

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009三维设计能力教程>>

13位ISBN编号：9787113104771

10位ISBN编号：7113104770

出版时间：2009-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：张福峰 编

页数：228

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>

前言

国家社会科学基金(教育学科)“十一五”规划课题“以就业为导向的职业教育教学理论与实践研究”(课题批准号BJ060049)在取得理论研究成果的基础上,选取了高等职业教育十个专业类开展实践研究。

高职高专计算机类专业是其中之一。

本课题研究发现,高等职业教育在专业教育上承担着帮助学生构建起专业理论知识体系、专业技术框架体系和相应职业活动逻辑体系的任务,而这三个体系的构建需要通过专业教材体系和专业教材内部结构得以实现,即学生的心理结构来自于教材的体系和结构。

为此,这套高职高专计算机类专业系列教材的设计,依据不同教材在其构建知识、技术、活动三个体系中的作用,采用了不同的教材内部结构设计和编写体例。

承担专业理论知识体系构建任务的教材,强调了专业理论知识体系的完整与系统,不强调专业理论知识的深度和难度;追求的是学生对专业理论知识整体框架的把握,不追求学生只掌握某些局部内容,而求其深度和难度。

承担专业技术框架体系构建任务的教材,注重让学生了解这种技术的产生与演变过程,培养学生的技术创新意识;注重让学生把握这种技术的整体框架,培养学生对新技术的学习能力;注重让学生在技术应用过程中掌握这种技术的操作,培养学生的技术应用能力;注重让学生区别同种用途的其他技术的特点,培养学生职业活动过程中的技术比较与选择能力。

承担职业活动体系构建任务的教材,依据不同职业活动对所从事人特质的要求,分别采用了过程驱动、情景驱动、效果驱动的方式,形成了“做学”合一的教材结构与体例,诸如:项目结构、案例结构等。

过程驱动培养所从事人的程序逻辑思维;情景驱动培养所从事人的情景敏感特质;效果驱动培养所从事人的发散思维。

本套教材从课程标准的开发、教材体系的建立、教材内容的筛选、教材结构的设计到教材素材的选择,均得到了信息技术产业专家的大力支持,他们根据信息技术行业职业资格标准和各类技术在我国应用广泛程度,提出了十分有益的建议;国内知名职业教育专家和一百多所高职高专院校参与本课题研究,他们对高职高专信息技术类人才培养提出了可贵意见,对高职高专计算机类专业教学提供了丰富的素材和鲜活的教学经验。

这套教材是我国高职教育近年来从只注重学生单一职业活动逻辑体系构建,向专业理论知识体系、技术框架体系和职业活动逻辑体系三个体系构建的转变的有益尝试,也是国家社会科学研究基金课题“以就业为导向的职业教育教学理论与实践研究”研究成果的具体应用之一。

如本套教材有不足之处,敬请各位专家、老师和广大同学不吝赐教。希望通过本套教材的出版,为我国高等职业教育和信息技术产业的发展做出贡献。

内容概要

《3ds Max2009三维设计能力教程》是高等职业技术学院多媒体及动漫设计专门化等专业方向的一门核心课程的教材。

《3ds Max2009三维设计能力教程》由八个单元构成，图文并茂、易学易懂，均以任务驱动的模式进行讲解。

单元一到单元三主要涉及3dsMax2009的基本操作、建模方法、修改编辑、二维建模和多边形建模等知识；单元四通过室内效果实例讲解材质、贴图设置基本技能与灯光设置技巧；单元五讲解室外建模、材质与效果图后期处理制作的方法；单元六讲解人物角色建模、皮肤材质设置与“Hair和Fur”毛发设计制作；单元七讲解关键帧动画制作、粒子流体动画、动力学破碎行为动画的制作；单元八讲解PF粒子烟花效果制作、VideoPost后期特效的制作。

《3ds Max2009三维设计能力教程》适合作为广泛高职高专院校计算机专业三维动画的基础教材，也可作为三维动画的初学者的自学用书。

书籍目录

单元一 制作乒乓球活动室任务一 乒乓球桌与球网——基本体的制作任务二 球拍与球的制作——修改器的使用任务三 制作活动室——模型合并、编辑网格项目实训 制作雪人单元二 制作水果与红酒任务一 果盘与桃子——“车削”、“FFD”修改器的运用任务二 香蕉、橘子与草莓的制作——放样任务三 苹果与红酒的制作——“锥化”、“扭曲”等修改器的运用项目实训 床的制作单元三 制作时尚手机任务一 机身与按键的制作——“编辑多边形”修改器任务二 侧面板制作——环境效果项目实训 制作鼠标单元四 制作卫生间场景任务一 场景模型与灯光——灯光的使用任务二 室内材质与渲染Photoshop处理——建筑材质的运用项目实训 制作客厅一角单元五 制作办公大楼模型任务一 楼体模型的制作——整体建模法任务二 材质、灯光与渲染——摄像机的运用与布光任务三 后期处理——Photoshop配景项目实训 别墅效果图的制作单元六 人物头部的制作任务一 头部制作——FaceGen人头建模与皮肤材质任务二 制作头发——“Hair和Fur”毛发组件的运用项目实训 男性毛发设计单元七 制作倒酒动画任务一 酒瓶动画——关键帧动画任务二 倒酒动画——粒子系统的使用任务三 破碎动画——动力学工具的使用项目实训 迎风飘扬的红旗单元八 制作五彩烟花任务一 烟花——PF粒子的使用任务二 烟花材质与特效——Video Post视频合成器项目实训 特效动画——被风吹散的茶壶

编辑推荐

《3ds Max2009三维设计能力教程》结合作者多年的教学、设计经验，从实用出发，以岗位职业能力分析为指导，以岗位任务做引领，以工作任务为载体。

强调实践与理论相结合。

遵循学生的认知规律，任务制作过程中遵循“由易到难、先简后繁”的顺序，并对使用中出现的问題和技术难点进行了全面的剖析，使教材具有趣味性和启发性。

通过对《3ds Max2009三维设计能力教程》的学习，学生能了解三维效果设计的基本原理和制作流程；掌握运用3dsMax进行三维建模的方法；掌握材质制作、灯光设置、渲染输出与后期处理的一般方法和技巧。

以三维设计理念为引导。

进一步满足企业对三维设计人员的需求，为发展专业化方向的职业能力奠定基础。

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>