

Iluminación y Render. Edición 2007 (Diseño Y Creatividad)

# Iluminación y Render

## Edición 2007



New  
Riders

JEREMY BIRN

**ANAYA**  
MULTIMEDIA  
DISEÑO Y CREATIVIDAD

Editor: ANAYA MULTIMEDIA

Autor: Jeremy Birn

Longitud de impresión: 384

Idioma: Español

PDF

Esta es la segunda edición del popular libro Técnicas de Iluminación y Render, un gran éxito comercial que se ha convertido en texto estándar de aprendizaje en academias y escuelas de diseño. La nueva edición se moderniza con nuevas técnicas y conceptos adaptándose a los cambios tecnológicos actuales. Aspectos como la oclusión o la iluminación global se tratan con profundidad e incluye un nuevo capítulo sobre la creación de una película de animación con efectos especiales. Compuesto por 12 capítulos, abarca las principales características, funciones y algoritmos relacionados con la iluminación y el render. Las similitudes a la hora de crear un modelo render bien iluminado superan las diferencias permitiendo que el contenido pueda aplicarse a cualquier paquete de 3D. Conocerá las particularidades más importantes de Renderman, Mental Ray, 3D Studio Max, Maya, Softimage y Lightwave. INTRODUCCION A quién va dirigido este libro Requerimientos de software

Software 3D Software 2D Sobre este libro CAPITULO 1. ASPECTOS BASICOS DE LA ILUMINACION Motivación Espacio off-screen Cualidades de la luz Luz directa e indirecta Trampas Trampas en las películas Objetivos visuales de la iluminación Dar claridad Dar credibilidad Acentuación de sombras y efectos Mantener la continuidad Dirigir la vista del espectador Impacto emocional Retos El entorno de trabajo Control creativo CAPITULO 2. ASPECTOS BASICOS DE ILUMINACION Y BUENAS PRACTICAS Punto de comienzo Tipos de luz Luces de punto Focos Luces direccionales Luces de área Modelos usados como luz Esferas de ambiente Luz ambiental Control y opciones Atenuación Atenuación de cuadrado inverso Ausencia de atenuación Otros tipos de atenuación Difusión y especularidad Luces enlazadas Cookies Producción Cuándo iluminar El ciclo comunicativo Nombres Control de versiones Ejercicios CAPITULO 3. SOMBRAS Y OCLUSION Funciones visuales de las sombras Definir relaciones espaciales Revelar ángulos alternativos Mejorar la composición Añadir contraste

Mos

<http://tezfiles.com/file/346eb5a6c4dac/CtdREVCzh.pdf.rar>