

<<渲染王Lightscape 3.2完全自>>

图书基本信息

书名：<<渲染王Lightscape 3.2完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787502761486

10位ISBN编号：7502761489

出版时间：2005-1

出版时间：海洋出版社

作者：博约网格

页数：440

字数：652000

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>

## <<渲染王Lightscape 3.2完全自>>

### 前言

Lightscape的基本操作非常简单，一两天就可学会，但要真正掌握Lightscape却需要几个月甚至一年的时间。

正因为Lightscape操作简单易学，在实际操作中往往会忽略某些细节或参数的细微变化，而这些细小的错误就可能最终导致最终结果错误，甚至得不到最终结果。

谁也不可能几天就成为Lightscape高手，都是通过不断遇到问题、解决问题，不断积累经验和技巧才能不断地提高Lightscape的应用水平。

关于Lightscape的书市场上已有几本，但都是基础入门的书。

大多数读者在阅读这些图书时只对实例感兴趣，对枯燥的参数和概念讲解往往一扫而过。

因此，在完成练习后并没有真正理解各参数设置的意义，在实际操作中照葫芦画瓢，遇到问题是正常的。

几年前就有不少读者建议我们写一本Lightscape深入应用方面的书。

当时觉得Lightscape并没有太多高深的技巧，如果再讲解几个比Lightscape自带练习稍复杂点的例子，几百页的书也未必能介绍多少实用的技巧。几年来经过与大量读者的技术交流和支  
持后发现，有些我们认为不成问题的小问题却成了他们的大问题，因为他们没有意识到错在哪里，有时只需修改一个参数就能解决的问题往往要困扰他们好几天，他们急切需要有一本现场疑难解答的  
指导书。

应广大读者的要求，我们对这几年来用户反馈的各种信息进行了整理，又到Lightscape网站上查阅了大量资料，闭门静心写完了本书，希望为大家的工作排忧解难。

因系统环境不同、计算机基础不同、学习方法不同、操作习惯不同等，用户遇到问题也各不相同。

为了便于读者查找，我们按问题进行整理分类，读者根据本书的目录就可以很快地查找到自己最感兴趣的话题。

本书作为解答问题和讲解实用的经验和技巧的图书，对基本概念和操作没有作详细讲解。

如果是初学者，请先阅读基础入门的书籍（如中国宇航出版社最新出版的《新编Lightscape循序渐进教程》对Lightscape的基本概念和操作技巧介绍得非常详细），然后再阅读本书。

如果已非常熟悉Lightscape，则可选择自己感兴趣的内容阅读。

我们很想把Lightscape用户可能遇到的问题都一网打尽，可心有余而力不足。

Lightscape用户使用的建模软件种类非常多，国内大多数Lightscape用户使用3DSMAX / VIZ建模，一小部分用户使用AutoCAD建模，使用其他软件建模的用户极少。

为了满足用户的需求，本书有关3DSMAX / VIZ和AutoCAD以外的其它软件的相关问题是从网上收集的，仅作参考，如果有错误希望读者指正。

希望本书成为帮助读者解决问题的银钥匙，更希望读者从中能学习到解决问题的思路和方法，当遇到本书未涉及的问题时也知道如何坦然处之。

每个人在使用Lightscape的过程中都会积累一些经验和技巧，互相交流是一种迅速提高应用水平的有效手段。

希望读者有什么好的想法也不妨告诉我们！

为了方便大家的学习，在配套光盘里我们奉送大家近300个精美图块、光源和纹理、Lightscape汉化软件和本书练习使用的文件。

## <<渲染王Lightscape 3.2完全自>>

### 内容概要

《渲染王Lightscape 3.2完全自学手册》是专为室内外装修设计设计师量身定制的优秀教科书和工具书。这是一批优秀的建筑设计师集多年的设计经验和教学经验之大成，倾心奉献给广大读者的。它是一部内容最为翔实、功能最为完全、概念最为准确、范例最为典型、步骤最为详细、讲解最为生动，是迄今为止最全面、最丰富、最权威的Lightscape软件教程。

与附赠的4CD+67个典型范例全程动画视频活教材+近3000个精美图块、光源和纹理等配套，更是珠联璧合，相得益彰的“渲染王”。

全书由2部分、17章和1个附录组成。

第一部分（第1~5章）介绍Lightscape的工作环境和基本操作，效果图渲染的工作流程，室内效果图和建筑效果图渲染实战演练，Lightscape中图块库的使用和扩充、批处理程序、在3ds max中输入解决文件等方面的综合应用。

第二部分（第6~17章）介绍Lightscape的工作界面，如何调入DXF、DWG、3DS文件以及如何从3ds Studio MAX / VIZ中输出Lightscape文件，模型、材料、人工光源、光域网、日光的调整、设置和编辑，光能传递处理的流程和使用方法，光照数据的分析，Lightscape中的渲染和动画，常用批处理文件的选项。

附录是设计师在设计过程中常用灯具的技术参数值和各章思考题答案。

附赠4CD内容：1号盘与2号盘为Lightscape家居模型图块与纹理库，3号盘为光域网文件和光源库，4号盘为书中练习文件、67个范例动画教程和汉化包。

本书对于广大的初学者在较短时间内学习和掌握Lightscape 3.2的基础知识和操作技能来说是最优秀的自学指导书，对于从事室内外装修设计设计师深入了解、学习、借鉴和掌握用Lightscape模拟和渲染光影的理论基础和经典技法，提高自身渲染技能、拓宽视野、启迪灵感、勇于创新，受益匪浅。

本书同时也是社会室内外装修设计培训班的好教材。

《渲染王Lightscape 3.2完全自学手册》“凝聚万千智慧、携无限商机”、是您开创新财源的“至尊宝典”。

## &lt;&lt;渲染王Lightscape 3.2完全自&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 短期培训教程 第1章 Lightscape基础 1.1 Lightscape操作环境配置 1.1.1 Lightscape操作环境配置 1.1.2 软件授权 1.1.3 Lightscape旧版本升级 1.2 启动Lightscape并打开文件 1.2.1 启动Lightscape 1.2.2 打开一个模型文件 1.2.3 调整界面 1.3 观察模型 1.3.1 调整显示模式和选项 1.3.2 调整视力 1.4 选择模型 1.4.1 使用选择过滤器 1.4.2 使用选择工具 1.4.3 利用图层进行选择 1.4.4 查询选择 1.4.5 自定义选择过滤器 1.5 本章小结 1.6 动脑思考 第2章 Lightscape的基本操作 2.1 Lightscape的操作流程 2.1.1 准备阶段 2.1.2 解决阶段 2.1.3 输出 2.2 调整模型 2.2.1 表面定向 2.2.2 变换模型 2.2.3 图块的相关操作 2.3 调整材料 2.3.1 使用材料模板 2.3.2 使用纹理贴图 2.3.3 使用过程纹理 2.4 调整光源属性 2.5 设置处理参数并初始化 2.5.1 设置处理参数 2.5.2 初始化 2.6 计算人工光源的光照效果 2.6.1 计算直接光照 2.6.2 计算间接光照 2.6.3 调整光源 2.6.4 调整材料 2.6.5 调整处理参数 2.6.6 光照分析 2.6.7 渲染输出 2.7 计算日光效果 2.7.1 设置日光 2.7.2 设置窗口 2.7.3 光能传递处理 2.8 本章小结 2.9 动脑思考 2.10 动手练习 第3章 室内效果图实战演练 3.1 操作流程简介 3.2 输入模型 3.2.1 创建Lightscape模型的基本原则 3.2.2 输出Lightscape模型 3.3 在Lightscape中检查模型 3.4 调整模型 3.4.1 调整材料 3.4.2 调整光源 3.5 光能传递处理 3.5.1 设置处理参数并初始化模型 3.5.2 计算直接光照 3.5.3 调整光源参数 3.5.4 调整表面处理参数 3.5.5 调整材料和模型 3.5.6 检查光能传递的效果 3.5.7 检查单个光源的光照效果 3.6 创建最终解决方案 3.7 渲染输出效果图 3.8 设置日光效果 3.9 本章小结 ..... 第4章 建筑效果图实战演练 第5章 综合应用第二部分 用户使用指南 第6章 Lightscape界面详解 第7章 输入模型 第8章 调整模型 第9章 材料 第10章 人工光源 第11章 光域网 第12章 日光 第13章 光能传递处理 第14章 光照分析 第15章 渲染 第16章 动画 第17章 常用批处理文件的选项附录 常用灯具的参数值 思考题答案

## 章节摘录

插图：1.调整全局处理参数在“2.5.1 设置处理参数”一节中已讲解过处理参数的基本设置方法以及“接受面”选项组中各参数的意义。

在实际操作中只掌握接受面选项组中参数的设置方法就足够了。

处理参数对话框的光源选项组中的参数用于决定在光能传递过程中直接光源和间接光源的细分精度，可利用向导进行设置，通常不需要修改。

直接光源和间接光源的细分结果在图形窗口中无法直接看到，只能通过光源照射的效果来判断。

如果光源是线光源或面光源，在光能传递处理时光源被细分为多个点光源。

直接光源的细分参数用于控制线光源和面光源细分的程度，如果从线光源或面光源的照射区域能明显看出点光源的效果，就需要将直接光源的处理参数设置得更小一些，否则不需要调整。

间接光源（也就是反射光线的表面）在发散光能时同样被细分为多个点光源，间接光源的处理参数用于控制这些表面的细分精度，这些参数通常不用调整。

处理参数对话框的公差选项组中的长度和光线偏置极少调整，因此没有必要了解它们的意义。

初始化最小区域用于在初始化时限制网格元素的数量，如果表面的尺寸小于初始化最小区域，将不被细分。

综上所述，只要掌握接受面参数（网格间隔最大值、最小值和细分对比度阈值）的作用和设置方法，在实际操作中就可以很好地完成全局处理参数的设置。

为了更好地了解调整局部处理参数的重要性，不妨将调整全局参数和调整局部参数的结果作一个比较。

A动手操作23比较全局与局部参数1打开“tutoriall”目录下的lessonl3.1 s文件。

2在主菜单中选择处理I参数，在处理参数对话框“接受面”选项组的网格间隔最小文本框内输入0.31，在最大文本框中输入1.55，单击确定按钮，将网格间隔的最大和最小值都减小为接近原参数一半的数值。

## <<渲染王Lightscape 3.2完全自>>

### 媒体关注与评论

书评专为室内外装修。  
设计师量身定制的优秀教科书和工具书。  
一批优秀的建筑设计师集多年的设计经验和教学经验之大志。  
迄今为止最全面、最丰富、最权威的Lightscape 软件教程。  
附赠的4CD与书珠联璧合，是相得益彰的“渲染王”。

<<渲染王Lightscape 3.2完全自>>

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>