

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

图书基本信息

书名：<<Lightscape 3.2室内外效果图典型实例>>

13位ISBN编号：9787503842504

10位ISBN编号：7503842504

出版时间：2006-3

出版时间：第1版(2006年3月1日)

作者：韦志锋

页数：432

字数：641000

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 3.2是全球最好、最专业的渲染软件。

本书系统地介绍了符合Lightscape渲染的建模技术；Lightscape中金属、玻璃、水、陶瓷等常见材质质感的表现方法；人造光和日光光效的表现方法；简约风格的餐厅从3ds max单面建模、布光、在Lightscape中渲染、在Photoshop进行后期处理的全过程等内容。

本书实例丰富、步骤详细，全面介绍了Lightscape技术的精髓，其中客厅漫游动画的表现更是淋漓尽致，书中的参数均是作者使用Lightscape的经验汇总。

本书适合室内外效果图制作各个层面的读者阅读，可供建筑设计、家装设计和照明设计的人员阅读，也可作为高校相关专业教材以及社会相关效果图制作高级培训班的辅助教材。

本书配套光盘内容为书中用到的部分实例源文件。

<<Lightscape 3.2室内外效果>>

书籍目录

- 前言第1章 Lightscape 灯光基础知识 1.1 室内外设计基础 1.1.1 室内外环境与照明设计 1.1.2 人体工程学 1.1.3 室内外设计材料 1.1.4 室内外空间的构图 1.1.5 室内外环境色彩 1.2 布光的原则 1.3 室内外效果图制作流程 1.3.1 建模阶段 1.3.2 材质阶段 1.3.3 灯光设定 1.3.4 渲染 1.3.5 后期处理 1.4 Lightscape 用户界面介绍 1.4.1 菜单栏 1.4.2 工具栏 1.4.3 图层列表 1.4.4 材质列表 1.4.5 图块列表 1.4.6 光源列表 1.5 本章总结第2章 建模技术篇——画廊 2.1 创建Lightscape模型的原则 2.1.1 创建模型的基本原则 2.1.2 较好的建模方式 2.1.3 优化模型 2.2 创建符合Lightscape渲染的标准模型——画廊 2.2.1 创建画廊的墙体部分 2.2.2 创建天花 2.2.3 创建灯具及画板 2.3 本章总结 2.4 思考题第3章 Lightscape 灯光演练 3.1 Lightscape光源简介 3.2 Lightscape光源的光学特性 3.2.1 光源类型 3.2.2 光强度 3.2.3 强度分布 3.3 灯光对话框 3.4 人造光效果 3.4.1 点光源效果 3.4.2 线光源效果 3.4.3 面光源效果 3.5 日光效果 3.5.1 日光面板详解 3.5.2 室内日光 3.5.3 室外日光 3.6 本章总结 3.7 思考题第4章 Lightscape 材质详解 4.1 材质属性编辑器 4.2 透明贴图 4.3 定义纹理 4.3.1 平面贴图 4.3.2 圆柱形贴图 4.3.3 球形贴图 4.3.4 弧形贴图 4.4 映射纹理 4.4.1 裂纹玻璃 4.4.2 条纹玻璃 4.4.3 水 4.5 玻璃材质 4.5.1 普通玻璃 4.5.2 磨砂玻璃 4.5.3 镜子 4.5.4 全局参数设置并渲染输出图像 4.6 金属材质 4.6.1 不锈钢材质 4.6.2 铝塑板材质 4.6.3 磨砂金属 4.6.4 钛金材质 4.6.5 全局参数设置并渲染输出图像 4.7 综合材质 4.7.1 木纹材质的设置 4.7.2 石材质的设置 4.7.3 陶瓷材质的设置 4.7.4 水材质的设置 4.7.5 测试光能传递 4.7.6 全局参数设置并渲染输出图像 4.8 本章总结 4.9 思考题 4.10 动手练一练第5章 灯光表现篇——餐厅 5.1 在3ds max中精简建模 5.1.1 餐厅主体结构部分的建立 5.1.2 建立吊顶部分物体 5.1.3 建立拉门隔断 5.1.4 创建楼梯部分物体 5.1.5 创建餐桌椅 5.1.6 建立其余的物体并输出模型 5.2 在Lightscape中渲染 5.2.1 灯光设置 5.2.2 材质调节 5.2.3 初试设置参数并计算光能传递 5.2.4 最终调整参数并输出效果图 5.3 在Photoshop中对图像进行后期处理 5.3.1 整体调整 5.3.2 调整细部画面 5.3.3 添加配景 5.4 本章总结 5.5 思考题 5.6 动手练一练第6章 夜景表现篇——别墅 6.1 在3ds max中布置光源 6.1.1 创建室内光源 6.1.2 创建室外光源并将场景保存为LP文件 6.2 在Lightscape中渲染 6.2.1 光源设置 6.2.2 材质参数设置 6.2.3 初设网格并测试光能传递 6.3 最终调节并输出图形 6.4 本章总结 6.5 思考题 6.6 动手练一练第7章 人造光综合表现篇——客厅 7.1 在Lightscape中调节光源参数 7.2 材质参数处理 7.3 设置网格分辨率 7.4 最后调整并输出效果图 7.5 在Photoshop中对图像进行后期处理 7.5.1 整体亮度的控制 7.5.2 局部亮度的控制 7.5.3 添加配景 7.6 本章总结 7.7 思考题 7.8 动手练一练第8章 质感综合表现篇——浴室 8.1 在Lightscape中渲染 8.1.1 光源及参数处理 8.1.2 对场景中的材质进行编辑 8.1.3 初试光能传递 8.1.4 调节参数并输出最终效果图 8.2 进入Photoshop添加配景并调节 8.2.1 整体调节 8.2.2 局部物体的调节 8.2.3 营造效果图氛围 8.3 本章总结 8.4 思考题 8.5 动手练一练第9章 光的综合表现篇——卧室 9.1 在Lightscape中初步渲染 9.1.1 在Lightscape中设置光源 9.1.2 在Lightscape中调节材质 9.1.3 初步求解 9.1.4 最终渲染并输出效果图 9.2 通过Photoshop调节并添加装饰物 9.2.1 整体调节 9.2.2 细部的修饰调节 9.2.3 装饰物配景 9.3 本章总结 9.4 思考题 9.5 动手练一练第10章 DOS渲染篇——经理室 10.1 光的表现 10.2 材质的设置 10.3 模型的表面细分 10.4 最后的调整 10.5 在DOS下快速渲染 10.6 本章总结 10.7 思考题 10.8 动手练一练第11章 客厅漫游动画制作 11.1 在Lightscape中设置光源和材质 11.1.1 光源的设置 11.1.2 材质的设置 11.1.3 小结 11.2 设置网格并进行光能传递 11.2.1 网格分辨率的设置 11.2.2 最终光能传递 11.2.3 小结 11.3 在Lightscape中制作漫游动画 11.3.1 预测将来路径的大概距离 11.3.2 创建动画路径并进行编辑 11.3.3 渲染输出动画单帧效果 11.3.4 小结 11.4 本章总结 11.5 思考题 11.6 动手练一练

<<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>