

<<啟動虛擬的場景設計魔力>>

图书基本信息

书名：<<啟動虛擬的場景設計魔力>>

13位ISBN编号：9789862014806

10位ISBN编号：9862014806

出版时间：博碩文化股份有限公司

作者：殷煒曄 著

页数：160

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>

## <<啟動虛擬的場景設計魔力>>

### 內容概要

每當沉醉忘情在遊戲娛樂中時，總是不禁要讚嘆情境中的場景真是巧奪天工，暨逼真又夢幻！或許您會好奇這樣的場景是如何打造出來？

到底是利用甚麼樣的技法來付諸實現？

現在就透過這本書來為您揭開場景設計的神秘面紗。

《啟動虛擬的場景設計魔力：遊戲夢幻場景再造》的作者殷煒曄是位資深的遊戲概念設計師、CG及藝術設計家，現服務於EA、2K等遊戲業巨頭，擔任國際知名遊戲專案的藝術指導。

他的作品曾在2004年入選RAPH，之後作品陸續被收錄在CGTALK、3D Total、CG channel、Matte painting等國際知名CG組織的Gallery中。

2007年，應Autodesk公司之邀，他的作品《Courtyard》、《Centuried Street》等被以範例形式印製在3D MAX的官方教程中。

隨後，多幅作品入選《Elemental》、《EXPOSE》、《Painter》、《Exotique》等世界頂級CG藝術作品集中。

作品《Tower》在《EXPOSE 5》中獲頒大師獎（Master Award）。

在《啟動虛擬的場景設計魔力：遊戲夢幻場景再造》中作者告訴了我們：場景設計就是在設計一個世界，而這個世界要吸引人注意必須是融合了現實與非現實，並透過紮實的繪畫功夫、新穎的創意構思、廣博的學識閱歷與嚴謹的態度作風等4個條件才能形塑出來。

為了讓讀者可以明瞭場景設計的流程，作者將基本流程彙整如下，以提供新手參考借鏡。同時，書中也針對如何與委託主討論方案進行精闢解說，並提示後製工具與軟體的應用簡介。

1. 確認主題：釐清定位。
2. 根據主題選擇合適的景物與場景氣氛：將主題視覺化的過程。
3. 根據主題選擇適合的視角與構圖：空間塑造的重要性。
4. 草圖繪製：將擬定好的創作構思、中心內涵、表現主題等付諸執行。
5. 上色細化：在草圖進行大致上色。
6. 細節刻劃：進一步拉開畫面層次、提升表現力、突出主題中心。
7. 氣氛渲染：繪製“氣氛元素”以烘托主題。

在場景設計訓練上，作者不藏私地將多年的創作心得與經驗分享給讀者，並依照宏偉場景、中近景環境、都市建築物、場景氣氛、場景中的靜物道具等5大類來進行闡述。

文中清楚地交代作者在不同的主題下是如何地去創作思考、選擇視角與勾繪草圖，以及如何地設置光源與建立大氣效應，並透過「實例解析」來具體解說其繪製要點。

各類後的作品欣賞則是提供給讀者的良好觀摩對象，在欣賞他人作品的同時，往往是觸發靈感的絕佳時機。

## <<啟動虛擬的場景設計魔力>>

### 作者簡介

殷煒曄 資深遊戲概念設計師、CG及插畫藝術家，從業已十餘年，現擔任國際知名遊戲專案的藝術指導，服務於EA、2K等遊戲業巨頭。

他的作品於2004年入選RAPH，之後作品陸續被收錄在CGTALK、3D Total、CG channel、Matte painting等國際知名CG組織的Gallery中。

2007年，應Autodesk公司之邀，將其作品《Courtyard》、《Centuried Street》等被以範例形式印製於3D MAX的官方教程中。

隨後，多幅作品入選《Elemental》、《EXPOSE》、《Painter》、《Exotique》等世界頂級CG藝術作品集中。

作品《Tower》在《EXPOSE 5》中被授予大師獎（Master Award）。

作品《Portrait of Man》入選ZBrush的官方Gallery中，並作為產品銷售廣告中的演示圖。

2009年，他接受英國雜誌《3DCreative》的專訪。

同年，應Corel公司邀請，他參與了Painter11的評測，在Painter11最終發布的版本中，集成了他大部分的2D作品作為該軟體的繪製範例。

## <<啟動虛擬的場景設計魔力>>

### 書籍目錄

Part1 場景設計概述1.場景設計就是在設計一個世界2.場景設計的工作內容3.對場景設計師的要求4.場景設計作品的分類Part2 場景設計的基本方法和流程綜述 1.命題式和非命題式創作的構思2.場景設計中空間感的塑造3.草圖的重要性4.場景設計的基本流程5.如何與甲方討論方案6.後期執行可能用到的工具及軟體Part3 場景設計訓練Chapter1 宏偉場景綜述1.創作構思2.基本構圖與草圖3.表現宏偉場景的特殊技巧4.實例解析作品欣賞Chapter2 中近景環境綜述1.創作構思2.基本構圖與草圖3.表現中近景環境的方法4.大廣角構圖的中近景作品與宏偉場景作品間的區別5.實例解析作品欣賞Chapter3 都市建築物綜述1.創作構思2.基本構圖與草圖3.都市建築物的表現技法4.實例解析作品欣賞Chapter4 場景氣氛綜述1.場景氣氛的分類2.表現場景氣氛的元素3.實例解析作品欣賞Chapter5 場景中的靜物道具綜述1.奇幻風格與CG靜物作品2.創作構思3.基本構圖與風格表現4.利用3D軟體表現材質5.實例解析作品欣賞

## <<啟動虛擬的場景設計魔力>>

### 媒体关注与评论

這本書可以啟發那些尚欠缺一些經驗的年輕藝術家，因為在書中提供了大量關於作者的靈感和思路的資訊，相信有助於提升他們的藝術深度。而那些經驗較為豐富的藝術家也可以從本書中受益，他們能夠在書中欣賞到燦爛令人驚歎的造型和色彩，一定不會失望。

——Sparth遊戲《波斯王子》、《刺客教條》概念設計師

<<啟動虛擬的場景設計魔力>>

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>