

<<2D游戏原画设计>>

图书基本信息

书名：<<2D游戏原画设计>>

13位ISBN编号：9787040260953

10位ISBN编号：7040260956

出版时间：2009-9

出版时间：陆惟、张晰旻 高等教育出版社 (2009-09出版)

作者：陆惟，张晰旻 著

页数：188

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>

<<2D游戏原画设计>>

内容概要

《动漫游戏专业系列教材：2D游戏原画设计》共分七章，内容包括游戏原画设计概述、游戏原画的设计与制作、角色原画设计绘制解构、场景原画设计绘制解构、原画作品欣赏等。

《动漫游戏专业系列教材：2D游戏原画设计》主要针对美术专业学生和美术相关从业人员，通过对模拟游戏概念原画的实际设计制作案例进行剖析，详细介绍了概念原画的设计定位、概念原画的应用与作用、概念原画的制作流程，它的绘制方法和过程等，为学生系统的了解概念原画设计设计的知识和要领提供学习和帮助。

《动漫游戏专业系列教材：2D游戏原画设计》适合于各级各类动漫·游戏专业学生使用，同时可作为动漫·游戏业余爱好者自学用书。

<<2D游戏原画设计>>

书籍目录

第一章 游戏原画设计概述 第一节 概念艺术的兴起和发展 第二节 原画设计在游戏中的应用和作用 一、原画设计在游戏中的应用 二、原画设计在游戏中的作用 第三节 游戏原画设计的特点 一、概念原画基调设定 二、原画造型设计 三、团队共享与合作 四、原画设计与插画设计 五、创造虚拟世界 第四节 游戏原画的分类 一、依据子项目的划分对原画进行分类 二、根据游戏类型进行分类 三、依据受众进行的分类 四、依据游戏平台进行的分类 五、依据概念设计的侧重点来进行分类 第二章 游戏原画的设计与创作 第一节 游戏原画设计的流程 一、设计定位 二、多种手法的概念原画制作 第二节 游戏原画设计的重点 一、设计与艺术 二、准确的视角定位 三、合理的色彩运用 四、原创与再造 五、光影效果 第三节 游戏中的世界观 第四节 原画创意的方法 一、拼接组合法 二、环境推理法 三、演化推理法 第五节 游戏原画设计师应该具备的基本素质 一、绘画能力与表现力 二、想象力与创造力 三、综合修养 四、沟通能力 五、创作欲望 第三章 角色原画设计 绘制解构 第一节 欧美未来风格角色 第二节 古代角色设计 第三节 日本风格角色设计 第四节 怪物角色设计 第五节 灵活运用照片进行原画绘制 第四章 场景原画设计 绘制解构 第一节 “吴哥窟”概念设计 第二节 “蓬莱岛”场景原画设计 第三节 “野蛮族”场景原画设计 第四节 “野蛮族”——三维渲染图的Photoshop设计 第五节 “购物中心平台”概念设计 第六节 功能建筑设计 第五章 原画作品欣赏 第一节 角色原画作品欣赏 第二节 场景原画设计欣赏 第三节 道具原画设计欣赏 参考文献

<<2D游戏原画设计>>

编辑推荐

高等教育出版社

<<2D游戏原画设计>>

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>