第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏美术设计>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏美术设计>>

13位ISBN编号：9787121105869

10位ISBN编号：7121105861

出版时间：2010-4

出版时间：电子工业

作者：北京寒武创世数字科技有限公司

页数：79

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

前言

动漫产业是指以“ 创意 ”为核心，以动画、漫画为表现形式的生产和经营的产业。
近年来，在有关政策和新技术传播手段的推动下，加上动漫企业的不懈努力，我国动漫产业得到了迅速发展，成为文化创意产业中发展最快的一个领域。
我国动漫市场发展潜力巨大，人才需求广阔，得到了政府高度重视。
国务院办公厅在“ 关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知 ”中提出将支持动漫人才的培养提高到增强产业发展后劲的高度上，要求扩大人才培养规模，改革人才培养模式。
当前，我国正处于由制造大国向原创大国迈进的关键时期，我们应该清醒地看到，在国内动漫产业振兴的同时还面临着人才的困惑。
目前我国缺乏动漫游戏相关的人才，其中最缺的是实用型的操作人才和有创新能力的高端人才，人才的短缺已经在一定程度上制约了动漫游戏产业的健康有序发展。
为推动动漫游戏领域职业培训工作的健康、快速发展，培养和提高动画和游戏产业一线技能人才的就业质量，人力资源和社会保障部在“ 技能人才职业导向式培训模式标准研究 ”课题中设立了“ 动画、动漫 ”分课题，作为课题成果起草了“ 动画、动漫专项职业能力考核规范 ”。
北京寒武创世数字科技有限公司作为课题的积极参与者和业界技能人才培养的推动者，在此基础上组织编写了“ 影视动画职业技能培训系列丛书 ”及“ 手机游戏职业技能培训系列丛书 ”。
该系列丛书提倡以职业为导向，体现职业岗位的工作顺序，突出职业技能的培养。
丛书的编写人员均是来自企业一线的资深从业人员，他们结合自己的实践体验和经验总结，将自身“ 全接触 ”的独特感受奉献给广大读者，可以说是为动画和手机游戏的初学者及从业人员提供了学习技能的有效途径，从而帮助他们进入动画和手机游戏创作的自由空间。
“ 影视动画职业技能培训系列丛书 ”包括《原画设定》、《模型制作》、《动画制作》、《材质与渲染制作》、《特效制作》、《后期合成》6个专项职业能力培训教程。
“ 手机游戏职业技能培训系列丛书 ”包括《手机游戏策划设计》、《手机游戏程序开发》、《手机游戏美术设计》、《手机游戏测试》4个专项职业能力培训教程。
动漫游戏在我国尚属新兴产业，以上两套丛书的编写均是本着从实践出发的原则进行的。
希望该系列丛书的出版，能够对动漫游戏领域的职业培训工作产生启发和借鉴作用，为培养高质量的动漫游戏产业实用型和高端创意型骨干技能人才提供智力支持，从而为增强我国动漫游戏产业的综合竞争实力和促进社会就业增长做出贡献。

第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏美术设计>>

内容概要

本书介绍了绘制像素图的方法和技巧，主要分为像素图和像素动画的发展、像素图中各种线条的绘制方法、场景绘制、角色绘制和角色动画绘制5部分。
本书为广大手机游戏美术设计人员呈现出了一名像素美工绘制人员的工作经验。
本书对熟悉像素图中的各种线条和角色绘制两个部分的讲解用了很大的篇幅，这是希望通过一些简单的像素图绘制实例，能让读者获得绘制像素图的方法和经验。
希望这本书能够让大家对像素艺术有所了解。
　本书既是学习和设计手机游戏像素图形的入门教材，又是学习和设计手机游戏像素图形的实训手册，全面引导学习者和职场之间无缝对接，本书可以作为职业院校学生的教材，也可以作为希望从事手机游戏像素设计和制作者的入门参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏美术设计>>

书籍目录

第1章 像素图和像素动画的发展 1.1 像素的概念 1.2 像素图和游戏的发展 第2章 像素图中各种线条的绘制方法 2.1 Photoshop的基本设置 2.2 像素线条 2.3 简单图形的绘制 2.4 像素图的透视 2.5 色彩过表现方法 2.6 像素图的色彩过渡表现方法 2.7 明暗关系 2.8 制作立体效果的像素建筑图 第3章 场景绘制 3.1 简单草地和地图的无缝拼接 3.2 渐变工具和手工上色 3.3 网点和杂色 3.4 地图绘制 第4章 角绘制 4.1 简单的角色绘制 4.2 22.6 ° 透视角度角色绘制 4.3 绘制一个等比例的人物 4.4 抗锯齿（AA）的绘制技巧 第5章 角色动画绘制 5.1 手机游戏动画的特点 5.2 Adobe ImageReady的运用 5.3 简单动画—待机动作 5.4 奔跑动画绘制 5.5 打击动画绘制

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：随着游戏种类的丰富，游戏也先后出现了ACT动作过关类、ARPG动作角色扮演类、AVG冒险类、FTG格斗类等游戏类型。
随着技术的发展，游戏画面也由原来的一个游戏只有8个颜色发展为一个游戏有256个颜色。
游戏中图块的尺寸也由原来的16像素×16像素、32像素×32像素发展到现在的只要符合游戏设计、游戏用途的要求，就几乎没有什么尺寸限制。
这些变化给游戏美工带来了更大的空间来表现各种游戏的画面风格。
以游戏角色为例，在早期由于受各个方面因素限制，游戏的角色多为16像素×16像素的“ Q版 ”造型，现在的游戏已经没有了这些限制，相对也出现了等比例的游戏角色，这在FTG格斗类游戏里最为明显，如图4一17所示。
早期的游戏相比，更多的用色和更大的画幅，可以表现出每个角色自己的独特个性，也可以表现出各种表情，如被击中时的痛苦和胜利后的喜悦等。
在本节中将绘制一个等比例的游戏角色。
格斗游戏里角色身高一般都在100像素左右，现在以100像素为例进行讲解。
如图4一18所示是手绘的角色，因为稍后要对原画进行缩图，所以没有添加过多的细节。
原稿完成后需要扫描到计算机中，你会发现扫描后的图有许多需要修改的地方，不过可以把具体的修改工作留到修像素那一步完成。
现在需要把图缩到100像素左右，为了留有余地，应设置角色的高略小于100像素，空出来的几个像素可以在修改的时候用于调整时使用，例如增加角色的身高或者改变一个发型等。
注意：其实制作角色有多种多样的方法，所选用的方法应该与绘制者的水平和制作的角色的尺寸相关。
如果制作的是16像素×16像素的RPG角色，那就完全没有必要先画出手绘图扫描到计算机，再进行描线，而是直接用像素画就好了。
在开始绘制之前要先对Photoshop进行相关参数的设置。
在Photoshop的“ 编辑 ”中找到“ 预置 ”选项，将“ 图像插值 ”改为“ 邻近（较快） ”，如图4一19所示，这样图片缩小后线条边缘就不会出现模糊不清的情况。
、“ 邻近（较快） ”模式没有抗锯齿，可以整数倍地放大或缩小像素作品，不过在缩放完以后需要再进行修形。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《手机游戏美术设计》：文化创意产业职业技能培训教材,手机游戏职业技能培训系列丛书

第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏美术设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com