

<<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与理念。

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>