

<<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。

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>