第一图书网, tushu007.com

<<游戏动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787302307839

10位ISBN编号：7302307830

出版时间：清华大学出版社

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

<<游戏动画设计基础>>

书籍目录

第1章 游戏动画的概述1 1.1 游戏动画中计算机游戏的简述1 1.1.1 计算机游戏的发展2 1.1.2 计算机游戏的黄金时期2 1.1.3 计算机游戏衰败的原因3 1.2 游戏动画中网络游戏的简述3 1.2.1 网络游戏的兴起4 1.2.2 网络游戏的发展6 1.2.3 网络游戏的优势8 1.2.4 游戏产生的娱乐效果8 1.2.5 游戏动画中手绘动画的分类10第2章 游戏动画中手绘动画的制作概述19 2.1 游戏动画中手绘动画的开发过程19 2.1.1 主题设计19 2.1.2 详细设计21 2.1.3 调整过程23 2.1.4 正式开发23 2.1.5 检测和调节24 2.1.6 团队24 2.2 游戏动画中手绘动画的简单框架25 2.3 游戏动画中二维动画的存在价值27第3章 游戏动画的基础认识30 3.1 游戏动画中的地图30 3.1.1 游戏动画中的固定地图30 3.1.2 游戏动画中的滚屏地图30 3.1.3 游戏动画中的菱形地图30 3.1.4 游戏动画中的多层次地图31 3.2 游戏动画中的线条31 3.2.1 什么是铁线31 3.2.2 什么是压线33 3.2.3 什么是木刻线33 3.2.4 什么是随意线33 3.2.5 什么是水墨线33 3.3 线条的练习方法35 3.3.1 铁线的练习35 3.3.2 徒手的练习35 3.3.3 接头线的练习36 3.3.4 描线的练习36 3.4 誊清原画37第4章 游戏动画中手绘动画的制作工具38 4.1 动画纸与铅笔38 4.1.1 动画纸38 4.1.2 铅笔38 4.2 打孔机与定位尺和定位圆盘41 4.2.1 打孔机41 4.2.2 定位尺41 4.2.3 定位圆盘41 4.3 透台的使用方法42 4.4 规格框的作用43第5章 游戏动画中手绘动画的角色设计45 5.1 创作女性的角色设计46 5.2 创作男性的角色设计53 5.3 创作Q版的角色设计55 5.4 创作怪物的角色设计56 5.5 创作配角的角色设计58 5.6 创作反派的角色设计60 5.7 创作动物的角色设计62 5.8 创作非生命的角色设计63 5.9 创作机械类的角色设计65第6章 游戏动画中手绘动画的场景设计67 6.1 创作具有整体性的手绘场景67 6.2 创作具有空间感的手绘场景71 6.3 创作具有光感的手绘场景75第7章 游戏动画中手绘动画的原画解析79 7.1 分层的处理79 7.2 眨眼的处理80 7.3 口型的处理82 7.3.1 口型的分层82 7.3.2 口型的分类82第8章 游戏动画中手绘动画的中间画解析85 8.1 运动的轨迹85 8.2 中间画的绘制方法88第9章 游戏动画中手绘动画运动规律的解析90 9.1 对行走的解析90 9.2 对跑步的解析93 9.3 对曲线运动的解析94 9.3.1 曲线运动——尾巴94 9.3.2 曲线运动——旗帜95 9.4 自然现象的动画96附录A 关于游戏动画中手绘动画的相关知识101附录B 有关游戏动画中手绘动画设计制作作品欣赏104参考文献113

<<游戏动画设计基础>>

编辑推荐

温丽华、梁玉清主编的《游戏动画设计基础——手绘动画》共9章，以培养学习者应用能力为主线，坚持以科学发展观为统领，结合国际游戏动画、手绘动画设计创新与制作手段发展的新形势和新特点，根据游戏动画设计制作的基本原则、过程与规律，系统讲解游戏动画中的手绘动画、制作概述、制作工具、角色设计、场景设计、原画解析、中间画解析、运动规律解析等基础知识要点，并注重通过强化训练提高应用技能与能力。

第一图书网, tushu007.com

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