

<<3ds Max影视特效火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max影视特效火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115252630

10位ISBN编号：7115252637

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：亓鑫辉,周光平

页数：278

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>

## <<3ds Max影视特效火星课堂>>

### 内容概要

本书系统地讲解了3大特效插件，即FumeFX 2.0气态流体系统、AfterBurn 4.0烟云爆炸系统、Realflo

5液态流体系统的使用方法。

全书共分为3篇，采用循序渐进的教学方式，精心安排了16个精彩案例，深入剖析目前在电影特效、电视栏目包装、影视广告领域最流行的流体烟雾表现技术。

为方便读者学习《3ds

Max影视特效火星课堂——流体烟雾篇》，随书附带了3张海量信息的DVD教学光盘，包含16个经典案例的源文件、素材和长达1200分钟的视频教学。

《3ds

Max影视特效火星课堂——流体烟雾篇》结构清晰，讲解细致，案例专业，非常适合3ds

Max中高级用户，影视广告、影视特效、栏目包装等CG行业设计师及高级特效爱好者阅读使用。

## 作者简介

元鑫辉，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；同时担任火星时代社区〔 <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 》、《Autodesk 3ds Max 9标准培训教材 》。

毕业于山东师范大学美术系艺术设计专业。

先后参与了泰山电视台、时代电视广告公司等多个电视广告的设计及制作，具有丰富的实战经验，主要作品如下。

三维动画作品《不倒翁倒了》获全国首届反腐倡廉公益广告大赛电脑动画类铜奖，山东省首届反腐倡廉公益广告大赛电脑动画类一等奖。

三维动画作品《新资治通鉴》获泰安市“房管杯”反腐倡廉公益广告大赛优秀奖。

书籍目录

第1篇 FumeFX气态流体系统

第1课 走进FumeFX 2.0的烟火世界

- 1.1 FumeFX简介
- 1.2 FumeFX各项功能在3ds Max中的分布位置
  - 1.2.1 FumeFX Grid [ 栅格 ] 重要参数
  - 1.2.2 [ FumeFX用户界面浮动面板 ] 参数
  - 1.2.3 FumeFX其他重要功能

第2课 FumeFX 2.0新功能介绍

- 2.1 FumeFX UI 中新增的主要功能
- 2.2 新增的FumeFX Burn(WSM)修改器
- 2.3 FumeFX对象中的更新内容
- 2.4 FumeFX Preview [ 预览 ] 功能的增强
- 2.5 软件协作性的增强

第3课 淬炼圆环——有体积感的烟火效果

第4课 火炬效果——加勒比海盗的预告片

第5课 烟锁重楼——官方的空调冷气下落

第6课 吞云吐雾——气势宏博的冲出效果

第7课 浴火走廊——惊险万分的灾难现场

第8课 吞火纳烟——灭火器完全另类使用

第2篇 AfterBurn 烟云爆炸系统

第1课 AfterBurn 4.0烟云爆炸插件

- 1.1 AfterBurn简介
- 1.2 AfterBurn分布位置简介
- 1.3 AfterBurn环境面板中卷展栏简介
- 1.4 AfterBurn Combustion [ 燃烧 ] 各卷展栏简介
- 1.5 AfterBurn Daemons [ 控制器 ] 简介
- 1.6 AfterBurn粒子流控制器简介
- 1.7 AfterBurn投影器简介
- 1.8 动画流程曲线简介
- 1.9 插值控制器简介
- 1.10 渐变控制简介

第2课 翱翔天际——如梦似幻的穿云效果

第3课 变形金刚——有爆发性的视觉效果

第4课 综合运用——粒子爆碎与横扫烟雾

第3篇 RealFlow液态流体系统

第1课 RealFlow概述

- 1.1 RealFlow和3ds Max中各项参数简介
  - 1.1.1 RealFlow分布位置与含义
  - 1.1.2 RealFlow工作原理和流程简介
  - 1.1.3 RealFlow界面划分
  - 1.1.4 RealFlow重要菜单命令介绍
- 1.2 Emitters [ 发射器 ]
  - 1.2.1 Emitters [ 发射器 ] 的基本属性
  - 1.2.2 Emitters [ 发射器 ] 类型
- 1.3 Daemons [ 辅助器 ] 简介

<<3ds Max影视特效火星课堂>>

- 1.4 Mesh [ 网格 ] 简介
  - 1.4.1 网格与网格下发射器
  - 1.4.2 网格的属性参数
  - 1.4.3 网格下发射器的属性参数
- 1.5 Constraints [ 约束器 ] 简介
- 1.6 RealWaves [ 波浪 ] 简介
  - 1.6.1 Realwave [ 波浪 ] 类型
  - 1.6.2 Realwave [ 波浪 ] 卷展栏
- 1.7 Objects [ 物体 ] 简介
  - 1.7.1 Node [ 节点 ]
  - 1.7.2 Initial State [ 初始状态 ]
  - 1.7.3 Particle Interaction [ 粒子交互 ]
  - 1.7.4 Texture [ 打湿贴图 ]
  - 1.7.5 Rigid body [ 刚体 ]
  - 1.7.6 Soft body [ 软体的力学属性 ]
  - 1.7.7 Realwave [ 物体与水面的互动 ]
  - 1.7.8 Display [ 显示 ]
- 1.8 Keyframe [ 关键帧 ] 简介
  - 1.8.1 Viewport [ 视图 ] 的动画操作
  - 1.8.2 属性编辑区的动画
  - 1.8.3 Curve Editor [ 曲线编辑器 ]
- 1.9 Scripts [ 脚本 ] 简介
- 第2课 RealFlow 5新功能简介
  - 2.1 新增的粒子方案和管理流程
  - 2.2 发射器和辅助器的增强
  - 2.3 新型的动力学引擎
  - 2.4 RealWave [ 水面 ] 的改进
  - 2.5 网格和物体对象
  - 2.6 Curve Editor [ 曲线编辑器 ] 的改进
  - 2.7 Real Flow脚本和高级开发功能的引入
  - 2.8 Real Flow 5中的其他变化
- 第3课 五彩铅笔——刚体动力的解决方案
- 第4课 晶莹剔透——用流动液体冲成文字
- 第5课 逆流而上——无比真实的抽水动画
- 第6课 退晕焦散——被风吹开的文字效果
- 第7课 分层流体——物理实验的粒子加速
- 第8课 有容乃大——富有趣味性的弹跳效果
- 第9课 波涛汹涌——有冲击力的流沙效果

## <<3ds Max影视特效火星课堂>>

### 编辑推荐

《3ds Max影视特效火星课堂(附光盘流体烟雾篇)》(作者亓鑫辉、周光平)系统地讲解了3大特效插件,即FumeFX 2.0气态流体系统、AfterBurn 4.0烟云爆炸系统、Realflo 5液态流体系统的使用方法..... 通过经典的案例全面解析新版本的3ds Max插件,展现烟雾和流体的神奇魅力!

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>