游戏视觉设计精品班

# 游戏视觉设计的基本介绍（第1课）

简要介绍BANNER、官网、专题、KV海报、游戏logo、游戏icon、手机卖场图、广点通等，分析游戏视觉设计包含的主要因素：主体元素处理，场景氛围处理，字形字效打造，内容区域排版，画面交互形式等等

# 主体场景融合术（第2课）

这里的主体主要是以人物演示为主，这也是游戏视觉设计中最常见的情况。

## 对整体画面的大感觉进行调整

### 主要是整个画面的初步调色过程

## 对场景的进一步处理

### 进一步调色

### 空间感的处理

### 利用画笔进行光影的处理

## 对人物的进一步处理

### 单人情况

### 多人情况（主要涉及到人与人之间的层级关系区分）

# 字形字效打造（第3课）

这里主要对字体风格的选择与设计方向、常见字效的制作以及文案的排版进行讲解。

## 字体选择

### 根据不同风格的游戏页面，选择对应的字体及字形的设计方向。

## 常见的文字效果演示

### 深色背景下，亮色文字的常用处理手法

### 浅色背景下，深色文字的常用处理手法

## 根据文案的层级对文案进行排版

### 用简单的对比将文案的层级体现出来

### 给部分文案添加简单的图形修饰，对文案进一步排版

### 选择合适的字体，对图形修饰做进一步的细化

# 交互元素的制作及常见内容区排版（第4课）

这里主要对一些常见按钮的效果以及专题或官网中常出现的内容排版进行讲解。

# 实战案例演示：常规端游游戏官网设计（第5课）

传统端游官网分为cover页和main页，这里将给大家挑一个游戏案例进行演示。

# 实战案例演示：常规手游游戏官网设计（第6课）

手游官网跟端游稍有区别，但是现在手游数量暴涨，也是从事游戏工作不可避免的工作，所以这里给大家进行讲解。

# 实战案例演示：KV海报设计（第7课）

有了前期banner铺垫的基础，我们来尝试下格局更大的KV海报设计。

# 各类专题案例演示（共7课）

## 武侠类游戏专题设计

## 枪战类游戏专题设计

## moba游戏专题设计

## 二次元类游戏专题设计

## Q版卡通类游戏专题设计

## 科幻类游戏专题设计

## 悬念站设计

# 游戏专题创意方向讲解（第15课）

主要讲解我们在拿到需求的时候可以从哪些方向去进行创新，从而达到区别于传统页面的效果。

# 手游卖场图讲解及演示（第16课）

苹果及安卓平台卖场图的设计规范及注意事项讲解，实战演示。

# 游戏logo及icon的讲解（第17课）

游戏logo及icon的设计趋势及注意事项，并伴随简单演示讲解。

# 手游渠道设计相关知识讲解及毕业设计的布置（第18课）

## 跟各位普及手游渠道的一些相关知识，并总结课程，布置毕业设计命题，及现场疑等。