第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2009 动画制作 >

图书基本信息

书名：<<3ds max 2009 动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787508465579

10位ISBN编号：7508465571

出版时间：2009-6

出版时间：水利水电出版社

作者：黄根隆 编

页数：273

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

自1998年教育部机构改革以后，高等职业教育、成人职业教育、中等职业教育“三教统筹”，各具特色，形成了共同发展职业教育的可喜局面。
根据国务院《关于大力发展职业教育的决定》（国发【2005】35号）和周济部长2005年6月14日在《全国县级职业教育中心改革与发展座谈会上的讲话》精神，根据职业教育“培养生产、服务、管理第一线需要的实用人才”和推行“半工半读、工学结合，强化实践教学”等规定文件精神，结合当前我国职业教育改革发展实际情况，对我国传统的教学模式提出了挑战，以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革势在必行。
职业教育的培养目标较宽泛，其上限为技术型人才，下限为技能操作型人才，而主体则为技术应用型人才。
以培养技术应用能力和提高职业素质为主线，设计学生的知识、能力和素质结构是职业教育改革的重点。
在职业教育改革发展的同时，出现了许多亟待解决的问题，其中最主要的是按照职业教育培养目标的要求，培养一批“双师型”的骨干教师，编写出一批有特色的基础课程和专业主干课程教材。
教材改革是职业院校教育改革的重点，是职业院校学科建设的关键，是教学改革的基础。
为解决当前职业教材匮乏的现象，由中国水利水电出版社／北京万水电子信息有限公司精心策划，与全国数十所职业院校联合组织编写了这套“21世纪中等职业教育规划教材”。
本套教材全面贯彻国家有关职业教育改革文件精神，从策划到主编、主审的遴选，从成立专家组反复讨论教学大纲，研究系列教材特色特点到书稿的字斟句酌、实例的选取，每一步都力争精益求精，充分考虑当前职业院校学生的特点，在编写教材中，以最新的理论为指导，以实例化操作为主线，通过案例引入、知识拓宽、综合训练等环节使学生掌握最基本的操作技能方法。
本套教材凝聚了数百名奋斗在职业教育第一线的教师多年的教学经验和智慧，教材内容选取新颖、实用，层次清晰，结构合理，文笔流畅，质量上乘。
本套教材涉及计算机、电子、数控、机械等专业的基础课和专业课课程，适合当前我国各类职业院校作为教材使用。
大力发展职业教育，加快人力资源开发，是落实科教兴国战略和人才强国战略，推进我国走新型工业化道路，解决“三农”问题，促进就业再就业的重大举措；是提高国民素质，把我国巨大人口压力转化为人力资源优势，提升我国综合国力，构建和谐社会的重要途径；是贯彻党的教育方针，遵循教育规律，实现教育事业全面协调可持续发展的必然要求。
相信这套“21世纪中等职业教育规划教材”的出版能为我国职业教育的教学改革和教材建设略尽绵薄之力。
金无足赤，人无完人，本套教材难免会有不足之处，恳请各位专家和读者批评指正。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是学习3ds max的优秀参考书，全书共分7章：第1章介绍3ds max的基础知识和安装与卸载的方法；第2章介绍3ds max的建模模块，内容涉及三维建模的特点；多边形建模的基础知识和多边形建模工具介绍；第3～6章，每章都围绕一个独立模块展开教学，并通过实例引导读者，以由浅入深的方式对贴图UV的展开、材质制作、灯光和摄像机的设置、粒子特效的制作等模块进行介绍；最后一章是综合实例，综合前面章节的内容，制作完整的CG作品。

本书既有完整的概念说明，又有实用而完整的实例，使读者能够轻松地将自己所学的理论知识付诸实践。

本书可作为专业的教材使用，也可作为三维动画制作爱好者的参考书。

本书可作为专业的教材使用，也可作为三维动画制作爱好者的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2009 动画制作 >

书籍目录

序前言第1章 三维动画基础知识 1.1 本章学习目的及学习任务 1.1.1 本章学习目的 1.1.2 本章学习任务 1.2 3ds max的安装和卸载 1.2.1 相关知识 1.2.2 任务的实现 1.3 3ds max的启动和退出 1.3.1 相关知识 1.3.2 任务的实现 1.4 3ds max软件操作界面预览 1.4.1 相关知识 1.4.2 任务的实现 本章小结 练习一第2章 3ds max建模实例 2.1 本章学习目的及学习任务 2.1.1 本章学习目的 2.1.2 本章学习任务 2.2 使用多边形建模工具建立游戏角色模型 2.2.1 相关知识 2.2.2 任务的实现 本章小结 练习二第3章 3ds max材质实例 3.1 本章学习目的及学习任务 3.1.1 本章学习目的 3.1.2 本章学习任务 3.2 在3ds max中制作玻璃Logo 3.2.1 相关知识 3.2.2 任务的实现 本章小结 练习三第4章 3ds max灯光和摄像机使用实例 4.1 本章学习目的及学习任务 4.1.1 本章学习目的 4.1.2 本章学习任务 4.2 3ds max灯光的使用 4.2.1 相关知识 4.2.2 任务的实现 4.3 3ds max摄像机的使用实例 4.3.1 相关知识 4.3.2 任务的实现 本章小结 练习四第5章 3ds max角色动画实例 5.1 本章学习目的及学习任务 5.1.1 本章学习目的 5.1.2 本章学习任务 5.2 利用3ds max的蒙皮工具为人物角色蒙皮 5.2.1 相关知识 5.2.2 任务的实现 5.3 利用3ds max的CS骨骼为人物角色制作行走动画 5.3.1 相关知识 5.3.2 任务的实现 本章小结 练习五第6章 3ds max特效实例 6.1 本章学习目的及学习任务 6.1.1 本章学习目的 6.1.2 本章学习任务 6.2 使用3ds max的粒子系统制作陨石坠落特效 6.2.1 相关知识 6.2.2 任务的实现 6.3 使用3ds max的粒子系统制作龙卷风特效 6.3.1 相关知识 6.3.2 任务的实现 本章小结 练习六第7章 综合实例 7.1 本章学习目的及学习任务……

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章 三维动画基础知识1.1 本章学习目的及学习任务1.1.1 本章学习目的简单了解目前主流的三维动画制作软件掌握3ds max的安装和卸载掌握3dsmax的启动和退出熟悉3dsmax的操作界面1.1.2 本章学习任务任务一：3ds max的安装和卸载任务二：3ds max的启动和退出任务三：3ds max软件操作界面预览1.2 3ds max的安装和卸载1.2.1 相关知识在十几年前，由于计算机硬件水平的限制，电脑三维动画还只是一少部分专家的技术专利，，只能在如SGI这样的高性能工作站上才可以实现。
在20世纪90年代，只有少数几款软件可以在PC平台上运行，但是性能和价格都不理想。
随着Pc技术的发展，终于有了可以在PC机上运行的三维动画制作软件——-3D Studio。
在Windows操作系统没发布之前，Kinetix公司的3D Studio三维动画软件几乎垄断了PC平台的三维动画市场。
l995年，微软发布了Windows 95和Windows NT操作系统，同时将以前在工作站上使用的大部分软件移植到PC平台上，如Soft Image公司发布的基于Windows NT平台的Soft Image 3D 3.0版。
MAYA、LIGHTWAVE等也相继有了自己的PC版。
为了维护3DS在三维领域的垄断地位，1996年Kinetix公司终结了在DOS平台下已开发四代的3D Studio，重新开发了基于Windows NT平台的3D Studio max 1.0。
在3D Studio max l.0发布一年后，Kinetix公司又对其进行了大规模的修改，推出了3D Studio max 2.0。
新版本增加了很多新功能，如NURBS建模、光线跟踪材质等。
使其保住了在PC平台上的三维动画软件的霸主地位。
在以后的几年里，3D Studio max不断升级，产生了3D Studio max 2.5、3D Studio max 3.0、3D Studio max 4.0。
每个版本的升级都包含了许多革命性的技术革新。
同时Autodesk公司还开发了面向建筑设计的3ds max VIZ版。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds max2009动画制作案例教程》为中国水利水电出版社出版发行。

第一图书网, tushu007.com

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