，根据从简单到复杂、由主到次的绘制进程，帮助我们逐步掌握游戏原画中场景细节的刻画技法。注意，在游戏配件设计中对指定物件的造型都是在原基础的特点上进行夸张、放大的改造过程，或者直接进行多样的拼接，形成一个完全新的作品。

3.1 盆栽

• • • • •

盆栽是指栽在盆里的，有生命的植物总称。注意，盆栽必须是活体植物。盆栽是由中国传统的园林艺术变化而来，常用来点缀室内，添加生机，是室内装饰必不可少的绿植。

3.1.1 曼陀罗子

曼陀罗子，中药名，是曼陀罗花结的果实或种子。果实呈球形，外壳表面有棘刺，全株近无毛，茎直立，圆柱形，基部木质化，上部呈叉状分枝，绿色，表面有不规则皱纹，叶片呈宽卵形、长卵形或心脏形，先端渐尖或锐尖，基部不对称，边缘具不规则短齿或全缘而波状，两面无毛或被疏短毛，叶背面脉隆起。注意，曼陀罗全株有毒，以种子最毒，但是可以从中适度提取，可做麻醉药。

01 调整笔刷大小，选用勾线笔，在画布上用直线对即将绘制的物件做基本面积范围定位，初步确定植物大致的外形，如图3-1所示。

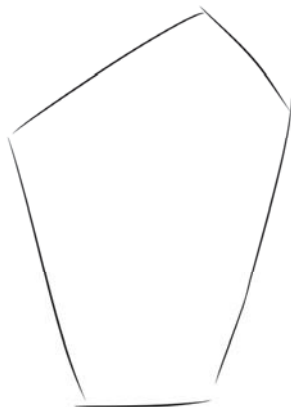


图3-1

02 调整笔刷的软硬程度，对植物以及花盆的造型轮廓进行初步设定，明确各个部位的分配位置以及前后的结构比例大小，将主体造型的结构进行区分，如图 3-2 所示。

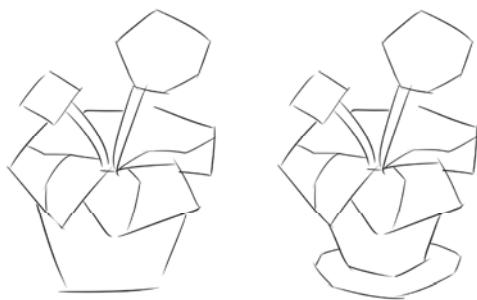


图3-2

03 进一步把植物的造型进行深入细化，结合文案有关描述，用曲线绘制植物的外部造型，确定植物经络结构的走向，绘制好植物的弯曲程度以及叶子前后空间朝向的透视关系对比，如图 3-3 所示。

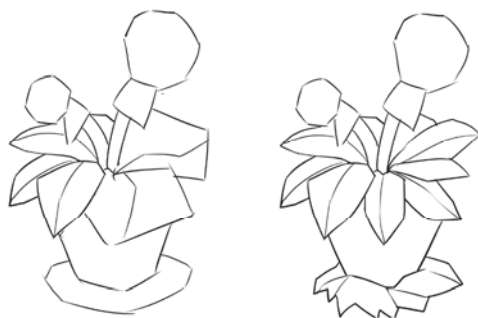


图3-3

04 观察初稿造型中对其造型结构的设定，按照从下到上的顺序一步一步深入刻画细节，张开的底叶做花盆的底托、花盆上添加简单的波浪条纹，然后结合文案对叶子的描述一片一片地绘制，并进行叠加，注意前后空间层次感的调整，效果如图 3-4 所示。

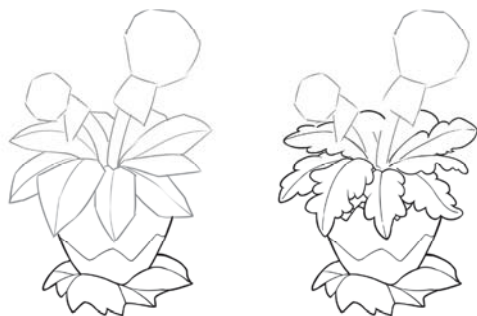


图3-4

05 最后对曼陀罗子主体进行简单描绘，整体呈圆球状，分布少量尖角，注意线条之间的衔接关系以及体积变化，如图 3-5 所示。



图3-5

3.1.2 喇叭花

喇叭花花色艳丽，适应性强，容易栽培，在我国南北都有种植，是城乡庭院最常见的观赏植物之一，常用于阳台、窗台、棚架、篱笆绿化。喇叭花为一年生缠绕草本，茎上被倒向的短柔毛及杂有倒向或开展的长硬毛。喇叭花的叶呈卵形或近圆形，裂片长圆形或卵圆形、渐尖或骤尖，侧裂片较短、三角形，裂口锐或圆，叶面或疏或密被微硬的柔毛。这

里我们对喇叭花做稍许改造，花口整体向内收缩，呈一个椭圆罐装，更加符合可爱、Q 萌的绘制画风。

01 挑选勾线笔，调整硬度，用长直线条对植物的大致造型进行简单的定位，确定空间面积范围，为后续细节的刻画设定好辅助线，如图 3-6 所示。

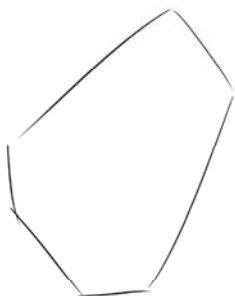


图3-6

03 在设定的草图上进一步对植物的造型进行深入细化，添加线条绘制植物的外部造型，确定枝叶之间前后穿插和疏密关系、花朵主体位置的分配，这对后续喇叭花盆栽的线稿细节描绘有着非常关键的作用，如图 3-8 所示。

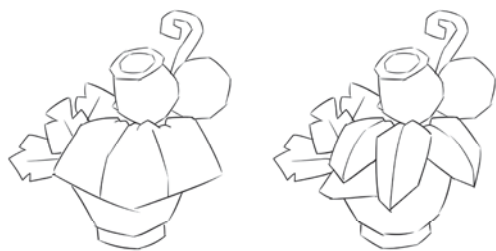


图3-8

05 结合喇叭花结构造型的特点，进一步对喇叭花的叶子及花瓶的结构进行细节绘制，要注意结构线的虚实及穿插变化，如图 3-10 所示。

02 在上一步骤的面积范围定位后，用短线条在内部进行塑形添加，将植物的大致轮廓绘制出来，确定各个部位的结构位置，将清后期绘制初稿时的思路，如图 3-7 所示。

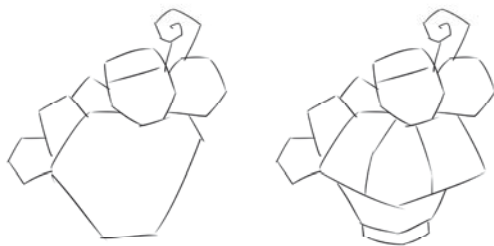


图3-7

04 从下到上的顺序，在初稿造型结构设计上层层地添绘花盆、枝叶外形结构以及花朵主体，注意叶片外形轮廓的设定，绘制出叶片上经脉的走向，给喇叭花和花盆绘制一致圆形花纹、来达到画面协调、统一，如图 3-9 所示。



图3-9



图3-10



3.1.3 食人花

食人花并不食人,因为花的开口直径很大,又加上花体本身会散发出一种腐烂的尸臭味,所以让人以为它会吃人,才会有食人花这个名字,植物主要生长在美洲亚马逊河的原始森林和沼泽地带,叶片较大、扁平,自然摊叠在地,叶片边缘起伏不大,转折柔软。

场景
综合元素
绘制技法

01 结合植物造型,在此基础上加上花盆的位置定位,先对整体结构的面积范围进行一个简单的定位,用长线条大致勾勒出一个多边形,如图 3-11 所示。

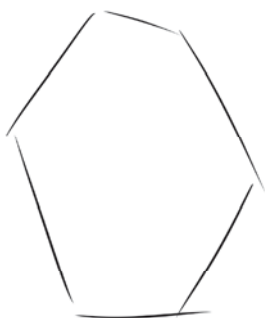


图3-11

02 在植物面积范围设定的外形轮廓基础上,调整笔刷大小以及软硬数值,将植物的草图更进一步深入细化,将植物花盆、叶子和花的位置进行体块划分,将主体造型的结构进行区分,如图 3-12 所示。

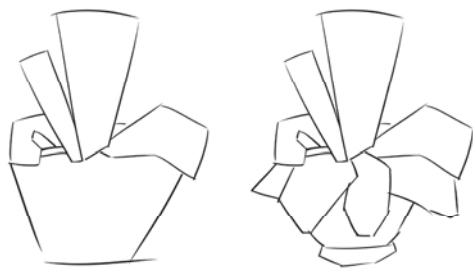


图3-12

03 进一步把植物的造型进行细化,对其内部添加线条把植物的外部造型进行细化,确定枝叶之间的层次、疏密关系,确定好植物的弯曲程度以及叶子的朝向,如图 3-13 所示。

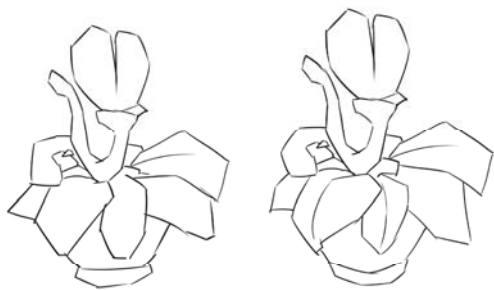


图3-13

04 用同样的绘制顺序按照从下到上的绘制流程逐步逐层添置,注意软硬笔刷的结合运用、在结构设计上的明确区分,线条之间的方圆、曲直和转折作用都会对其整体有一定的影响,把握前后空间层次关系的对比,用 Q 版的绘制画风遮盖掉名称的慑人感,如图 3-14 所示。



图3-14

3.1.4 孩儿莲

孩儿莲学名红茴香，又名红毒茴，木兰科八角属灌木或乔木，树皮灰褐色至灰白色，芽近卵形，叶互生或2~5片簇生、倒卵状椭圆形，花粉红至深红、暗红色。因花朵小巧玲珑，形状似莲花，开放时万绿丛中“红莲”恰似倒挂的盏盏灯笼，又因颜色红嫩如小孩脸，故被文人雅士称为“孩儿莲”。可栽培作观赏和经济树种，叶、果不能食用。

01 调整笔刷，选用硬度值较高的勾线笔，用长线条对植物的大致造型进行勾画，设定一个整体面积范围，为后续的细化确定空间位置的划分奠定基础，如图3-15所示。

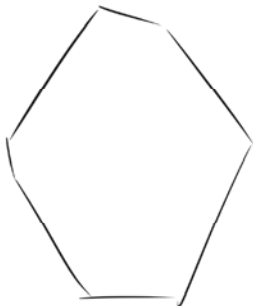


图3-15

02 确定面积范围后，对局部位置范围进行合理分配，在上一步骤轮廓绘制的基础上，将植物的草图更进一步细化，确定花径走向和花朵主体位置，简单概括即可，如图3-16所示。

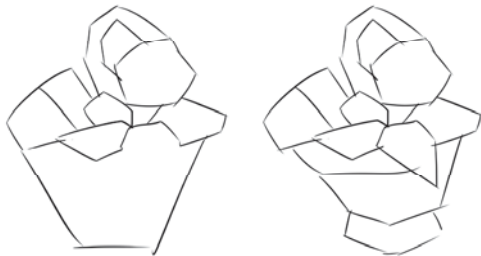


图3-16

03 进一步把植物和花盆的结构造型进行深入细化，花盆底较厚，形似一个南瓜，有一片“扶”着垂下来的叶片，花径也似承受不住花朵的重量有一定的弯曲，注意对前后的空间虚实关系的设定，如图3-17所示。

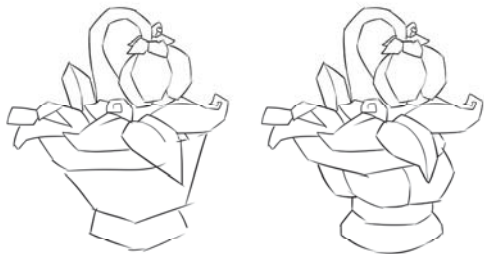


图3-17

04 从下到上的绘制顺序对其逐步添加细节线稿，注意花盆饱满度在边缘线弧度上的把握，添加尖角加以装饰，花叶呈不同朝向从内往外平铺开来，用细线条添加少许经脉走向，最后用曲线完善对花径和花朵主体的绘制，再擦除多余的线条，保持画面整洁，如图3-18所示。



图3-18

05 结合孩儿莲结构造型的特点,进一步对孩儿莲的叶子及花瓶的结构进行细节绘制,注意结构线的虚实及穿插变化,如图 3-19 所示。



图3-19

3.2 小植被景观

• • • • •

植物景观是指天然或人工栽植的由乔、灌、草和古树名木等植物组成的不同林相、季相、绚丽多姿的不同植物群落景色,通过人们的感观传到大脑皮层,产生一种实在的美的感受和联想。植物景观具有很强的地域性。我国幅员辽阔,分布着众多的气候类型,不同气候类型的地区又有着各具特色的植物景观。

3.2.1 荆棘草

荆棘草是一种植物,它原来是指两种植物:荆和棘。棘与荆常在野外混生,因此就产生了“荆棘”。荆:荆条,无刺;棘,酸枣、有刺。两者常丛生在一起,也泛指丛生于山野间的带刺小灌木,常生于山地阳坡上,形成灌丛。

01 先对荆棘草的整体生长范围进行一个面积定位,为后续草图的造型设定确定一个空间范围,用简单的长直线轻松勾画,如图 3-20 所示。

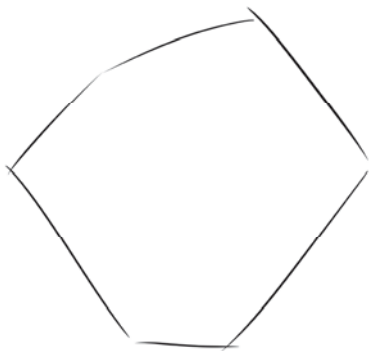


图3-20

02 在确立好的空间范围内勾画荆棘草主体外形轮廓,分成前后两枝组合,确定前后空间对比关系以及体积比例大小,注意线条之间的转折、概括,如图 3-21 所示。

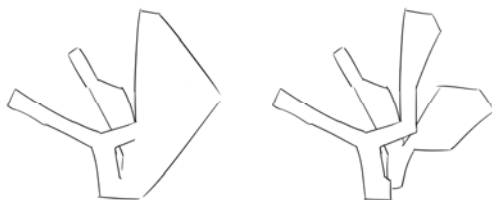


图3-21

03 继续深入对荆棘草的结构造型设计，多添加枝条之间的穿插、遮挡以及结构走向的多样性，给予一个完整的外观形态，为后续线稿细化中对荆棘枝条的走向有一定的辅助定位效果，如图 3-22 所示。

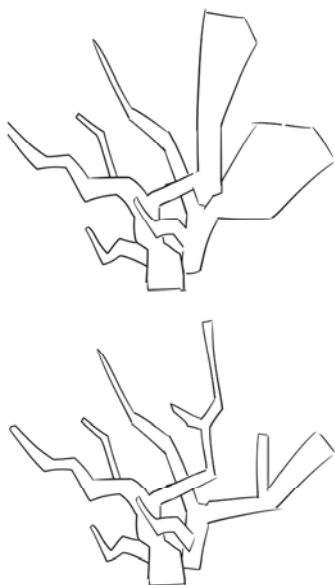


图 3-22

04 根据对荆棘草的初稿结构设计分析，将两株荆棘草拆分开来绘制，降低绘制难度，运用硬笔刷结合质感的特点，把握边缘线的软、硬转折变化，整体的动态走向要结合枝干的生长规律，如图 3-23 所示。



图 3-23

05 再用同样的绘制技法完善后面一株荆棘草的主体细节，注意处理好前后穿插、层次关系。最后完善周边环境和荆棘枝干上尖刺的绘制，体现植物特性，如图 3-24 所示。



图 3-24



3.2.2 藤蔓

藤蔓是藤本植物，根生于土壤的一种易弯或柔软的本或草本的攀缘植物。它茎细长、不能直立，具有凭借自身的作用或特殊结构攀附他物向上伸展的攀援习性；没有他物可攀附时，则匍匐或垂吊生长。在我国南方温暖湿润地区量大，而且种类丰富；北方较少，多为落叶植物。

场景
综合元素
绘制技法

01 先用简单的线条绘制出一个多边形植物的绘制范围，用简洁的线条直接绘制，无须考虑太多，主要是为后面的草图设定划分空间范围，如图 3-25 所示。

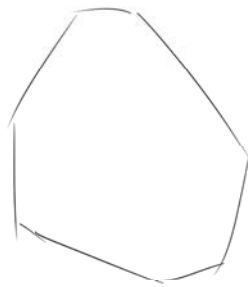


图3-25

02 进一步确认藤蔓的动态走向结构，呈一定弧度环绕在一起，注意体块上的疏密分配，由两根藤蔓确定整体的结构框架，周边叠加大小比例不等的藤蔓丰满画面，如图 3-26 所示。

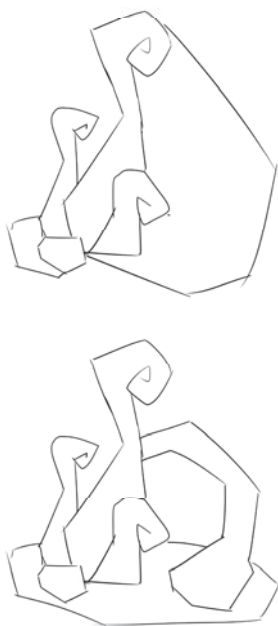


图3-26

03 结合上一步草图中各个部位的结构框架设定，进行多方位的线条添加，巩固整体的结构造型，完善周边环境的搭配，协调前后各个部分的比例大小，为后续线稿的深入刻画奠定良好基础，如图 3-27 所示。

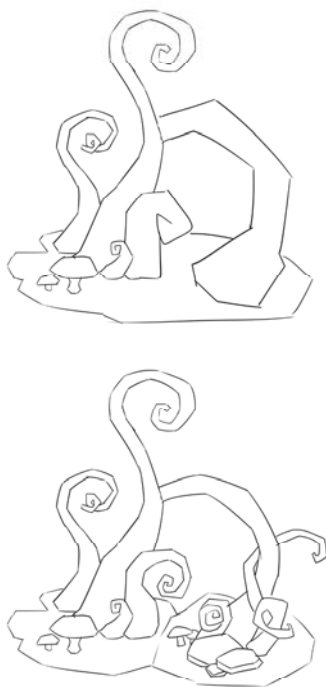


图3-27

04 在之前的基础绘制上开始线稿细节设计，调整笔刷大小，选用较粗的软笔刷先对几条藤蔓主体的外形轮廓进行勾勒，注意线条之间的曲直以及穿插关系的处理，要体现出藤蔓的柔软、缠绕之间的力度，然后内部添加短小的细线或者黑点进行质感表现，可以适度添加一些尖刺。最后完善周边环境，使画面更有代入感，如图3-28所示。



图3-28

2.2.3 毒蘑菇

毒蘑菇又称毒蕈，是指大型真菌的子实体食用后对人或畜禽产生中毒反应的物种。下面这个案例参考的外形是伞形毒菌，是一种可以作用于神经的剧毒真菌。子实体较大，菌盖宽，边缘有明显的短条棱，表面鲜红色或橘红色，并有白色或稍带黄色的颗粒状鳞片；菌褶纯白色、密、离生、不等长；菌肉白色，靠近盖表皮处红色；菌柄较长、直立、纯白，表面常有细小鳞片，基部膨大呈球形，并有数圈白色絮状颗粒组成的菌托，菌柄上部具有白色腊质菌环。毒蘑菇夏秋季在林中地上成群生长。

01 首先对蘑菇的前后面积比例关系进行基础定位，为后面草图的设定确定位置关系，用简单的四边形或者多边形进行组合拼接，如图3-29所示。

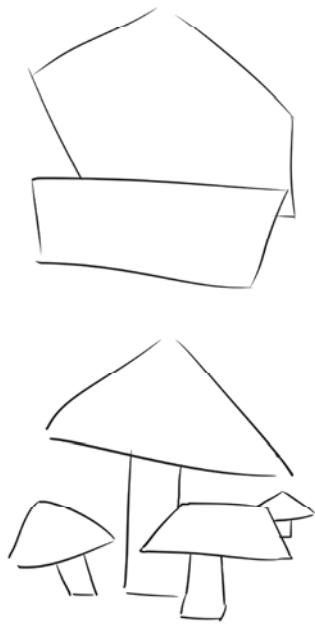


图3-29

02 在之前确定的面积比例关系下，进一步对前后、高低交错的各个部分进行局部形体定位，上半部分呈三角形、下半部分为长方形，注意对前后位置的遮挡关系处理，将主体造型的结构进行区分，如图 3-30 所示。



图 3-30

03 对蘑菇整体造型体积、外轮廓进行区分，分为两个部分：中间大蘑菇为整个画面中心主体，周边小蘑菇加以点缀，丰满画面。用简单的线条在原型图片的参考下勾勒出菌杆结构弧度走向、伞顶面积划分，边缘可添加三角缺口，打破画面完整性，如图 3-31 所示。



图 3-31

04 沿着初稿结构辅助线将前后几个蘑菇的外形轮廓进行勾勒。注意边缘起伏要体现蘑菇的柔软，添加菌杆的基本走向结构，根据文案描述的参考对象，对其添加花纹，在线稿上体现有毒蘑菇漂亮的外表。注意各个蘑菇之间的繁简变化，如图 3-32 所示。

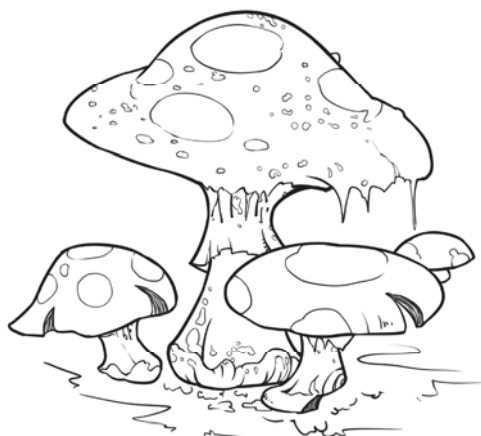


图 3-32

3.3 树木

• • • • •

在场景绘制中不要忽略了树木的作用,它是场景中不可缺少的元素之一,不仅能够装点、丰富画面内容,更能够掩饰建筑与空间表现上的不足,以及弥补造型上的单调呆板,为画面增添活力,可以进一步辅助并确定空间的远近。

3.3.1 千头椿

千头椿是落叶乔木,树冠呈圆球形,分枝较多,可作庭荫树或行道树。树皮平滑而有直纹;嫩枝有髓,幼时被黄色或黄褐色柔毛,后脱落。叶为奇数羽状复叶。小叶对生或近对生,纸质、卵状披针形,先端长渐尖,基部偏斜、截形或稍圆。

01 对植物的外形进行面积定位,用直线大致勾画出植物的上下层次面积比例,呈现一个宽大的多边形和一个长四边形,上宽下窄,为之后的细化进行铺垫,如图3-33所示。

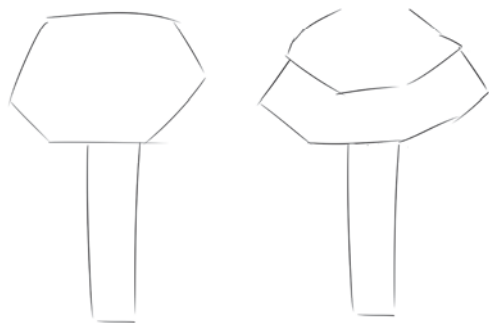


图3-33

02 进一步完善树木的草图,设定的是两棵缠绕生长成一棵巨树,用短线条将树干的前后环绕结构、层次进行初步划分,顶部树叶叠加两层,注意各个部位之间的整体空间透视关系的设定,如图3-34所示。



图3-34

03 在上一步骤草图的基础上,更加详细地对树木上下结构造型进行细化,用简单的线条把植物叶子的走向绘制得更加清晰、树干的结构划分得更加分明,如图3-35所示。



图3-35

04 按照从上到下的顺序进行，先对树木顶部树叶的层次排列、穿插开始进行深入刻画，注意要结合千头椿的文案描述，要在保留基本特征的基础上进行夸张的改造。先绘制树叶内部柔毛的结构，用交错起伏一致的转折线呈圆形堆成，如图 3-36 所示。



图3-36

05 按照之前的设定对树木的枝干进行完善，在原有的初稿辅助线上进行描绘，注意在和树叶之间的衔接部分可以添加柔毛等的穿插，充实空隙，以及树干线条之间的前后穿插、遮挡关系，最后在树干与地面之间添加草堆，如图 3-37 所示。



图3-37

3.3.2 绿宝石喜林芋

绿宝石喜林芋是一种较大型的观叶植物，具有很高的观赏价值，别名绿宝石、长心叶绿蔓绒，为天南星科喜林芋属，多年生常绿蔓生植物，茎粗壮，茎节处气生根很发达。其叶形奇特多变，叶革质、长心形、末端突尖，基部深心形、深绿色、全缘、有光泽。接下来这个案例是在此基础上进行了夸张的局部改造的作品。

01 将树木的大致外形进行初步定位，将树木划分为上下两部分：树叶整体和树干。根据树木的现实造型参考，树木上半部分呈现一个多边形锥形、树干裸露部分较少，如图 3-38 所示。

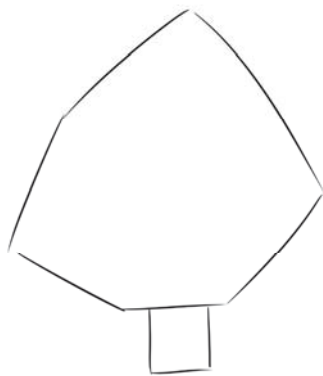


图3-38

02 用简洁的线条对树木的造型进行进一步的细化，完善草图设定。把叶子的结构走向、左右层次面积范围用线条进行简单的划分，为之后初稿造型结构的详细绘制奠定基础，如图 3-39 所示。

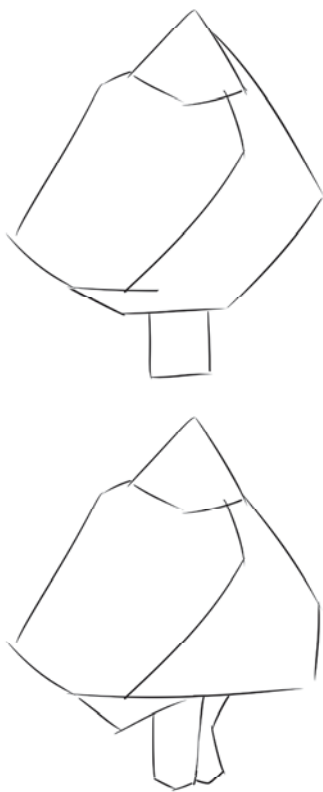


图3-39

03 用简洁、流畅的线条对树木结构造型进行初稿细化，交代好树木叶子的面积大小、转折以及叶子之间的前后空间关系，注意对整体造型的空间透视关系的设定，如图 3-40 所示。



图3-40

04 对顶部进行细叶堆的定型，叠加交错，向下延伸扩大叶片面积，整体外形呈心形，内部呈螺旋花纹，与细叶堆形成繁简对比，注意线与线之间的连接关系要遵循设定的透视角度，如图 3-41 所示。

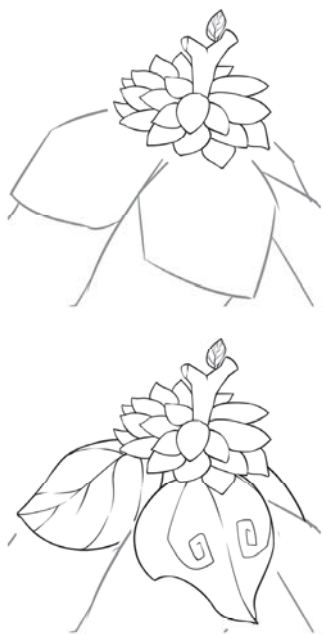


图3-41

06 先选取软硬笔刷相结合，将左侧的大树叶整体的外轮廓进行绘制和细节刻画，确定画风绘制特点，然后继续添绘右侧大树叶的细节，注意左右透视关系的对比和叶尾的弯曲转折变化，多添加树叶内部装饰性结构花纹，如图 3-43 所示。

05 继续对下方的树叶进行完善线稿的细节绘制，将画布中心向下转移，初稿中这块树叶分为左右两侧，有一片大树叶置于顶层，向下内部叠加同类型的小树叶，使其具有一定的厚度，如图 3-42 所示。



图3-42



图3-43

07 接着对树干进行线稿细化，由于树干所占面积比例较小，用简单的线条将树干的外形轮廓和走向勾勒出来即可，无须太多的内部细节，可大面积留白，让整体画面从上到下有一个过渡，突出树叶部分的视觉中心，如图 3-44 所示。



图3-44

08 树木的主体线稿基本绘制完毕，结合透视变化进行调整，注意线条之间的衔接关系、外轮廓线的加粗，拉开前后空间层次关系，让画面更加协调、统一，如图 3-45 所示。



图3-45

3.3.3 银杏

银杏为落叶大乔木，胸径可达 4 米，幼树树皮近平滑，浅灰色，大树之皮为灰褐色，不规则纵裂，粗糙；有长枝与生长缓慢的距状短枝。幼年及壮年树冠呈圆锥形，老则呈卵形；枝近轮生、斜上伸展。叶互生，在长枝上辐射状散生，有细长的叶柄、扇形，两面淡绿色，无毛，在长枝上散生、在短枝上簇生。

01 因为即将绘制的银杏树叶比较茂盛、枝干较多，所以在起草稿的时候，要注意对整体结构的范围设定，用不规则多边形进行描绘，如图 3-46 所示。

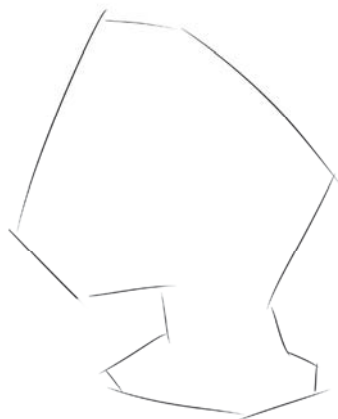


图3-46

02 在上一步骤面积轮廓的定位下，进一步在内部添加线条，对树木的枝干结构走向和树叶范围进行区分，确定一个基本的框架，为方便后续对局部初稿深入设定奠定基础，如图 3-47 所示。

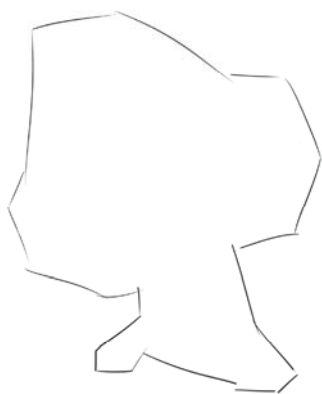


图3-47

03 对树木的造型初稿进行设定，按照从上到下的顺序对内部结构进行准确的面积范围设计，分三处枝干为主体，树根部分添加周边环境石块的位置结构，注意整体各部位之间的大小、左右关系对比，如图 3-48 所示。



图3-48

04 对顶部树枝和树叶的造型结构进行细化。降低初稿结构线的不透明度，选用较粗的硬笔刷先对枝干的外轮廓转折开始进行勾勒，调整笔刷大小，一层层地在枝头添绘银杏树叶，注意在透视角度下树叶的面积转折变化以及前后的空间层次关系对比，如图 3-49 所示。



图3-49

05 将画布视角向下转移并缩小至可见中部右侧树枝和树叶的面积范围，用同样的绘制流程对其进行细节勾勒。注意和顶部透视效果的一致、叶片之间质感特点的衔接，相对于顶部树叶之间的穿插这里的要更茂密，如图 3-50 所示。

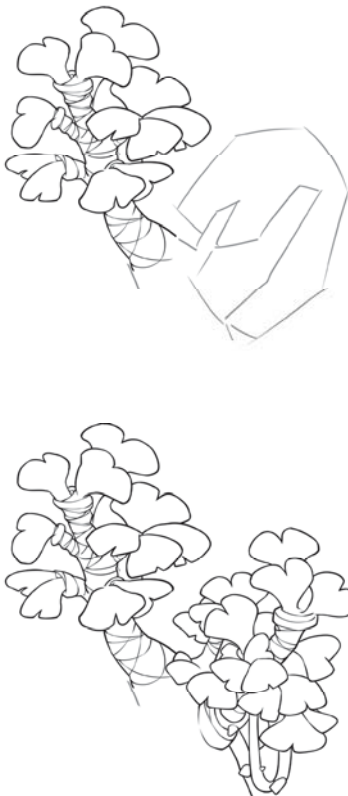


图3-50

06 根据树枝和树叶前后关系进行外形的刻画，对之前绘制的叶子选取局部复制、粘贴和移动位置，反复叠加和调整透视转折，拼合成一组新的树枝、树叶的搭配，如图 3-51 所示。



图3-51

07 最后对树木下半部分树根和周边环境的细节进行绘制，对内部用细线条勾勒交叉的树纹，边缘可覆盖小面积的青苔，充实整体组合成分，对地面衔接部分的周边环境加以少许碎石、花草等植被，如图 3-52 所示。



图3-52

08 对银杏树整体，根据上、中、下结构定位进行细微的调整，添置树叶的数量，对内外结构线的虚实处理进行线条深浅变化，注意线条之间衔接处的处理，如图 3-53 所示。



图3-53

3.3.4 芭蕉

芭蕉，叶子大而宽，叶片呈长圆形，先端钝，基部呈圆形或不对称，叶面鲜绿色、有光泽，叶柄粗壮，性喜温暖，耐寒力弱，茎分生能力强，耐半荫，适应性较强，生长较快。山高林密，土地肥沃的地方十分适合种植芭蕉，也是城市边郊最喜爱种植的一类树木植物。

01 选用勾线笔大胆地画直线，对芭蕉树轮廓面积范围进行定位，为一个宽大的不规则多边形和四边形拼组而成，确定一个基本的上下区域范围的划分，如图 3-54 所示。

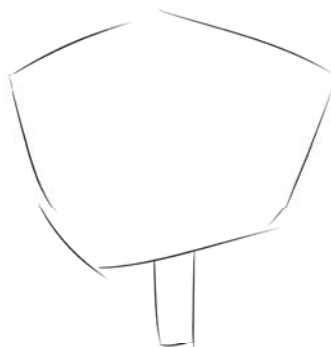


图3-54

02 用简洁的线条对芭蕉树的叶片分布范围进行前后区分，确定画面重心，绘制的时候要清楚自己想要表现的效果，有利于后面初稿设定，轻松简单绘制即可，如图 3-55 所示。

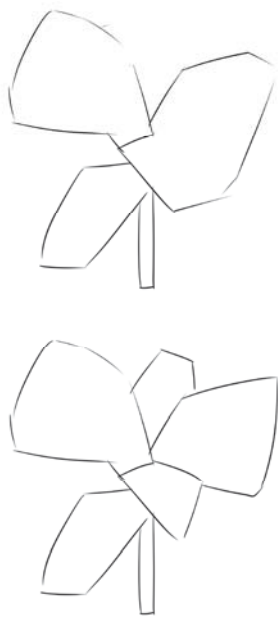


图3-55

03 处理好芭蕉树叶的前后层次、遮挡以及疏密关系，并结合实物照片，对其设定的外形轮廓进行简单的勾勒，注意对叶片的弯曲程度和透视角度的设定，如图 3-56 所示。



图3-56

04 按照从前到后、从下到上的顺序进行绘制。先用勾线笔将树叶和树干的外形轮廓逐层绘制，注意调节叶片之间的前后穿插，以及叶片的透视转折变化和边缘开口的位置处理，都是为在整体上打破画面的单调性，如图 3-7 所示。



图3-57

05 最后用细线条对叶片内部纹理进行叠加、排列，进一步对线条的虚实变化以及线条与线条之间的衔接处进行处理。芭蕉树线稿的效果如图 3-58 所示。



图3-58

3.3.5 枯树

枯树是干枯的树木：树体水分流失量大，并非死亡，如遇雨水滋润，又重新散发生机、发芽生根，所以枯木大多是指将枯死或已枯未朽的树木，包括枝、干、根及其附生物等部分。这类树木在深山老林的游戏场景中是很常见的。

01 先用长直线条对枯树的外部造型进行勾画，树干呈弯曲状，简单地勾画出主体树干的大概框架结构即可，如图 3-59 所示。



图3-59

02 在上一步骤的基础上，勾画出干枯枝条的走向结构和前后空间穿插面积分配，要对枝条之间的结构更加明确，为后续的初稿绘制奠定基础，如图 3-60 所示。

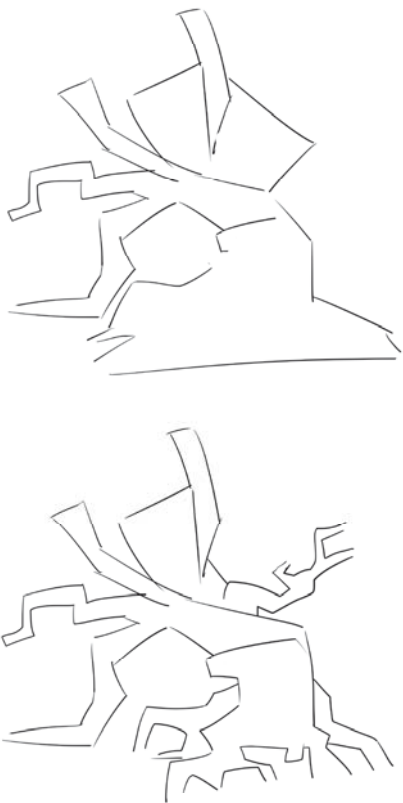


图3-60

03 确定枯树的初稿结构造型，进一步添加内部线条的穿插和结构线的分配，让枯枝之间的整体交错框架有一定的空间透视关系，注意枝条之间转折变化的处理，如图 3-61 所示。



图3-61

04 观察初稿造型设计，然后对初稿辅助线降低不透明度，对枯树进行体块划分和局部的深入刻画，按照从上到下的顺序进行，注意枯树结构线的虚实变化及穿插变化，如图 3-62 所示。



图3-62

05 处理干枯下边缘线的多处转折衔接关系，根据结构辅助线对内部结构经脉的走向进行定位。完成枯树主体线稿绘制，注意枯树结构线的虚实关系及穿插变化，如图 3-63 所示。



图3-63

06 最后添加枯树周边环境的简单绘制，主要烘托环境氛围，体现枯树的形成环境，结合树干和木纹的绘制特点，处理好线条的虚实、轻重、方圆等节奏变化，注意上下透视角度的合理分配，如图 3-64 所示。

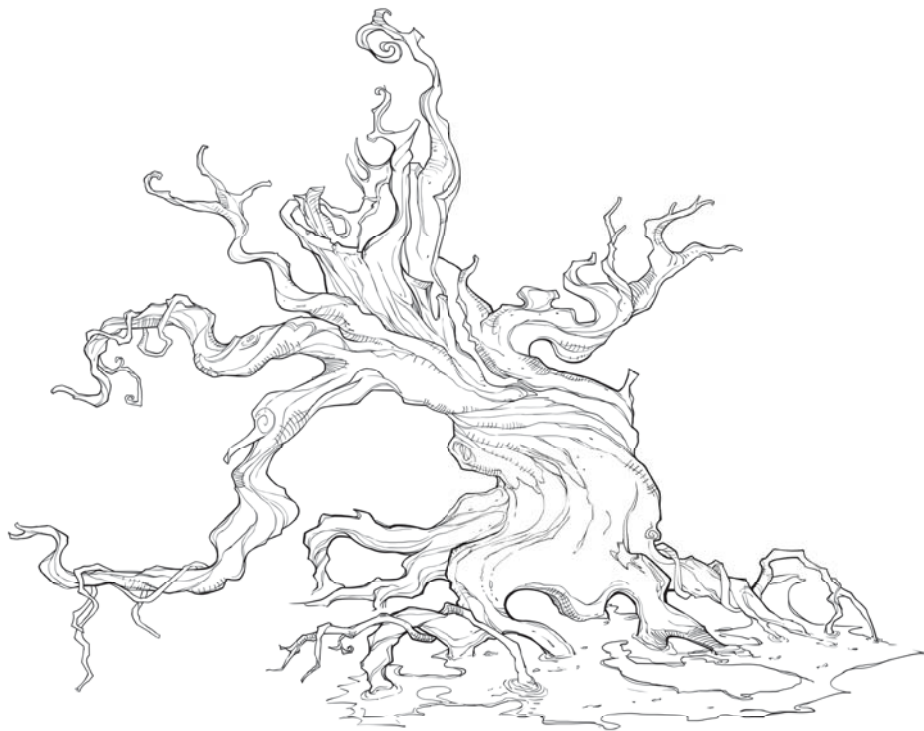


图3-64

3.3.6 桃花树

桃花树：蔷薇科、桃属植物。落叶小乔木；叶为窄椭圆形至披针形，先端呈长而细的尖端，边缘有细齿，暗绿色有光泽；树皮暗灰色，随年龄增长出现裂缝；花单生，从淡粉红色至深粉红色或红色，有时为白色，有短柄，早春开花；花可以观赏，果实多汁，可以生食或制桃脯、罐头等。

01 结合桃花树文案的设定对其大致形态有一个了解，在画布上用简单的线条描绘出树木整体生长的范围，初步确定一个大概的面积轮廓框架，如图 3-65 所示。

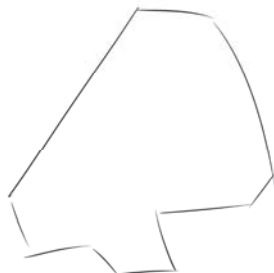


图3-65

02 用简洁的线条对植物的树枝走向以及面积大小进行概括的绘制，划分局部花朵生长范围，将枝干和花朵之间的结构进行区分，便于后期的初稿细节结构设定，如图 3-66 所示。

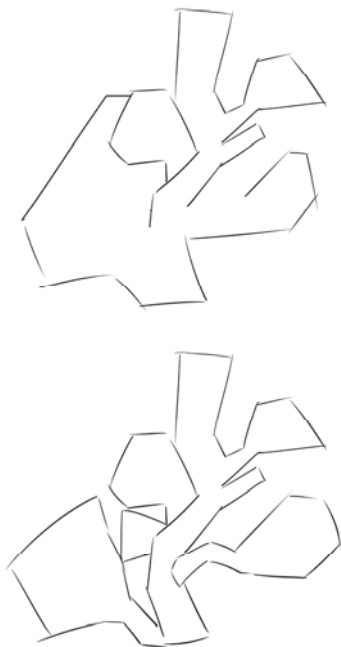


图3-66

03 进一步把桃花树的造型以及内部结构的细节进行完善，绘制的时候要注意对枝干生长方向的把握，同时对边缘分支之间的穿插进行一定的分层设定，并准确地概括出花朵盛开的面积范围，注意把握好各个局部之间的透视关系，如图 3-67 所示。



图3-67

04 进一步把桃花树的造型结构和花朵细节进行完善，按照从上到下的顺序进行，注意对枝干之间生长动态的把握以及疏密关系的分配，如图 3-68 所示。



图3-68

05 然后大范围地添加花朵局部细化，可以先绘制一处，然后进行复制、粘贴和位置的移动，结合空间透视关系进行整体形态的变化，处理好边缘的衔接，注意花朵和枝干之间的层次穿插，如图 3-69 所示。



图3-69

06 在桃花树底部进行衔接草丛边缘的叠加，完成桃花树的线稿绘制，注意线条的轻重、虚实关系，花朵之间的大小比例关系，添加适当的细节，让画面更丰富，如图 3-70 所示。



图3-70

3.4 海洋植物

• • • • •

前面介绍了多种陆地植物，在辽阔而富饶的海洋里，除了生活着形形色色的水生动物之外，还有种类繁多、千姿百态的海洋植物。海洋植物是海洋中利用叶绿素进行光合作用以生产有机物的自养型生物，在部分游戏中的海洋外景的设定中，有所涉及。

3.4.1 珊瑚

珊瑚是一种海生圆筒状腔肠动物，在白色幼虫阶段便自动固定在前辈珊瑚的石灰质遗骨堆上，珊瑚是珊瑚虫分泌出的外壳，珊瑚的化学成分主要为 CaCO_3 ，以微晶方解石集合体形式存在，成分中还有一定数量的有机质，形态多呈树枝状，上面有纵条纹，每个单体珊瑚横断面有同心圆状和放射状条纹。珊瑚不仅形象像树枝，颜色鲜艳美丽，可以做装饰品，并且还有很高的药用价值。

01 在对珊瑚整体形态理解的基础上，先对整体的空间体积进行划分，主要有两种高度的长方体上下拼组在一起，同时为后面的细化确定三维透视关系，如图 3-71 所示。

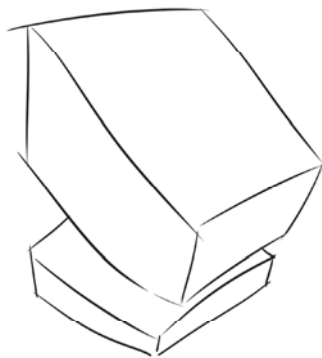


图3-71

02 起稿阶段根据文案的需求描述绘制结构草图，在线稿图层上勾画出珊瑚主体局部区域划分的外形轮廓，对下方两层叠加的石块进行体块和形状设定，注意在透视角度下的遮挡关系处理，如图 3-72 所示。

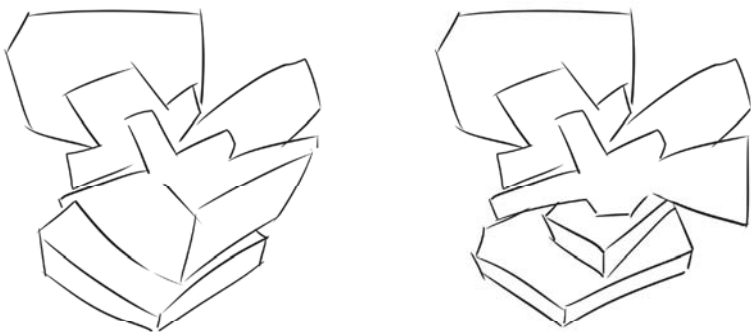


图3-72

03 在原有的基础上，添加短线条对珊瑚的层次穿插进行进一步的结构造型定位，将珊瑚主体结构交代清楚，然后向下精准绘制石块的形体，对后续的绘制思路会更加明晰，局部可添加海螺、海带加以装饰，充实画面缝隙，如图 3-73 所示。



图3-73

04 在绘制完成珊瑚初稿结构的基础上，接下来开始进入细节的造型设计，根据上下的空间层次关系，先对底部石块的叠加开始绘制，用粗线条勾勒外侧轮廓，如图 3-74 所示。



图3-74

05 调整笔刷大小对内部添加细节装饰。开始进行珊瑚主体的细节描绘，从前往后的顺序一层层、相互交错衔接，注意线条转折变化对硬度质感的体现，如图 3-75 所示。



图3-75

06 最后对组合小物件进行细节绘制，然后对整体线稿进行整合，把多余的线条擦除，调整前后的穿插层次关系、处理好线条之间的衔接关系，对整体的疏密、强弱及虚实关系进行调整，如图 3-76 所示。



图3-76

3.4.2 综合珊瑚组合

最后绘制一块综合珊瑚组合的局部场景，加深对物件之间搭配合理性的理解。这是由数块扁平石块、海藻、不同种类珊瑚以及海螺拼组而成的一幅局部综合场景。

01 首先用长直的线条勾画几个四边形对植物的层次面积轮廓，确定初步的前后层次和面积比例大小，方便后续对内部细节的设定，如图 3-77 所示。

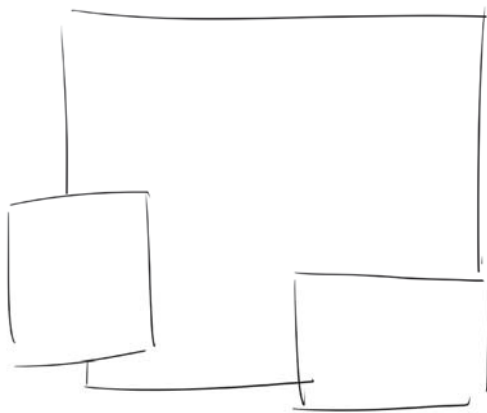


图3-77

02 在场景中，将局部场景中所需的物件确定前后的位置搭配，再结合实物勾勒出其体积空间，用短线条确定大致的造型结构，注意石块对空间透视关系的定位，如图 3-78 所示。

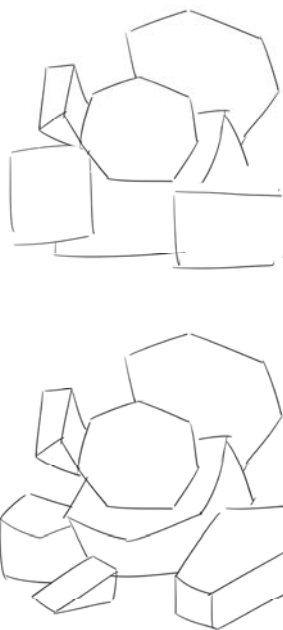


图3-78

03 结合上一步骤的体块组合草图设定，在此基础上添加线条，细化各个部分的外形结构，进行合理的空间体积关系搭配，确定前后的遮挡关系，注意随时考虑局部物件在整体范围内的透视关系对比，如图 3-79 所示。

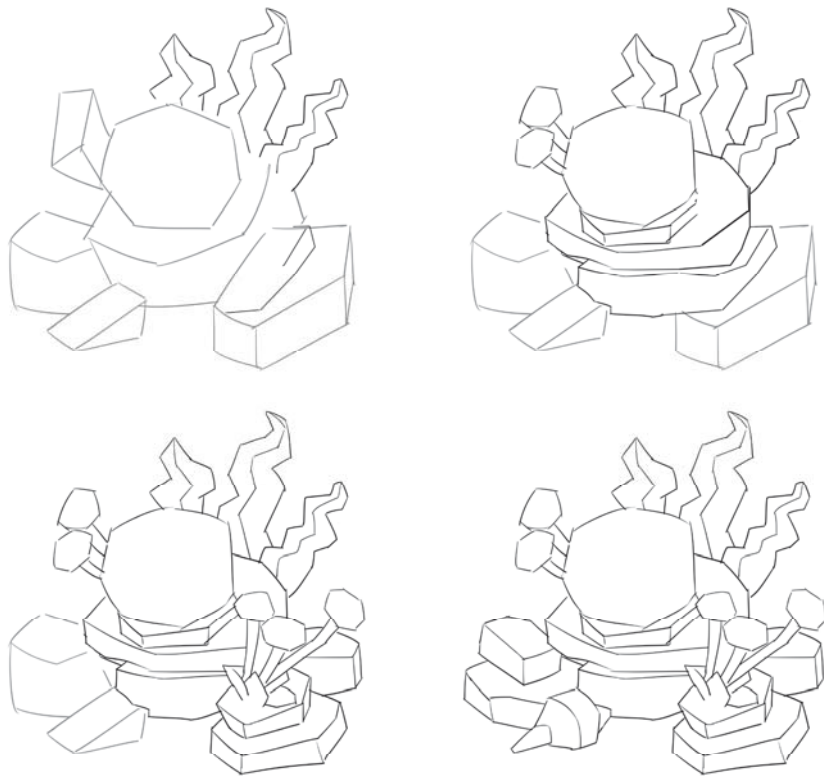


图3-79

04 对右侧前景的石块堆进行线稿的细化。观察初稿中对上下两层石块的位置、体积大小的结构造型设定，降低初稿线条不透明度、进行石块外形轮廓的勾勒。注意线条要硬、直，转折要果断，用细线条慢慢添加转折面线条的细节走向，如图 3-80 所示。

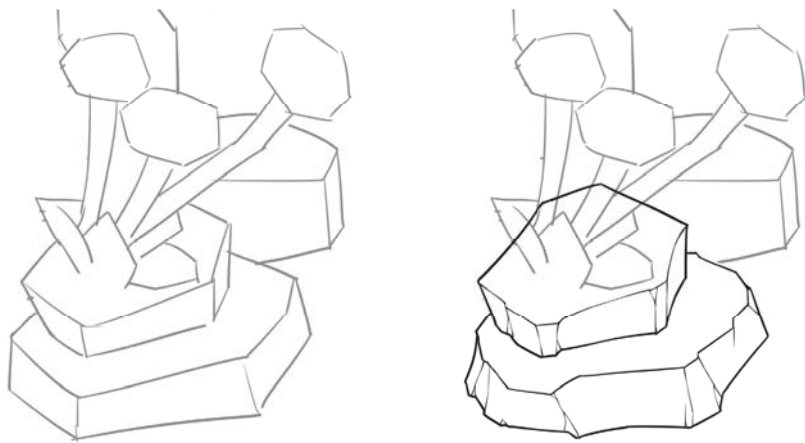


图3-80

05 由局部石块转移到中部整个石块的结构搭配，先对石块的外形轮廓用硬、直的粗线条进行勾勒，再对内部体积结构线的分布用细线条进行绘制，注意各个石块线条之间的线条衔接以及前后虚实关系对比的处理，如图 3-81 所示。

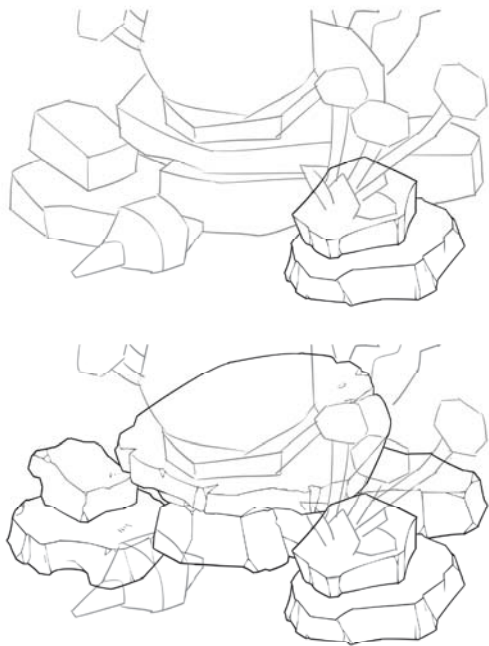


图3-81

06 对整个场景添加珊瑚植被和海螺的线稿搭配。结合初稿中对搭配物件的位置设定，描绘出海螺和蘑菇、珊瑚的外形以及内部结构，注意软体珊瑚和海螺坚硬材质之间在线条上的区分处理，如图 3-82 所示。

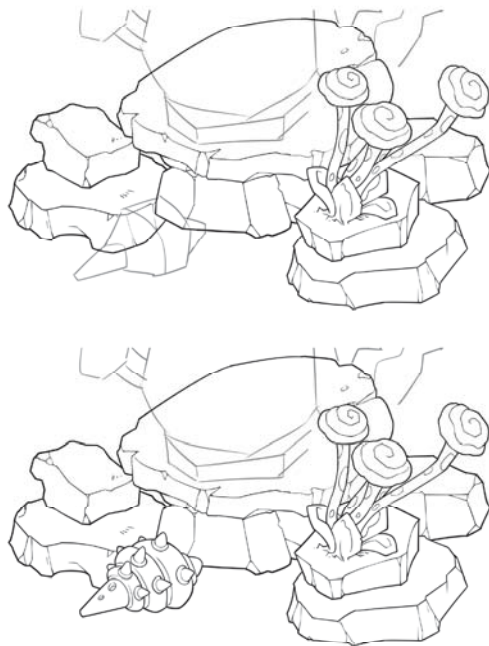


图3-82

07 给中部大石块的软体珊瑚设定范围，结合对实物外形的造型参考进行线稿的勾勒，注意上下、左右珊瑚局部结构在透视关系下的转折变化，特别是开口圆形的弧度角区别，在前后层次的处理上改变线条的深浅变化，如图 3-83 所示。



图3-83

08 按从左至右的顺序开始深入刻画，左侧蘑菇珊瑚可截取前景部分进行复制、粘贴和位置移动，注意对海藻柔软、飘动的形态在线条上的处理，要表现出其灵动性，内部结构线的走向要根据外轮廓线来设定，如图 3-84 所示。



图3-84

09 最后对整体的线稿层次关系细节进行填充、微调，把握各部分之间的虚实关系对比，把前后穿插的多余线条擦除，最后得到完整的综合元素组合效果图，如图 3-85 所示。



图3-85

3.5 本章小结

• • • • •

在本章中，我们介绍了游戏场景室内和室外、陆地和海洋等不同区域中元素的创作技巧和绘制流程，并结合实例分解来熟悉如何绘制游戏场景独立物件的过程。通过对本章内容的学习，应当对下列问题有明确的认识。

- (1) 了解特定的游戏场景中配件元素的绘制过程。
- (2) 重点掌握游戏场景中元素主体建筑及环境配件材质细节线稿刻画。
- (3) 了解游戏场景中元素线稿的构成及应用。

3.6 课后练习

• • • • •

设定一个场景，对其中物件元素进行选取和搭配，并按照本章介绍的元素绘制流程创作一幅简单的场景游戏原画。

