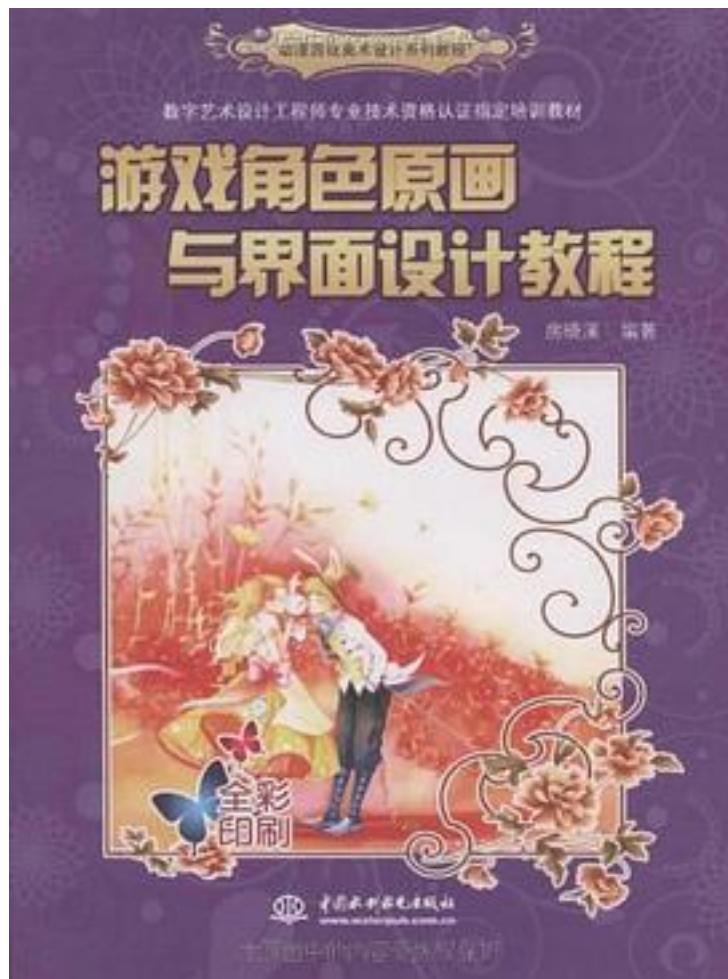


游戏角色原画与界面设计教程



[游戏角色原画与界面设计教程 下载链接1](#)

著者:房晓溪

出版者:

出版时间:2009-1

装帧:

isbn:9787508461342

《游戏角色原画与界面设计教程》全面讲述了游戏角色原画与界面设计的基本概念和意义，作为游戏角色在不同类型的游戏中有不同的意义。在战略类和角色扮演类游戏中是

为了表示人物的职业、身份等特征，在即时战略类游戏里是作为界面的图标，在格斗类游戏中是为了方便玩家选取，但总的来说有一个共同的特点，就是游戏角色形象的标识，是把玩家带入游戏的介质之一。《游戏角色原画与界面设计教程》循序渐进地讲解游戏角色原画与界面设计内容，使学生更容易接受和听懂本课书的内容。学习完本课程，学员将具备良好的游戏角色原画与界面设计等理论和实践能力，能够胜任游戏角色原画与界面设计和制作技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

《游戏角色原画与界面设计教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏角色原画与界面设计方面开发的初学者的入门参考书。

作者介绍:

目录:

[游戏角色原画与界面设计教程 下载链接1](#)

标签

美工

绘画

游戏设计

预购

游戏开发

评论

[游戏角色原画与界面设计教程 下载链接1](#)

书评

[游戏角色原画与界面设计教程 下载链接1](#)