

<<RealFlow4.2流体动画制作>>

图书基本信息

书名：<<RealFlow4.2流体动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787121075575

10位ISBN编号：7121075571

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张毅

页数：402

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>

## <<RealFlow4.2流体动画制作>>

### 前言

随着科学技术的迅猛发展，艺术的表现形式越来越多地加入了高科技元素，影视动画真实表现技术和艺术并驾齐驱。CG制作与艺术表现在我国日趋成熟由于科学技术、软件应用、技术表现一直在促进着艺术进步。CG的真实表现时代来了，它更能实现创作者梦想。

RealFlow是一款独立的流体仿真模拟软件，可以计算真实世界中物体的运动，包括液体、气体、固体、弹性物体RealFlow一直是Next Limit公司的核心产品，同时和主流的三维软件Maya、3ds max、SoftimageXSI、Cinema4D、Houdini、LightWave等无缝接合，参与制作了《查理和巧克力工厂》、《海神号》、《x战警3》、《撕裂人》、《冰河世纪2》、《拜见罗宾逊一家》、《万鳄巨兽》、《斯巴达300勇士》等电影。

现在，RealFlow在电影和广告中的运用非常流行，效果也非常好，达到了创作者的流体制作要求。

## <<RealFlow4.2流体动画制作>>

### 内容概要

本书是国内讲解RealFlow最专业的专业书籍之一，含有与强大的三维软件Maya、3ds max、Softimage|XSI、Cinima 4D、LightWave等连接应用的实例，同时还具有典型的中、高级商业实例。

全书共17章，第1章介绍了Next Limit技术公司的基本信息和发展情况；第2章讲述了RealFlow软件和主流三维软件的无缝连接和应用；第3~12章用图文结合的方法，对RealFlow的参数、命令进行详细、深入的讲解，涵盖每一个细节；第13~16章通过10个综合应用实例，对RealFlow的应用进行了由浅入深的讲解，强化实际应用；第17章通过网站提供的RealFlow曾经参与制作的项目实例进行分析和鉴赏，让读者真正了解RealFlow的强大之处。

随书光盘为书中部分实例的场景文件、最终动画效果及效果图，还有书中实例用到的RealFlow与三维软件的接口文件，非常适合读者参考，提升自己对RealFlow的应用水平。

本书内容由浅入深、通俗易懂，非常适合Maya、3ds max、Softimage|XSI、Cinima 4D、Houdini、LightWave等软件基础应用的爱好者及CG从业人员。

本书可以作为相关专业师生的教材，同时也是喜欢RealFlow的朋友们的必备参考书。

## &lt;&lt;RealFlow4.2流体动画制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 认识Next Limit公司1.1 Next Limit历史介绍1.2 Next Limit产品及用途1.3 RealFlow产品简介1.4 RealFlow参与制作的电影本章小结思考与问题第二章 RealFlow与三维软件的交互应用2.1 RealFlow与3ds max的连接和应用实例2.2 RealFlow与Softimage|XSI的连接和应用实例2.3 RealFlow与Cinema 4D的连接和应用实例2.4 RealFlow与Maya的连接和应用实例2.5 RealFlow与LightWave的连接和应用实例本章小结思考与问题第三章 揭开RealFlow界面的神秘面纱3.1 登录界面信息介绍3.2 项目文件管理界面介绍3.3 工作界面应用介绍3.4 面板设置介绍3.5 视图应用介绍3.6 Nodes (节点元素) 面板应用3.7 Exclusive Links (关联链接) 面板应用3.8 Global Links (全局关联链接) 面板应用3.9 Node Params (节点元素参数) 面板应用3.10 Messages (信息) 面板应用3.11 Curve Editor (曲线编辑) 面板应用3.12 Events Script (事件脚本) 面板应用3.13 Batch Script (批处理脚本) 面板应用3.14 Export Central (输出中心) 应用3.15 主工具栏应用3.16 Time Line (动画时间线) 应用3.17 动画控制区介绍本章小结思考与问题第四章 菜单应用4.1 File (文件) 应用4.2 Edit (编辑) 应用4.3 View (视图) 应用4.4 Layout (界面) 应用4.5 Tools (工具) 应用4.6 Export (输出) 应用4.7 Scripts (脚本) 应用4.8 Help (帮助) 应用4.9 视图右键应用本章小结思考与问题第五章 Emitters (发射器) 基础与应用5.1 粒子发射器的创建与应用5.2 粒子发射器的公共属性介绍5.3 Node属性信息5.4 Initial State (初始状态) 信息5.5 Particles (粒子) 类型特征5.5.1 Gas (气体) 类型特征5.5.2 Liquid (液体) 类型特征5.5.3 Dumb (惰性粒子) 类型特征5.5.4 Elastics (弹性粒子) 类型特征5.5.5 Custom (自定义) 类型特征5.6 Statistics (信息统计) 5.7 Display (信息显示) 本章小结思考与问题第六章 强大的Emitters特性与应用6.1 Emitters的分类6.2 基本粒子发射器6.2.1 Circle粒子发射器应用6.2.2 Square和Triangle粒子发射器应用6.2.3 Sphere粒子发射器应用6.2.4 Linear粒子发射器应用6.2.5 Cylinder粒子发射器应用6.3 特种粒子发射器6.4 Bitmap粒子发射器应用6.5 Object粒子发射器6.5.1 Fill Object粒子发射器应用6.5.2 Object emitter粒子发射器应用6.5.3 Fibers粒子发射器应用6.6 混合粒子发射器6.6.1 Binary Loader应用6.6.2 NBinary Loader应用6.7 波浪面粒子发射器6.7.1 RW\_Splash粒子发射器应用6.7.2 RW\_Particles粒子发射器应用本章小结思考与问题第七章 Daemons (动力学力场) 特性与应用7.1 动力学力场详细介绍7.2 Kill类力场7.2.1 k Volume应用7.2.2 k Age应用7.2.3 k Speed应用7.2.4 k Isolated应用7.2.5 k collision应用7.2.6 k Sphere应用7.3 Force/Velocity类力场7.3.1 Gravity场应用7.3.2 Attractor场应用7.3.3 Wind场应用7.3.4 Vortex场应用7.3.5 Layered Vortex场应用7.3.6 DSpline场应用7.3.7 Limbo场应用7.3.8 Tractor场应用7.3.9 Coriolis场应用7.3.10 Ellipsoid force场应用7.3.11 Drag Force场应用7.3.12 Surface tension场应用7.3.13 Noise field场应用7.3.14 Heater场应用7.3.15 Magic场应用7.3.16 Object field场应用7.4 Miscellaneous texture类力场7.4.1 Texture Gizmo场应用7.4.2 Color plane场应用7.5 Scripted场应用本章小结思考与问题第八章 自身的Objects (物体) 特性与应用第九章 真实的Realwave (波浪面) 应用与操作第十章 神奇的Mesh (网格) 物体特性与应用实例第十一章 出色的Constraints (约束) 控制应用第十二章 简单的Camera (摄像机) 应用技巧第十三章 基础实例应用第十四章 精彩实例讲解第十五章 特殊效果制作第十六章 水面效果制作第十七章 经典案例鉴赏

## <<RealFlow4.2流体动画制作>>

### 章节摘录

Next Limit技术公司是由2个年轻的工程师Victor Gonzalez和Ignacio Vargas于1998年携手创建的他们致力于为计算机图形图像行业创建一个全新的具有跨时代意义的工具凭借自己的专业知识和多年的工作经验，他们认识到使梦想成真的唯一方法就是成立自己的团队和公司。

当时他们只是一个小工作室的两个成员，面前有很多繁杂的工作要处理，但是他们没有对此畏惧，不久他们开发的第一个产品RealFlow便成功上市、它的成功加上许多朋友和客户的支持和鼓励，促使Victor和Ignacio继续对该“航程”进行探索十多年后的今天，他们已率领了一个由该领域年轻的专业人员组成的团队。Next Limit技术公司的软件模拟工具在质量和客户数量上都已获得了全世界同行的认可，已经得到了广泛的赞誉和褒奖Next Limit技术公司的使命是为包括建筑科学行业、计算机图形图像行业和物理工程行业等广大领域提供以模拟为基础的技术。

Next Limit技术公司的产品包括RealFlow（3D可视化的流体模拟和物理动态模拟）、Maxwell Render（以物理为基础的灯光模拟和绘制工具）和XFlow（一种为工程设计和科技应用提供的新颖的流体模拟工具）所有的产品都是可以在多功能平台上使用的，与DCC和CAD市场最主要的应用领域结合得天衣无缝RealFlow参与制作的电影包括《指环王》、《查理和巧克力工厂》、《X战警》、《海神号》、《斯巴达300勇士》等。

## <<RealFlow4.2流体动画制作>>

### 编辑推荐

内容由浅入深、通俗易懂，非常适合Maya、3ds max、Softimage|XSI、Cinima 4D、Houdini、LightWave等软件基础应用的爱好者及CG从业人员。

《RealFlow4.2流体动画制作实例教程》可以作为相关专业师生的教材，同时也是喜欢RealFlow的朋友们的必备参考书。

<<RealFlow4.2流体动画制作>>

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>