



## 遊戲設計 從經驗學習

2012-06-03 記者 楊雅涵 文

「無論是多麼精采的作品，如果故事性和結構鬆散，作品就僅止於一幅影像。」韓國NEOWIZ背景繪師Siku說道。作為一名遊戲公司的概念藝術家，她一語道盡遊戲設計的核心——「故事」。不同於一般的繪畫，遊戲CG的創作需要更多創新、想像以及合作能力。《電繪魂。世界級遊戲原畫師的創作思維》與《啟動虛擬的場景設計魔力：遊戲夢幻場景再造》兩本書便藉由眾多國際知名概念藝術家之口，將遊戲美術設計的思維與創作過程娓娓道來。

## 團隊合作 風格與商業衝突

《電繪魂。世界級遊戲原畫師的創作思維》是由韓國CG界的知名網站CGLAND訪談十四位頂尖繪師，集結而成的遊戲美術繪製與觀念大作。其中包含《魔獸世界》、《太空戰士》、《龍之谷》等知名遊戲的國際繪畫大家，除了放上繪師們的作品，最有價值的，便是描述了諸位世界級遊戲原畫師的繪畫思維，以及遊戲產業中概念藝術家的創作過程。



由韓國CG（遊戲插圖）界的知名網站CGLAND訪談十四位頂尖繪師，集結而成的遊戲美術繪製與觀念大作。

（圖片來源／博客來網路書店）

遊戲的美術設計者，又稱為概念藝術家，每款精緻的遊戲從背景到角色人物，都是他們一點一滴描繪出來的心血。由於遊戲製作需要團隊共同打造而成，繪畫方向其實是企劃人員縝密的思考後，將文字或語言等需求託付給概念藝術家將它視覺化。因此，概念藝術家與其他傳統畫家最大的不同點，便是需要具備溝通的能力。

「萬事起頭難，雖然我也曾歸咎於他人或環境，然而說穿了，如何傳達想法與執行都操之在己，問題其實就在自己身上。」Siku說。每一名創作者都有自己的色彩與風格，但基於商業考量，遊戲美術製作是概念設計者與藝術總監不斷溝通的過程，繪師與其他部門或老闆溝通的時間，甚至有可能比創作時間還長，如何兼顧自我風格與商業需求，成為許多概念藝術家遇到的障礙之一。

除此之外，因應公司行程，有時候會要求美術設計者能在短時間內精確的畫出草圖，以利開會進度的執行，在不斷溝通之後，概念藝術家經常需要修改自己最初設想的風格，而陷入迷茫與掙扎。但遊戲製作是團體的共同磨合，因此，需要較具理性特質的成員，共同商討雙贏的策略。但不論如何，繪出一幅好作都是每位藝術工作者共同的想法，這本書除了商業環境下遊戲繪圖需求，更多篇幅是在描寫幾位大家的創作過程，如何成為一名優秀繪師所需要的條件，其實有幾個共通點，而在科技發達的現代，最重要的繪圖方式便是使用電腦進行數位CG繪圖。

## CG繪圖 專業與完美的考驗

CG繪圖除了手稿打草圖的能力，還需要將軟體應用銘記於心，細緻的圖片繪製起來勢必會新增許多圖層。即使電腦配備再好，大量的適時的合併圖層，是每個繪師製作時，必須進行的動作之一

媒體歷屆廣告

### 推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

### 總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

### 本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

### 本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

### 本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡  
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界  
陳思享 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方  
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲  
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員  
張婷芳 / 人物

。尤其繪圖軟體及耗費電腦記憶體資源，一旦檔案過大，便很容易當機，辛苦一下午的作品因為電腦不聽話而付之一炬，可能是每個繪師共同的經驗。

概念設計 (Concept Design) 是每一道視覺藝術作品的敲門磚，但是繪圖其實是相當自由的技術，沒有一套制式的程序流程，許多繪師都是從生活中的隨筆得到靈感。因此，在繪製草圖時，也考驗創作者想像的能力，需要依據經驗預想草圖完成的模樣，調整構圖、色感及光影。若是靈感真的枯乏時，蒐集相關的雜誌和資料，也是突破枷鎖的一種方法。

每一位精美圖片的創作者，都是一頭矛盾的獅子，想讓作品更好的野心，使得作品完成至一定階段時，都要花費許多時間在修改潤飾的動作上。因此，即時收手也是需要學習的課題，雖然疲累會導致創作者短暫休息，但每次將圖檔打開，都有新的位置想要修改。在書中，繪圖師金賢重針對此進行回應：「若是太執著，只會讓自己身心俱疲，失去想要畫畫的慾望，無法從中體驗畫畫的樂趣。對我來說，將作品完成之後的成就感才是最重要的。」

但不斷修正的作品，完成度的確比較高，即使對自己的作品獲得的肯定相當沾沾自喜，也不能忘記時時學習的謙虛之心。不論如何，陶醉在畫畫之中，是每張精緻的圖片誕生的源頭，盡情享受繪圖過程，除了成就感外，每一幅作品都是繪師創造出一個世界，用畫面來說故事，讓觀看者感受到畫面中的寓意。

## 場景設計 幻想世界

「幻想世界與現實世界本身就是相互關連、不可分割的。藝術家是那些紀錄幻想、紀錄夢境，將虛幻的景象與事物保留下來的人。」中國知名遊戲場景繪師殷煒曄說。《啟動虛擬的場景設計魔力：遊戲夢幻場景再造》是殷煒曄在2011年出版的一本遊戲場景啟發著作，內容涵蓋了他十幾年來對於場景設計的心得與創作過程。



中國知名遊戲場景繪師殷煒曄，從業十餘年，資一名資深遊戲概念設計師。

(圖片來源/殷煒曄微博)

受限於遊戲發行的平台配置以及引擎展現效果，遊戲美術設計並不是越龐大華麗越好，與其他CG創作最大的不同，便是「大氣效應」。由於空間中飛揚的雜質影響可視距離，對大氣效應的把握是形成景深和畫面層次感的重要因素。除此，繪製到一定階段，繪圖師們最在意的便是畫面呈現出的氛圍，殷煒曄將其分為「自然現象」與「內心感受」兩者探討，除了藉由自然環境龐大磅礴的氣勢表達分為，許多場景都隱含內心感受，例如天空的烏雲便會引起人內心的壓抑感。

另外，創新也是想要完成一幅好作品，必須要有的挑戰之一。近年3D軟體創作越來越普及，許多繪圖師也曾想借用3D軟體輔助，提升作品品質。但也由於軟體的複雜性，使得許多人選擇放棄，針對這一點，殷煒曄感到相當可惜。

這兩本書將遊戲美術設計進行的簡略的引導，內容豐富而且圖片多元，是想進入遊戲業極佳的讀物。幾位人物的話語中，可以發現他們都有喜愛繪畫，持之以恆的耐心，能在遊戲業闖出如此名聲，都是值得尊敬的人物。



老驥伏櫪 馬躍八方

獲得世界象棋聯合會認證的特級國際大師馬仲

恐怖情人 當深愛變成殺害



近年來，情殺案件頻傳的現象，來自於社交媒

威·他下棋的心路歷程，與對臺灣棋界整體環境的看法。

介轉換、媒體的連鎖效應及教育體制的根源，情感問題是大眾關注且必須學習的議題。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們  
© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0