

《游戏动画基础》

图书基本信息

书名：《游戏动画基础》

13位ISBN编号：9787560987019

10位ISBN编号：756098701X

出版时间：2013-3

出版社：张燕丽、孙友全 华中科技大学出版社 (2013-03出版)

页数：213

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《游戏动画基础》

内容概要

《21世纪高等职业教育计算机类"十二五"规划教材:游戏动画基础》以项目案例为主线,全面细致地介绍了游戏与动画的发展与分类、动画制作流程、游戏开发流程、动画剧本创作技巧、游戏动画的角色设计、游戏动画的场景设计、游戏动画的分镜头脚本设计、游戏动画的运动规律等内容,并结合真实的项目案例对游戏动画的各环节进行了比较系统的介绍。《21世纪高等职业教育计算机类"十二五"规划教材:游戏动画基础》可作为高职高专院校计算机类、游戏类、动漫类相关专业学习游戏设计或动画制作的基础性教材,也可作为各类相关培训机构的教学用书,同时也是游戏设计人员和动画制作人员难得的参考资料。《21世纪高等职业教育计算机类"十二五"规划教材:游戏动画基础》由广东农工商职业技术学院的张燕丽老师与孙友全老师负责策划,张燕丽任主编。

《游戏动画基础》

作者简介

张燕丽，广东农工商职业技术学院计算机应用教研室主任。

《游戏动画基础》

书籍目录

Unit 1 游戏动画概论 1.1 动画的基本概念 1.2 动画发展的起源与发展 1.3 动画的分类 1.4 动画制作的常用工具 1.5 计算机游戏的基本概念 1.6 游戏平台的发展 1.7 游戏的种类 Unit 2 动画制作流程 2.1 动画片的一般生产工艺流程 2.2 前期 2.3 中期 2.4 后期 2.5 计算机无纸动画 Unit 3 游戏开发流程 3.1 游戏开发流程 3.2 市场调研过程 3.3 游戏策划 3.4 游戏的设计与开发 3.5 游戏测试 3.6 游戏运营 Unit 4 动画片剧本创作 4.1 动画剧本概述 4.2 动画剧本的故事结构 4.3 动画剧本的创作思维 4.4 动画剧本的创作流程 4.5 动画片的艺术类型 Unit 5 游戏动画的角色设计 5.1 游戏角色 5.2 动画角色 5.3 角色造型风格 5.4 角色造型设计内容 5.5 动物造型设计 5.6 奇幻类造型设计 Unit 6 游戏动画的场景设计 6.1 场景设计的基本原则 6.2 场景设计的创作方法 6.3 道具设计 6.4 游戏动画场景制作的流程与规范 Unit 7 游戏动画的分镜头脚本设计 7.1 动画分镜头概述 7.2 动画分镜头设计的原则 7.3 动画影片中的视听语言 7.4 动画片声音 Unit 8 游戏动画的运动规律 8.1 游戏动画运动的基本规律 8.2 动画中的典型运动规律 8.3 自然现象的运动规律 Unit 9 动画制作实例 (Flash) 9.1 从传统动画到Flash动画 9.2 Flash软件的动画运用 9.3 《爆炸头星球》开场动画制作实例 参考文献

版权页：插图：3.5 游戏测试

3.5.1 游戏测试的目的 游戏测试与软件测试的目的基本相同，就是检测游戏中的Bug，以便改进游戏，从而提升游戏产品的质量。简单地讲，游戏测试就是为游戏提供质量保证。

3.5.2 游戏测试的特殊内容 由于游戏与一般的软件产品相比，有其特殊性，除了对游戏软件本身进行测试外，还要重点对游戏的娱乐性、可玩性等独有特性进行测试。游戏测试的特殊内容主要包括如下一些。

1. 游戏的情节测试 游戏的情节测试主要测试游戏世界中的任务系统的组成，检查游戏是否按预定的流程运行下去。
2. 游戏的平衡测试 游戏的平衡测试主要测试表现在经济平衡、能力平衡（包含技能、属性等）等，保证游戏世界竞争公平。
3. 游戏的文化测试 游戏的文化测试主要测试整个游戏世界的风格。大到游戏整体，小到NPC（游戏世界人物）对话，都要符合预先定义的风格。

3.5.3 游戏测试的人员与方式 游戏测试贯穿于开发全过程并延续到运营阶段。游戏测试除了游戏公司或游戏开发团队的专业测试师外，为了更好地测试游戏的可玩性等独有特性，通常还会邀请一些外部的职业玩家或普通玩家参与游戏测试。因此，游戏的测试人员不仅限于团队成员，具体测试方式包括如下几种。

- （1）内部的测试人员测试。这些内部的测试人员都是精选的职业玩家分析人员，对游戏有很深的认识，主要在内部对游戏的可玩性与平衡性等进行分析测试。
- （2）外部职业玩家测试，主要邀请一些外部的游戏媒体专业人员参与游戏，作分析与介绍。这样既可以达到宣传的效果，又可以达到测试的目的。

《游戏动画基础》

编辑推荐

《21世纪高等职业教育计算机类"十二五"规划教材:游戏动画基础》作为游戏与动漫专业的专业基础课程,目前市场上缺乏一本适合两个专业的基础性教材。特别是游戏方面的基础教材,目前一般多偏重游戏的美术基础,缺乏在角色造型、场景设计、分镜头设计、运动规律等方面的系统介绍。《21世纪高等职业教育计算机类"十二五"规划教材:游戏动画基础》的编写突破了传统游戏或动画基础教材的局限,兼顾游戏与动画制作的共同需求,进行全面系统的专业介绍。《21世纪高等职业教育计算机类"十二五"规划教材:游戏动画基础》由广东农工商职业技术学院的张燕丽老师与孙友全老师负责策划,张燕丽任主编。

《游戏动画基础》

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:www.tushu000.com