

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