

<<特效制作>>

图书基本信息

书名：<<特效制作>>

13位ISBN编号：9787121099823

10位ISBN编号：7121099829

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：北京寒武创世数字科技有限公司 编

页数：160

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>

## &lt;&lt;特效制作&gt;&gt;

## 前言

动漫产业指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式的生产和经营的产业。近年来，在有关政策和新技术传播手段的推动下，加上动漫企业的不懈努力，我国动漫产业得到了迅速发展，成为文化创意产业中发展最快的一个领域。

我国动漫市场发展潜力巨大，人才需求广阔，得到了政府高度重视。

国务院办公厅在《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》中提出将支持动漫人才的培养提高到增强产业发展后劲的高度上，要求扩大人才培养规模，改革人才培养模式。

当前，我国正处于由制造大国向原创大国迈进的关键时期，在这样一个时候我们清醒地看到，在国内动漫产业振兴的同时还面临着人才的困惑。

目前我国缺乏动漫游戏相关的人才，其中最缺的是实用型的操作人才和有创新能力的高端人才，人才的短缺已经在一定程度上制约了动漫游戏产业的健康有序发展。

为推动动漫游戏领域职业培训工作的健康、快速发展，培养和提高动画和游戏产业一线技能人才的就业质量，人力资源和社会保障部在《技能人才职业导向式培训模式标准研究》课题中设立了“动画、动漫”分课题，作为课题成果起草了《动画、动漫专项职业能力考核规范》。

北京寒武创世数字科技有限公司作为课题的积极参与者和业界技能人才培养的推动者，在此基础上组织编写了《影视动画职业技能培训系列丛书》及《手机游戏职业技能培训系列丛书》。

该系列丛书提倡以职业为导向，体现职业岗位的工作顺序，突出职业技能的培养。

丛书的编写人员均是来自企业一线的资深从业人员，他们结合自己的实践体验和总结，将自身“全接触”的独特感受奉献给广大读者，可以说是为动画和手机游戏的初学者及从业人员提供了学习技能的有效途径，从而帮助他们进入动画和手机游戏创作的自由空间。

《影视动画职业技能培训系列丛书》包括原画设定、模型制作、动画制作、材质与渲染制作、特效制作、后期合成6个专项职业能力培训教程。

《手机游戏职业技能培训系列丛书》包括手机游戏测试、策划、程序开发、美术设计4个专项职业能力培训教程。

动漫游戏在我国尚属新兴产业，以上两套丛书的编写均是本着从实践出发的原则进行的。希望该系列丛书的出版，能够对动漫游戏领域的职业培训工作产生启发和借鉴作用，为培养高质量的动漫游戏产业实用型和高端创意型骨干技能人才提供智力支持，从而为增强我国动漫游戏产业的综合竞争实力和促进社会就业增长做出贡献。

中国就业培训技术指导中心副主任      2009年11月4日      北京

## <<特效制作>>

### 内容概要

通过实际案例由浅入深地剖析讲解，带领初学者学习三维特效中所涉及的技术以及制作经验。本书以软件自身功能和外部插件为主，涵盖面广，结合电影电视中常见的特殊效果，通过特殊手法真实再现烟火、水等自然现象。本书首先介绍基本载体粒子系统，结合常见的烟、火、水等特殊效果来实现其表现手法，然后着重讲解了能够模拟世界物体之间的碰撞与交互关系的动力学系统，展现真实的自然界动力效果。

<<特效制作>>

书籍目录

第1章 三维特效综述 第2章 特效入门 2.1 雪粒子 2.2 超级喷射粒子 2.3 粒子运动继承 2.4 粒子阵列 2.5 灿烂的礼花 第3章 粒子流 3.1 雨 3.2 追踪的导弹 3.3 箭雨 第4章 烟火特效 4.1 AfterBurn 基本流程 4.2 导弹轰炸 4.3 AfterBurn模拟云层 4.4 FumeFX制作火人 4.5 火箭喷射 第5章 流体 5.1 glu3D初接触 5.2 有趣的茶壶 5.3 RealFlow的工作流程 5.4 RealFlow模拟水流 第6章 reactor动力学 6.1 刚体和软体 6.2 碎布玩偶约束 第7章 Cloth布料系统 7.1 Cloth模拟布料 7.2 Cloth模拟毛发 7.3 Cloth衣服生成

<<特效制作>>

#### 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>