



大家好

欢迎加入LightDir (光向) 研习社
欢迎大家一同探索开源共享的知识分享模式

今日内容



自我介绍 开课目的

课程内容 授课方式

课程特色 学习方法

学员抽取 分组

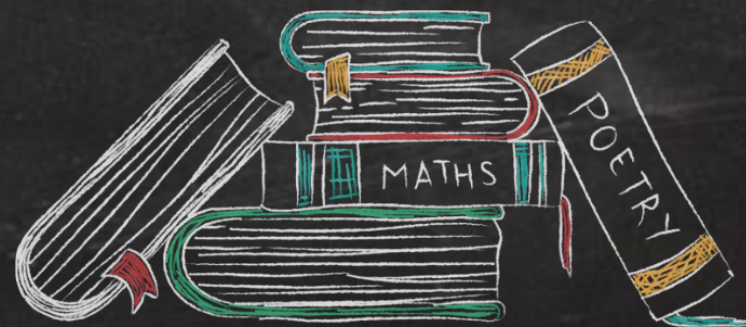
答疑

$$\begin{array}{r} 24 \times 5 \\ \hline 33 \end{array}$$

1

自我介绍 开课目的

要么做第一个 要么做最好的一个 --- 鲁迅



01 自我介绍



卢静



庄懂 Looking



无极黑

2008~2010

3DArtist

星际 II
战神 III
生化奇兵 II
杀戮地带 III
...



完美

2010~2014

3D角色 美宣

研发:
完美世界II
美宣:
神魔大陆 热舞派对
赤壁 Dota II
...



腾讯

2014~2019

高级TA/美术

研发:
御龙在天 魂斗罗
WarSong ChessRush
...

公共支持:
魔方工作室群
J5J6工作室



IGG

2019

资深TA TA主管

保密项目

02 开课目的

于我

- 知识封箱：在面对新挑战前，对过往技能做复习，整理和拾遗；
- 个人作品：以知识体系产出为作品；

KEY WORDS

于行业

- 美术>TA的职业发展通道极端不畅，需有人来做探索；
- 程序>TA的培训模式已成熟；美术同学当勇猛精进，否则今后TA的职业定位将会渐渐改变，圈子会更加不利美术进入；长期不利游戏行业发展；

KEY WORDS

于钱

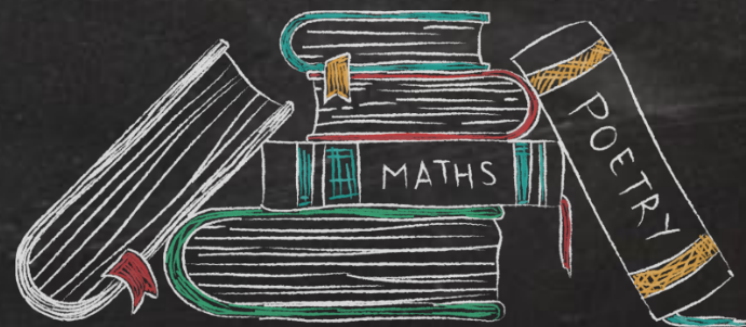
- 我不靠课程赚钱，至少目前的经济状况用不着；
- 我们一起探讨非零和的赚钱模式，一起创造价值，去赚上市公司的钱，玩家的钱；



$$\begin{array}{r} 24 \times 5 \\ \hline 33 \end{array}$$

2 课程内容 授课方式

干就完了 奥利给 --- 辽宁朝阳冬泳怪鸽



01 课程内容



主旨：美术向TA基础能力培养，使大家可以用技术手段去表达美术诉求。

面向人群：

- 从事美术工作一定年限，并寻求突破的同学；
- 在校，新人美术，打算全面扎实职业基础的同学；

并不合适：

- 无美术基础的同学，本课程无法帮你培养美术基础；
- 在职TA，本课程针对入门，并非进阶课程；

主要内容（可能调整）：

- Unity引擎基础；
- ShaderForge连连看；
- ShaderLab图形编程；
- 渲染相关C#脚本

02 授课方式



平台:

- 组织学习 通讯 直播: 钉钉
- 录播: B站
- 课件及代码开源: GitHub

日程:

- 每周日: 理论课 (1小时), 留作业, 创作题;
- 每周一~周五: 完成作业, 提交作业 (周六前);
- 每周六: 实操课 (1小时), 讲作业, 答疑;
- 学期不定;

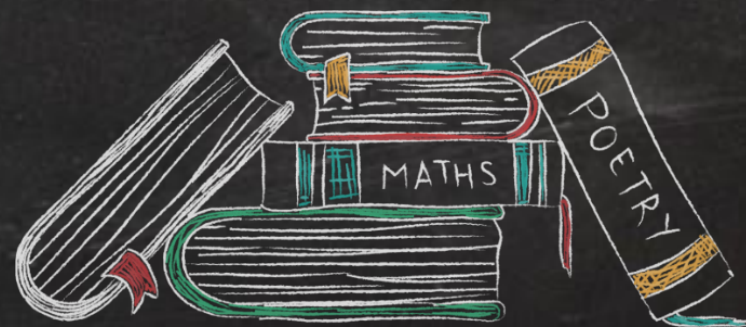
规则:

- 抽选20人为在班学员, 由我负责跟进学习进度, 批改作业; 日常可找我或助教答疑;
- 20人分4组, 选组长组织小组学习, 亦可组织组员合作完成创作题;
- 连续2周无故缺课并无作业提交, 视为放弃在班学员资格, 从旁听学员中抽选补录;

$$\begin{array}{r} 24 \times 5 \\ \hline 33 \end{array}$$

3 课程特色 授课方式

如露亦如电 因作如是观 --- 金刚经



01 课程特色

一般学习路径:



理论基础



技术专题



技术演示

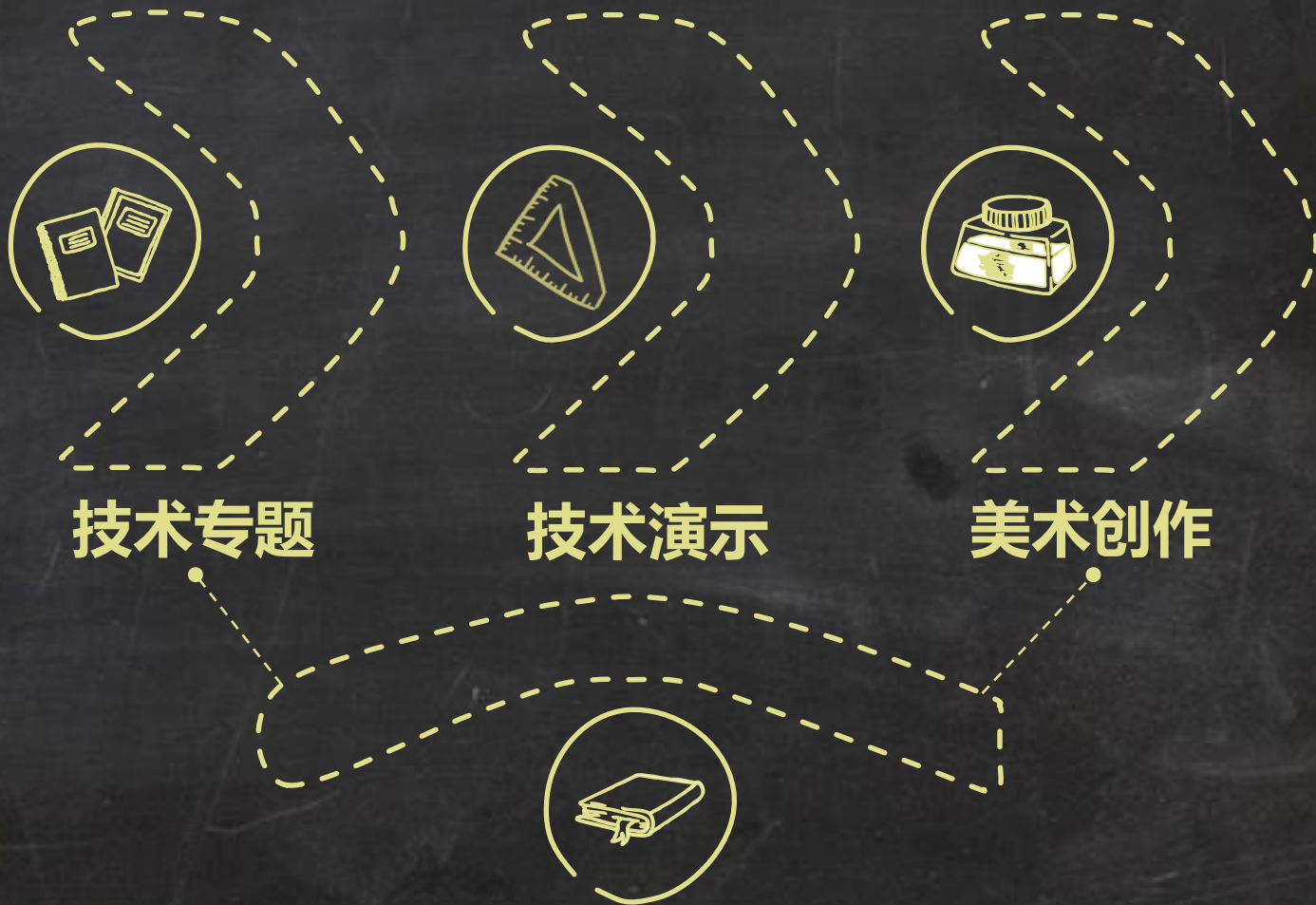


问题:

- 起手，巍峨一座理论大山，无数英杰止步于此；
- 落手，钢铁审美小demo，无数颜控从此告别；

02 课程特色

建议的学习路径：



基础理论逐渐渗透，不强求于一时。

03 学习方法



循序渐进 软磨硬泡 避重就轻 围魏救赵
不求甚解 能用就好 积沙成塔 一朝得道

学习循环（持续改进）：

- 开始一个图形学专题，熟悉ShaderForge的实现，直观感受图形学；
- 再引入一个相关美术案例，解剖美术表象下的技术构成；
- 用ShaderForge举一反三的去创作自己的美术案例，以加深对技术构成的理解；
- 拆解ShaderForge结点，尝试做结点>代码的翻译工作；
- 尝试从翻译者突破为讲述者，完成对一个专题的掌握
- 开始下一个专题

04 课前准备



软件:

- 安装UnityHub;
 - <https://www.unity.cn/releases>
- UnityHub中注册许可证, 安装Unity2019.3.2f1;
- 下载ShaderForge;
 - https://github.com/FreyaHolmer/ShaderForge/tree/sf_1.40_for_unity_2019.x

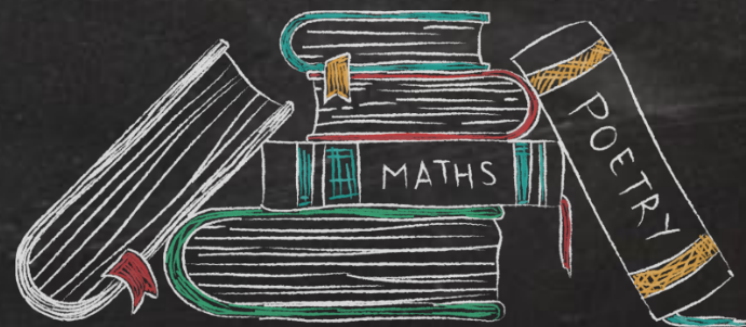
硬件:

- 不插电的笔记本 (好记性不如烂笔头);
- 防脱洗发水;

$$\begin{array}{r} 24 \times 5 \\ \hline 33 \end{array}$$

4 抽奖环节 祝你好运

怎么把Excel的工作效率提高200%以上 --- 罗玉龙

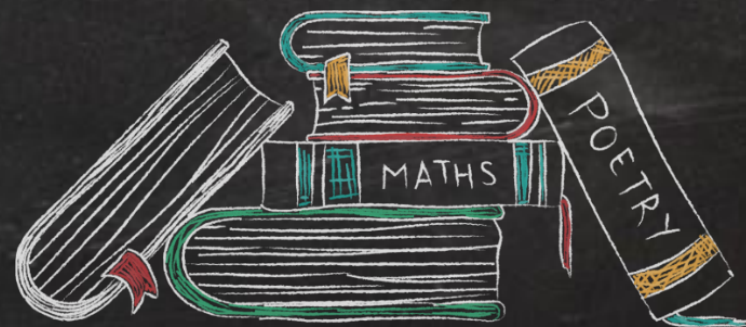


$$\begin{array}{r} 24 \times 5 \\ \hline 33 \end{array}$$

5

提问环节

Fake news! --- 唐纳德 特朗普



01 问题收集



难不难？我没有程序基础，能不能学？



TA在项目中干些啥？和引擎开发的区别是啥？



TA怎么体现能力？什么算TA的个人作品？



Thanks