第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787504559845

10位ISBN编号：7504559849

出版时间：2007-2

出版时间：中国劳动

作者：郭刚

页数：229

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

第一图书网, tushu007.com

前言

为了更好地适应全国中等职业技术学校计算机专业的教学要求，我们根据劳动和社会保障部培训就业司颁发的《计算机专业教学计划与教学大纲》，修订和新开发了一批计算机专业教材。

这次教材修订工作的重点主要有以下几个方面。

第一，坚持以能力为本位，重视实践能力的培养，突出职业技术教育特色。

根据计算机专业毕业生所从事职业的实际需要，合理确定学生应具备的能力结构与知识结构，对教材内容的深度、难度做了较大程度的调整。

同时，进一步加强实践性教学内容，以满足社会对技能型人才需求。

第二，根据信息技术行业发展，合理更新教材内容，尽可能多地在教材中充实新技术、新思想、新方法，力求使教材紧跟计算机科学技术的发展。

同时，在教材编写过程中，严格贯彻国家有关技术标准的要求。

第三，努力贯彻国家关于职业资格证书与学历证书并重、职业资格证书制度与国家就业制度相衔接的政策精神，力求使教材内容涵盖有关国家职业标准（中级）和国家计算机等级考试的知识和技能要求。

第四，在教材编写模式方面，主要以案例教学为主，将编程思想、操作技巧、理论知识融入到案例的分析和处理过程。

尽可能使用各种图示将各个知识点生动地展示出来，力求给学生营造一个更加直观的认知环境。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画设计与制作>>

内容概要

为了更好地适应全国中等职业技术学校计算机专业的教学要求，我们根据劳动和社会保障部培训就业司颁发的《计算机专业教学计划与教学大纲》，修订和新开发了一批计算机专业教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画设计与制作>>

书籍目录

第1章 基础入门1．1 基础建模——一个简单的沙发造型1．1．1 知识重点1．1．2 实例介绍1．1．3 制作步骤1．2 编辑修改初步——弯曲的香蕉1．2．1 知识重点1．2．2 实例介绍1．2．3 制作步骤1．3 材质与灯光初步——光芒四射1．3．1 知识重点1．3．2 实例介绍1．3．3 制作步骤1．4 动画基础——伸缩的弹簧1．4．1 知识重点1．4．2 实例介绍1．4．3 制作步骤1．5 小结1．6 习题第2章 基本建模2．1 对象的控制——挂钟2．1．1 知识重点2．1．2 实例介绍2．1．3 制作步骤2．2 二维实体拉伸——立柱2．2．1 知识重点2．2．2 实例介绍2．2．3 制作步骤2．3 二维对象的旋转——高脚杯2．3．1 知识重点2．3．2 实例介绍2．3．3 制作步骤2．4 三维对象的晶格变形——鼓起的瓦罐2．4．1 知识重点2．4．2 实例介绍2．4．3 制作步骤2．5 布尔运算的应用——机器零件2．5．1 知识重点2．5．2 实例介绍2．5．3 制作步骤2．6 放样的应用——显示器2．6．1 知识重点2．6．2 实例介绍2．6．3 制作步骤2．7 小结2．8 习题第3章 材质和贴图3．1 双面材质应用——木杯3．1．1 知识重点3．1．2 实例介绍3．1．3 制作步骤3．2 棋盘格贴图的应用——大理石地板砖3．2．1 知识重点3．2．2 实例介绍3．2．3 制作步骤3．3 光线跟踪贴图和衰减贴图的使用——透明的水晶球3．3．1 知识重点3．3．2 实例介绍3．3．3 制作步骤3．4 渐变贴图和噪波贴图的应用——美丽的地球3．4．1 知识重点3．4．2 实例介绍3．5．3 制作步骤3．5 凹凸贴图与【UVW贴图】修改器——龙纹瓦罐3．5．1 知识重点3．5．2 实例介绍3．5．3 制作步骤3．6 混合贴图的应用——苹果3．6．1 知识重点3．6．2 实例介绍3．6．3 制作步骤3．7 小结3．8 习题第4章 高级建模4．1 细分建模——凹陷的枕头4．1．1 知识重点4．1．2 实例介绍4．1．3 制作步骤4．2 面片建模——塑料瓶4．2．1 知识重点4．2．2 实例介绍4．2．3 制作步骤4．3 多边形建模——喷头4．3．1 知识重点4．3．2 实例介绍4．3．3 制作步骤4．4 NURBS建模——水罐4．4．1 知识重点4．4．2 实例介绍4．4．3 制作步骤4．5 小结4．6 练习第5章 场景特效5．1 燃烧的使用——烛火效果5．1．1 知识重点5．1．2 实例介绍5．1．3 制作步骤5．2 雾效果的应用——波光粼粼5．2．1 知识重点5．2．2 实例介绍5．2．3 制作步骤5．3 粒子系统的使用——发散的烟花5．3．1 知识重点5．3．2 实例介绍5．3．3 制作步骤5．4 镜头特效——太空5．4．1 知识重点5．4．2 实例介绍5．4．3 制作步骤5．5 VideoPost合成器的使用1——星光灿烂5．5．1 知识重点5．5．2 实例介绍5．5．3 制作步骤5．6 VideoPost合成器的使用2——一款文字效果5．6．1 知识重点5．6．2 实例介绍5．6．3 制作步骤5．7 小结5．8 练习第6章 动画制作

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

2．7小结　　本章学习了在3dsmax中常用的基本建模方法。
本章主要介绍了对象控制的方法，包括对象的复制和组合。
使用二维模型修改器建立三维模型的方法，重点介绍了使用【剖面倒角】修改器拉伸二维对象和使用【车削】修改器旋转二维对象的建模方法。
同时，介绍了通过复合对象建模的方法，这里主要介绍了布尔运算和放样的使用。
另外，本章还介绍了使用标准修改器中的FFD修改器来建模的一般过程。
3dsmax中的建模方式很多，使用3dsmax7提供的丰富的修改器能够创建各种类型的模型，本章也只是选择性地介绍了常用的方法。
通过不断的练习和实践，相信读者能够掌握各种类型的修改器的使用，顺利完成各种复杂的建模任务。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3dsmax动画设计与制作》编写过程中，严格贯彻国家有关技术标准的要求。
努力贯彻国家关于职业资格证书与学历证书并重、职业资格证书制度与国家就业制度相衔接的政策精神，力求使教材内容涵盖有关国家职业标准（中级）和国家计算机等级考试的知识和技能要求。
在教材编写模式方面，主要以案例教学为主，将编程思想、操作技巧、理论知识融入到案例的分析和处理过程。
尽可能使用各种图示将各个知识点生动地展示出来，力求给学生营造一个更加直观的认知环境。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画设计与制作>>

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