

<<动画短片与游戏项目设计>>

图书基本信息

书名：<<动画短片与游戏项目设计>>

13位ISBN编号：9787531451013

10位ISBN编号：7531451018

出版时间：2012-3

出版时间：辽宁美术出版社

作者：邵兵

页数：154

字数：250000

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>

<<动画短片与游戏项目设计>>

内容概要

《动画短片与游戏项目设计》主要面向动画与数字游戏的设计者与制作者，同时也介绍了三维动画与交互娱乐技术的相关知识理念。

适合数字动画与游戏设计、立体动画设计、数字媒体艺术和艺术设计等专业的本科生、研究生学习，也可作为动画与游戏设计爱好者的自学用书。

本书内容包括动画短片的原理、数字动画设计、游戏动画设计、三维立体动画短片设计、游戏项目设计与动画广告设计等专业知识的介绍与应用等。

同时该书的项目示例均为实际原创项目，因此对专业学生与专业人士更加有针对性。

<<动画短片与游戏项目设计>>

书籍目录

序

第一章 动画短片设计概述

第一节 动画的起源

第二节 动画片特征

第三节 动画短片剧本写作要点

第四节 国际优秀动画短片及制作机构介绍

第二章 数字二维动画短片设计

第一节 Flash动画制作

第二节 动画原画设计制作

第三章 数字游戏项目与立体图像的制作

第一节 关于游戏项目制作过程与步骤

第二节 如何将二维图片转换成立体图片

第三节 手机游戏项目设计步骤

第四章 数字游戏模型制作

第一节 卡通人物模型制作方法

第二节 三维角色高级材质制作

第五章 动画短片的音乐与音效制作

第一节 动画短片的音乐

第二节 动画短片的音效

第三节 动画片的人声

第四节 声音的制作

第六章 商业广告动画短片制作

第一节 制作三维动画短片场景

第二节 三维动画广告案例制作分析

第七章 建筑交互动画短片制作

第一节 建筑建模

第二节 制作VR虚拟交互动画

第八章 数字立体交互短片与周边领域的发展

第一节 数字立体三维动画概述

第二节 数字虚拟交互动画与军事领域的合作

第三节 数字虚拟交互短片与传统影视作品的融合与发展

第四节 数字动态捕捉制作过程分析

第五节 Hair and Fur毛发系统

<<动画短片与游戏项目设计>>

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>