

<<魔幻游戏造型设计>>

图书基本信息

书名：<<魔幻游戏造型设计>>

13位ISBN编号：9787532262212

10位ISBN编号：7532262219

出版时间：2009-5

出版时间：上海人民美术出版社

作者：张勃

页数：123

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>

<<魔幻游戏造型设计>>

前言

电玩游戏（video game），作为一种互动的娱乐方式，不仅成为区别于电影、电视、动漫等传统主流的现代娱乐方式，而且随着计算机技术、网络科技的飞速发展，而今电玩游戏已经一扫诞生之初边缘化、异质化的面貌，无可否认地置身于主流娱乐方式的行列。

游戏产业也俨然成为现代娱乐产业不可或缺的支柱力量。

近年来，作为新的经济增长点，游戏产业在全球范围发展迅猛。

据题为“2008-2012年全球娱乐和媒体前景”的报告称，2012年全球视频游戏行业的预期收入将从2007年的419亿美元增长到683亿美元，年复合增长率将达到10.3%，除了在线广告和互联网接入业务外，视频游戏行业的前景将好于其他任何媒体。

在我国，由于拥有庞大的游戏玩家数量和巨大的游戏市场份额，游戏产业获得巨大的能量和潜力。

而与游戏产业直接相关的各行业，也开始逐渐从初期的懵懂状态进入到了明朗化和专业化的阶段。

可以肯定地说，中国游戏产业在经历了多年的探索后，已经进入了一个高速健康稳定发展的阶段。

游戏产业的健康高速发展，势必导致游戏设计和开发人才需求呈“井喷”状增长。

从目前市场需求来看，严重的供需失衡局面促使我国游戏产业链中的游戏美工、游戏策划、游戏程序开发师基本上处于一个地位高、待遇高的“双高”佳境；在竞争越来越激烈的职场中，围绕游戏行业的工作相对来说更稳定、更有发展前景。

一般来说，游戏开发公司中程序开发人员大约占20%，策划人员占10%，游戏测试等其他人员占10%，而游戏美术人员则占60%之多。

在游戏行业蓬勃发展、游戏人才极度匮乏的情况下，可以看出，游戏美术人才的需求量之巨大。

我国有着全球最为丰富的美术人才储备，并且艺术类报考人数仍在逐年攀升。

而在游戏行业中，游戏美术人才却处于极度匮乏状态，所以说中国并不缺美术人才，而是缺乏专业的游戏美术人才。

鉴于这种迫切需求，全国各地院校、培训机构纷纷设立了相关游戏美术专业，并且迅速成为热门专业。

但是由于该专业的发展时间太短、经验尚少等原因，该专业一直没有系统的课程设置，特别缺乏适应行业特点的专业教程教材，在这种情况下，上海人民美术出版社审时度势地推出了本教材。

<<魔幻游戏造型设计>>

内容概要

考虑到有志于本专业读者的不同基础和条件，本教材的编写从理论上深入浅出，把该专业的创作基础和原理分层次，进行不同程度的分析、整合，用言简意赅、生动有趣的文字表达出来。

本教材编写时着重抓住游戏美术造型设计的两方面要素进行讲解，那就是造型和设计，这是本专业学习过程所涵盖的两个相对独立，又互相影响的知识体系。

本专业的造型和设计既包含传统美术造型及设计基础的原理，又有着自身独特的技巧和理念。

本教材通过精心的章节设计编排讲述了造型与设计两方面专业要素的原理及应用方法，并强调它们对于游戏美术造型设计专业的双重重要性。

随着计算机图形技术的发展，游戏造型设计不仅在创作设计理念方面不断发展变化，而且创作技法和设计软件的更迭也是日新月异。

所以本教材在介绍当下先进的创作技法、软件应用的基础上，更注重以发展的眼光着眼于本专业的学习方法的教授，而避免市面上很多教材速成化、快餐化、软件技术本位的趋势，着力培养本专业学员的善于应变的创作实践能力。

希望本教材能够为我国游戏美术设计教学领域提供有价值的参考，为有志于学习游戏美术设计并立志投身于我国游戏事业发展原创力量的读者汲取营养，为使我国游戏行业尽快摆脱作为国外产品“加工工场”的尴尬局面，为使“中国制造”变为“中国创造”尽一份力。

<<魔幻游戏造型设计>>

作者简介

张勃，曾用名张哲也，现任职于中国传媒大学影视艺术学院。

2004年北京电影学院动画学毕业；2007年于北京电影学院动画学院硕士学位。

毕业后从事于影视剧、动画、游戏的美术设计工作。

2008年组建哲也概念艺术馆工作室，专业服务于影视、动漫、游戏等娱乐工业，提供系统的前期美术设计视觉解决方案。

<<魔幻游戏造型设计>>

书籍目录

第一章 魔幻游戏造型概述 1.什么是魔幻游戏 2.魔幻游戏的发展概况 3.魔幻游戏造型特点 4.魔幻游戏造型设计的前期准备第二章 造型的基本常识 1.几何造型法概述 2.几何形状的意义 3.几何形体与人体结构 4.了解人体解剖结构 5.人体学习的辅助软件 6.魔幻游戏造型的基本动态 7.经典的站姿 8.角色动态的变化第三章 魔幻游戏造型创作要素解析 1.理解游戏造型设定文本 2.从素材得到灵感 3.游戏造型设计规范第四章 魔幻游戏造型技法实战 1.剪影造型法 2.从poser入手 3.预备方案 4.白描上色 5.罩染法第五章 魔幻游戏造型分类解析 1.少年型角色 2.技巧型角色 3.力量型角色 4.女性角色 5.怪兽角色第六章 经典角色造型欣赏门

<<魔幻游戏造型设计>>

章节摘录

插图：脚常常是容易被忽略或轻视的部分，一方面人们的注意力或兴趣点常集中于上半身；另一方面，脚部在大多数人看来是没有个性的、千篇一律的部位。

但事实上，一幅全身的人物绘画，不论上身或面部刻画是多么完善，如果配上一双处理粗糙的脚，会使整幅作品的艺术品质大打折扣。

把过多的兴趣和精力放在了面部五官或躯干服饰上，对于整个身体支撑点的脚部却草草了事，这种虎头蛇尾的做法是不可取的。

如果想使你的作品呈现稳健、成熟的品质，请把脚部的绘制当作学习攻关的重点吧。

其实掌握脚部的结构并不难，脚部的动态变化是由脚趾、脚掌、脚跟三个相对固定的体块的空间位置变化所产生的。

为了操作上的方便，我们可将这三个体块归纳成三个从不同角度都呈现为近似于三角形的四面体，也就是说无论哪个角度都可把这三个体块画成三个三角形。

不同的动态、空间角度，都可由这三个三角形不同的位置变化来概括。

<<魔幻游戏造型设计>>

编辑推荐

《魔幻游戏造型设计》魔力造型三大要诀，超级人设快速上手，独特剪影法秘技公开

<<魔幻游戏造型设计>>

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>