

徐 丽 吴海霞 杨作海 编

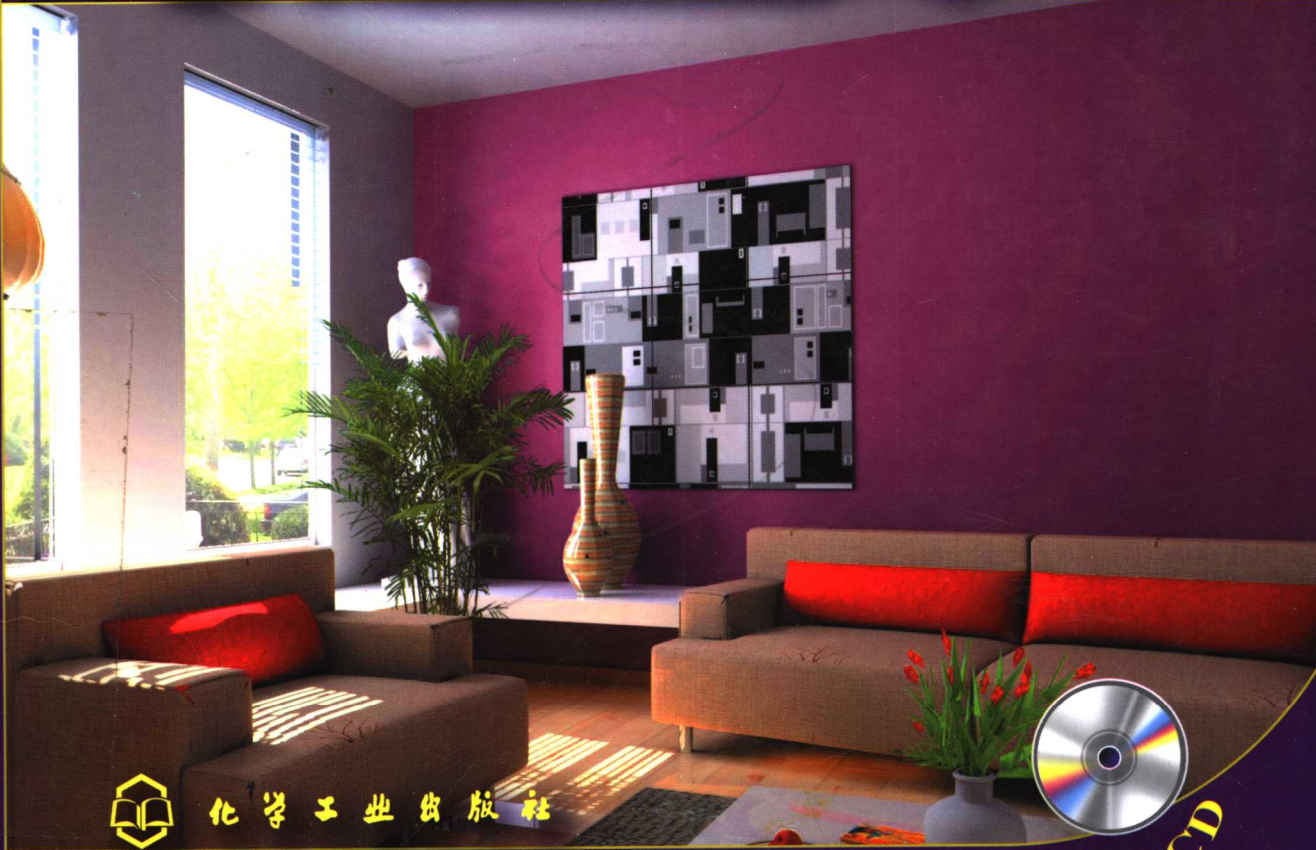
# Lightscape

SHINEI SHEJI

# 室内设计

KUAI SU SHANG GANG

# 快速上岗



化学工业出版社

附1CD

徐丽 吴海霞 杨作海 编

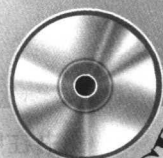
# Lightscape

SHINEI SHEJI

## 室内设计

KUAI SU SHANG GANG

# 快速上岗



附1CD



化学工业出版社

· 北京 ·

本书主要站在迫切希望在室内设计行业快速上岗的设计人员的角度,从实际工作出发,深入讲解使用 Lightscape 软件渲染效果图的方方面面,强调了该软件的实用性、突出实例性、注重操作性。其中,第 1~3 章,从技术层面上对 Lightscape 软件进行了详细讲解、分析;第 4~9 章,以大量篇幅的结合实例,讲解室内效果图常遇到的几种空间,如空间一角效果、客厅、餐厅、卧室、卫生间、办公大厅、接待厅、酒店包间、酒店走廊、公共大厅及电梯间等,合理地将软件中的命令与装潢效果图的制作技巧融为一体,围绕各自的主题,详尽剖析各自的设计特点与制作技巧,使读者在工作中取得事半功倍的效果。随书还附赠了配套光盘,方便读者使用。

通过本书的学习,读者可以在最短的时间内,快速掌握 Lightscape 软件的渲染功能。使室内设计水平大幅提升,快速适应岗位需求。

## 图书在版编目(CIP)数据

Lightscape 室内设计快速上岗 / 徐丽, 吴海霞, 杨作海编. — 北京: 化学工业出版社, 2008.2  
ISBN 978-7-122-01996-7

I. L… II. ①徐… ②吴…③杨… III. 室内设计: 计算机辅助设计-图形软件, Lightscape IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 012398 号

---

责任编辑: 王 斌 伍大维

责任校对: 周梦华

装帧设计: 王晓宇

---

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 装: 化学工业出版社印刷厂

787mm×1092mm 1/16 印张 11 彩插 8 字数 272 千字 2008 年 3 月北京第 1 版第 1 次印刷

---

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

---

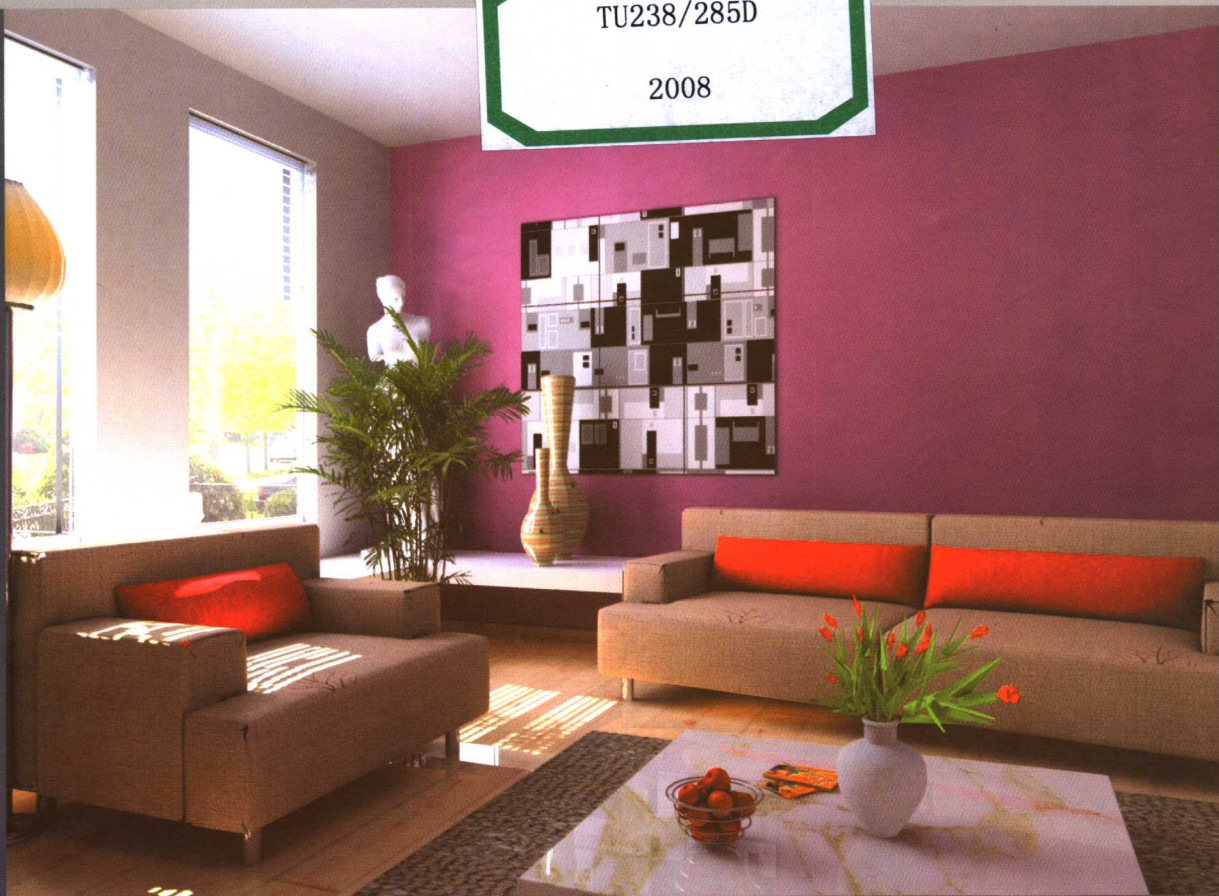
定 价: 26.00 元

版权所有 违者必究

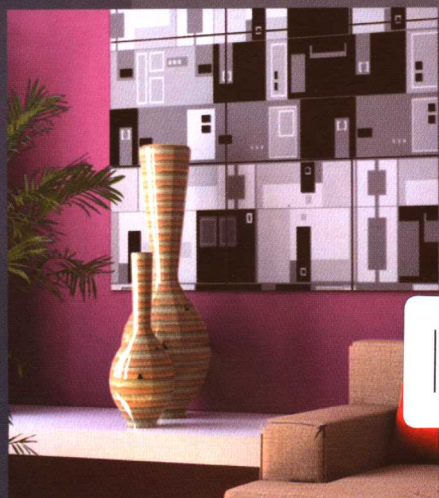
# lightscape室内设计快速上岗

TU238/285D

2008



空间一角的表现



北方工业大学图书馆



C00083175

# lightscape室内设计快速上岗



客厅效果图的表现



餐厅效果图的表现

# lightscape室内设计快速上岗



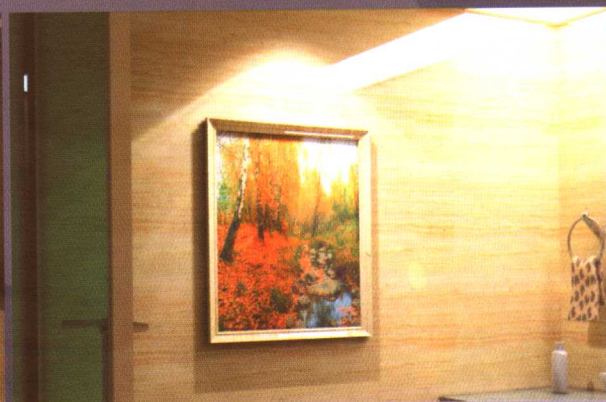
卧室效果图的表现



# lightscape室内设计快速上岗



卫生间效果图的表现



# lightscape室内设计快速上岗



酒店包间效果图的表现



# lightscape室内设计快速上岗



办公接待室效果图的表现



# lightscape室内设计快速上岗



办公室大厅效果图的表现



# lightscape室内设计快速上岗



大厅效果图的表现



电梯间效果图的表现

# 本书导读

随着室内设计行业的不断进步和发展,从事室内设计师行业人员也日益增多,这就需要设计师对电脑操作以及专业软件的使用有更强的能力。本书以最核心的技术、出色的效果、实际工作的经验,全面、深入剖析了 Lightscape 的强大功能。对于不同应用空间典型性的模型进行分析,灯光布置方法及 Lightscape 中模型渲染等进行了淋漓尽致的剖析,帮助读者在最短的时间内创作出完美的室内效果图。

## 本书内容

Lightscape 是杰出的室内渲染软件,是基于物理原理对真实光照的模拟,直接面向照明工程,用于对三维模型进行精确地光照模拟和灵活的可视化设计。要真正掌握好 Lightscape 软件,必须掌握 Lightscape 的工作原理及每个重要参数的含义,以及这些参数与现实中照明、材质的对应关系,这样才能得到设计的理想效果。

本书注重联系实际工作应用,采用以实例带动命令的方法进行讲解,配合相关的操作练习,做到理论与实践的紧密结合,使读者能够真正理解所学的知识。

本书内容共分 9 章,具体内容如下。

- ◆ 第 1 章: Lightscape 渲染基础必备,主要包括软件基础必备、为 Lightscape 建立模型的原则、模型的导出等。通过本章的学习,掌握 Lightscape 软件的基本操作。
- ◆ 第 2 章: 主要讲解 Lightscape 中的材质属性及常用材质的表现。
- ◆ 第 3 章: 主要讲解 Lightscape 中的灯光与处理参数。
- ◆ 第 4 章: 主要讲解完整的效果图制作流程。包括制作符合要求的 Lightscape 模型、输出模型、编辑模型、细化解决方案与光能传递、后期处理等。
- ◆ 第 5 章: 主要讲解小型室内空间——客厅、餐厅效果图的表现,希望读者通过本章客厅和餐厅效果图的制作,能够掌握在 Lightscape 中如何运用日光。
- ◆ 第 6 章: 主要讲解小型室内空间——卧室、卫生间效果图的表现,希望读者通过本章卧室和卫生间效果图的制作,掌握在 Lightscape 中如何使用面光源设置夜景效果。
- ◆ 第 7 章: 主要讲解室内办公空间——办公大厅、办公接待厅效果图的表现,希望读者通过本章办公室大厅和办公接待厅效果图的制作,掌握室内空间灯带的表现方法。
- ◆ 第 8 章: 主要讲解餐饮空间——酒店包间、酒店走廊效果图的表现。
- ◆ 第 9 章: 主要讲解公共空间——架空大厅、电梯间效果图的表现。

## 读者对象

本书是一本针对性和实用性较强的专业效果图制作技术书籍,适合从事室内设计的专业人员及效果图爱好者使用。

## 本书配套光盘内容

本书所附的教学光盘中收录了本书所讲范例的线架文件、贴图文件以及后期处理后的图片文件,以便读者对照使用。

下面是光盘内容的详细说明。

- ◆ “第 2 章~第 9 章”目录: 按章节保存书中每一章中所用到的 max 模型、Lightscape 文

件及处理文件。

◆ “\贴图\” 目录：保存书中所有用到的贴图。

◆ “\光域网\” 目录：保存书中所用到的所有光域网文件。

本书主要由徐丽、吴海霞、杨作海执笔完成。参与资料收集与整理的人员有杜婕、赵建军、丁仁武、朱晓平、高勇、孙冬蕾、黄晓光、崔宪元、苏德利、沈虹廷等。另外，多位同行以及学员对本书也提出了许多宝贵的修改意见，在此一并表示由衷的感谢。

由于作者水平有限，书中难免出现不妥之处，敬请读者批评指正。您的意见或建议可以发送邮件至 [qdx1888@163.com](mailto:qdx1888@163.com) 或 [qdsxh@163.com](mailto:qdsxh@163.com)。

编 者

2008 年 1 月

# 目 录

|       |                          |    |
|-------|--------------------------|----|
| 第 1 章 | Lightscape 渲染基础必备        | 1  |
| 1.1   | 软件基础必备                   | 1  |
| 1.1.1 | 视图操作                     | 1  |
| 1.1.2 | 选择操作                     | 3  |
| 1.1.3 | 变换操作                     | 4  |
| 1.1.4 | 四大列表的使用                  | 6  |
| 1.2   | 为 Lightscape 建立模型的原则及技巧  | 8  |
| 1.2.1 | 建模原则                     | 9  |
| 1.2.2 | 优化模型                     | 12 |
| 1.2.3 | 简捷建模技巧                   | 13 |
| 1.3   | 模型的输出                    | 14 |
| 1.3.1 | 导出 3ds max 场景前应注意的事项     | 14 |
| 1.3.2 | 【常规】选项卡                  | 15 |
| 1.3.3 | 【灯光】选项卡                  | 17 |
| 1.3.4 | 【动画】选项卡                  | 18 |
| 1.3.5 | 【日光】选项卡                  | 18 |
| 1.3.6 | 【窗口】选项卡                  | 19 |
| 1.3.7 | 【视图】选项卡                  | 19 |
| 第 2 章 | 室内设计建模技能训练               | 20 |
| 2.1   | 基本目的与要求                  | 20 |
| 2.1.1 | Lightscape 中的材质属性        | 20 |
| 2.1.2 | 定义材质的常见问题                | 23 |
| 2.2   | 专项练习——Lightscape 常用材质的表现 | 26 |
| 2.2.1 | 练习一：磨砂玻璃的表现              | 26 |
| 2.2.2 | 练习二：反射模糊的表现              | 28 |
| 2.2.3 | 练习三：镜子材质的表现              | 29 |
| 2.2.4 | 练习四：带有 Alpha 通道图片的制作与使用  | 30 |
| 2.3   | 技能训练——水面材质的制作            | 35 |
| 2.3.1 | 绘制效果                     | 35 |
| 2.3.2 | 绘制思路                     | 35 |
| 2.3.3 | 技巧提示                     | 36 |

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 第3章 灯光与处理参数                     | 37  |
| 3.1 目的与要求                       | 37  |
| 3.1.1 光源类型                      | 37  |
| 3.1.2 光源属性                      | 38  |
| 3.1.3 光域网                       | 41  |
| 3.1.4 日光                        | 42  |
| 3.1.5 设置灯光的原则与技巧                | 45  |
| 3.1.6 减少人工痕迹                    | 45  |
| 3.2 Lightscape 灯光实例             | 48  |
| 3.2.1 练习一——设置灯光实例               | 48  |
| 3.2.2 练习二——设置日光实例               | 54  |
| 3.3 技能训练——电梯间灯光表现               | 58  |
| 3.3.1 绘制效果                      | 58  |
| 3.3.2 绘制思路                      | 58  |
| 3.3.3 技巧提示                      | 59  |
| 第4章 室内设计实践——空间一角效果图渲染表现         | 60  |
| 4.1 基本目的与要求                     | 60  |
| 4.2 专项练习——制作符合要求的 Lightscape 模型 | 60  |
| 4.2.1 创作思路                      | 60  |
| 4.2.2 制作符合要求的 Lightscape 模型     | 61  |
| 4.3 输出、编辑 lp 文件                 | 71  |
| 4.3.1 输出 lp 文件                  | 71  |
| 4.3.2 编辑 lp 文件                  | 71  |
| 4.4 细化解决方案与光能传递                 | 75  |
| 4.5 后期处理                        | 79  |
| 4.6 实例总结及技巧点拨                   | 81  |
| 第5章 小型空间设计——客厅、餐厅效果图渲染表现        | 82  |
| 5.1 基本目的与要求                     | 82  |
| 5.2 专项练习——客厅效果图的表现              | 82  |
| 5.2.1 创作思路                      | 82  |
| 5.2.2 实例知识点                     | 83  |
| 5.2.3 操作步骤                      | 83  |
| 5.2.4 实例总结及技巧点拨                 | 104 |
| 5.3 技能训练——餐厅效果表现                | 104 |
| 5.3.1 制作效果                      | 104 |
| 5.3.2 制作思路                      | 104 |
| 5.3.3 技巧提示                      | 105 |

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| <b>第6章 小型空间设计——卧室、卫生间效果图渲染表现</b> | 106 |
| 6.1 基本目的与要求                      | 106 |
| 6.2 专项练习——卧室效果图的表现               | 106 |
| 6.2.1 创作思路                       | 106 |
| 6.2.2 实例知识点                      | 107 |
| 6.2.3 操作步骤                       | 107 |
| 6.2.4 实例总结及技巧点拨                  | 121 |
| 6.3 技能训练——卫生间效果表现                | 121 |
| 6.3.1 制作效果                       | 121 |
| 6.3.2 制作思路                       | 122 |
| 6.3.3 技巧提示                       | 122 |
| <b>第7章 办公空间——办公室空间效果图的表现</b>     | 123 |
| 7.1 基本目的与要求                      | 123 |
| 7.2 专项练习——办公室空间效果图的表现            | 123 |
| 7.2.1 创作思路                       | 123 |
| 7.2.2 实例知识点                      | 123 |
| 7.2.3 操作步骤                       | 124 |
| 7.2.4 实例总结及技巧点拨                  | 137 |
| 7.3 技能训练——办公接待厅效果图的表现            | 137 |
| 7.3.1 制作效果                       | 137 |
| 7.3.2 制作思路                       | 137 |
| 7.3.3 技巧提示                       | 138 |
| <b>第8章 餐饮空间——酒店包间、走廊效果图的表现</b>   | 139 |
| 8.1 基本目的与要求                      | 139 |
| 8.2 专项练习                         | 139 |
| 8.2.1 创作思路                       | 139 |
| 8.2.2 实例知识点                      | 139 |
| 8.2.3 操作步骤                       | 140 |
| 8.2.4 实例总结及技巧点拨                  | 154 |
| 8.3 技能训练——酒店走廊效果图的表现             | 154 |
| 8.3.1 制作效果                       | 154 |
| 8.3.2 制作思路                       | 154 |
| 8.3.3 技巧提示                       | 155 |
| <b>第9章 公共空间——大厅效果图的表现</b>        | 156 |
| 9.1 基本目的与要求                      | 156 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 9.2 专项练习——架空大厅空间效果图的表现 | 156 |
| 9.2.1 创作思路             | 156 |
| 9.2.2 实例知识点            | 156 |
| 9.2.3 操作步骤             | 156 |
| 9.2.4 实例总结及技巧点拨        | 164 |
| 9.3 技能训练——电梯间空间效果图的表现  | 165 |
| 9.3.1 制作效果             | 165 |
| 9.3.2 制作思路             | 165 |
| 9.3.3 技巧提示             | 166 |