

<<游戏透视>>

图书基本信息

书名：<<游戏透视>>

13位ISBN编号：9787040260946

10位ISBN编号：7040260948

出版时间：2009-9

出版时间：徐灏 高等教育出版社 (2009-09出版)

作者：徐灏

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<游戏透视>>

内容概要

《游戏透视》由浅入深、详细地讲述了绘画透视的基本概念以及不同的绘画透视种类，从动漫与游戏制作的流程出发，配合大量精美的作品示意图以及实例作品，按照透视学原理加以分析比较，以生动的形式演示给读者，使其通过学习和训练，可以胜任动漫、游戏设计制作的实际工作。

《游戏透视》共分3章，第一章主要讲述透视的历史发展以及基本的专业术语；第二章主要讲述透视的种类；第三章主要讲述透视原理在动漫、游戏行业的实际运用。

《游戏透视》主要针对各级各类美术院校动漫、游戏专业学生以及业余爱好者，尽量能让教师教得轻松，学生学得明白、实用。

突出培养此专业学生的分析能力和实践能力，并为以后的实际工作提供有效的指导和帮助。

<<游戏透视>>

书籍目录

第一章 透视学概述第一节 透视、透视图形成的科学原理及发展第二节 透视的三种定论第三节 透视的基本术语与概念第四节 透视的基本规律第二章 透视的种类第一节 平行透视第二节 成角透视第三节 斜角透视第四节 其他透视法第五节 中国传统艺术的透视处理第三章 透视法在游戏、动漫创作中的运用第一节 运用透视效果表现不同的镜头效果第二节 巧用透视实现二维动画动作的技巧第三节 锻炼自己的创造力参考文献

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>