

21 Century Higher Education Textbook for Animation, Comics and Game
“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材
动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定



GAME PROPS DESIGN 游戏道具设计

策划 © 花泉插画工作室

编著 © 张 恺 马潇灵 郭立怀



海洋出版社

21 Century Higher Education Textbook for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定



GAME PROPS DESIGN 游戏道具设计

策划 © 花泉插画工作室

编著 © 张 恺 马潇灵 郭立怀

海洋出版社

2015年·北京

内 容 简 介

游戏道具设计在游戏开发中占有重要的地位,是游戏美术设计中的重要内容,也是高校数字游戏设计专业必修课程。

本书共分为8章,先介绍了游戏道具设计的概念、基础美术、数码绘画的概念和常用软件等知识,然后通过范例鎏金琉璃宝瓶、蓝宝石戒指、翡翠鲤鱼、旧书“恶魔之眼”和远古卷轴介绍了生活类道具的设计方法;通过范例双手魔剑、爪弓、魔幻水晶盾、枪械类武器—科技枪、复合类武器—圆锯枪介绍了武器装备道具的设计方法;通过范例魔鬼船、飞行器、恶灵战车介绍了载具的设计方法;通过范例火属性权杖、毒属性权杖、水属性权杖、图腾柱、雷击技能吟唱、聚气技能效果介绍了道具特效的设计方法。最后通过5个经典游戏中的道具设计赏析,拓展读者的设计思路 and 理念。

适用范围:本书适合作为全国高校数字游戏设计专业教材、游戏制作培训班教材以及游戏设计师与爱好者的自学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

游戏道具设计/张恺,马潇灵,郭立怀编著. —北京:海洋出版社,2015.2
ISBN 978-7-5027-9085-1

I. ①游… II. ①张…②马…③郭… III. ①游戏—软件设计 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第029927号

总策划:刘斌

责任编辑:刘斌

责任校对:肖新民

责任印制:赵麟苏

排版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地址:北京市海淀区大慧寺路8号(716房间)
100081

经销:新华书店

技术支持:(010) 62100055

发行部:(010) 62174379(传真)(010) 62132549
(010) 68038093(邮购)(010) 62100077

网 址:www.oceanpress.com.cn

承 印:北京旺都印务有限公司

版 次:2015年2月第1版

2015年2月第1次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:20.25

字 数:486千字

印 数:1~4000册

定 价:88.00元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前言

随着电脑技术的不断发展，数字技术的发展也日新月异，数字技术所能实现的功能和效果不断促进游戏艺术设计的创新和发展。作为游戏画面和内容构成的重要因素，游戏道具设计在游戏开发中占有重要的地位，是游戏美术设计中的重要内容，它不但要具有一定的创造性，还要体现出更高的艺术性。

本书以由浅入深、循序渐进的方式，先介绍了游戏道具设计的概念、制作流程以及分类，然后介绍了基础美术知识，包括几何形体的认识、素描调子的表现手法、绘画基础理论、构图基本原则、色彩的情感使用和色相环的合理搭配等，接着介绍了数码绘画的概念与常用软件，并通过19个综合项目的制作，介绍了设计生活类道具、武器装备、载具和道具特效的方法，最后通过5个经典游戏的道具设计赏析，帮助读者拓宽视野，提升技能。

本书共分为8章，具体内容介绍如下。

第1章为游戏道具设计概述，介绍了游戏道具美术设计的定义、游戏道具设计的整体流程、游戏道具设计的分类等。

第2章为基础美术，包括几何形体的认识、素描调子的表现手法、绘画透视的基础理论、构图基本法则、色彩的情感使用和色相环的合理搭配。

第3章为数码绘画的概念和常用软件，介绍了硬件设施的配置、数位板的设置、软件基本功能的学习和认识、色彩模式、预设管理、快捷操作、画笔设置和图层属性等。

第4章为生活类道具设计，介绍了生活类道具的设计理念、生活类道具的简单分类、生活类道具的装饰方法，并通过鎏金琉璃宝瓶、蓝宝石戒指、翡翠鲤鱼、旧书“恶魔之眼”和远古卷轴5个实际案例的设计思路 and 制作过程，介绍了生活类道具的设计方法。

第5章为武器装备设计，介绍了武器装备的设计理念、武器装备的简单分类、武器装备道具的设计注意事项，并通过双手魔剑、爪弓、魔幻水晶盾、枪械类武器——科技枪、复合类武器——圆锯枪5个实际案例的设计思路 and 制作过程，介绍了武器装备类道具的设计方法。

第6章为载具设计，介绍了交通工具的设计理念、交通工具的简单分类、交通工具的设计表现重点，并通过魔鬼船、飞行器、恶灵战车3个实际案例的设计思路和制作过程，介绍了载具的设计方法。

第7章为道具特效设计，介绍了特效的平面设计的原理、思路和表现方式，并通过火属性权杖、毒属性权杖、水属性权杖、图腾柱、雷击技能吟唱、聚气技能效果6个实际案例，介绍了道具特效设计的方法。

第8章为经典游戏道具设计赏析，介绍了在游戏道具设计中最有代表性的成熟作品，拓展读者的设计思路 and 理念。

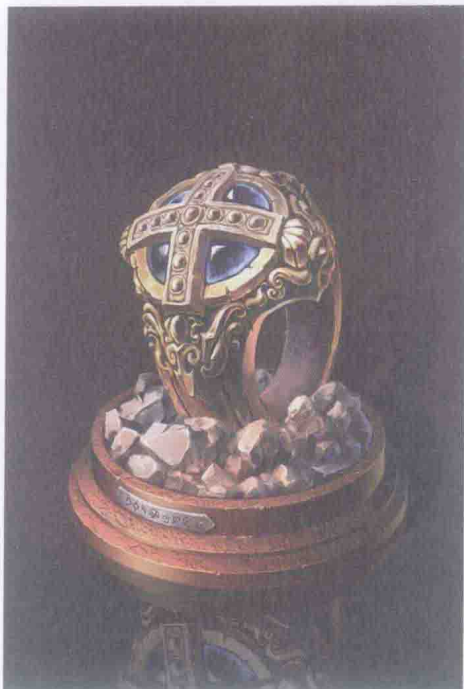
本书既可作为高校游戏设计专业课教材，也可作为动画类相关专业课教材，同时也可作为社会游戏设计、动画设计培训班教材，以及热爱游戏设计的人员的自学指导书。

本书为花泉插画工作室策划，由张恺、马潇灵、郭立怀编著，在编写过程中得到了魏茜茜、陈彦希、周肇都、伍文通、陈文卓、张颖、邱瀚超、欧阳朝晖、郑帅、张文琦、张文华、汤耀国、罗馨竹、何来、敬勇、程俊杰、于琳飞、巫洋、余雅韵、刘卿、李美颐、马蕾、李章建、王美玲的帮助，在此表示感谢。

范例效果欣赏



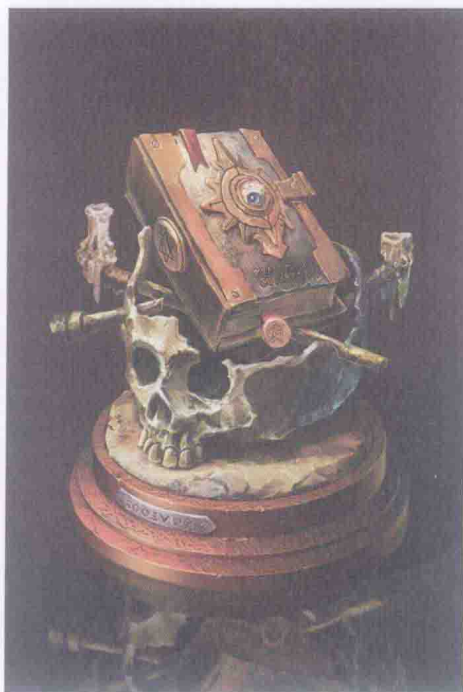
鎏金琉璃宝瓶 (第4章)



蓝宝石戒指 (第4章)



翡翠鲤鱼 (第4章)



旧书“恶魔之眼”(第4章)



远古卷轴 (第4章)



双手魔剑 (第5章)



爪弓 (第5章)



魔幻水晶盾 (第5章)



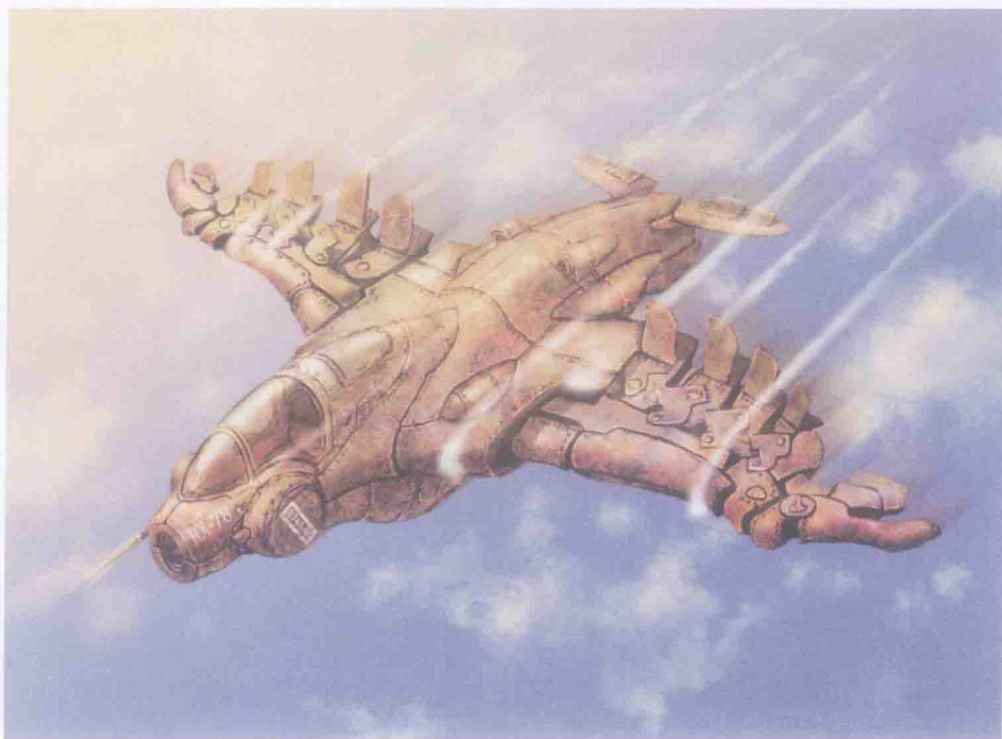
科技枪 (第5章)



圆锯枪 (第5章)



魔鬼船 (第6章)



飞行器 (第6章)



恶灵战车 (第6章)



火属性权杖 (第7章)



毒属性权杖 (第7章)



水属性权杖 (第7章)



图腾柱 (第7章)



雷击技能吟唱 (第7章)



聚气技能 (第7章)

读者回函卡



亲爱的读者：

感谢您对海洋智慧IT图书出版工程的支持！为了今后能为您及时提供更实用、更精美、更优秀的计算机图书，请您抽出宝贵时间填写这份读者回函卡，然后剪下并邮寄或传真给我们，届时您将享有以下优惠待遇：

- 成为“读者俱乐部”会员，我们将赠送您会员卡，享有购书优惠折扣。
- 不定期抽取幸运读者参加我社举办的技术座谈研讨会。
- 意见中肯的热心读者能及时收到我社最新的免费图书资讯和赠送的图书。

姓名：_____ 性别：☐男 ☐女 年龄：_____
职业：_____ 爱好：_____
联络电话：_____ 电子邮件：_____
通讯地址：_____ 邮编：_____

- 1 您所购买的图书名：_____ 购买地点：_____
- 2 您现在对本书所介绍的软件的运用程度是在：☐ 初学阶段 ☐ 进阶 / 专业
- 3 本书吸引您的地方是：☐ 封面 ☐ 内容易读 ☐ 作者 价格 ☐ 印刷精美
☐ 内容实用 ☐ 配套光盘内容 其他_____
- 4 您从何处得知本书：☐ 逛书店 ☐ 宣传海报 ☐ 网页 ☐ 朋友介绍
☐ 出版书目 ☐ 书市 ☐ 其他_____
- 5 您经常阅读哪类图书：
☐ 平面设计 ☐ 网页设计 ☐ 工业设计 ☐ Flash 动画 ☐ 3D 动画 ☐ 视频编辑
☐ DIY ☐ Linux ☐ Office ☐ Windows ☐ 计算机编程 其他_____
- 6 您认为什么样的价位最合适：
- 7 请推荐一本您最近见过的最好的计算机图书：_____
- 8 书名：_____ 出版社：_____
- 9 您对本书的评价：_____

您还需要哪方面的计算机图书，对所需的图书有哪些要求：

社址：北京市海淀区大慧寺路8号 网址：www.wisbook.com 技术支持：www.wisbook.com/bbs

编辑热线：010-62100088 010-62100023 传真：010-62173569

邮局汇款地址：北京市海淀区大慧寺路8号海洋出版社教材出版中心 邮编：100081



海洋出版社

目 录

第一章 游戏道具设计概述

1

第一节 认识游戏道具设计与分类

2

一、游戏道具设计流程

2

二、游戏道具的种类

3

第二节 道具的属性设计

11

一、装备属性设计

11

二、消耗品属性设计

13

三、任务类道具属性设计

14

四、获得方式

14

第三节 美术交互

15

一、武器装备类道具制作需求

15

二、消耗类道具制作需求

18

三、任务类道具美术需求

19

习题

20

第二章 基础美术

21

第一节 素描

22

一、美术的概念

22

二、素描

22

三、几何形体

22

四、比例

23

五、素描调子

24

六、素描调子训练

24

七、形体结构

28

八、素描用笔的表现方法

28

九、绘画透视的理论基础

30

第二节 构图

32

一、构图的基本法则

32

二、构图的基本结构形式

33

第三节 色彩

42

一、色彩的情感感受

44

二、暖色与冷色	46
三、利用色环来理解色彩搭配	46
习题	48

第三章 数码绘画的概念与常用软件 49

第一节 电脑数码绘画的概念	50
一、电脑数码绘画的概念	50
二、数字艺术的发展	51
三、数字艺术的特点	52
四、数字媒体艺术的发展必须是艺术与技术的融合	53
五、常用软件	53
第二节 硬件设施的配置	54
一、显示器	54
二、主机	54
三、键盘	54
四、鼠标	55
五、数位板	55
六、扫描仪（选用）	55
七、激光打印机（选用）	55
八、移动存储设备（选用）	55
第三节 数位板的设置	55
第四节 Photoshop基础知识	56
习题	65

第四章 生活类道具设计 66

第一节 生活道具设计概述	67
一、生活类道具的简单分类	67
二、生活类道具的装饰方法	68
第二节 鎏金琉璃宝瓶	71
第三节 蓝宝石戒指	86
第四节 翡翠鲤鱼	94

第五节	旧书“恶魔之眼”	101
第六节	远古卷轴	112
	习题	120

第五章 武器装备设计 121

第一节	武器装备设计概述	122
	一、武器	123
	二、装备	124
第二节	双手魔剑	124
第三节	爪弓	142
第四节	魔幻水晶盾	161
第五节	枪械类武器——科技枪	178
第六节	复合型武器——圆锯枪	194
	习题	207

第六章 载具设计 208

第一节	载具概述	209
第二节	魔鬼船	213
第三节	飞行器	222
第四节	恶灵战车	231
	习题	247

第七章 道具特效设计 248

第一节	道具特效设计概述	249
第二节	火属性权杖	251
第三节	毒属性权杖	264
第四节	水属性权杖	273
第五节	图腾柱	283

第六节	雷击技能吟唱	288
第七节	聚气技能效果	292
	习题	295

第八章 经典游戏道具设计赏析 296

第一节	《战神3》武器道具赏析	297
第二节	《DOFUS》武器道具赏析	298
第三节	《Steeldog》武器道具赏析	300
第四节	《EVE》武器道具赏析	303
第五节	《永恒之塔》武器道具赏析	306
	习题	307

第一章

游戏道具设计概述



- 第一节 认识游戏道具设计与分类
- 第二节 道具的属性设计
- 第三节 美术交互