

<<3ds max 5插件传奇>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5插件传奇>>

13位ISBN编号：9787900109507

10位ISBN编号：7900109501

出版时间：2003-3

出版时间：中国电力出版社

作者：刘正旭

页数：393

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>

<<3ds max 5插件传奇>>

内容概要

全书精选AfterBurn烟火云雾插件、Phoenix凤凰火焰插件、Hair毛发插件、ClothReyes布料插件、RealFlow液体动力学插件、Character Studio等7个最流行的插件,详细介绍了这几种插件的原理及其使用技术,并配合Step by Step的精彩范例全面揭示了这种插件的应用秘诀,对Character Studio插件更有大篇幅的详细介绍。

本书介绍的插件操作技法非常全面、实用、有效,对某些制作秘技更有大量而说细的披露。本书是3ds max插件技术的权威著作,其技术含量在国内遥遥领先,是max用户必备的用书,同样适用高级培训班使用。

配套光盘内容

本书配套光盘中的内容 CD1中内容如下: Enjoy: 国外三维大师的五百多幅精彩作品欣赏。

Images: 本书范例的渲染成品图。

Maps: 本书范例所需的所有贴图文件。

MaxFonts: 3ds max所需的小字体,解决面板字体显示不全的问题。

Mesheres: 本书范例RealFlow液体动力学插件的液体模型输出序列帧。

Scenes: 本书范例的场景文件。

附赠: max5快捷键和新功能文本。

CD2中内容如下: Demo: 本书所学插件的Demo版本。

HDRI: HDRI软件、全景图、HDRShop软件和教学文件。

Next Limit: 液体动力学插件FlowTrace、RealFlow、RealWave和接口文件,附带视频教学。

ReyesDemo: Reyes系列(ClothReyes、CartoonReyes、DirtyReyes、JetaReyes和MetaReyes)插件,附赠MetaReyes教学PDF文件和Acrobat解读器。

Shag_Hair: 毛发插件。

SitniSatiDemoR4.exe: 烟雾插件安装引擎。

Movies: 本书所学范例的插件欣赏和大量成功制作范例场景文件。

附赠80页Character Studio插件的“动作流”和“群众动画”超详细教学演示。

Tools: 各种浏览影视作品和解压缩软件(QuickTime5、WinRAR和WinZip)。

<<3ds max 5插件传奇>>

书籍目录

第1章 使用插件的准备工作

- 1.1 认识插件 2
- 1.2 插件的分类 2
 - 1.2.1 建模插件 2
 - 1.2.2 材质插件 13
 - 1.2.3 动画插件 13
 - 1.2.4 特效插件 21
 - 1.2.5 渲染插件 22
- 1.3 小结 26

第2章 AfterBurn烟火云雾插件

- 2.1 AfterBurn插件模块 29
- 2.2 AfterBurn插件使用初步 31
 - 2.2.1 浓重的烟雾 32
 - 2.2.2 透明的水蒸气 42
- 2.3 AfterBurn云彩 50
 - 2.3.1 晴天白云 51
 - 2.3.2 云彩形状控制 58
 - 2.3.3 夜晚阴天云彩 61
- 2.4 经典剖析 65
- 2.5 小结 68

第3章 Phoenix凤凰火焰插件

- 3.1 Phoenix凤凰火焰插件初步使用 70
 - 3.1.1 给教堂添加火把照明 71
 - 3.1.2 完美画面的处理 86
- 3.2 动画火焰 89
 - 3.2.1 动画火焰一 90
 - 3.2.2 动画火焰二 97
- 3.3 小结 107

第4章 Shag:Hair毛发插件

- 4.1 Shag:Hair毛发插件初步使用 110
- 4.2 指环王 120
- 4.3 女孩的头发梳理 127
 - 4.3.1 前期ID指定 127
 - 4.3.2 头发种植和梳理 130
 - 4.3.3 质感和环境设置 141
- 4.4 小结 143

第5章 ClothReyes布料

- 5.1 布料插件的安装方法 146
- 5.2 景物布景 149
 - 5.2.1 建立布料面片场景 149
 - 5.2.2 制作布料材质 150
 - 5.2.3 布料动力学解算 156
- 5.3 经典剖析一 162
- 5.4 布料动力学模拟 168
 - 5.4.1 建立窗帘和风力模拟 168

<<3ds max 5插件传奇>>

- 5.4.2 后期处理 175
- 5.4.3 窗帘材质 178
- 5.5 经典剖析二 184
- 5.6 小结 186
- 第6章 RealFlow液体动力学插件
- 6.1 RealFlow插件的使用流程 189
 - 6.1.1 在3ds max中制作并输出模型 190
 - 6.1.2 在RealFlow插件中导入模型 191
 - 6.1.3 在RealFlow插件中制作液体动画 194
 - 6.1.4 在3ds max中输入序列 203
- 6.2 RealFlow插件动态流体碰撞 207
 - 6.2.1 输出具有动画数据的场景 207
 - 6.2.2 模拟倒水动画 208
- 6.3 经典剖析一 213
- 6.4 经典剖析二 215
- 6.5 小结 217
- 第7章 初识Character Studio插件
- 7.1 认识Character Studio插件 220
- 7.2 Character Studio 3.4插件的系统要求 221
- 7.3 Character Studio 3.4使用初步 222
 - 7.3.1 准备工作 222
 - 7.3.2 建立两足动物 222
 - 7.3.3 修改两足动物 223
 - 7.3.4 导入并观看步伐动画 224
 - 7.3.5 播放两足动物的线条动画 225
 - 7.3.6 导入并观看自由动画 225
 - 7.3.7 导入并观看步伐和自由形式合并的动画 226
 - 7.3.8 存储场景文件 227
- 7.4 在Figure模式里修改两足动物的结构 227
 - 7.4.1 观看两足动物的建立参数 227
 - 7.4.2 改变两足动物的建立参数 228
 - 7.4.3 缩放两足动物的部分身体 229
 - 7.4.4 用马尾辫制作嘴部 230
 - 7.4.5 完成非洲鳄鱼的结构 231
 - 7.4.6 存储形体 232
- 7.5 制作人物的蒙皮和动画 232
 - 7.5.1 导入蒙皮的两足动物 233
 - 7.5.2 应用动作文件并播放动画 235
 - 7.5.3 建立动画预览 236
- 7.6 合并和复制 237
 - 7.6.1 准备工作 237
 - 7.6.2 改变两足动物的名称 237
 - 7.6.3 合并人物 238
 - 7.6.4 建立选择名称 239
 - 7.6.5 查找合并后的人物 240
 - 7.6.6 缩放人物比例 240
 - 7.6.7 重新定位人物并制作动画 240

<<3ds max 5插件传奇>>

7.6.8 复制人物 241

7.7 小结 241

第8章 Character Studio角色动画

8.1 制作游泳的自由动画 244

8.1.1 建立两足动物并导入形体文件 245

8.1.2 开始制作自由动画 245

8.1.3 定位一条腿 246

8.1.4 动画腿部 249

8.1.5 复制和粘贴动作 249

8.1.6 使用Paste Posture工具建立多次踢腿动作 251

8.1.7 动画一条胳膊 252

8.1.8 复制胳膊动作 254

8.1.9 重复动画 254

8.1.10 添加脊椎的旋转 255

8.1.11 动画头部 256

8.1.12 利用Copy Tracks按钮来动画另一条胳膊 257

8.2 制作自由行走的动画 258

8.2.1 建立两足动物并导入形体文件 258

8.2.2 在第0帧上设置不同类型的帧 260

8.2.3 设置地平面帧 261

8.2.4 设置地平面帧 261

8.2.5 动画重心点 262

8.2.6 制作脚离开地面的动画 263

8.2.7 锁定脚部以下的关节 264

8.2.8 制作中心点COM的帧 264

8.2.9 制作脚后跟接触地面的帧 265

8.2.10 制作行走周期 267

8.2.11 完成行走周期 267

8.2.12 显示轨迹 268

8.2.13 添加胳膊摇摆动画 269

8.3 创建行走动画 270

8.3.1 准备工作 270

8.3.2 使用Footstep模式 271

8.3.3 添加脊椎动作 273

8.3.4 添加臀部动作 274

8.3.5 添加手部的动作 275

8.3.6 调整手的位置 277

8.3.7 避免胳膊穿过身体 278

8.3.8 添加头部动作 278

8.4 修改步伐 279

8.4.1 延伸行走动作 279

8.4.2 缩放行走比例 281

8.4.3 弯曲步伐 282

8.4.4 制作不平坦地形上的行走动作 283

8.5 添加跳跃动作 284

8.5.1 在轨迹视图里移动步伐 284

8.5.2 制作跳跃之前的下蹲动作 286

<<3ds max 5插件传奇>>

- 8.6 制作空翻动态 287
 - 8.6.1 分析空翻动态 287
 - 8.6.2 制作第一个空翻动作 288
 - 8.6.3 制作第二个空翻动作 290
 - 8.6.4 制作空翻前的准备动作 291
- 8.7 调整身体动作 292
 - 8.7.1 调整第一个空翻动作 292
 - 8.7.2 调整第二个空翻动作 293
 - 8.7.3 调整腿部动作 294
 - 8.7.4 旋转胳膊 295
 - 8.7.5 调整胳膊的摆动动作 295
 - 8.7.6 移动头部 296
- 8.8 添加身体的扭转动作 298
 - 8.8.1 扭转步伐 298
 - 8.8.2 给空翻添加高度 299
- 8.9 制作摔跤动画 301
 - 8.9.1 准备工作 302
 - 8.9.2 分析动态 302
 - 8.9.3 创建滑动脚步 303
 - 8.9.4 创建一段自由动画 304
 - 8.9.5 改变空翻的时间设置 306
 - 8.9.6 制作摔跤动作 307
 - 8.9.7 添加反弹效果 310
 - 8.9.8 从步伐动画转换到自由动画 311
 - 8.9.9 改变时间设置 312
- 8.10 用反向关键帧来改变步伐 313
 - 8.10.1 设置反向关键帧 313
 - 8.10.2 用反向关键帧来改变步伐的持续时间 315
 - 8.10.3 用自由关键帧来移除步伐 316
- 8.11 运球动态 316
 - 8.11.1 观看动画效果 316
 - 8.11.2 分析动画 317
 - 8.11.3 调整拍球的动画 318
 - 8.11.4 制作运球动画 319
- 8.12 爬梯子动态 320
 - 8.12.1 准备工作 321
 - 8.12.2 创建第一个姿势 321
 - 8.12.3 抓住梯子 322
 - 8.12.4 将手向梯子上方滑动 323
 - 8.12.5 制作手部的抓紧和松开动作 325
- 8.13 将中心点COM和物体连接 327
 - 8.13.1 准备工作 327
 - 8.13.2 制作手部抓住梯子横档的动作 327
 - 8.13.3 制作两足动物随梯子摇摆的动作 328
- 8.14 捡起动态 329
 - 8.14.1 准备工作 330
 - 8.14.2 指定Link控制器 330

<<3ds max 5插件传奇>>

- 8.15 负重动态 333
 - 8.15.1 提重物 333
 - 8.15.2 推重物 335
- 8.16 使用In Place模式 336
- 8.17 制作甲壳虫的动画 337
 - 8.17.1 准备工作 338
 - 8.17.2 存储形体文件 339
 - 8.17.3 设置两足动物的初始姿势 339
 - 8.17.4 改变两足动物的平衡和动力学参数 342
 - 8.17.5 加入地面 344
 - 8.17.6 锁定手和脚 345
 - 8.17.7 加入跳跃准备动作 346
 - 8.17.8 旋转脚 349
 - 8.17.9 旋转手 351
 - 8.17.10 制作在空中的飞行动作 352
 - 8.17.11 建立跳跃最高点的姿势 354
 - 8.17.12 制作接触地面的姿势 355
 - 8.17.13 建立落地姿势 356
 - 8.17.14 调整手指的动作 357
 - 8.17.15 调节腿部着地动态效果 358
 - 8.17.16 建立最后一个姿势 358
 - 8.17.17 调节时间 359
- 8.18 小结 360
- 第9章 Character Studio形体
 - 9.1 制作两足动物与网格体匹配 362
 - 9.1.1 打开一个人物模型 362
 - 9.1.2 建立两足动物 363
 - 9.1.3 将两足动物的臀部与网格体对齐 364
 - 9.1.4 使两足动物的腿部与网格体相适配 364
 - 9.1.5 使脖子和头部与网格体相匹配 365
 - 9.1.6 使两足动物的胳膊和手与网格体相匹配 366
 - 9.1.7 将右手的姿势复制到左手上 367
 - 9.2 编辑形体 368
 - 9.3 调整封套 371
 - 9.3.1 回到动态姿势 372
 - 9.3.2 调整封套 372
 - 9.3.3 调整封套重叠 377
 - 9.4 使用Bulge Editor制作肌肉动画 379
 - 9.4.1 建立一个凸起效果 379
 - 9.4.2 使用Physique修正器来缩放人物 382
 - 9.4.3 与两足动物的连接 382
 - 9.5 小结 384
- 附录 高级合成技术

<<3ds max 5插件传奇>>

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>