

国际游戏场景概念艺术设计



[国际游戏场景概念艺术设计_下载链接1](#)

著者:[韩] 安烘逸

出版者:中国青年出版社

出版时间:2016-8

装帧:平装

isbn:9787515341699

《国际游戏场景概念艺术设计——从数码绘画到游戏场景原画制作》共分三个部分。第一部分介绍了关于游戏场景概念艺术的基本知识，包括何为游戏场景概念、何为游戏场景概念、成为原画设计师的准备工作等；第二部分讲述了通过操作流程了解游戏场景概念

艺术，具体包括高概念操作流程、创作指导单操作流程等；第三部分介绍了教程高概念、创作指导单，通过介绍10个具体对象的设计，来充分展现游戏场景创作的具体操作流程。

作者介绍:

安烘逸：

韩国著名游戏场景概念艺术设计师，曾任多个大型游戏设计项目美术顾问，较注重游戏场景的原画设计，在设计理念上有独特见解，拥有十多年丰富的实践和培训经验，精通原画和软件操作，参与过多部游戏设计畅销书的编著工作。

目录: 写给想要开始进行概念设计的各位读者

原画设计师所需的画笔

SpecialiSt interview | 权赫秀.金京焕.严敏赫.崔奎硕.崔佑振

sTep | 1

关于游戏场景概念艺术

ART 1 何为游戏场景概念

1..日益完善的游戏图

2..游戏制作过程与场景概念艺术

ART 2..游戏场景概念艺术的分类

1..高概念High.concept

2..创作指导单Production.guide.sheet

原画设计师的秘密笔记 .原画设计师的多种业务

Gallery 高概念High.concept

创作指导单Production.guide.sheet

ART 3..成为原画设计师的准备工作

1..具备意志

2..绘画

3..熟悉美术的基本原理

Gallery 画喜欢的东西

速写

色彩与构成临摹

sTep | 2

通过操作流程了解

游戏场景概念艺术

ART 1 高概念操作流程

1..企划

2..会议

3..收集材料

4..设计构成

5..基本配色

6..渲染

Gallery 设计构成

基本配色

渲染

sTep | 2

通过操作流程了解

游戏场景概念艺术

ART 1 高概念操作流程

1..企划

2..会议

3..收集材料
4..设计构成
5..基本配色
6..渲染
Gallery 设计构成
基本配色
渲染
sTep | 3
教程 高概念、创作指导单
ART 1 Journey.of.Forest. Keyword Tone
ART 2..Trace. Keyword Light, Composition
ART 3..Curiosity. Keyword Environment, Air
ART 4 Crow. Keyword Focal point
ART 5..Future. Keyword Storytelling
ART 6..Field. Keyword Pattern
ART 7 Jungle. Keyword Composition 3的原则
ART 8..空间设计. Keyword Keep one' s promise
ART 9..教堂墙壁对象设计. Keyword Style of building
ART 10 吊灯对象设计. Keyword Change, Unification, Balance
BonuS part 给原画设计师的核心信息
Bonus part 01. 作品集
Bonus part 02. 简历
Bonus part 03. 收藏夹
reference
• • • • • (收起)

[国际游戏场景概念艺术设计_下载链接1_](#)

标签

概念设计

CG

绘画

游戏原画

設計

场景

艺术绘画

应用类杂货

评论

学习学习

之前在培训班的时候买的书：内容尚可，有系统性，然而案例不足，仍需不断深入挖掘学习，作为对场景设计的总结性笔记还不错。

详细介绍了概念艺术工作流程的方方面面，及笔者在工作中的常见问题，很细致。有助于从宏观上对概念前期艺术建立全面的印象。其它有相似要求的工作也可参考。
需要注意的是: 本书不教授基础。
本书作为建立第一印象，收集“需要修习技能keyword”，非常好使。

[国际游戏场景概念艺术设计_下载链接1_](#)

书评

[国际游戏场景概念艺术设计_下载链接1_](#)