

<<创建三维图像真实效果高级技术>>

图书基本信息

书名：<<创建三维图像真实效果高级技术>>

13位ISBN编号：9787115084422

10位ISBN编号：7115084424

出版时间：2000-04

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）Bill Flieming 著

译者：潇湘工作室

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>

## <<创建三维图像真实效果高级技术>>

### 内容概要

本书主要介绍如何使用3D程序创建具有照片真实感的图像。

主要内容有：创建具有真实感图像的10个原则，及实现这些原则的各种技术；建模技术，如贴图建模、平铺贴图、置换贴图；复杂物体的表面处理；自然环境和人工环境的创建等。

本书内容丰富有趣，有大量实例，书后附有配套光盘。

本书适用于希望提高3D图像制作水平的读者阅读。

# <<创建三维图像真实效果高级技术>>

## 书籍目录

### 第一部分 照片真实感的实现原则

#### 第1章 照片真实感实现介绍

##### 1.1 凌乱和无序

##### 1.2 个性和期望

###### 1.2.1 期望

###### 1.2.2 适应观察者期望的工作

##### 1.3 可信度

##### 1.4 表面纹理

##### 1.5 高光特征

##### 1.6 污垢、灰尘和腐烂

##### 1.7 瑕疵、磨损和裂缝

##### 1.8 圆边

##### 1.9 对象材质的深度

##### 1.10 辐射光

##### 1.11 结束

### 第二部分 建模技术

#### 第2章 贴图建模

##### 2.1 贴图建模过程

###### 2.1.1 编辑源贴图

###### 2.1.2 建造窗户模型

###### 2.1.3 建造玻璃模型

###### 2.1.4 建造安全栏杆模型

###### 2.1.5 处理窗户表面

##### 2.2 贴图建模

##### 2.3 有机的贴图建模

###### 2.3.1 建造叶子模型

###### 2.3.2 建造叶柄模型

###### 2.3.3 处理叶子表面

##### 2.4 小结

#### 第3章 使用无缝平铺模型添加深度

##### 3.1 创建无缝平铺模型

###### 3.1.1 编辑鹅卵石源贴图

###### 3.1.2 建造鹅卵石模型

###### 3.1.3 处理平铺的鹅卵石表面

##### 3.2 根据无缝平铺模型创建特定的形状

##### 3.3 建造复杂的平铺模型

##### 3.4 小结

#### 第4章 创建可以平铺的地表覆盖

##### 4.1 创建一片三叶草地

###### 4.1.1 创建一个三叶草的基底

###### 4.1.2 创建三叶草覆盖基块

###### 4.1.3 手工创建三叶草覆盖基块

##### 4.2 自然可平铺模型的分段

###### 4.2.1 在地表覆盖上放置物体

##### 4.3 小结

## <<创建三维图像真实效果高级技术>>

### 第5章 置换贴图效果

#### 5.1 为地表覆盖增加混乱效果

##### 5.1.1 创建可平铺的草的对象

##### 5.1.2 使用置换贴图来产生混乱

##### 5.1.3 用置换贴图建立大的混乱效果

#### 5.2 用图像置换贴图来自定义轮廓

#### 5.3 置换贴图的动画制作

#### 5.4 小结

### 第三部分 复杂对象表面构造

### 第6章 创建贴图的细节

#### 6.1 构造锈蚀、氧化和腐蚀效果

##### 6.1.1 绘制锈迹

##### 6.1.2 构造锈迹基块

#### 6.2 构造植物贴图

##### 6.2.1 一片生长状况良好的叶子的细节

##### 6.2.2 一片生长不良的叶子的细节

##### 6.2.3 构造一片生长不良的叶子的贴图

#### 6.3 小结

### 第7章 变体目标表面处理

#### 7.1 使用变体目标表面处理技术

##### 7.1.1 为变体目标表面处理编辑小精灵树

##### 7.1.2 对小精灵树进行表面处理

##### 7.1.3 变体目标表面处理

#### 7.2 对简单对象使用变体目标表面处理

#### 7.3 使用变体目标表面处理方法节省系统资源

#### 7.4 小结

### 第四部分 创建工业环境

### 第8章 设计城市街道

#### 8.1 创建城市街道的单元

#### 8.2 城市街道中表面处理的技巧

#### 8.3 小结

### 第五部分 创建自然环境

### 第9章 设计自然场景

#### 9.1 创建自然元素

##### 9.1.1 创建小精灵抽水马桶遗迹

##### 9.1.2 给马桶外缘添加青草

#### 9.2 小结

### 第10章 研究池塘和水坑

#### 10.1 创建表面的不规则变化

#### 10.2 制作水下细节

#### 10.3 制作水深

##### 10.3.1 制作混水深度

##### 10.3.2 给池塘添加水草

#### 10.4 小结

### 附录A 光盘贴图库

### 附录B 配套光盘内容

#### B.1 软件要求

## B.2 用户帮助和信息

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>