

<<动漫游戏角色设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787308049047

10位ISBN编号：7308049043

出版时间：2006-10

出版时间：浙江大学出版社

作者：倪镇

页数：72

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>

<<动漫游戏角色设计>>

前言

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术，离不开相关的教育对动画人才的培养。

这既是国家教育战略的一项重要内容，又是教学科研的系统工程。

许多优秀动画教育者、动画教育艺术家、理论家和动画制作人都在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系，确立动画人才的培养方向，编写出高质量的动画教材。

该丛书的一大亮点是专业完整性与操作实用性的有机融合，这在艺术类教材编写上是一种新的探索。

有关的专业内专家与学者经多次商讨研究设定了较为全面而科学的专业框架——不仅容纳所有动画专业的主流基础课程，还尽可能多的涵盖到与动画相关的各种专业知识和技能。

<<动漫游戏角色设计>>

内容概要

电脑、电视游戏已经成为现代人的休闲娱乐项目之一，特别是近年来，动漫游戏产业欣欣向荣。在这样的历史大背景下，许多动漫有识之士都纷纷投身于游戏产业。

因此，游戏角色设计是我们美术教堂中的一个新的重要课题。

游戏作品的表现有其特殊性，它只是显示在电脑、电视屏幕上，游戏中的界面、背景、角色是我们视觉感受的全部，而游戏中的角色形象则是玩家们视觉的聚焦点。

本书共分五部分四个章节，从游戏角色的设计概念入手，就游戏角色设计的前期准备，设计构思，具体设计手段以及完整的设计案例等多方面多角度进行讲解和赏析，国内目前尚无同类教材。普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

<<动漫游戏角色设计>>

书籍目录

导言第一章 动漫游戏角色设计前期准备 一、动漫游戏角色设计的硬件和软件准备 二、动漫游戏角色设计的主题策划第二章 动漫游戏角色构思阶段 一、分析解读主题 二、整理分析结果 初步生成角色造型第三章 动漫游戏角色设计阶段 一、结合资料完成角色设计稿 二、角色技能与动作的设计第四章 角色效果图上色技巧 一、效果图中角色主体的绘制 二、效果图氛围的描写附录 游戏角色设计案例

<<动漫游戏角色设计>>

章节摘录

插图：

<<动漫游戏角色设计>>

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>