

<<Lightscape 3.2室内渲染经>>

图书基本信息

书名：<<Lightscape 3.2室内渲染经典案例赏析>>

13位ISBN编号：9787508327471

10位ISBN编号：7508327470

出版时间：2005-1

出版时间：中国电力出版社

作者：邵沛

页数：376

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室内渲染经>>

内容概要

本书介绍的是如何使用超级渲染工具——Lightscape 3.2制作出相片级的室内效果。

全书共分4章：第1章通过3ds max模型的创建和Lightscape模拟真实的光源，详细地介绍了会议室效果图的制作；第2章通过Lightscape的光能传递和光晕效果，介绍如何制作出中式卧室效果图的温馨与各谐；第3章通过Lightscape中光域网和自然光的设置，介绍如何制作出过厅效果图的宽敞和明亮；第4章通过Lightscape光源的设置以及后期Photoshop处理技巧，介绍如何制作出大堂效果图的气派与豪华。

本书结构清晰，内容由浅入深，图文并茂，适合于电脑效果图从业人员阅读，也是美术学院相关专业的理想教材。

<<Lightscape 3.2室内渲染经>>

书籍目录

丛书序序开始之前第1章 会议室效果图的制作 1.1 精确地在3ds max中创建会议室模型 1.1.1 创建会议室墙体及天花板造型 1.1.2 创建剩余模型并给模型赋予材质 1.1.3 小结 1.2 在3ds max 4.0中创建铜灯并导出场景为lp格式文件 1.2.1 创建铜灯并定位 1.2.2 3ds max 4.0输出lp格式文件的插件安装 1.2.3 会议室max格式文件转为lp格式文件输出 1.2.4 小结 1.3 在Lightscape中分析场景文件 1.3.1 打开meeting room并从多个视角观察文件 1.3.2 分析meeting room 1.4 Lightscape中材质的讲解和编辑 1.4.1 材质对话框简单讲解 1.4.2 编辑场景中的材质 1.4.3 小结 1.5 在Lightscape中编辑场景内的光源和渲染调试 1.5.1 编辑普通铜灯参数 1.5.2 导入并调整线形光源 1.5.3 初步渲染 1.5.4 光域网简介 1.5.5 在场景中使用ies格式文件 1.5.6 再次进行光能传递 1.5.7 小结 1.6 在Lightscape中导入植物 1.6.1 Lightscape素材的应用 1.6.2 导入植物图块后进行光能传递 1.7 ls格式文件的调整和渲染 1.7.1 调整背景颜色亮度以及环境光的应用 1.7.2 部分材质的调整 1.8 渲染 1.9 利用Photoshop做后期处理 1.9.1 调整画面的亮度和局部光感 1.9.2 使用锐化工具使画面变得更清晰 1.9.3 在logo板上加上不锈钢字 1.9.4 在亮光处加入光晕效果 1.9.5 柔和光感的处理 1.9.6 小结 1.10 会议室效果图中技术点的剖析 1.10.1 材质篇——玻璃和地毯 1.10.2 灯光篇——带光域网的射灯和线形光源 1.10.3 后期篇——锐化和柔和光线的处理第2章 中式卧室效果图的制作 2.1 创建卧室的基本模型 2.1.1 巧妙创建卧室的墙体 2.1.2 创建卧室地面及吊顶造型 2.1.3 创建中式柱子模型并指定材质 2.1.4 创建窗帘盒及踢脚板模型 2.1.5 窗帘的导入及背景的制作 2.1.6 床头背景的制作 2.1.7 制作铜灯、地毯和吊顶线的模型 2.2 导入并调整家具的模型 2.2.1 导入床的模型,调整并赋予材质 2.2.2 导入沙发的模型,调整并赋予材质 2.2.3 导入椅子的模型,调整并赋予材质 2.2.4 导入茶几和案台的模型,调整并赋予材质 2.2.5 导入小茶几和矮柜的模型,调整并赋予材质 2.2.6 导入小矮凳和花架的模型,调整并赋予材质 2.2.7 导入花瓶的模型,调整并赋予材质 2.2.8 小结 2.3 预设光源和lp格式文件的导出 2.3.1 调整摄像机 2.3.2 在3ds max中预设光源 2.3.3 将bedroom.max转化为bedroom.lp 2.4 进入Lightscape并进行光能传递前的操作 2.4.1 打开bedroom.lp和摄像机文件的导入 2.4.2 分析目前的场景文件 2.4.3 载入配景图块并将其应用到场景中 2.4.4 载入光源图块并将其应用到场景中 2.4.5 设置各项材质的参数 2.4.6 设置各项光源的参数 2.4.7 小结 2.5 光能传递 2.5.1 尝试性光能传递 2.5.2 总结渲染到30%时的图像 2.5.3 问题的纠正——移动图块位置 2.5.4 问题的纠正——更改Coarse值 2.5.5 问题的纠正——更改射灯的cd值 2.5.6 第二次光能传递 2.5.7 小结 2.6 渲染 2.6.1 渲染前的最后调整 2.6.2 渲染设置 2.7 在Photoshop中做后期处理 2.7.1 整体调整画面 2.7.2 局部修补漏洞 2.7.3 局部亮度调整 2.7.4 配景贴图的使用 2.7.5 小结 2.8 中式卧室效果图中技术点的剖析 2.8.1 材质篇——织物和木材 2.8.2 灯光篇——吊灯的表现技法 2.8.3 后期篇——配景贴图第3章 过厅效果图的制作 3.1 创建模型 3.1.1 创建过厅地面并赋予材质 3.1.2 创建内部墙壁并赋予材质 3.1.3 创建摄像机和辅助光源 3.1.4 创建四周墙壁和落地玻璃窗 3.1.5 创建天花板模型并赋予材质 3.1.6 创建隔断墙模型并赋予材质 3.1.7 调入家具模型并赋予材质 3.1.8 小结 3.2 在3ds max中布置光源和lp格式文件的导出 3.2.1 在3ds max中布置光源 3.2.2 导出lp格式文件 3.3 在Lightscape中设置材质和光源参数 3.3.1 在Lightscape中载入图块 3.3.2 在Lightscape中设置材质参数 3.3.3 在Lightscape中设置射灯参数 3.3.4 在Lightscape中设置自然光参数 3.3.5 小结 3.4 光能传递和渲染 3.4.1 第一次光能传递 3.4.2 在ls格式文件中调整参数 3.4.3 第二次光能传递 3.4.4 渲染 3.4.5 小结 3.5 在Photoshop中做后期处理 3.5.1 裁切并调整图片的亮度和对比度 3.5.2 加入窗外配景贴图 3.5.3 加入人物和花瓶贴图 3.5.4 小结 3.6 过厅效果图中技术点的剖析 3.6.1 材质篇——瓷器和乳胶漆 3.6.2 灯光篇——日光的表现技法 3.6.3 后期篇——配景贴图第4章 大堂效果图灯光及后期部分的制作 4.1 观察大堂模型 4.1.1 打开max模型文件 4.1.2 导出lp格式文件 4.2 在Lightscape中设置材质和光源的参数 4.2.1 在Lightscape中载入图块 4.2.2 在Lightscape中设置材质的参数 4.2.3 在Lightscape中设置人造光源的参数 4.2.4 在Lightscape中设置自然光的参数 4.3 光能传递和渲染 4.3.1 运用低参数进行第一次光能传递 4.3.2 在ls格式文件中逐个解决问题 4.3.3 较高质量的第二次光能传递 4.3.4 渲染 4.3.5 小结 4.4 在Photoshop中做后期处理 4.4.1 裁切并调整图片的亮度和对比度 4.4.2 调整局部画面的亮度 4.4.3 运用渲染技巧制作窗户的选区 4.4.4 加入外景贴图 4.4.5 小结 4.5 大堂效果图中技术点的剖析 4.5.1 材质篇——金属和塑料 4.5.2 灯光篇——自然光+人造光 4.5.3 后期篇——手动PSD 4.5.4 小结附录一 Lightscape常用参

<<Lightscape 3.2室内渲染经>>

数参考附录二 3ds max快捷键一览附录三 Photoshop常用快捷键一览

<<Lightscape 3.2室内渲染经>>

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>