

<<Photoshop游戏原画美术火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop游戏原画美术火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115279705

10位ISBN编号：7115279705

出版时间：2012-6

出版单位：人民邮电出版社

作者：刘杨

页数：187

字数：374000

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

本书是《火星课堂·游戏设计》系列中的一本，全书共3篇，分为6章。

第1篇为入门篇。

其中第1章讲解游戏原画的概况，使读者对游戏原画的现状及设计过程有一个初步的认识和了解；第2章讲解游戏原画的设计，包括设计的组成和来源；第3章讲解游戏原画的造型原理，如造型的概念、造型的表现及设计的完善等。

第2篇为提高篇。

其中第4章主要讲解游戏原画的内容，包括内容的提升、造型和配色的调整；第5章讲解游戏原画的表现，包括逻辑表现、存在感等。

第3篇为实战篇。

主要对游戏原画美术设计的案例进行系统分析，包括案例的构思和创作过程等。

随书附带1张DVD多媒体教学光盘，内容为黄光剑讲述作品《交织》、《Blood》的创作过程，以及周湘君讲述作品《虫女》的创作过程。

《Photoshop游戏原画美术火星课堂》可作为游戏设计等设计相关领域的参考书，也可作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

书籍目录

入门篇

第1章 概述

- 1.1 我们的现状
- 1.2 设计我们的“设计过程”
- 1.3 前期准备
- 1.4 感性到理性的转变
- 1.5 最后的整理

第2章 设计

- 2.1 设计的存在
- 2.2 元素的组合
- 2.3 元素的来源

第3章 造型

- 3.1 造型概念
- 3.2 造型表现
- 3.3 造型表现过程
- 3.4 设计的完善

提高篇

第4章 调整与完善

- 4.1 内容提升
- 4.2 造型调整
- 4.3 配色调整

第5章 表现

- 5.1 逻辑表现
- 5.2 存在感

实战篇

第6章 游戏原画美术设计范例解析

- 肖壮悦：《皇龙武将Dragon Generals》
  - 肖壮悦：《克洛斯特战役之通界圣卫》
  - 李凯：用感情丰富的笔触绘制《剑圣》
  - 李亚军：把画画当成一种享受《四合驭世》
  - 李洪波：《龙族》
  - 李宇：《仙踪灵地》
  - 杨艺：DW5迷你作品赛作品《斗龙》
  - 经典游戏场景：《吴哥窟》创作技巧分析
- 附录 作品欣赏

## 编辑推荐

CG(计算机图形)是Computer Graphics的缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

刘杨编著的《Photoshop游戏原画美术火星课堂》秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格，贯彻“授人以鱼，不如授之以渔”的理念，对游戏原画从前期准备到最终成稿的创作过程逐一进行了讲解，同时还深入地剖析了获奖游戏原画作品的创作过程。

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>