

# 《游戏角色设计教程》

## 图书基本信息

书名：《游戏角色设计教程》

13位ISBN编号：9787534033926

10位ISBN编号：7534033926

出版时间：2012-12

出版社：浙江人民美术出版社

页数：163

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《游戏角色设计教程》

## 内容概要

《新概念中国美术院校视觉设计教材:游戏角色设计教程》讲授的是游戏美术设计，内容全面系统，涵盖了游戏美术设计的各个环节和所需的知识，从基础到高深，从理念到方法，针对性强，在教学中培养学生正确的观念、思维方法。《新概念中国美术院校视觉设计教材:游戏角色设计教程》不但是高等院校游戏美术设计专业的优秀教科书，同时也是游戏制作公司备类技术人员不可多得的自学用书。

# 《游戏角色设计教程》

## 作者简介

俞丰，1983年生于上海。2008年毕业于中国美术学院，硕士毕业。现任上海工程技术大学中韩合作多媒体设计学院讲师。近年来主要从事游戏和广告等专业方面的基础教学和研究工作。在学术期刊上发表论文5篇，在市级和校级刊物上发表论文若干篇。为《Timeout》特邀插画师，作品曾获Wacom第三届创意绘画大赛铜奖。任春，1983年生于上海。2005年毕业于上海交通大学。2007年进入游戏行业，为游戏概念设计师，主要从事角色设计。现任职于上海盛大金酷游戏担任，2D美术设计主管。

# 《游戏角色设计教程》

## 书籍目录

版权页：插图：最后是控制画面中颜色和光影的能力。我们在前面举例的时候谈到过这方面内容，在画原画的时候一般打光方式有这么几种：正面全局光单一光源，这种打光方式最简单，适合快速出图；正面直射光单一光源，这种打光方式简单且效果好，不过也有受光少的部位不容易表达清楚的缺点；正面全局光配合背面直射辅助光，这种打光方式运用最普遍，效果好而且表达清晰。此外某些比较重要的局部，如脸和着重刻画的部件也可以单独打光处理。而用色也不外乎这么几个原则：用环境色时不能完全掩盖掉固有色，还是要让后续制作者看得出物体是什么颜色，色调尽量简化，亮部是暖光时暗部用冷色衬托，亮部是冷光时暗部则用暖色衬托。总之，在画原画时打光和用色方式相对单一，画海报和插图时才是大家发挥色彩光影功力的舞台。要知道现在整个游戏设计行业的水平都在飞速提升，以前圣斗士这种全身画满闪闪发光的盔甲就能叫帅的时代已经一去不复返了，所以作为一名原画设计师一定要时刻提醒自己不断地提高和突破自己，毕竟，设计这条路只有更好没有最好。接下来我们以分门别类的方式来跟大家系统地讲解一下角色设计的不同种类和设计要点。

一、按游戏内的角色职能来分：主角，NPC，怪物 一个游戏里会有很多形形色色的游戏角色，他们在游戏里各有各的作用，共同来为游戏服务，虽然游戏角色种类繁多，但是传统的游戏系统里游戏角色大致可以分成主角、NPC和怪物三大类。以下我们就分别来讲解一下这三类是指哪些角色，他们在游戏中分别担当什么职能和作用，以及在设计不同种类的角色时的设计要点。首先我们来说说主角。顾名思义，主角自然是一个游戏里最主要的角色。他们就类似于好莱坞电影里的男女主角，出镜率最高，跌宕起伏的故事背景围绕他们展开，是毫无疑问的亮点所在，对他们需要浓墨重彩的设计我相信任何人都不会有异议。而我这里还要强调一点，游戏的主角还有一个很重要的身份：他们通常是游戏玩家控制的角色，从某种意义上说，他们就是玩家在游戏里的代言人。所以他们不仅需要精彩，而且需要让玩家产生足够的认同感和代入感，这就注定了他们在游戏中的地位比电影男女主角在电影中的地位更为重要。认识到这群家伙的重要性了，现在我们打起精神来好好认识一下他们。首先要提醒大家的是，单机游戏和网络游戏的主角设计是有很大的区别的。单机游戏的主角最需要突出的是个性。从性质上来说，单机游戏更像是一部电影，有相对固定的故事情节，有一群主角配角、正角反角等等人物贯穿于故事中来完成整个故事的进程。在这样的构架中，主角通常只有一个人或者几个人，他们是固定的一个单体或群体，对这种主角的设计就要充分突出他们的个性，对他们的身材、性格、穿着、行为等都要进行细致入微的设计，以求能符合他们所处的故事背景并且符合他们在游戏中的身份。

# 《游戏角色设计教程》

## 编辑推荐

《新概念中国美术院校视觉设计教材:游戏角色设计教程》编辑推荐：由于游戏行业专业人才的缺口，各大院校纷纷开设相关专业，但是公司往往缺乏好的人才，而学生又抱怨不好找工作，很多学生毕业之后还是要通过一些专门的培训机构学习才能进入公司，这是为什么？这就是因为学校的教学与行业的实际工作内容的脱节，没能教给学生真正的专业技能和知识，专业的知识需要专业的教材专业的指导。为了弥补学校教学的这一缺陷，特精心编辑了《新概念中国美术院校视觉设计教材:游戏角色设计教程》。

# 《游戏角色设计教程》

## 精彩短评

- 1、编者十分用心，尤其是基础练习方面很有想法，对于我这种刚入门的初学者帮助比较大
- 2、这本书最大的特点在于有鲜明的设计体系和理念，技法比较成熟实用，作为入门教材是很值得购买的，缺点感觉插图不是很多，毕竟价格不贵，打基础用不错。
- 3、这本书太好了，写的很详细，还有很多例子。对我很有收获，感谢这本书的作者。
- 4、我认为这本书对于刚接触游戏角色设计的人来说是很有用的，一步步的带着读者进入到游戏设计里面，慢慢深入了解关于游戏设计的一些方法与认识。总而言之，我觉得这本书还是很好的。给个赞。
- 5、这本书确实不错，讲到了角色设计的每一个方面，每一个流程都讲的非常到位，看得出作者是多年心得！也不完全同于市面上的那种讲讲实例的书籍，是难得一见的教程书！看完获益良多，关键价格也很实惠！

# 《游戏角色设计教程》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)