

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

图书基本信息

书名：<<Lightscape 3.2室内外效果图表现技法实例详解>>

13位ISBN编号：9787115126931

10位ISBN编号：7115126933

出版时间：2005-1-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：区嘉亮编

页数：402

字数：688000

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>

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

内容概要

Lightscape作为一款优秀的渲染软件，在国内的建筑效果表现行业中得到了广泛的应用。

本书主要通过实例讲解的形式介绍了Lightscape 3.2的使用方法和技巧。

本书系统地介绍了3ds max中单面建模、布光的方法，Lightscape中灯光、日光、体积光等光效的渲染方法，金属、玻璃、水、木板和陶瓷等常见材质的渲染方法，以及室内日景、夜景等效果的渲染方法。

本书实例精彩、技术涵盖面广，8个实例基本包含了Lightscape所有技术精髓的应用，也是笔者多年工作的技术总结。

书中的参数均可称得上是Lightscape的经典参数。

本书适合室内外效果图制作的中高级读者阅读，同时可作为建筑设计师、家装设计师和照明设计师的参考用书，也可作为高校相关专业学生和相关的效果图制作高级培训班的辅助教材使用。

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

书籍目录

- 第一章 酒店套房效果图制作 11.1 单面建模 21.2 导入CAD图建立场景并添加家具 91.2.1 将CAD图导入3ds max中建模 91.2.2 添加家具饰品及绿化 131.3 模拟现实布置灯光 141.3.1 天光的布灯方法 141.3.2 台灯布灯法 151.4 将3DS格式转成LP格式 161.5 Lightscape的前期设置 171.5.1 环境光的设置 171.5.2 材质的初次设置 181.6 在Lightscape中传递前灯光的设置 201.6.1 泛光灯数值的设置及将聚光灯转变为光域网 201.6.2 将灯的模型设置为无阴影状态 231.7 Lightscape中初次光能传递 241.7.1 传递前的设置 241.7.2 开始初次传递 241.8 面的细化 261.9 第二次光能传递及材质的最终调整 281.9.1 再次传递 281.9.2 材质的再次调节 301.10 总体渲染 331.10.1 传递前的准备 331.10.2 画面的调整 341.10.3 渲染正稿 351.10.4 制作通道 351.10.5 导入其他角度 371.11 Photoshop中的后期处理 381.11.1 制作背景 381.11.2 Photoshop中通道的应用 391.11.3 调节地毯 411.11.4 添加柱子及灯罩的光晕 421.11.5 调整玻璃 441.11.6 调整天花及柱子 451.11.7 调节沙发木凳坐垫的受光面 451.11.8 继续完善画面 461.11.9 收尾工作 48
- 第二章 日光与灯光交融的教堂 492.1 调整3D模型输出LP格式 502.2 Lightscape中太阳光的设置 512.3 Lightscape中光源的设置 532.3.1 将矩形图块转变为面光源 532.3.2 面光源方向的调整 542.3.3 设置吊灯 562.4 Lightscape中窗口的设置 602.4.1 将置于窗口边的Box设置为窗口 602.4.2 窗口的材质 642.4.3 调整背景颜色 652.5 灯光的初次传递 662.5.1 传递前的设置 662.5.2 第一次光能传递 682.5.3 重新光能传递 702.6 面的细化 712.7 细化面后的光能传递及材质的调整 772.7.1 细化面后的光能传递 772.7.2 调节材质 792.8 渲染 852.8.1 渲染小图 852.8.2 渲染正稿 872.9 后期处理 872.9.1 裁切画面 872.9.2 整体调节 872.9.3 解决凳子的阴影漏问题 882.9.4 处理吊顶的阴影 90
- 第三章 阁楼浴室 933.1 创建场景及输出LP格式 943.2 Lightscape光能传递前的准备 953.2.1 调节场景中模型的颜色 963.2.2 设置玻璃 983.2.3 设置通道树木 983.2.4 设置窗口 993.3 设置太阳光 1003.3.1 删除泛光灯 1003.3.2 设置太阳光 1003.3.3 设置背景颜色 1013.3.4 参数设置 1013.4 初次光能传递 1023.5 场景的细化 1033.5.1 细化天花 1033.5.2 细化墙体 1043.5.3 细化地板 1043.5.4 细化木桶 1053.5.5 细化洗手盆的木架 1053.5.6 细化窗格及木条 1063.5.7 细化梯子 1063.5.8 细化妇洗器 1073.6 第二次光能传递及材质的调节 1073.6.1 第二次光能传递 1073.6.2 设置材质 1083.7 渲染 1113.7.1 快速渲染 1113.7.2 调整材质 1113.7.3 初次总体渲染 1123.7.4 渲染正稿 1123.8 后期处理 1133.8.1 复制图层并设置图层属性 1133.8.2 调整亮度和对比度 1143.8.3 设置直线的颜色及粗细 1153.8.4 创建体积光 1153.8.5 天窗添加柔光 1173.8.6 裁剪画面 1183.8.7 添加变化效果 1183.8.8 最终效果 119
- 第四章 木之味咖啡店 1214.1 在3ds max里灯光的设置 1224.1.1 思考如何设置灯光 1224.1.2 创建木方条下的聚光灯 1224.1.3 创建吧台面下的面光源 1234.1.4 创建储备区的面光源 1254.1.5 创建倒挂酒杯上方的面光源 1254.1.6 创建显示器的屏幕的面光源 1264.1.7 创建斜柱子上的聚光灯 1274.1.8 创建三角灯饰里的光管 1284.1.9 创建三角灯饰里的泛光灯 1294.1.10 创建咖啡店的尽头的聚光灯 1304.1.11 创建地台的面光源 1304.1.12 将三角灯饰的铁架框设置为无阴影状态 1314.1.13 输出LP格式 1324.2 Lightscape中材质的初次设置 1324.2.1 大体材质颜色的设置 1324.2.2 特殊材质的设置 1354.3 灯光的初次设置 1364.3.1 删除在3ds max里当照明的泛光灯 1364.3.2 设置三角灯饰里的泛光灯的颜色及数值 1364.3.3 将三角灯饰里的聚光灯转变为光域网 1374.3.4 将酒吧尽头的聚光灯转变为光域网 1374.3.5 将木方下的聚光灯转变为光域网 1384.3.6 将筒灯图块转变为光域网 1384.3.7 设置倒挂酒杯上方的面光源 1394.3.8 设置地台下方的面光源 1414.3.9 设置电脑屏幕的面光源 1424.3.10 设置吧台下方的面光源 1444.3.11 设置倒挂酒杯区的另一面光源 1454.3.12 设置三角灯饰里的光管 1474.3.13 缩小容差值 1494.3.14 调节环境光 1494.4 Lightscape中的初次光能传递及调整 1504.4.1 初次传递 1504.4.2 灯光的调整 1514.4.3 重新传递 1524.5 场景面的细分 1534.6 细化后的光能传递及材质的调节 1604.6.1 再次光能传递 1604.6.2 材质的调节 1614.7 渲染 1654.7.1 快速渲染 1654.7.2 画面问题的解决 1654.7.3 渲染小图 1664.7.4 渲染正稿 1674.8 Photoshop的后期处理 1674.8.1 添加柔光效果 1674.8.2 调整三角灯饰的亮度对比度

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

1684.8.3 调节酒吧区的天花 1694.8.4 调节木条藏光面 1704.8.5 调节酒吧区的酒杯 1714.8.6 调节吧椅及吧台 1714.8.7 调节酒柜及酒柜上方 1724.8.8 调整装饮料的玻璃杯 1724.8.9 处理挂画上阴影漏的问题 1734.8.10 拼合图层并总体调整 1744.8.11 完善画面 175第五章 室内夜光游泳池 1775.1 在3ds max中布置灯光 1785.1.1 模拟舞台灯光 1785.1.2 创建目标聚光灯 1825.1.3 创建面光源 1835.1.4 输出LP格式 1845.2 在Lightscape中的灯光设置 1855.2.1 将散射灯设置为光域网 1855.2.2 将筒灯图块设置为光域网 1865.2.3 设置体现立体感的射灯 1875.2.4 设置面光源 1885.2.5 设置场景的其他筒灯 1945.3 在Lightscape中材质的初步设置 1955.3.1 水的材质调节 1965.3.2 玻璃材质的调节 1965.3.3 调节植物的物理属性 1975.3.4 柱石颜色调节 1975.3.5 防滑石材材质调节 1975.3.6 调节黑砖及蓝砖的颜色 1985.4 光能传递及参数的调整 1985.4.1 初次光能传递 1985.4.2 调节参数 1995.4.3 继续光能传递 2005.5 场景细化及传递 2005.5.1 场景的细化 2005.5.2 再次传递 2055.6 材质的调节与渲染 2065.6.1 材质属性的设置 2065.6.2 初次渲染 2135.6.3 材质参数的调节 2135.6.4 渲染小图 2155.6.5 渲染正稿 2165.7 Photoshop的后期处理 2165.7.1 整体调节 2175.7.2 处理天顶的阴影 2175.7.3 将天顶添加柔光 2225.7.4 调整水的质感 2235.7.5 调节球体的质感 2245.7.6 调节柱子 2255.7.7 调节不锈钢扶手 2255.7.8 调节挂画 2265.7.9 整体调整亮度对比度 2275.7.10 缩略图添加锐化 227第六章 餐厅的两种表现技法 2296.1 在3ds max中创建场景 2306.1.1 创建场景模型及合并模型 2306.1.2 创建并布置光源 2336.2 在Lightscape的设置场景 2406.2.1 部分材质的调节 2406.2.2 灯光的设置 2416.2.3 光能传递 2456.2.4 细化场景 2466.2.5 再次光能传递 2506.2.6 制作背景通道 2576.3 在Photoshop中后期处理 2616.4 日光餐厅Lightscape设置 2696.5 日光餐厅Photoshop后期处理 276第七章 别墅一角 2837.1 在3ds max中布置灯光 2847.1.1 创建庭园灯 2847.1.2 创建室内灯光 2857.1.3 创建天光 2867.1.4 创建补光灯光 2887.1.5 创建射灯 2897.1.6 输出Lp格式文件 2907.2 在Lightscape中设置场景 2907.2.1 材质的设置 2907.2.2 灯光的设置 2927.3 光能传递 2987.3.1 初次光能传递 2987.3.2 细化场景 2987.3.3 再次光能传递 3027.4 材质的调节 3037.5 灯光的光能追踪阴影 3067.6 制作背景通道 3087.7 在Photoshop中后期处理 309第八章 豪华别墅外观 3178.1 布置光源 3188.2 在Lightscape中设置场景 3258.2.1 材质颜色的设置 3258.2.2 灯光的设置 3268.3 光能传递 3318.3.1 初次光能传递 3318.3.2 场景的细化 3328.3.3 再次光能传递 3348.4 材质的调节 3348.5 后期处理 3398.5.1 制作背景通道 3398.5.2 在Photoshop中进行后期处理 341第九章 应用技巧 3519.1 几种光域网与墙面距离的关系及其特性 3519.1.1 创建场景 3519.1.2 场景初始化 3559.1.3 使用光域网 3579.2 太阳光与光能追踪阴影 3619.2.1 创建场景及输出LP格式 3619.2.2 Lightscape的传递与渲染 3639.3 通道植物的制作方法 3669.3.1 创建贴图面 3669.3.2 创建地面 3679.3.3 创建花盆 3689.3.4 制作TGA文件 3709.3.5 赋予材质 3719.3.6 适当调整 373附录A Lightscape光域网图示 375附录B 模型库 389附录C 材质贴图库 396附录D 中英文Lightscape命令对照表 400

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

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>