

# 游戏场景设计



[游戏场景设计\\_下载链接1](#)

著者:翁子扬 编

出版者:

出版时间:2010-8

装帧:

isbn:9787811138085

动漫与数字媒体专业“十二五”规划系列教材。《游戏场景设计》共分五章：游戏场景设计概述、工具与表现阶段、观察分析与自我训练、构思与创作、优秀作品赏析。第一

章分别对游戏场景美术、游戏场景设计的功能与定位、游戏场景设计的拓展进行了概述；第二章详细讲解了手绘造型工具、计算机辅助造型工具、色彩基础、透视基础；第三章分别对空间形态、场景中的空间表现、场景设计的气氛的营造进行了较为详尽的讲解；第四章对资料库的建设、构思与探索、综合设计进行了详细讲解；最后一章对国内外经典优秀场景作品进行了赏析。《游戏场景设计》辅以大量优秀场景设计案例，并配有课件辅助教学。

《游戏场景设计》是游戏场景设计课的专用教材，也可以作为高等院校动画专业或相关专业的教学或参考用书，同时还可以为动画创作和艺术设计等从业者提供动画欣赏思路和设计参考。

作者介绍:

目录:

[游戏场景设计\\_下载链接1](#)

标签

设计

艺术设计

建筑

游戏

平面设计法则

评论

什么玩意？盛名之下其实难副（最近觉得这词真好）而已。还有他说KH是FLASH游戏？不开心

-----

[游戏场景设计 下载链接1](#)

书评

-----  
[游戏场景设计 下载链接1](#)