

游戏原画技法



作者：李可为，邵凌娇，吴博主编；倪聪奇，秦展，祁璇等副主编

出版社：武汉：华中科技大学出版社

出版日期：2014.01

总页数：183

介绍：本书包括五章：第一章简述游戏原画的概念及应用；第二章介绍了游戏原画的制作工具等；第三章以实例介绍游戏角色设计；第四章以实例讲解游戏原画中场景原画的制作方法；第五章以实例讲解游戏宣传图的制作方法以及一些宣传图赏析。

说明：登录教客网（<https://www.jiaokey.com/book/detail/13456245.html>）查找全本阅读方式

游戏原画技法 评论地址：<https://www.jiaokey.com/book/detail/13456245.html>

教客网提供千万本图书阅读地址。

<https://www.jiaokey.com/book/detail/13456245.html>

书名：游戏原画技法