第一图书网, tushu007.com

<<3D灯光技术实用指南>>

图书基本信息

书名：<<3D灯光技术实用指南>>

13位ISBN编号：9787505373426

10位ISBN编号：7505373420

出版时间：2002-2

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)arnold gallardo

页数：327

字数：550000

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

内容概要

灯光技术的运用在三维动画作品中起着至关重要的作用，光照、动画和物体细节完美的结合可以产生诱人的3D环境。

本书首先介绍了光的自然属性、交互属性以及视觉系统的工作原理，讲述如何运用3D软件工具设置颜色、光线跟踪、模拟场景。
然后讨论特殊的光照场合，展示摄像和电影拍摄时的实际灯光位置，还讨论了灯光在建筑照明等方面的应用。

本书可以帮助电脑平面和动画设计人员掌握灯光在作品中的运用技术。

<<3D灯光技术实用指南>>

书籍目录

第1章 光的自然属性 1.1 了解光 1.2 光的自然属性 1.3 电磁光谱 1.4 光的属性 1.5 光的作用 1.6 小结第2章 生理上的观察和感知 2.1 解剖眼睛 2.2 眼睛中的光路 2.3 视觉信息的处理 2.4 感觉运动 2.5 眼睛的七种运动 2.6 前庭系统 2.7 单眼信息 2.8 小结第3章 摄影和电影摄影的基本原理 3.1 胶片 3.2 曝光表和“百分之十八灰度” 3.3 对比度和密度 3.4 ZONE系统 3.5 摄影机 3.6 小结第4章 颜色和材质 4.1 颜色的历史 4.2 色彩原理 4.3 颜色的特性 4.4 颜色混合 4.5 颜色模式 4.6 颜色的重量 4.7 颜色的不变性 4.8 有色的阴影 4.9 材质 4.10 小结第5章 计算机图形 5.1 基础 5.2 显示生成 5.3 曲面建模与实体建模的比较 5.4 照明模型 5.5 阴影模型 5.6 辐射度 5.7 模型考虑 5.8 小结第6章 基本光照技术 6.1 灯光类型 6.2 CG灯光实例 6.3 三维灯光阵列教程 6.4 3D灯光类型 6.5 主灯光 6.6 主要的光线类型 6.7 关于阳光的教程 6.8 天空光 6.9 关于天空光的教程 6.10 月光 6.11 关于月光的教程 6.12 艺术灯光 6.13 关于艺术灯光的教程 6.14 烛光和火光 6.15 烛光教程 6.16 主灯光属性 6.17 小结第7章 实用光照技术 7.1 主灯光模式 7.2 填充灯光 7.3 辅助灯光 7.4 形态的修正 7.5 灯光比率教程 7.6 组合 7.7 CG角色动画照明教程 7.8 光照设置和摄像机位置 7.9 小结第8章 光照场合 8.1 情景照明：特殊场合 8.2 建筑物照明 8.3 建筑物可视化教程 8.4 商业照明 8.5 产品摄影 8.6 小结附录A 眼睛 A.1 纤维层 A.2 脉管层／眼色素层 A.3 内膜／视网膜 A.4 折射的形成 A.5 高级视觉功能附录B 摄影术的主要历史 B.1 摄影的早期尝试 B.2 凝胶乳化剂／胶卷基础知识附录C 关于CD－ROM C.1 系统要求 C.2 各章教程文件夹 C.3 特定的用户介绍 C.4 软件演示文件夹 C.5 本书图像文件夹附录D 术语表

第一图书网, tushu007.com

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