

<<游戏像素图与界面制作教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏像素图与界面制作教程>>

13位ISBN编号：9787508486444

10位ISBN编号：7508486447

出版时间：2011-6

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪 等编著

页数：77

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：<http://www.tushu007.com>

<<游戏像素图与界面制作教程>>

内容概要

本书从理论和实践结合的角度介绍游戏像素图与界面制作的相关内容以及基本方法和操作技巧。本书采用课堂实训教学模式，遵照循序渐进，由浅及深的原则进行讲解。全书由9章组成，从像素图基本知识和基础训练入手，到像素图的角色绘制和场景绘制，在了解手机游戏背景与场景的前提下，自己动手完成手机游戏界面和特效，使学生真正掌握手机游戏中的像素图与界面制作技术。

本书结构严谨、内容翔实，讲解细致，既适合作为高等学校手机游戏像素图与界面制作设计的教材，也可作为培训机构的教学用书，本书对想学习手机游戏像素图与界面制作的读者来说也是很好的学习用书。

<<游戏像素图与界面制作教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 像素图基本知识

1.1 像素图造形基础

1.1.1 基本轮廓线

1.1.2 基本形体

1.2 像素图色彩规范

1.2.1 颜色的选取及应用

1.2.2 明暗关系的调整

1.2.3 均匀过渡

1.2.4 双色过渡

1.2.5 多色过渡

1.2.6 网点过渡

本章小结

自测题

课后作业

第2章 像素图的基础训练

2.1 路灯的绘制

2.1.1 形体绘制

2.1.2 图案绘制

2.2 长椅的绘制

2.2.1 绘制长椅外形

2.2.2 图案绘制

2.3 玻璃瓶的绘制

2.3.1 形体绘制

2.3.2 图案绘制

2.4 水晶按钮的绘制

2.4.1 形体绘制

2.4.2 图案绘制

2.5 足球的绘制

2.5.1 形体绘制

2.5.2 图案绘制

本章小结

自测题

课后作业

.....

第3章 角色绘制

第4章 场景绘制

第5章 像素图动画

第6章 手机像素图基础训练

第7章 手机游戏人物绘制

第8章 手机游戏场景绘制

第9章 手机游戏特效与界面制作

<<游戏像素图与界面制作教程>>

章节摘录

版权页：插图：在绘制手机游戏的人物角色时，其绘制的方法与前面所学习的像素人物绘制没有本质的区别。

但是涉及制作规范，如手机游戏人物的图片尺寸、文件大小和所用颜色数量，会根据游戏版本的不同有相应的要求和规范。

本章通过对目前通用版本手机游戏的人物角色制作要求作一简要的介绍并绘制出角色及动画。

对于手机游戏来说，一直追求用最少的颜色、最小的图片文件来表现出最丰富的画面。

图片的文件大小受图片尺寸和图片颜色的影响，所用颜色越少的图像，占用存储空间越小。

因为手机硬件本身的原因，手机游戏受到很多限制，例如存储空间、运算速度、网络环境等。

为了使手机能以最快的速度读取图像，就要保证图片的大小尺寸、颜色种类符合限定要求。

下面以176 × 208像素通用版手机的屏幕分辨率为标准来进行人物角色设定和绘制。

绘制手机游戏的人物角色前要确定游戏类型、风格（人物形象绘制前最好有原画设定，确定人物的服装、颜色、发型等），下面来设定和绘制一个中国武侠类游戏的人物角色。

具体描述如下：女孩，年龄16岁，梳着两个发髻，穿着粉红色布衣的平民形象。

<<游戏像素图与界面制作教程>>

编辑推荐

《游戏像素图与界面制作教程》是普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)之一。

<<游戏像素图与界面制作教程>>

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:<http://www.tushu007.com>