

浅析次时代游戏设计中场景及质感的应用

薄 宁

(吉林艺术学院 吉林 长春 130000)

【摘要】质感的表达是游戏制作中是一个热门话题,它主要针对游戏场景、特效制作、人物的三维制作中的视觉感受而存在。如果忽视了质感,忽视了质感所带来的环境氛围,只盲目的制作,出来的成品必然是缺少看点的。如果只完成了平面设计稿,却将平面的东西更加立体真实的表达出来,这样的物件无论是拼接在游戏场景中还是人物身上都是平淡无奇的,毫无真实感的视觉感受。不仅浪费了三维世界的强大空间感,并浪费了它可以创造出的真实立体感。在三维世界这个大的媒介当中,每个场景设计就是真实世界的反影,它的风格可以是魔幻的、未来的、抽象的,但给玩家的感觉就必须有质感的表达,这样在不同的风格下,对于游戏场景设计都能收放自如。

【关键词】质感 三维空间 表达

1 前言

随着网络科技的普及和应用,网络游戏的产生和发展已经逐渐日益成为当下普遍的娱乐和休闲方式,它们有着不同游戏的方式和制作技法。当今游戏的制作已经成为一个巨大的产业,许多的年轻爱好者在玩游戏的同时,对游戏的制作方法也产生了浓厚的兴趣,不少人投身其中成为游戏的制作人。

2 次世代游戏概述

2.1 次时代游戏的含义

伴随着索尼公司的Play Station 3和微软公司的XBox 360的发布,游戏进入了高画质高品质时代,次世代游戏能更好的模拟人物,更加真实。由于两台游戏机都是八核心高速处理器,所以在游戏品质上面相比与传统PC游戏更是上了一个大台阶。“次世代”是由日语原字“次世代”进入中国而来。看字面上意思就是“下一代”游戏。次世代游戏,原是指对应次世代游戏主机的游戏。

2.2 次时代网络游戏特征

与传统网游相比,次世代网游是在网络游戏之中融入次世代游戏开发技术,使得网络游戏拥有强大的主机平台游戏的画面效果。

2.3 与传统网游的区别:

通过以上的分析和表述,可以了解到次世代游戏场景作为次世代游戏生产出的巨大背景产物,因此有它非常独特的特点和十分重要的地位。次世代游戏场景画面可以带给玩家震撼的视觉享受和追求,不同于以往的游戏,这是要在强大硬件的支持条件之下才能产生的美感,次世代游戏场景中建模的精度十分高,每一种材质和纹理贴图都表现的十分细致,丰富多变,这样就可以把虚拟场景的真实感大大的提高了。次世代游戏场景中的画面色彩逼真写实,配合各类灯光效果在丰富的色彩层次的基础上表现的淋漓尽致。这是有区别于传统游戏的。传统网游只是把所有的效果通过单张贴图表现出来,就是说只把颜色、高光、反射、都堆积在一张平面上表现,而且包括它的贴图精度与模型精度都无法和次世代相比较,并且机器要求也很低,画面效果和玩家感受是无法相提并论的。

3 质感在次世代游戏中的作用

质感就是视觉或触觉对不同物态如固态、液态、气态的特质的感觉。在造型艺术中则把对不同物象用不同技巧所表现把握的真实感称为质感。它可以包括人工质感和自然特质。从字面上可以理解,拆分为材质的感受,什么样的材质体现什么样的材质感受,而质感的表达在某种特定的媒介中传达到位。(例如游戏场景、环艺设计、服装设计等)就能让我们的视觉产生强烈的视觉感受和冲击力。这联系到游戏制作中,无论是人物制作还是场景制作都是十分重要的,玩家的视觉感受通过画面的表达直接收到。

透过物体散发出来的各自特制感觉,我们可以感受到它的重量感、软硬度、干湿、粗细、厚薄等等信息。这种视觉感受会带给我们一种心理暗示,物质的特性通过对光的吸收和反射表现出来了,也就回应了我们的心理暗示,告诉了我们它是什么物质,而高光是最能反映物质质感的,例如金属的高光是聚而且亮,给人坚硬、干脆的感觉,木头则是散而且平滑,只需见物体的高光反射就可以分辨出该物品的质感、质地。这些物体有反光而透光的物体,反光而透明的物体(玻璃、水),不反光也不透明的物体(木材、橡胶),不反光而透光的物体(如纱网、纱巾)。

总的说来,质感的表达运用在游戏场景中的应用最多的是通过对贴图的绘制而产生的,其中当然也有灯光的影响以及其他氛围的营造,如声、光、电、雾、雨等。

4 质感与次世代游戏场景的关系

为了在游戏中呈现视觉效果达到最佳状态,最初画面设计的良好模式、质感,还有环境和光照至关重要。“设计元素”和“设计原则”被称为艺术的语言或基石,在游戏环境艺术方面,指的就是用于构建关卡的模块、道具、光线。设计元素可以称得上是艺术师创造图像的工具,相当于设计中的基础符号,不同行业的设计有不同的设计元素。设计元素是为设计手段准备的基本单位。设计元素可以分为7种:线条、物体、大小、空间、颜色、质感和色值。

(1) 线条:线条是用于规划设计体的形状、外形或轮廓。线条可以表现方向和长度,不同线条表现给人不同的视觉感受,水平的线条在场景里预示着安详、安静,垂直的线条表达出强大的力量和特殊的强势,倾斜的线条表达移动或改变,曲线就可以给人安静温和感受。

(2) 物体:物体是可以通过线条的拼接和颜色或者色调的改变来塑造。

(3) 大小:大小是通过每个物体和每个物体之间的关系呈现出来,通过对比呈现大小差异。物体间的大小差别影响着视觉吸引力。

(4) 空间:空间是通过物体的规划来划定的

(5) 颜色:各种颜色都是色调、色值和色度的结合成果。颜色包括暖色和冷色,设计中很多的对比都是通过颜色来实现。

(6) 质感:无论在游戏的贴图还是平面作品,质感的设计都很重要,作为元素质感指的是外表呈现的视觉效果。凹凸、光滑,等均属质感。

(7) 色值:指的是物体的明暗程度。加减黑白颜色的色度都可以使色值产生变化。光源的方向还有亮暗程度都可以对场景的外观和玩家的情感响应有重大影响。

5 结语

次世代游戏个性化的发展,让我们对设计游戏产生了更高的要求,促使更新的游戏题材和形式出现;通过不同的方法展示出不同的视觉特点。关键在于如何推陈出新,不断寻找更新更好的办法去实现超现实的。

参考文献:

- [1] 涂颖芳,张骥. 游戏美术:2D 艺术与3D 建模[M]. 北京:清华大学出版社,2006.
- [2] 邵向前. Zbrush 软件在次世代游戏制作中的应用[J]. 光盘技术,2009:51.
- [3] 姜文斌. 快乐之道(游戏设计的黄金法则)[M]. 上海:百家出版社,2005.
- [5] 恽如伟,董洁. 网络游戏美工教程[J]. 北京:机械工业出版社,2009.