

图书基本信息

书名：<<3ds max游戏动画场景制作教程>>

13位ISBN编号：9787508470191

10位ISBN编号：7508470192

出版时间：2010-1

出版时间：水利水电出版社

作者：陈妍

页数：176

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

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。

内容概要

3D游戏动画场景制作是游戏动画制作中重要的组成部分。

本书以3ds Max为工具，由易入难、内容详细地介绍了3ds Max制作游戏动画场景制作的方法和理念。通过对游戏场景模型的制作、展开贴图、绘制贴图、设置材质、简单动画制作进行系统地讲解，使学生掌握游戏中场景的制作流程和方法。

本书是专为职业院校游戏动画专业编写的教材，是3D游戏动画制作的提高部分，适合对3ds Max游戏动画制作有一定基础的学生参考学习使用。

书籍目录

序前言第1章 植物的制作 1.1 简单树模型的制作 1.1.1 制作照片贴图 1.1.2 模型的制作 1.2 复杂树模型的制作 1.2.1 树干模型的制作 1.2.2 树叶模型的制作 1.2.3 树的UV展开 1.2.4 树的UV展开 本章小结 习题第2章 蒙古包的制作 2.1 蒙古包模型的制作 2.1.1 蒙古包基本造型的模型制作 2.1.2 蒙古包基本造型的UV展开 2.1.3 蒙古包细节造型的模型制作 2.1.4 蒙古包细节造型的UV展开 2.2 蒙古包贴图的绘制 2.2.1 蒙古包顶贴图的绘制 2.2.2 蒙古包外壁贴图的绘制 2.2.3 蒙古包地毯贴图的绘制 2.2.4 蒙古包贴图的后期处理 本章小结 习题第3章 城堡的制作 3.1 城堡模型的制作 3.1.1 城堡第一层模型的制作 3.1.2 城堡第一层的UV展开 3.1.3 城堡第二、三层模型的制作 3.1.4 城堡第二、三层的UV展开 3.1.5 城堡其他尖顶的模型制作和UV展开 3.2 城堡贴图的绘制 本章小结 习题第4章 木屋的制作 4.1 木屋模型的制作 4.1.1 木屋基本模型的制作 4.1.2 木屋装饰线模型的制作 4.1.3 木屋屋顶UV贴图的展开 4.1.4 木屋装饰线的UV展开 4.1.5 木屋墙体和地面的UV展开 4.2 木屋贴图的绘制 本章小结 习题第5章 简单动画场景的制作 5.1 动画场景——下雪的制作 5.2 动画场景——烟花绽放的制作 本章小结 习题

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds max游戏动画场景制作教程》特色：实施“案例教学”模式，围绕提高学生综合素质和实践能力这一目标，结合日益普及的数字家庭、数字娱乐等新一代主流数字媒体技术，开展教学，使学生具有数字媒体技术应用能力和研发能力。

培养适应信息现代化建设需要，能够从事数字媒体信息采集、制作，并熟练应用计算机数字媒体加工工具和多媒体创作工具进行多媒体作品创作的高级应用型人才。

培养基础扎实、专业精湛、富有创新精神和创业能力，能适应21世纪数字媒体技术发展需要，从事数字媒体的开发、制作与设计的高级复合型人才

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>