目录

- 1. 学习目标
- 2. 实训收益
- 3. 总体计划
- 4. 课程安排
 - 。 入门阶段
 - 。 进阶阶段
- 5. 交付作业

1.学习目标

Kanzi Studio 中的材质和纹理获得您所需渲染效果的基础知识。

您将了解不同的材质类型、纹理以及如何创建和使用这些材质和纹理。

您还将了解如何调整材质设置,让您的渲染对象呈现不同的外观和感觉。

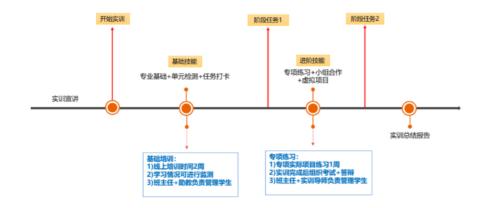
Kanzi Studio 插件扩展 Kanzi Studio 的功能并在 Kanzi Studio 中运行

定义您的 Kanzi 应用程序的数据录入点,并形成 Kanzi 应用程序设计师和开发者之间的约定

2.实训收益

- 1. 沉浸在通过数字操控视觉的快感中
- 2. 或者找一份工作,关键词:实时渲染,技术美术,三维重建...

3. 总体计划



4. 课程安排

入门阶段

实时渲染



- 材质和纹理 (工具) (0.5天)
 - 。 第 1 步 导入内容并创建背景
 - 。 第2步-创建车身的材质类型和纹理
 - 。 第 3 步 设置轮胎、轮毂和镀铬零部件的材质
 - 。 第 4 步 定义车窗和大灯玻璃的材质属性
 - 。 第5步-调整材质

Kanzi Engine Plugin

- 插件的制作与使用
 - 使用kanzi engine插件
 - 创建kanzi engine插件
 - 调试kanzi engine插件
 - 扩展kanzi engine功能

进阶阶段

实时渲染

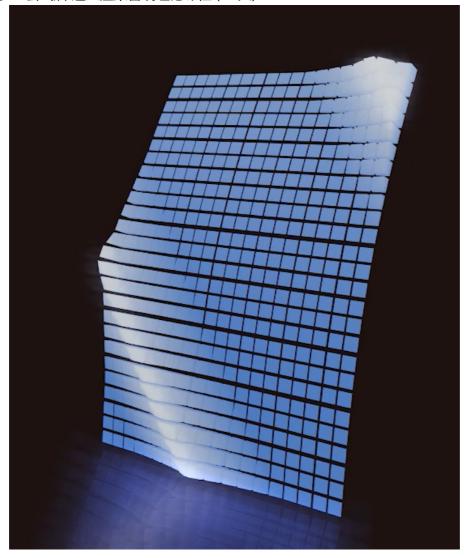


• 高斯模糊 (后处理) (0.5天)

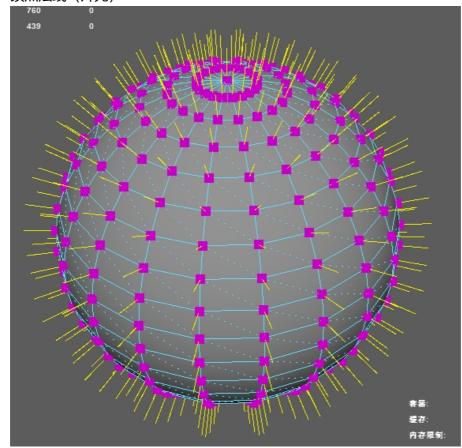
- 第1步-创建提供模糊效果的材质
- 。 第2步-应用模糊效果
- 第3步-切换模糊效果



- 全屏泛光 (后处理) (0.5天)
 - 。 第 1 步 渲染汽车和大灯
 - 。 第2步-显示全屏泛光效果
 - 第 3 步 微调全屏泛光效果
- "二选一" 尝试后 进入渲染管线理论课程 (0.5天)



。 顶点法线 (片元)



- 。 顶点偏移动画 (顶点)
- 渲染管线 (理论) (0.5天)
- 抗色原理 (视觉) (0.5天)
- 三维空间 (视觉) (0.5天)

Kanzi Engine Plugin



• ColorPicker取色器插件制作

5. 交付作业

- 每个入门主题的练习文件
- 小组合作作业