

<<3ds max 7 Wow! Book >

图书基本信息

书名：<<3ds max 7 Wow! Book：动力学与角色动画篇>>

13位ISBN编号：9787508338880

10位ISBN编号：750833888X

出版时间：2006-1

出版时间：中国电力出版社

作者：张昀

页数：232

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

本书详细介绍了3ds max动力学与角色动画的知识。

全书共分5章：第1章重点讲解三维动画中动力学的基本概念；第2章讲解了3ds max中的刚体力学知识；第3章讲解了3ds max中的柔体力学知识；第4章讲解了3ds max中的流体动力学知识；第5章通过实例详细剖析了角色动力学在3ds max中的应用。

通过分析实例，将三维的思维、方法和经验贯穿全书，并从商业性、实用性的角度，针对重点、难点及技巧性问题作了重点分析和介绍。

本书不但适用于从事动画设计、影视广告设计、游戏制作等专业领域的从业人员，同时也可作为相关专业动画院校学生的教材和专业培训班的培训教材使用。

## 书籍目录

前言 第1章 综述 1.1 动力学的概念 1.2 影响动画与动力学效果真实性的因素 1.3 综合实例：运动的世界 第2章 刚体的模拟 2.1 刚体的定义 2.2 Dynamics的设置和应用 2.2.1 Dynamics的设置面板 2.2.2 Dynamics的应用：皮球落下 2.3 reactor的刚体应用：草坪上的飞车游戏 2.3.1 Rigid Bodies Properties（刚体属性） 2.3.2 Rigid Body Collection（刚体收集器） 2.3.3 创建场景 2.3.4 设置动力学 2.4 reactor的刚体应用：布娃娃的暴力游戏 2.4.1 创建场景 2.4.2 设置动画与动力学 2.4.3 预览并输出动画 第3章 柔体的模拟 3.1 柔体的定义 3.2 使用3ds max编辑器命令制作柔体 3.2.1 编辑器组合方式 3.2.2 实例：走过雪地的小精灵 3.2.3 Flex命令 3.3 reactor柔体制作 3.3.1 实例：七彩飘带 3.3.2 实例：旋转的风车 3.3.3 实例：FFD软体 3.3.4 实例：坠落的风铃 3.3.5 实例：炮弹竞赛 3.4 Cloth FX 3.4.1 舞动的旗帜 3.4.2 衣服的制作 3.5 furfx与hairfx毛发模拟系统 3.5.1 用furfx制作草地 3.5.2 用Hair fx制作头发 3.6 毛发新贵Ornatrrix 第4章 流体的动力学模拟 4.1 Particle Flow 4.1.1 基本介绍 4.1.2 雨的模拟 4.1.3 快捷键及其他操作指南 4.2 RealFlow 3的实例 4.3 Glu 3D的实例 第5章 角色的动力学模拟 5.1 角色的动力学特点 5.2 Character Studio插件系统设置 5.2.1 建立两足骨骼 5.2.2 修改两足骨骼 5.2.3 制作两足骨骼的结构 5.2.4 存储甲虫形体文件 5.2.5 设置两足骨骼的初始姿势 5.3 实例一：制作两足骨骼自由动画（甲虫的跳跃动作） 5.3.1 加入一个地面并锁定手和脚 5.3.2 为两足骨骼加入准备跳跃动作 .....附录 附录1 常用物质密度表 附录2 部分物体的转速 附录3 物理常用单位 附录4 球类质量

#### 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>