

<<完美风暴III-SOFTIMAGE|XS>>

图书基本信息

书名：<<完美风暴III-SOFTIMAGE|XS>>

13位ISBN编号：9787115098153

10位ISBN编号：7115098158

出版时间：2002-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘正旭

页数：337

字数：527

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>

## <<完美风暴III-SOFTIMAGE|XS>>

### 内容概要

Softimage|XSI是目前

## 书籍目录

## 第1章 基础知识

- 1.1 Softimage|XSI和Sumatra 3
- 1.2 Softimage|XSI系统需求 3
- 1.3 Softimage|XSI PC工作站的硬件需求 4
  - 1.3.1 CPU 4
  - 1.3.2 内存 4
  - 1.3.3 主板 4
  - 1.3.4 显卡 5
  - 1.3.5 其他配件 5
- 1.4 安装Softimage|XSI 5
- 1.5 界面概述 11
- 1.6 如何选择Softimage|XSI的命令 14
- 1.7 使用工具和管理场景 15
- 1.8 Softimage|XSI的视图控制 16
  - 1.8.1 操纵视图 16
  - 1.8.2 控制Camera视图 21
- 1.9 小结 21

## 第2章 编辑物体的属性

- 2.1 打开物体属性编辑器 25
- 2.2 编辑物体的操作堆栈 26
- 2.3 冻结操作堆栈 28
- 2.4 小结 28

## 第3章 Softimage|XSI使用初步

- 3.1 控制层级的可见性 31
- 3.2 选择物体 32
  - 3.2.1 使用过滤器来选择物体 33
  - 3.2.2 使用名称来选择物体 34
  - 3.2.3 对物体选择和过滤 36
- 3.3 建立父子级关系 38
  - 3.3.1 给物体建立父子级关系 38
  - 3.3.2 建立Light的父级关系 39
- 3.4 给界面中加入自定义工具条 41
- 3.5 建立一个组 41
- 3.6 使用聚光灯视图和操作器 46
- 3.7 在渲染区域中预览画面 48
- 3.8 加入随机值相关值 50
- 3.9 小结 52

## 第4章 制作多边形录音机模型

- 4.1 制作一个简单的立方体 55
- 4.2 将上片和前片进行再次分割 57
- 4.3 制作喇叭 58
- 4.4 捕获 61
- 4.5 使用包裹命令 63
- 4.6 制作前面板 67
- 4.7 使用布尔运算制作扬声器 68

## &lt;&lt;完美风暴III-SOFTIMAGE|XS&gt;&gt;

- 4.8 制作手柄 76
- 4.9 小结 79
- 第5章 制作NURBS恐龙模型
  - 5.1 利用Curve Net工具制作一个表面 83
  - 5.2 清理表面 85
  - 5.3 融合表面 86
  - 5.4 关联模型 88
  - 5.5 冻结操作堆栈 90
  - 5.6 放样 90
  - 5.7 使用Extend-to-Curve命令 93
  - 5.8 使用Filleting Intersections工具 95
  - 5.9 合并模型 96
  - 5.10 小结 100
- 第6章 制作火山地形
  - 6.1 准备工作 103
  - 6.2 地形的变形 103
  - 6.3 建立火山 108
  - 6.4 制作小路 110
  - 6.5 小结 113
- 第7章 太空飞船
  - 7.1 准备工作 117
  - 7.2 标记参数 117
  - 7.3 设置关键帧 119
  - 7.4 制作飞船沿路径飞行的动画 120
  - 7.5 连接路灯参数和飞船参数 121
  - 7.6 调节路灯相对于飞船着陆的扭曲动作 124
  - 7.7 用自定义参数和表达式制作交通灯动画 125
  - 7.8 影响交通灯漫射的参数 127
  - 7.9 影响聚光灯的可见性参数 129
  - 7.10 使用表达式打开飞船的盖子 130
  - 7.11 小结 132
- 第8章 模拟下落的泥浆
  - 8.1 准备工作 135
  - 8.2 建立粒子云 135
  - 8.3 确定粒子的类型 137
  - 8.4 为粒子的消逝建立第二个粒子类型 139
  - 8.5 给粒子施加重力 141
  - 8.6 建立障碍物 143
  - 8.7 使用斑点阴影效果 144
  - 8.8 小结 146
- 第9章 苏格兰威士忌
  - 9.1 制作液体并设置障碍物 149
  - 9.2 设置粒子的显示效果 151
  - 9.3 设置重力效果 153
  - 9.4 设置液体的粘稠度和色泽 153
  - 9.5 液体的小秘诀 154
  - 9.6 小结 155

## &lt;&lt;完美风暴III-SOFTIMAGE|XS&gt;&gt;

## 第10章 散焦特效

- 10.1 准备工作 159
- 10.2 设置高光参数 161
- 10.3 建立置换效果 164
- 10.4 设置散焦效果 169
- 10.5 散焦效果的设置诀窍 171
- 10.6 小结 172

## 第11章 全景照明

- 11.1 设置渲染区域 175
- 11.2 设置传送体和接收体 175
- 11.3 建立渲染效果 177
- 11.4 小结 181

## 第12章 完全聚焦

- 12.1 设置折射物体 185
- 12.2 设置Non-Lights 186
- 12.3 设置材质 188
- 12.4 激活Final Gathering功能 188
- 12.5 控制折射光线 190
- 12.6 建立辐射贴图 191
- 12.7 在Final Gathering效果中添加贴图 194
- 12.8 处理地面 195
- 12.9 小结 196

## 第13章 基本照明

- 13.1 三种基本光 199
- 13.2 设置场景 200
- 13.3 定义点光源 201
- 13.4 定义全光源 202
- 13.5 定义背光 205
- 13.6 小结 206

## 第14章 灯光效果

- 14.1 制作光斑效果 209
- 14.2 制作体光效果 212
- 14.3 制作光晕效果 213
- 14.4 排除灯光对桌子的影响 216
- 14.5 小结 220

## 第15章 精美的酒瓶

- 15.1 设置透明材质 224
- 15.2 给玻璃瓶建立材质 227
- 15.3 设置混合材质 230
- 15.4 提取Alpha通道 233
- 15.5 加上置换贴图 237
- 15.6 小结 239

## 第16章 纹理编辑器

- 16.1 使用纹理 243
- 16.2 使用纹理编辑器 245
- 16.3 小结 249

## 第17章 角色动画

<<完美风暴III-SOFTIMAGE|XS>>

- 17.1 制作骨架 253
- 17.2 建立腿和脚 255
- 17.3 建立胳膊和手 259
- 17.4 建立脊柱和头 261
- 17.5 为躯干建立一个控制物体 262
- 17.6 将封套赋予骨骼 265
- 17.7 对袖子使用权重贴图 267
- 17.8 为胳膊和腿建立up向量 271
- 17.9 设置足部的控制装置 274
- 17.10 给腿部关节的旋转设置限制 277
- 17.11 与臀部建立关联 278
- 17.12 制作高分辨率模型 282
- 17.13 小结 284
- 第18章 动画合成器
  - 18.1 优化动作 287
  - 18.2 存储动作 290
  - 18.3 合成片段权重 295
  - 18.4 建立标注 297
  - 18.5 存储走路动作 299
  - 18.6 修改动作片段 301
  - 18.7 在动画中加入偏移效果 302
  - 18.8 小结 305
- 第19章 士兵动画
  - 19.1 建立脚本按钮 309
  - 19.2 载入动作片段 310
  - 19.3 建立过渡动画 312
  - 19.4 使用Bridge Transition桥式过渡 314
  - 19.5 加入一个动作片段 319
  - 19.6 混合挥手动作 320
  - 19.7 在挥手动作中加入偏移效果 323
  - 19.8 小结 327
- 第20章 建立渲染层面
  - 20.1 建立高光层面 331
  - 20.2 建立阴影层面 334
  - 20.3 建立深度层面 335
  - 20.4 小结 337

#### 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>