

<<游戏艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏艺术设计>>

13位ISBN编号：9787302295747

10位ISBN编号：7302295743

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：顾群业，宋玉远，张光帅 编著

页数：172

字数：204000

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>

## <<游戏艺术设计>>

### 前言

近30年来,我国设计艺术教育在传统工艺美术教育的基础上迅猛发展。

当前,不仅艺术院校,在一些综合性大学、理工科大学、单科院校也相继开设了设计艺术类专业。据教育部有关资料显示,截至2009年6月,全国1983所普通高校中已有1368所设置了设计艺术类专业,比例高达69%。

高校在校生中,有5%为艺术类专业学生,而这5%的学生中有20%分布在独立建制的艺术类院校,另外80%分布在综合性大学等其他类高等学校。

21世纪是“设计的世纪”,经济的发展已由产品的价格竞争、质量竞争转向设计的竞争,设计已成为衡量一个国家经济竞争力的重要指标之一。

经济的迅速发展、产品的不断更新给社会各方面带来了巨大变革,因而对设计艺术教育也提出了更新、更高的要求。

设计艺术专业已被列为社会发展急需专业之一,如何适应社会经济的飞速发展,满足人们物质生活和精神生活的需要,适应设计艺术事业的要求与变革,设计艺术教育与研究正面临新的挑战。

20世纪末,我国的设计艺术教育发生了重大变化。

1998年,国务院学位委员会在高等院校工艺美术各专业的研究生教育中增设“设计艺术学”,将本科“工艺美术”调整为“艺术设计”。

.....

## <<游戏艺术设计>>

### 内容概要

潘鲁生等编著的《游戏艺术设计》通过对游戏的概念、角色造型、场景设计、贴图制作、动作设计、UI设计等环节，对游戏制作的美工、特效、造型等进行详细阐述。

深入浅出地对游戏中的艺术元素进行系统分析，有助于读者对游戏设计进行深入的理解和学习。

作为设计艺术教育学科建设教

材，本书有针对性地游戏制作进行技术与艺术的有机结合和探索。

《游戏艺术设计》适用于艺术院校游戏专业学生学习及使用。

书籍目录

- 第一章 游戏概要
  - 第一节 游戏和游戏引擎
    - 一、什么是游戏
    - 二、什么是游戏引擎
  - 第二节 游戏的特点
    - 一、游戏具有娱乐性
    - 二、游戏具有虚拟性
    - 三、游戏具有参与性
  - 第三节 游戏的分类
    - 一、益智类游戏
    - 二、运动类游戏
    - 三、驾驶类游戏
    - 四、冒险类角色游戏
    - 五、即时战略类游戏
  - 第四节 游戏分辨率的设置
- 第二章 游戏的多边形技术
  - 第一节 多边形建模
    - 一、多边形的定义
    - 二、多边形的顶点
    - 三、多边形的边
    - 四、多边形的面
    - 五、多边形面的法线
    - 六、多边形 UV
    - 七、多边形几何体
  - 第二节 多边形造型原理分析
    - 一、多边形面的数量
    - 二、造型技法基础
  - 第三节 卡通角色造型制作实例
    - 一、契丹部族姑娘
    - 二、魔法师
- 第三章 游戏的角色设计
  - 第一节 角色造型
    - 一、角色造型概述
    - 二、角色的比例
  - 第二节 角色分类
    - 一、写实类角色
    - 二、卡通类角色
    - 三、机械形体类角色
  - 第三节 角色的服饰和道具
    - 一、角色的服饰概述
    - 二、角色的道具
- 第四章 游戏的场景设计
  - 第一节 游戏场景设计概述
    - 一、什么是场景设计
    - 二、场景设计依据

## <<游戏艺术设计>>

三、场景设计的特点

四、动画的场景步骤分析

第二节 游戏场景制作实例

第五章 纹理贴图绘制

第一节 游戏纹理简述

一、纹理的概念

二、纹理设计的艺术表现性

三、图像文件格式

四、纹理的色彩模式

第二节 游戏的纹理绘制方法

一、用 Photoshop 拼贴纹理

二、用 Photoshop 批处理纹理贴图

三、用图层制作纹理

四、用 Alpha 通道设置纹理

五、在 Maya 中制作纹理贴图

六、角色 UV 贴图的绘制

第六章 分配 UV 与贴图实践

第一节 理解 UV 的概念

一、什么是 UV ?

二、什么是 UV 坐标 ?

三、UV 坐标的投影方式

第二节 贴图案例实践

一、真实的纸箱

二、“二战”士兵

三、大象纹理贴图

第七章 游戏的动画规律

第一节 运动规律基础

一、速度

二、物体的惯性运动

三、物体的弹性运动

四、物体曲线运动规律

五、牛顿第一运动定律

六、物体抛入运动

七、旋转中的物体运动

八、关节的肢体运动

九、摩擦、空气阻力和风的作用

第二节 角色的运动规律

一、行走运动

二、人快跑动画循环

第三节 四足动物的运动规律

第八章 游戏的界面设计

第一节 游戏界面设计概述

一、游戏界面设计的原则

二、游戏界面设计的内容

第二节 游戏界面设计赏析

## <<游戏艺术设计>>

- 一、《星球保卫战》
  - 二、《魔兽争霸》
  - 三、《帝国时代》
  - 四、《战锤40000》
  - 五、《Mordillo Jungle Fever》
  - 六、《海底打砖块》
- 结语

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>