

# 3ds Max影视特效火星课堂



[3ds Max影视特效火星课堂\\_下载链接1](#)

著者:亓鑫辉

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2011-8

装帧:平装

isbn:9787115259172

本书主要讲解3ds

Max的PF粒子系统。本书采用案例的形式进行讲解，案例全部为影视特效行业的高级应用案例，效果精美，制作思路清晰，让读者可以轻松简单地掌握PF的应用技巧。为方便读者学习本书，随书附带了2张海量信息的DVD教学光盘，包含19个经典案例的案例文件、素材文件和长达940分钟的视频教学。

本书结构清晰，讲解细致，案例专业，非常适合3ds

Max中高级用户、CG行业设计师及高级特效爱好者阅读使用。完美展现Particle Flow粒子的动力学世界；创建影视级特效的高级案例；学习3ds

Max内部PF粒子模块的全部知识点；掌握各种粒子特效在影视动画中的应用技法

作者介绍：

亓鑫辉，火星时代动画学院，3ds Max资深讲师，Autodesk教育专家，〔Training Master〕，作者具有多年3ds Max教学和动画制作经验。主讲Autodesk 3ds Max认证教师培训，3ds

Max高级特效等课程；同时担火星时代社区〔<http://bbs.hxsd.com.cn>〕3ds Max技术论坛版主。曾经编著：《新火星人——3ds

Max插件白金手册》、《新火星人——3ds Max 7 中文版火星课堂》、《Autodesk 3ds Max 9标准培训教材 I》、《Autodesk 3ds Max 9标准培训教材 II》。

毕业于北京邮电大学，2008年取得Autodesk 3dsMax Approved

Instructor (AAI) 认证教师称号。现任教于北京火星时代动画实训基地。拥有多年的影视动画及游戏项目制作经验。曾先后在北京三辰卡通集团有限公司、西安东华鼎盛动漫数码有限公司担任原画师、首席美术设计师及3ds Max高级讲师。

曾参与动画作品《绿手套》、网游《黄帝》的角色设计工作。还参与过《3ds Max 2011白金手册》的视频录制工作。

目录: 第1篇 Particle Flow粒子系统全系列介绍

第1课 软件介绍

1.1 Particle Flow Tools Box系列插件的历史 2

1.2 Particle Flow Tools Box#2 Pro简介 5

1.3 Particle Flow Tools Box#2 Pro的组成元素 5

第2课 控制器精讲

2.1 Birth Grid [出生栅格] 控制器 7

2.2 Birth Group [出生组] 控制器 10

2.3 Birth Stream [出生流] 控制器 13

2.4 PhysX World [PhysX 世界] 控制器 14

2.5 PhysX World Helper [PhysX世界辅助器] 15

2.6 PhysX Shape [PhysX外形] 控制器 20

2.7 PhysX Force [PhysX力] 控制器 22

2.8 PhysX Drag [PhysX阻力] 控制器 24

2.9 PhysX Switch [PhysX 转换] 控制器 26

2.10 PhysX Collision [PhysX碰撞] 测试 28

2.11 PFlow Collision Shape (WSM) [碰撞外形] 修改器 32

2.12 PhysX InterCollision [PhysX内部碰撞] 测试 35

2.13 PhysX Glue [PhysX绑定] 测试 36

2.14 PhysX Solvent [解除绑定] 控制器 43

2.15 Particle Face Creator [粒子面创建] 修改器 44

2.16 Particle Skinner [粒子蒙皮] 修改器 46

2.17 PhysX Flow [PhysX默认流程] 48

2.18 Input PhysX Sub-Operator [输入PhysX子控制器] 49

2.19 Output PhysX Sub-Operator [PhysX输出] 子控制器 51

2.20 Material Inheritance [材质继承] 52

第3课 技巧点拨

3.1 粒子材质的调节技巧 54

3.2 粒子动力学控制技巧 56

3.3 粒子动画的渲染技巧 61

第2篇 破碎特效

第1课 腾空而爆——运动物体的粒子破碎 68

第2课 怦然下落——粒子间的黏合与分离 74

第3课 时间静止——爆炸瞬间的嘎然而止 82

第4课 辉飞狮灭——粒子逐渐崩开的效果 96

第5课 人体爆碎——运动角色的粒子破碎 110

第3篇 动力学运算

第1课 魔幻黑豆——粒子运动与堆积技巧 122

第2课 靓丽珍珠——粒子的目标运动方法 134

第3课 时光飞逝——破茧成蝶的球体演绎 153

第4课 如影随形——不规则引力吸附运动 176

第5课 羽毛球快递——粒子质量的精确控制 203

第6课 M豆争艳——粒子的分割与动力学 215

第4篇 文字演绎

第1课 金刚世界——影视公司的片头包装 228

第2课 缤纷字母——随机掉落的彩色文字 239

第3课 果飞蛋打——多种材质的粒子表现 250

第4课 粉色世界——新鲜水果汇聚成字母 263

第5课 海纳百川——奇异符号凝聚成文字 286

第5篇 光效渲染

第1课 波浪起伏——圆柱体粒子动态效果 304

第2课 绚丽夺目——空间随机粒子的展现 313

第3课 焦散小球——透明粒子的焦散调节 332

· · · · · (收起)

[3ds Max影视特效火星课堂](#) [下载链接1](#)

标签

3ds

计算机科学-计算机图形学-游戏行业-游戏美术

cg

Max

## 评论

[3ds Max影视特效火星课堂 下载链接1](#)

## 书评

[3ds Max影视特效火星课堂 下载链接1](#)