

《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

出版社：清华大学出版社

页数：172

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。深入浅出地对游戏设计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，本书有针对地对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
- 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

- 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

《游戏艺术设计》

精彩短评

1、天朝教材风格..有一点语焉不详的maya实例；作为扫盲来说尚可。
总的来说内容比较老旧，引用错误不少；在图书馆看的，这个价格简直是在明抢。

《游戏艺术设计》

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