

<<游戏角色原画与界面设计教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏角色原画与界面设计教程>>

13位ISBN编号：9787508461342

10位ISBN编号：7508461347

出版时间：2009-1

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2009-01出版)

作者：房晓溪

页数：114

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>

<<游戏角色原画与界面设计教程>>

前言

创意产业作为在全球化的消费社会的背景中发展起来的新兴经济模式，不仅是可观的新增长点，更因其知识密集、高附加值、高整合的特性，对快速发展中的中国经济的全面协调发展、优化产业结构有着不可低估的作用。

动漫游戏是创意产业的主体，动漫游戏专业从业人员必须兼具软件行业专家和艺术家的创造力。

随着动漫游戏从电影时代、电视时代、网络时代，经历到现在的移动媒体时代，动漫游戏表现形式和内容不断发展变化，动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了动漫游戏人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。

为推动我国动漫游戏产业的发展、培养本土动漫游戏专业人才，作者集多年动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出本套“动漫游戏美术设计系列教程”。

为培养中国民族动漫游戏人才、推动我国动漫游戏产业快速发展贡献一份力量。

本套“动漫游戏美术设计系列教程”共有10本，循序渐进地使读者掌握动漫游戏美术设计知识及技术

。

<<游戏角色原画与界面设计教程>>

内容概要

《游戏角色原画与界面设计教程》全面讲述了游戏角色原画与界面设计的基本概念和意义，作为游戏角色在不同类型的游戏中有不同的意义。

在战略类和角色扮演类游戏中是为了表示人物的职业、身份等特征，在即时战略类游戏里是作为界面的图标，在格斗类游戏中是为了方便玩家选取，但总的来说有一个共同的特点，就是游戏角色形象的标识，是把玩家带入游戏的介质之一。

《游戏角色原画与界面设计教程》循序渐进地讲解游戏角色原画与界面设计内容，使学生更容易接受和听懂本课书的内容。

学习完本课程，学员将具备良好的游戏角色原画与界面设计等理论和实践能力，能够胜任游戏角色原画与界面设计和制作技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

《游戏角色原画与界面设计教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏角色原画与界面设计方面开发的初学者的入门参考书。

<<游戏角色原画与界面设计教程>>

作者简介

房晓溪，现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家；湖北省动漫艺术家协会主席；北京吉利大学动画与游戏学院院长；中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家，游戏引擎设计专家，中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家。

<<游戏角色原画与界面设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 游戏人物头像设计1.1 头部结构分析1.2 游戏人物头像的绘制过程1.3 游戏头像作品赏析本章小结第2章 游戏人物角色原画设计2.1 人体比例结构初步认识2.2 人体躯干和四肢的分析2.2.1 躯干2.2.2 骨盆2.2.3 胳膊2.2.4 大腿和小腿2.2.5 手2.3 铁臂战士的线稿绘制2.4 铁臂战士的细节刻画2.5 机甲角色的设计本章小结第3章 卡通风格游戏原画设计3.1 卡通风格的游戏道具设计3.1.1 卡通头盔设计3.1.2 卡通铠甲设计3.1.3 卡通宝剑设计3.2 卡通风格的游戏场景设计3.2.1 卡通室内场景设计3.2.2 卡通室外场景设计3.3 卡通风格的动物设计3.4 卡通风格的人物设计3.4.1 卡通男孩设计3.4.2 卡通女孩设计本章小结第4章 像素画的设计4.1 初识像素艺术4.2 像素画绘图基础4.2.1 基本的线条4.2.2 基本型的绘制4.2.3 透视基础4.2.4 色彩基础4.2.5 基本明暗4.3 实例练习4.3.1 道具制作实例(玻璃瓶的制作)4.3.2 人物制作实例4.3.3 场景制作实例4.4 优秀像素艺术图片欣赏本章小结第5章 游戏界面的基本认识5.1 游戏界面的概念和意义5.2 界面设计的基本原则5.2.1 降低计算机的影响5.2.2 在游戏中加入帮助5.2.3 避免运用标准的界面5.2.4 综合集成界面5.2.5 界面定义游戏的可玩性5.3 界面设计的整体步骤5.3.1 需求阶段5.3.2 分析设计阶段5.3.3 调研验证阶段5.3.4 方案改进阶段5.3.5 用户验证反馈阶段5.4 优秀游戏界面设计赏析5.4.1 平台游戏5.4.2 PC游戏本章小结

章节摘录

插图：第1章 游戏人物头像设计1.1 头部结构分析了解人的头部比例结构和面部美学标准是必要的，这是成功把握不同设计风格的基础。

首先要了解头骨的表层骨骼和肌肉的组合及其特点。

头骨分为面部、颅部和颈部三部分。

面部：坚厚外突，形若勺状的前额骨（一块），横架左右的拱桥状颧骨（两块），构成面部的第一宽度。

鼻骨两块，是鼻突向外生长的根座。

上颌骨两块，上牙齿排列生长其上，是表现头部侧面时不可忽视的高起之点。

形似雪橇状的下颌骨一块，是头骨中唯一能开合活动的体块，它与前额构成上下面部长度的两极。

颅部：顶骨两块，属于头部的最尖端部位。

枕骨一块，是决定侧面头型的重要依据。

向内凹陷的颞骨两块，俗称“太阳穴”，占据了侧面头部的大部分面积。

这大小不同、内凹外凸的13块表层骨相互榫接构成头形的造型基础，如图1—3所示。

肌肉重点在颜面中的几大表情肌，如前额肌、皱眉肌、眼轮匝肌是人冥思苦想时，或者欲睁大双眼时动作较大、变化较强的部位。

人在发笑时，主要是鼻肌、颧肌、颊肌和口轮匝肌、上唇方肌上提的作用；咬肌紧张、鼻翼双扩、鼻孔圆睁、眉肌突皱、口唇紧闭、眼呈怒视状是人在愤怒时的表情。

颈部：内有颈椎支撑。

左右胸锁肌两块，上下生长在乳突与锁骨端，构成正面颈部的宽度。

喉管被夹其间。

后有举肩肌、斜方肌构成颈背的外廓形体，如图1-4和图1-5所示。

<<游戏角色原画与界面设计教程>>

编辑推荐

《游戏角色原画与界面设计教程》由中国水利水电出版社出版。

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>