

<<高等院校动画艺术专业教材>>

图书基本信息

书名：<<高等院校动画艺术专业教材>>

13位ISBN编号：9787539439389

10位ISBN编号：7539439386

出版时间：2011-5

出版时间：湖北美术出版社

作者：刘康 等编著

页数：105

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>

<<高等院校动画艺术专业教材>>

内容概要

本教材的编写,是根据教学大纲的要求与课程的实际需要,通过对游戏的概念与特征、策划与设计、制作基本技法以及行业状况等方面,进行概要论述和为课程提供切合实际的教学建议,以教学需要为基础,在教育和心理学理论指导下,结合高等院校游戏专业特点与教学实际,概要地从内容、形式到教学手段,作了符合教学规律和教材特殊要求的研究与论述,以完成和实现教学目标。为了便于教与学,对教材中所涉及的内容,均示以教学的重点和提出了具体的教学建议。此外,为了更好地服务于教学,还紧密配合教材章节,特别编制了多媒体辅助教学软件。

书籍目录

前言

序

第1章 绪论

- 1.1 游戏的起源与发展
- 1.2 游戏的定义
- 1.3 游戏的特点
- 1.4 游戏的应用
- 1.5 如何正确看待游戏

第2章 电子游戏简史

- 2.1 电子游戏的诞生
- 2.2 电子游戏的成长
- 2.3 电子游戏的壮大
- 2.4 电子游戏的成熟
- 2.5 电子游戏的现状

第3章 游戏的分类

- 3.1 按游戏运行平台分类
- 3.2 按图形表现方式分类
- 3.3 按联机方式分类
- 3.4 按游戏内容和风格分类
- 3.5 游戏类型的发展趋势

第4章 游戏群体及需求

- 4.1 游戏需求的类型
- 4.2 游戏群体的需求分析

第5章 优秀游戏作品赏析

- 5.1 优秀游戏作品的评判标准
- 5.2 《植物大战僵尸》(益智游戏)
- 5.3 《英雄连》(即时策略游戏)

第6章 游戏创作题材与历史文化

- 6.1 历史文化是游戏创作题材的重要来源
- 6.2 游戏设计者需要了解的历史文化知识

第7章 游戏的构成要素

- 7.1 角色
- 7.2 道具
- 7.3 场景
- 7.4 故事
- 7.5 声音
- 7.6 界面

第8章 游戏团队

- 8.1 策划人员
- 8.2 美术人员
- 8.3 程序人员
- 8.4 辅助人员
- 8.5 销售人员
- 8.6 运营人员
- 8.7 管理人员

<<高等院校动画艺术专业教材>>

第9章 游戏开发流程

9.1 预生产

9.2 正式制作

9.3 后期处理

第10章 游戏策划

10.1 游戏策划的概念

10.2 游戏设计的关键因素

10.3 游戏策划的实现

第11章 游戏艺术创作

11.1 游戏美术基础

11.2 3D游戏美术制作流程

第12章 游戏开发技术

12.1 游戏引擎简介

12.2 常见游戏引擎介绍

12.3 游戏开发工具

第13章 游戏营销

13.1 游戏的商业模式

13.2 游戏宣传与推广

13.3 游戏市场风险与法规

第14章 游戏产业现状

14.1 各国游戏市场

14.2 游戏周边产业

第15章 游戏行业的职业规划

15.1 游戏从业人员的基本素质

15.2 进入游戏行业的方法

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>