

<<光与材质的艺术>>

图书基本信息

书名：<<光与材质的艺术>>

13位ISBN编号：9787115099693

10位ISBN编号：7115099693

出版时间：2002-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：韩涌

页数：296

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>

<<光与材质的艺术>>

书籍目录

- 第一章 关于本书 1
 - 1.1 写这本书的理由 1
 - 1.2 适合的读者 4
 - 1.3 本书说了些什么 4
 - 1.4 关于配套光盘 9
 - 1.5 小结 10
- 第二章 渲染的基本概念 11
 - 2.1 渲染的概念 11
 - 2.2 渲染就是一切 13
 - 2.3 渲染的基本过程 14
 - 2.4 智慧之光 18
 - 2.5 材质的真相 20
 - 2.6 关于摄像机 24
 - 2.7 关注新的渲染程序 26
 - 2.8 最后的要素——硬件 30
 - 2.9 小结 36
- 第三章 光与影的艺术 37
 - 3.1 自然界的光源 37
 - 3.2 渲染软件的光源类型 44
 - 3.3 光源类型与阴影的关系 50
 - 3.4 真实的透明阴影 56
 - 3.5 光能传递与虚影 60
 - 3.6 炫目的光效 64
 - 3.7 小结 66
- 第四章 Brazil的光效 67
 - 4.1 初识Brazil 67
 - 4.2 组合新的阳光系统 71
 - 4.3 Indirect Illumination技术 80
 - 4.4 生成Caustics特效 88
 - 4.5 景深效果 98
 - 4.6 小结 108
- 第五章 光线大师Insight 109
 - 5.1 初识Insight 109
 - 5.2 Insight的自发光照明 116
 - 5.3 Insight的光能传递 124
 - 5.4 使用光域网 134
 - 5.5 Insight的阳光系统 142
 - 5.6 小结 148
- 第六章 实用灯光技术 149
 - 6.1 灯光的基本原则 149
 - 6.2 灯光的作用类型 157
 - 6.3 基本的布光模式 164
 - 6.4 合成背景的光照 169
 - 6.5 用Maya模拟光能传递 176
 - 6.6 模拟特殊的光效 191

<<光与材质的艺术>>

- 6.7 小结 198
- 第七章 材质编辑的艺术 199
 - 7.1 比较材质编辑的界面 199
 - 7.2 材质的类型 205
 - 7.3 材质的公共属性 210
 - 7.4 材质的其他属性 214
 - 7.5 生成第一个Maya的材质 222
 - 7.6 利用IPR测试材质 229
 - 7.7 小结 234
- 第八章 丰富的纹理贴图 235
 - 8.1 纹理节点的作用 235
 - 8.2 2D纹理节点 237
 - 8.3 3D纹理节点 242
 - 8.4 环境纹理节点 247
 - 8.5 纹理投射节点 251
 - 8.6 小结 258
- 第九章 材质编辑部的技巧 259
 - 9.1 “调和”颜色的步骤 259
 - 9.2 如何获得纹理 264
 - 9.3 制作无缝纹理图像 266
 - 9.4 纹理图像是怎么弄脏的 270
 - 9.5 利用材质产生Radiosity效果 275
 - 9.6 透明材质的基本原则 279
 - 9.7 Filter的不同功用 287
 - 9.8 小结 290
- 附录 关于如何改选显卡 291

<<光与材质的艺术>>

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>