

<<游戏原画设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏原画设计>>

13位ISBN编号：9787302260387

10位ISBN编号：7302260389

出版时间：2011-8

出版时间：清华大学

作者：谌宝业//刘若海//王刘辉

页数：290

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>>

内容概要

《游戏原画设计》全面讲述了游戏原画的基本定义和类别，游戏原画的作用和意义，以及作为一个游戏原画设计师所要具备的基本素养和条件。

书中概括地讲解了原画设计各个部分的基本流程，着重分析了游戏场景、物件、角色的形体结构规律，从对绘画技法要求的角度表现了场景和物体的绘制过程。

本书分章节列举实例，详细介绍了游戏室内外场景以及场景元素的原画绘制技巧和过程，以及不同风格游戏角色的原画绘制技巧和过程，引导读者加强对游戏原画设计和制作技术的理解。

学习完本书的内容，读者将了解和掌握大量游戏原画设计的理论及实践能力，能够胜任游戏原画设计和制作的相关岗位。

《游戏原画设计》可作为大中专院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的入门参考书。

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>>

书籍目录

第1章 游戏原画概述

1.1 游戏原画的发展概述

1.2 游戏原画的定义和特征

1.2.1 游戏原画的定义

1.2.2 游戏原画的特征

1.3 游戏原画的类别和作用

1.3.1 宣传类原画的作用和意义

1.3.2 概念类原画的作用和意义

1.3.3 制作类原画的作用和意义

1.4 游戏原画的创作原则

1.4.1 角色原画的基本创作原则

1.4.2 角色原画的基本构成要素

1.4.3 角色原画设计的流程规范

1.5 游戏原画设计师所要具备的条件

1.5.1 要有扎实的绘画基础和表现能力

1.5.2 要有丰富的创作想象力

1.5.3 要具备广博的知识、才艺和综合的艺术修养

1.6 优秀游戏原画赏析

1.6.1 欧美游戏原画赏析

1.6.2 日韩游戏原画赏析

1.6.3 中国古典游戏原画赏析

1.7 本章小结

1.8 本章练习

第2章 游戏场景元素案例——投石车原画设计

2.1 投石车线稿的绘制

2.1.1 描绘投石车线稿结构

2.1.2 投石车明暗关系分析

2.1.3 投石车明暗关系确定

2.2 投石车的深入刻画

2.2.1 投石车材质细节分析

2.2.2 投石车细节刻画

2.3 传送台线稿的绘制

2.3.1 传送台的创意环境分析

2.3.2 传送台结构分析

2.3.3 传送台的线稿绘制

2.4 传送台的明暗基调

2.4.1 传送台的明暗关系分析

2.4.2 传送台的明暗设定

2.5 传送台的深入刻画

2.5.1 传送台的色彩刻画

2.5.2 传送台色彩的特效表现

2.6 本章小结

2.7 本章练习

第3章 游戏室内场景——矿洞原画设计

3.1 矿洞场景的线稿设计

<<游戏原画设计>>

- 3.1.1 矿洞的透视分析
- 3.1.2 矿洞线稿的确定
- 3.2 矿洞场景的深入绘制
 - 3.2.1 矿洞的大色调确定
 - 3.2.2 矿洞材质的确定
 - 3.2.3 矿洞的环境色彩分析
 - 3.2.4 矿洞的细节刻画
- 3.3 矿洞特殊环境效果的绘制
 - 3.3.1 矿洞大厅整体环境氛围调整
 - 3.3.2 矿洞大厅的环境特殊光效效果调整
- 3.4 矿洞入口的概念原画设计
 - 3.4.1 游戏场景文案分析
 - 3.4.2 绘制矿洞入口的线稿
 - 3.4.3 绘制矿洞入口的色稿
 - 3.4.4 矿洞色稿的细节刻画
- 3.5 本章小结
- 3.6 本章练习
- 第4章 卡通风格游戏的原画设计
 - 4.1 卡通风格的游戏道具设计
 - 4.1.1 卡通头盔设计
 - 4.1.2 卡通铠甲设计
 - 4.1.3 卡通宝剑设计
 - 4.2 卡通风格的人物原画设计
 - 4.2.1 卡通男孩设计
 - 4.2.2 卡通女孩设计
 - 4.3 本章小结
 - 4.4 本章练习
- 第5章 写实游戏角色原画设计
 - 5.1 写实风格游戏原画的分类
 - 5.1.1 欧美写实风格的游戏原画
 - 5.1.2 日韩写实风格的游戏原画
 - 5.1.3 中式写实风格的游戏原画
 - 5.2 写实人物绘制技巧及流程规范
 - 5.2.1 人体比例结构初步认识
 - 5.2.2 人体躯干和四肢的分析
 - 5.2.3 头部比例结构分析
 - 5.3 人物原画实例流程制作——侠女原画设计
 - 5.3.1 游戏角色文案分析
 - 5.3.2 侠女初稿设定
 - 5.3.3 侠女色稿初步定位
 - 5.3.4 侠女明暗关系定位
 - 5.3.5 侠女细节刻画
 - 5.3.6 侠女最终定稿调整
 - 5.4 写实角色原画制作实例——斗士
 - 5.4.1 游戏角色文案分析
 - 5.4.2 绘制斗士线稿
 - 5.4.3 绘制斗士色稿

<<游戏原画设计>>

5.4.4 斗士色稿的细节刻画

5.5 本章小结

5.6 本章练习

第6章 卡通风格游戏场景的原画设计

6.1 卡通室内场景的原画设计

6.1.1 绘制线稿的过程

6.1.2 绘制色稿的过程

6.2 卡通室外场景的原画设计

6.2.1 绘制室外场景的线稿

6.2.2 确定场景的明暗关系

6.2.3 绘制室外场景的色稿

6.3 本章小结

6.4 本章练习

<<游戏原画设计>>

章节摘录

版权页：插图：在游戏制作的前期，游戏原画师会根据策划人员的构思和设定，绘制出相应的游戏场景和角色。

这时绘制的原画作品不一定非常精细，而是要综合色彩、造型、灯光、雾效等多个因素，再经过反复的修改和斟酌，最终确定符合游戏整体氛围的美术风格。

一名优秀的游戏原画师，不仅要具备扎实的美术功底，还要具有较高的艺术素养，例如游戏角色的概念设定工作，常需要原画师进行天马行空的想象和创作，而且要对策划文档中的描述性文字有着比较好的解读能力，这样绘制出来的角色才富有感染力和生动的灵魂和气质。

场景类的概念原画具有同样的特点，除了需要刻画出场景元素的造型特点，同时还要重点描绘出场景的环境氛围，包括场景的色彩基调、光影变化、特效元素，如图1.15所示。

此类原画的作用和意义在于从整体上来确定游戏的空间关系和时空关系。

特别是时空关系高于人们正常的认知范畴，例如时空门、进入副本、角色死亡后进入鬼魂状态等，而这些无形增加了游戏神秘性和趣味性的元素又是在游戏中特别需要的，因此概念类原画就必须作出充分的表现和设定。

这也是为什么对概念原画师的要求特别苛刻的原因。

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>