

<<Softimage XSI全攻略>>

图书基本信息

书名：<<Softimage XSI全攻略>>

13位ISBN编号：9787505367579

10位ISBN编号：7505367579

出版时间：2001-6

出版时间：电子工业出版社

作者：苑利维 等

页数：306

字数：524

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>

<<Softimage XSI全攻略>>

内容概要

全书共分五部分,第一部分分基础篇,介绍SoftimageXSI的界面及相关的命令,管理场景,选择对象等基本知识;第二部分造型篇,介绍了基本的造型常识,多边形及NURBS造型,编辑物体等;第三部分动画篇,讲解了SoftimageXSI制作动画的工具,参数设置,关键帧动画,路径动画,约束动画,表达式动画,骨骼与反向动力学以及非线性合成动画等;第四部分渲染工具,通道,渲染选项,渲染类型等;第五部分为实战训练,具体讲解一些典型实例的制作过程。

本书适合于三维动画设计师和动画爱好者参考使用,也适合于作为相当培训班的动画培训教材,同时,特别推荐给自学SoftimageXSI的用户使用。

书籍目录

- 第一部分 基础篇第1章 进入Softimage|XSI 1.1 Softimage|XSI界面 1.2 选择命令 1.3 定制超键
 1.3.1 激活超键/终止超键 1.3.2 使用超键激活工具 1.3.3 跟踪当前工具 1.4 使用浏览器
 1.4.1 形视图 1.4.2 设置收藏夹 1.4.3 从浏览器访问文件 1.4.4 查看文件夹的内容
 1.5 使用资源管理器 1.5.1 打开资源管理器 1.5.2 显示基本信息 1.5.3 过滤信息
 1.5.4 查看项目树 1.5.5 从资源管理器中选择场景元素 1.5.6 更新场景元素名
 1.6 示意性视图 1.6.1 显示示意图 1.6.2 定义视图 1.6.3 遍历整个层级 1.6.4
 改变层组的组织形式 1.6.5 放置元素第2章 管理项目和场景 2.1 创建和打开项目 2.1
 .1 创建一个新项目 2.1.2 打开一个现有项目 2.2 建立管理项目列表 2.3 创建和打开场
 景 2.3.1 创建场景 2.3.2 打开场景 2.4 保存和更名场景 2.5 导入场景 2.6 恢复系统
 工作 2.6.1 自动恢复场景文件 2.6.2 恢复最近保存的场景 2.7 将三维造型融
 入Softimage|XSI中 2.8 将项目导出到MI文件上第3章 认识Softimage|XSI视图 3.1 使用视图 3
 .1.1 重新设置视图的大小 3.1.2 定制视图网格 3.2 视图类型 3.2.1 照相机视图 3
 .2.2 平行映射视图 3.2.3 聚光灯视图 3.2.4 动画编辑器 3.2.5 动画混合器 3.2
 .6 图像剪贴板编辑器 3.2.7 Flipbook视图 3.2.8 属性编辑器 3.3 三维视图 3.3.1
 选取视图中的对象 3.3.2 缩放 3.3.3 圆周运动 3.3.4 推动和滚动 3.3.5 联合模
 式 3.3.6 重设坐标 3.4 设置对象可见性 3.4.1 为三维视图中的所有对象设置可见性
 3.4.2 为每个视图中的所有对象设置可见性 3.4.3 设置每个对象的可见性 3.4.4 使用快
 捷键设置可见性 3.5 设置对象显示方式 3.5.1 显示类型 3.5.2 设置照相机显示选项第
 二部分 造型篇第4章 多边形 4.1 创建多边形 4.2 操作多边形 4.2.1 操作点 4.2.2 操
 作边 4.2.3 操作多边形 4.3 多边形属性第5章 曲线 5.1 创建曲线 5.1.1 图元曲线 5.
 1.2 绘画曲线 5.1.3 运用其他对象创建曲线 5.2 修改曲线 5.2.1 颠倒曲线 5.2.2 打
 开与关闭曲线 5.2.3 漂移曲线上的U 5.2.4 清除曲线 5.2.5 缝合曲线第6章 曲面 6.1
 创建曲面 6.1.1 图元曲面 6.1.2 由曲线创建曲面 6.1.3 由其他曲面创建曲面 6.2
 修改曲面 6.2.1 颠倒曲面 6.2.2 打开和关闭曲面 6.2.3 漂移表面上的UV 6.2.4
 交换表面上的UV 6.2.5 清除曲面 6.2.6 延伸曲面 6.2.7 缝合曲面 6.3 操作关节和
 关节曲线 6.3.1 选择关节曲线 6.3.2 增加关节曲线 6.3.3 删除关节曲线第7章 变形 7.1
 基本变形 7.2 簇变形 7.3 空间变形 7.3.1 曲线变形 7.3.2 曲面变形 7.4 栅格变形
 7.4.1 创建和应用栅格 7.4.2 设置栅格变形属性 7.5 脊骨变形 7.6 收缩包装变形 7.6
 .1 内部收缩包装 7.6.2 中央收缩包装 7.6.3 沿着轴收缩包装 7.7 波纹变形 7.7.1
 波纹控制对象 7.7.2 波纹操作符 7.8 快速拉伸变形 7.8.1 推备快速拉伸 7.8.2 创
 建快速拉伸变形 7.8.3 运动组件 7.8.4 快速拉伸变形类型第三部分 动画篇第8章 关键帧
 动画 8.1 设置关键帧 8.1.1 为关键帧标记参数 8.1.2 用属性编辑器设置关键帧 8.1
 .3 自动设置关键帧 8.1.4 为转换设置关键帧 8.2 在关键帧之间移动 8.3 编辑动画属性
 8.3.1 编辑函数曲线动画 8.3.2 动画编辑器 8.3.3 查看函数曲线 8.3.4 选择函数曲线
 8.3.5 编辑函数曲线 8.4 重复函数曲线 8.4.1 创建一个基本的循环 8.4.2 创建一个相
 对循环 8.4.3 删除函数曲线循环 8.4.4 冻结函数曲线循环 8.5 保存和检索函数曲线 8
 .6 编辑关键点 8.6.1 移动关键点 8.6.2 捕捉关键点 8.6.3 增加关键点 8.6.4
 删除关键点 8.6.5 复制关键点 8.6.6 粘贴选项第9章 路径动画 9.1 拾取路径 9.2 拾
 取轨迹 9.3 创建路径动画 9.4 转换路径 9.5 修改路径和轨迹 9.5.1 直接修改路径或轨
 迹 9.5.2 约束属性编辑器 9.5.3 修改路径时间设定 9.6 删除路径动画 9.7 约束对象
 第10章 设计约束动画 10.1 编辑约束 10.1.1 约束和被约束对象 10.1.2 编辑约束属性
 10.2 约束方式 10.2.1 使用位置约束对象 10.2.2 使用旋转约束对象 10.2.3 使用方
 向约束对象 10.2.4 使用姿态约束对象 10.2.5 使用距离约束对象 10.2.6 将对象约束
 到曲线上 10.2.7 将对象约束到表面上 10.2.8 在点之间约束对象 10.2.9 将对象的束
 到簇上 10.2.10 矢量约束对象 10.2.11 约束对象的缩放 10.2.12 将对象约束到一个边

界体积里 第11章 骨骼与反向运动学 11.1 关节链 11.2 创建关节链 11.2.1 编辑骨骼和关节
11.2.2 创建子链 11.3 显示关节链 11.3.1 阴影半径 11.3.2 修改链的外观 11.4 创
建一个骨骼 11.5 用前运动学激活骨骼 11.5.1 使用前运动学 11.5.2 IK实例 11.6 使用
反运动学激活骨骼 11.6.1 使用反运动学 11.6.2 反运动学性能 11.7 旋转极限 11.7
.1 设置旋转极限 11.7.2 设置硬度 11.7.3 滑雪实例 11.8 改变关节的首选角 11.9 控
制键的方位 11.9.1 旋转的首选轴 11.9.2 约束键的首选轴第12章 蒙皮 12.1 获皮的分配
12.1.1 参考姿势 12.1.2 设置蒙皮 12.2 使用边界体积 12.2.1 边界组 12.2.2 定义
边界体积 12.2.3 联合边界体积 12.3 改变变形体分配 12.4 修改蒙皮的权值 12.4.1 显
示蒙皮权位编辑器 12.4.2 着色权值 12.5 重新设置参考姿势 12.6 增加和删除变形体 12.
6.1 增加变形体 12.6.2 删除变形体第13章 运画混合器 13.1 显示动画混合器 13.1.1 打
开模型 13.1.2 在混合器中查看 13.1.3 探测混合器 13.2 航迹 13.3 剪辑 13.3.1
剪辑时间设定 13.3.2 查看剪辑信息 13.3.3 移动剪辑 13.3.4 编故剪辑 13.3.5 外推
剪辑 13.3.6 修剪剪辑 13.4 过渡 13.4.1 增加过渡 13.4.2 修改过渡权值 13.5 混
合剪辑 13.5.1 设置和混合关键帧权值 13.5.2 设置混合器属性 13.6 时间偏差 13.7 复
合剪辑 13.7.1 创建复合剪辑 13.7.2 遍历复合剪辑 13.7.3 局部与全局时间 13.8 标
记 13.8.1 增加标记 13.8.2 设置标记值第14章 动作 14.1 存储动作资源 14.1.1 将
动画标给到动作上 14.1.2 应用动作 14.2 增加动作剪辑 14.3 在模型间共享动作 14.3.1
使用预置动作 14.3.2 解算未链接的参数 14.4 链接映射模板 14.4.1 创建链接映射模板
14.4.2 编辑链接映射模板 14.4.3 子串置换 14.4.4 激活和取消键接映射模板 14.5
修改动作值 14.5.1 偏移动作值 14.5.2 编辑剪辑数据 14.6 值映射模板 14.7 修改动作
资源 14.7.1 保存动作关键帧 14.7.2 查看动作资源属性 14.7.3 激活和取消激活资源
项目 14.8 填充动作 14.9 导入和导出动作 14.9.1 导入动画文件 14.9.2 导出动作文件
第15章 粒子动画 15.1 粒子参数 15.2 粒子发射器 15.3 创建和编辑粒子类型 15.3.1 设
置粒子特征 15.3.2 定义粒子死亡事件 15.3.3 将自然力应用到粒子上 15.4 渲染粒子
15.5 创建障碍物 15.6 将流体应用到粒子第16章 软体动画 16.1 创建一个软体变形 16.2 软
体变形与动画第四部分 渲染篇第17章 渲染 17.1 工作流程 17.2 渲染工具第18章 通道与划分
18.1 通道 18.1.1 创建新渲染通道 18.1.2 设置当前通道 18.1.3 控制激活的照相机
18.1.4 完美通道 18.1.5 阴影通道 18.1.6 无光泽通道 18.1.7 Z深度通道 18.2 定
义划分 18.2.1 创建划分 18.2.2 设置划分属性 18.2.3 创建定制渲染通道 18.2.4
阴影应用 18.2.5 替换应用阴影第19章 渲染选项 19.1 设置全局渲染选项 19.2 预览单个帧
19.3 设置输出渲染选项 19.4 确定格式选项 19.5 选择渲染方法 19.6 激活效果 19.7 场渲
染 19.8 优化渲染性能 19.8.1 造型 19.8.2 优化渲染区域更新第20章 渲染类型 20.1
在单机上渲染 20.2 分布式渲染 20.3 使用脚本渲染 20.4 批渲染 20.4.1 启
动Softimage|XSI批渲染器 20.4.2 语法约定第五部分 实战训练第21章 应用实例 21.1 创建一个喝
水的杯子 21.2 创建飞鸟 21.3 创建闪电效果 21.4 练习贴图 21.5 模拟流体 21.6 动画混
合

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>