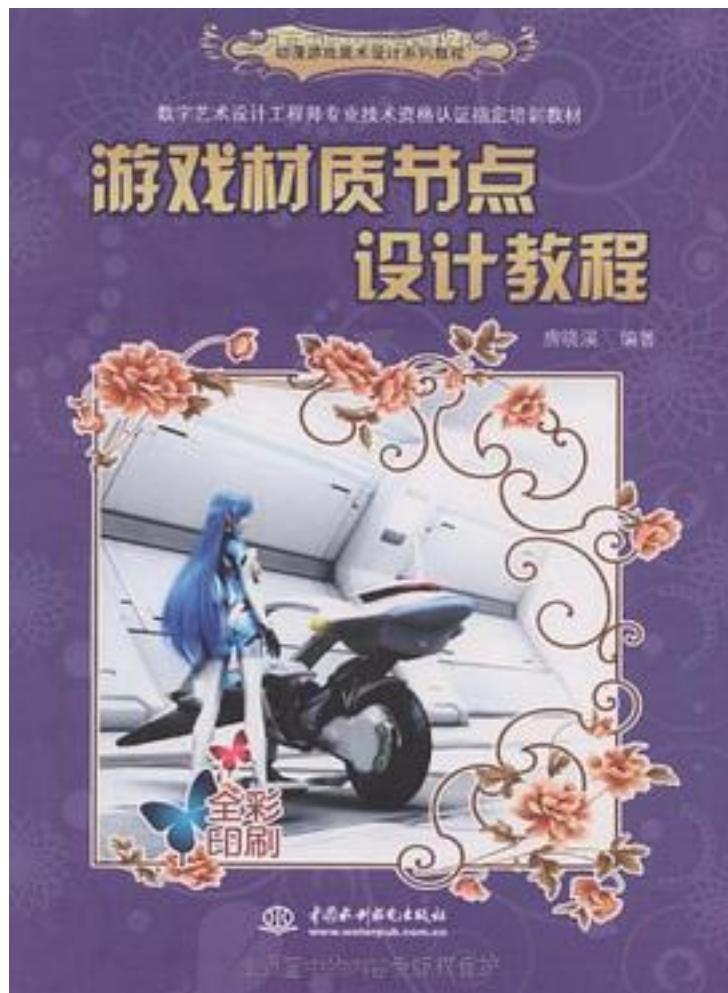


游戏材质节点设计教程



[游戏材质节点设计教程 下载链接1](#)

著者:房晓溪

出版者:

出版时间:2009-1

装帧:

isbn:9787508460567

《游戏材质节点设计教程》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。

《游戏材质节点设计教程》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材质节点设计的初学者的入门参考书。

作者介绍:

目录:

[游戏材质节点设计教程](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[游戏材质节点设计教程](#) [下载链接1](#)

书评

[游戏材质节点设计教程](#) [下载链接1](#)