

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787802482807

10位ISBN编号：7802482801

出版时间：2009-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王瑶

页数：496

字数：784000

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 2009从入门到精通>>

前言

如旭日东升的动漫产业动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，开发、生产、出版、播出、演出和销售动漫作品，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种。

利好政策助力产业腾飞：据国外的资料表明，现在全球动漫产业的规模达到5000亿美元/年，而中国是一个拥有13亿人口（其中少年儿童占3.67亿）、同时又处在经济飞速发展阶段的国家，动漫产业是我们新的经济增长点。

广电总局出台规定，要求自2008年5月1日起，全国各级电视台所有频道在每天17：00～21：00点的黄金时段内，必须播出国产动画片或国产动画栏目，而不得播出境外动画片。

在“限播令”的推动下，财政部等部门也相继出台对国产动漫产业的扶持和优惠政策，通过降低动画公司的创业门槛、税收倾斜等措施促进国产动漫的进一步发展。

在这些积极因素的作用下，国内动画业迅速扩张，在过去的10年内，动画创作单位和相关从业人员的数量分别有了10～20倍的增长，我国的动画产业已经形成了基本完善的产业链条。

未来3～5年将是我国动漫产业发展的黄金时期，动漫行业将逐步规范化、产业化。

产业化前的准备就是教育，在动画产品消费人群上亿的背景下，动画培训的兴起是必然的，而且大有成为培训市场新生力军之势。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

内容概要

本书从专业应用的角度出发，循序渐进地介绍了3ds Max 2009在影视动画和游戏领域的应用技法，内容涉及影视动画、建筑、游戏、角色建模和动画等多个领域，包含了与这些领域相关的建模技术、灯光照明、材质纹理技术、全局光渲染以及动画设定技术。

全书实例专业、实用，完全按照真实的岗位要求设计知识点，操作流程科学合理，可以提高读者实际工作中的效率。

这些精彩的实例还配有多媒体视频教程，让读者可以边看边学，令学习更轻松，掌握更容易！

本书适合3ds Max的初学者以及希望涉足三维动画制作行业的自学者，也适合有一定基础的3ds Max爱好者。

本书可作为提高3ds Max使用技能的参考书，还可作为培训机构、职业技术学院、大中专院校建筑设计专业的教学用书。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

作者简介

王瑶，最新三维动画技术和动漫文化的新锐人物资深数码艺术和3D动画专家，数字媒体专业设计师。2000年开始从事数码艺术和3D动画方面的工作，主要的研究方向为数码效果和渲染技术，有着非常丰富的项目合作和专业制作经验。

2003年从编写《mental ray渲染全能》开始从事图书教学产品的研发工作。

2004年参与了根据宫崎骏动画改编的游戏《鲁邦三世》的3D设计工作，2005年通过与日本PS2游戏公司的合作，掌握了赛车游戏中模型和纹理制作的技巧。

之后便开始进入了广泛的数码艺术和3D动画应用领域。

一现任武汉龄狐动画公司艺术总监，在参与重要的设计项目制作之余，还负责整个动画团队的专业指导和教学培训。

感谢读者选择了国内著名三维设计和动画研发机构 & 专业资深的三维动画图书策划团队合力打造精品图书

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

书籍目录

第1章 3ds Max 2009快速入门 1.1 喜欢，就踢一脚 1.2 打开场景文件 1.3 合并对象到场景中 1.4 编辑材质纹理 1.5 设置灯光照明 1.6 制作踢足球动画 1.7 渲染输出动画影片 1.8 小结 第2章 3ds Max 2009操作基础 2.1 3ds Max 2009界面介绍 2.2 设计流程介绍 2.3 操纵3D空间 2.4 视图显示 2.5 选择和变换 2.6 场景和文件管理 2.7 小结第3章 参数化建模技法 3.1 了解几何对象的类型 3.3 工艺挂钟的建模 3.4 创建精细的鼠标 3.5 创建烟灰缸模型 3.6 小结第4章 多边形建模的方法 4.1 多边形的基本原理 4.2 多边形建模方法 4.3 手机产品建模 4.4 小结第5章 真实的毛发效果 5.1 毛发修改器简介 5.2 七仔毛发的制作 5.3 小结第6章 逼真的材质效果 6.1 材质的基础知识 6.2 材质编辑器 6.3 基本材质效果 6.4 建筑效果表现 6.5 小结第7章 丰富的纹理贴图 7.1 贴图的概念与作用 7.2 贴图的公用参数 7.3 地板纹理 7.4 竹筐纹理 7.5 鲤鱼纹理 7.6 透明贴图 7.7 小结第8章 3ds Max 2009灯光照明 第9章 摄影机效果设置 第10章 动画的设置与控制第11章 动力学与粒子系统 第12章 扫描线渲染技术第13章 mental ray渲染器 第14章 卡通角色建模技术第15章 动感炫舞角色动画 第16章 万箭齐飞粒子动画

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

章节摘录

插图：

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

编辑推荐

《3ds Max2009从入门到精通(多媒体版)》特色：超值多媒体语音视频教程教学光盘4DVD，共计33小时高清晰[1280×800]、大容量[17.5GB]多媒体视频教程1DVD，赠送16个主题课程涉及的3ds Max项目文件[4.33GB]，包括场景文件和全部素材韩涌团队资深建模师、渲染师、动画师按实际工作流程，对效果图制作进行全程语音详解，让学习者有亲临现场之感关键知识点使用基本几何体对象和修改器来创建简单的道具模型—高级多边形建模方法，创建真实的产品模型与卡通风格的角色造型—使用不同类型的光源与材质，制作写实的3D动画效果与不同风格的作品使用高级渲染器制作焦散等丰富的特殊效果，毛发效果的控制基本动画知识，控制器动画、角色动画和粒子动画的制作方法读者对象3dsMax软件的初学者和希望涉足动漫行业的自学者学习用书口有一定基础的3dsMax爱好者，作为提高3D动画专业技能的参考用书口培训机构、职业技术学院、大中专院校动漫设计专业的教学用书超值多媒体语音教学视频从基础入门开始，逐步提高、强化，直至精通3dsMax的应用内容涉及影视动画、建筑、游戏、角色建模和动画等多个领域的应用知识，包含了与这些领域相关的建模技术、灯光照明、材质纹理技术、全局光渲染以及动画设定技术。

收录22小时多媒体视频教程28个主题课程的范例文件和素材DVD1：17个多媒体语音视频教程教学时长：06小时49分对应章节：第1章～第3章DVD2：26个多媒体语音视频教程教学时长：06小时04分对应章节：第4章～第9章DVD3：24个多媒体语音视频教程教学时长05小时36分对应章节：第10章～第14章DVD4：12个多媒体语音视频教程教学时长：03小时41分对应章节：第15章～第16章DVD5：赠送28个主题课程涉及到的3ds Max项目文件[574MB]包括场景文件和全部素材三维设计制作岗位技能全套学习方案基于真实的三维制作工作环境和岗位需求遵循三维制作真实的工作流程和操作技能真实地揭秘工作中的关键难题和解决方法专家视频讲解，22小时高清晰视频教程全程详解实例丰富全面，根据动画专业真实需求讲解知识点训练循序渐进，从基础入门到专项提高直至全精通重视动画训练，抓住核心为动漫产业培养专业人才

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

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>