



# 影视特效 火星课堂

进阶实战篇 

# Chapter 01 / 解析粒子特效 Dynamics

## 课程案例名称

### 机枪打墙综合实例

#### 课程介绍：

本章节制作机枪打墙案例，来学习如何通过粒子系统来模拟机枪打进墙面的效果，场景的设置，子弹轨迹和弹孔的基本制作方法，火花和碎渣的制作方法，烟雾制作及合成输出。

#### 案例知识点：

- 1 如何通过粒子系统来模拟机枪打进墙面
- 2 场景的设置
- 3 子弹轨迹和弹孔制作
- 4 火花和碎渣制作
- 5 场景烟雾制作
- 6 合成输出

#### 课程效果展示：





## 课程案例名称

# 爆炸瞬间综合案例

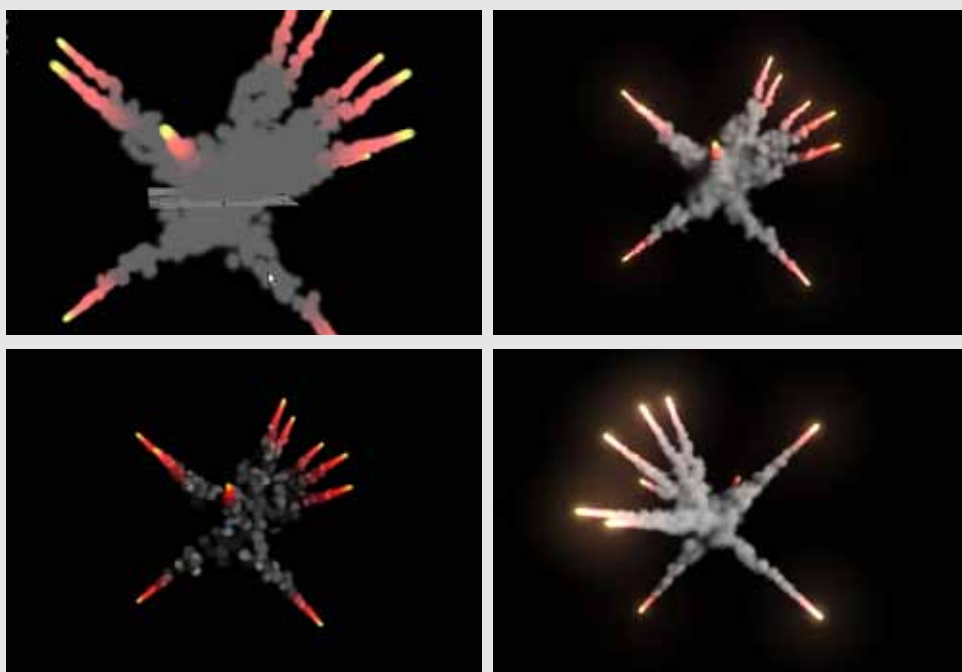
### 课程介绍：

本章节爆炸瞬间案例，来学习如何利用粒子方法来制作流体烟雾，最终制作出一个爆炸瞬间效果。

### 案例知识点：

- 1 力量用粒子制作流体烟雾
- 2 爆炸瞬间效果制作

### 课程效果展示：



## 课程案例名称

# 粒子替代综合实例

### 课程介绍：

本章节爆炸瞬间案例，来学习如何利用粒子方法来制作流体烟雾，最终制作出一个爆炸瞬间效果。

### 案例知识点：

- 1 力量用粒子制作流体烟雾
- 2 爆炸瞬间效果制作

### 课程效果展示：



	3
1	4
2	

# Chapter 02 / 解析粒子特效 Dynamics

## 课程案例名称

### nParticle 火花特效制作

#### 课程介绍：

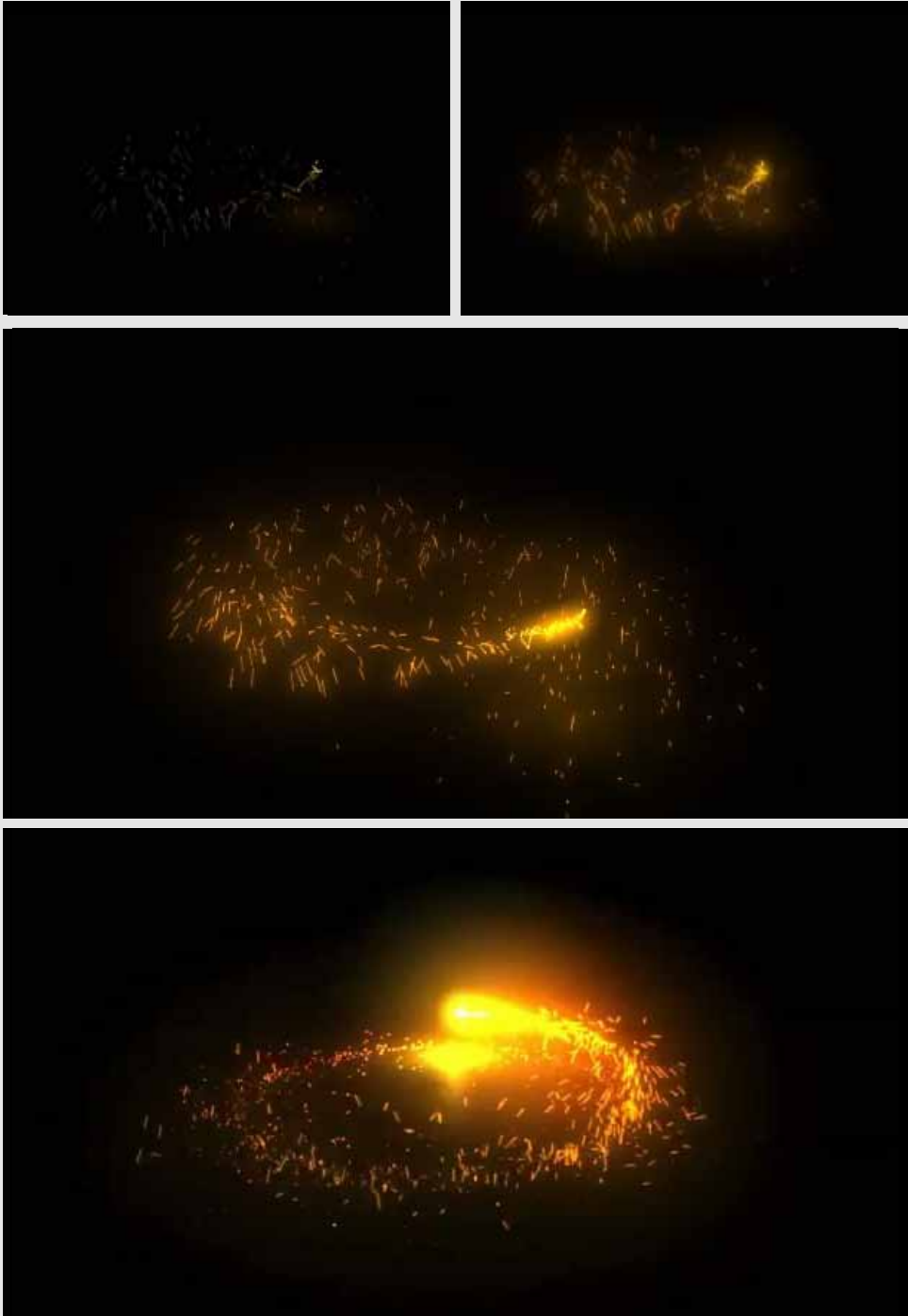
本章节通过制作火花特效来学习 nParticle 的相关制作技术。

#### 案例知识点：

- 1 火花效果制作
- 2 nParticle 制作技术

#### 课程效果展示：





# Chapter 03 / 流体、海洋超级特效制作

## 课程案例名称

### 流体基础

#### 课程介绍：

通过对流体模块的基础进行全面讲解，来学习流体基础创建和属性修改，流体模块的特殊创建方法，如何实现流体飞散效果，3D 流体容器的常用参数面板，如何在 3D 容器中制作流体岩浆碰撞效果，如何在 3D 容器中制作流体力场，Maya 流体中海洋系统等。

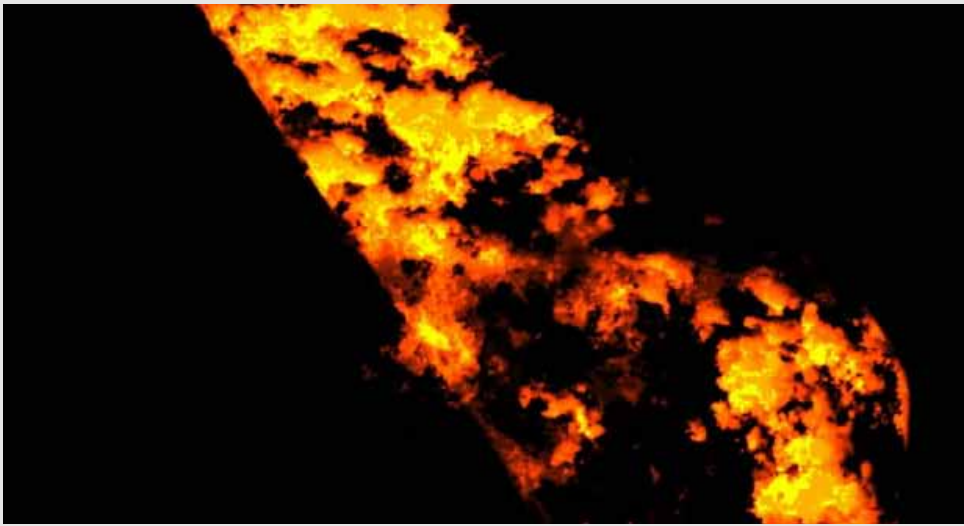
#### 案例知识点：

- 1 流体基本创建方法
- 2 流体特殊创建方法
- 3 流体飞散效果
- 4 3D 流体容器的常用参数面板
- 5 如何在 3D 容器中制作流体岩浆碰撞效果
- 6 如何在 3D 容器中制作流体力场
- 7 Maya 流体中海洋系统

#### 课程效果展示：







## 课程案例名称

# 流体实例一火焰

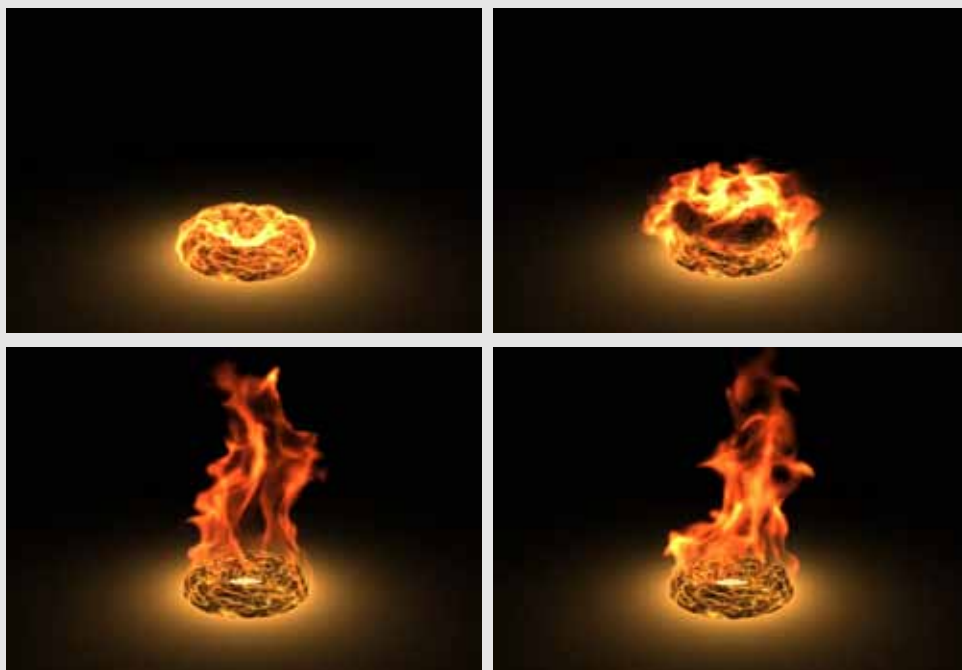
### 课程介绍：

本章节运用流体模块制作一个动态火焰燃烧效果，在制作中学习如何利用 3D 流体容器设置火焰效果，制作火焰浓烟翻滚效果，火焰参数调节，火焰材质设置等。

### 案例知识点：

- 1 如何利用 3D 流体容器是设置火焰效果
- 2 制作火焰浓烟翻滚效果
- 3 火焰参数调节
- 4 火焰材质设置

### 课程效果展示：



## 课程案例名称

### 流体实例一云

#### 课程介绍：

本章节运用流体模块制作云海的效果，来学习流体云海制作的基本概念及创建方法，其中涉及纹理效果制作来调节云海的基本形态特征，光照参数调节为云增加体积感，运用合成技术，为云添加细节等。

#### 案例知识点：

- 1 流体云海制作的基本概念及创建方法
- 2 纹理效果制作来调节云海的基本形态特征
- 3 光照参数调节为云增加体积感
- 4 运用合成技术，为云添加细节

#### 课程效果展示：



	3
1	4
2	

## 课程案例名称

### 流体实例—水面涟漪

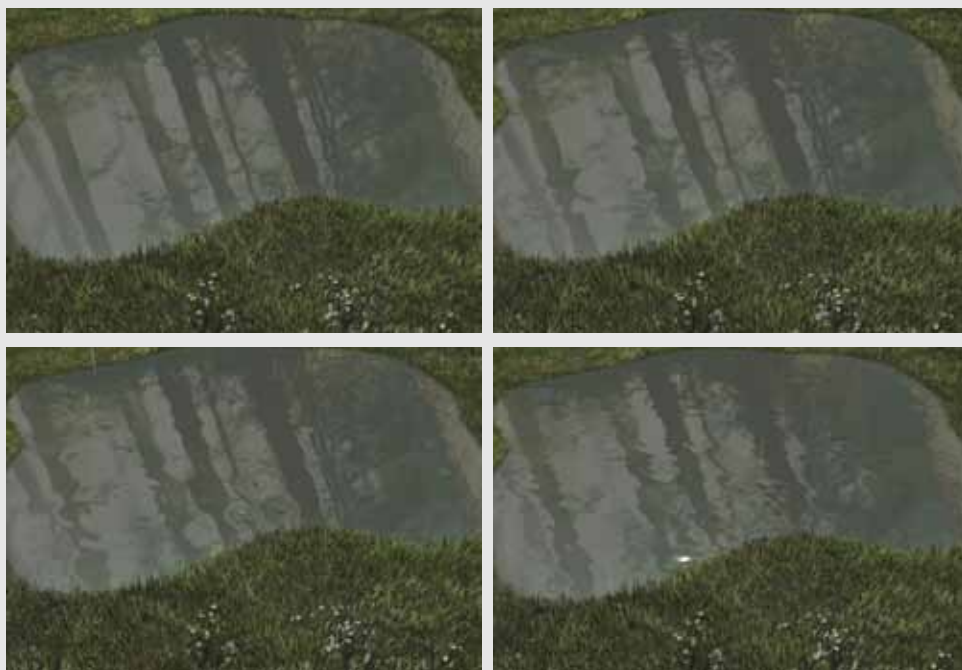
#### 课程介绍：

本章节运用流体模块制作雨滴落下，水面涟漪效果，来学习如何设置真实水波纹理效果，如何为制作完的场景在 NUKE 中输出合成。

#### 案例知识点：

- 1 如何设置真实水波纹理效果
- 2 如何为制作完的场景在 NUKE 中输出合成

#### 课程效果展示：



## 课程案例名称

### 流体实例—海洋

#### 课程介绍：

本章节运用海洋模块制作一个真实的阴天海洋效果，来学习海洋的基础创建和材质效果的调节，海洋的光照设置，运用两种形式来制作海洋上的迷雾，在 NUKE 中进行合成渲染和输出。

#### 案例知识点：

- 1 海洋的基础创建和材质效果的调节
- 2 海洋的光照设置
- 3 运用两种形式来制作海洋上的迷雾
- 4 在 NUKE 中进行合成渲染和输出

#### 课程效果展示：



# Chapter 04 / 真实毛发特效制作

## 课程案例名称

### 毛发基础知识

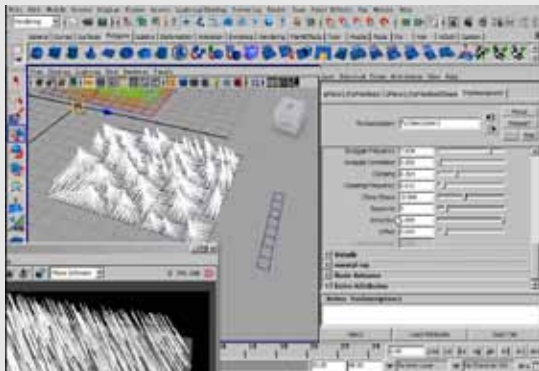
#### 课程介绍：

本章节主要针对毛皮系统的基础学习，涉及毛发的基础创建，毛发的基础属性设置，如何对常用参数进行贴图的控制及如何为参数添加随机效果，如何对头发参数进行设置修改，头发系统的约束和碰撞，头发形状节点下的各个参数，如何使用动力学系统控制毛发的飘动效果。

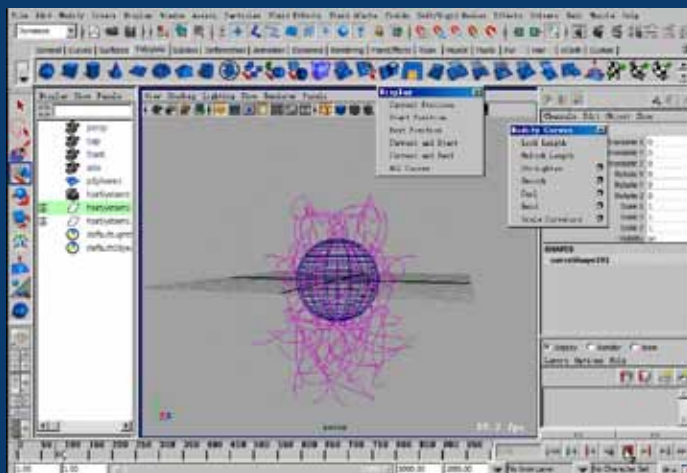
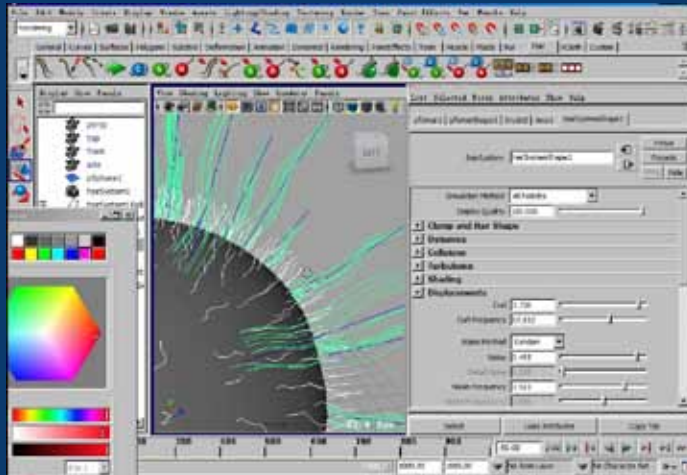
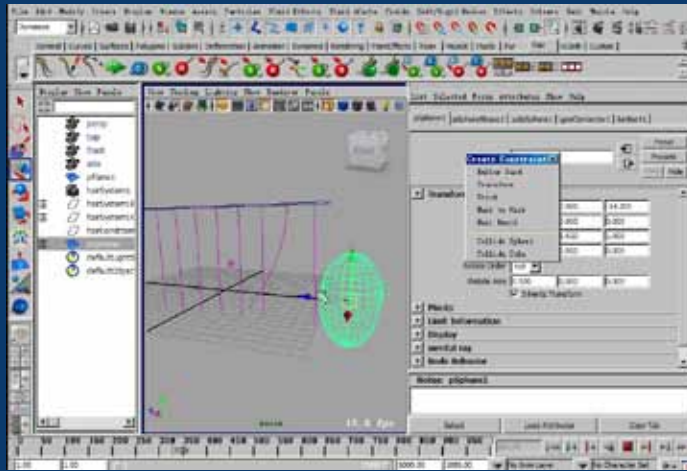
#### 案例知识点：

- 1 毛发的基础创建
- 2 毛发的基础属性设置
- 3 如何对常用参数进行贴图的控制及如何为参数添加随机效果
- 4 如何对头发参数进行设置修改
- 5 头发系统的约束和碰撞
- 6 头发形状节点下的各个参数
- 7 如何使用动力学系统控制毛发的飘动效果

#### 课程效果展示：







## 课程案例名称

# 毛发实例—仙人掌

### 课程介绍：

本章节通过制作仙人掌植物效果，来学习仙人掌的基本材质，如何制作仙人掌刺与地面干草，如何对气氛进行烘托。

### 案例知识点：

- 1 仙人掌的基本材质
- 2 如何制作仙人掌刺与地面干草
- 3 如何对气氛进行烘托

### 课程效果展示：





## 课程案例名称

### 毛发实例—狼

#### 课程介绍：

本章节运用毛发系统来为狼添加皮毛效果，来学习对场景、狼模型的基础创建和皮毛贴图制作，为狼毛发制作贴图，使用笔刷工具绘制皮毛效果，为狼毛发参数进行调节。

#### 案例知识点：

- 1 对场景、狼模型的基础创建和皮毛贴图制作
- 2 为狼毛发制作贴图，使用笔刷工具绘制皮毛效果
- 3 为狼毛发参数进行调节

#### 课程效果展示：



## 课程案例名称

# 毛发实例—头发

### 课程介绍：

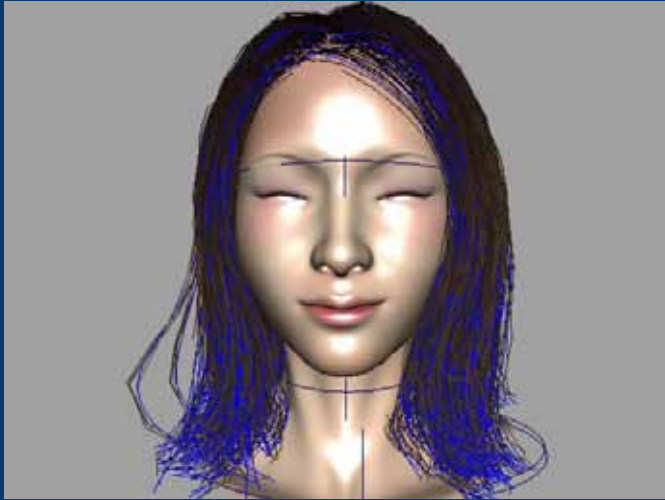
本章节通过制作头发的造型来深入学习毛发的制作方法。其中涉及对头发基础造型进行讲解，头发造型动态模拟操作，头发材质与渲染制作，分层输出头发与模型。

### 案例知识点：

- 1 对头发基础造型进行讲解
- 2 头发造型动态模拟操作
- 3 头发材质与渲染制作
- 4 分层输出头发与模型

### 课程效果展示：





# Chapter 05 / 仿真布料模拟特效

## 课程案例名称

### 布料基础

#### 课程介绍：

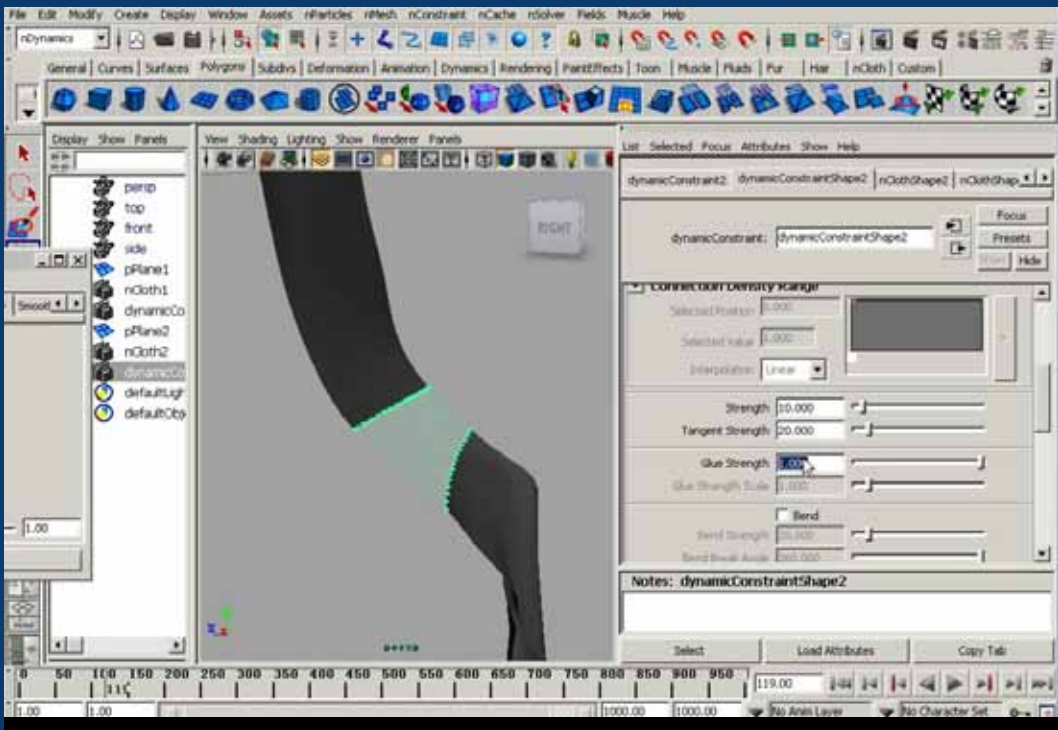
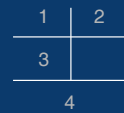
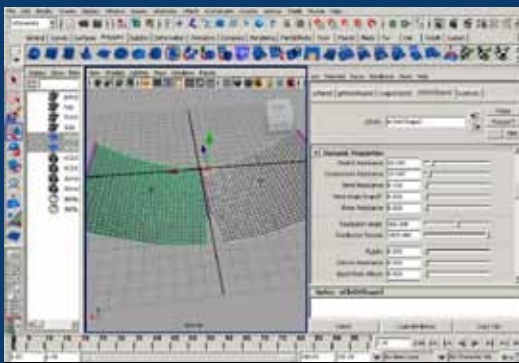
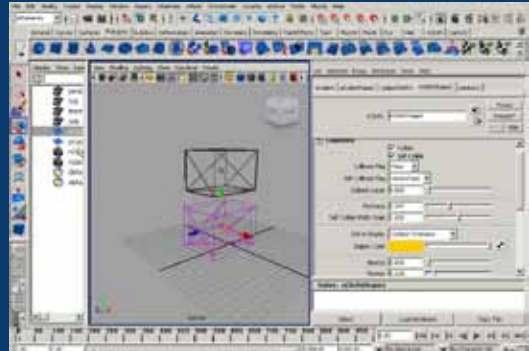
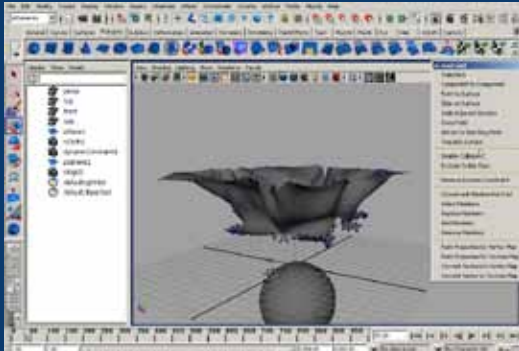
本本章主要简单学习布料的基础，其中涉及布料的基础创建和删除操作，布料模块中的约束菜单命令操作和使用，布料相关节点常用属性操作，布料动力学一些特征和基本操作，布料碰撞基本操作，布料节点动力学碰撞中，解算器和常用约束的基本参数，布料贴图控制、缓存和输出。

#### 案例知识点：

- 1 布料的基础创建和删除操作
- 2 布料模块中的约束菜单命令操作和使用
- 3 布料相关节点常用属性操作
- 4 布料动力学一些特征和基本操作
- 5 布料碰撞基本操作
- 6 布料节点动力学碰撞中，解算器和常用约束的基本参数
- 7 布料贴图控制、缓存和输出

#### 课程效果展示：





## 课程案例名称

# 布料碰撞实例—T 台走秀

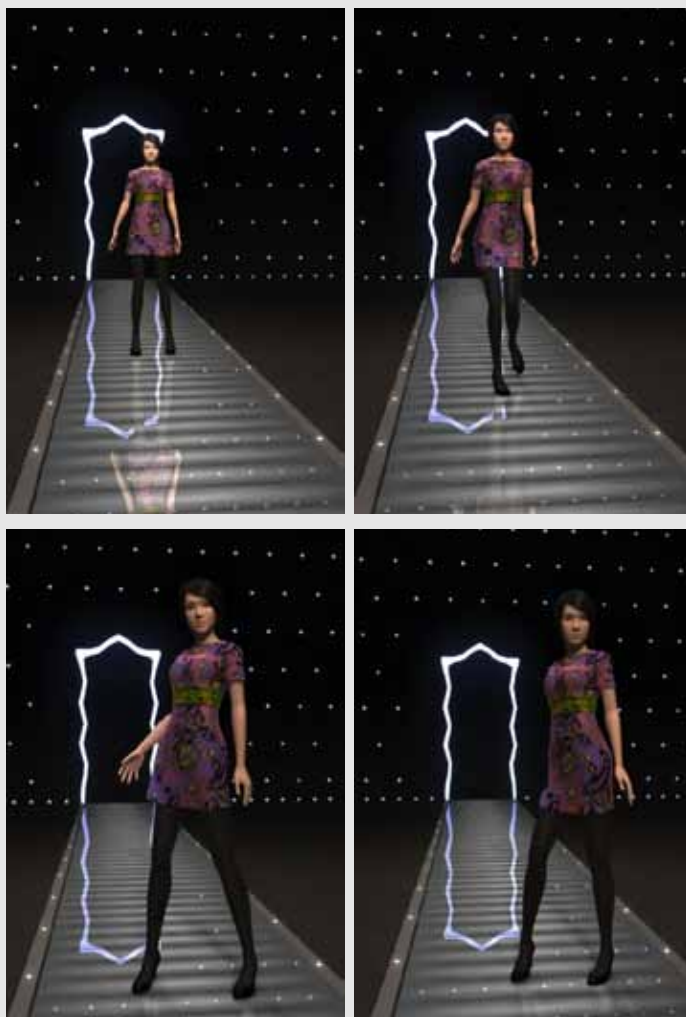
### 课程介绍：

本章节通过制作模特走 T 台的案例学习布料的动力学碰撞。

### 案例知识点：

- 1 布料动力学碰撞

### 课程效果展示：





## 课程案例名称

### 布料实例—汽车展示

#### 课程介绍：

通过制作一个汽车的广告案例，来学习如何制作布料与汽车的碰撞效果。其中涉及布料的基本制作，布料的碰撞动画，对场景的输出渲染。

#### 案例知识点：

- 1 如何制作布料恶化汽车的碰撞效果
- 2 布料的基本制作
- 3 布料的碰撞动画
- 4 对场景的输出渲染

#### 课程效果展示：



## 课程案例名称

# 布料实例—植物大战僵尸

### 课程介绍：

本章节通过制作仙人掌植物效果，来学习仙人掌的基本材质，如何制作仙人掌刺与地面干草，如何对气氛进行烘托。

### 案例知识点：

- 1 如何制作植物大战僵尸中三维的草坪展开效果
- 2 卷曲草皮制作
- 3 如何设置草的材质效果
- 4 对场景进行渲染输出讲解

### 课程效果展示：

