第一图书网, tushu007.com

<<游戏软件艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏软件艺术设计>>

13位ISBN编号：9787040172324

10位ISBN编号：7040172321

出版时间：2008-1

出版时间：高等教育出版社

作者：许雪松

页数：156

字数：240000

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

内容概要

全书共8章，第一章主要介绍游戏艺术设计的发展历程和游戏的类型；第二章从游戏原画的概念和原则讲起，分析了当今游戏领域的几大美术设计风格；第三章重点讲解游戏中角色原画设定划分的具体类别，并认识简单的角色运动设计；第四章讲述游戏场景原画设计的风格、构思、内容，同时介绍游戏界面设计的原则并进行了具体案例分析；第五章分析美式三维游戏《魔兽世界》从人物原画、场景原画到人物建模、场景建模到最终合成游戏的整个制作流程；第六章从《合金弹头》的人物造型设计、装备设计以及场景设计进行深入分析；第七章介绍《最终幻想》美术设计的特殊性，同样也从角色造型到场景设计进行分析；第八章是学习如何运用前面所学到的知识完成一份游戏的美术设计方案。
本书为游戏开发入门的实用性教材，适用于有一定美术基础和电脑基础的高等院校、中等职业学校等美术专业学生使用，同时也可以作为业余爱好者的学习参考书。

<<游戏软件艺术设计>>

书籍目录

第1章 游戏艺术设计的历史与游戏的分类 1.1 游戏艺术设计的历史 1.2 中国游戏设计的发展 1.3 游戏的分类 思考与练习 第2章 游戏中原画角色设定的基本内容 2.1 游戏中原画的概念及原则 2.2 欧美、日本、韩国和国内游戏中原画人物造型的不同风格 2.3 游戏前期定为角色的两个因素 2.4 游戏中原画角色造型的分类 2.5 卡通漫画人物角色的手、脚的常见画法 2.6 卡通漫画人物角色的不同性格表现 思考与练习 第3章 游戏中原画角色设定的具体划分 3.1 游戏中原画角色内容的分类 3.2 游戏中原画角色的相关设计 3.3 原画角色的基本形体运动规律设计 思考与练习 第4章 游戏的场景原画设计与界面设计 4.1 游戏场景原画设计风格的确定 4.2 游戏场景设计画面绘画风格的确定 4.3 游戏场景设计的构思的内容 4.4 人机界面设计 思考与练习 第5章 《魔兽世界》的艺术设计 5.1 《魔兽世界》中的人物造型设计 5.2 《魔兽世界》中的场景设计 5.3 《魔兽世界》中的实际游戏效果和广告插图 思考与练习 第6章 《合金弹头》的艺术设计 6.1 《合金弹头》中的人物造型设计 6.2 《合金弹头》中的装备设计 6.3 《合金弹头》中的场景设计 思考与练习 第7章 《最终幻想》中的艺术设计 7.1 《最终幻想》中的人物造型 7.2 《最终幻想》中的场景设计 思考与练习 第8章 游戏的艺术设计方案 8.1 游戏的美术风格设定 8.2 游戏的人物场景艺术设定 8.3 道具、技能和其他细节设定 思考与练习

第一图书网, tushu007.com

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