游戏动画场景设计 殷炜晔场景设计教程



作者: 殷炜晔编绘

出版社:北京:中国青年出版社

出版日期: 2011.01

总页数: 159

介绍:本书共分三章。前两章介绍了场景设计的灵感来源、创意定位、方案讨论和创作流程等基础内容。第三章讲述了:"宏伟场景"和"中近景环境"两种不同类型的场景作品的创作要领,"都市建筑物"、"场景静物"等经常出现在场景作品中的景物的绘制方法,以及关系场景作品效果好坏

说明: 登录教客网 (https://www.jiaokey.com/book/detail/12773237.html) 查找全本阅读方式

游戏动画场景设计 殷炜晔场景设计教程 评论地址: https://www.jiaokey.com/book/detail/12773237.html

教客网提供千万本图书阅读地址。

https://www.jiaokey.com/book/detail/12773237.html

书名:游戏动画场景设计 殷炜晔场景设计教程