

<<游戏原画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏原画设计教程>>

13位ISBN编号：9787508459561

10位ISBN编号：7508459563

出版时间：2008-11

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2008-11出版)

作者：房晓溪

页数：100

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>

<<游戏原画设计教程>>

前言

游戏原画设计是游戏制作中必不可少的过程，其设计质量高低直接影响整个游戏的视觉审美，游戏原画设计就是根据游戏策划文案对视觉元素进行概念性的描述，从而为满足游戏制作的参照需要所绘制的具有原创性质的图形及其思维过程。

游戏原画设计包括三个内容：游戏道具、游戏场景和游戏角色，完全是依照策划方案游戏元素中的形象特征的要求而规定的。

游戏原画设计的风格是根据策划方案的要求而决定的。

本书在内容编排上选择了一些容易理解与掌握的范例，难易度适中，非常适合初学者。

第1章：讲述游戏原画的基本概念和意义，以及作为一个游戏原画设计师所要具备的基本素质，通过绘制一个女战士的形象把原画的设计绘制分为三大部分，概括地讲解了绘制原画的基本流程。

并要求熟练掌握对绘画软件Photoshop和压感笔。

第2章：通过绘制一个头盔和一把宝剑，解析出物体形体结构的本质规律，并从对绘画基本功训练要求的角度表现其绘制的过程。

这样才能分清本与流的主次关系，起到举一反三的作用。

第3章：通过学习两个场景的绘制过程，分析出包含其中的透视基本原理和色彩基本知识，并可以灵活运用到其他游戏元素的设计中去。

第4章：通过对三种不同动物的刻画，继续强调体块关系的重要性，深刻理解形体结构万变不离其宗的核心理论。

同时注意想象力的发掘和培养，并合理地组织各个元素之间的关系。

第5章：介绍一些经典游戏中的出色的原画作品。

好的作品不光可以让大家用来欣赏，更重要的是学习和借鉴，绘制出属于自己风格并能被市场所接受的原画作品。

要求学生能够掌握一定的表现技巧，对场景和人物进行概括性的描绘。

本书在写作过程中得到了我国动漫游戏界很多专家的支持，黄莹、马双梅、卢娜、吴婷、张莹、杨明、尤丹、王伯超、王松、安阳参与了本书的编写工作，在此表示衷心感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中难免有错误及疏漏之处，敬请读者批评指正。

作者2008年8月于北京

<<游戏原画设计教程>>

内容概要

本书全面讲述了游戏原画的基本概念和意义，以及作为一个游戏原画设计师所要具备的基本素质，概括地讲解了原画设计各个部分的基本流程，着重解析了物体形体结构的本质规律，并从对绘画基本功训练要求的角度表现场景和物体绘制的过程。

本书循序渐进地列举实例，引导学生加强对游戏原画设计和制作技术的理解，使学生更容易接受和听懂本书的内容。

学习完本课程，读者将具备良好的游戏原画设计和制作技术等理论和实践能力，能够胜任游戏原画设计和制作技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏原画设计和制作技术方面开发的初学者的入门参考书。

特别说明：本书中使用的图片素材仅供教学之用。

<<游戏原画设计教程>>

作者简介

房晓溪，教授，中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家，湖北省动漫家协会主席，现任北京吉利大学动画与游戏学院院长，中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家，游戏引擎设计专家，中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家，3DVIAVirtoolsChinaChiefConsultant，法国Virtools中国首席顾问专家，金龙奖评委，知音集团《知音漫客》顾问，中国动漫游戏课程体系设计者。

创作多部《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏动漫游戏作品。

西藏大型民族网络游戏和百集动画片项目《格萨尔》：总策划，总设计师、总导演。

参与制作了《风云决》《战无双》等动漫影视作品。

1999-2003在四川大学、成都信息工程学院等多所高校任教。

2004-2006任北京电影学院教授。

美国TORQUE引擎中国技术专家。

<<游戏原画设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 游戏原画设计基本流程1.1 游戏原画设计的基本认识1.2 游戏原画设计师所要具备的条件1.2.1 要有扎实的绘画基础和表现能力1.2.2 要有丰富的想象能力1.2.3 要具备广博的知识、才艺和综合的艺术修养1.3 女战士的线稿设计1.3.1 工具的选择1.3.2 女战士线稿的设定1.4 女战士线稿的确定1.5 女战士大色调确定本章小结第2章 游戏道具原画设计2.1 头盔线稿的绘制2.1.1 确定头盔造型2.1.2 分析头盔的结构2.1.3 头盔明暗关系确定2.1.4 头盔明暗关系分析2.2 头盔的深入刻画2.2.1 头盔细节分析2.2.2 头盔细节表现2.3 宝剑线稿的绘制2.3.1 确定宝剑造型2.3.2 分析宝剑结构2.4 宝剑的明暗基调2.4.1 宝剑大的明暗设定2.4.2 分析宝剑的明暗关系2.5 宝剑的深入刻画2.5.1 宝剑细节刻画2.5.2 宝剑色彩的搭配本章小结第3章 游戏场景原画设计3.1 城镇场景的线稿设计3.1.1 城镇线稿的确定3.1.2 城镇的透视分析3.2 城镇场景的深入绘制3.2.1 城镇的大色调确定3.2.2 城镇材质的确定3.2.3 城镇的色彩分析3.2.4 城镇的细节刻画3.3 大厅场景的设计3.3.1 大厅线稿的确定3.3.2 大厅的透视分析3.4 大厅的深入绘制本章小结第4章 游戏动物角色原画设计4.1 豹子的设计过程4.2 坐骑的设计过程4.3 独角长鬃兽的设计过程本章小结第5章 优秀游戏原画赏析5.1 游戏原画的发展历史5.2 欧美游戏原画赏析5.3 日韩游戏原画赏析5.4 中国游戏原画赏析本章小结

<<游戏原画设计教程>>

章节摘录

游戏原画设计包括三个内容——游戏道具、游戏场景和游戏角色，完全是依照策划方案游戏元素中的形象特征的要求而规定的。

游戏原画设计的风格是根据策划方案的要求而决定的。

比如要设计一款针对女性玩话为主的游戏，一般会采用比较可爱的卡通风格；而男性玩家往往会选择比较写实风格的游戏，所以游戏原画设计的风格应针对相应的玩家群体，另外，具体形象的设计也要根据策划文案的描述而展开，所以就给设计人员的形象思维勾勒出大致的范围，超出了这个界限就是违背了游戏原画的设计原则。

但这并不代表限制了原画设计师的想象力，许多设计师根据相同的文案描述设计出的形象是不一样的，这和其生活阅历、专业素质、表现方法、对策划文案的理解以及个人的世界观有直接关系。

<<游戏原画设计教程>>

编辑推荐

《游戏原画设计教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏原画设计和制作技术方面开发的初学者的入门参考书。

特别说明：《游戏原画设计教程》中使用的图片素材仅供教学之用。

<<游戏原画设计教程>>

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>