

知名三维动画师重量级作品

以独特视角解读影视特效表现技法

 超值赠送1张DVD

内含书中案例所需大量素材+案例影音视频教学

手把手教您制作各种影视特效的火爆场面

1DVD 全彩印刷

王晓光 范 韬 编著

3ds Max 9 中文版

影视特效表现技法



科学出版社
www.sciencep.com

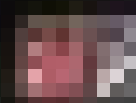


北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



3ds Max 9

影视特效表现技法



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY & AIR
TRANSPORT PRESS



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY & AIR
TRANSPORT PRESS

知名三维动画师重量级作品

以独特视角解读影视特效表现技法

 超值赠送1张DVD

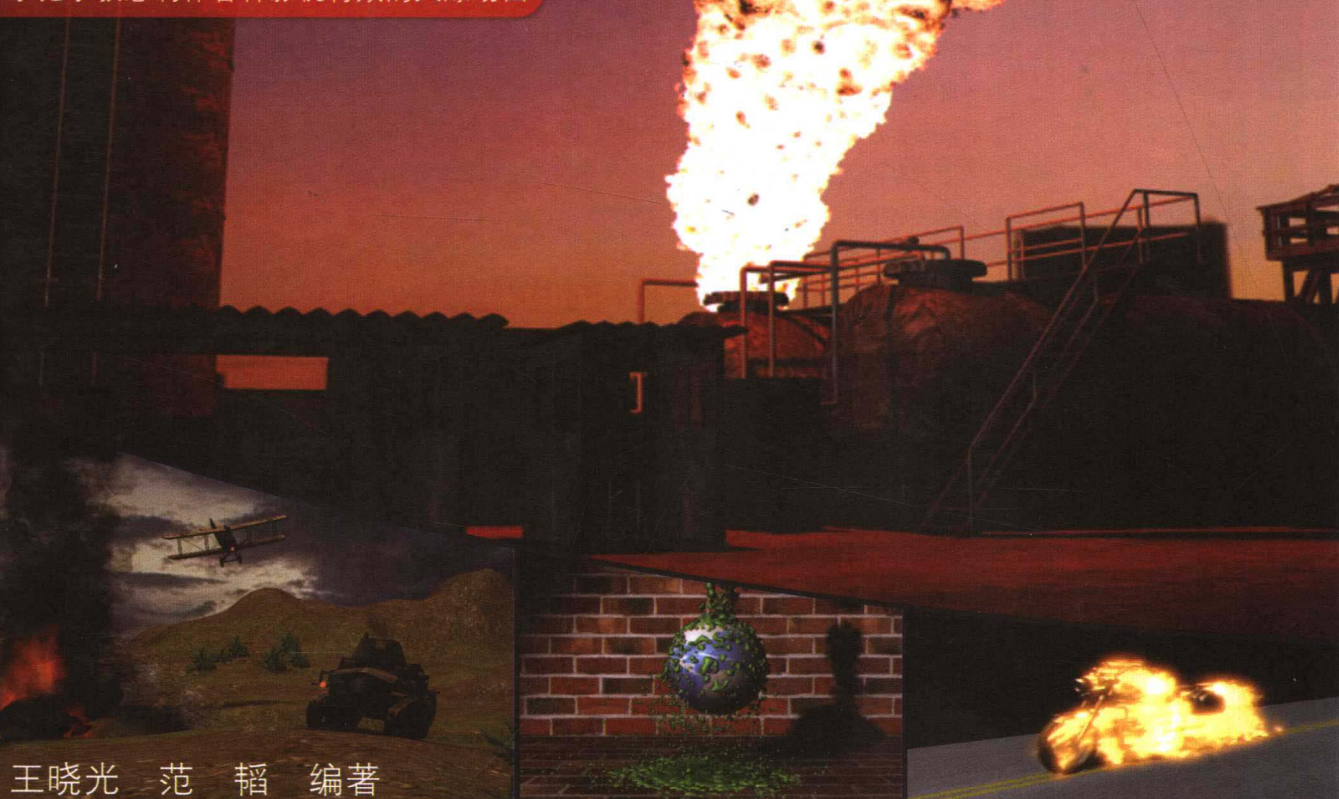
内含书中案例所需大量素材+案例影音视频教学

手把手教您制作各种影视特效的火爆场面

TP391.41/1794D

2008

1DVD 全彩印刷



王晓光 范 韬 编著

3ds Max 9 ^{中文版}

影视特效表现技法



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

内 容 简 介

本书详细讲解了 3ds Max 9 影视特效的表现技法,重点揭秘 3ds Max 粒子系统的使用技巧。全书共分 16 章,以 16 个经典影视场景为原型,用心打造自己的个性案例。

本书视角独特,案例典型,讲解细致,步骤清晰。

本书适用读者为 3ds Max 初、中级用户,以及三维设计、广告设计、影视后期制作等行业从业人员,并可作为高等院校相关专业学生自学辅导用书。

本书配套光盘内容为本书部分案例源文件、素材文件以及最终效果文件,并超值赠送部分相关教学视频。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 3ds Max 9 影视特效表现技法 / 王晓光, 范韬编
著. —北京: 科学出版社, 2008

ISBN 978-7-03-020654-1

I. 中... II. ①王...②范... III. 三维—动画—图形软件,
3DS MAX 9 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 170658 号

责任编辑: 李小楠 / 责任校对: 张月岭
责任印刷: 天 时 / 封面设计: 梁运丽

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京天时彩色印刷有限公司印刷

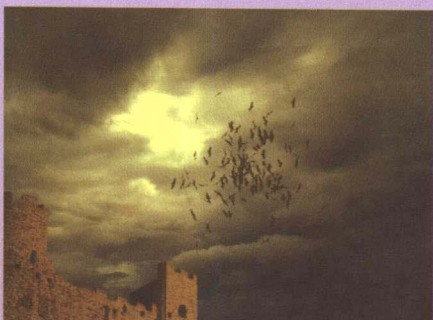
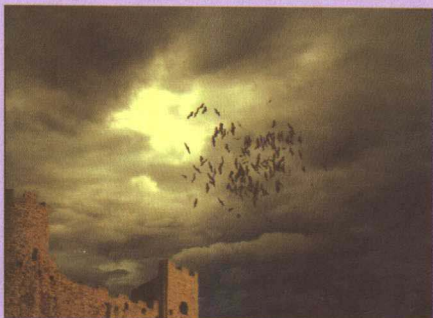
科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008 年 1 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2008 年 1 月第一次印刷 印张: 16 1/4 (彩色印刷)
印数: 1-4000 册 字数: 364 572

定价: 46.00 元 (1DVD)

第2章 飞机扫射 ▼



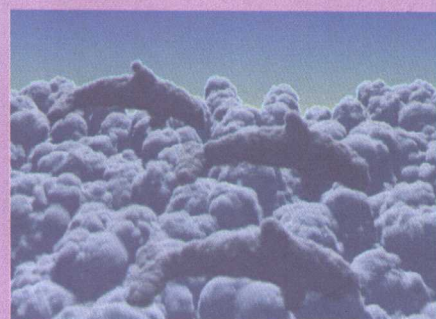
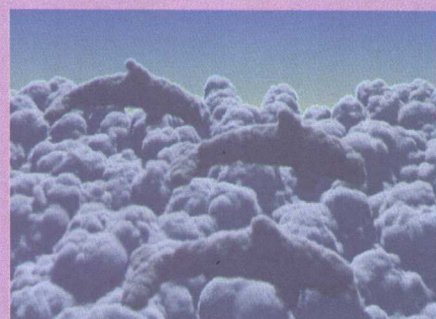
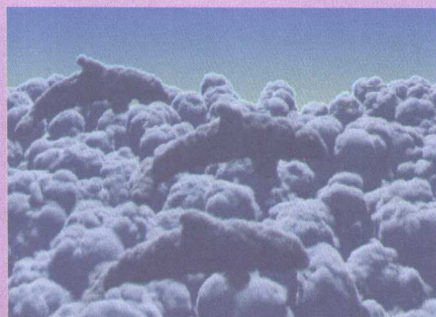
▲ 第1章 盘旋蝙蝠



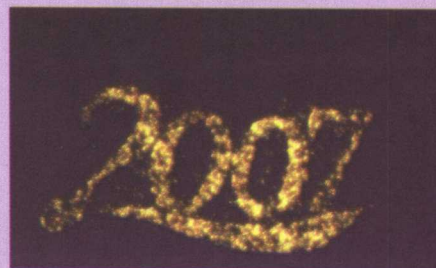
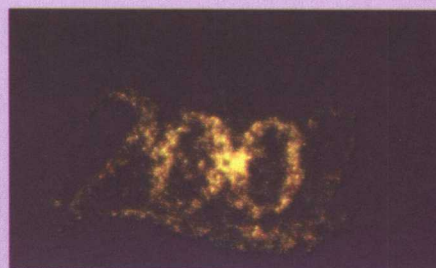
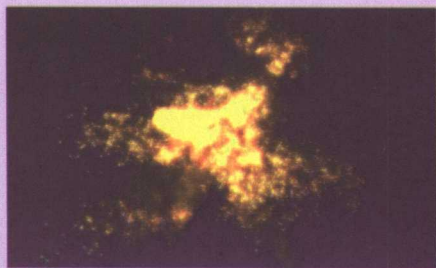


▲ 第3章 工厂爆炸

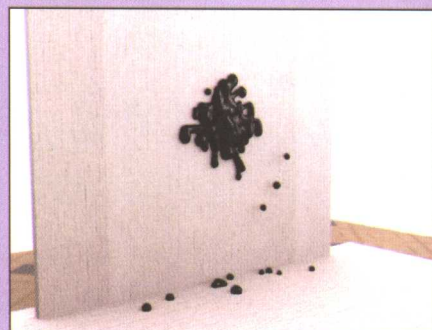
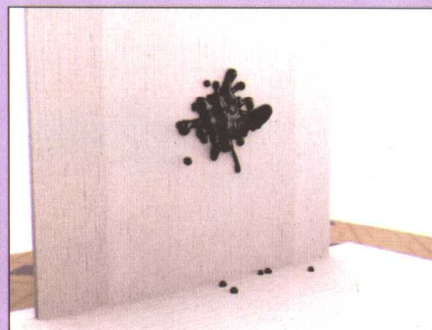
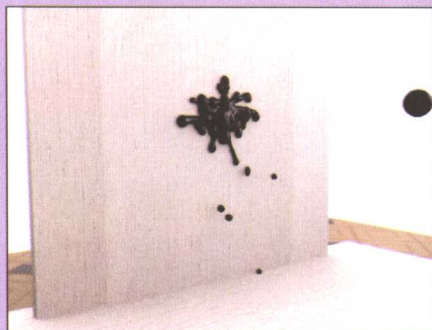
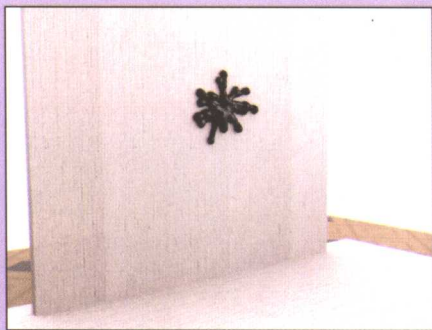
第4章 漂亮海豚

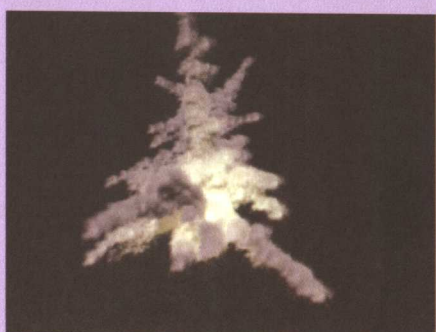
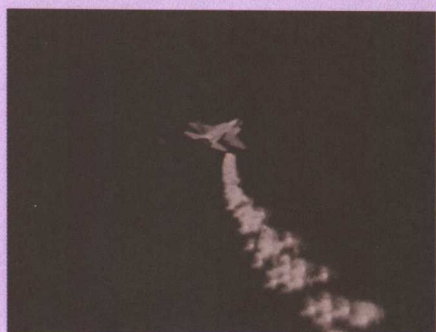


第6章 贺岁烟花 ▼



▲ 第5章 淘气泥巴





▲ 第7章 空中激战

第8章 冰山崩裂 ▼



第10章 浪花飞溅



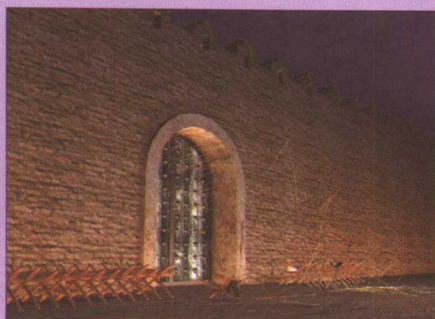
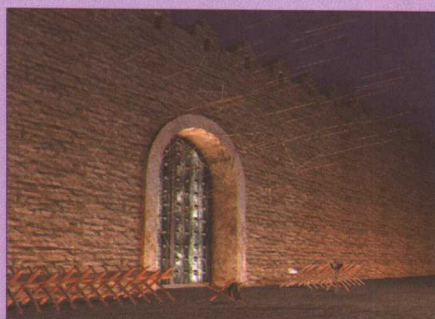
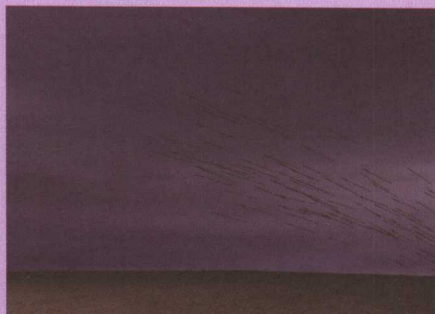
第9章 龙卷风袭

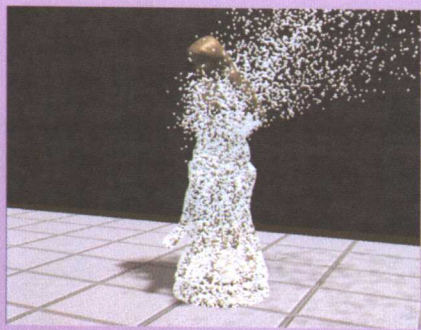


第12章 射箭攻城 ▼



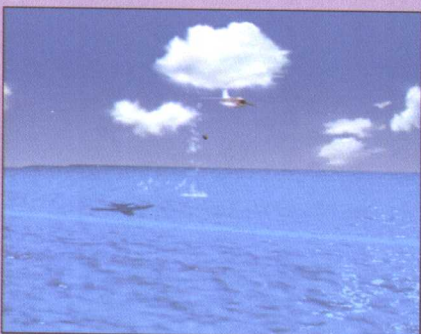
▲ 第11章 黏着液体





▲ 第13章 雪花飘舞

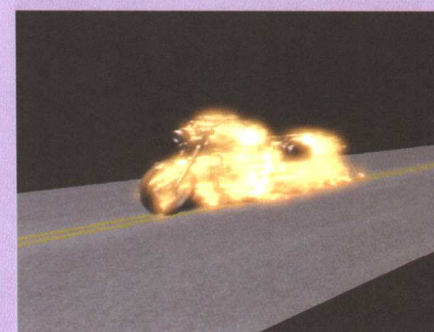
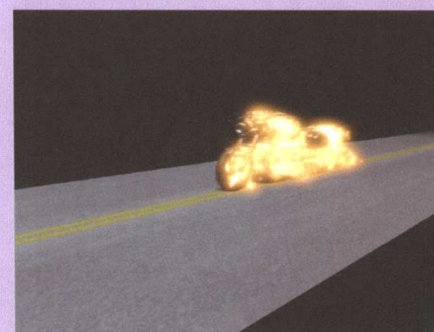
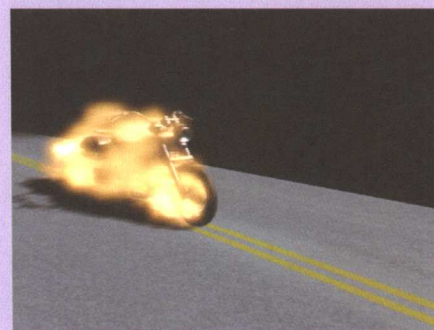
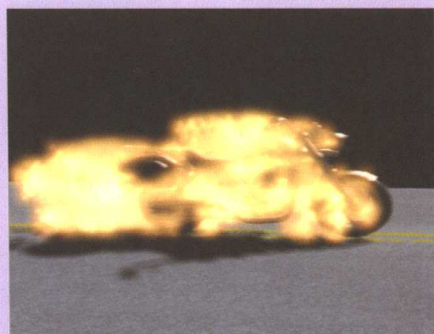
第14章 飞机投弹 ▼





▲ 第15章 飞沙走石

第16章 恶灵骑士 ▼



前 言

随着计算机图形图像技术的不断发展，数码创作已经成为了一种全新的艺术表现形式。Autodesk 公司出品的 3ds Max 作为一款应用最为广泛的三维动画软件，一直以其强大的功能受到广大 CG 爱好者的推崇，在数码创作领域表现卓越。

本书作为《3ds Max 影视特效表现技法》的进阶篇，深入解析了国内外影视作品中多个精彩火爆的特效场景，通过案例操作的讲解形式，对 3ds Max 粒子系统的使用技巧进行了更深层面的详细阐述，并辅以生动全面的多媒体影音教学。与《3ds Max 影视特效表现技法》相比，本书不仅丰富了教学内容，更提升了案例制作难度，在制作步骤中加强了对 3ds Max 9 自身功能的应用，并通过不同视角提出相应的解决方案。阅读本书，读者可以进一步了解和掌握目前世界最前沿的粒子系统使用技术，探讨和研究如《冰河世纪》、《后天》、《龙卷风》、《鬼面骑士》等经典作品中令人赞叹的特效场面。

本书配套光盘不仅含有大量书中案例所需部分素材文件及源文件，可供读者在学习和制作的时候直接调用，还包括书中案例的部分多媒体影音教学文件，以便于读者更快速地领略案例制作过程中的乐趣。

参与本书编写的其他人员有刘琪、高峰、纪阳、牟云剑。

由于时间仓促，本书在编写过程中难免有错误及疏漏之处，请广大读者予以谅解，并欢迎来信指正 (E-mail: intocg@126.com)。最后，感谢各位 CG 爱好者的支持！

作 者

1



第 1 章 盘旋蝙蝠

7



第 2 章 飞机扫射

17



第 3 章 工厂爆炸

29



第 4 章 漂亮海豚

37



第 5 章 淘气泥巴

53



第 6 章 贺岁烟花

71



第 7 章 空中激战

87



第 8 章 冰山崩裂

97



第9章 龙卷风袭

125



第10章 浪花飞溅

141



第11章 黏着液体

151



第12章 射箭攻城

169



第13章 雪花飘舞

187



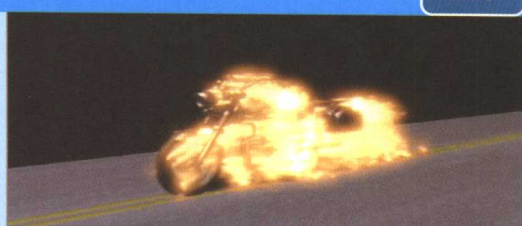
第14章 飞机投弹

213

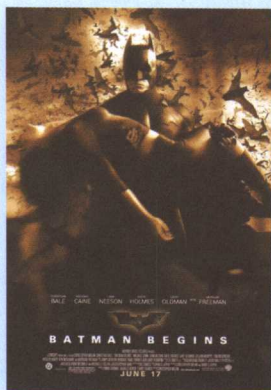


第15章 飞沙走石

225



第16章 恶灵骑士



第1章 盘旋蝙蝠

在电影的拍摄中，许多特殊的镜头效果（例如，幽暗的古堡上空盘旋的蝙蝠等）实地拍摄的可能性很小。为了实现这些效果，常常会借助于电脑技术。本章将再现这一特效的制作过程。

Step 01 打开配套光盘中的场景文件【盘旋蝙蝠.max】，如图 1-1 所示。



图 1-1

Step 02 在【创建】面板中，单击【几何体】|【粒子系统】|【PF Source】按钮，在场景中创建【PF Source 01】，如图 1-2 所示。

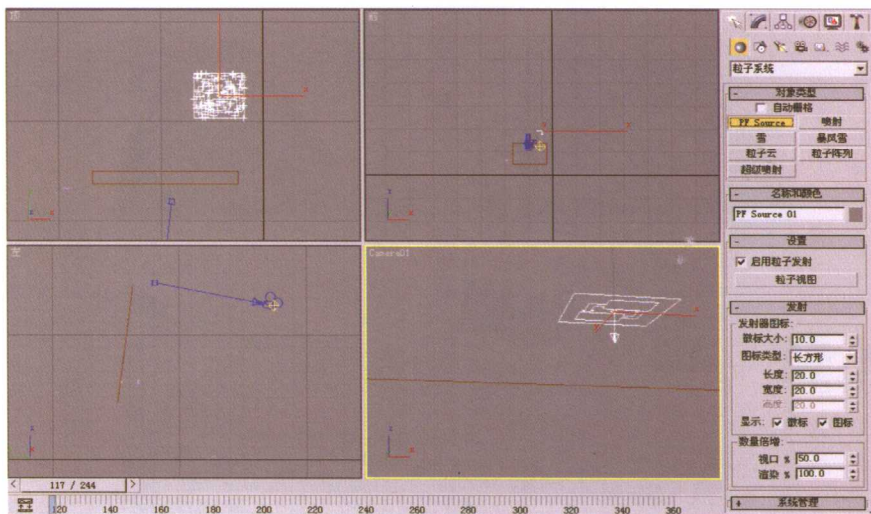


图 1-2

Step 03 在【修改】面板中，设置【PF Source 01】参数。在【发射】卷展栏的【发射器图标】选项组中，设置【图标类型】为【球体】。单击【粒子视图】按钮，打开【粒子视图】面板，如图 1-3 所示，在粒子系统自带的参数中进行设置。

Step 04 设置【Birth 01】参数。设置【发射开始】、【发射停止】为 -40，【数量】为 200，如图 1-4 所示。

Step 05 设置【Position Icon 01】参数。在【位置】选项组中，选择【曲面】，如图 1-5 所示。

Step 06 在【Event 01】中添加【Keep Apart 01】，覆盖【Speed 01】。

Step 07 设置【Keep Apart 01】参数。设置【力】为 -1000（设置的数值越大，粒子间的距离越紧密）；在【范围】选项组中，选择【相对于粒子大小】，设置【核心 %】为 350，【衰减 %】为 5000，如图 1-6 所示。