

<<数字绘图的光照与渲染技术>>

图书基本信息

书名：<<数字绘图的光照与渲染技术>>

13位ISBN编号：9787302180159

10位ISBN编号：7302180156

出版时间：2008-8

出版时间：清华大学出版社

作者：Jeremy Birn

页数：324

译者：杜静芬

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>

## <<数字绘图的光照与渲染技术>>

### 前言

为了使读者的3D渲染技术更上一层楼，本书将多领域的信息进行了整合。其中汇聚了专业摄影的概念与技术、传统视觉艺术的设计原则以及基于专业影片制作经验的实用建议。更为可贵的是，本书用十分平实的语言解释了这些幕后的最新科技。

本书适合有些使用3D软件的经验，并有兴趣继续钻研3D渲染技术的读者。

对于3D渲染软件的专业用户来说，本书可帮助他们向营造更加真实的世界发起冲击，并有助于改进正在进行的工作。

对于计算机图像设计的学员来说，本书可以帮其进步提高专业渲染技巧。

对有志于3D设计的爱好者来说，本书可以帮其提高3D渲染的艺术素养，并学到更多的图像制作方面的专业技巧。

本书虽然旨在清楚地阐述每个概念，但绝不流于拖泥带水的赘述。

因此本书致力于在第一次使用术语时就将其定义清楚，并用数据和渲染示例对每个概念和技术加以示范。

本书是对软件说明书或帮助文件的补充，而不是替代。

书中的大多数信息都不会出现在软件说明书中，虽然有些内容倒是应该包括在其内。

## <<数字绘图的光照与渲染技术>>

### 内容概要

该书出自（Cars）和（The Incredibles）的灯光设计师Jeremy Birn。

从第一版开始，本书就畅销全世界，是相关领域的圣经级专著，值得广大3D光照和渲染从业人员及动画制作爱好者研读。

书中不仅介绍了大量好莱坞数字电影的光照和渲染技术，还分享了作者多年的实际制作经验丰富。通过学习本书，读者可以迅速掌握光照与渲染的原理和高级技能，顺利成为该领域的行家。

## <<数字绘图的光照与渲染技术>>

### 作者简介

Jeremy Birn，世界知名光照大师，目前是大名鼎鼎的皮克斯（Pixar）动画公司的光照技术总监。他参与制作了《赛车总动员》（Cars）和《超人特工队》（The Incredibles）等高票房“电影大片”。在2002年加入Pixar公司之前，他曾先后在Palomar Pictures、Wild Brain、CBS Television和Tippett Studio等公司从事光照和渲染工作，拥有高超的技术和百战丰富的实战经验，其代表作《数字绘图的光照与渲染技术（第2版）》及其第一版畅销世界。

## <<数字绘图的光照与渲染技术>>

### 书籍目录

第1章 光照设计原理 1.1 动机 1.1.1 画外空间 1.1.2 光照品质 1.1.3 直接光和间接光 1.2 以假乱真 1.3 光照设计的视觉目标 1.3.1 让作品更真实 1.3.2 让作品更可信 1.3.3 增强着色器与效果 1.3.4 保持连续性 1.3.5 引导观众视线 1.3.6 情感冲击 1.4 Lighting Challenges 1.5 工作区 1.6 把握创造力第2章 光照设计基础与最佳实践 2.1 出发点 2.2 光源类型 2.2.1 点光源 2.2.2 聚光灯 2.2.3 平行光 2.2.4 区域光 2.2.5 模型光 2.2.6 环境球 2.2.7 环境光 2.3 控制与选项 2.3.1 衰减 2.3.2 漫反射与镜面反射 2.3.3 灯光链接 .....第3章 阴影与遮挡第4章 环境与建筑的光照第5章 生物、角色与动画光照 第6章 摄影与曝光第7章 构图与取景 第8章 色彩的艺术与科学 第9章 着色器与渲染算法第10章 纹理设计与分配 第11章 渲染通道与合成第12章 制作流水线与专业实践

## <<数字绘图的光照与渲染技术>>

### 章节摘录

插图：在计算机图形设计出现之前，光照设计已经在剧场场、绘画、摄影以及电影拍摄等领域内历经了几个世纪的实践。

因此，早起灯光师有很多传统技术值得3D艺术家学习。

本章将介绍光照设计领域中的一些关键语与重要概念，并提及了本书后续内容中的若干重要问题与挑战。

为场景添加光照时，必须先明确其动机。

光照的动机指场景中每束光的起因，或理由。

如果尚未明确角色正在做什么或将要做什么，就不应该开始角色动画的制作：如果材质的类型尚未明确，也不应该开始纹理贴图的绘制。

但很多人却在场景中随意添加光照，并没有仔细考虑所要表现的光照类型。

光照动机将贯穿光照调整过程中的所有决定。

只有明确光照的动机，才能确定光照所需表现的光照品质，进而确定要研究的光源或何时开始创建3D外观。

画外审间指镜头之外的不可见区域，例如相机镜头上方区域。

照片中出现的光照、阴影以及反射的来源往往在画面外，而不是画面中可见的光源。

设计场景光照时，同样要注重画外空间对象的作用，从而使场景光照达到真实光照的效果。

## <<数字绘图的光照与渲染技术>>

### 编辑推荐

通过学习《数字绘图的光照与渲染技术》，读者可以迅速掌握光照与渲染的原理和高级技能，顺利成为该领域的行家。

<<数字绘图的光照与渲染技术>>

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>