

<<游戏设计基础>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计基础>>

13位ISBN编号：9787308049696

10位ISBN编号：7308049698

出版时间：2006-10

出版时间：浙江大学出版社

作者：王怡

页数：73

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>

前言

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术，离不开相关的教育对动画人才的培养。

这既是国家教育战略的一项重要内容，又是教学科研的系统工程。

许多优秀动画教育者、动画教育艺术家、理论家和动画制作人都在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系，确立动画人才的培养方向，编写出高质量的动画教材。

该丛书的一大亮点是专业完整性与操作实用性的有机融合，这在艺术类教材编写上是一种新的探索。

有关的专业内专家与学者经多次商讨研究设定了较为全面而科学的专业框架——不仅容纳所有动画专业的主流基础课程，还尽可能多的涵盖到与动画相关的各种专业知识和技能。

<<游戏设计基础>>

内容概要

《动漫与媒体艺术》丛书以中国美院一线任课教师为主要编写者，参编作者还有华东地区著名高校（如上海大学，浙江理工大学等）中在该专业学术水平高、声誉优良的专家学者。

整套丛书以极强的可操作性和突破创新传统教材模式为策划原则，结合教师们扎实的教学经验和学科知识，以学生和读者为本，重点放在对基础技能的掌握和对操作流程的全面了解上，每项操作和图片都精心设计、反复挑选，力求做到每本书每项内容都是可学、能学和必需学习的内容。

系列教材在读者对象的选择上，也做了尝试性的突破，高校设置的专业课程与业内实用操作的有效结合，使图书的读者范围包括了：该学科各类专业等级（本科、专科和专业技能学校）的在校学生；广大动漫制作从业人员和爱好者。

本书的内容就从游戏的前期设计制作入手。

设计的工作方向主要依据我们制作的项目而定，不同的项目类型有不同的设计制作流程。

1 改编自卡通片、漫画书、电影的项目 我们将从这些材料中获得各种角色的设计造型以及配色方案

从理论上说，这样可以不必担心游戏的设计部分，能够节省大量工作时间，但实际上我们会发现要将原有的风格和设计三维化会涉及许多问题，这个时代需要得到了解这些故事的人们的反馈意见。

必须时常去收集他们的反馈意见，然后通过综合反馈意见来获得大家认可的设计风格。

经过艺术总监的审核，紧接着是面向玩家进行初步的测试。

2 自主研发的项目 如果你是独立进行产品开发、设计，就要采纳周围一些人的建议。

这样就意味着设计修改的反馈时间更短，你将拥有更多的创作自由。

<<游戏设计基础>>

书籍目录

导言第一章 游戏的艺术创意和设计基础 一 前期方案研究设定 二 资料的准备工作 三 设计稿的注意事项第二章 3ds Max软件介绍 一 3ds Max软件的介绍 二 3ds Max的游戏开发特点 三 界面区域功能的划分第三章 游戏场景的制作 一 场景模型制作准备工作 二 游戏场景的建模 三 游戏场景贴图的制作第四章 游戏角色的制作 一 游戏角色的模型制作 二 角色模型的建模第五章 3ds Max与游戏开发平台的互动 一 游戏开发平台的介绍 二 3ds Max的制作输出

<<游戏设计基础>>

章节摘录

插图：

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>