

图书基本信息

书名：<<Softimage | XSI动画技术精粹>>

13位ISBN编号：9787121065651

10位ISBN编号：7121065657

出版时间：2008-6

出版时间：电子工业出版社

作者：王一夫，董翠芳 主编

页数：243

字数：416000

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>

内容概要

本书是有关Softimage|XSI动画技术的制作案例教程和参考资料。

本书分为12章，内容包括：基础动画及关键帧、路径动画、动画基础内容介绍、曲线编辑器的功能运用、非线性动画、变形动画、骨骼及动力学FK、蒙皮和权重、自定义属性和参数代理、人的骨骼设定、复杂骨骼搭建及角色动画调节等。

本书结构严谨，内容翔实，案例充足，场景文件真实可靠，其视频教程均出自Softimage高级用户，相信能够为读者学习Softimage提供帮助。

书籍目录

第一章 基础动画和关键帧 1.1 动画的概念 1.1.1 可动画的内容 1.1.2 动画的层 1.1.3 动作和混合
1.1.4 动画工具 1.1.5 动画工具栏 1.1.6 动画的基本类型 1.2 怎样开始制作关键帧动画 1.2.1 关键帧和插值 1.2.2 设置关键帧 1.3 怎样使用动画面板、时间栏和播放控制选项 1.3.1 使用循环功能 1.3.2 使用快速循环功能 1.3.3 实时播放动画 1.4 使用标记参数功能来给特定的参数设置关键帧 1.4.1 使用标记参数设置关键帧动画 1.4.2 通过标记参数列表标记动画参数 第二章 路径动画
2.1 沿路径动画物体 2.2 使用物体沿着路径动画 2.3 使用约束功能将物体约束到路径上 2.4 怎样控制物体的方向和目标点 第三章 动画基本内容介绍 3.1 动画工具栏 3.2 DopeSheet概述 3.3 操作DopeSheet视图 3.4 操作DopeSheet的动画轨道 3.5 在DopeSheet中选择关键帧 3.6 在DopeSheet中编辑关键帧 第四章 曲线编辑器的功能运用 4.1 功能曲线概述 4.2 在动画中观察曲线编辑器 4.3 运用动画编辑器编辑动画 第五章 非线性动画 5.1 什么是非线性动画 5.2 动画混合器 5.3 Action动作源 5.3.1 Model模组 5.3.2 储存动作源 5.3.3 将动作源剪辑加入到动画混合器中 5.4 剪辑的相关操作 5.4.1 编辑剪辑 5.4.2 循环、往复和保持剪辑 5.4.3 Rippling外推剪辑 5.4.4 在剪辑上标记帧 5.4.5 复合剪辑 5.4.6 在剪辑之间创建过渡 5.4.7 混合和设置剪辑的权重 5.5 动作源的导出导入 第六章 变形动画 6.1 创建变形动画 6.1.1 形状源和形状剪辑 6.1.2 创建一个面部模型 6.1.3 形状关键帧 6.1.4 选择形状关键帧 6.2 使用形状变形管理器 6.2.1 形状变形管理器 6.2.2 Shape Manager中的相关操作 6.3 使用形状变形管理器做变形动画 第七章 骨骼及动力学FK/IK 7.1 正向动力学(FK)与反向动力学(IK) 7.2 骨骼关节链的基本知识 7.2.1 2D和3D关节链 7.2.2 关节链的构成 7.2.3 优先角 7.2.4 解析平面 7.3 混合FK和IK设置 7.3.1 FK和IK的用途 7.3.2 同时使用IK和FK方法
第八章 蒙皮和权重第九章 自定义属性和参数代理第十章 人的骨骼设定第十一章 复杂角色搭建第十二章 角色动画调节

章节摘录

第一章 基础动画和关键帧 1.1 动画的概念 概念 在开始阅读本书之前，首先来了解一下动画一词的概念。

动画一词的英文解释是moving cartoon pictures，直译过来是移动的卡通图片。

顾名思义，动画指的是由许多帧静止的画面，以一定的速度连续播放的过程。

无论其静止画面是由计算机制作还是手绘，抑或只是粘土模型每次轻微的改变，然后再拍摄，当所拍摄的单帧画面串连在一起，并且以每秒16帧或以上去播放，使眼睛对连续的动作产生错觉（因为视觉残像所造成）。

通常这些影片是由大量密集和乏味的动作产生，就算在计算机动画科技得到长足进步和发展的今天也是如此。

动画的另一个含义的动词解释是指将某某做成动画。

动画意味着为静止的画面注入生命，而生命意味着变化——生长、运动、富有活力。

在SoftimageXSI中，场景中的任何物体都是由数值所表示的，因此动画就是一个随时间改变数值（位置、颜色或其他任何属性）的过程。

例如，可以让一条鱼在水里游泳，两辆汽车相撞，材质变化颜色或雾气消散。

关键帧动画如图所示。

动画工具可以快速地创建动画，因此可以把宝贵的时间运用在编辑运动、调整时间标尺和尝试使用不同的工具上，使得动画更加完美。

SoftimageXSI提供的控制力和快速反馈，能够创造出伟大的动画，如图所示。

像Softimage3D和其他具有动画功能的建模应用程序一样，SoftiamgelXSI最基本的动画方法是设置关键帧。

在指定帧上设定属性值或关键点，称为关键帧。

关键帧之间的值通过插值计算出来。

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>