第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX、Maya、Softi>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX、Maya、Softimage经典外挂模块>>

13位ISBN编号：9787115090782

10位ISBN编号：7115090785

出版时间：2001年3月1日

出版时间：人民邮电出版社

作者：太阳工作室

页数：410

字数：661

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX、Maya、Softi>>

内容概要

本书详细介绍了3DS MAX、Maya和Softimage三款软件经典外挂滤镜的使用方法。
3DS MAX的外挂滤镜非常多，包括皮毛工具Shag：Fur、造树工具Tree Factory等多种高级动画工具。
Softimage 软件的盛行与背后有一批优秀的协作厂商为其编写功能强大的插件有关，而在这些厂商中尤其以 4DVision公司出品的凤凰工具Phoenix Tools最受人青睐。
Maya软件更是与滤镜特效分不开，它出色的烟火、粒子、光纤等效果让人耳目一新。
本书将详细介绍这三种软件的插件和特效模块，希望通过这些强大的外挂模块，使三维艺术家在设计领域中开拓一条崭新的道路。

本书不但是三维艺术领域制作人员的最佳参考资料，同时也可作为美术院校相关专业及三维图形培训班教材使用。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 3DS MAX、Maya、Softimage特效模块概述1.1 3DS MAX外挂特效模块的影响力 1.2 强大的Softimage和外挂模块 1.3 Maya特效模块的内容和应用领域 1.4 Maya的安装 1.5 Maya的虚拟网络安装设置 1.6 Softimage的虚拟网络安装设置 第2章 三维动画工作室的建立2.1 平面工作平台 2.2 三维动画工作平台 2.3 三维动画工作室的配置 2.3.1 硬件配置（NT工作站平台） 2.3.2 软件配置（NT工作站平台） 第3章 DirtyReye外挂材质模块3.1 模块中的文件 3.2 DirtyReye的安装 3.3 DirtyReye使用手册 3.3.1 Clean Material净材质和Dirty Material脏材质 3.3.2 DirtyReyes Map的贴图方式 3.3.3 其他参数 3.4 使用DirtyReye模块 第4章 Particle Water外挂材质模块4.1 模块中的文件类型和安装方法 4.2 Particle Water命令手册 4.2.1 Particle Effect参数4.2.2 Particled Water Parameters参数 4.3 使用Particle Water模块 4.3.1 模拟湖水 4.3.2 加入雨点效果 第5章 Fluid Mechanics液体动力学模块5.1 模块的文件类型和安装方法 5.2 Fluid Mechanics命令手册 5.2.1 Pool卷展栏 5.2.2 Setup卷展栏 5.2.3 Spray卷展栏 5.3 使用Fluid Mechanics模块 第6章 Tree Factory造树工厂外挂模块6.1 Tree Factory外挂模块的文件类型和安装 6.2 Tree Factory使用手册 6.2.1 General卷展栏 6.2.2 Tree Type卷展栏 6.2.3 Properties卷展栏 6.3 树种参数参考手册 6.3.1 柳 树 6.3.2 槐 树 6.3.3 苹果树6.3.4 杨 树 6.3.5 柏 树 6.3.6 仙人掌 6.3.7 枯 树 6.3.8 桔子树 6.3.9 椰子树 6.3.10 松 树 6.4 使用Tree Factory造树工具 6.4.1 制作一棵苍天古树 6.4.2 制作逼真的贴图树 第7章 Particle Displace粒子置换模块7.1 模块中的文件类型和安装方法 7.2 Particle Water命令手册 7.2.1 Parameters区域 7.2.2 Falloff区域 7.3 使用Particle Displace模块 7.3.1 制作粒子哑铃 7.3.2 粒子哑铃撞击沙地 第8章 Shag：Fur毛发模块8.1 Shag：Fur模块的安装方法8.2 Shag：Fur命令手册 8.2.1 Furry Objects区域 8.2.2 Length区域 8.2.3 Density（#Strands Per Face）区域 8.2.4 Thickness区域 8.2.5 Color区域 8.2.6 Leaning和Bending区域 8.2.7 Random区域 8.2.8 Picture Quality区域 8.2.9 Illumination区域 8.2.10 Shag：Render卷展栏 8.3 使用Shag：fur模块 第9章 Head Designer人头建立外部模块9.1 模块中的文件类型和安装方法 9.2 Head Designer命令手册 9.2.1 Head Shape卷展栏 9.2.2 Nose卷展栏 9.2.3 Eyes/Ears/Mouth卷展栏 9.3 使用Head Designer建立人头 第10章 Lightning闪电特效模块10.1 模块中的文件类型和安装方法 10.2 Lightning命令手册 10.2.1 Main卷展栏 10.2.2 Pick Objects卷展栏 10.2.3 Spline卷展栏 10.2.4 Forks卷展栏 10.3 使用Lightning模块 10.3.1 闪电的物体连接 10.3.2 闪电的路径走向 第11章 Smirk变形外部模块11.1 模块中的文件类型和安装方法 11.1.1 复制安装 11.1.2 系统安装 11.2 Smirk的命令 11.3 使用Smirk制作面部 第12章 RealLensFlare过滤器外挂模块12.1 RealLensFlare模块的安装 12.2 RealLensFlare模块使用手册 12.2.1 Globals全局变量 12.2.2 Fade衰减方式 12.2.3 Particle Magic粒子特效 12.2.4 Glow & Outer Glow光晕和外部光晕 12.2.5 Central Ring中心光环 12.2.6 Anamorphic Streaks变形条纹 12.2.7 Random Streaks随机条纹 12.2.8 Interference Streaks冲突条纹 12.2.9 Fractal Fury分形噪波 12.2.10 Start Filter星光过滤 12.2.11 Lens Reflections镜头反光 12.2.12 Rollups堆栈出现 12.2.13 远距离模糊和运动模糊 12.3 使用RealLensFlare制作模糊动画 第13章 Fractal Flow分流外挂模块13.1 Fractal Flow分流外挂模块的安装 13.2 Fractal Flow使用手册 13.2.1 Fractal Distortions标签 13.2.2 Waves标签 13.2.3 Ripples标签 13.2.4 Origins标签 13.2.5 Masks标签 13.3 使用Fractal Flow分流外挂模块 13.3.1 爆炸火焰 13.3.2 水波涟漪 第14章 Phoenix Tools凤凰工具14.1 Phoenix Tools的分布情况 14.2 Model模块 14.2.1 在Primitive里 14.2.2 在Duplicate里 14.2.3 在Show里 14.2.4 在Dipaly里 14.2.5 在Curve里 14.2.6 在Tag里 14.2.7 在Effect里 14.2.8 在Lattices里 14.2.9 在Deformation里 14.2.10 在Polygon里 14.2.11 在Camera里 14.2.12 在Light里 14.3 Motion模块 14.3.1 在Get&Save里 14.3.2 在Delete里 14.3.3 在FcrvEdit里 14.3.4 在Path里 14.3.5 在Effects里 14.3.6 在Shape里 14.3.7 在Camera里 14.3.8 在Light里 14.3.9 在Save Key里 14.4 Actor模块 14.4.1 在Skeleton里 14.4.2 在Constraint里 14.4.3 在Dynamics里 14.4.4 在Collision里 14.4.5 在Envelope Assignment里 14.4.6 在Skin里 14.5 Matter模块14.5.1 在Texture里 14.5.2 在Matoper里 14.5.3 在TexOper里 14.5.4 在Preview里 14.5.5 在Camara里 14.5.6 在Light里 14.5.7 在Shaders里第15章 使用Maya Fur插件15.1 使用Maya Fur插件的基本步骤 15.2 制作绒球 15.2.1 布置场景 15.2.2 创建毛发并将其粘贴到球面上 15.2.3 修改毛发属性 15.2.4 渲染场景 15.2.5 细调毛发属性并重新渲染 15.3 生成和修改毛发 15.3.1 生成与删除毛发 15.3.2 粘贴毛发 15.3.3 预览毛发效果 15.3.4 反转毛发的法线 15.3.5 调节毛发生长方向的偏移量 15.3.6 修改毛发属性 15.3.7 毛发编辑器 15.3.8 绒毛的生长 第16章 添加毛发的运动状态16.1 添加毛发的运动 16.1.1 增加毛发运动的基本操作步骤 16.1.2 创建吸引 16.1.3 删除吸引和吸引设置 16.1.4 选择装置要贴附的表面 16.1.5 改变吸引装置的

第一图书网, tushu007.com

属性 16.2 用关键帧控制毛发的运动 16.2.1 用手动方式将毛发的运动设置为关键帧 16.2.2 模拟海藻在水中飘动的效果 16.2.3 进行毛发的分离 16.3 利用动力学场使毛发运动 16.3.1 在吸引粒子上添加力创建吸引运动的效果16.3.2 创建麦浪 16.3.3 移动贴附在表面的吸引 16.3.4 创建动物绒毛的摇动效果 第17章 毛发设计技巧17.1 增加毛发的阴影效果 17.1.1 毛发阴影的类型 17.1.2 生成毛发的阴影效果 17.1.3 从光线属性里删除毛发的阴影 17.2 渲染具有毛发的场景 17.2.1 建立毛发的全局渲染 17.2.2 渲染毛发的场景 17.2.3 高级毛发渲染 17.3 为动物添加毛发 17.3.1 添加体毛 17.3.2 使鼻子光秃 17.3.3 改变口鼻周围毛发的长度 17.3.4 梳理毛发 17.3.5 添加胡须 17.3.6 添加睫毛 17.3.7 分离毛发 17.4 动画的整体设计 17.4.1 参考一个未覆盖毛发的模型 17.4.2 参考一个覆盖毛发的模型 17.5 解决设计中出现的问题 17.5.1 在改善毛发的效果时出现的问题 17.5.2 在使用毛发时出现的问题 第18章 使用Maya Cloth模块18.1 制作一块盖在桌子上的花布 18.1.1 设置最初场景 18.1.2 创建布料模型 18.1.3 把桌布设置成碰撞对象 18.1.4 覆盖桌布 18.2 创建衬衫 18.2.1 设置场景 18.2.2 创建裁片平面 18.2.3 创建衣服 18.2.4 把衣服覆盖到设置的人物模型上面 18.3 创建裤子 18.3.1 创建项目和场景 18.3.2 创建前面曲线 18.3.3 创建后面曲线 18.3.4 创建前裁片平面 18.3.5 创建后裁片平面 18.3.6 创建衣服 18.3.7 设置布料解算器的比例 18.3.8 装饰裤子对象 18.3.9 分别给每个裁片平面添加属性 18.4 导出与导入衣服 18.4.1 导出衣服 18.4.2 导入衣服 18.4.3 设置动画开始位置 第19章 控制布料19.1 创建布料 19.1.1 创建衣服的准备工作 19.1.2 建立衣服样品 19.1.3 创建裁片平面 19.1.4 缝合衣服 19.1.5 调整衣服 19.1.6 移动衣服 19.1.7 设置分辨率 19.1.8 调整接合 19.1.9 模型装配 19.1.10 设置显示选项 19.1.11 创建布料 19.2 添加纹理和阴影 第20章 给人物着装20.1 创建与删除布料碰撞对象 20.2 调整碰撞对象 20.3 模拟布料及其求解 20.3.1 模拟 20.3.2 修改分辨率 20.3.3 修改裁片平面形状 20.3.4 增加一个缝合并保存 20.4 调整布料解算器 20.4.1 调整解算器属性 20.4.2 控制布料的运动 20.5 布料属性 20.5.1 创建与改变属性 20.5.2 使用材质库 20.6 操作布料 20.6.1 手动移动布料点 20.6.2 使用拖动控制 20.7 解决渗透问题 第21章 约束布料21.1 创建模型的开始姿势 21.2 使用约束条件 21.2.1 创建变形约束 21.2.2 创建网孔约束 21.2.3 创建布料约束 21.2.4 创建钮扣约束 21.2.5 创建碰撞约束 21.2.6 将动力学场连接到布料对象上 第22章 在场景中模拟布料22.1 回放布料模拟 22.1.1 管理缓存文件 22.1.2 加快播入速度 22.1.3 解决播放中存在的问题 22.2 管理布料模拟场景 22.2.1 导出和导入衣服 22.2.2 在一个场景中使用多个解算器 22.2.3 以批处理或者提示方式模拟布料 22.2.4 使用Maya布料视图进行渲染

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