

<<游戏动画场景设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画场景设计>>

13位ISBN编号：9787500697626

10位ISBN编号：7500697627

出版时间：2011-1

出版时间：中国青年

作者：殷炜晔

页数：158

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>

<<游戏动画场景设计>>

内容概要

这本书集合了作者许多场景设计案例，书中艺术家用平实的文细致描述了每个案例的创作背景、创作思路 and 创作细节。

书中不仅包含作品范例和CG技法讲解，更包含了艺术家切身的创作体会和跳动的思想火花，能引导读者发散自己的想象力，获得更多的灵感。

对于初学者来说，本书是个很好的指导，对于已经有一定经验的艺术家来说，阅读本书就像与朋友面对面地交流，碰撞思想。

<<游戏动画场景设计>>

作者简介

殷炜晔，资深游戏概念设计师、CG及插画艺术家，从业已十余年，现担任国家知名游戏项目的艺术指导，服务于EA、2K等游戏业巨头。

他的作品于2004年入选RAPH，之后作品陆续被收录于CGTALK、3DTotal、CG channe、Mattepainting等国际知名CG组织的Gallery中。

2007年，应Autodesk公司之邀，他的作品《Courtyard》、《Centuried Street》等被以范例形式印制于3D MAX的官方教程中。

随后，多幅作品入选世界顶级CG艺术作品集中。

作品《Tower》在《EXPOSE 5》中被授予大师奖。

作品《Portrait of Man》入选ZBrush的官方Gallery中，并作为产品销售广告中的演示图。

2009年，他接受英国杂志《3DCreative》的专访。

同年，应Corel公司邀请，他参与了Painter11的评测，在最终发面的版本中，集成了他大部分的2D作品作为该软件的绘制范例。

<<游戏动画场景设计>>

书籍目录

| | | | | |
|----|----|------------|-----------------|---------------------|
| 前言 | 序言 | 第一章 场景设计概述 | 一、场景设计就是在设计一个世界 | 二、场景设计的工作内容 |
| | | | 三、对场景设计师的要求 | 1. 扎实的绘画功底 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 新颖的创意构思 |
| | | | 3. 广博的学识阅历 | 四、场景设计作品的分类 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 1. 从宏观的历史角度看场景作品的分类 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 本书中场景设计的分类方式 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 第二章 场景设计的基本方法和流程综述 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 一、命题式和非命题式创作的构思 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 二、场景设计中空间感的塑造 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 1. 准确的透视 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 利用色彩纯度和冷暖的变化 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 3. 利用景深的变化 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 三、草图的重要性 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 四、场景设计的基本流程 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 1. 确认主题 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 根据主题选择合适的景物与场景气氛 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 3. 根据主题选择适合的视角与构图 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 4. 草图绘制 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 5. 上色细化 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 6. 细节刻画 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 7. 气氛渲染 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 五、如何与甲方讨论方案 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 1. 接受客户委托时 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 草图绘制阶段 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 3. 细化草稿阶段 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 4. 细化选定方案阶段 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 六、后期执行可能用到的工具及软件 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 第三章 场景设计训练 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 第一节 宏伟场景综述 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 一、创作构思 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 二、基本构图与草图 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 三、表现宏伟场景的特殊技巧 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 1. 光效 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 大气效应 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 四、实例解析 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 1. 《海》 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 2. 《山水》 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 | 作品欣赏 |
| | | | 4. 严谨的态度作用 |致谢 |

<<游戏动画场景设计>>

章节摘录

版权页：插图：

<<游戏动画场景设计>>

媒体关注与评论

这本书可以启发那些尚欠缺一些经验的年轻艺术家，因为本书为他们提供了大量有关作者的灵感和思路的信息，相信本书能很好地推动他们的艺术进步。

那些经验较为丰富的艺术家也可以从本书中受益，他们可以在本书中欣赏到殷炜晔令人惊叹的造型和色彩，一定不会失望。

——Sparth 游戏《波斯王子》、《刺客信条》概念设计师殷炜晔参与过很多国际知名的游戏项目设计，他的游戏场景设计具有成熟的风格，非常擅于氛围的营造。

本书中，艺术家用平实的文字细致描述了每个案例的创作背景、创作思路和创作细节。

书中不只有简单的作品范例、CG技法讲解，而且还有艺术家切身的创作体会和跳动的思想火花，能引导读者发散自己的想象力，获得更多的灵感。

——袁征 leewART联合创始人

<<游戏动画场景设计>>

编辑推荐

《殷炜晔场景设计教程:游戏动画场景设计》是由中国青年出版社出版的。

<<游戏动画场景设计>>

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>