

<<游戏动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115207784

10位ISBN编号：711520778X

出版时间：2009-9

出版单位：人民邮电出版社

作者：黄远，许广彤 主编

页数：272

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>

<<游戏动画设计与制作>>

前言

众所周知，拥有高素质的本土人才是中国游戏产业发展的关键因素。

但是网络游戏作为一项新兴的产业和新型学科，一方面游戏产业布局和产业链条尚未完全理顺，另一方面国内游戏人才培养体系还不够成熟，因此专业人才的匮乏与游戏产业蓬勃发展的趋势极其不相称，这种现状严重制约着我国原创精品游戏的研发和产业的发展。

因此，快速培养高素质游戏人才成了摆在政府、业界，特别是高等院校等人才培养机构面前急需解决的问题。

目前高等院校培养游戏人才普遍存在的一个问题是课程自主研发能力和创新能力不足，尤其以课程体系、教材、师资等问题最为突出。

在这种形势下，我们邀请游戏业界专家和教育专家合力打造，共同推出了本套结合游戏产业特点、符合人才培养课程体系的专业教材。

本套教材凝聚了智趣动漫（GameFun）专业教师们多年的教学经验和项目开发技术的精髓，针对多媒体技术专业网络游戏美工职业岗位方向学生的职业能力的要求，突出对学生在知识、能力、素质等方面的培养，充分体现任务驱动、实践导向的课程设计思想。

本套教材以完成网络游戏美工工作领域任务的典型项目来驱动，采用知识与技术相结合的递进方式来组织编写教学及训练内容，并将本专业领域的发展趋势及实践操作中所应具备和遵循的新知识及时纳入其中。

教材中的各项任务单项训练及工作领域综合项目训练等学生实践活动课程设计都具有可操作性。

另外，本套教材以实际项目为主线，立足学生职业能力培养，文字表述简明扼要，内容展开要点突出、图文并茂，同时还注重引导学生的学习方式的改变。

本教材知识难度适中，受众面广，且更加突出技能和就业能力的培养，突出对行业前沿技术的学习。

<<游戏动画设计与制作>>

内容概要

本书详细介绍了创建网络游戏场景动画、特效动画、角色动画的基础技术，在进行项目实例训练的同时，融入了一些游戏基础知识，循序渐进地讲解了游戏动画的制作流程和技巧，使读者领略游戏动画制作的全过程。

本教材结合智趣动漫的教学成果和游戏行业第一手资料，对游戏动画进行了细致入微的分析，多模块、多角度地详细讲解了游戏动画制作技术以及各种特效的制作方法，并通过大量生动实例进行讲解，避免了枯燥的命令学习方式，实例中的角色动作动画基本包括了游戏生产中的全部基本动作动画。

本书可作为高职高专多媒体设计与制作相关专业的教材，也可作为社会各三维游戏、动漫培训机构学生及中等职业学校相关专业学生和初、中级动漫爱好者的学习用书。

<<游戏动画设计与制作>>

书籍目录

第一篇 场景动画设计师岗制作项目	项目一 战车动画的设计与制作	项目描述	制作思路与流程
任务一 战车车体基础动画	任务二 战车车轮基础动画	任务三 战车动画的轨迹视图编辑	
项目二 旗帜飘扬动画的设计与制作	项目描述	制作思路与流程	
任务一 旗帜的仿真动力学动画	项目三 瀑布动画的设计与制作	项目描述	制作思路与流程
任务一 瀑布动画的制作	第二篇 特效动画设计师岗制作项目	项目四 水泡特效的设计与制作	项目描述
项目描述	制作思路与流程	任务一 水泡贴图的制作	任务二 水泡粒子动画的制作
项目五 升级特效的设计与制作	项目描述	制作思路与流程	
任务一 升级特效纹理的制作	任务二 升级特效动画的制作	项目六 Illusion爆炸特效的设计与制作	项目描述
项目描述	制作思路与流程	任务一 Illusion粒子爆炸动画的制作	任务二 Illusion粒子爆炸动画的编辑与输出
项目七 Combustion燃烧特效的设计与制作	项目描述	制作思路与流程	任务一 Combustion粒子燃烧动画的制作与输出
任务一 Combustion粒子燃烧动画的制作与输出	任务二 Photoshop排列渲染图	第三篇 角色动画设计师岗项目制作	项目八 四足动物——马行走动画的设计与制作
项目描述	制作思路与流程	项目描述	制作思路与流程
任务一 马骨骼系统设置	任务二 Skin蒙皮	任务三 马行走动画循环	项目九 有羽类生物——飞龙动画的设计与制作
项目描述	制作思路与流程	任务一 飞龙骨骼系统搭建	任务二 飞龙骨骼链接设置
任务三 Reaction Manager反应堆	任务四 Skin蒙皮	任务五 飞龙的循环动画	项目十 机器人动画的设计与制作
项目描述	制作思路与流程	任务一 机器人骨骼系统设置	任务二 机器人链接设置
任务三 机器人关键帧动画的制作	项目十一 写实男性角色动画的设计与制作	项目描述	制作思路与流程
任务一 男性角色Character Studio骨骼系统适配	任务二 Physique蒙皮编辑	任务三 男性角色战斗待机动作调节	任务四 男性角色攻击动画动作调节
任务五 男性角色被攻击死亡动画动作调节	任务六 男性角色行走动画动作调节	任务七 男性角色奔跑动画动作调节	任务八 男性角色跳跃动画动作调节

<<游戏动画设计与制作>>

章节摘录

插图：

<<游戏动画设计与制作>>

编辑推荐

《游戏动画设计与制作》：世纪英才高等职业教育课改系列规划教材,动漫数字艺术类。

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>