第一图书网, tushu007.com

<<影视动画特技特效>>

图书基本信息

书名：<<影视动画特技特效>>

13位ISBN编号：9787560954752

10位ISBN编号：7560954758

出版时间：2009-7

出版时间：华中科技大学出版社

作者：邱秉常，周新丽 编著

页数：269

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

前言

RealFlow 4是3ds max、Maya．、LAghtWave、SoflimagelXSI、Cinema4D、Houdini、Electriclmage等三维工作平台的重要的通用外围软件，也是目前唯一能够处理粒子对物体的作用的力学模拟系统。
也就是说，RealFlow 4的粒子具有动能，能够推动其他物体，使它们产生运动或改变运动方式。
RealFlow 4也可以作为单纯的粒子系统使用，来处理数量庞大的粒子。
在相同硬件条件下，RealFlow 4能处理的粒子数是3ds max或Maya等三维平台所能处理的粒子数的几十倍，甚至更多。
另外，RealFlow 4也能用来进行大量刚性物体（Rigid Body）的力学模拟。
软体（Soft Body）的力学模拟，：RealFlow 4虽然也能进行，但稳定性欠佳，效果也不够好，只在必要时考虑使用。
RealFlow 4的粒子流能够轻松地产生高质量的网面（Mesh）。
网面本身已具有贴图坐标，可以在外部三维平台中直接设置材质和添加贴图。
RealFlow4的浪面（Realwave）制作，简便高效，浪面及其相关粒子与运动物体间的相互作用，精确逼真，还能创建浪花水影贴图。
物体受粒子流冲刷后，可以创建潮湿贴图，等等。
上述特色，使RealFlow 4成为三维动画不可或缺、无可替代的重要工具。

内容概要

本书是讲解利用RealFlow4软件制作流体动力学影视动画特技·特效的精品图书，内容包括粒子、刚体、软体、浪面动力学特效动画的专业制作知识。
　书中融入了作者多年的制作经验，对RealFlow4软件的操作方法、功能应用和所有的参数含义进行了深入透彻的剖析讲解。
全书层次结构分明，条理清晰；内容通俗易懂，易学、易掌握。
本书以权威性的技术讲解，从基础篇、实例篇等方面展开，精选具有代表性的经典实例，让读者快速了解RealFlow4软件的神奇功能和实际应用并牢固掌握RealFlow4软件中粒子、刚体、软体、浪面动力学特效动画制作的具体操作方法和应用技巧。
　通过对本书的学习，读者能在短期内具备成为一名特效动画师的条件。
本书适合于与各种主流三维制作软件（3ds max、Maya、LightWave、Softimagel XSI、Cinema4D、Houdini、ElectricImage）配套使用，也适宜于想在特效动画制作方面有所提高的从业者和爱好者阅读，是影视动画公司、特效制作等相关人员，培训机构、动画院校等师生的必备参考书。

书籍目录

基础篇　第一章 工作界面概述　　第一节 项目文件管理面板　　第二节 主界面　第二章 菜单　　第一节 文件菜单　　第二节 编辑菜单　　第三节 视图菜单　　第四节 界面配置菜单　　第五节 工具菜单　　第六节 输出菜单　　第七节 脚本菜单　　第八节 帮助菜单　　第九节 视图右键菜单　第三章 工具栏和控制区　　第一节 常用工具栏　　第二节 元素创建工具栏　　第三节 系统脚本工具栏　　第四节 时间栏　　第五节 模拟控制区　　第六节 视图演播控制区　第四章 功能窗口　　第一节 窗口设置工具　　第二节 视图　　第三节 元素窗口　　第四节 专有关联窗口　　第五节 全局关联窗口　　第六节 属性编辑区　　第七节 信息窗口　　第八节 曲线编辑器　　第九节 事件脚本窗口　　第十节 通用脚本编辑窗口　　第十一节 输出中心　第五章 发射器　　第一节 发射器的创建　　第二节 发射器的基本属性　　第三节 Node属性面板　　第四节 属性面板的功能说明　　第五节 初始状态控制面板　　第六节 粒子流属性面板　　第七节 统计面板　　第八节 显示控制面板　　第九节 粒子与浪面交互属性面板　第六章 各类发射器的专有属性　　第一节 基本发射器　　第二节 物体相关发射器　　第三节 合成器类发射器　　第四节 特种发射器　　第五节 图控发射器　　第六节 浪面相关发射器　第七章 波浪　　第一节 浪面的创建　　第二节 浪面的属性　　第三节 浪面的专有属性　　第四节 创建波浪　　第五节 控点型波浪　　第六节 涌动型波浪　　第七节 样式型波浪　　第八节 物体与浪面的相互作用　　第九节 浪面相关发射器　第八章 物体　　第一节 物体概述　　第二节 物体的属性　　第三节 Node属性面板　　第四节 初始状态　　第五节 物体与粒子的交互作用　　第六节 潮湿贴图　　第七节 刚体的力学属性　　第八节 软体的力学属性　　第九节 物体与浪面的互动　　第十节 物体的视图显示　第九章 辅助器　　第一节 辅助器概述　……　第十章 网面 第十一章 约束器 第十二章 关键帧的设置与编辑 第十三章 脚本基础与示例实例篇 第十四章 RF4.3.2以前的教程 第十五章 RF4教程 第十六章 典型场景剖析 第十七章 浪面参考文献

第一图书网, tushu007.com

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