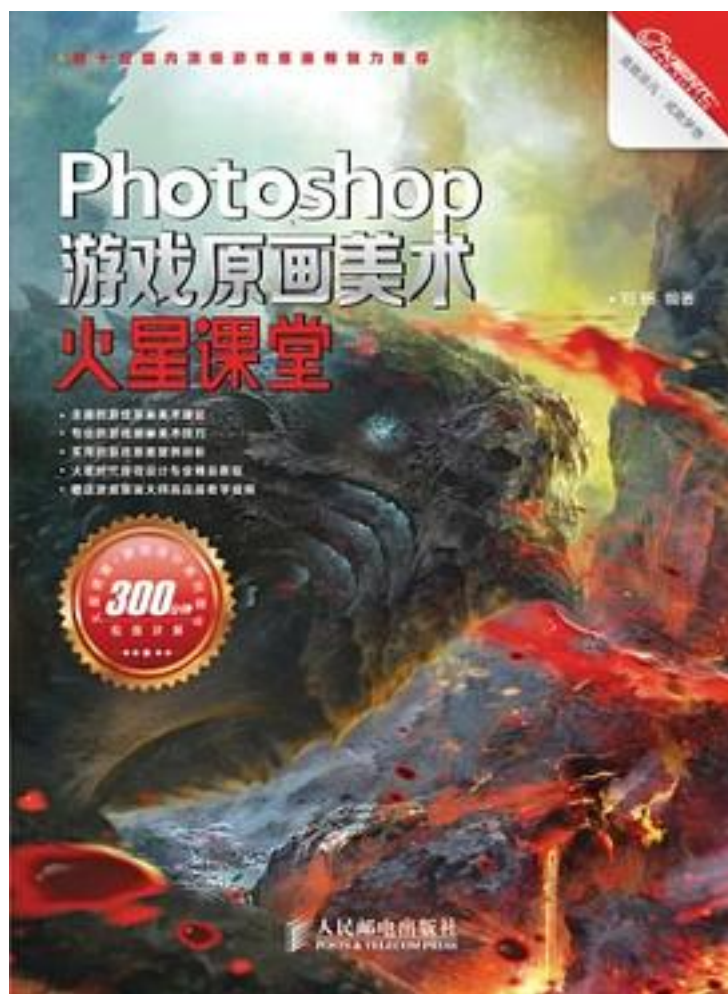


Photoshop游戏原画美术火星课堂



[Photoshop游戏原画美术火星课堂_下载链接1](#)

著者:刘杨

出版者:

出版时间:2012-6

装帧:

isbn:9787115279705

刘杨编著的《Photoshop游戏原画美术火星课堂》是《火星课堂·游戏设计》系列中的一本，全书共3篇，分为6章。第1篇为入门篇。其中第1章讲解游戏原画的概况，使读

者对游戏原画的现状及设计过程有一个初步的认识和了解；第2章讲解游戏原画的设计，包括设计的组成和来源；第3章讲解游戏原画的造型原理，如造型的概念、造型的表现及设计的完善等。第2篇为提高篇。其中第4章主要讲解游戏原画的内容，包括内容的提升、造型和配色的调整；第5章讲解游戏原画的表现，包括逻辑表现、存在感等。第3篇为实战篇。主要对游戏原画美术设计的案例进行系统分析，包括案例的构思和创作过程等。

随书附带1张DVD多媒体教学光盘，内容为黄光剑讲述作品《交织》、《Blood》的创作过程，以及周湘君讲述作品《虫女》的创作过程。

《Photoshop游戏原画美术火星课堂》可作为游戏设计等设计相关领域的参考书，也可作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

作者介绍:

目录:

[Photoshop游戏原画美术火星课堂_下载链接1](#)

标签

Photoshop

绘画

原画设计

CG

绘画能力

概念设计

评论

3月份 在图书馆备考期间作为中间转换思路放松休息之用读过

图书馆CG方面的书架里总能看到火星课堂系列 而图书馆里讲原画的的书本来就不多 差不多都看了下 其中这本算不错 因为里面很多地方的分析挺全的 尤其是后面几个实例算是火星系列里少见的讲的算不错的..

光源。任何成果都需要厚积薄发。前期搜集无数资料，从传统绘画和西方油画中汲取营养，反复训练以达到成竹在胸下笔成形的地步，遇到后期越要稳住心态精益求精不断完善……相比之下，那些“有时间玩手机不如当原画师”的广告简直是在搞笑。

[Photoshop游戏原画美术火星课堂_下载链接1](#)

书评

[Photoshop游戏原画美术火星课堂_下载链接1](#)