第一图书网, tushu007.com

<<Lightscape 3.2渲染巨匠 >

图书基本信息

书名：<<Lightscape 3.2渲染巨匠表现技法>>

13位ISBN编号：9787111254133

10位ISBN编号：7111254139

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：赵志刚

页数：337

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Lightscape在中固有个好听的名字，叫作“ 渲染巨匠 ”。
它是由美国Autodesk公司开发拘著名光影渲染软件。
Lightscape同时拥有光影跟踪、光能传递和仝息渲染三大技术，使用它渲染出的图像效果完全可以达到照片级的精美效果。
Lightscape软件小仅能够模拟太阳光， 还呵以模拟天空光，而且只需要设置自然光就可以表现出逼真的光照效果。
此外，Lightscape兼容AutoCAD的“ +.dwg ”文件和3ds max的“ *.max ”文件，这些优势使它成为室内外建筑设计渲染中的重量级软件。

本书是一本由浅入深的Lightscape 3.2案例教程，不仅可以让初学者迅速入门和提高， 还可以帮助中级用户提高光影渲染技能。
全书对Lightscape软件的功能和使用方法配合详尽的实例进行讲解， 内容丰富实用、连续性强，同时在书中还插入了很多和室内外设计相关的基本知识和概念。
全书共精选了6个典型的室内外效果图综合实例，分别针对Lightscape 3.2软件的各项功能与具体应用展开介绍，其中包括Lightscape 3.2的灯光控制、光照分析、材质控制、室内外阳光、网格到纹理、批处理和动画的制作等。

本书具有以下特点： 1.内容讲解专业。
书中的内容紧紧围绕“ 建筑渲染 ”这一主题。

2.知识体系完整。
本书遵循由浅入深的原则，逐一讲解Lightscape的各项功能，内容全面、知识翔实。

3.案例选择绎典。
本书在选择案例时，非常注重案例的实用性，尽量避免重复，力争以最少的内容达到最好的教学效果。

4.素材系统全面。
本书采用设计师经常遇到的各种空间和灯光效果，使于读者在学习时能更好地达到实践目的。

为了使本书具有较强的可读性，书中选用的都是具有广泛代表性且比较精彩的范例。
作者力求做到深入浅出、图文并茂，并在中间穿插关键性的提示。
另外，作者在操作步骤上力求详细，避免出现遗漏和较大的跳跃，读者只需要按书中讲述的步骤进行操作就可以达到预想的效果。

本书分为9章， 具体内容如下：第1章讲解了Lightscape的渲染基础； 第2章讲解了Lightscape图形渲染的基本流程： 第3章讲解了 Lightscape灯光的控制方法； 第4章讲解了Lightscape材质的控制方法； 第5章讲解了卧室——月光效果的制作流程； 第6章讲解了洁净卫牛间效果的绘制流程： 第7章讲解了老板间效果的绘制流程； 第8章讲解了如何制作Lightscape动画场景；
第9章讲解了室外阳光效果的制作流程。

本书附带1张DVD，内含素材和部分操作视频。

由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，还请广大读者包涵，同时也希望读者能够对本书提出宝贵的意见。

作者

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书主要介绍使用Lightscape与3ds max、Photoshop等相关软件制作室内外效果图的方法，既介绍了室内设计的基本理论，又围绕着Lightscape，在软件技术层面上对效果图制作的知识进行了总结和分析。

本书以大量篇幅讲解了客厅、卫生间、老板间、阳光别墅、批处理和效果图动画的制作。

本书案例经典，内含效果图设计的完整解决方案，在讲解理论的同时，更注重培养读者的实际操作能力。

本书附赠的光盘，不仅为读者提供了书中所有实例的源文件，还提供了大量的视频教学文件，使读者能够更好地了解设计人员创建照片级效果图的全过程。

本书针对的读者是：掌握了3ds max基础，但没有制作过效果图的用户；制作了几张效果图，但始终无法制作出令自己和用户满意的作品的用户；已经进入效果图制作行业，但仍需要不断提高制作水甲的用户。

本书也可以作为高等院校和技能培训学校的教学用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Lightscape 3.2渲染巨匠 >

书籍目录

前言第1章 Lightscape 3.2渲染基础 1.1 Lightscape e 3.2 1.1.1 Lightscape 3.2的系统要求及软件安装 1.1.2 启动和运行Lightscape 3.2 1.1.3 Lightscape的技术优势 1.1.4 光影跟踪和光能传递 1.1.5 光能传递和光影跟踪的区别 1.1.6 Lightscape的光度学特性 1.2 Liglatacape的工作界面 1.2.1 图形窗口 1.2.2 下拉菜单 1.2.3 工具栏 1.2.4 四大列表 1.3 设置文档属性 1.3.1 设置显示属性 1.3.2 设置单位属性 1.3.3 设置颜色属性 1.3.4 设置雾的属性 1.3.5 设置路径属性 1.3.6 设置显示交互属性 1.4本章小结第2章 Lightscape 3.2操作流程 2.1 3ds max中建模的要求 2.1.1 确保单位正确 2.1.2 对于相交的表面进行模型化 2.1.3 建模时应注意的问题 2.1.4 材质方面 2.2 输入几何体 2.2.1 输出文件 2.2.2 指定测量单位 2.2.3 将实体按图块分组 2.2.4 将实体按图层分组 2.2.5 输出材质 2.2.6 输出光源 2.2.7 输出动画 2.2.8 输出自然光设置 2.2.9 输出窗户和洞口 2.2.10 输出视图 2.3 在3dsmax设置灯光 2.4 Lightscape 3.2的准备阶段 2.4.1 定义表面材质 2.4.2 定义光源的光学属性 2.5 Lightscape 3.2的解决阶段 2.5.1 定义处理参数 2.5.2 进行试验性光能传递 2.5.3 设置细分参数 2.5.4 设置卧室场景 2.6 Lightsc印e 3.2的输出阶段 2.6.1 创建光能传递图像 2.6.2 对模型进行光影跟踪设置 2.7 本章小结第3章 Lightscape 3.2的灯光控制 3.1 输出场景 3.2 光源属性列表 3.2.1 光源类型设置 3.2.2 对光源进行LTD定位 3.2.3 光源颜色规格 3.2.4 定义灯光强度 3.3 在模型中布置光源 3.3.1 从模型中拖动并放置 3.3.2 定义图块光源 3.3.3 在原点布置单独的光源实例 3.3.4 用一个光源取代一个表面 3.4 编辑光源 3.4.1 编辑一个光源定义 3.4.2 编辑一个光源实例 3.4.3 建立一个光源阵列 3.4.4 移动光源实例 3.4.5 旋转光源实例 3.4.6 比例缩放一个光源 3.4.7 对光源进行指向 3.4.8 移动光源的插入点 3.5 使用光照度数据 3.5.1 关于光域网 3.5.2 建立和编辑光域网文件 3.6 对模型进行光能传递 3.6.1 模拟天光 3.6.2 设置细分参数 3.7 分析光照统计量 3.7.1 灯光分析 3.7.2 分析光能统计量 3.7.3 控制网格分析 3.7.4 光照的色彩分析 3.8 通过对灯光的分析来改变光源特性 3.9 本章小结第4章 Lightscape 3.2的材质控制方法 4.1 材质属性 4.2 使用材质列表 4.2.1 显示材质列表 4.2.2 改变示例球体直径 4.3 材质的属性 4.3.1 设置材质的物理属性 4.3.2 设置材质的颜色 4.3.3 纹理贴图 4.4 改变材质的纹理、大小和方向 4.4.1 改变材质的纹理 4.4.2 改变纹理的大小 4.4.3 改变纹理的方向 4.5 过程纹理贴图 4.5.1 凹凸映射（BumpMapping） 4.5.2 强度映射（IntensityMapping） 4.6 本章小结第5章 卧室——月光效果的制作 5.1 定义光源 5.1.1 在3ds max中布置灯光 5.1.2 输出模型 5.1.3 设置灯光参数 5.2 Lightscape渲染设置 5.2.1 定义材质 5.2.2 测试性光能传递 5.2.3 设置细分参数 5.2.4 设置模糊反射 5.3 渲染出图 5.3.1 渲染图像 5.3.2 制作选区通道图 5.4 Photoshop后期处理 5.4.1 调整图像 5.4.2 局部修改 5.4.3 添加配景 5.5 本章小结第6章 洁净卫生间效果的制作 6.1 定义光源 6.1.1 在3ds max中布黄灯光 6.1.2 输出模型 6.1.3 设置阳光 6.1.4 设置灯光亮度 6.2 Lightscape渲染设置 6.2.1 定义材质 6.2.2 测试性光能传递 6.2.3 设置细分参数 6.2.4 设置模糊反射 6.3 渲染出图 6.3.1 渲染图像 6.3.2 制作选区通道图 6.4 Photoshop后期处理 6.4.1 调整图像 6.4.2 修改局部阴影 6.4.3 增加局部效果 6.5 本章小结第7章 老板间效果的制作 7.1 定义光源 7.1.1 在3ds max中布置灯光 7.1.2 输出模型 7.1.3 设置天光 7.1.4 定义简灯 7.1.5 设置灯光亮度 7.2 Lightscape渲染设置 7.2.1 定义材质 7.2.2 载入图块 7.2.3 测试性光能传递 7.2.4 设置细分参数 7.3 批处理应用程序 7.3.1 批处理文件和项目文件的位置 7.3.2 运行光能传递批处理文件 7.3.3 其他光能传递批处理文件 7.3.4 运行光影跟踪渲染 7.3.5 运行光能传递渲染 7.3.6 设置模糊反射 7.3.7 制作选区通道图 7.3.8 创建和编辑一个批处理文件 7.4 Photoshop后期处理 7.4.1 调整图像 7.4.2 增加局部效果 7.5 本章小结第8章 Lightscape动画的制作 8.1 使用网格到纹理 8.1.1 网格到纹理的特性 8.1.2 将网格转换为纹理 8.2 设置动画 8.2.1 定义摄像机路径 8.2.2 设置摄像机的方向 8.2.3 改变摄像机的运动速度 8.3 播放和保存动画 8.4 本章小结第9章 阳光别墅的制作 9.1 定义光源 9.1.1 在3ds max中布置灯光 9.1.2 输出模型 9.1.3 设置阳光 9.1.4 设置灯光亮度 9.2 Lightscape渲染设置 9.2.1 定义材质 9.2.2 测试性光能传递 9.2.3 设置细分参数 9.2.4 渲染场景 9.3 阳光的研究 9.3.1 设置夏至光照的日光参数 9.3.2 设置冬至光照的日光参数 9.4 本章小结

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

用过3ds max默认渲染器的朋友都有很深的体会：辛苦做出的模型，若未经过精心的灯光调配，无论怎样看都觉得只是一个虚拟的物体，达不到逼真的效果。
建筑效果图的制作更是如此。
对于初学室内外建筑效果设计的读者来说，灯光是很不容易掌握的内容，往往经过反复调节也很难达到理想的效果。
制作一幅作品有很大一部分时间用在了模拟真实生活中的光影效果上。

传统的3ds max的灯光是超现实的，只是在人为地用光描画效果，其材质表现注重的是色彩、高光和贴图等众多视觉效果。
Lightscape则只考虑灯光的实际属性，如日光灯和白炽灯，无论它们的功率多大，其材质都只描述真实的材质属性，如木头、塑料、金属和陶瓷等。
Lightscape采用的是“ Radiosity（光能传递）”和“ Ray Trace（光影跟踪）”的“ 全息渲染 ”算法，技术优势是其他很多软件所不及的，Lightscape只需要按照真实世界的方法放置灯光，就可以得到与真实世界极为相似的光影效果，用户不用自己模拟，就能轻易制作出很多渲染高手用很长时间才能达到的效果。

第一图书网, tushu007.com

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