

<<Lightscape3.2标准教程（中）>>

图书基本信息

书名：<<Lightscape3.2标准教程（中文版）>>

13位ISBN编号：9787500669784

10位ISBN编号：750066978X

出版时间：2006-6

出版时间：中国青年

作者：唐文英

页数：297

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>

<<Lightscape3.2标准教程 (中)>>

内容概要

本书是Discreet软件产品专家和资深培训专家参与策划的Lightscape 3 . 2标准教材。

全书内容完全遵循Discreet Lightscape在建筑与室内设计中的实际应用进行编写，涵盖了Lig}tscape 3 . 2常用的概念和操作技巧。

全书从基本操作入手，逐步深入，依次讲解了Lightscape 3.2软件工作界面、操作流程、灯光控制、材料控制等知识，并对光照分析、阳光模拟等难点也进行了深入剖析，不仅涉及Lightscape软件的各种制作技巧，还穿插了大量实例，而且在后5章制作了5个综合场景实例，使读者在了解理论知识的同时，通过对实例的学习，操作能力也得到同步提高。

本书结构合理、实例丰富、图文并茂，讲练结合，是初、中级读者学习 Lightscape的首选图书，也是大中专院校相关专业和社会各级培训班理想的 Lightscape培训教材。

<<Lightscape3.2标准教程 (中)>>

书籍目录

第1章 Lightscape 3.2软件简介 1.1 关于Lightscape 3.2软件 1.2 Lightscape 3.2软件的系统要求及软件安装 1.3 启动和运行Lightscape 3.2软件 1.4 Lightscape 3.2软件的技术特点 1.5 Lightscape 3.2软件的光度学特性 习题第2章 Lightscape 3.2软件的工作界面 2.1 图形窗口 2.2 下拉菜单 2.3 工具栏 2.4 四大列表 2.5 设置文档属性 习题第3章 Lightscape 3.2软件的操作流程 3.1 使用3ds max软件建模的要求 3.2 输入几何体 3.3 Lightscape 3.2软件的准备阶段 3.4 Lightscape 3.2软件的解决阶段 3.5 Lightscape 3.2软件的输出阶段 3.6 用Ivu观看图像文件 习题第4章 Lightscape 3.2软件中灯光的控制 4.1 光源属性列表 4.2 在模型中布置光源 4.3 编辑光源 4.4 使用光照度数据 习题第5章 对灯光进行光照分析 5.1 定义光源 5.3 进行光能传递 5.4 分析光照统计量 5.5 通过对灯光的分析来改变光源特性 习题第6章 Lightscape 3.2软件中的材质控制 6.1 材质属性 6.2 使用材质列表 6.3 材质的属性 6.4 改变材质的纹理、方向和大小 6.5 过程纹理贴图 习题第7章 使用Lightscape 3.2软件制作室内阳光 7.1 设置自然光参数 7.4 创建光影跟踪图像 7.5 对图像进行后期处理 习题第8章 使用Lightsealm 3.2软件制作室外阳光 8.1 创建表面的材质 8.2 设置表面参数 8.3 设置日光参数 8.4 定义室内的灯光 8.5 对模型进行光能传递处理 8.6 阳光的研究 习题第9章 使用网格到纹理技术 9.1 使用网格到纹理的特性 9.2 将网格转换为纹理 习题第10章 卧室效果图的制作 10.1 定义光源 10.2 设置表面的材质 10.3 对模型进行试验性光能传递 10.4 进行最终光能传递 10.5 渲染输出 习题第11章 客厅效果图的制作 11.1 定义光源 11.2 设置表面的材质 11.3 对模型进行试验性光能传递 11.4 人工痕迹的解决方法 11.5 进行最终光能传递 11.6 渲染输出 习题第12章 会议室效果图的制作 12.1 定义光源 12.2 设置表面的材质 12.3 对模型进行试验性光能传递 12.4 进行最终光能传递 12.5 渲染输出 习题第13章 老板间效果图的制作 13.1 定义光源 13.2 设置表面的材质 13.3 对模型进行试验性光能传递 13.4 进行最终光能传递 13.5 渲染输出 习题第14章 公共空间的制作 14.1 定义光源 14.2 设置表面的材质 14.3 对模型进行试验性光能传递 14.4 进行最终光能传递 14.5 渲染输出 习题附录 Lightscape 3.2软件中常用灯光参数

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>