

图书基本信息

书名：<<技艺非凡Photoshop游戏插画创作大揭秘>>

13位ISBN编号：9787302293606

10位ISBN编号：7302293600

出版时间：2012-10

出版时间：清华大学出版社

作者：李洪波

页数：209

字数：380000

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>

内容概要

本书由知名游戏插画制作人李洪波耗时两年精心编写而成，总结了作者多年的游戏绘制技巧和教学经验，从基础理论到实战案例的细致讲解，宛如一位老师在旁指导。

本书分为13章，内容涵盖了电脑绘画的相关知识、photoshop在游戏概念设计中的实用技巧、绘画透视和构图的相关基础知识，并通过7个大型案例制作过程的详细讲述，让大家学会如何创作游戏插画，了解在游戏插画制作中的风格和文化，以及Q版人物角色设定的相关知识。

本书内容丰富，结构清晰，从基础的电脑绘制常识到游戏插画概念设计，都通过精彩的范例进行了详细的讲解，让您快速上手。

令人爱不释手的精彩作品展示，使本书犹如一本精美的游戏插画画册，不仅可供读者学习，更具收藏价值另外本书还配有相关案例的视频教学，方便读者进行学习。

本书适合有一定美术基础和软件基础的、对游戏插画感兴趣的爱好者使用，对从事游戏插画概念设计的从业人员也可以起到指导作用，同时也适合各大中专院校相关专业的学生使用。

作者简介

李洪波，网名：光线炽。

有三年的漫画创作经历，之后在国内知名公司、日韩企业、欧美企业从事游戏研发工作，多年来一直致力于2d绘画和3d制作的研究和实践。

先后担任过主美、美术总监、项目经理等。

参与过十余款游戏项目的制作，包括《hotel》、《蝙蝠侠》、《梦幻飞车》等。

2005年成立光线制作工作室，主要从事游戏原画设定、概念设计、插画、漫画、游戏3D模型、贴图、动作等相关制作。

书籍目录

第1章 电脑绘画概述

- 1.1 关于电脑绘画
- 1.2 电脑绘画的风格流派
- 1.3 应用领域
 - 1.3.1 出版物
 - 1.3.2 商业宣传
 - 1.3.3 影视多媒体
 - 1.3.4 游戏设计
 - 1.3.5 动画、漫画、卡通

第2章 photoshop插画绘制实用技巧

- 2.1 图形文件设置
 - 2.1.1 用于印刷的图像设置
 - 2.1.2 用于电子版形式的图像设置
- 2.2 笔刷介绍
 - 2.2.1 自带笔刷
 - 2.2.2 笔刷插件介绍
 - 2.2.3 笔刷模式
 - 2.2.4 笔刷属性

2.3 图层的基础应用

- 2.3.1 图层模式
- 2.3.2 图像调整

第3章 绘画基础：透视

- 3.1 透视规律
- 3.2 平行透视
 - 3.2.1 测点法
 - 3.2.2 连续法
 - 3.2.3 求中法
- 3.3 成角透视
- 3.4 倾斜透视
- 3.5 曲线透视

第4章 绘画基础：构图

- 4.1 构图的基本规律
 - 4.1.1 变化和统一
 - 4.1.2 均衡
 - 4.1.3 疏与密
- 4.2 构图的基本变化
 - 4.2.1 布局变化
 - 4.2.2 形状变化
 - 4.2.3 空间变化
 - 4.2.4 视平线变化
 - 4.2.5 光影变化
 - 4.2.6 画副变化

第5章 刺客：线稿的绘制

- 5.1 绘制前的准备工作
 - 5.1.1 刺客的背景分析

5.1.2 参考资料

5.1.3 笔刷的介绍

5.2 人物动态的确定

5.3 绘制人物身体结构

5.4 为人物添加装备

5.5 刻画人物的细节

5.6 对图层进行整理

5.7 其他线稿赏析

5.8 漫画赏析

5.8.1 《真的不想离开你》

5.8.2 《小将岳云》

5.8.3 《杀机》

第6章 武将：角色头像的绘制

6.1 武将背景

6.2 轮廓的绘制

6.3 为头像布光

6.4 为人物塑造体积

6.5 人物的细节刻画

6.6 绘制色彩

6.7 精彩案例赏析

第7章 堕天使：游戏角色设定

7.1 《堕天使》的背景资料

7.2 创作设计和绘制思路

7.3 人物的结构和动态绘制

7.4 造型和服饰

7.5 添加细节

7.6 铺大调子

7.7 深入刻画

7.8 绘制三视图

7.9 精彩案例展示

第8章 盗墓：游戏场景气氛表现

8.1 《盗墓》的背景资料

8.2 黑白稿

8.2.1 绘制辅助线

8.2.2 绘制大体形态

8.2.3 刻画细节

8.2.4 局部调整

8.2.5 深入刻画

8.3 色彩稿

8.3.1 主色调

8.3.2 材质的绘制

8.3.3 材质的调整

8.4 精彩案例赏析

第9章 龙族：绘制过程

9.1 世界背景观

9.2 绘制线稿

9.2.1 角色的貌

9.2.2 塑造角色的性格

9.2.3 传统中国风和现代元素的融合

9.2.4 确定动态

9.2.5 刻画细节

9.2.6 笔刷

9.3 黑白稿

9.3.1 剪影

9.3.2 大关系

9.3.3 深入刻画

9.4 绘制色彩稿

9.5 后记

9.6 精彩案例

第10章 拯救：游戏插画概念设计综合运用

10.1 创作思路

10.2 笔刷应用

10.3 使用剪影方式起稿

10.4 绘制大关系

10.5 深入细化

10.6 绘制色彩稿

第11章 龙族：3d游戏角色创作

11.1 3d模型对概念设计的限制

11.2 创建模型

11.3 为模型创建贴图

11.4 附上贴图后的模型

11.5 龙族——女角色

11.5.1 原画赏析

11.5.2 建模

11.5.3 贴图

11.5.4 最终模型解析

第12章 游戏插画的风格和文化

12.1 场景和精神文化

12.2 人物的精神世界

12.2.1 颓废

12.2.2 文化的碰撞

12.2.3 叛逆

第13章 Q版角色设计

13.1 魔族主将

13.2 兵种和等级

13.3 体型比例

附录

章节摘录

版权页：插图：这里的抖动是随机的，所谓随机的，就是无规律的意思，比如说一个随机的个位数，这个数字可能是1，可能是8，也有可能是3，是完全没有规律的那么大小抖动就是大小随机，表示笔刷的直径大小是无规律变化着的。

因此我们看到圆点有的大的有的小，且没有变化规律。

如果你多次使用这个笔刷绘图，每次绘制出来的效果也不会完全相同，如图2—29所示。

大小抖动（随机）的数值越大，抖动（随机）的效果就越明显。

笔刷圆点问的大小反差就越大。

在控制选项中，我们可以选择“渐隐”、“钢笔压力”、“钢笔斜度”和“光笔轮”等，其中“渐隐”的意思是“逐渐地消隐”，指的是从大到小，或从多到少的变化过程，是一种状态的过渡。

在使用“钢笔压力”、“钢笔斜度”、“光笔轮”、“旋转”等这3个选项时，需要有另外的硬件设备—数字化绘图板，如果没有这种设备，这些控制选项是无效的。

在“控制”选项的下方，还有一个“最小直径”选项，它是用来控制在大小抖动中最小的圆点直径的，如图2—30所示。

至于“形状动态”中其他的两个控制选项“角度抖动”和“圆度抖动”，顾名思义就是对扁椭圆形笔刷角度和圆度的控制。

定义过程和相应关系与前面所说的大小抖动是一样的，大家可以自己动手去试验效果，参数面板如图2—31所示。

所谓“角度抖动”，就是让扁椭圆形笔刷在绘制过程中不规则地改变角度，这样看起来笔刷会出现“歪歪扭扭”的样子。

“圆度抖动”就是不规则地改变笔刷的圆度，这样看起来笔刷就会有“胖瘦”之分。

可以通过“最小圆度”选项来控制变化的范围，道理和大小抖动中的最小直径一样。

编辑推荐

《技艺非凡Photoshop游戏插画创作大揭秘(全彩印刷)》适合有一定美术基础和软件基础的、对游戏插画感兴趣的爱好者使用，对从事游戏插画概念设计的从业人员也可以起到指导作用，同时也适合各大中专院校相关专业的学生使用。

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>