

<<XSI实用教程>>

图书基本信息

书名：<<XSI实用教程>>

13位ISBN编号：9787040199314

10位ISBN编号：7040199319

出版时间：2006-12

出版时间：高等教育出版社

作者：龙奇数位艺术工作室

页数：174

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>

## <<XSI实用教程>>

### 内容概要

《XSI实用教程——材质与渲染篇》是银领工程高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材之一，用大量的命令详解以及丰富的实例练习，综合阐述了SOFTIMAGE XSI中材质创建与渲染的思路和操作经验。

《XSI实用教程——材质与渲染篇》也可供继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养培训使用，还可作为广大动画专业人员和CG爱好者的参考用书。

## 书籍目录

第1章 材质与渲染基础1.1 技术与艺术1.1.1 传统艺术1.1.2 创造力与技术1.1.3 脚本与编程1.1.4 意识的培养1.2 制作流程1.2.1 建模1.2.2 动画1.2.3 角色1.2.4 材质与纹理1.2.5 灯光与摄影机1.2.6 特效1.2.7 渲染与合成1.3 xSI的渲染概念1.3.1 物体的显示方式1.3.2 为摄影机设置显示选项1.3.3 表面材质的类型1.3.4 渲染树1.3.5 纹理基础1.3.6 纹理投影1.3.7 纹理编辑器1.3.8 使用贴图控制表面属性1.3.9 使用纹理作为贴图1.3.10 创建凹凸贴图本章小结思考与练习第2章 渲染树2.1 创建玻璃材质与金属材质2.1.1 在渲染树(RenderTree)中创建材质节点2.1.2 在视图中交互地观察渲染效果2.1.3 反射和折射2.1.4 反光板的设置2.1.5 设置阴影材质2.2 混合材质及人体解剖学2.2.1 为物体制定纹理投影2.2.2 创建多层材质2.2.3 为图像创建混合通道2.2.4 为图像指定贴图坐标2.2.5 修改层的混合本章小结思考与练习第3章 角色材质与流程 3.1 创建模板3.2 调整物体的显示模式3.3 为物体的视图显示创建自定义命令3.4 构建头部的整体形状本章小结思考与练习第4章 角色材质与流程 4.1 细节表现4.1.1 为各器官添加细节4.1.2 颈部的搭建4.1.3 调整模型的形状4.1.4 耳朵的构建4.1.5 为额头添加细节4.1.6 为鼻子添加细节4.1.7 为嘴巴添加细节4.1.8 为眼睛添加细节4.2 身体的创建4.2.1 手的创建4.2.2 手臂的创建4.2.3 身体的创建4.2.4 腿部的创建本章小结思考与练习第5章 角色材质与流程 5.1 合并并为角色创建簇5.2 角色贴图5.2.1 为角色指定贴图文件5.2.2 在纹理编辑器中赋予角色贴图坐标5.2.3 在纹理编辑器中编辑纹理本章小结思考与练习第6章 灯光与摄影机6.1 灯光6.1.1 灯光的类型6.1.2 为角色布置灯光6.2 摄影机6.2.1 摄影机的类型6.2.2 摄影机镜头材质6.2.3 创建景深效果6.2.4 其他的镜头效果本章小结思考与练习第7章 仿真与动力学材质创建流程7.1 粒子与自然力7.1.1 用标准的粒子类型创建烟雾7.1.2 创建烟幕效果7.1.3 创建黑客帝国文字流动效果7.2 毛发的仿真本章小结思考与练习第8章 SOFTIMAGEXSI的渲染与输出8.1 渲染基础8.2 全局渲染8.3 焦散效果8.4 最终聚集效果本章小结思考与练习渲染效果图

## <<XSI实用教程>>

### 编辑推荐

本书是银领工程高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材之一，用大量的命令详解以及丰富的实例练习，综合阐述了SOFTIMAGE XSI中材质创建与渲染的思路和操作经验。

本书也可供继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养培训使用，还可作为广大动画专业人员和CG爱好者的参考用书。

#### 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>