

像素角色定制 · 矮人火枪手

用途:塔防小游戏单位 · 俯视像素风 · 帧动画序列

 下载 PDF 版本

一句话需求:参考下方魔兽争霸里的「矮人火枪手」造型,把它重新画成**像素风格**(精度参考下方哥布林),一共需要**4个画面**:面朝下走路、面朝上走路、面朝下开枪、面朝上开枪。

关于视角和朝向(最重要,务必先看)

游戏是**俯视角**(从斜上方往下看),不是横版。角色只有**两个朝向**,就跟下面哥布林一模一样:

- **正面** = 朝向镜头,看得到脸 + 胸前的枪(角色往画面下方走)
- **背面** = 背对镜头,看到后脑勺 + 背后的枪(角色往画面上方走)

✗ 不要侧面像(不是横版那种朝左 / 朝右的侧身)。朝左 / 朝右我自己用镜像处理,你不用做。

参考① 风格 + 我需要的 4 个画面(用哥布林举例)

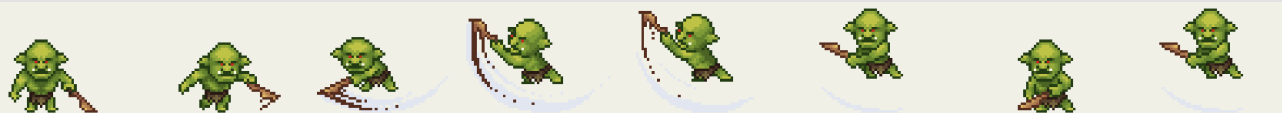
下面是我现在游戏里在用的像素哥布林(同一款游戏)。我要的火枪手就是这个精度、这个像素颗粒度、这个俯视角;而且就做下面这 4 类画面——把哥布林换成火枪手即可(火枪手的“攻击”是开枪,不是挥斧)。



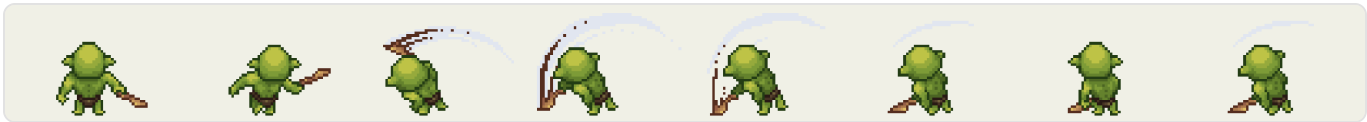
① 正面走路(8 帧循环)



② 背面走路(8 帧 · 看不到脸)



③ 正面攻击(8 帧 · 火枪手这里改成“开枪+枪口火光”)



④ 背面攻击(8 帧 · 同样改成开枪)

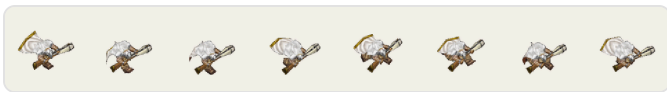
参考② 角色长相:魔兽原版火枪兵

角色本体长这样:矮人、蓝色头巾兜帽、雪白大胡子、钢甲护肩、厚实身材,扛一把大口径火枪(枪口带刺刀)。

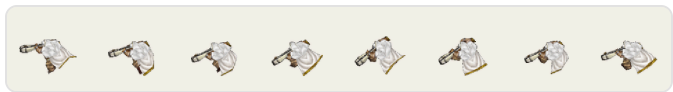


魔兽原版 · 矮人火枪手立绘

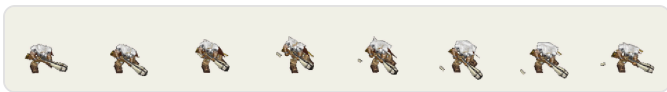
下面是原版在游戏里的**动作**(走路 + 开枪、正面 + 背面)。注:原版角度偏陡,你按参考①那种俯视角来画即可。



原版 · 正面走路



原版 · 背面走路



原版 · 正面开枪



原版 · 背面开枪

需求 具体要交付的东西

#	动画	朝向	帧数	说明
1	走路	面朝下(正面 / 朝向镜头)	8 帧循环	双腿交替迈步
2	走路	面朝上(背面 / 背对镜头)	8 帧循环	看不到脸
3	开枪	面朝下(正面)	8 帧	含枪口火光帧
4	开枪	面朝上(背面)	8 帧	含枪口火光帧

合计 4 个动画 × 8 帧 = 32 帧。

规格 技术要求

- **视角** 俯视斜上方(约 45°),和参考①一致。不要正面平视。
- **尺寸** 角色高度 约 32px(按上面哥布林的像素颗粒度来,矮人壮实可略高)。不是 256×256 那种高清。
- **画布** 每帧同一尺寸的正方形画布(大小你定,刚好框住角色即可),透明背景 PNG。原始分辨率交付,我这边会缩放适配。
- **对齐** 角色脚底统一对齐到画布底部附近,走路时上下浮动别太大(游戏里脚下要贴影子)。
- **枪口火光** 开枪动作在开火瞬间要有明显的枪口火光 / 烟雾帧。
- **交付格式** ① 每帧独立 PNG 文件(命名如 walk_down_00.png ... 07.png);或 ② 一张 sprite sheet,标注清楚行列。两种都行,透明背景即可。
- **源文件** 如方便,提供分层源文件(.aseprite / .psd)更好,不强制。

👉 **关于后续合作:**这是第一个角色。如果这个做得好,后面我还有好几个角色要做(同样的像素风格、同样的俯视角),会长期返单、稳定合作。所以这一版麻烦认真画,先把风格定下来。