

<<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。

Meshes: 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。

HDRl: HDRl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应 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>