

图书基本信息

书名：<<Lightscape3.2效果图制作从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787500665878

10位ISBN编号：7500665873

出版时间：2005-11

出版时间：中国青年出版社

作者：朴英载

页数：478

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>

## 内容概要

完全针对Lightscape软件的实际应用情况，由韩国资深专家精心策划并编著，对Lightscape软件进行了深入阐述，为读者指明了学习重点，明确了学习目的，是读者学习Lightscape软件最实用的参考手册。本书以清新明快的版本、精彩丰富的实例，深入浅出地介绍了在Lightscape软件中导入各类模型，设置灯光和材质，进行光能传递，以及制作各种特效的方法和技巧，并结合实际应用情况，提供了大量实例，帮助读者迅速掌握实用技能，对初、中级读者有极大的指导作用和参考价值。

为了使读者在学习的时候更有针对性，更贴近实际工作，本书针对建筑与室内装饰行业进行了特别优化，列举了多个大型实际设计案例供读者学习参考，其中包含了厨房、洗室、办公室、酒店大堂等由简单到复杂、并具代表性的案例，将各种制作技巧和设计思路融入其中，对效果图制作过程中的各个细节进行了深入介绍。

# <<Lightscape3.2效果图制作 >

## 书籍目录

Part 01.Lightscape软件的基本知识	Chapter 01 Lightscape软件的特点和界面	Section 01 Lightscape软件的特点	Section 02 Lightscape软件的渲染原理	Section 03 Lightscape软件的界面
Part 02.Work Flow(工作流程)	Chapter 01 基本工作流程	Chapter 02 在AutoCAD软件中进行操作	Section 01 最优化制图	Section 02 设置基准点
	Section 03 制作多段线	Section 04 可以使工作更方便的命令	Chapter 03 在3ds max软件中打开文件	Chapter 04 建模
	Section 01 编辑图形的方式	Section 02 挤压操作	Section 03 倒角和倒角剖面	Section 04 法线修改器
	Section 05 编辑网格	Chapter 05 在3ds max软件中输出文件	Section 01 Lightscape中的准备文件(*.lp)	Section 02 *.art, *.vw, *.blk, *.dC, *.lay 等类型的输出文件
	Chapter 06 操作*.lp类型文件	Section 01 确定图层和材料名称	Section 02 通过图层的开关状态设置	Surface Processing对话框
	Section 03 设置材料	Section 04 在图块列表中设置光源	Section 05 参数设置	Chapter 07 Lightscape软件的解决过程
	Section 01 参数向导	Section 02 环境光调节	Section 03 Direct Only命令的使用	Section 04 重新初始化并进行最终解决过程
	Section 05 Process Parameters对话框的设置方法	Section 06 修改材质	Section 07 添加日光	Chapter 08 在Lightscape软件中输出文件
	Section 01 在场景中进行参数设置	Section 02 渲染	Chapter 09 活用Photoshop	Section 01 分辨率
	Section 02 位图的编辑	Section 03 输出为AI类型文件	Chapter 10 不同照明装置下的对象变化	Section 01 熟悉场景
	Section 02 间接光源效果	Section 03 背光效果	Section 04 左光源效果	Section 05 顶光效果
	Section 06 右光源效果	Part 03.使用Lightscape软件的注意事项	Chapter 01 关于表面	Section 01 在单方向常规表面建模
	Section 02 单一矩形面里的分割细分	Section 03 排除破裂表面的重叠	Section 04 优化建模	Section 05 般多面体
	Section 06 包含弧形的对象的建模	Chapter 02 光源介绍	Section 01 直接光照	Section 02 间接光照
	Section 03 制作光源对象	Section 04 不同光源种类的颜色比较	Chapter 03 阴影漏的解决方法	Section 01 消除几何体无交叉表面产生的阴影漏
	Section 02 消除墙体饰物产生的阴影漏	Section 03 消除与墙体连接处产生的阴影漏	Chapter 04 材质	Section 01 作为纹理使用的图像文件的种类和注意事项
	Section 02 Lightscape软件中材质存在的问题和解决方法	Section 03 材质的一般设置	Section 04 调整材质	Section 05 反射率和色彩蔓延
	Section 06 与3ds max材质的关系和注意事项	Section 07 颜色选择的比较	Chapter 05 Simulation(模拟)的过程	Section 01 单击Wizard按钮带来的表面细化效果
	Section 02 用户自定义下表面的细化	Section 03 颜色蔓延	Section 04 建模时为什么要在各个图形上输入名称	Section 05 表面处理
Part 04.制作基本空间	Chapter 01 基本空间模型	Section 01 优先设置	Section 02 制作地面	Section 03 物体贴图
	Section 04 设置坐标	Section 05 制作墙壁	Section 06 设置摄像机	Section 07 制作天花板
	Section 08 渲染	Section 09 贴图修改器的使用	Section 10 制作窗户	Section 11 窗户材质
	Section 12 编辑地面	Section 13 生成水槽	Section 14 注入水	Section 15 制作光照
Chapter 02 输出	Chapter 03 调整准备文件	Section 01 打开文件	Section 02 表面分解	Section 03 制作材质
	Section 04 图块制作	Section 05 光照制作	Section 06 设置处理参数	Chapter 04 调整解决阶段
	Section 01 初始化	Section 02 第一次处理	Section 03 第二次处理	Section 04 太阳光的处理
	Section 05 渲染	Chapter 05 合并功能的使用	Section 01 添加椅子	Section 02 添加桌子
	Section 03 选择要导出的文件	Section 04 在Lightscape软件中打开文件	Section 05 对椅子和桌子进行初始化	Section 06 在Lightscape中进行合并操作
	Section 07 “重初始化”命令的使用	Section 08 第三次处理	Section 09 渲染	Section 10 改变背景颜色
	Chapter 06 合并包含光源的对象	Section 01 打开落地灯图像	Section 02 制作落地灯光源	Section 03 输出落地灯
	Section 04 在Lightscape软件中制作落地灯的准备工作	Section 05 在空间里合并落地灯	Section 06 进行重初始化操作	Section 07 第4次处理
	Section 08 渲染	Chapter 07 添加光照	Part 05.室内设计范例	Chapter 01 居住空间——厨房I
	Section 01 使用.lp类型文件	Section 02 使用.ls类型文件	Chapter 01 居住空间——厨房II	Section 01 准备工作
	Section 02 赋予材质	Section 03 照明工作	Section 04 设置日光	Chapter 03 居住空间——卫生间
	Section 01 在AutoCAD软件中进行基本制作	Section 02 地板的建模	Section 03 墙面的建模	Section 04 家具建模
	Section 05 材质的设置			

Section 06 光源对象的生成和输出      Section 07 在Lightscape软件中进行设置      Section 08 处理阴影  
 Section 09 材质修改器      Section 10 渲染      Chapter 04 工作空间——办公室      Chapter 05 旅馆设施——酒店大堂  
 Part 06.提示和技巧      Chapter 01 批处理      Section 01 批处理程序      Section 02 通过注册文件载入Lsray和Lsrad选项  
 Section 03 注册表中的位置      Section 04 Lsray程序的各个参数介绍  
 Section 05 Lsrad程序的各个参数介绍      Section 06 其他批处理程序      Section 07 载入菜单      Chapter 01 选择过滤器和选择式样  
 Section 01 选择过滤器      Section 02 选择式样      Chapter 02 图像光源  
 Section 01 光源对象的构成      Section 02 光源设置      Section 03 设定图像的材料      Section 04 表面处理的定义  
 Chapter 03 活用剪切块材质      Section 01 在Photoshop软件中生成Alpha通道      Section 02 在3ds max软件中设置剪切块材质  
 Section 03 在Lightscape软件中设置使用      Chapter 04 剪切块材质  
 Part 07.室内设计概论      Chapter 01 室内设计      Section 01 室内设计的概念      Section 02 人体工程学和室内空间  
 Section 03 空间的均衡      Section 04 模数      Section 05 构成室内空间的基本元素  
 Part 08.光照设计概论      Chapter 01 视觉和光照      Section 01 眼睛的功能和图像形成      Section 02 眼睛的反应  
 Section 03 光与色      Section 04 亮度变化和辉度适应      Section 05 眩光      Section 06 适当照度和好的照明  
 Chapter 02 光源      Section 01 光源的种类      Section 02 人工光源的特点      Chapter 03 光度值  
 Section 01 光通量      Section 02 光强      Section 03 照度      Section 04 辉度      Section 05 反射率  
 Chapter 04 光照的方式      Section 01 按照配光形态分类      Section 02 按照照明器具分类  
 Section 03 建筑照明      Chapter 05 光照的表现      Section 01 光照和空间感      Section 02 光照的心理效果  
 Section 03 光照的表现手法

#### 编辑推荐

《Lightscape 3.2 效果图制作从入门到精通》是韩国同类图书排行榜中的最畅销书籍。针对Lightscape软件的实际应用情况，由韩国资深专家精心策划并编著，以最核心的技术、最出色的效果、最前沿的商业应用，全面、深入剖析Lightscape软件的强大功能，针对建筑与室内装饰行业进行大量优化，旨在学以致用，是读者学习Lightscape软件最实用的参考手册。

最核心的技术、最出色的效果、最前沿的商业应用，全面、深入剖析Lightscape软件的强大功能，针对建筑与室内装饰行业进行大量优化，旨在学以致用。

学习Lightscape的宝典，跻身室内外设计高手行列的阶梯。

#### 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>