

《RealFlow完全学习手册》

图书基本信息

书名：《RealFlow完全学习手册》

13位ISBN编号：9787115320797

10位ISBN编号：7115320799

出版时间：2013-8-1

出版社：人民邮电出版社

作者：锁亚龙,张宝荣

页数：460

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《RealFlow完全学习手册》

内容概要

RealFlow是世界著名的流体特效制作工具软件之一，随着新版本的更新，功能也不断地改善和提升。在流体表现方面，RealFlow有其独特的应用价值。《RealFlow完全学习手册》以RealFlow 2012为依托，从入门开始，全面详尽地对RealFlow 2012的主要功能进行了解释和说明。

《RealFlow完全学习手册》是学习RealFlow的经典教程，适合有一定3D基础的读者使用。

作者简介

张宝荣总动员公司创始人，Maya专家。中国第一代从事三维动画领域技术与教学者，从事三维工作十多年，曾担任过多部电影、电视剧的特技导演，积累了丰富的行业技术经验。曾在多家国内知名学府及培训机构任教，具有丰富的三维动画教学经验。著有多部动画技术专著，出版有《Maya总动员》系列大型多媒体教学软件，受到业界热烈好评。精通与三维相关的各种工具软件，熟悉各种后期合成技术。锁亚龙Maya专家，从事动画技术研究与应用十余年，积累了丰富的动画技术经验，参与制作过数十个项目，曾荣获云南省“优秀民族动漫影片奖”。现就职于香港某知名动画企业，担任技术总监。

书籍目录

- 第1章 欢迎来到RealFlow 2012的世界 17
 - 1.1 什么是RealFlow 17
 - 1.2 RealFlow 2012中的新增功能 17
 - 1.3 基本概念 18
 - 1.3.1 三维空间 18
 - 1.3.2 RealFlow节点 19
 - 1.3.3 粒子系统 19
 - 1.3.4 网格流体框(Grid Fluid Domains) 19
 - 1.3.5 力 20
 - 1.3.6 动力学和动画 20
 - 1.3.7 脚本编程 20
 - 1.3.8 (和外部软件的)连接性 21
 - 1.3.9 不使用图形界面的RealFlow(之前的“命令行版本”) 21
 - 1.3.10 场景缩放 21
 - 1.4 符号和缩写(约定) 23
 - 1.4.1 命令和菜单 23
 - 1.4.2 缩写 23
 - 1.4.3 键盘快捷键 23
- 第2章 RealFlow入门 24
- 第3章 RealFlow用户界面 26
 - 3.1 窗口工具 26
 - 3.2 视图 27
 - 3.3 节点 28
 - 3.4 节点参数 29
 - 3.5 Global Links和Exclusive Links 30
 - 3.6 曲线编辑器 31
 - 3.7 Messages 31
 - 3.8 批量脚本 31
 - 3.9 模拟事件 31
 - 3.10 视频播放器 31
 - 3.11 Job Manager 32
 - 3.12 帮助视图 33
 - 3.13 鼠标右键菜单 33
 - 3.14 通配符过滤器 34
 - 3.15 菜单栏 34
 - 3.15.1 File(文件)菜单 35
 - 3.15.2 Edit(编辑)菜单 36
 - 3.15.3 View(视图)菜单 37
 - 3.15.4 Layout(界面布局)菜单 39
 - 3.15.5 Tools(工具)菜单 40
 - 3.15.6 Export(输出)菜单 44
 - 3.15.7 Import(导入)菜单 45
 - 3.15.8 Commands(命令)菜单 45
 - 3.15.9 Playback(播放)菜单 47
 - 3.15.10 Help(帮助)菜单 48
 - 3.16 图标栏 49
 - 3.16.1 File(文件)工具条 49

- 3.16.2 Edit(编辑)工具条 49
- 3.16.3 Nodes(节点)工具条 49
- 3.16.4 Scripts(脚本)工具条 49
- 3.16.5 Transformation(变换)工具条 50
- 3.16.6 Tools Bar(实用工具的工具栏) 50
- 3.16.7 The Visibility Bar(控制显示的工具栏) 51
- 3.16.8 Simulation Bar(模拟控制栏) 51
- 3.17 时间线 52
- 3.18 时间栏控制按钮 53
- 3.19 模拟过程控制按钮 53
- 3.20 杂项工具 55
- 第4章 层(Layers) 56
 - 4.1 RealFlow层的概念 56
 - 4.2 RealFlow Layer窗口 56
 - 4.2.1 Visibility panel(可见性面板) 56
 - 4.2.2 Simulation(模拟)面板 57
 - 4.3 图标栏 57
 - 4.3.1 通用图标 57
 - 4.3.2 可见性图标 58
 - 4.3.3 模拟图标 59
 - 4.3.4 鼠标右键菜单 59
- 第5章 调整RealFlow的全局参数 60
 - 5.1 通用(General)参数设置 60
 - 5.2 模拟(Simulation)参数设置 61
 - 5.3 显示(Display)参数设置 62
 - 5.4 备份(Backup)参数设置 63
 - 5.5 软件通知服务(Notify)参数设置 64
 - 5.6 脚本(Script)参数设置 64
 - 5.7 输出(Export)参数设置 65
 - 5.8 预览(Preview)选项 66
 - 5.9 界面布局(Layout)参数设置 67
 - 5.10 曲线(Curves)参数设置 68
 - 5.11 任务管理器(Job Manager)参数设置 68
- 第6章 输出中心(EXPORT CENTRAL)窗口 70
 - 6.1 一般结构 70
 - 6.2 场景树(Scene Tree)选项 72
 - 6.3 导出粒子发射器 73
 - 6.4 导出网格发射器(Grid Emitters) 75
 - 6.5 导出网格流体框(Grid Domains) 75
 - 6.6 导出网格水汽(Grid Mists)发射器 76
 - 6.7 导出Realwave节点 76
 - 6.8 导出摄像机 77
 - 6.9 导出Daemons 77
 - 6.10 导出物体 78
 - 6.11 导出Meshes 79
 - 6.12 导出任务文件(Job Files) 79
 - 6.13 导出日志(LOG)文件 80
 - 6.14 导出预览 80
- 第7章 HYBRIDO 81

- 7.1 体积空间、流体框(Domains)和网格(Grids) 81
- 7.2 网格流体的基本流程 82
- 7.3 常规设置 84
 - 7.3.1 节点面板(Node Panel) 84
 - 7.3.2 初始状态(Initial State)面板 85
 - 7.3.3 状态统计面板(Statistics Panel) 85
 - 7.3.4 显示面板(Display Panel) 86
- 7.4 网格流体框(Grid Fluid Domain) 87
 - 7.4.1 Fluid面板 88
 - 7.4.2 曲面(Surface)面板 89
 - 7.4.3 置换(Displacement)面板 92
 - 7.4.4 UVs映射(UVs Mapping)面板 95
- 7.5 网格流体发射器 95
- 7.6 辅助粒子发射器 96
- 7.7 网格水花发射器(Grid Splash Emitter) 97
- 7.8 网格打湿发射器(Grid Wet Emitter) 100
- 7.9 网格泡沫发射器(Grid Foam Emitter) 101
- 7.10 网格水线发射器(Grid Waterline Emitter) 105
- 7.11 网格水汽(Grid Mist) 107
 - 7.11.1 水汽(Mist)面板 108
 - 7.11.2 显示(Display)面板 109
- 7.12 网格流体水花&泡沫(Grid Fluid Splash & Foam) 110
- 7.13 网格流体打湿&泡沫(Grid Fluid Wet & Foam) 111
- 7.14 Hybrido 独立解算单元(Hybrido IDOC) 112
 - 7.14.1 每个独立解算单元的水花发射器(Splash Per IDOC) 112
 - 7.14.2 每个独立解算单元的泡沫发射器(Foam Per IDOC) 112
 - 7.14.3 每个独立解算单元的水汽发射器(Mist Per IDOC) 112
- 7.15 关于和网格流体交互的注意事项 112
- 第8章 RealFlow发射器 114
 - 8.1 通用参数 115
 - 8.1.1 节点面板(Node Panel) 115
 - 8.1.2 初始状态面板 116
 - 8.1.3 粒子面板 117
 - 8.1.4 统计面板(Statistics Panel) 122
 - 8.1.5 显示面板(Display Panel) 122
 - 8.2 RealFlow的发射器类型 124
 - 8.2.1 圆形发射器(Circle Emitter) 124
 - 8.2.2 方形发射器(Square Emitter) 125
 - 8.2.3 球形发射器(Sphere Emitter) 125
 - 8.2.4 直线发射器(Linear Emitter) 126
 - 8.2.5 三角形发射器(Triangle Emitter) 126
 - 8.2.6 样条线发射器(Spline Emitter) 126
 - 8.2.7 圆柱形发射器(Cylinder Emitter) 129
 - 8.2.8 位图发射器(Bitmap Emitter) 129
 - 8.2.9 物体发射器(Object Emitter) 130
 - 8.2.10 填充物体发射器(Fill Object Emitter) 131
 - 8.2.11 纤维丝状发射器(Fibers Emitter) 133
 - 8.2.12 二进制文件读取器(Binary Loader) 134
 - 8.2.13 NBinary文件读取器(NBinary Loader) 136

- 8.2.14 容器(Container) 137
- 8.3 标准流体粒子(教学) 138
 - 8.3.1 标准流体发射器的基本搭建 138
 - 8.3.2 使用密度(Density) 139
 - 8.3.3 RenderKit Meshes 142
 - 8.3.4 标准Meshes 144
 - 8.3.5 生成一个时间范围内的Meshes 145
- 第9章 RealFlow动力学场(Daemons) 146
 - 9.1 Daemons和Scale 147
 - 9.2 通用参数设置 147
 - 9.2.1 节点面板 147
 - 9.2.2 显示面板 148
 - 9.3 RealFlow力场类型(RealFlow Daemon) 148
 - 9.3.1 体积杀灭型(k Volume Daemon) 149
 - 9.3.2 年龄杀灭型(k Age Daemon) 149
 - 9.3.3 速度杀灭型(k Speed Daemon) 149
 - 9.3.4 孤立杀灭型(k Isolated Daemon) 150
 - 9.3.5 碰撞时杀灭型(k Collision Daemon) 150
 - 9.3.6 球形杀灭型(k Sphere Daemon) 151
 - 9.3.7 重力(Gravity) 151
 - 9.3.8 吸引器力场(Attractor Daemon) 152
 - 9.3.9 样条线力场(DSpline Daemon) 154
 - 9.3.10 风力场(Wind Daemon) 155
 - 9.3.11 漩涡场(Vortex Daemon) 156
 - 9.3.12 分层漩涡力场(Layered Vortex Daemon) 158
 - 9.3.13 引力平面力场(Limbo Daemon) 159
 - 9.3.14 牵引力场(Tractor Daemon) 159
 - 9.3.15 科里奥利力场(Coriolis Daemon) 160
 - 9.3.16 椭圆体力场(Ellipsoid force Daemon) 160
 - 9.3.17 拖曳力场(Drag Force Daemon) 160
 - 9.3.18 表面张力力场(Surface tension Daemon) 161
 - 9.3.19 噪波场力场(Noise Field Daemon) 162
 - 9.3.20 加热冷却力场(Heater Daemon) 162
 - 9.3.21 贴图坐标操纵器力场(Texture Gizmo Daemon) 163
 - 9.3.22 魔力场(Magic Daemon) 164
 - 9.3.23 物体形成的力场(Object field Daemon) 165
 - 9.3.24 颜色平面场(Color plane Daemon) 166
 - 9.3.25 可编程力场(Scripted) 168
 - 9.3.26 过滤场(Filter Daemon) 168
 - 9.4 插件(plugins) 172
- 第10章 RealFlow内置物体 173
 - 10.1 通用参数 173
 - 10.1.1 节点面板 174
 - 10.1.2 初始状态面板 175
 - 10.1.3 网格流体交互面板 175
 - 10.1.4 粒子流体交互面板 176
 - 10.1.5 贴图面板 179
 - 10.1.6 刚体面板 181
 - 10.1.7 软体面板 183

- 10.1.8 Realwave面板 186
- 10.1.9 显示面板 187
- 10.2 空物体 188
- 10.3 MultiBody物体 189
 - 10.3.1 贴图面板 189
 - 10.3.2 刚体面板 189
 - 10.3.3 软体面板 190
 - 10.3.4 显示面板 190
- 10.4 插件 190
- 10.5 导入 190
- 10.6 MultiJoints 190
- 10.7 Multiservos 191
- 第11章 RealFlow MultiJoints 192
 - 11.1 MultiJoint参数设置 192
 - 11.1.1 节点面板(Node panel) 193
 - 11.1.2 创建面板(Creation panel) 193
 - 11.1.3 力面板 197
 - 11.1.4 碰撞面板 199
 - 11.1.5 连接打断面板 200
 - 11.1.6 柔软性面板 201
 - 11.1.7 统计信息面板 202
 - 11.1.8 显示面板 204
 - 11.2 坍塌的多米诺骨牌(教学) 204
 - 11.2.1 准备模拟 204
 - 11.2.2 调整MultiJoints 206
- 第12章 RealFlow MultiServos 208
 - 12.1 MultiServo节点 209
 - 12.1.1 指定一个目标 210
 - 12.1.2 多个目标 211
 - 12.2 通用参数 211
 - 12.2.1 Node(节点)面板 211
 - 12.2.2 初始状态(Initial State)面板 212
 - 12.2.3 目标(Target)面板 212
 - 12.2.4 刹车制动面板 213
 - 12.2.5 显示面板 214
 - 12.3 Creation(创建)面板(线位移或线速度) 214
 - 12.4 Creation(创建)面板(角度位移或角速度) 216
 - 12.5 力面板(线位移、线速度) 217
 - 12.6 力矩面板(角度位移、角速度) 218
- 第13章 RealFlow Meshes 219
 - 13.1 添加一个Mesh 219
 - 13.1.1 Mesh节点的鼠标右键菜单 220
 - 13.1.2 网格Mesh的特殊参数 221
 - 13.1.3 存储Mesh文件 221
 - 13.2 通用参数 221
 - 13.2.1 过滤器面板 221
 - 13.2.2 Clipping Panel(适用于RFRK/标准mesh) 222
 - 13.2.3 贴图面板(适用于RFRK/标准Mesh) 223
 - 13.2.4 优化面板(适用于Grid Mesh/RFRK) 224

- 13.2.5 Shader 面板 225
- 13.3 Particle Mesh(RFRK) 228
 - 13.3.1 Mesh面板(RFRK) 229
 - 13.3.2 Particle magnitudes面板(RFRK) 230
 - 13.3.3 显示面板(RFRK) 231
 - 13.3.4 Field面板(RFRK) 231
 - 13.3.5 粒子过滤器面板(RFRK) 232
- 13.4 粒子Mesh(标准) 233
 - 13.4.1 Mesh面板(标准) 233
 - 13.4.2 优化面板 235
 - 13.4.3 场面板(标准)(Field panel standard) 236
 - 13.4.4 噪波面板(Noise, 适用于标准粒子) 237
 - 13.4.5 变形面板(Deformation, 适用于标准粒子) 238
- 13.5 网格Mesh 239
 - 13.5.1 Mesh面板 239
 - 13.5.2 贴图面板(Texture, 适用于网格Mesh) 240
 - 13.5.3 显示面板(适用于网格Mesh) 241
- 第14章 RealFlow摄像机 242
 - 14.1 Node Panel 242
 - 14.2 Camera Panel 242
- 第15章 Realwave 244
 - 15.1 文件类型 245
 - 15.2 基本流程 245
 - 15.2.1 添加一个Modifier(修改器) 245
 - 15.2.2 动力学物体和粒子交互 245
 - 15.2.3 泡沫贴图 246
 - 15.2.4 Particle layer 247
 - 15.3 Realwave参数设置 247
 - 15.3.1 节点面板 248
 - 15.3.2 初始状态面板 248
 - 15.3.3 显示面板 248
 - 15.3.4 Realwave面板 249
 - 15.4 Realwave修改器 252
 - 15.4.1 通用参数 252
 - 15.4.2 物体交互全局参数修改器 253
 - 15.4.3 控制点修改器 253
 - 15.4.4 分形噪波修改器(Fractal Modifier) 255
 - 15.4.5 光谱学波浪修改器(Spectrum Modifier) 256
 - 15.4.6 可编程的修改器(Scripted Modifier) 257
 - 15.4.7 RWC序列修改器(RWC Sequence Modifier) 258
 - 15.4.8 格斯特纳波修改器(The Gerstner Modifier) 258
 - 15.4.9 统计光谱学修改器(Statistical Spectrum Modifier) 259
 - 15.4.10 物体交互修改器(The Object Interaction Modifier) 261
 - 15.5 Realwave发射器(Emitters) 261
 - 15.5.1 物体水花(Object Splash)发射器 261
 - 15.5.2 浪峰水花(Crest Splash)发射器 265
 - 15.6 一个Realwave场景(教学) 267
 - 15.6.1 添加并调整修改器 267
 - 15.6.2 对航标进行动画 268

- 第16章 IDOC 270
 - 16.1 参数设置 270
 - 16.1.1 节点面板 270
 - 16.1.2 IDOC面板 270
 - 16.1.3 显示面板 271
 - 16.2 使用IDOC 271
 - 16.3 网格流体IDOC(Grid Fluid IDOC) 272
- 第17章 RealFlow Job Manager 273
 - 17.1 导读 273
 - 17.1.1 启动管理器和模拟节点 274
 - 17.1.2 网络界面 276
 - 17.2 共享模拟作业 283
 - 17.3 路径转换规则 284
 - 17.4 状态图 285
 - 17.4.1 当前作业(Current Jobs)信息 285
 - 17.4.2 节点(Nodes)信息 286
- 第18章 曲线编辑器 287
 - 18.1 基本动画 288
 - 18.2 曲线编辑器工具栏 289
 - 18.2.1 模式(Mode) 289
 - 18.2.2 平移/缩放 289
 - 18.2.3 复制/粘贴 290
 - 18.2.4 Undo、Redo 291
 - 18.2.5 窗口适配(Fit) 291
 - 18.2.6 捕捉 292
 - 18.2.7 节点类型 292
 - 18.2.8 切线 293
 - 18.2.9 其他 293
 - 18.3 曲线编辑器菜单栏 296
 - 18.3.1 文件(File)菜单 296
 - 18.3.2 编辑(Edit)菜单 296
 - 18.3.3 关键帧(Keys)菜单 297
 - 18.3.4 视图(View)菜单 297
 - 18.4 表达式 298
 - 18.4.1 第一个步骤 300
 - 18.4.2 倒数函数和负数值 302
 - 18.4.3 随机数 303
 - 18.4.4 条件 304
 - 18.4.5 复杂函数 305
- 第19章 Retime Simulation 306
 - 19.1 Retiming 参数面板 306
 - 19.1.1 “Frame range” 部分 306
 - 19.1.2 “Particles dying at interpolated frames” 部分 307
 - 19.1.3 “Timing example” 部分 307
 - 19.1.4 “Time function” 部分 308
 - 19.2 Input/Output Settings 309
 - 19.2.1 “Filter”(过滤器)输入框 309
 - 19.2.2 节点树 309
 - 19.2.3 “Output Preferences” 部分 310

- 19.2.4 鼠标右键菜单 310
- 19.3 按钮区 311
- 19.4 Retiming的过程 311
- 第20章 RealFlow插件 312
 - 20.1 使用插件 312
 - 20.2 开发插件 312
 - 20.3 软件自带的插件 312
 - 20.3.1 群集(CrowdFlow)模拟 313
 - 20.3.2 Morph 316
- 第21章 RealFlow-nogui 321
 - 21.1 启动RealFlow-nogui 321
 - 21.2 使用Flags标记 322
- 第22章 RealFlow脚本编程 323
 - 22.1 Python和 RealFlow 324
 - 22.2 脚本类型和脚本窗口 324
 - 22.3 通用参数 324
 - 22.3.1 File菜单 325
 - 22.3.2 Edit菜单 325
 - 22.3.3 Script菜单 326
 - 22.3.4 Help菜单 326
 - 22.4 Batch Scripts(脚本) 327
 - 22.5 Simulation Events(事件) 327
 - 22.6 可编程节点(Scripted Nodes) 329
 - 22.7 “ Hello World ” 330
 - 22.8 Scalar 型变量 331
 - 22.9 List 型变量 333
 - 22.10 Dictionary 型变量 334
 - 22.11 全局变量和局部变量 334
 - 22.12 操作符 336
 - 22.13 数据类型 337
 - 22.13.1 Integer 337
 - 22.13.2 Float 338
 - 22.13.3 Boolean 338
 - 22.13.4 Vector 338
 - 22.14 访问RealFlow节点 340
 - 22.15 访问粒子 341
 - 22.16 条件判断 343
 - 22.17 创建向量 345
 - 22.18 改变属性 346
 - 22.19 修改粒子属性 347
 - 22.20 自定义属性 348
 - 22.21 使用Daemons(力场)影响粒子 349
 - 22.22 移动粒子 351
 - 22.23 自定义函数 352
 - 22.24 使用模块 353
 - 22.25 创建图形用户界面(GUI) 354
 - 22.25.1 初始化一个GUI 355
 - 22.25.2 处理数值 356
 - 22.25.3 使用变量 357

22.25.4	文件和节点选择器	358
22.26	最后的注意事项	359
第23章	脚本——样例和思路	360
23.1	放置物体	360
23.2	放置粒子	363
23.3	批量模拟	364
23.4	使用GUI移动粒子	365
23.5	记录动画帧	368
23.6	追踪粒子	370
23.7	Realwave置换贴图	375
23.8	随机改变质量	377
23.9	Listings	379
23.9.1	GUIparticleshift.rfs	379
23.9.2	KeyRecorder.rfs	380
第24章	表格和数值	382
24.1	密度	382
24.1.1	固态物质($T = 25$, $p = 1\ 013$ hpa)	382
24.1.2	液态物质($T = 25$, $p = 1\ 013$ hpa)	382
24.1.3	气态物质(干燥气体 , $T = 0$, $p = 1\ 013$ hpa)	383
24.2	重力加速度	383
24.3	RealFlow物体	383
第25章	实战教程	384
25.1	RenderKit安装教程	384
25.2	利用Hybrido网格流体制作一片真实的海洋	408
25.3	利用Realwave制作一条河流	436

《RealFlow完全学习手册》

编辑推荐

全面详尽地对RealFlow的全部功能进行了详细解释和说明，同时配有案例的实战操作，使读者全面系统地掌握RealFlow这个著名的流体软件。学习RealFlow软件必备的教程工具。

精彩短评

- 1、 整個沒顏色，紙張又爛，教程又不人性，簡直失敗。
- 2、 不错，很全面，帮助很大
- 3、 内容讲的很细致 很适合新手看
- 4、 我已经无法表达我对本书和作者的失望，如果拿帮助文档翻译一下就能出书，那我也能出书了。我就不明白这种类似于字典的书的存在到底有什么意义！我用不着你点开菜单一条一条的给我讲命令，那有个啥用？用软件的人都是在公司工作的，工作的人需要的是工作技巧，和如何使用工具完成所需的效果，就这种书，我就算把整本书从头到尾背诵下来，也连个屁都做不出来！这个叫张宝荣的作者，每天自称这个专家那个权威，我就想问你，你做过什么项目？你有什么作品拿出来给大家欣赏欣赏，出了这一大堆的工具书，每一本都垃圾！你除了会讲命令还会干啥？你做出来过啥？别再打着专家旗号招摇撞骗了，网上好多出好的教程的有实力的人没有钱找不到发行，只能在淘宝什么地方卖些廉价的教程，反而是你们这种行业败类每天出书，就这种书让新手看完了直接对着行业都没兴趣了！
- 5、 只是将软件附带的英文手册翻译成了中文，最后的几个案例效果很一般，感觉作者并不想把自己掌握的软件技巧与读者分享，又或者作者的水平本就不高，英语水平高些而已。

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:www.tushu111.com