

<<透明人>>

图书基本信息

书名：<<透明人>>

13位ISBN编号：9787115302762

10位ISBN编号：7115302766

出版时间：2013-1

出版时间：梁毅 人民邮电出版社 (2013-01出版)

作者：梁毅

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>

<<透明人>>

内容概要

《透明人:游戏概念设计》共三篇，第一篇从素描基础开始详细讲解了游戏角色概念设计的过程，包括相关策划背景、设计理念、灵感来源，以及设计师的心得体会；第二篇按照不同的工作项目进行游戏人物概念设定、游戏装备概念设定、游戏怪物概念设定和游戏场景概念设定，并从造型、色彩、细节、亮点等几个方面来阐释游戏概念设定方案，让读者清晰地了解这些作品是如何设计出来的，便于读者深入学习；第三篇是原画作品赏析。

作者简介

梁毅，广西桂林人，1999年至2000年，职业漫画师，代表作有《救救我》《人间正道是沧桑》《神笔少年》《小人物》《孤星转》《危机》《死战》《人之过、天之遣》《漫画本科生》《金虹云游记》《奥运小胖》等。

2001年至2012年，一直从事游戏行业相关工作，曾担任蓝港在线（北京）科技有限公司艺术总监，参与制作的产品有《不如归》《皇家纹章》《傲世三国2》《秦殇》《天骄》《新西游记》《西游记》《荣耀》《画魂道》《猛将》《强龙帝国》《warriorepic》《图腾》《黎明之光》《王者之剑》《霍比人》，以及同名电影线上游戏插画《DNF》卡牌、《岳飞传》《SpaceOpera》欧美卡牌、《Mr.Mafia》欧美网页游戏等。

2012年威直北京透旦月堂文化创意有限责任公司。

书籍目录

第一篇游戏概念设计基础篇 第1章如何开始概念设计 1.1结构轮廓练习 1.2线条练习 1.3速写练习 1.4自命题练习 第2章游戏、影视同人画 2.1《战神》系列 2.2《Hellboy》 2.3《失落的星球》 2.4《魂斗罗》 2.5CG电影《最终幻想之降临之子》 2.6《荒野大镖客》 2.7电影《斯巴达300勇士》 2.8艾薇儿肖像 第3章漫画 第二篇游戏概念设计实战篇 第1章中国史诗游残类项目 1.13D单机即时战略游戏——《傲世三国》 1.22.5DMMORPG网络游戏——《猛将》 1.3《东汉开国》 第2章中国神话类游残项目 2.13DMMORP网络游戏——《画魂道》 2.2龙项目 第3章中国武侠类游残项目 第4章PS2版《西游记》设计 4.1网络版《西游记》1 4.2网络版《西游记》2 第5章仙侠类游残项目案例 第6章《Warrior Epic》国际化概念游戏项目展示 6.1概念草图 6.2Mottster设计 6.3换装 6.4武器 6.5宣传海报及插画 6.6场景道具设计 6.7图标 第7章HH2.5D竞技游残项目 第8章其他休闲游残项目展示 8.1Flash 8.2赛车JPG 8.3疯狂农场 8.4设计卡通形象案例 第9章Q版游残角色设计 第10章FZD设计学院形象代言设计 第11章《西游记》网页版 第12章游残头像系列 12.1《西游记》头像 12.2《三国》头像 第三篇原画作品赏析

章节摘录

版权页： 插图： 项目简介：这是2000年末参与的项目。

记得当时目标公司所制作的历史题材项目非常精美，并且历史风格很考究，一看到这些精致的项目，就决意去目标公司了。

那时我的画风还是漫画式夸张的特点，然而目标公司的所有项目都是扎实、严谨的写实风格，初期我和他们的风格显得有些格格不入，工作不到一个月就被项目经理和美术主管警告“风格不合，难以合作”，我含着泪不服气地告诉他们，再给我一个月时间，我会让你们刮目相看的。

整整一个月的时间验证了我的努力，得到了项目经理和老板的肯定，也得到了《傲世三国2》项目的主要设计职位。

在这个项目里我参与了角色宣传及大量武将头像绘制工作，其后还担任公司宣传插画的工作。

在工作中画风仅仅局限在自己喜欢的风格里是完全不行的，必须突破自己去接受别人的批评，去接纳更多的风格，才能满足项目的需求，不管以前你是怎样牛的人，到了新的环境一切要从零开始。

角色设计总结：整体项目风格要还原历史，并且3D模型面数只有600—800面左右，所以在角色设计方面要中规中矩。

我参考了很多战国时期的服饰和《三国演义》电视剧里的服饰风格，来进行设计，因为是早期单机即时战略游戏，3D模型制作要求不高，在实际游戏里所占的比例不大，所以在角色设计时只要配好主调色，结构分明即可，无须设计得太细致。

编辑推荐

《透明人:游戏概念设计》结合实际项目讲解游戏概念设定技法，理论和实战完美结合。

《透明人:游戏概念设计》适合初学者阅读使用，以及美术设计等相关专业院校和培训机构作为教材使用。

<<透明人>>

名人推荐

透明人在游戏美术领域有很深的积淀和广泛的影响力，是圈中公认的几大高手之一。在我看来，他日益成熟的创作能力源于他扎实的基本功和三分天才式的狡黠或者叫作悟性。我有幸曾和透明人共事，那时他受邀担任我的艺术顾问。

受他影响，我收藏过国内外很多的插画家专辑，也让我有兴趣了解了更多的插画家。

平心而论，他是我非常欣赏的艺术家，他的才气和骨子里隐藏很深的傲气，无论你同他本人交谈或者去欣赏他的创作，都会深深感受到。

我相信，这本书的出版一定会给中国游戏美术领域的从业人员更多启发和指引。

——蓝港在线（北京）科技有限公司董事长 王峰 透明人是一位资深的游戏原画设计师，从他的作品中我们可以看到丰富多变的形式、准确的概念传达，这本书中选取了他不同时期、不同风格的精彩作品为案例，尤其是他结合自己的经验给出了最贴心的建议、提示，相信读者能从中获得启发和灵感。这是一本非常系统而且详尽的概念设计教程。

作者在书中用自己的作品为例，详细介绍了概念设计是什么，怎样进行概念设计，如何达到更好的艺术效果，循序渐进地给读者展示了游戏概念设计过程的全貌，对人们了解和学习概念设计很有帮助。

——leewiART联合创始人 袁征 在进入游戏行业之前，老朋友梁毅在漫画领域多年打拼的经历就已让我钦佩不已。

建立在技法之上的，是他对概念设计背景和世界观的苛刻要求，这种要求使他的作品天然具备与众不同的磅礴与大气。

而数年后，我有幸旁听火神网与梁毅合作的明星课程，听者无不茅塞顿开，无不收到立竿见影的效果，这正是来自于他在游戏领域数年来丰富的带团队经验。

如今梁毅这位身经百战的设计师把十余年的经历全数奉献出来成此秘籍，得缘阅读者，幸甚！

——火神网 左蒙

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>