

<<游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787811138085

10位ISBN编号：7811138085

出版时间：2010-8

出版时间：湖南大学出版社

作者：翁子扬 编

页数：162

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>

<<游戏场景设计>>

前言

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信，这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。

米尔特说过：“我们的动画与别人的不同之处在于它是可信的。

我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。

”动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类。

但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里，不仅仅只是一种艺术形式。

更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。

动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。

对于高等院校来说，一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。

我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深切地感受到了好教材对于培养人才的重要性。

回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。

因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

还记得2007年的夏天，若梅女士带着丛书的责编李由先生来访，他们当时已为此丛书付出了两年的心血，并得到了中国电影家协会卡通艺术委员会等权威机构及该委员会秘书长毛勇先生等著名人士的大力支持和帮助。

大家对待编写教材的认真态度和敬业精神深深地打动了我，使我这个一直不太热衷于摆弄文字的职业动画人也有了一种使命感。

在后来几年中，我和若梅女士等一起承担了大部分教材的组稿与协调工作，我们团结了~批来自全国各地高校从事多年动漫与数字媒体教育的专家、不同区域的国家动漫产业基地的行业专家和著名企业的一线职业动画人，他们不少是在业内享誉不俗的教育家和动画专家。

大家以最大的热忱参与丛书的编写，不厌其烦地共同研讨、论证，抛开了学术上的纷争，抛开了学派的门第，以谨慎负责的态度完成了丛书的编写。

本套丛书是我国动漫与数字媒体设计教育界与产业界合作的成果，丛书的出版旨在为快速有效地培养动漫与数字媒体专业的应用型人才提供合适的教材。

在编写中体现了以下几个特点：所有教材的编写者均为高等院校动漫与数字媒体专业的双师型教师或产业界的精英人士，他们有丰富的实践经验和较强的理论基础；教材内容全、知识新，能满足课程教学的需要和专业工作要求，体现了行业最新的知识与技能，采用了最新的资料、图片与案例；教材内容深入浅出，与企业工作实际联系紧密，实用性、指向性强；教材不仅要教会学生怎么去做，而且教会学生如何去思考；教材提供了延伸的优秀推荐书目，内容涉及拓展和跨界知识点，便于学生有目的地深入阅读。

本丛书既可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为动漫游戏产业各类培训班的培训教材，还可供数字娱乐、动漫游戏爱好者参考。

期盼该书的出版与使用能帮助动漫与数字媒体专业的学子们和热爱该专业的朋友们在今后的人生中创造出更多鲜活的“生命”来！

<<游戏场景设计>>

内容概要

动漫与数字媒体专业“十二五”规划系列教材。

本书共分五章：游戏场景设计概述、工具与表现阶段、观察分析与自我训练、构思与创作、优秀作品赏析。

第一章分别对游戏场景美术、游戏场景设计的功能与定位、游戏场景设计的拓展进行了概述；第二章详细讲解了手绘造型工具、计算机辅助造型工具、色彩基础、透视基础；第三章分别对空间形态、场景中的空间表现、场景设计的气氛的营造进行了较为详尽的讲解；第四章对资料库的建设、构思与探索、综合设计进行了详细讲解；最后一章对国内外经典优秀场景作品进行了赏析。

本书辅以大量优秀场景设计案例，并配有课件辅助教学。

本书是游戏场景设计课的专用教材，也可以作为高等院校动画专业或相关专业的教学或参考用书，同时还可以为动画创作和艺术设计等从业者提供动画欣赏思路和设计参考。

<<游戏场景设计>>

书籍目录

01 游戏场景设计概述 1.1 游戏场景美术 1.1.1 游戏场景设计简介 1.1.2 游戏场景设计风格简析 1.1.3 Matte Painting应用概述 1.2 游戏场景设计的功能与定位 1.2.1 对时空的刻画 1.2.2 对角色性格心理的强化 1.2.3 对故事情节的强化 1.3 游戏场景设计的拓展 1.3.1 游戏场景与市场需求 1.3.2 游戏场景与游戏制作人 1.3.3 游戏场景与游戏玩家

02 工具与表现阶段 2.1 手绘造型工具 2.1.1 黑白工具 2.1.2 彩色工具 2.2 计算机辅助造型工具 2.2.1 二维设计类 2.2.2 三维设计类 2.3 色彩基础 2.3.1 色彩应用的基本规律 2.3.2 色彩的表现特征 2.3.3 色彩的构成要素 2.3.4 色彩的心理效应 2.4 透视基础 2.4.1 透视的规律 2.4.2 透视的分类 2.4.3 透视的应用 2.4.4 辅助表现

03 观察分析与自我训练 3.1 分析空间形态 3.1.1 场景空间构成 3.1.2 空间形态的心理感受 3.1.3 空间表现在场景设计中的作用 3.2 场景中的空间表现 3.2.1 组成要素 3.2.2 景别分类 3.3 场景设计中的气氛营造

04 构思与创作 4.1 资料库建设 4.1.1 网络搜集 4.1.2 素材积累 4.2 构思与探索 4.2.1 树立整体造型意识 4.2.2 确定基调 4.2.3 探索适当的造型形式 4.3 综合设计 4.3.1 利用造型风格进行综合设计 4.3.2 利用空间场和引力感进行综合设计 4.3.3 利用景深和光影进行综合设计 4.3.4 利用色调的变化进行综合设计 4.3.5 利用文化背景进行综合设计 4.3.6 项目实训

05 优秀作品赏析后记

<<游戏场景设计>>

章节摘录

插图：我们生活的时空主要分成自然时空和u社会时空。

自然时空即我们的所见所感，就是我们生活的外部世界；社会时空则是指人们的社会关系的集合。

虽然社会时空不是以实体形式存在的，但是社会时空与自然时空是互相影响的，社会时空一定程度上在自然时空中产生映射，最明显的表达方式就是世界各地不同的建筑和生活场景。

游戏场景设计不仅要表现自然时空，更要将附于其上的社会时空体现出来；既要表现出富有真实感的年代、地域、气候等自然特征，更要展现风俗习惯等社会面貌。

游戏场景中的真实不一定是现实中的那种真实，可以是制作者自己营造出来的一个浓缩社会的真实。

《时空分裂者》中将自然景色和科幻风格融合统一，为玩家呈现了一个近未来的游戏时空（图1-47）

《使命召唤—现代战争》中的巷战场景将玩家立即带入了中东战场的枪林弹雨之中，而其中的夜间场景夹杂着火光、浓烟爆炸等虚拟场景，更是将玩家置身于一个虚拟的战火世界（图1-48、图1-49）。

《杀戮地带2》中海拉尔星球的工业废墟的场景、灰蒙蒙的天空和错综的建筑，隐隐让人感受到海拉尔星人生活的艰难（图1-50）。

后记

随着时代的发展和新思维的涌现，审美的需求也在发生着变化。

以电子技术为手段的数字娱乐的出现改变了传统娱乐的创作和传播模式，传统教育也积极地对数字娱乐的发展持肯定与支持的态度。

伴随着创新精神的推动，处于发展摸索状态的传统教育对数字娱乐行业仍作出了自己的探索和贡献。

《游戏角色设计》《游戏场景设计》《游戏服装设计》《数字游戏心理学》等系列教材是由武汉大学国际软件学院数字媒体系牵头，集合相关院校、行业专家、高校骨干梯队及年轻教师队伍共同编写而成。

在编撰初期，本编写团队对市场相关教材进行一一分析，透析现有教材的优缺点，并对将要编写的教材进行特色创新规划和建设，力求所编系列教材特点突出、知识体系完备，并强调从基础知识出发，讲述由浅入深。

与此同时，在编撰手段上结合资料与网络套嵌的方法，把传统枯燥的单线书本教学提升到互动的全新层次，以期内容与手段的完美结合，让所有学习使用本教材的读者最大限度地掌握游戏专业的基础概念、重要原理、制作方法及所有相关知识。

读者通过该系列教材的学习，将深入理解游戏开发和策划的整个流程，从而完成从策划到定制完成的相关操作流程。

本套书在编写过程中，得到诸多同仁的帮助与支持，感谢武汉大学国际软件学院领导的支持与鼓励，Choi Tae-Young、Emrah Elmasli、Henning Ludvigsen为系列教材提供了详细的实例教程，相关公司提供了详尽的公司项目实训教程，在此对于他们的大力支持表示感谢。

本书的写作得到了众多同事和朋友的支持与帮助，在此无法一一列出，一并致谢。

并感谢刘旺、贾志萍等编辑的悉心审阅，以及对书稿所提出的一些非常中肯的建议和修改意见。

鉴于新学科新专业的发展以及逐步完善的理论框架和有限的实践经验，该系列教材的某些理论、观点、方法，仍有论证、补充的上升空间。

但我们仍愿意将本书奉献给读者，对于书中不足之处希望同仁斧 和不吝赐教，更希望能起到抛砖引玉的作用。

<<游戏场景设计>>

编辑推荐

《游戏场景设计》：动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材是由中国动漫与数字媒体设计教育界与产业界双师合作编写。

该系列教材理论与实践相结合，强调实战技能。

符合教学客观规律，体现了当前动漫教育改革的互动式、启发式、指导式、研究式、合作式等先进理念，旨在培养动漫与数字媒体专业应用型人才。

教学的适用性、内容的先进性、方案的完整性、形式的灵活性是该套教材的主要特点。

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>