

图书基本信息

书名：<<渲染巨匠Lightscape设计疑难实战全攻略>>

13位ISBN编号：9787502759469

10位ISBN编号：7502759468

出版时间：2003-1

出版时间：海洋出版社

作者：张国际等编著

页数：303

字数：450000

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

这是一本专门为广大的室内设计人员在用渲染巨匠Lightscape进行特效设计过程中如何现场解决常见的疑难问题的重要的指导书。

本书的作者长期用Lightscape从事室内特效设计，并开发了数千种专业化的LS图库和出版了数本专业著作，深受广大读者的欢迎。

本书是应广大读者的需求，作者将数年来与成百上千的用户通过电话、信函、电子邮件反映的经常碰到的技术难点、问题、故障现象等进行精心的整理、分类，详细分析了这些故障产生的原因和解决办法，同时还介绍了大量实用的经验和技巧。

全书共分10章和1个附录。

第1章详细讲解显示卡对Lightscape性能的影响，同时简单介绍了Lightscape对系统配置的要求及系统错误的解决方法。

第2章讲解各种错误和警告信息出现的原因和解决方法。

第3章讲解与Lightscape软件相关概念以及关于Lightscape软件功能、渲染操作等软件方面的问题。

第4章讲解在不同格式文件与Lightscape文件转换时遇到各种问题的原因和解决方法。

第5章介绍最常用的两种建模软件AutoCAD和3D Studio MAX/VIZ与Lightscape结合使用的基本流程，并详尽地介绍3D Studio MAX/VIZ输入输出Lightscape文件插件的全部参数和应用技巧。

第6~10章则分别解答在建模、渲染、材料、光源和参数设置过程中的各种常见问题，解决经验和技巧。

附录是常用灯具的参数值。

本书内容广泛、形式灵活，通过丰富的范例、细致的步骤和插图，将读者常常碰到的难点、障碍逐一化解、消除，众人寻他千百度，原来自在阑珊处！

原来解决这些问题的方法就这么简单！

本书不但是室内外装潢设计人员排忧解难的活宝贝，同时也是高等院校电脑美术专业、社会室内外装潢设计专业培训班重要的配套教材。

丰富而实用的配套光盘更使你的兴趣倍增、效率更高。

本版CD内容：近300年精美图块、光源和纹理、Lightscape汉化软件和本书练习使用的文件。

## 书籍目录

第1章 系统配置 1.1 系统配置 1.2 Lightscape显示卡参考指南 1.3 系统配置相关问题 1.4 小结第2章 常见错误和警告信息 2.1 安装与授权Lightscape时的错误信息 2.2 运行Lightscape时的错误和警告信息 2.3 3DS MAX/VIZ保存文件错误 2.4 小结第3章 与软件相关的概念和问题 3.1 基本概念 3.2 关于Lightscape功能的问题 3.3 渲染操作的相关问题 3.4 其他问题 3.5 小结第4章 输入输出常见问题 4.1 关于Lightscape输入输出 4.2 Lightscape输入的相关问题 4.3 Lightscape输出的相关问题 4.4 小结第5章 Lightscape与常用软件的结合 5.1 3DS MAX/VIZ与Lightscape结合使用的工作流程 5.2 AutoCAD与Lightscape结合使用的工作流程 5.3 从3D Studio MAX/VIZa输出Lightscape文件 5.4 解决文件在3DS MAX/VIZ中的应用 5.5 在3DS MAX/VIZ中使用插件输入解决文件的基本操作 5.6 解决文件输入器的实际应用 5.7 Lightscape输入插件附带的修改器和应用程序 5.8 小结第6章 建模 6.1 关于建模的常见问题 6.2 创建Lightscape模型的总则 6.3 如何优化模型 6.4 3DS MAX/VIZ优化修改器的使用方法 6.5 如何在AutoCAD中创建高效的Lightscape模型 6.6 在3DS MAX/VIZ中如何创建平面模型 6.7 创建窗户的最佳方式是什么 6.8 小结第7章 渲染 7.1 理解Lightscape的渲染系统：顶点着色 7.2 光能传递处理时的常见缺陷 7.3 光影跟踪时出现的渲染缺陷 7.4 相关软件的渲染问题 7.5 小结第8章 定义材料在经验与技巧 8.1 在Lightscape中定义材质的常见错误 8.2 如何控制表面的反光效果 8.3 如何定义玻璃材质 8.4 阿尔法通道在Lightscape中的应用 8.5 小结第9章 光源 9.1 如何定义光源 9.2 如何调整光源的光照方向 9.3 为什么线光源的效果看上去不是“线形”的 9.4 小结第10章 如何设置日光 10.1 如何设置日光 10.2 如何使表面的纹理对齐方式与其他表面匹配 10.3 如何根据打印尺寸确定渲染的分辨率 10.4 如何添加背景图片 10.5 使用网格纹理创建三维游戏或虚拟现实场景的光照贴图 10.6 创建实时虚拟环境的最佳方法是什么 10.7 小结附录 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>