

<<数字游戏动画设计>>

图书基本信息

书名：<<数字游戏动画设计>>

13位ISBN编号：9787040331677

10位ISBN编号：7040331675

出版时间：2012-4

出版时间：高等教育出版社

作者：倪镇

页数：135

字数：180000

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>

<<数字游戏动画设计>>

内容概要

数字游戏涵盖了以数字化设备为平台实施的各种游戏，但从引擎的美术呈现方式分类来看，目前主流的还是2D游戏和3D游戏。

倪镇主编的《高等学校动漫类规划教材：数字游戏动画设计》将对这两种视觉呈现方式的游戏动画进行分析与研究，首先以成功游戏为分析对象进行深层次剖析，理解游戏动画设计对游戏表现的各类影响，然后按游戏动画主体进行分类，详细解读每一种类的动画设计特色，分别是主角动画、NPC

(Non-Player-Controlled Character) 动画、怪物动画、场景动画等，每个类别都以具体项目内容为实例进行分析教学。

《高等学校动漫类规划教材：数字游戏动画设计》可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，同时也适合广大游戏设计爱好者以及游戏设计制作人员阅读使用，还可以作为社会相关培训班的参考教材。

<<数字游戏动画设计>>

书籍目录

第1章 数字游戏动画设计流程

- 1.1 动画设计的基础
- 1.2 原画阶段的动画设计
- 1.3 制作阶段的动画设计

第2章 数字游戏主角动画设计

- 2.1 游戏角色动作设计的重要性
- 2.2 主角站立动作设计
- 2.3 主角休闲动作设计
- 2.4 主角打击动作设计
- 2.5 主角被击动作设计
- 2.6 主角走路动作设计
- 2.7 主角跑步动作设计
- 2.8 主角骑乘动作设计
- 2.9 主角表情动作设计
- 2.10 主角职业技能动作

第3章 数字游戏NPC和怪物动画设计

- 3.1 NPC动画设计
- 3.2 怪物动画设计

第4章 数字游戏场景动画设计

- 4.1 场景水流动画
- 4.2 场景生物动画
- 4.3 场景气象动画
- 4.4 场景植被动画
- 4.5 场景物件动画
- 4.6 场景通用工具动画

第5章 数字游戏场景特效动画设计

- 5.1 场景特效动画的主要表现手法
- 5.2 火焰特效动画
- 5.3 发光特效动画
- 5.4 气象特效动画

<<数字游戏动画设计>>

编辑推荐

《高等学校动漫类规划教材：数字游戏动画设计》内容针对的是数字游戏设计中的一个重要环节：动画设计。

正因为数字游戏的涵盖面很广，各种平台的游戏又有很大的共性，所以《高等学校动漫类规划教材：数字游戏动画设计》不会将数字游戏分成各类游戏实施平台进行讲解。

《高等学校动漫类规划教材：数字游戏动画设计》侧重于讲解数字游戏中互通性的各种角色和场景的动画设计，而且更强调设计方面的知识，而不是制作方面的技法，因为制作技法关系到使用的各种不同软件和引擎所需的不同格式。

例如早期二维游戏以像素为制作单位进行绘制，所有动作都是逐帧绘制，而当今的三维游戏则是在三维软件中制作完成三维模型并调制成各种动作文件，不再有原画（这里指关键帧原画）绘制这个步骤，游戏中再根据不同触发条件调用不同动作文件。

<<数字游戏动画设计>>

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>