

<<游戏动画前期制作>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画前期制作>>

13位ISBN编号：9787561828991

10位ISBN编号：7561828993

出版时间：2009-4

出版时间：天津大学

作者：杨成

页数：133

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>

<<游戏动画前期制作>>

前言

随着我国国民经济高速地发展和人民生活水平不断地提高,使得广大国民,特别是青少年人群,对具有创意性、时尚性的高品位动漫文化、动漫产品需求逐步增大。

如果按照目前约5亿的动漫影视产品消费群来看,各电视台国产动画年需要量应该为28万分钟,但以现在的实际制作能力,仅能提供2万分钟的需求量。

按国家规定的全国省级、副省级电视台三年内全部开通少儿频道的要求,在几年后,全国电视台每天应达到的播出量为5 000分钟。

以这样的播出量计算,动画节目的需求一年下来就是180万分钟。

因此,国产动画产业的年产值将在1 000亿元人民币以上。

而如果按照“将在5~10年内,确保动漫产业产值占到GDP的1%。

”这一目标来算,就是2 000多亿人民币。

动漫业已经发展成为21世纪最具潜力的朝阳产业,国家工业与信息化部和国家科学技术部已将其列为重点发展的支柱产业之一,并在政策上给予大力扶持和帮助。

因此,动漫行业井喷式的发展引发了专业人才的极度匮乏。

预计未来3至5年,中国动漫人才缺口将高达60万名。

例如,网络游戏中关键职位的平均薪资要比网络行业的平均薪资高出20%~25%。

游戏图形动画设计师、角色动画设计师、高级动漫游戏造型设计师等职位的发展空间广阔,也已成为令人羡慕的“金领”职位。

在这样的大环境下,2007年我们启动了高等院校动漫专业课程体系的研讨工作,并组织了一批业内专家和行业内知名人士,按照新的思路要求编写了相应的系列教材。

本系列教材是由国家工业和信息化部人才交流中心、北京万成达教育科技中心、天津指南针多媒体设计中心、天津大学出版社共同策划。

本系列教材考虑到目前本专业的教学与市场需求情况,并结合动漫专业所包含的各种开发项目,提出本系列教材的建设开发思路总体如下:打造“工学结合”思想的培训类教材,克服高校培养出“画工型”人才。

以“项目或任务为驱动,采用案例式教学”的教学模式采用五步教学法,即:任务下达—材料发放—学生自学—教学指导演示—学生实战—综合测评。

应当指出,检查学习好坏的标准,不是“知道与否”,而是“会用与否”,学习的目的主要在于应用。

本套教材区别与以往其他教材只讲软件,中间穿插小实例的传统思路,到头来学生只学到软件的部分应用而缺乏对设计开发创新思想的培养。

现在企业需要复合型技术与设计人才,所以本系列教材就是要以工作过程为导向,以企业的实际设计案例过程性知识为主,以学习软件的陈述性知识为辅。

打破以往软件的横向学习,而采用纵向串联的方式来实现过程化的学习。

同时强调并开发学生的形象思维和动手能力,提高毕业生的社会市场竞争,使之适应社会对人才的需求。

希望能达到只要求能力,而不要求课程的最终目的。

另外,本套教材已经获得国家工业与信息化部认可,作为国家工业和信息化部电子人才交流中心“全国计算机专业人才”培训考试认证的指定配套教材,教材中的内容将紧密地贴近考试,使得学生在学习过本套教材后不仅能够学到知识,得到锻炼,而且还能够获得一个具有国家级认证效力的专业资格证书,可谓是一举两得。

<<游戏动画前期制作>>

内容概要

《游戏动画前期制作（入门级）》讲解了游戏动画制作所需的元素的制作，分别通过原画绘制、模型制作、UV拆分几方面结合道具、场景、角色案例的制作详细地讲解了游戏制作中需要掌握的制作技术。

通过游戏原画制作到模型的制作完成等一系列的练习使读者对游戏制作产生了更加具体，更加直观的感受。

不管是2D动画还是3D动画在制作前期都需要对所制作的事物有所了解，在2D动画中需要完成角色的绘制和上色或者是某个人体组建的制作，在3D动画制作中就需要对模型与UV有更深入的了解。

本书中的案例都是作者原创完成，教材中的制作宗旨也是希望读者能够根据自己的实际情况完成属于自己的原创作品，对于现阶段的动漫游戏产业来说文化创意自主创新是未来我们需要开辟的崭新道路。

<<游戏动画前期制作>>

作者简介

杨成，2001年平面设计专业毕业，曾在《艺术与设计》杂志发表过多篇作品，分别在多家游戏公司从事游戏开发与项目管理工作，参与过《至尊天下》、《ZU》、《剑灵》等单机游戏与大型网络游戏开发，从事从原画到模型以及动画全方位游戏制作流程。

对次世代游戏开发有深入了解，擅长游戏动画制作与角色设计制作，在项目研发的同时多年从事着游戏美术教育工作，现阶段是Autodesk 3DS MAX认证讲师。

<<游戏动画前期制作>>

书籍目录

任务1 游戏动画的发展1.1 游戏动画1.1.1 游戏动画的出现1.1.2 家用游戏及动画1.1.3 PC游戏动画1.2 如何实现角色动画1.2.1 用于动画的模型1.2.2 模型适配骨骼1.2.3 模型蒙皮1.2.4 动画制作1.3 任务小结1.4 习题与案例实训任务2 游戏原画制作2.1 游戏道具原画2.1.1 游戏道具2.1.2 实例制作——护手2.2 游戏建筑原画2.2.1 建筑原画的表现形式2.2.2 实例制作——遗迹2.3 游戏角色原画2.3.1 角色设计思路2.3.2 实例制作——物理系法师2.4 任务小结2.5 习题与案例实训任务3 游戏模型制作3.1 物品制作3.1.1 游戏模型制作基础3.1.2 实例制作——护手3.2 建筑制作3.2.1 游戏建筑模型制作技术3.2.2 实例制作——遗迹3.3 角色制作3.3.1 游戏角色模型制作技术3.3.2 实例制作——物理系法师3.4 任务小结3.5 习题与案例实训任务4 游戏UVW展开4.1 道具UVW展开4.1.1 模型UVW展开技术4.1.2 道具UVW展开方法4.2 建筑UVW展开4.2.1 建筑UVW拆分4.2.2 建筑UVW调整4.3 角色UVW展开4.4 任务小结4.5 习题与案例实训任务5 游戏贴图制作5.1 道具贴图绘制5.2 建筑贴图绘制5.3 角色贴图绘制5.4 任务小结5.5 习题与案例实训

<<游戏动画前期制作>>

章节摘录

插图：任务1 游戏动画的发展从动画的应用领域来看，动画这种媒体表现形式被广泛地应用于影视娱乐、互联网、教育等各领域。

从20世纪90年代初电子游戏这个新兴的娱乐形式开始被大众所接受起到今天，电子游戏无论从游戏硬件平台、制作技术、游戏方式、类型或者画面都有了突飞猛进的发展。

今天电子游戏随处可见，从手机、电脑、家用游戏机上可以看到各式各样风格迥异的游戏内容，同时动画也找到了它新的宿主——游戏。

1.1 游戏动画在游戏者之间经常会讨论一个话题“你最早玩过的游戏机是什么机器？”

对于90后的新一代来说，他们使用过PS2、PS3、Wii、大型游戏机等新一代游戏平台，但是对于更早一些的游戏机可能接触得较少，如雅达利Atari 2600、任天堂红白机（FC/NES）、超级任天堂（SuperFC/NES）、世嘉土星（SS）等，如图1.1图1.2所示。

我们都知道，游戏是运行在上面所说的游戏主机平台上的软件，很多游戏中的角色也是大家耳熟能详的，如超级玛丽（图1.3）、索尼克（图1.4）、草雉京、战神奎托斯等。

这些角色在游戏中活灵活现，成为很多玩家心目中的偶像。

是什么使得这些虚拟人物变得有血有肉，能被广大玩家所接受呢？

除了游戏剧情外，游戏动画起到了非常重要的作用。

<<游戏动画前期制作>>

编辑推荐

《游戏动画前期制作(入门级)》为天津大学出版社出版发行。

<<游戏动画前期制作>>

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>