

<<LightWave v9从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<LightWave v9从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121059285

10位ISBN编号：7121059282

出版时间：2008-3

出版时间：电子工业

作者：Dab Ablan

页数：483

字数：800000

译者：李俊

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>

<<LightWave v9从入门到精通>>

内容概要

本书从基础知识开始，逐步深入介绍中级难度项目和高级项目的设计。系统全面地介绍了基本功能和具体操作，同时引入了新增工具及增强功能。本书重点介绍了如何使用LightWave v9的动力效果引擎创建非常吸引人的特技效果，以及如何模拟实现真实世界中物的碰撞。

LightWave v9以其优异性能备受影视特效制作公司和游戏开发商的青睐。

火爆的好莱坞大片和许多经典游戏均有LightWave制作完成。

本书适用于Light Wave各级用户和广大爱好者学习使用。

<<LightWave v9从入门到精通>>

作者简介

Dan Ablan，从1989年就开始使用LightWave 3D进行动画制作，并于1994年建立了自己的公司——AGA数字工作室，为一些大型企业提供三维动画制作服务。多年来，他为一些有影响力的三维杂志撰稿，如LightWave Pro、Video Toaster以及3D Design等。

书籍目录

第1章 LightWave v9建模器 理解建模器 在LightWave中建模 LightWave v9建模器的界面 标签与菜单
· 创建标签 Modify (修改) 标签 Multiply (复合) 标签 Construct (构造) 标签 Detail (细节) 标签
Map (贴图) 标签 Setup (装配) 标签 Utilities (实用工具) 标签 View (查看) 标签 点、边和多边形 选择模式 建模器通用命令 使用并理解w、T、M、C、S 建模器选项 下一步第2章
LightWave v9布局器 理解布局器 LightWave v9布局器界面 菜单与标签 File (文件) 菜单 Edit (编辑) 菜单
窗口菜单 帮助菜单 Surface Editor (表面材质编辑器) Image Editor (图形编辑器) 图表编辑器
Scene Editor (场景编辑器) Parent in Place (保持父物体位置) Items (物体) 标签
Modify (修改) 标签 Setup Tab (装配标签) Utilities (实用工具) 标签 Render (渲染) 标签 View
(查看) 标签 Modeler Tools (建模器工具) 标签 Preferences (参数设定) 下一步第3章 基本材质
使用表面材质编辑器 表面的组织管理 选择现有的表面 使用表面 使用VIPER 常用的表面材质设定
Preset Shelf (预置表面材质库) Node Editor (结点编辑器) 的介绍 下一步第4章 灯光照明 设置
灯光 添加灯光 克隆灯光 镜像灯光 环境光和环境光的颜色 镜头光斑 Volumetric Lights (质量
光) Global Illumination (全局照明) 选项 全局灯光和镜头光斑强度设置 辐射度和焦散 LightWave
中的灯光布置 模拟演播室灯光 演播室灯光照明的改进 使用灯光投射图形 区域光 材质的表现
下一步第5章 三维摄影机 摄影机 设置摄影机 运动效果.....第6章 运动原则第7章 文字及标志的
创建 第8章 静态物体模型 第9章 iPod模型第10章 制作角色模型 第11章 基于结点的表面材
质第12章 骨骼及其装配第13章 粒子运动 第14章 动力效果第15章 高级摄影机和渲染第16章
合成与后期处理技术附录A 插件与资源

<<LightWave v9从入门到精通>>

编辑推荐

《LightWave v9从入门到精通》是关于最畅销的NewTek三维动画软件LightWave的图书，由获奖动画师兼培训师Dan Ablan专为LightWave v9所著。

《LightWave v9从入门到精通》提供一系列教学项目实例，通过这些实例，详细介绍了LightWave软件，以及如何掌握这一强大的三维软件的技巧。

《LightWave v9从入门到精通》适用于LightWave各级用户和广大爱好者学习使用。

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>