

<<Softimage/XSI角色动画>>

图书基本信息

书名：<<Softimage/XSI角色动画完全攻略>>

13位ISBN编号：9787500647478

10位ISBN编号：7500647476

出版时间：2002-5

出版时间：中国青年出版社

作者：美(Chris Maraffi)

页数：237

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角色动画>>

### 内容概要

本书全面而详实地介绍了Softimage | XSI的角色动画制作工具和技术，对角色骨骼的创建和非线性动画编辑进行了详细讲解。

每章都结合精美的实例操作来剖析实际操作中可能遇到的问题，教会读者动画制作的基本方法和操作技巧。

本书的讲解深入浅出，实例经典实用，是目前国际上较权威的Softimage | XSI专著，适合从事影视片头、动画制作、建筑设计以及印刷插画的设计师参考学习，也非常适合作为动画教学的教材。

## <<Softimage/XSI角色动画>>

### 作者简介

Chris Maraffi曾在San Francisco的Mesmer动画工作负责各种级别的Softimage 3D软件的资格认证课程的教学，他还在多家教育机构教授大学生和研究生Softimage 3D课程。这些教育机构分别是Academy of Art、NYU高级数学化应用中心、Parson设计学校、视觉艺术学院、纽约技术研究

书籍目录

第1章 入门：三维动画制作过程和软件界面介绍

- 1.1 简短历史回顾
  - 1.1.1 与Softimage 3D的相似之处
  - 1.1.2 新增功能
- 1.2 三维角色动画制作过程
  - 1.2.1 前期可视化制作
  - 1.2.2 前期制作
  - 1.2.3 角色的动画制作
  - 1.2.4 角色的创建
  - 1.2.5 制作场景
- 1.3 做一个真正的电影制片人
- 1.4 软件界面
  - 1.4.1 项目的创建
  - 1.4.2 获取初始物体
  - 1.4.3 属性页的使用
- 1.5 主命令面板
  - 1.5.1 选择对象
  - 1.5.2 可选择性
  - 1.5.3 物体转换
  - 1.5.4 父化和约束对象
  - 1.5.5 建立组和簇
- 1.6 视图工具
  - 1.6.1 改变视图大小
  - 1.6.2 Viewport Frimeters
  - 1.6.3 视图导航
  - 1.6.4 改变视图
- 1.7 用户自定义
- 1.8 自我练习

第2章 建立视觉效果：角色设计

- 2.1 建立动画主题
  - 2.1.1 各种局限
  - 2.1.2 场景快速生成公式
  - 2.1.3 建立故事情节
  - 2.1.4 通过略图展示故事情节
- 2.2 创建人物角色
  - 2.2.1 制作角色背景
  - 2.2.2 角色背景的内容
- 2.3 人物角色的设计
  - 2.3.1 隐藏缝线
  - 2.3.2 建主角角色设计的造型图
  - 2.3.3 增加角色的特征姿势
- 2.4 制作精美的插图
  - 2.4.1 确定作品的艺术风格
  - 2.4.2 选择合适的颜色
- 2.5 收集其他参考资料

## <<Softimage/XSI角色动画>>

- 2.5.1 有关角色设计的参考资料
- 2.5.2 有关表面纹理的参考资料
- 2.5.3 有关周围环境的参考资料
- 2.6 自我练习
- 第3章 成功的模板：'情节串连图板'开发
- 3.1 什么是情节串连图板
- 3.2 制定你自己的画面
  - 3.2.1 定义行为
  - 3.2.2 行为流
  - 3.2.3 行为的类型
- 3.3 设计行为帧
  - 3.3.1 连贯性
  - 3.3.2 不对称的平衡
  - 3.3.3 交替的摄像机视角
  - 3.3.4 摄像机的运动
- 3.4 调速
  - 3.4.1 行为的速度
  - 3.4.2 摄像机的步调
  - 3.4.3 现图之间的转换
- 3.5 从情节串连图板到二维启发动画
  - 3.5.1 将调速转化为帧
- 3.6 让我们开始吧
- 第4章 起步：三维启发动画
- 4.1 为什么三维启发动画是十分重要的
- 4.2 建造一个简化的画面
  - 4.2.1 创建临时对象
  - 4.2.2 创建待定的人物造型
  - 4.2.3 父/子对象的层次图
  - 4.2.4 操作对象和其组成部分
- 4.3 分配基本材质
  - 4.3.1 明暗法模型
  - 4.3.2 材质特性页
  - 4.3.3 共享材质的分组
- 4.4 创建和调节光源
  - 4.4.1 编辑和调节光源
- 4.5 运用多个摄像机
  - 4.5.1 建立多个摄像机
  - 4.5.2 摄像机特性页
  - 4.5.3 设置和移动摄像机
- 4.6 启动三维启发动画
  - 4.6.1 动画的组织
  - 4.6.2 启动你的对象和摄像机
  - 4.6.3 动画编辑器
- 4.7 演示基本要素
  - 4.7.1 运用演示区域
  - 4.7.2 演示通道
- 4.8 动手做

## &lt;&lt;Softimage/XSI角色动画&gt;&gt;

## 第5章 控制：基本骨架的建立

## 5.1 用骨架来变形

## 5.1.1 骨架的特性页面

## 5.2 运用运动学

## 5.2.1 前进运动学

## 5.2.2 逆向运动学

## 5.2.3 混合方法

## 5.3 绘制一个人体骨架的结构

## 5.3.1 骨骼的放置

## 5.3.2 在多骨骼骨架上设置首选旋转

## 5.4 为了更好的控制和建立骨架的父子关系

## 5.4.1 父子关系骨架

## 5.4.2 作为父子关系加入控制对象

## 5.4.3 将受动器变为父子关系

## 5.4.4 选择控制作为分支

## 5.5 附加的限制

## 5.5.1 设置位置来限制和约束

## 5.5.2 添加Up-Vector约束

## 5.5.3 用方向约束来添加一个眼球设备

## 5.6 用自定义的操纵器来控制骨骼

## 5.6.1 写基本的表达式来创建自定义的约束

## 5.6.2 表达式编辑器

## 5.6.3 用表达式来旋转汽车的车轮

## 5.6.4 创建自定义脊椎操纵器

## 5.6.5 给控制脊椎的旋转中添加表达式

## 5.6.6 在自定义的操作器上放置旋转限制

## 5.6.7 添加自定义的手和手指的操作器

## 5.7 封装你的骨架设备

## 5.7.1 为你的有待决定的人物造型添加细分

## 5.7.2 将人物造型的表面分配为一个封装

## 5.7.3 编辑封装的重量

## 5.8 动手做

## 第6章 木偶控制：骨架设备控制

## 6.1 将骨架限制到控制对象上去

## 6.1.1 运用约束来创建新的脊椎控制

## 6.1.2 在你的骨架结构的其他部分上运用约束对象

## 6.2 运用表达式进行高级控制

## 6.2.1 高级表达式的句法

## 6.2.2 添加自动的躯干动作

## 6.2.3 添加自动脚部旋转

## 6.2.4 附加的自动移动

## 6.3 运用滑动条创建手动控制

## 6.3.1 用自定义的一套谓动条工具来控制脊椎

## 6.3.2 为手和手指添加滑动条控制

## 6.3.3 其他一些用于头部、臀部和脚部的滑动条控制

## 6.4 创建自定义的界面按钮来访问Toolsets

## 6.4.1 创建一个自定义工具栏

## <<Softimage/XSI角色动画>>

- 6.4.2 为自定义工具栏添加按钮
- 6.5 创建肌肉变形
  - 6.5.1 为肌肉变形添加Nulls到设备上
  - 6.5.2 将Nulls约束到单连接点群上
- 6.6 运用连接的参数而不用表达式
  - 6.6.1 设置连接的参数
  - 6.6.2 设置相关的数值Keys
  - 6.6.3 在你的骨架结构中运用连接的参数
- 6.7 运用GAP来封装点重量
  - 6.7.1 如何运用GAP来描绘封装的重量
- 6.8 运用骨架上的Bounding工具箱
- 6.9 动手做
- 第7章 让你的角色动起来--3D非线性动画编辑
  - 7.1 使用Action编辑骨骼架构
    - 7.1.1 制作动画并保存Action的准备工作
    - 7.1.2 将一个静态的造型保存为一个Action
    - 7.1.3 使用自动功能制作动画
  - 7.2 动画混频器
    - 7.2.1 普通布局
    - 7.2.2 增加轨道, 导入Action
    - 7.2.3 混合动画
    - 7.2.4 其他的混频工具
  - 7.3 示例操作
    - 7.3.1 混合走路的过程
    - 7.3.2 终于完工了
- 第8章 制作面部
  - 8.1 运用造型节点创作面部动画
    - 8.1.1 创建面部造型
    - 8.1.2 将造型节点保存或保存到库中
    - 8.1.3 混合造型片断
    - 8.1.4 为关键造型程度创建面部控制滑块
  - 8.2 使用骨骼制作面部动画
    - 8.2.1 添加下颌和颧骨
    - 8.2.2 将初始值限于多边形控制遮罩
    - 8.2.3 使用曲线而不用多边形遮罩
  - 8.3 唇形与音频同步
    - 8.3.1 嘴部的音素造型
    - 8.3.2 混合造型和音频实现后形同步
  - 8.4 格动画 ( Lattice animation )
  - 8.5 示例操作
  - 8.6 接下来的工作

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>