

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

图书基本信息

书名：<< (7DVD) 三维动画大师 >>

13位ISBN编号：9787894877499

10位ISBN编号：7894877492

出版时间：2009-7

出版时间：北京科海电子出版社

作者：叶喜乐，王玉库，李林娜 编著

页数：416

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>

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

前言

一个月前就答应为叶喜乐老师写序了。但仿佛身边总有做不完的杂事，所以一直拖得比较晚。仔细想想，有很多事都是在无谓地浪费时间。

叶老师邀我作序，我想他可能看中的是我对Softimage XSI的一腔热情吧。

我从事动画行业已有10年时间了，刚入道时也看了不少书，所学CG软件也不少。从Photoshop 3.5到Photoshop CS4，从3Ds 4.0到当时3ds Max 2.5，从Maya 1.0到Maya 2.5，从苏门答腊（xsi 1.0之前的测试版）到softimage 7.5等。

哎！

真是十年弹指一挥间啊！

说起来真丢人，所学虽杂，但如今Max和Maya的操作所记寥寥无几。唯独精通的只有Softimage XSI了。因为我感觉Softimage XSI这个三维动画系统更好学、更强大。

我接触过许多有这样经历的学生。

考大学时不知选择何种专业，求职时不知选择何种职业，毕业了找不到工作，才发现自己学的知识太少，于是开始“抱佛脚”。

为了进入时髦的动画行业，为了响应国家号召，许多人才想到了学CG软件。

面对那么多的软件种类，他们不知该从哪儿入手，不知该看什么书，迎面而来的只有重重困难。

我认为这是多数大学生进大学到毕业这一阶段的一种迷茫状态。

选择CG软件学习的这部分人，不乏非专业的学生，其中学习效果不错，个人技能突出的人最终挤进了这个时髦的行业。

首先可以肯定，动画学习是没有专业界限的，本专业的大学生在校更应该学好它，因为大批的非本专业学生都有可能是你的竞争对手。

非专业的学生选择CG软件学习，将变得更有特长，更有专业优势。

如今随着计算机的普及，硬件的飞速发展，学习动画软件、制作动画短片将是上一小时和下一小时的事情。

计算机图形图像技术的突飞猛进，制作逼真的画面效果已经成为历史，越来越多的艺术家倾向于更加艺术、更具风格的表现手法。

任何经得起推敲的数字艺术精品都应当有其突出的特点，或许是作品自身所蕴含的民族文化内涵的缘由。

中国历史文化浩瀚无边，传说、民间故事、历史事迹等，如果能将这些财富创作成数字艺术作品，其潜力不可估量。

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

内容概要

本书是Softimage (SEP) China中国授权培训中心XSI国际讲师根据多年教学实践经验, 依据学以致用原则, 同时结合软件特点与实际工作需要精心编写的Softimage XSI三维动画学习资料。

完备的理论和大量实例讲解, 再加上111段视频教学录像, 是目前双媒体出版的XSI图书中最专业、最全面的学习资料, 可以使读者快速掌握XSI动画技巧, 极大地提高学习效率。

本书内容共分10章, 包括Softimage XSI简介, 初识XSI, 建模篇, 材质、灯光、摄像机与渲染篇, 动画篇, 粒子与动力学篇, 毛发篇, 涵盖了XSI的所有模块内容, 最后通过变形金刚头盔渲染实例、《5灵卫视》电视片头动画实例和《遗失中的美好》3个综合实例对XSI的各关键知识点进行综合实战演练。

书中注重理论知识和制作技巧的讲述、制作经验的总结和典型实例的详细讲解与剖析, 不失为Softimage XSI动画教学的经典之作。

配套视频教学内容共分为《建模篇》、《材质、灯光、摄像机与渲染篇》、《动画篇》、《毛发、粒子与动力学篇》4大篇章, 按照软件的特点详尽讲述了所有模块的知识点, 每一模块都穿插了大量的实例练习操作。

知识点排列合理有序, 层次分明, 涵盖软件的全部制作流程。

本书及视频教程中所涉及的原始场景及贴图文件都保存于光盘中的项目文件夹下, 请读者自行查阅。

本书及配套光盘教程是Softimage XSI零基础学习者和中级提高者必不可少的学习资料, 适合广大三维动画制作爱好者、准备和已经从事三维动画工作的专业人员和CG从业人员, 以及影视动画、游戏制作等人员; 也可用作高等院校数字动漫与数字媒体专业教材, 或社会培训机构的动画专业培训教材。

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

作者简介

叶喜乐，天津师范大学美术与设计学院动画专业三维动画教师Softimage (SEP) China中国授权培训中心XSI国际讲师具有5年动画制作与高校教学经验，通过系统研究XSI，总结出动画制作的快速实现方法

2005年毕业于天津师范大学影视艺术学院

2005年—2006年曾工作于联创影视广告公司，从事数字特效和三维动画广告的制作工作

2006年返校任教至今，工作主余曾为多家电视台完成电视包装与宣传片若干

2007年取得Softimage XSI国际讲师与Autodesk中国多媒体产品工程师认证

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

书籍目录

Chapter 01 Softimage XSI简介 1.1 Softimage的历史 1.2 XSI在中国的发展 1.3 Softimage在影视行业的应用 1.4 XSI的技术特点 1.5 Softimage XSI的系统需求 本章小结

Chapter 02 初识
2.1 首次运行 2.1.1 XSI的版本介绍 2.1.2 启动XSI 2.2 XSI的界面布局 2.2.1 功能模块化 2.2.2 模块介绍 2.2.3 界面的结构布局 2.3 XSI中的项目管理 2.4 XSI的视图操作
2.5 视图显示模式 2.6 场景元素 2.6.1 场景组成 2.6.2 元素选择 2.7 物体的空间操作
2.7.1 坐标系 2.7.2 Softimage单位 2.7.3 操纵变换 2.7.4 操纵模式 2.7.5 变换参数设置 本章小结

Chapter 03 建模篇 3.1 XSI建模的概念与方法 3.1.1 建模的概念与方法
3.1.2 多边形建模优势 3.1.3 拓扑结构 3.2 多边形建模细则 3.2.1 方法 3.2.2 密度
3.2.3 法线 3.3 几何物体 3.3.1 几何物体的概念 3.3.2 XSI几何体类型 3.4 建模工具命令 3.4.1 Model工具栏 3.4.2 关联菜单 3.5 XSI操作器堆栈 3.5.1 操作器堆栈的查看与编辑 3.5.2 历史分区与构造模式 3.5.3 Explorer场景管理器 3.5.4 冻结操作器堆栈
3.6 曲线 3.6.1 绘制曲线 3.6.2 修改曲线 3.6.3 从曲线创建物体 3.6.4 导入EPS和AI曲线 3.6.5 实例：苹果曲线建模 3.6.6 实例：曲别针模型的创建 3.7 文本 3.7.1 创建文本 3.7.2 编辑文本 3.8 多边形网格 3.8.1 多边形 3.8.2 多边形网格 3.8.3 多边形网格的组分 3.8.4 物体信息的显示 3.8.5 实例：U盘的多边形网格模型创 3.9 曲面细分 3.9.1 创建细分曲面 3.9.2 实例：鼠标细分建模操作 3.10 建模实例：军用飞机模型创建 3.10.1 机身的创建 3.10.2 机舱的创建 3.10.3 附属部件的创建 本章小结

Chapter 04 材质、灯光、摄像机与渲染篇

Chapter 05 动画篇

Chapter 06 粒子与动力学篇

Chapter 07 毛发篇

Chapter 08 变形金刚头盔渲染实例

Chapter 09 《5灵卫视》电视栏目片头动画实例

Chapter 10 《遗失中的美好》综合实例

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

编辑推荐

111堂多媒体教学课程，40小时超长授课时间，犹如亲临XSI国际讲师专家课堂 光盘与书中为两套不同体系的教学内容，互为补充，互有拓展有，真正物超所值 全部书中实例与光盘视频教程实例的场景文件与贴图素材，为学习提供重要参考

<< (7DVD) 三维动画大师 >>

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>