

<<三维动画影像基础>>

图书基本信息

书名：<<三维动画影像基础>>

13位ISBN编号：9787811131789

10位ISBN编号：7811131781

出版时间：2007-4

出版时间：湖南大学出版社

作者：王一夫

页数：192

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>

## <<三维动画影像基础>>

### 前言

随着计算机图形技术的发展,艺术的表现形式也越来越多地引入了高科技元素。传统艺术与现代技术并驾齐驱,使得CG这一新兴的产业在中国逐渐兴盛。不知不觉间,CG类的电影进入了我们的生活。

正像数码艺术迷们所期望的那样,越来越多的新颖而成熟的CG电影出现在2008年度的银幕上,《汽车总动员》《冰河世纪2》《x战警3》《超人归来》《疯狂农场》《欢快的大脚》《夏洛特的网》等电影无一例外都是高端三维动画软件的产物。

Avid Softimage / XSI是一款世界最高端的影视动画软件,是所有高级三维艺术家向往的工作平台之一。

过去几年中,Avid Softimage / XSI一直是国内CG爱好者可望而不可及的动画软件。

目前Avid Softimage / XSI拥有了众多的商业用户如中央电视台、西安电影集团、北京电视台、宁波电视台、光荣软件公司、上海科乐美软件公司、北京水晶石、北京采真堂广告公司等等。

这些单位使用XS制作了许多优秀的电影、卡通片、电视广告、栏目包装和游戏等。

而且在教育领域多年的推广,也使得Avid Softimage / XSI在国内许多知名的专业院校建立起相关动画教学体系,如中国传媒大学、浙江传媒学院、北京电影学院、北京服装学院、中央美术学院、中国美术学院、天津美术学院等数十所专业院校,此外还开办了一批Softimage授权培训中心,并推出了一系列的培训教材和中国Softimage动画认证体系。

自2006年开始,北京宇泰信成为Avid Softimage / XSI在中国大陆地区的总代理。

为使我国CG爱好者真正掌握这一高端三维动画软件制作利器,在湖南大学出版社以及中视协等多家单位的支持下,我们开始整合国内外资源,大力开展Avid相关教育教学普及工作。

此次出版这本书就是我方认证的Avid Softimage / XSI系列教材之一。

## <<三维动画影像基础>>

### 内容概要

系统阐述Softimage / XSI的基础知识，包括XSI的基本概念、基础工具和命令、简单多边建模、基础动画和关键帧、路径动画、动画编辑器、约束动画等内容。

高等院校动漫与数字媒体专业教材和相关专业培训教材，亦可供专业人员与动画爱好者学习参考。

## <<三维动画影像基础>>

### 作者简介

王一夫，1999年毕业于天津大学，2005年至今执教于天津美术学院现代艺术学院数字媒体系。2002年取得Discreet中国多媒体产品工程师资格，2004年获得Discreet全国三维动画教育专家资格，2004取得Softimage / XSI 201产品国际讲师认证资格。

编著图书主要有“Discreet认证工程师教材”《3DS max6标准教程》（人民出版社，2005），《动画剧本创作与营销》（电子工业出版社，2005）等5种。

获奖项目：2001年动画短片《杨柳青年画》获英特尔数字创意大赛三等奖；2002年动画短片《灵感与自然》获英特尔年度数字创意大赛（数字影像类）第一名；2003年获首届Discreet动画大赛动画技术进步奖、中国数码艺术专业委员会奖入围奖、中国卡通艺术“金蛙奖”提名奖；2005年获首届中国国际动漫节CGCN优秀论文三等奖、“天视杯”中国原创动漫艺术大赛最佳动画片创作奖、第8届四川电视节目“金熊猫奖”。

## <<三维动画影像基础>>

### 书籍目录

1 XSI界面和基本概念1.0 Softimage / XSI简介1.1 启动XSI1.2 界面布局1.3 文件管理1.4 笛卡儿坐标系统1.5 属性编辑器1.6 场景管理视图2 XSI基础工具和命令2.1 建立基本几何体2.2 选择工具2.3 移动工具2.4 物体的层级关系3 层3.1 层概述3.2 基本层属性3.3 层菜单3.4 层的操作4 简单多边形建模4.1 建模的概念和基础4.2 曲线4.3 创建多边形4.4 多边形网格建模4.5 变形4.6 建模练习5 基础动画和关键帧5.1 概念5.2 怎样开始制作关键帧动画5.3 怎样使用动画面板、时间栏和播放控制选项5.4 怎样使用标记参数功能来给特定的参数打关键帧6 路径动画6.1 沿路径动画物体6.2 怎样控制物体的方向和目标点7 动画编辑器7.1 用Dopesheet计划动画的整个过程7.2 怎样编辑现有的动画8 约束动画8.1 约束的工作流程概述8.2 取消约束8.3 路径约束8.4 管理器中查找路径8.5 Position约束8.6 Orientation(方向)约束8.7 Direction(指向)约束8.8 Distance(距离)约束8.9 Scaling(缩放)约束8.10 Pose(姿势)约束8.11 Symmetry(镜像)约束8.12 多点约束8.13 Object to Cluster(物体到簇)约束8.14 Surface(表面)约束8.15 Bounding Volume and Bounding Plane(容积范围和平面范围)约束8.16 实例3:约束动画9 摄影机、灯光、材质、渲染9.1 概述9.2 摄像机9.3 区域渲染9.4 用灯光照亮场景9.5 材质、纹理、着色器9.6 为物体应用纹理9.7 渲染输出附 总练习题后记

<<三维动画影像基础>>

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>