

《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

出版社：梁毅 人民邮电出版社 (2013-01出版)

作者：梁毅

页数：382

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.tushu111.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。

《透明人》

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。

《透明人》

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。

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

精彩短评

1、知乎 OldK <http://www.zhihu.com/question/29745285/answer/45758031>

讲述方式蛮特别 有点类似个人回顾的感觉~~ 里面列举和分析了不少设计要点和规律反思...强调了线条练习, 其中有一部分关于和朱峰合作过程的感悟 (Warrior Epic), 关于设计注意 (不能乱设计) 概念方案, 真实事物中的寻找和重组...

6 16Fin...

2、快递很敬业, 质量不错!!! 这么厚的一本书竟然没有光盘!!! 有点失望

3、哇塞, 终于拿到书了, 真的很好、很强大、超赞! 比我想象的还超值! 这本书从游戏概念设计、同人画、漫画、史诗、神话、武侠、实战技巧等十多个方面对游戏概念设计进行了深入浅出的描述, 配以透明人老师数十年创作手稿、经典作品, 以及每次创作的灵感、心路历程, 令人在欣赏各种精彩画面、超炫作品的同时, 自然的体会到大师创作的手法、技巧; 在令我大饱眼福的同时, 让我对游戏概念设计的方法、技巧、实战等有了一次革命性的认识, 让我在不断学习、进步的道路上, 受益匪浅!!!

4、不错的书 适合平时加强自己用 是一种学习方法 期望以后业内的人士多出这种类型的书籍吧

5、很失望 里面记录了透明人老师的速写 但是跟书名字完全不符嘛 文字讲解没有一点用

6、作者和书本身都不错, 可惜书里很多都是商业作品, 掺杂了太多的商业因素, 现在网游设计的通病。设计过度了, 当然这不是作者一个人的问题。整个环境都这样啊。

7、拿到书比想象中的还是厚还要重~书中集合了透明人老师多年的原画作品, 其中不乏被大众熟识的形象, 书中从不同角度表述了透明人老师在游戏行业的多年经验体会。从基础讲到游戏概念设定理念灵感, 再到工作中从几个方面阐述游戏概念设定方案。让我为之眼前一亮, 受益匪浅! 除此以外, 书中, 透明人老师的脚步带着我们剖析了那个漫画、游戏的国内市场蛮荒年代到今天逐渐发达的游戏领域。让我感觉身为初学者的授业解惑。对游戏概念设定变得不再模糊, 不再是一个虚无缥缈的梦想。概括了透明人老师整个游戏生涯的一本书, 值得我们消化学习!!!

8、内容不错 确实很实用的一本书 学到了很多 初学者必备 书很厚实 案例展示很充足 不错的书!

9、对学习了解原画与创造概念, 有学习价值;

10、不值得。字很少, 对于概念设计来说, 没讲到什么。可能是要保留些什么吧, 这本就是一本98%纯画册、而且当中不少图设计的真心不能算范例。2分一分给印刷

11、质量好 图量很大 物有所值可惜缺一些概念剖析类的讲解

12、印刷质量不错, 图片比较多, 要是文字理论再多点就完美了。

13、人设资料集

14、书买了1个多月, 现在才写评论, 绝对是我个人真实体会——《透明人游戏概念设计》真是一本好书, 对于像我这样的原画初学者兼爱好者来说, 其内容绝对是学习原画设计的必备佳作, 透明人老师的创作精髓、设计灵感也都贯穿全书的始末, 内容深入浅出, 易于理解, 全书配以大量透明人老师的实战案例分析、经验作品, 令人大饱眼福的同时, 对初学者的我受益匪浅, 并值得我进一步深入学习借鉴, 真心给... 阅读更多

15、这本书详细讲解了游戏角色概念设计的过程, 还有如何做好概念设计的准备工作, 怎样做练习等, 对于想做概念设计的朋友还是很有帮助的。书的质量很好, 非常厚, 虽然送来的时候书脊有点破损, 但也不影响书里的内容。

16、透明人老师的画我很早就喜欢了, 现在买到书真是受益匪浅, 书的质量很好, 拿在手里很有质感。

17、他这本书内容很丰富, 也有很多精彩之处。不过本人不喜他的画风--。

18、透明人自己的个人画集, 参与的游戏的各种人设, 武器设定, 包括概念图等, 还是不错的。

19、对于初学者还可以, 比较厚的一本书

《透明人》

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.tushu111.com