

<<数码游戏艺术>>

图书基本信息

书名：<<数码游戏艺术>>

13位ISBN编号：9787532237890

10位ISBN编号：7532237893

出版时间：2004-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：戴夫.莫里斯

页数：192

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>

<<数码游戏艺术>>

内容概要

关于电脑游戏艺术，你可以开设整整一门大学课程，而且毫无疑问许多人已经这样做了。就其广义而言，它比电影术更为开阔，因为它必须包括不限于美学的其他因素：游戏理论、平面设计、故事讲述和娱乐体验的全部。

游戏制作不同于其他的绘画艺术，它不是被设计为放在一个框架内来观看，它不同于电影的生产设计。

由于游戏者要与游戏世界互动，所以，游戏艺术家们的工作就更像是一位建筑师——创造一个五颜六色、光影浮动、空间开阔的世界，在它们之中设计出流程。

从游戏结构的外面来观看游戏艺术，有点像在大英博物馆里观看埃尔金大理石雕。

它仍然是艺术，但不再是原来那种观看艺术的方式了。

然而，如果游戏艺术不再是艺术原初的那种建构方式，而是要承担一种互动的功能，这又意味着什么呢？

正是由于我们在这里把它作为“框架的艺术”来看待，就会得到许多很有意思、很有作用收藏。

我们两人在光碟游戏的发展中，在电视领域和书籍领域里，都工作很长时间了。

我们意识到，对于那些历史悠久的传统媒介而言，朝下看，向游戏学习，之已经成为一种趋势。

这就如同剧院朝下看，向电影院学习一样，也如同电台朝下看，向电视学习一样，这些长者都看看向年幼者能够学到一点什么。

我们个人都毫不怀疑，光碟游戏将成为21世纪的艺术形式。

打个赌吧？

一切都还是未知之数呢！

<<数码游戏艺术>>

作者简介

戴夫·莫里斯是畅销个人电脑游戏《武士之王》的制作者，他既在光碟游戏工业中工作，也在电视工业中工作，是新型互动娱乐业的一位开创者。他还是《游戏建筑和设计》一书的作者之一。

利奥·哈塔斯作为几部畅销儿童书籍的作者和插图者，知名度甚高。无论是传统绘图技巧还是电脑3D技巧，从原型设计、背景绘制到动画处理，他都很娴熟。

<<数码游戏艺术>>

书籍目录

介绍第一章 开拓者与经典之作 在技术的限制中创造艺术 内在秘密：灵感第二章 从上向下看 世界作为一个桌面 巨人的建构 游戏作为生动的故事 《神话世纪》 这就意味着战争 内在秘密：艺术指导第三章 处于事件中心 亲身体验 内在秘密：游戏艺术家的工具箱第四章 跟随主角 小小屏幕上的新星 多重感受，我在哪里？
镜子比电视更有趣 对你来说，战争已经结束 内在秘密：制造游戏第五章 怎么回事，博士？
卡通时代 内在秘密：人物设计第六章 不再睡眠 他们来了…… 真的哥特式 内在秘密：人物动画制作第七章 大孩子的玩具 飞车凯特 逼真之物 比真实生活更广阔 内在秘密：风格第八章 一个明媚纯净的未来？
将会出现的事物 内在秘密：创作3D原型第九章 这个世界之外 木星与木星之外：无限 内在秘密：电影顺序第十章 魔法王国 童话不仅是为了孩子 一个不同的世界；《地牢囚禁》《阿希恩的呼叫》就在这个袋子里 内在秘密：创造一个3D世界第十一章 更进一步 爱好奇迹 死者节日 Ulukai Te Ho！
空中的岛屿 内在秘密：创造特殊效果第十二章 亲密的世界 游戏变成电视 壁炉边的故事 谁在呼喊？
内在秘密：创造建筑第十三章 往何处去 狮子们的自豪 游戏艺术的未来 内在秘密：创造细节参考文献索引致谢

<<数码游戏艺术>>

章节摘录

书摘

<<数码游戏艺术>>

编辑推荐

数码是一种时尚，更是技术与艺术的完美结合。
它开创了一个新的时代，而赋予这个时代的最大特点是--所想即所得。
任何天马行空的想象都可以在数码技术下变成生动逼真的图像，这就是数码时代《数码游戏艺术》中最瑰丽的传奇。

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>