

<<游戏角色设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787811138078

10位ISBN编号：7811138077

出版时间：2010-8

出版时间：湖南大学出版社

作者：翁子扬

页数：161

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>

## <<游戏角色设计>>

### 前言

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信，这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。

米尔特说过：“我们的动画与别人的不同之处在于它是可信的。

我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。

动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类。

但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里，不仅仅只是一种艺术形式。

更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。

动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。

对于高等院校来说。

一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。

我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深切地感受到了好教材对于培养人才的重要性。

回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。

因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

## <<游戏角色设计>>

### 内容概要

本书从游戏概述与发展入手，分析了经典游戏造型各方面的成因及影响，并结合国内外典型的设计实例对游戏角色的制作流程进行逐步、细致的讲解。

全书内容由浅入深，从基础知识出发，加入扩展阅读及训练，加深学生对游戏角色设计的认识。

可作为本科及高职高专动漫与数字媒体专业教材，亦可供从事游戏角色设计的专业人员和爱好者参考。

## &lt;&lt;游戏角色设计&gt;&gt;

## 书籍目录

01 游戏角色设计概述 1.1 认知游戏 1.1.1 游戏的概念 1.1.2 电子游戏的定义与分类 1.1.3 电脑游戏  
1.1.4 电影与游戏 1.1.5 游戏产业的现状与前景 1.2 游戏美术造型 1.2.1 游戏美术造型的概念 1.2.2  
游戏的角色造型02 基础表达 2.1 体块概念 2.1.1 人体体块分析 2.1.2 经典游戏角色造型体块分析 2.2  
骨骼与肌肉 2.2.1 人体骨骼 2.2.2 人体肌肉 2.3 五官刻画 2.3.1 头面部塑造 2.3.2 游戏角色的五官  
2.4 运动表现 2.4.1 基本运动规律 2.4.2 运动设计 2.5 细节刻画 2.5.1 利用体型符号塑造角色 2.5.2  
利用服饰塑造角色 2.5.3 利用道具塑造角色 2.5.4 利用心理暗示塑造角色 2.6 国外作品创作实例：《  
阿迪达斯外衣》03 观察与训练 3.1 观察速写作品 3.1.1 体积观 3.1.2 线条观 3.1.3 光影观 3.1.4 透  
视观 3.1.5 材料观 3.2 分析轮廓体积 3.2.1 整体观 3.2.2 概括观 3.2.3 比较观 3.3 多角度观察 3.4 国  
外作品创作实例：《平衡》04 原创构思与创作 4.1 整理思路 4.1.1 理解剧本分析角色 4.1.2 《魔兽  
争霸》人物阿尔萨斯剧本分析 4.2 资料库建设 4.2.1 网络收集 4.2.2 素材积累 4.3 综合设计 4.3.1 设  
计理念 4.3.2 设计的步骤 4.3.3 其他参考因素 4.4 国外作品创作实例：《异族牧师》 4.5 项目实训  
4.5.1 素材的收集整理 4.5.2 造型的探索 4.5.3 人物的制作05 作品赏析后记

## <<游戏角色设计>>

### 编辑推荐

《游戏角色设计》动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材是由中国动漫与数字媒体设计教育界与产业界双师合作编写，该系列教材理论与实践相结合，强调实战技能，符合教学客观规律，体现了当前动漫教育改革的互动式、启发式、指导式，研究式、合作式等先进理念，旨在培养动漫与数字媒体专业应用型人才，教学的适用性、内容的先进性、方案的完整性、形式的灵活性是该套教构的主要特点。

<<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>