

图书基本信息

书名：<<RealFlow流体制作经典实例解析>>

13位ISBN编号：9787121049712

10位ISBN编号：7121049716

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业

作者：雷桐，徐铭编著

页数：291

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>

内容概要

RealFlow 4是最新一款用于解决流体动力模拟的软件。通过与其他三维动画制作软件（如3ds max和Maya）结合，可以创建真实的粒子模拟效果。《RealFlow流体制作经典实例解析》分为8章，通过“终结者”效果、水杯洒水、液体标志、沙人倒塌、液体汇聚、番茄相撞、杯中倒水和水滴洒落这8个经典案例，详细讲解了如何创建极其真实的流体、弹性物体、气体和动力学运动模拟等效果，而这些效果都是很难在其他三维动画软件中实现的。随书光盘内容为书中范例源文件和多媒体教学视频文件。《RealFlow流体制作经典实例解析》适合三维动画制作者使用，以制作真实的流体模拟效果。也可作为相关专业院校和培训机构的教材和参考书。

书籍目录

第1章 RealFlow基础及“终结者”物资制作1.1 RealFlow与Maya结合1.1.1 接口文件的安装及导出1.1.2 文件的导出1.2 RealFlow图形界面及菜单功能简介1.2.1 项目管理1.2.2 RealFlow的图形界面1.3 “终结者”物资动态模拟1.3.1 导入模型文件1.3.2 RealFlow中的基本操作1.3.3 FillObject中的基本操作1.3.4 Gravity工具1.3.5 GlobalLinks与ExclusiveLinks的功能1.3.6 ExportCentral功能1.3.7 TimeLine功能与TimeLineControlButtons1.3.8 Simulate及Reset功能1.3.9 功能强大的Mesh功能1.4 材质、灯光及渲染输出1.4.1 使用MeshLoader插件1.4.2 物体材质和灯光1.4.3 渲染输出第2章 “水杯洒水”效果制作2.1 简单模型的制作2.1.1 在Maya中创建“水杯”的模型2.1.2 将模型导出Maya2.1.3 将模型导入RealFlow2.2 RealFlow动态效果的模拟2.2.1 了解在RealFlow中怎样为物体添加关键帧动画2.2.2 怎样为已带有动画的模型注入粒子2.2.3 掌握为粒子设置初始状态的命令及怎样导入粒子的初始状态2.2.4 了解Collisiontolerance属性的功能2.2.5 深入了解Mesh的其他功能2.2.6 设置输出中心并使用输出中心设置网络序列输出2.3 材质、灯光及渲染输出2.3.1 导入网络到Maya中制作地面2.3.2 环境及灯光的设置2.3.3 HDR贴图的设置2.3.4 设置MentalRay渲染属性2.3.5 使用MentalRay渲染输出第3章 “水滴商标”效果的制作3.1 简单模型的制作3.1.1 在Illustrator中怎样输出Maya可识别的形状路径3.1.2 在Maya中创建“商标”的模型3.1.3 将模型导出Maya3.1.4 将模型导入RealFlow3.2 RealFlow动态效果的模拟3.2.1 使用RealFlow填充粒子发射器制作“水滴”3.2.2 使用Gravity工具制作重力效果及惯性的效果3.2.3 使用ExclusiveLinks关联发射器之间的作用3.2.4 使用Magic工具制作“汇聚”效果3.2.5 模拟“水滴汇聚成商标”效果3.2.6 建立网络设置网络属性3.2.7 设置生成、输出网格序列3.3 材质、灯光及渲染输出3.3.1 导入网络序列到Magic中制作地面及环境3.3.2 灯光的设置3.3.3 设置MentalRay渲染属性3.3.4 HDR贴图的使用3.3.5 使用MentalRay渲染输出第4章 “沙人倒塌”效果制作4.1 简单模型的制作4.1.1 在Maya中创建“几何体沙人”及“地面”的模型4.1.2 将模型导出Maya4.1.3 将模型导入RealFlow4.2 动态效果的模拟4.2.1 使用填充发射器制作“沙人”4.2.2 设置Gravity工具制作重力效果4.2.3 为发射器及重力场添加关键帧动画.....第5章 “液体汇聚成商标”效果制作第6章 “番茄相撞”效果制作第7章 “杯中倒水”效果制作第8章 “水滴落入水杯”的效果制作

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>