

<<游戏美术基础教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏美术基础教程>>

13位ISBN编号：9787508488103

10位ISBN编号：7508488105

出版时间：2011-10

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：94

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>

<<游戏美术基础教程>>

内容概要

本书从游戏美术设计师的角度出发，介绍了游戏美术设计应该掌握的美术基础知识、游戏公司在美术设计过程中的流程以及软件的运用及技巧。

书中以大量的实际操作给读者以感性认识，力图使读者掌握游戏美术设计所应具备的素质。

通过对本书的学习，可了解游戏美术设计的基础知识、素描几何体写生、素描静物写生、素描石膏像写生、速写、游戏人物头像设计、游戏人物角色原画设计、游戏动物角色原画设计、卡通风格游戏原画设计等。

本书适合作为高校学生的教材，游戏动漫爱好者和游戏动漫研发者的参考用书。

<<游戏美术基础教程>>

书籍目录

从书序

前言

第1章 素描几何体写生

1.1 素描的基本认识

1.2 透视基础知识

1.3 基本构图和技法

1.4 几何体结构训练

1.5 几何体明暗素描

本章小结

第2章 素描静物写生

2.1 罐子写生

2.2 布褶的绘画过程

2.3 苹果的绘画过程

本章小结

第3章 素描石膏像写生

3.1 头部比例结构

3.2 石膏头骨写生

3.3 亚历山大切面像写生

3.4 阿格里巴写生

本章小结

第4章 速写

4.1 概述

4.2 人物速写

4.3 游戏人物速写

4.4 风景速写

4.5 精美游戏速写欣赏

本章小结

.....

第5章 游戏人物角色原画设计

第6章 游戏动物角色原画设计

第7章 卡通风格游戏原画设计

<<游戏美术基础教程>>

章节摘录

版权页：插图：速写作为一种短时间的绘画形式，具有收集绘画素材、训练造型能力两大方面的功能。

因作画时间短，在描绘对象时放笔直取，可随时描绘我们周围生活中的任何物象，特别擅长描写运动中的对象和转瞬即逝的动态。

长期坚持画速写，可为日后从事游戏美术创作和设计积累下丰富的艺术素材。

速写又是一种锻炼动手能力的方法。

我们提倡从学画阶段开始就养成画速写的良好习惯。

有些内容的速写训练又可以理解为素描的短期作业形式，在进行相对长时间的素描训练的同时，多画速写，做到长、短期作业穿插进行，是绘画基础训练的一种有效的方法。

因此，速写又是一种对素描训练的辅助练习形式。

速写要求在较短的时间内画出所需要表现的对象。

所以，以线条形式来描绘形象，是速写表现中最直接的一种方法。

线条除了具有描绘对象形体的功能外，其自身还具有艺术表现功能，它可体现出丰富的内涵，如力量、轻松、凝重、飘逸等美感特征。

艺术家画速写的时候，会不知不觉地将自己的艺术个性通过线条的运用流露出来。

以线造型是速写中最常用的表现形式。

除此之外，线面结合也是常见的形式之一。

有时在结构转折处衬些明暗调子，能增加速写艺术的表现力，使画面的气氛更加变幻丰富。

除以上两种形式外，纯明暗的速写较少见，我们主要介绍前两种方法，即线条描绘方法和线面结合方法。

游戏中大量的角色、场景、道具等的设计都跟游戏美工的设计水准息息相关。

提高美术基础能力的一个重要途径就是经常去练习速写，使我们能迅速掌握人物、动物等角色的基本结构，熟练地画出人物和各种动物的动态和神态，同时对游戏美术创作、构图安排和情节内容的组织也会有很大的帮助。

综合起来看，速写能培养我们敏锐的观察能力，使我们善于捕捉生活中美好的瞬间；能培养我们的绘画概括能力，使我们能在短暂的时间内画出对象的特征；能为美术创作收集大量素材。

好的速写本身就是一幅完美的艺术品，能提高我们对形象的记忆能力和默写能力，能探索和培养具有独特个性的绘画风格。

<<游戏美术基础教程>>

编辑推荐

《游戏美术基础教程》共分8章，第1章介绍了素描几何体写生。

第2章介绍了素描静物写生。

第3章介绍了素描石膏像写生。

第4章介绍了速写。

第5章介绍了游戏人物角色原画设计最后到表情，及人物头像作品的赏析。

第6章介绍了游戏动物角色原画设计。

第7章介绍了卡通风格游戏原画设计。

<<游戏美术基础教程>>

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>