

<<Lumion/SketchUp印象 三维>>

图书基本信息

书名：<<Lumion/SketchUp印象 三维可视化技术精粹>>

13位ISBN编号：9787115280695

10位ISBN编号：711528069X

出版时间：2012-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：谭俊鹏 边海 编著

页数：254

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>

## <<Lumion/SketchUp印象 三维>>

### 内容概要

这是一本全面介绍Lumion 2.0基本功能及实际运用的书。

《Lumion/SketchUp印象三维可视化技术精粹》针对初中级读者而开发，是快速全面掌握Lumion 2.0的必备参考书。

《Lumion/SketchUp印象三维可视化技术精粹》从Lumion 2.0的基本操作入手，详细阐述了Lumion 2.0的各部分功能，同时结合多个大型综合实例，全面而深入地介绍了SketchUp、3ds

Max与Lumion有机结合的过程和方法。

讲解过程细腻，读者可以轻松而有效地掌握软件技术，避免被枯燥的理论密集轰炸。

全书共分8章。

第1章介绍了Lumion的优点、应用范围、安装需求及激活过程等，使读者对Lumion产生印象和兴趣；第2章是Lumion的基础部分，详细介绍了各个功能的应用方法；第3章是SketchUp+Lumion标准化制作流程，主要是对项目的操作过程进行介绍，同时包括对一些技巧的解析；第4章~第8章以5个大型案例阐述了Lumion在实际工作中的应用，帮助读者学以致用。

《Lumion/SketchUp印象三维可视化技术精粹》非常适合作为初中级读者的入门及提高参考书，尤其对希望能够快速进行方案制作和设计展示的读者有很大的帮助。

## <<Lumion/SketchUp印象 三维>>

### 作者简介

2010年, SketchUpBBS首次正式与成都时代印象文化传播有限公司展开深度合作, 倾力打造高品质SketchUp图书, 为读者陆续呈现了一系列的经典SketchUp教材, 成为图书市场的一道饕餮大餐。自《中文版Google SketchUp Pro 8.0完全自学教程》一书上市以来, 就一直位居SketchUp销售排行榜榜首。SketchUpBBS是国内人气最高的SketchUp技术论坛, 拥有很多业内知名的技术专家以及数十万高级会员, 是学习和了解SketchUp的最佳论坛。成都时代印象文化传播有限公司专注于图书策划和出版领域多年, 拥有丰富的图书策划和出版经验, 并出版过很多具有一定影响力的技术类畅销图书。这次强强合作, 主要立足于SketchUpBBS的专业平台和技术优势, 并借助时代印象在图书出版领域的专业优势, 打造具有一定影响力和指导性的SketchUp成套教材, 最终形成教材在该领域的领导地位。官方推荐优秀SketchUp图书: 《SketchUp印象城市规划项目实践》《SketchUp印象建筑设计项目实践》《SketchUp印象景观设计项目实践》《Google SketchUp设计沙龙》《中文版Google SketchUp Pro 8.0完全自学教程》《VRay for SketchUp印象快速建模与渲染项目实践》

## &lt;&lt;Lumion/SketchUp印象 三维&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 初识Lumion 17
  - 1.1 Lumion概述 18
    - 1.1.1 Lumion的优点 18
    - 1.1.2 Lumion的应用范围 18
  - 1.2 安装Lumion 2.0 18
    - 1.2.1 Lumion 2.0的安装环境 18
    - 1.2.2 Lumion 2.0的安装过程 19
    - 1.2.3 为Lumion 2.0授权 20
  - 1.3 本章小结 22
- 第2章 Lumion应用基础 23
  - 2.1 Lumion的初始界面 24
    - 2.1.1 导航栏 24
    - 2.1.2 辅助栏 28
  - 2.2 Lumion的操作界面 28
    - 2.2.1 输入系统 29
    - 2.2.2 输出系统 59
    - 2.2.3 操作平台 78
  - 2.3 本章小结 78
- 第3章 SketchUp+Lumion标准化制作流程 79
  - 3.1 SketchUp与Lumion浅析 80
  - 3.2 SketchUp应用技巧 80
    - 3.2.1 SketchUp设置 80
    - 3.2.2 建模技巧 82
    - 3.2.3 贴图技巧 97
    - 3.2.4 模型检查及清理 102
    - 3.2.5 模型导出 104
  - 3.3 Lumion前期准备 106
    - 3.3.1 基准场景设置 106
    - 3.3.2 Lumion操作技巧 108
  - 3.4 制作地形 113
    - 3.4.1 在Lumion中挤压形成地形方式的优缺点 113
    - 3.4.2 导入地形实体模型方式的优缺点 113
    - 3.4.3 导入黑白地形图生成地形方式的优缺点 116
  - 3.5 导入模型 124
    - 3.5.1 分批导入及对齐 124
    - 3.5.2 模型更新 126
    - 3.5.3 更新大尺寸贴图 127
    - 3.5.4 模型替换 127
  - 3.6 光线调节 127
    - 3.6.1 光线调节的方法 128
    - 3.6.2 特殊光线环境的营造 131
  - 3.7 添加配景 136
    - 3.7.1 配景的添加技巧 136
    - 3.7.2 行道树及背景树的种植技巧 137
    - 3.7.3 配景的选择技巧 138

## &lt;&lt;Lumion/SketchUp印象 三维&gt;&gt;

- 3.7.4 物件的移动技巧 138
- 3.7.5 Effects(粒子)组件 138
- 3.7.6 灯光组件 142
- 3.8 材质调节 144
  - 3.8.1 水体材质的制作与调节 144
  - 3.8.2 玻璃材质的制作与调节 149
  - 3.8.3 不可见材质的制作与调节 152
  - 3.8.4 标准贴图及凹凸贴图的制作 152
  - 3.8.5 纯色材质的调节 155
  - 3.8.6 光子贴图的调节 155
  - 3.8.7 面向相机材质的调节与应用 158
- 3.9 静帧出图 160
- 3.10 高级动画制作 163
  - 3.10.1 简单行走动画 163
  - 3.10.2 剖面动画 167
  - 3.10.3 高级位移动画 170
  - 3.10.4 天空掉落动画 173
  - 3.10.5 景深动画 174
  - 3.10.6 雨雪动画 177
  - 3.10.7 季节变化 178
- 3.11 本章小结 180
- 第4章 SketchUp+Lumion——别墅景观可视化表现 181
  - 4.1 案例分析 182
  - 4.2 检查模型 182
  - 4.3 导出模型 183
  - 4.4 基准场景设置 184
  - 4.5 导入模型 184
  - 4.6 保存页面 186
  - 4.7 调节光线 186
  - 4.8 添加配景 187
  - 4.9 材质调节 190
  - 4.10 静帧出图 191
  - 4.11 制作动画 194
  - 4.12 本章小结 196
- 第5章 SketchUp+Lumion——夜景可视化效果表现 197
  - 5.1 打开模型 198
  - 5.2 检查模型 198
  - 5.3 导出模型 200
  - 5.4 基准场景设置 200
  - 5.5 导入模型 201
  - 5.6 调节光线和材质 202
  - 5.7 添加配景 204
  - 5.8 静帧出图 206
  - 5.9 本章小节 208
- 第6章 SketchUp+Lumion——室内可视化效果表现 209
  - 6.1 打开模型 210
  - 6.2 检查模型 210

<<Lumion/SketchUp印象 三维>>

6.3	导出模型	211
6.4	基准场景设置	212
6.5	导入模型	213
6.6	调节光线和材质	214
6.7	添加灯光	215
6.8	深入调节光线和材质	216
6.9	静帧出图/导出动画	219
6.10	本章小结	220
第7章	SketchUp+Lumion——建筑(公建类)可视化效果表现	221
7.1	打开模型	222
7.2	检查模型	222
7.3	导出模型	223
7.4	基准场景设置	224
7.5	导入模型	225
7.6	调节光线和材质	225
7.7	保存页面	226
7.7.1	两点透视	226
7.7.2	小透视	227
7.7.3	建筑立面	228
7.7.4	建筑鸟瞰	228
7.8	添加配景	229
7.9	深入调节光线	231
7.10	静帧出图	233
7.11	本章小结	236
第8章	3ds Max+Lumion——建筑(公建类)可视化效果表现	237
8.1	打开模型	238
8.2	导出模型	238
8.3	在Lumion中进行效果表现	243
8.4	本章小结	246
附录	——扩展植物素材库	247

## &lt;&lt;Lumion/SketchUp印象 三维&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图： Ambient Shadows（环境光阴影强度）：该参数用来调整环境光（漫反射的阴影）强度的大小，效果等同Lumion SP1中的SSAO（即在太阳光无法照到的地方形成漫反射阴影），但要好很多，也更真实，不再使画面看来很油腻。

该参数数值越大，环境光阴影强度就越大，阴影中物体边角及相交的物体边缘部分产生的阴影就越浓；反之环境光阴影就会越淡。

Ambient Scale（环境光阴影范围）：该参数用来调整环境光产生的阴影范围。数值越大，环境光漫反射所产生阴影的范围就会越大，反之亦然。

Shadowmap Offset（阴影抵消）：该参数用来调节阴影显示位置的精度。数值越大精度越高，反之精度越低。

Shadowmap Range（阴影范围）：该参数用来调整阴影的显示范围。数值越大，画面中所能够生成并显示阴影的范围距离摄像机越远。反之，距离摄像机较远的地方将不会产生阴影。

Diffuse Shadow（漫反射阴影）：该参数用来调整漫反射阴影的强弱。数值越大，在阴影与物体的交接处由于漫反射而产生的阴影就会越浓，反之该阴影就会越淡。

< 2 > Clouds（云层）单击clouds（云层）按钮，打开如图2—13所示的子面板。这些参数主要用于调节积云（中云族）、卷云（高云族）、底层积云（低云族）、云亮度、云照度和风力等。

Mid clouds（积云浓度）：该参数用来模拟真实世界中的中云族，也就是现实世界中两千五百米至六千米高空中形成的云，主要是高积云。

在Lumion中，该类云与现实世界中有着相同的特性，即云层较厚，呈片状，浓度大时可遮蔽日、月，对太阳的照射有明显的阻挡效应。

在调节时，数值越大，天空中积云的密度就越大，对光线的遮蔽效果就越强。

Mid clouds style（积云类型）：该参数用于对上述积云的形状及位置进行辅助调整。拖曳滑杆就可以在操作平台中看到积云层的变化（即可视化调整）。

High clouds（卷云浓度）：该参数用来模拟真实世界中的高云族。也就是现实世界中6千米以上高空中形成的云，主要为卷云。

该类云呈现纤维状结构，云层较薄，且多为透明，对日、月的遮蔽效果并不明显。在调节时，数值越大，天空中卷云的浓度也就越大。

High cloud style（卷云类型）：此参数中内置了多种卷云的类型、形状及位置等。

## <<Lumion/SketchUp印象 三维>>

### 编辑推荐

1、Google SketchUp 中国官方推荐图书2、国内第1本全面解析Lumion的图书3、国内顶级三维可视化设计师倾力打造4、深入解析Lumion+SketchUp三维可视化项目，全程分享作者多年创作经验光盘中包含所有案例的源文件 案例的贴图文件 1套扩展植物素材库



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>