第一图书网, tushu007.com

<<游戏材质节点设计教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏材质节点设计教程>>

13位ISBN编号：9787508460567

10位ISBN编号：7508460561

出版时间：2009-1

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：87

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

前言

创意产业作为在全球化的消费社会的背景中发展起来的新兴经济模式，不仅是可观的新增长点，更因其知识密集、高附加值、高整合的特性，对快速发展中的中国经济的全面协调发展、优化产业结构有着不可低估的作用。
动漫游戏是创意产业的主体，动漫游戏专业从业人员必须兼具软件行业专家和艺术家的创造力。
随着动漫游戏从电影时代、电视时代、网络时代到现在的移动媒体时代，动漫游戏的表现形式和内容不断发展变化，动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了动漫游戏人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。
为推动我国动漫游戏产业的发展、培养本土动漫游戏专业人才，作者集多年动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出本套“ 动漫游戏美术设计系列教程 ”。
本套“ 动漫游戏美术设计系列教程 ”共有10本，使读者循序渐进地掌握动漫游戏美术设计知识及技术。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书全面讲述了游戏材质节点设计的过程，讲述了游戏道具贴图实例的基本概念和意义；通过制作游戏道具贴图实例，完成道具制作；在实际制作过程中，所作的模型和贴图的命令规则以及最常用的命名方法；使用属性编辑器访问物体或节点中的所有属性。
选择几种常见材质，然后根据这几种材质的视觉效果在超图中创建正确的材质并调整材质效果，并对超图中不同材质的节点连接进行分析；使用通道来制作游戏中的镂空效果。
学习完本课程，学生将具备良好的游戏材质节点设计技术的理论和实践能力，能够胜任游戏材质节点设计技术的职位，具备强劲的就业竞争力。
本书可以作为本科及高职高专学生的教材，也可以作为希望从事游戏材质节点设计开发的初学者的入门参考书。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

房晓溪，现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家；湖北省动漫艺术家协会主席；北京吉利大学动画与游戏学院院长；中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家，游戏引擎设计专家，中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家。

<<游戏材质节点设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 游戏道具贴图实例 1.1 结合Photoshop绘制游戏贴图一剑的贴图 1.2 结合Photoshop绘制游戏贴图一弩的贴图第2章 贴图命名规则及属性编辑器的使用 2.1 游戏贴图的命名规则 2.2 属性编辑器的使用方法 2.2.1 打开属性编辑器 2.2.2 属性编辑器的菜单 2.2.3 右键菜单 2.2.4 同时查看不同物体的属性 2.2.5 增加自定义属性 2.2.6 设置新的属性选项 2.2.7 删除和重命名自定义属性 2.2.8 改变节点行为 2.3 Hypershader介绍 2.3.1 创建材质 2.3.2 编辑材质 课后练习第3章 游戏制作中的节点 3.1 节点的概念 3.1.1 节点和节点网络 3.1.2 观看节点和节点网络 3.1.3 查看网络节点 3.1.4 重新组织视图 3.1.5 Connection Editor 3.2 Maya中节点的应用 3.2.1 General Utility 3.2.2 Color Utility 3.2.3 Switch Utility 3.2.4 Particle Utility 3.2.5 Covert to File Texture转换文件纹理 3.3 游戏制作中Hypergraph的运用 3.3.1 材质编辑窗口Hypershade的使用 3.3.2 Shading Group 3.3.3 特殊Shader 课后练习

章节摘录

插图：

编辑推荐

《游戏材质节点设计教程》是“数字艺术设计工程师专业技术资格认证指定培训教材”之一，全书共分3个章节，主要对游戏材质节点设计知识作了介绍，具体内容包括游戏道具贴图实例、贴图命名规则及属性编辑器的使用、游戏制作中的节点。
《游戏材质节点设计教程》可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

第一图书网, tushu007.com

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