

<<数字娱乐与动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<数字娱乐与动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787531452065

10位ISBN编号：7531452065

出版时间：2012-9

出版时间：邵兵、辛亮、王晓明 辽宁美术出版社 (2012-09出版)

作者：邵兵，辛亮 著

页数：192

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>

<<数字娱乐与动画设计基础>>

内容概要

《数字娱乐与动画设计基础》主要面向动画与数字游戏的设计者与制作者，同时也介绍了动画与交互娱乐技术的相关知识理念。

适合数字动画与游戏设计、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。

随着文化创意产业的发展，动画设计尤其是动画原画及基础设计正在成为该领域不可或缺的重要组成部分。

动画基础设计是信息时代的数字动画与游戏、媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的新兴交叉学科领域，相关的教学和研究在国内还处于起步阶段。

这《数字娱乐与动画设计基础》的推出正是为了满足教学实践的需要，在总结现有教学经验的基础上，进一步规范和推动动画设计教学的发展。

在内容编排上，《数字娱乐与动画设计基础》以培养复合型动画设计人才为目标，既注重培养学生的数字动画设计创意和评价能力，同时也强调培养学生在动画与相关方面的开发与制作表现方面的实践技能。

本书内容包括动画原理、数字动画设计、游戏动画设计、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。

本书还收录了作者各种风格作品的制作过程，配上图文会更加直观地叙述整幅作品是怎样完成的；是利用什么样的工具进行加工和后期合成的。

从无到有的过程，更加令人通俗易懂。

<<数字娱乐与动画设计基础>>

书籍目录

前言 第一章绘制动画设计 第二章数字游戏角色设计 第三章数字游戏场景设计 第四章数字动画角色设计 第五章数字游戏宣传角色造型设计 第六章数字插画角色造型设计 第七章数字游戏角色造型设计

<<数字娱乐与动画设计基础>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<数字娱乐与动画设计基础>>

编辑推荐

《数字娱乐与动画设计基础》图例均是作者原创作品，是一本难得的教学用书。

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>