

# 《国际游戏角色设计》

## 图书基本信息

书名：《国际游戏角色设计》

13位ISBN编号：9787515329297

出版时间：2015-3

作者：[韩]李大勋

页数：272

译者：邸春红

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](http://www.tushu111.com)

# 《国际游戏角色设计》

## 内容概要

《国际游戏角色设计——告诉你如何将概念转化为图像》分为三个阶段，第一阶段是角色设计准备，首先介绍了构成的开始，包括选择素材及资料调查、手绘缩览图、代表性幻想种族的重构、既有形象的组合及创造等内容；然后讲解了设计的多样性，包括联想的阶段、范围与趋势、素材的确定与应用等内容；之后讲解了工具的准备，包括选择及应用画笔、画笔面板的主要功能、画笔的保存及管理、自定义画笔预设&自定义图案、构成工作空间等内容；然后讲解了操作的开始与事前TIP，包括面板与文件、新建窗口（复制操作空间）、选择视图工具、放大及缩小等内容。第二阶段是不同主题的角色设计，首先讲解了动物型角色设计，包括鸟类角色、哺乳类角色设计的内容；然后讲解了人类型角色设计，包括人物角色、混合类角色设计的内容。第三阶段是实务中的设计，包括5个真实游戏中的角色设计。

# 《国际游戏角色设计》

## 作者简介

[韩]李大勋

韩国游戏角色设计专家，曾任多个游戏设计技术论坛资深版主，较注重游戏角色设计的基础知识，在设计理念上有独特见解，并积累了丰富的Photoshop软件应用与游戏角色设计实战经验，多年从事Photoshop设计工作，拥有十多年丰富的实践和培训经验，精通软件操作，参与过多部游戏设计畅销书的编著工作。

## 书籍目录

### Step 1

#### 角色设计准备

##### ART 1 开始创意

1 选择素材与资料调查

2 草绘缩览图

3 代表性幻想种族的重构

4 既有形象的组合与创造

##### ART 2 设计的多样性

1 联想

2 范围与趋势

3 素材的确定与应用

##### ART 3 工具的准备

1 选择与应用画笔

2 画笔面板的主要功能

3 画笔的保存与管理

4 定义画笔预设&定义图案

5 构建工作区

##### ART 4 操作的开始与开始前的

###### 注意事项

1 面板与文件

2 新建窗口（复制操作空间）

3 旋转视图工具

4 放大与缩小

### Step 2

#### 不同主题的角色设计

##### ART 1 动物型角色设计

1 鸟类角色

2 哺乳类角色

##### ART 2 人类型角色设计

1 人类型角色设计1

2 人类型角色设计2

3 人类型角色设计3

4 人类型角色设计4

5 人类型角色设计5

### Step 3

#### 实务中的设计

ART 1 刚出生的寄生虫（Hatchling ArgoniteParasite）

ART 2 精灵召唤兽（Spirit Summons Pat）

ART 3 文物守护者（Reil Of Guardian）

ART 4 古代庭院管理者（Ancient Gardener）

ART 5 青铜战斗机器人（Bronze GolemFighter）

# 《国际游戏角色设计》

## 精彩短评

- 1、过程写的很详细，不是泛泛而谈，很适合新手或者想换个画法的
- 2、对游戏人设很有帮助，推荐（笔记
- 3、2015 5 听完论坛在学校书店顺手购得，买了个便宜价——多少有点意思。

光盘里是四个无声的演示录像

这本书可以说是很有针对性也讲得蛮细致了~尤其是对于某些角度的思路（也包括套路）

感觉可以配合其他一些韩风处理相关的资料和教程能起到蛮好的辅助...可以常翻翻的那种...有几部分之后还得再看看...

2016 1: 嗯.... (最近在我枕头旁边) 这书真可以说是挺实惠的...+一个星 写的还是挺实诚的（好像也不比一些视频里谈的少...就是这个 谈的面比较有针对性 所以也相对窄..些..)

# 《国际游戏角色设计》

## 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](http://www.tushu111.com)