

<<Lightwave 3D角色建模>>

图书基本信息

书名：<<Lightwave 3D角色建模>>

13位ISBN编号：9787302053903

10位ISBN编号：7302053901

出版时间：2002-5

出版时间：清华大学出版社

作者：JJ N2M3

页数：265

字数：388

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 3D角色建模>>

内容概要

Lightwave 3D是美国NewTek公司出品的高端三维软件，在三维制作领域有相当重要的地位，许多欧美的特效大片因有Lightwave 3D的加盟而增色不少。

本书以系统的理论知识和实例操作相结合的形式全面介绍了Lightwave 3D这一功能强大的三维动画软件。

书中系统介绍了Lightwave最新版的建模、材质、灯光、动画等指令的功能、特性，并分别就工业产品、生物、角色的创建给出不同范例。

尤其针对Lightwave 3D中功能强大的人体建模指令，由浅入深地讲解了人物角色创建的整个过程，包括建模方式、贴图创建、骨骼设置等技巧。

本书内容丰富、讲解细致，非常适合初学者阅读使用，对于三维动画制作爱好者也不失为一本较好的参考书。

<<Lightwave 3D角色建模>>

书籍目录

第一部分 初识Lightwave 3D

第1章 Lightwave 3D概述

第1节 Lightwave 3D 6.5的新增功能

1.1.1 Modeler和Layout的概念

1.1.2 建模器Modeler新增功能

1.1.3 布局器Layout新增功能

第2节 LightWave 3D工作界面

1.2.1 建模器Modeler的工作界面

1.2.2 布局器Layout的工作界面

第3节 Lightwave 3D 6.5的文件管理

1.3.1 项目的建立

1.3.2 Lightwave 3D的路径指向

第4节 Lightwave 3D的环境配置

1.4.1 软件环境

1.4.2 硬件环境

第2章 Lightwave 3D基本指令和操作

第1节 建模器Modeler

2.1.1 主视窗界面指令与设置

2.1.2 基本物体建模工具与设置(Create控制面板)

2.1.3 建模修饰工具指令与设置(Modify控制面板)

2.1.4 扩展建模工具指令与设置(Multiply控制面板)

2.1.5 建造工具指令与设置(Construct控制面板)

2.1.6 Surface(表面材质)命名与设置

第2节 布局器Layout

2.2.1 Layout主视窗指令与设置

2.2.2 材质与贴图设置指令

2.2.3 灯光设置指令

2.2.4 摄像机设置指令

第二部分 用Lightwave 3D建立简单的物体

第3章 建模、材质部分

第1节 创建一个玻璃杯

3.1.1 用Lathe工具创建玻璃杯

3.1.2 用Box来创建玻璃杯

3.1.3 用Disk(圆盘)基本物体创建玻璃杯

第2节 一盘诱人的水果

3.2.1 盘子的建模

3.2.2 苹果的建模

第3节 简单场景建模--餐台创建

3.3.1 台面和台脚

3.3.2 台面和台脚台面玻璃

3.3.3 餐椅创建

第4节 工业品建模：遥控器制作

3.4.1 主体创建

3.4.2 按键创建

3.4.3 红外装置创建

<<Lightwave 3D角色建模>>

- 3.4.4 其他(分出主体的上下部分)
- 第5节 四足生物建模
- 3.5.1 狗的头部创建
- 3.5.2 延伸出狗的身体部分
- 3.5.3 延伸狗的尾巴和腿
- 3.5.4 模型的细加工
- 第三部分 Lightwave 3D在角色建立中的运用--角色建模
- 第4章 头部建模
- 第1节 头部建模的几种方式
- 第2节 头部建模
- 第3节 耳朵的建模与头部的连接
- 第4节 眼睛的建模
- 第5节 睫毛的建模
- 第6节 头发建模
- 第5章 身体建模
- 第1节 身体建模的几种方式
- 第2节 身体建模
- 第3节 手部建模
- 第4节 服饰建模
- 5.4.1 上衣建模
- 5.4.2 裤子建模
- 5.4.3 鞋子建模
- 5.4.4 服饰Surface定义
- 第5节 身体各部分的连接
- 第6章 角色材质、贴图
- 第1节 角色头部贴图的设定
- 6.1.1 在Painter 3D中进行贴图定位
- 6.1.2 在Photoshop中进行贴图绘制
- 第2节 赋予模型贴图
- 6.2.1 头部的设定
- 6.2.2 睫毛的设定
- 6.2.3 眼睛的设定
- 6.2.4 头发的设定
- 6.2.5 服饰的材质、贴图设定
- 第7章 角色骨骼设定
- 第1节 在Modeler中进行骨骼的设定
- 第2节 在layout中生成骨骼
- 第8章 角色灯光设定
- 第1节 灯光在角色场景中的运用
- 第2节 角色光源的参数设定
- 第3节 各种光源设定的效果比较
- 附录 英汉对照Lightwave 3D命令(快捷键)速查表

<<Lightwave 3D角色建模>>

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>