

游戏场景概念设计



李相池



河北传媒学院
Hebei Institute Of Communications



数字艺术与动画学院
school of digital art & animation



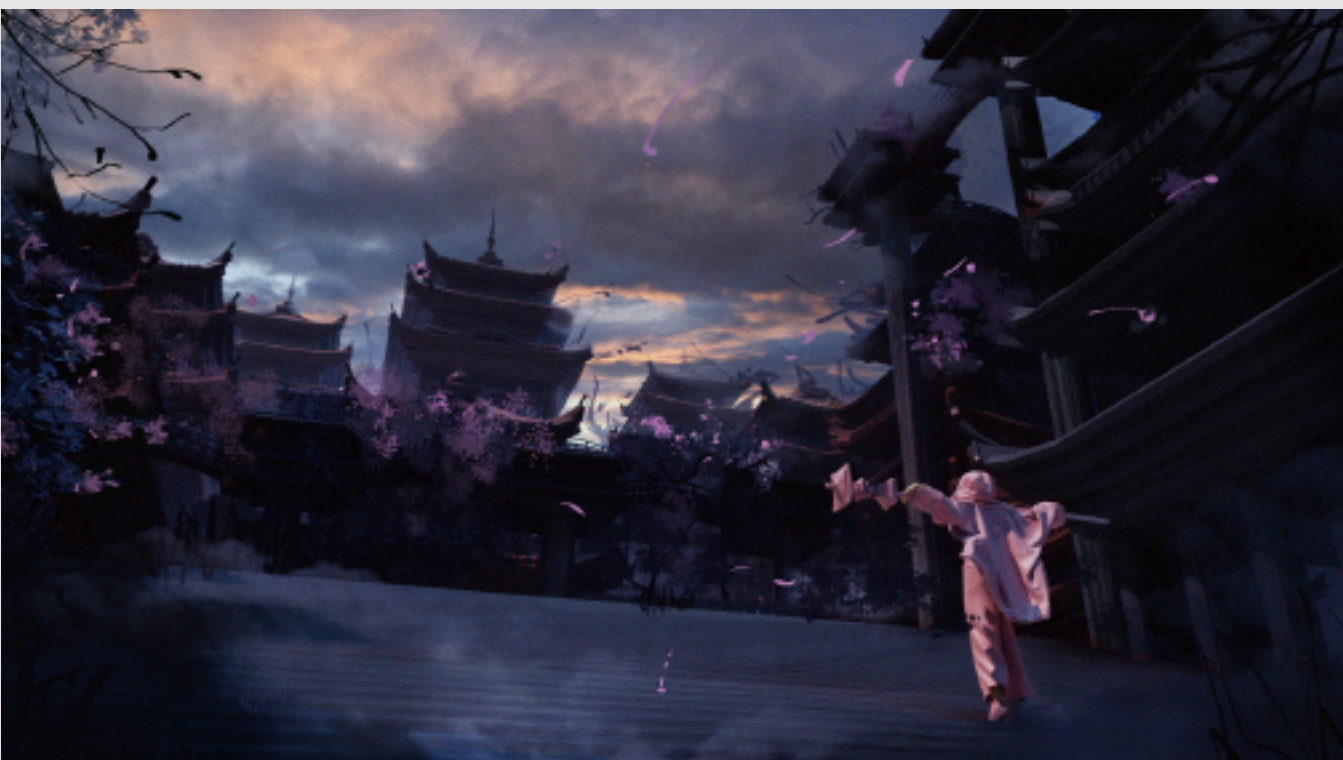
李相池

游戏场景概念设计是游戏前期设计中很重要的一部分，他决定了游戏其中关卡的整体基调，会直观给游戏制作者定下制作基础，也会给予游戏玩家们的进入游戏之前的视觉定向。本文针对游戏场景设计中的时代环境进行分析，了解中式建筑元素在游戏美术环境设定中的表现。

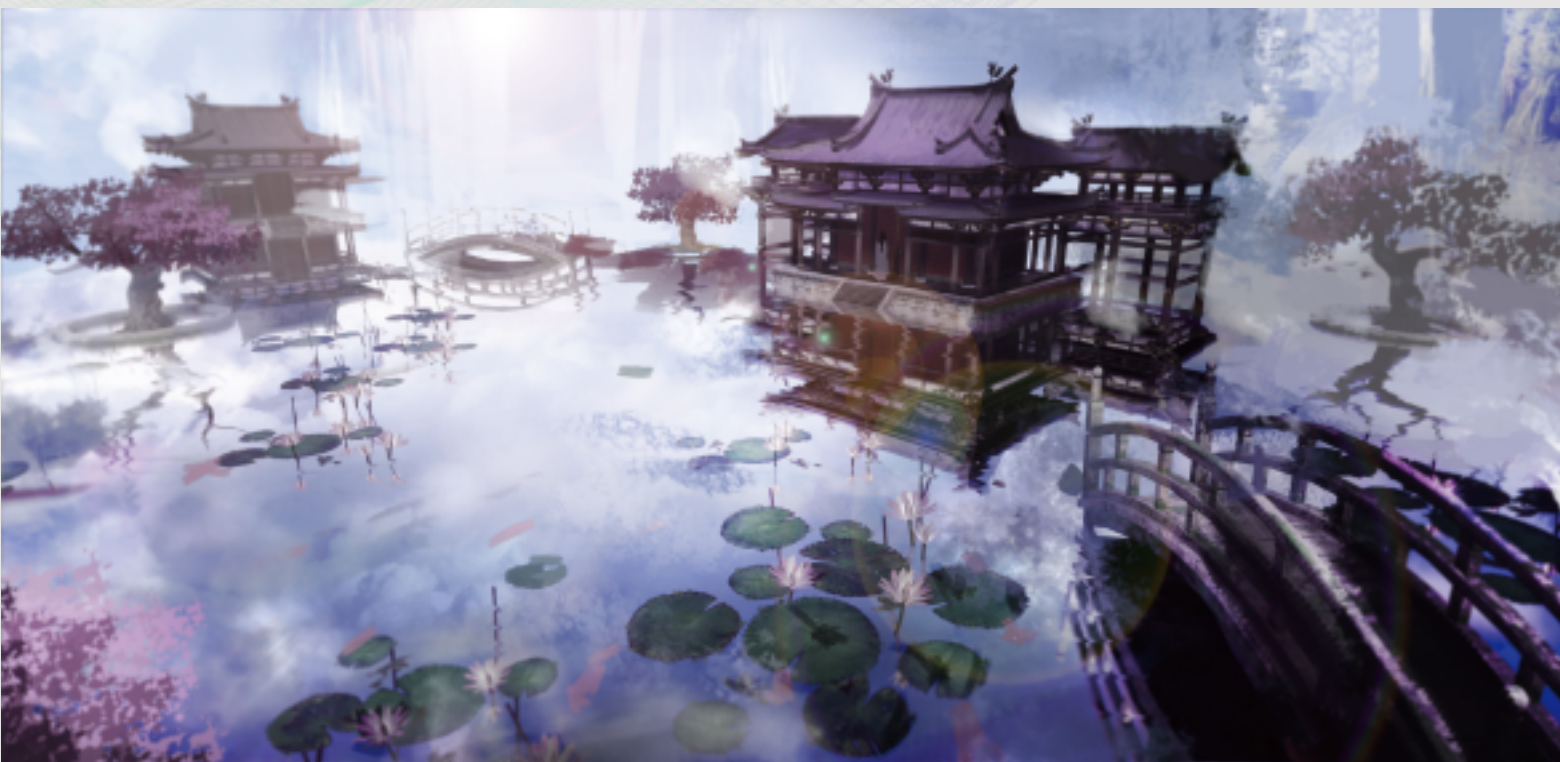
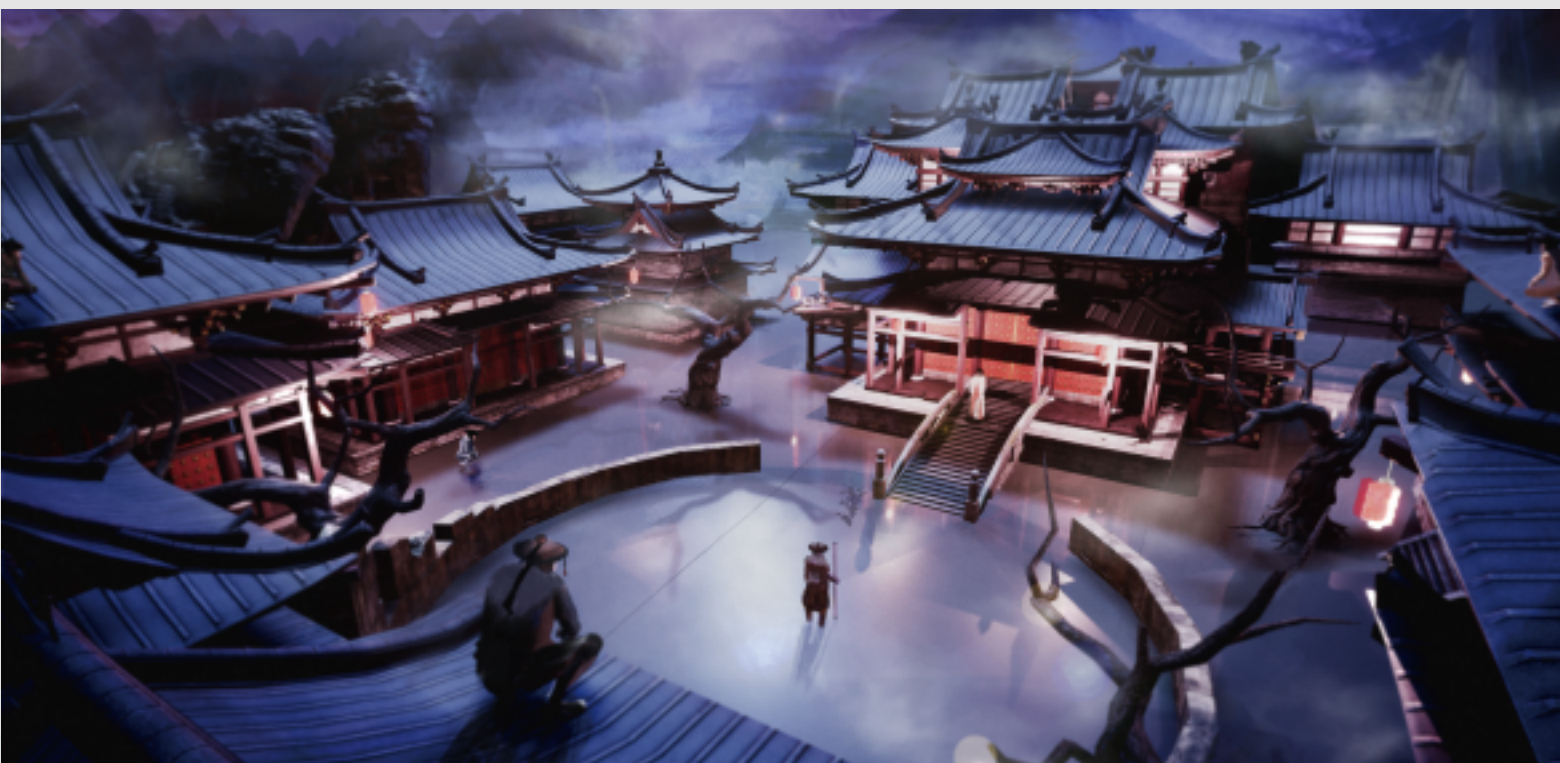
基于赛博朋克与古代进行开拓思想创造出的一个科幻世界观，游戏中的主角在被未来世界压迫的时候意外获得了某种特殊装置，该装置可以穿梭于未来与现实中，并且可以改变时间线上事件的发展。游戏内容将会随着主角改变事件从而对未来世界一些事件产生影响。当玩家们做出不同的选择，游戏也会有着不同的走向。

初次构建想法时个人感觉最难的就是场景中的建筑布局。在不同的布局当中会对画面产生相当大的视觉影响。可以说概念设计的最基本也是最难的部分就在于对位置布局的安排。在透视与画面构成中多数会采用z字的构图。大幅度降低焦距，使画面产生高度的拉伸感会使场景。大的拉伸感会使画面产生更加宏伟的效果，一般在游戏场景概念设计当中注重某一场景的表达则会放大画面，降低纵深感。

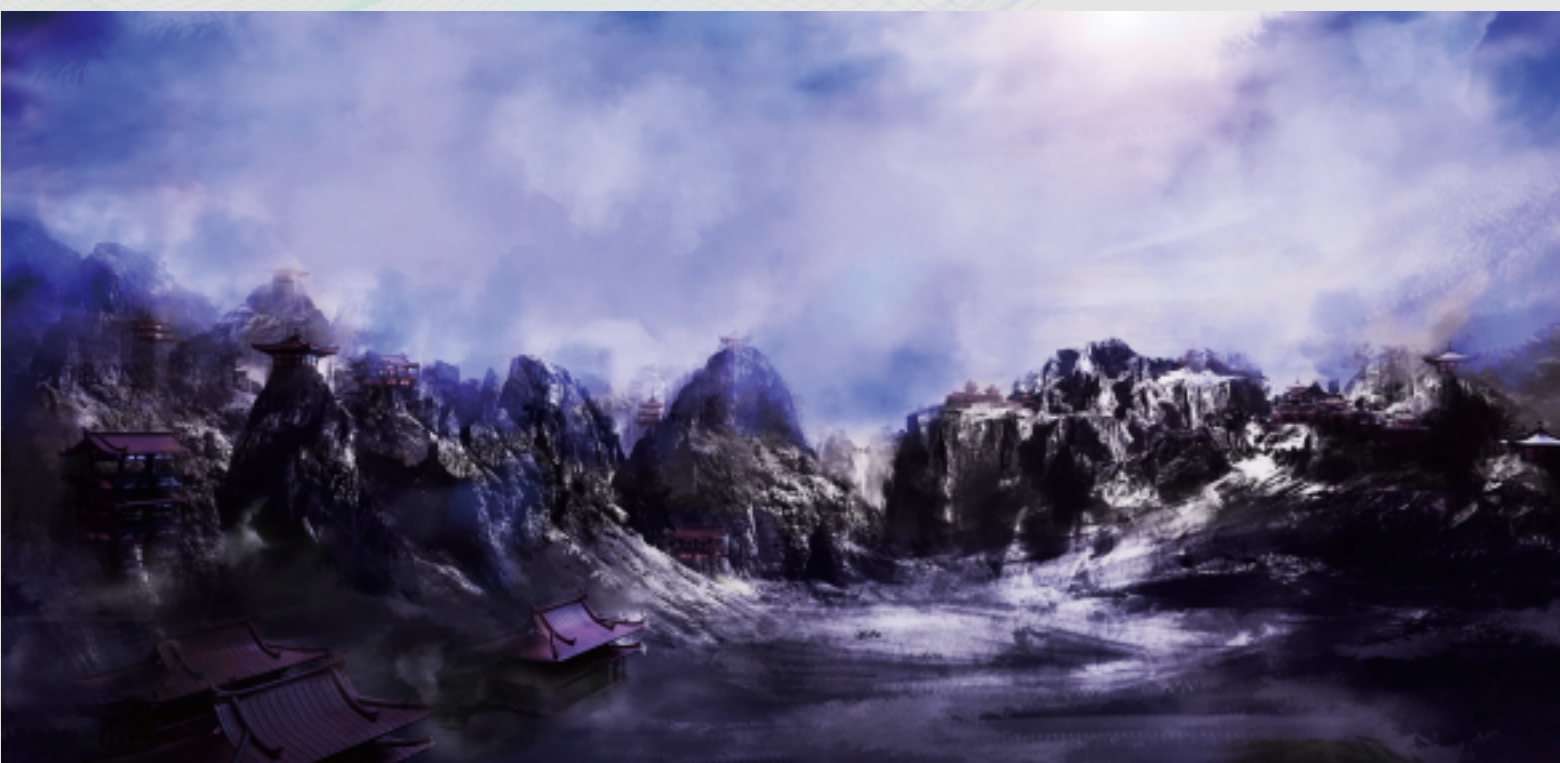
GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



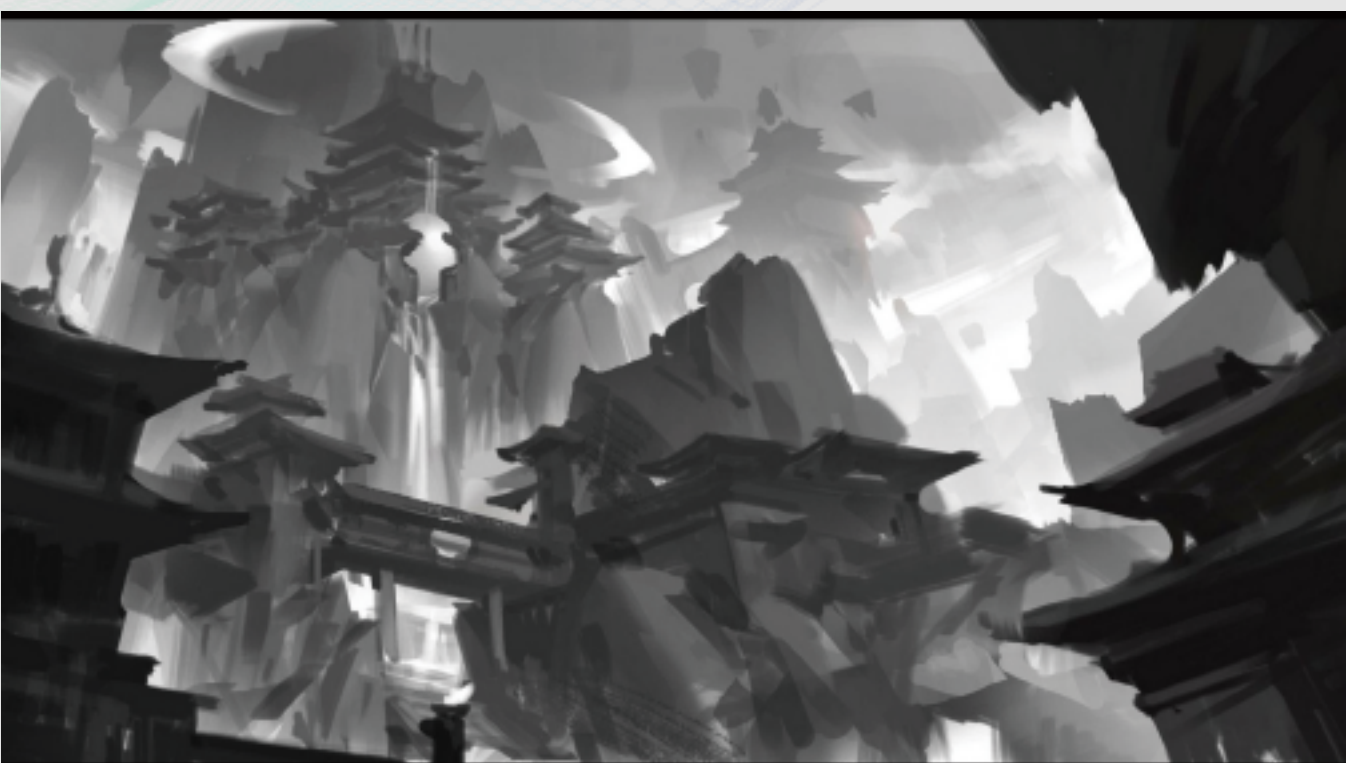
GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



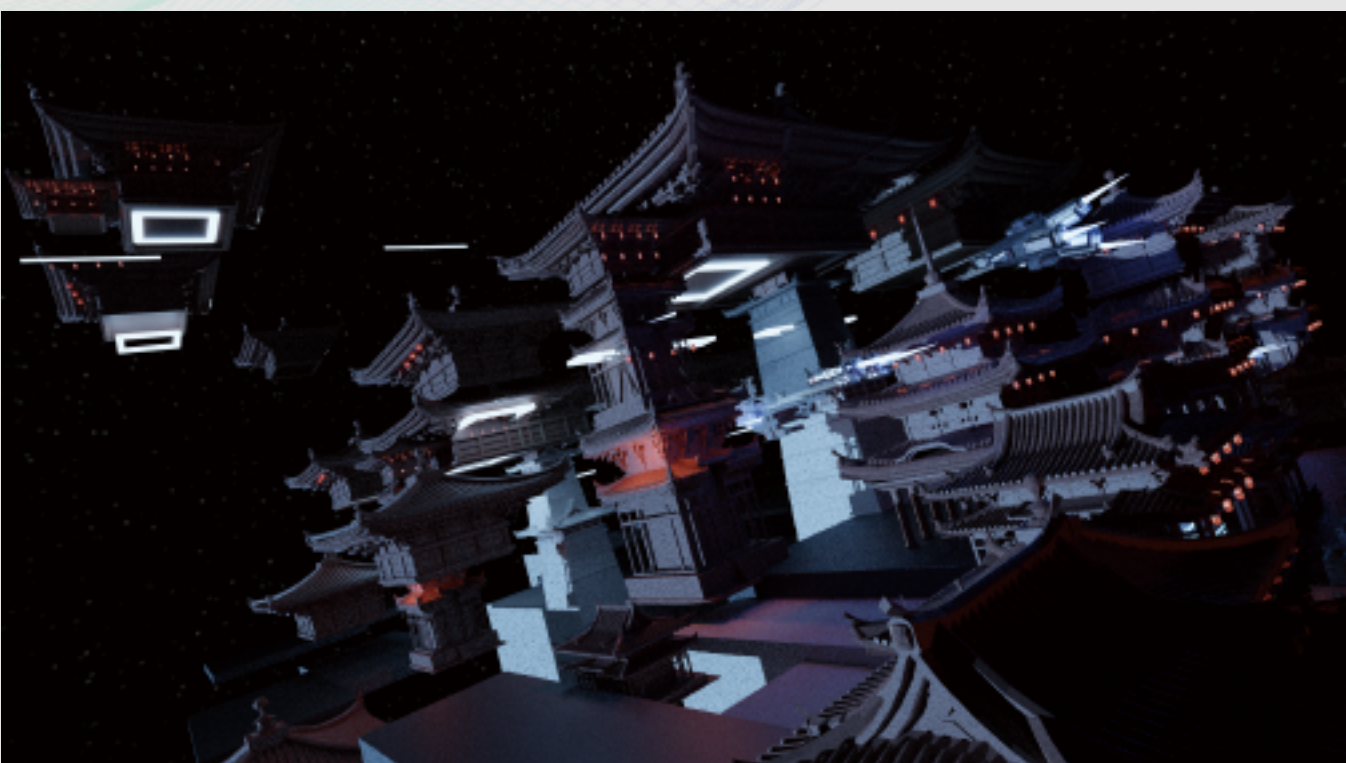
GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



GAME SCENE CONCEPT DESIGN



THANKS



河北传媒学院
Hebei Institute Of Communications



数字艺术与动画学院
school of digital art & animation