

01

设计理念



设计理念

围绕“《山海经》中中山经第六卷中的山神驺虫”为基础的中国传统文化主题进行角色概念设计，运用2维+3维的方式进行表现展示，目的是对山海经中奇珍异兽角色的描绘文字进行全方位多角度地直观生动再现和再创造。在设计过程中，应抓住主要的特征，确保在保持固有书籍中提到的设计元素外，二次创作增加更多的中国传统元素，采用传统文化与现代科技方式相结合的手段，设计出具有鲜明中国传统文化的角角色。

设计理念



调研材料

据《山海经》记载，骄虫是平逢山的山神，身形似人，长有两个脑袋。它是螫虫的首领，也是一切蜂类动物的归宿之处。

原文出处：“缙羝山之首，曰平逢之山，南望伊洛，东望穀（gu）城之山，无草木，无水，多沙石。有神焉，其状如人而二首，名曰骄虫，是为螫（shi）虫，实惟蜂蜜之庐，其祠之，用一雄鸡，禳而勿杀。”

白话文：

中央第六列山系缙羝山山系之首座山，叫做平逢山，从平逢山上向南可以望见伊水和洛水，向东可以望见谷城山，这座山不生长花草树木，没有水，到处是沙子石头。

山中有一位山神，形貌像人却长着两个头，名叫骄虫，是所有螫虫的首领，也是各种蜜蜂聚集做巢的地方。

祭祀这位山神的礼仪，要用一只公鸡作祭品，只用来禳祭不杀掉它。

扫码

设计理念



调研材料

《国语·晋语》载：“昔少典娶于有蟠氏，生黄帝、炎帝

据许考古学家顺湛先生考证：“蟠虫是居住在平逢山的有蟠氏家族的信仰图腾，少典(有熊氏)娶有蟠氏生炎黄二帝。”。故骄虫有为炎黄二帝的母族近亲。



设计理念



明、清代，文人骚客眼中的骄虫

【明·胡文焕】，万历二十一年（公元1593）编撰的格致丛书本《山海经图》，骄虫二首一身，第二个脑袋在左耳并排长出。

【清·陈梦雷和蒋延锡】，雍正四年，编纂的《古今图书集成·边裔典·禽虫典·神异典》，骄虫一身拖着两个脑袋，穿有华丽的外衣，披着长披肩，虽说两个脑袋，看起来倒像右边这个人手里抱着一个人。

【清·汪绂】，光绪二十一年（公元1895）编纂的立雪斋印本《山海经存》，骄虫二首一身，第二个脑袋从右边并排长出，身边围绕着蜂蜜，好似养蜂人。



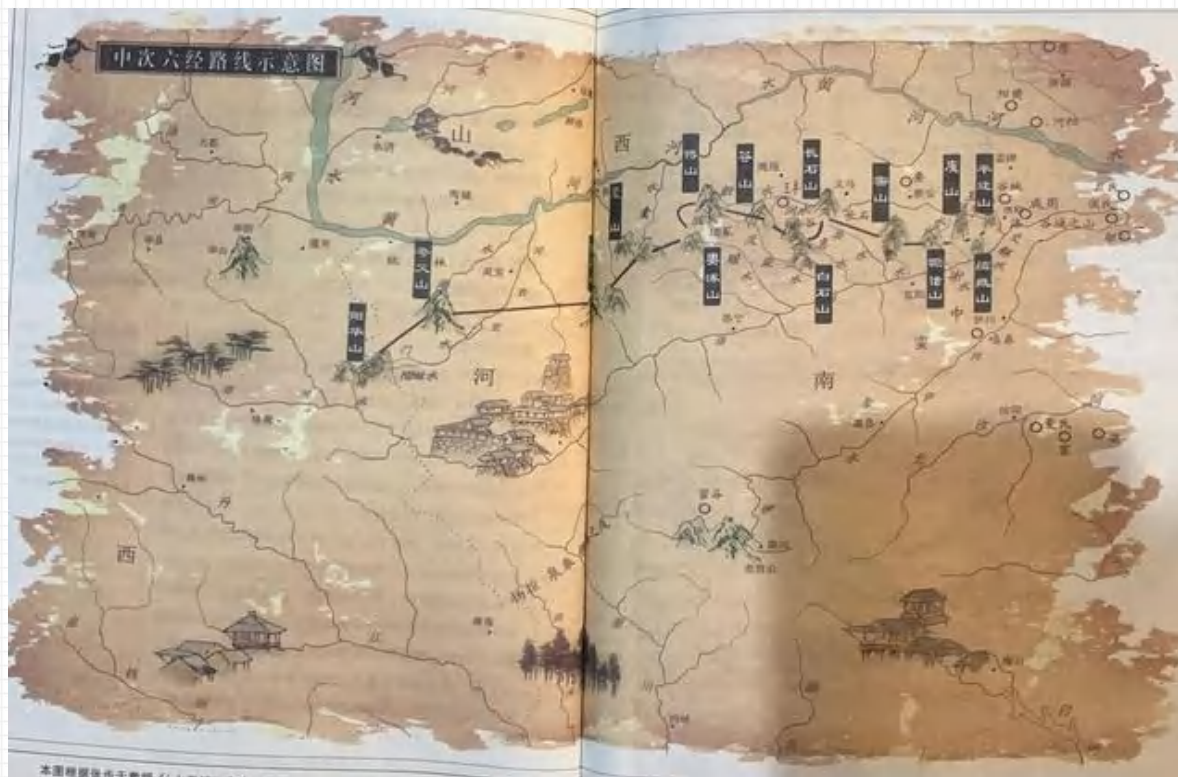
设计理念



平逢山

根据山海经原文记载，平逢山理论上的位置在今天的北邙山，在今河南洛阳市。

清·杨守敬的《水经注图》和现代学者·陈桥驿的《水经注图》，均将平逢山的位置标在洛阳周山南，即今天的辛店镇与孙旗屯交界之地。



设计理念



设计灵感

根据《山海经》原文提取关键字“身形似人，双头，它是螫虫的首领，也是一切蜂类动物的归宿之处”
可二创设计的其他元素：整体的设计风格（主元素和辅助元素），头部的样式和细节、服饰和配饰、身体结构、场景、蜂群



设计理念

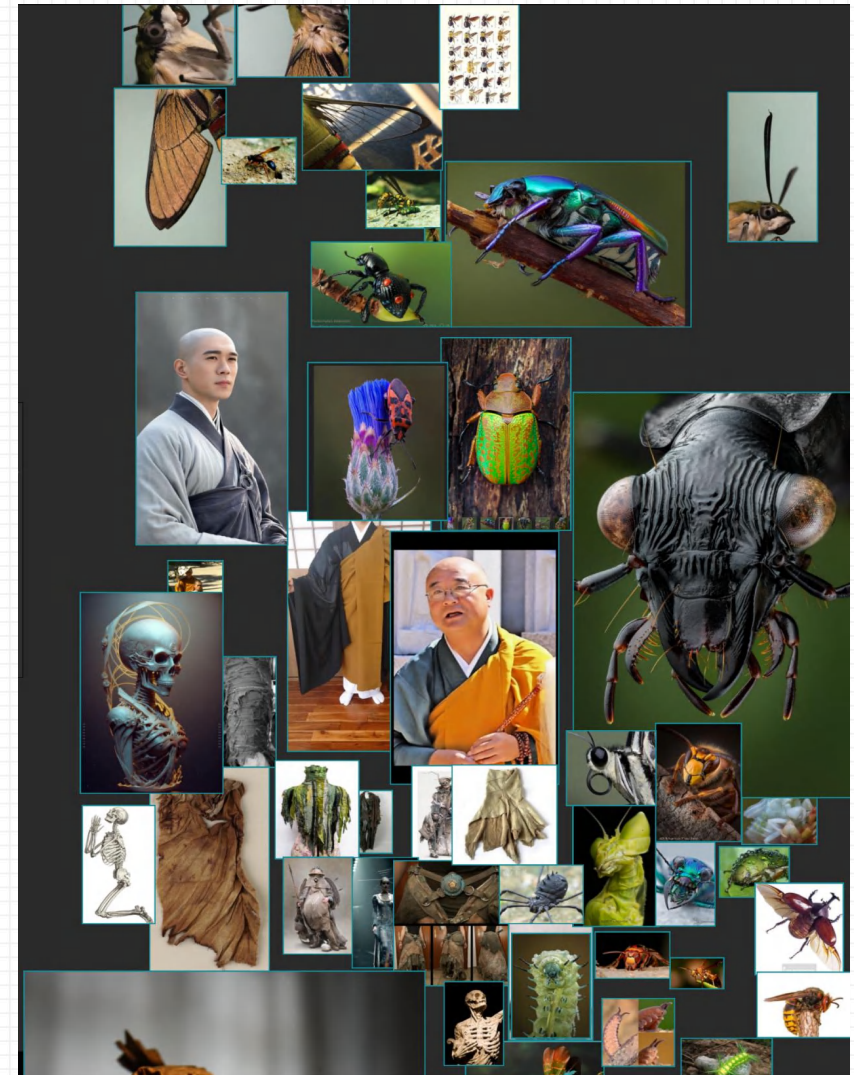
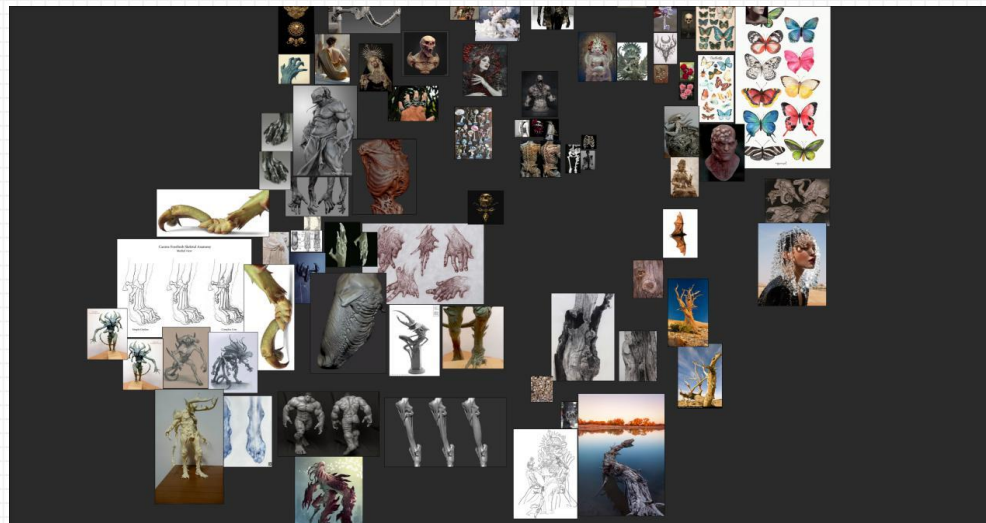
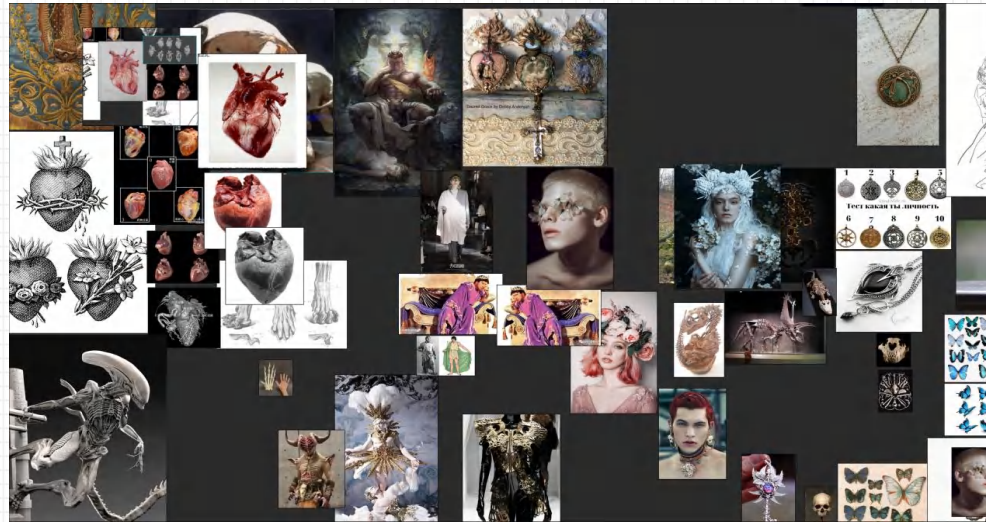


灵感参考



设计理念

“
灵感墙



02

设计过程

设计过程

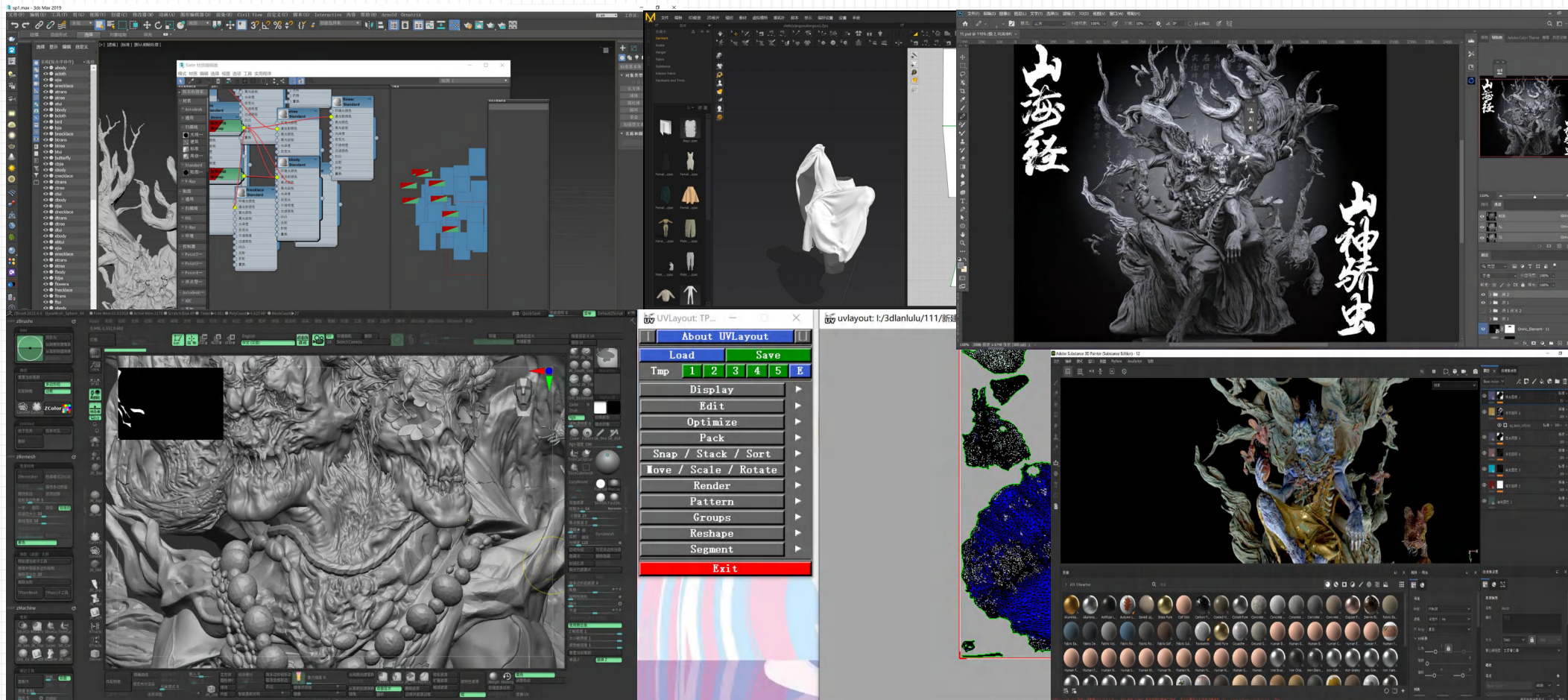
在进行设计创作之前，需要先阅读文章并提取关键字，这些关键字将成为设计的基础。然后，根据关键字进行衍生，总结出可以创新的设计元素，这些元素可以是颜色、纹理、形状、和服饰装饰等，用来为设计注入新的灵感和创意。

接下来，需要通过搜集大量的资料和参考，集合灵感墙，进行初步创作。在这个过程中，草图是非常重要的，需要多次修改确定草图，包括大的设计风格和每一块元素的设计样式。草图基本敲定后，运用designdoll身体结构辅助，结合marvelousdesigner进行服装设计，运用zbrush进行细节雕刻。

在进行设计制作的过程中，需要进行低模和高模制作，其中低模结束后需要用uvlayout进行UV切割。接着，继续进行高模制作，并使用keyshot进行渲染wip并且实时观看效果。然后，使用3dmax增加材质，导入substance painter进行上色，接着使用3dmax渲染，因为设备有限，渲染的时间比较长。在渲染结束后，需要花费时间进行多次渲染和挑选图片，以确保最终效果的质量和完美度。

最后，导入PS进行后期处理，包括加上logo和调整布局氛围等。这个过程需要经过反复修改和调整，以达到最终的设计效果。

设计过程



03

设计草图

设计草图

软件辅助姿势参考



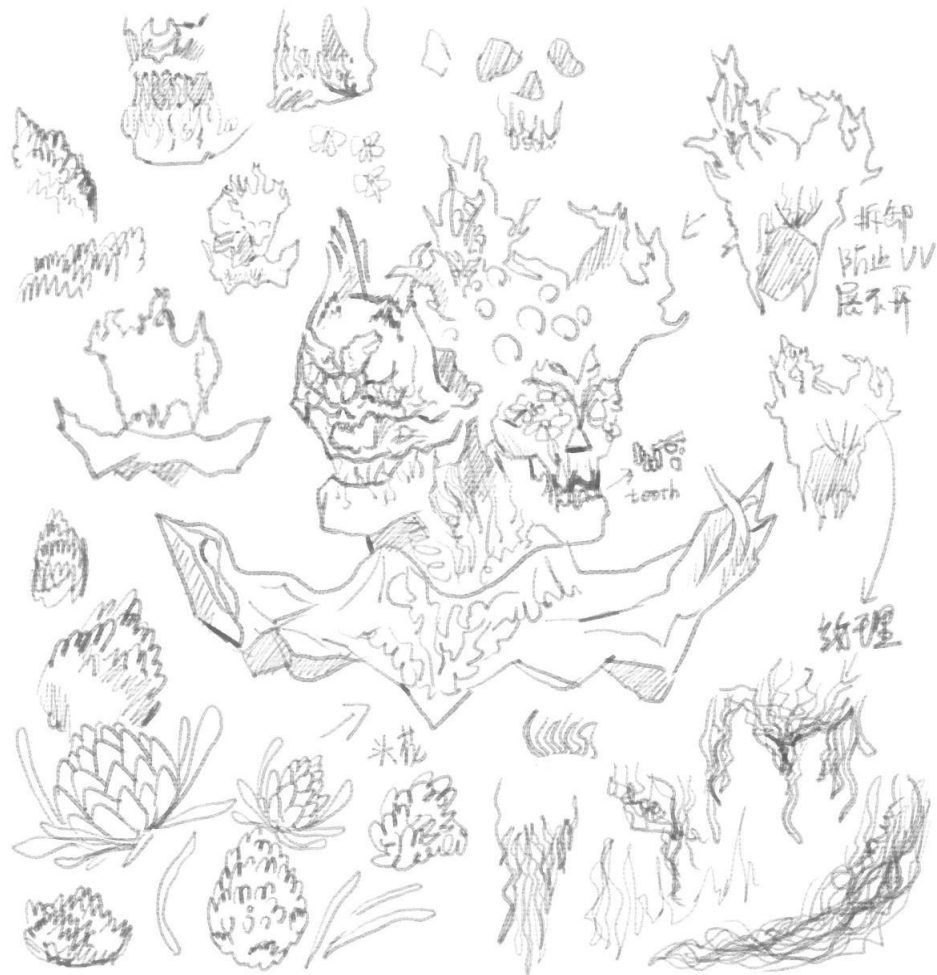
MD服装设计与初步制作



设计草图

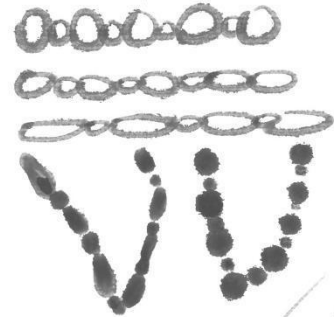


设计草图

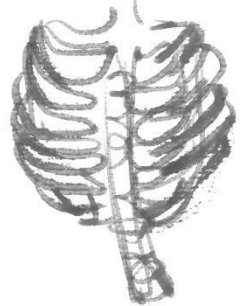


设计草图

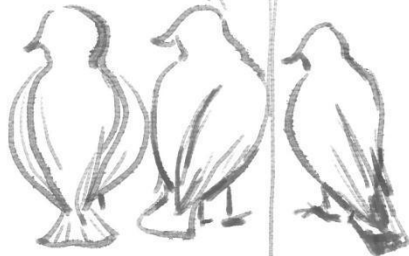
服饰饰品



胸中插物



小鸟



心脏
RTA
13.10



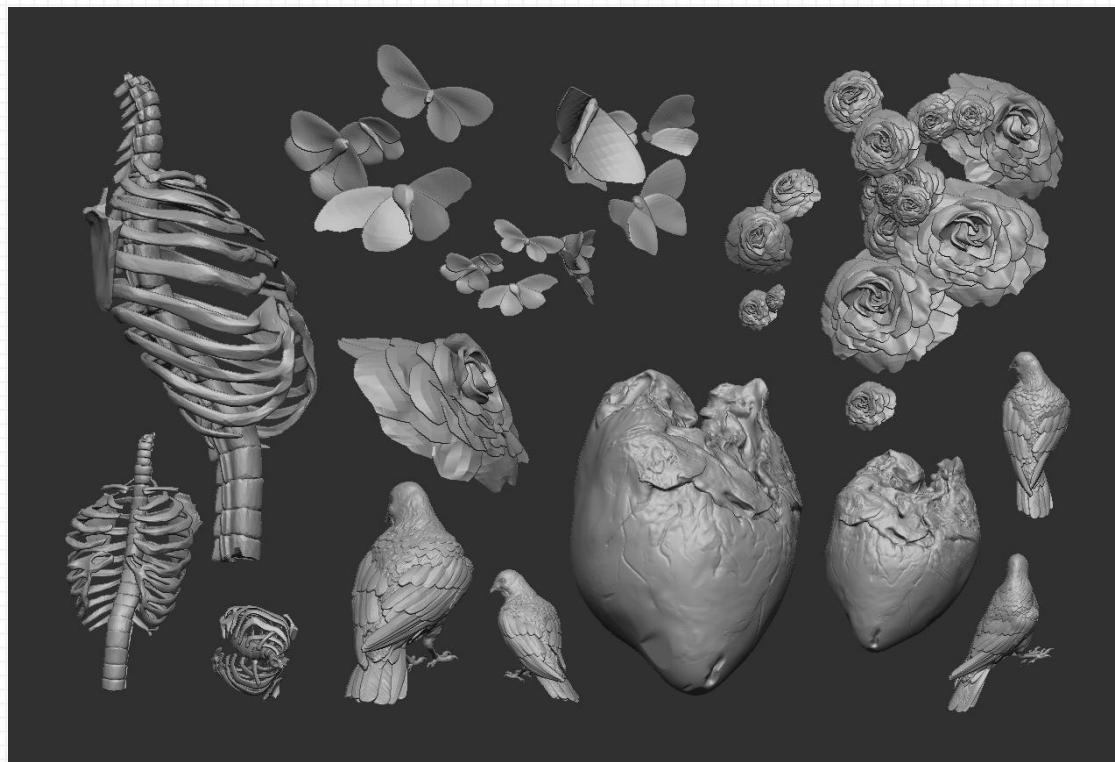
Butterfly



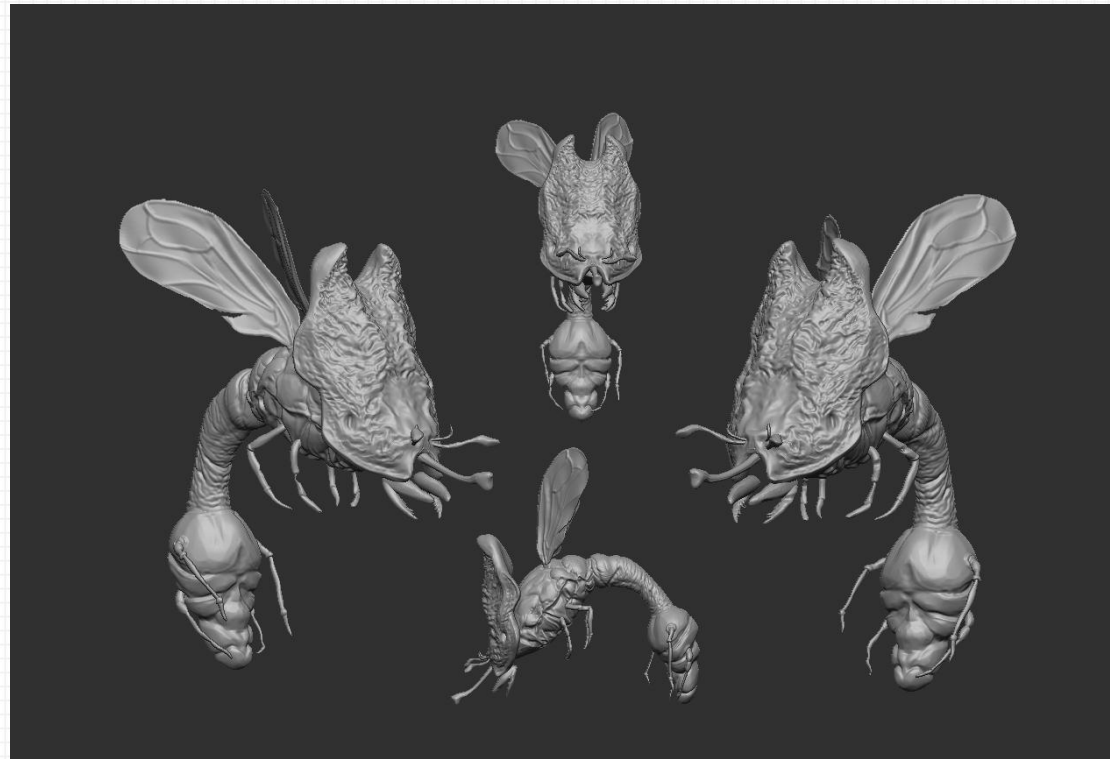
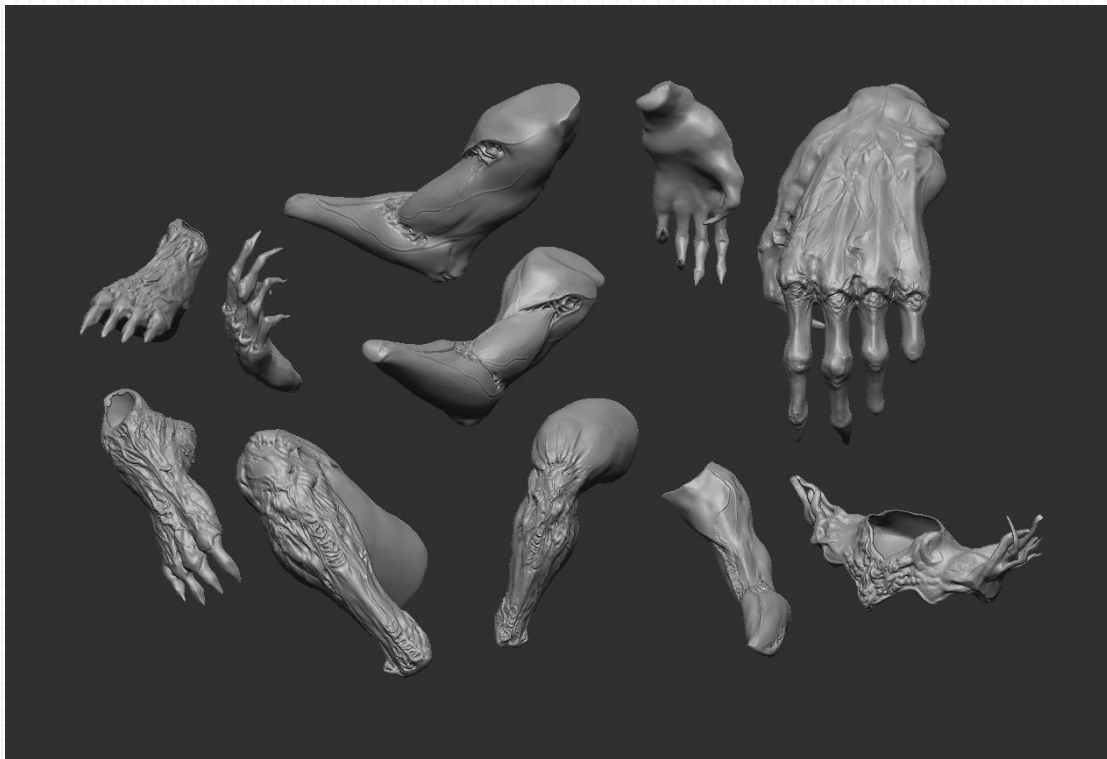
04

设计效果

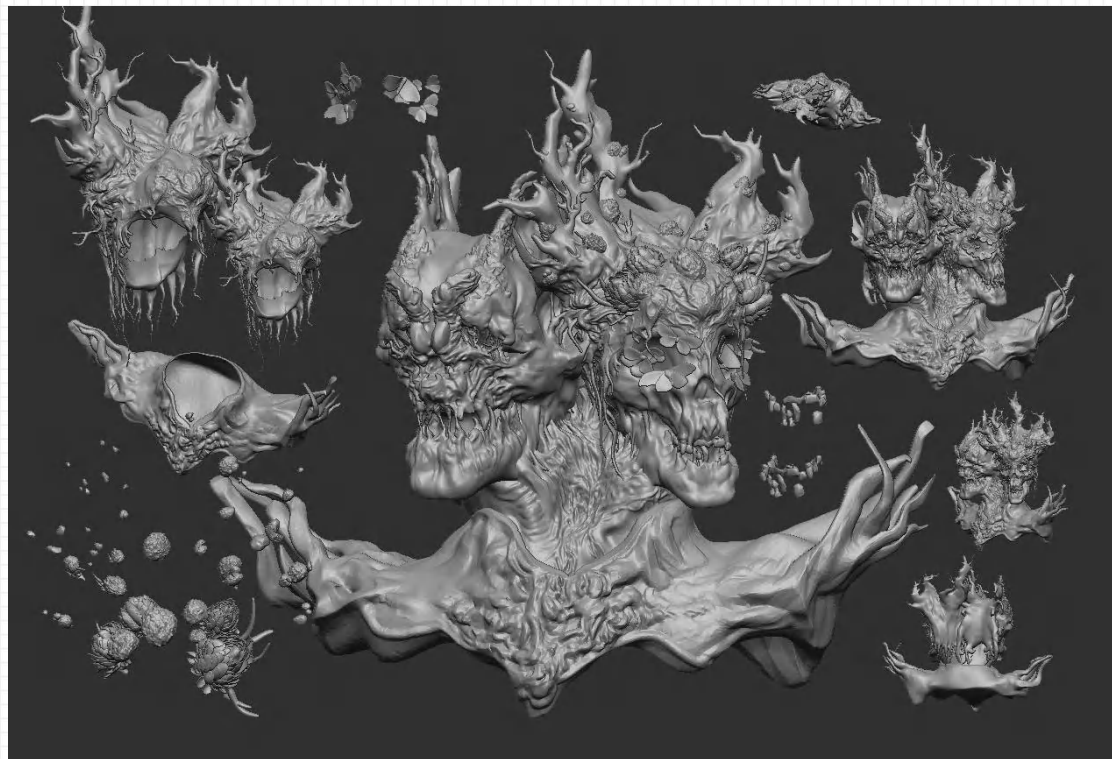
设计效果



设计效果



设计效果



设计效果



设计效果

WIP图



设计总结



技术重点和难点剖析

在三维设计的过程中，经常会遇到各种问题和挑战，这些问题不仅仅是设计本身，还包括硬件和软件的限制。在处理头部细节时，我发现传统的低模转高模流程并不能很好地处理长长的须和镂空黏液状的结构，这导致许多原有的细节在处理过程中丧失了。为了解决这个问题，我花费了很长时间研究如何实现低模拥有高模的细节。后来发现，使用zb的减面作为中间的中转可以解决这个问题。这个方法实现了低模具有高模的细节，同时也解决了在传统流程中细节丢失的问题。

在切UV的过程中，也遇到了不少问题。在不需要完美UV的情况下，使用zb的自动挡切可以大大节省时间和精力。然而，有些模型是无法通过自动挡切来实现的。在这个过程中，我发现了一个解决方案：在自动挡切UV之前，尽量将一些全封闭模型删掉一些看不见的面，使其成为一个有开口、空心的模型，这样有利于电脑计算自动切UV。这个发现让我的工作更加高效，减少了软件崩溃和浪费时间的情況。

除了软件的问题，硬件也是三维设计的一个限制因素。在模型前期制作过程中，我也遇到了许多问题。由于电脑设备有限，模型制作的精度和细节也受到了限制。为了达到一定的精度和细节，我不得不放慢制作速度，这导致效率大大下降，时间成本也随之增加。有时候，一个板块原本计划一周可以完成，但由于硬件和软件的限制，却花费了差不多两周的时间。

因此，制作三维模型需要的不仅仅是一台好的显卡，还需要内存条和主板的支持。内存条的数量受主板的限制，因此，选择一款可以放更多内存条的主板对于三维设计师来说非常重要。在三维设计领域，硬件和软件都是重要的因素，设计师需要不断探索新的方法和技巧，以提高效率并保持设计的细节和质量。