

<<游戏美术设计师>>

图书基本信息

书名：<<游戏美术设计师>>

13位ISBN编号：9787504596048

10位ISBN编号：7504596043

出版时间：2012-05-01

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：人力资源和社会保障部教材办公室，等编

页数：330

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>

<<游戏美术设计师>>

内容概要

《1+X职业技术·职业资格培训教材：游戏美术设计师（高级）》由人力资源和社会保障部教材办公室、中国就业培训技术指导中心上海分中心、上海市职业培训研究发展中心依据上海1+X游戏美术设计师（三级）职业技能鉴定细目组织编写。

教材从强化培养操作技能，掌握实用技术的角度出发，较好地体现了当前最新的实用知识与操作技术，对于提高从业人员的基本素质，掌握游戏美术设计师的核心知识与技能都有直接的帮助和指导作用。

《1+X职业技术·职业资格培训教材：游戏美术设计师（高级）》在编写过程中根据本职业的工作特点，以能力培养为根本出发点，采用了模块化的编写方式。

全书共分为6章，内容包括：游戏产业发展与设计基础、美术设计和图形图像设计、游戏造型设计、二维设计、游戏模型与贴图制作、游戏动画制作。

《1+X职业技术·职业资格培训教材：游戏美术设计师（高级）》可作为游戏美术设计师（三级）职业技能培训与鉴定考核教材，也可供全国中、高等职业技术学院相关专业师生参考使用，以及本职业从业人员培训使用。

<<游戏美术设计师>>

书籍目录

第1章 游戏产业发展与设计基础第1节 游戏产业的沿革与发展第2节 游戏设计基础第2章 美术设计和图形图像设计第1节 美术设计第2节 图形、图像设计第3章 游戏造型设计第1节 造型概述第2节 人物造型设计第3节 动物造型设计第4节 动态造型设计第4章 二维设计第1节 Photoshop基础与操作第2节 场景、角色的制作及定稿上色第5章 游戏模型与贴图制作第1节 游戏场景建模和贴图学习单元1 游戏场景建模学习单元2 游戏场景贴图第2节 游戏角色建模和贴图设置学习单元1 游戏角色建模学习单元2 游戏角色贴图第6章 游戏动画制作第1节 三维动画基础制作知识第2节 控制器、修改器动画制作第3节 游戏角色动画制作学习单元1 游戏角色骨骼设置学习单元2 角色动画制作过程参考文献

<<游戏美术设计师>>

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>