

问题：画原画走到这一阶段该如何继续？

题目描述：画面细化需要很大的耐心，也许是我技术不过关，就是达不到商稿完稿的要求，我也知道需要练习，平时的画也都是画不到完稿就不画了，找工作之际更加浮躁了，更没有心思走出舒适圈，是我心态有问题吗？请教有经验的各位，走到原画的这一阶段要怎么做？如何调整心态？

我不光完稿困难，设计也困难，对于角色设计，没有一套专业的设计理论，常常陷入纠结，每面对一个题目就大脑空白，我真的很需要各位专业的人士指点，蟹蟹大家

到底什么是原画？

让建模、动画、特效组做得不骂娘，玩家不翻白眼，才是好原画。

各种关节结构要合理，不要只觉得构图好看刷两笔。

“近实远虚”什么的要不得。

左右结构一样只画一边倒是可以，但是自己把自己搞成了画故事板的，画得“情深深雨蒙蒙”，画得让后面流程的人看不懂你这到底什么构造、到底什么材质、到底什么形状，他们非骂死你不可。

复杂的组合结构是要画零件分解图的。

设计角色、道具、场景……一切细节都要有文化根源，有合理理由。

要花大量的时间学机械设计常识，材料学常识，动物解剖，动物生态学、植物生态学。研究服装史、兵器史、文化史。

爱斯基摩人身上的皮袍子到底怎么固定在身上的。

斑鸠火铳到底怎么击发的。

双手剑术到底怎么持剑的。

板甲手套到底关节是怎么连缀的。

斗篷到底怎么固定在盔甲上的。

头盔面甲掀起来到底怎么会卡住不自己掉下去的。

谁跟谁是同一时代的。

木板是怎么拼成一块盾牌的。

风车扇叶到底怎么装在石磨坊上的。

马鞍到底几条带子怎么捆在马肚子上不掉的。

马镫到底怎么固定在马鞍上的。

什么叫得胜钩。

长矛的矛头到底怎么固定在矛杆上的。

弓到底是什么构造。

箭壶到底挂哪里？——拜托不要再画后背箭壶了！跑动两步都洒出去了好吗。

不要光顾着画流线型车身和装甲，还要考虑哪里是散热口、哪里是进气口。

什么叫涵道比了解一下。

纹身不要乱贴。

玻璃是玻璃、钢是钢，锈是锈来脏是脏。质感表现要给画材质的留活路，不然回头被人砍死——不过估计直接过不了招人这一关。

一身的弹痕、涂装、伤疤、锈蚀、油污、水渍，背后都应该是故事，不是“这样挺好看”。

原画师，高明就高明在不只是考虑好看问题，而是深刻的理解其他流程的难处和长处，深刻的理解策划的意图和玩家心理。

ta 甚至不必真的会画画，而首要的应该是一位文化史学家和艺术批评家。

搞成“原画都是美术出身”的主要原因不是原画是一种美术工作，而是原画是一个在很多时候需要依赖手绘来准确表达设计意图的设计工作。

这种表达工作并不见得非要依赖手绘的。够狠你也可以用 p 图的（实际上这本身就是一大流派），也可以直接上 normad、zbrush 直接起稿。

做原画最重要的是知识积累，不是手绘能力。

甚至，说得透彻一点——原画根本就不是一个美术工作，而是一个视觉编剧工作，就像写小说根本不是一个书法工作一样。

学明白了不会写错别字，就把全部的精力用来去去琢磨剧情！自然有笔迹比你秀丽、时间比你多的人去给你誊成蝇头小楷，哪一笔歪了你可以骂死 ta。

“字”当然还是要学好，你写一堆鬼画符神仙也帮不了你，但是始终要记得你不是要学成“书法家”，你要负责的是把这“事”写清楚！

手绘达标就可以了，是知识匮乏才使人没有前途！

不过，你现在确实字也还没练明白。

编辑于 2021-05-15

<https://www.zhihu.com/answer/1783658093>

评论区：

Q: 翻下来真的绝了 有什么是这位答主不知道的吗 怎么包罗万象啥都知道……法律 历史 商业 宗教 心理 甚至创业 比特币 时事 两性 然后原画???

什么所罗门王的宝藏啊……虽然看了前面的回答(“你比想象得更有潜能”)得到了鼓励,也还是完全想象不了自己的脑子和这位一样是人脑,有种仰望高维人(?)的感觉

这就是开悟者的世界吗(?)

我自卑了 lol

A: 勤用搜索, 谨慎发言

没什么神奇的

Q: 太可笑了, 典型的自封专业

宁愿自己生造理论也不考虑一下商业行为的受众想要的是什么

A: 你自求多福吧,

说句实话, 前途渺茫。

更新于 2023/9/15