第一图书网, tushu007.com

<<渲染巨匠>>

图书基本信息

书名：<<渲染巨匠>>

13位ISBN编号：9787801446039

10位ISBN编号：7801446038

出版时间：2003-7-1

出版时间：中国宇航出版社

作者：周京艳,黄梅琪

页数：349

字数：517000

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

这是一部用近300个典型范例专为寅外装修师讲解如何用渲染巨匠Lightscape软件进行光影模拟渲染的优秀教科书。

本书的作者系一批优秀的设计师，这是他们多年工作经验的积累，内容丰富、翔实、概念准确，范例典型，步骤详细，循序渐进，讲解生动，应用全方位。

全书由3部分、20章和1个附录构成。

第1部分介绍Lightscape操作界面和输入模型的方法，特别是在Lightscape中输入DXF、DWG和3DS文件模型的基本操作，从3ds max、Autodesk VIZ中输出Lightscape文件插件中的所有选项，它们是需要了解和掌握的核心技术。

第2部分通过6个不同侧重点的典型范例的渲染过程，告别是第8章通过对一个豪华酒吧的渲染，细致描述从Autodesk VIZ4输出模型到用Lightscape渲染效果图的全过程和4种不同的处理方案，提供了大量的实用操作技巧。

第3部分对调整几何体、材料、光源、光影传递处理、光线分析、网络纹理、渲染、动画和批处理的相关概念和操作技巧生动的介绍，特别是第15章关于在光影传递处理过程中和处理参数的设置中经常发生的缺陷状况、原因和解决方法，为设计师排除实际操作中遇到的障碍、提高渲染效率非常有帮助。

第20章介绍批处理命令和文件的基本使用方法，提供了常用批处理命令的全部选项清单。

本书附录中还提供了在设计过程中用到的常用灯具技术参数，可作为光源设置的参考。

本书的经验和范例来源于实践。

配套光盘不仅有每章的练习文件和模型、思考题答案，还免费赠送Lightscape汉化软件和近300个精美图块、光源和纹理等。

作为迄今为止最全面、最丰富Lightscape软件教程，本书不仅仅是初学者快速掌握Lightscape软件基本操作技能的自学指导书，同时也是广大从事室内外装修的设计师重要的参考书和社会室内外装修设计培训班的好教材。

书籍目录

第一部分 基础知识 第1章 初识Lightscape 1.1 Lightscape能做什么 1.2 常用渲染算法 1.3 了解光学特性 1.4 Lightscape软件安装 1.5 Lightscape操作流程 1.6 Lightscape的文件类型 1.7 Lightscape的模型 1.8 项目管理 1.9 小结 1.10 思考题 第2章 Lightscape操作环境 2.1 启动Lightscape并打开一个准备文件 2.2 Lightscape用户界面 2.3 Lightscape的基本操作方式 2.4 文件控制 2.5 观察模型 2.6 控制显示 2.7 选择对象 2.8 变换对象 2.9 设置文件属性 2.10 设置系统选项 2.11 小结 2.12 思考题 第3章 输入模型 3.1 输入的基本操作 3.2 输入DXF文件 3.3 输入DWG文件 3.4 输入3DS文件 3.5 从3D Studio MAX/VIZ输出Lightscape文件 3.6 小结 3.7 思考题第二部分 现场实战演练 第4章 入门实战演练 渲染画廊 4.1 输入数据 4.2 准备数据 4.3 创建解决文件 4.4 细化解决方案 4.5 输出结果 4.6 小结 4.7 思考题 第5章 演练操作流程 渲染温室 5.1 输入模型 5.2 准备数据 5.3 组织数据 5.4 设置光源 5.5 材料操作 5.6 创建解决文件 5.7 让阳光照进温室 5.8 输出结果 5.9 小结 5.10 思考题 第6章 安雅人和 深入演练渲体休闲室 6.1 获取数据 6.2 准备数据 6.3 创建解决方案 6.4 细化处理解决方案 6.5 输出结果 6.6 小结 6.7 思考题 第7章 登高远眺 渲染山顶别墅 7.1 输入模型 7.2 准备数据 7.3 创建解决文件 7.4 阳光研究 7.5 输出结果 7.6 小结 7.7 思考题 第8章 初试牛刀 渲染酒吧 8.1 输入几何体 8.2 方案1 仅用日光的效果 8.3 方案2 黄色调效果 8.4 方案3 红绿色效果 8.5 方案4 蓝灰色效果 8.6 小结 8.7 思考题 第9章 精益求精 解决文件的应用 9.1 融合文件 9.2 网格纹理 9.3 输出解决文件 9.4 小结 9.5 思考题第三部分 用户知识宝库 第10章 调整几何体 10.1 关于调整几何体 10.2 图层 10.3 图快 10.4 表面 10.5 图块处理 10.6 小结 10.7 思考题 第11章 材料 11.1 关于材料属性 11.2 使用材料列表 11.3 工作流程 11.4 添加材料和赋材料 11.5 编辑材料属性 11.6 调整纹理 11.7 小结 11.8 思考题 第12章 人工光源 12.1 使用光源列表 12.2 添加光源 12.3 设置光照属性 12.4 将光源放置到模型中 12.5 编辑光源 12.6 设置光源的表面属性 12.7 光源处理 12.8 定义光源 12.9 小结 12.10 思考题 第13章 光域网 13.1 使用光域网数据 13.2 创建和编辑光域网 13.3 小结 13.4 思考题 第14章 日光 14.1 太阳光和天空光 14.2 在室外模型中使用日光 14.3 室内模型注意事项 14.4 设置日光参数 14.5 在光影传递过程中使用日光 14.6 小结 14.7 思考题 第15章 光影传递处理 15.1 光影传递处理概述 15.2 处理流程 15.3 设置处理参数 15.4 设置表面处理参数 15.5 初始化模型 15.6 进行光影剧院传递处理 15.7 调整材质和光源 15.8 网格细分 15.9 处理网格缺陷 15.10 测试缺陷 15.11 建模总则 15.12 小结 15.13 思考题 第16章 光照分析 16.1 光照分析 16.2 显示光影分布 16.3 分析光照数据 16.4 控制分析栅格 16.5 使用工作平面 16.6 小结 16.7 思考题 第17章 网格纹理 17.1 网格纹理 17.2 使用网格纹理 17.3 小结 17.4 思考题 第18章 渲染 18.1 Lightscape渲染概述 18.2 创建图像 18.3 渲染多个视图 18.4 光影跟踪区域 18.5 渲染大型项目 18.6 使用网络渲染 18.7 小结 18.8 思考题 第19章 动画 19.1 动画 19.2 定义相机路径 19.3 定义相机速度 19.4 播放动画 19.5 使用动画文件 19.6 小结 19.7 思考题 第20章 批处理 20.1 使用命令行 20.2 使用处理文件 20.3 光影传递程序lsrad的选项 20.4 光影跟踪渲染程序lsary的选项 20.5 渲染程序isrender的选项 20.6 其他批处理程序 20.7 小结 20.8 思考题附录 常用灯具的参数值

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