

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max 9.0案例应用教程>>

13位ISBN编号：9787040295153

10位ISBN编号：7040295156

出版时间：2010-7

出版范围：高等教育

作者：陈伟 编

页数：161

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

随着计算机技术的发展,三维技术已经在广告、动漫等行业中得到广泛的应用。目前,市面上已经有很多三维设计与制作方面的教材。这些教材大多采取案例式教学,涉及的知识点非常全面,但是这些教材往往大而全,内容过于全面,适合立志于从事三维设计相关行业的学生长期学习。而本书的编写目的仅是用于开展三维技术的入门教学,面向未曾接触过三维技术的中职学生,重点抓好“入门”知识点的教学,做到零起点教学,主要用于选修课的教学,或者用于计算机专业、动漫专业和工美类专业的三维技术的基础选修课程。

建议将对应课程放在第2学期或第3学期开设,一学期每周讲授2学时。

本书在编写目标的设计上,突出会用,强调先会后懂,重点培养学生的实际操作能力。在内容的选取上,选择三维技术中最基础的知识点,强调够用和实用,所有的任务案例都经过实际教学的检验,既符合中职学生的实际学情,也符合广告行业的需求,为学生日后就业打下良好的基础。在教学方法上,强调学生在做中学,教师在做中教,将相关的三维知识点融入每一个教学任务中,采用任务驱动教学方法和过程性评价方法来开展教学。

此外,本书选用3dsMax软件开展三维教学,一是因为3dsMax软件是目前应用范围最广的三维动画制作软件之一,在三维动画设计、建筑设计、工业设计、多媒体制作等领域占有重要的地位;二是因为该软件的界面和操作相对简单,适合初学者学习。

本书共包含6个教学项目,计19个任务。

第1个项目是三维作品鉴赏,主要展示一些优秀的三维设计作品,激发学生的学习兴趣,并对3dsMax9.0软件作初步介绍。

第2个、第3个项目均为建模相关知识介绍,且从难度系数来讲是逐层递进的。

第4个项目是材质与灯光,第5个项目是基于简单建模的三维动画制作。

这两个项目所选案例颇具典型性,主要起到穿针引线的作用,引领读者更好地了解三维技术。

第6个项目是综合实例,实则是运用第1~4个项目中所学到的知识,作总体性的概括,以室内设计为例让读者体会三维技术的强大。

所有教学项目均涉及与实际工作岗位操作相关的建模、材质与灯光、动画、室内设计任务,并在每个教学任务之后都有针对性地给出一个相关的练习作为知识的巩固和拓展。

同时,在每个教学任务之后都设有一个过程性评价表,帮助教师和学生了解当前的学习情况。

内容概要

《中文3ds Max 9.0案例应用教程（计算机及应用专业）》是中等职业教育国家规划教材配套教学用书，定位为3ds Max的入门级教材。

通过对《中文3ds Max 9.0案例应用教程（计算机及应用专业）》内容的学习，应该能够初步掌握3ds Max软件的使用方法，了解三维模型设计的基本流程和三维动画制作的基本原理，掌握常用的三维建模方法、材质制作和灯光渲染技巧。

《中文3ds Max 9.0案例应用教程（计算机及应用专业）》充分体现“做中学，做中教”的职业教学特色，精心设计了6个项目。

在项目的设计上遵循由浅入深的教学规律，并尽力让项目具有一定的趣味性和实用性，激发学生的学习兴趣。

《中文3ds Max 9.0案例应用教程（计算机及应用专业）》适合作为中等职业学校计算机及应用专业的三维设计选修课程教材，建议每周讲授2学时，也可以作为各类技能型紧缺人才培训班的短期培训用书。

书籍目录

项目1 三维作品鉴赏任务1 欣赏三维作品任务2 初识3ds Max9.0项目小结项目2建模基础任务1 盛满冰块的酒杯任务2 旋转滑梯任务3 波浪字任务4 高脚吧椅任务5 沙发任务6 钥匙项目小结项目3 建模进阶任务1 雨伞任务2 南瓜任务3 吹风机任务4 圆珠笔项目小结项目4 材质与灯光任务1 客厅材质与贴图任务2 白色瓷质烟灰缸任务3 黄金几何体任务4 室内灯光效果项目小结项目5 动画基础任务1 快乐小球任务2 旋转木偶项目小结项目6 综合实例任务卧室一角项目小结

章节摘录

5.三维动画欣赏 三维动画技术是近年来随着计算机软硬件技术的发展而产生的一项新兴技术

。它用软件（如3dsMax软件）在计算机中建立一个虚拟世界，设计师在这个虚拟的三维世界中按照所要表现的对象的形状、尺寸建立模型以及场景，再根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动及其他动画参数，最后按要求为模型赋予特定的材质，并打上灯光。

当这一切都完成后，就可以让计算机自动运算以生成最终的画面。

到目前为止，三维动画的发展可以分为3个阶段。

1995年 - 2000年是第一阶段，这一阶段是三维动画的起步以及初步发展时期（1995年，皮克斯公司出品的《玩具总动员》标志着动画进入三维时代，这是世界电影史上第一部完全由计算机制作完成的动画长片，也是当年北美地区的票房冠军）。

在这一阶段，皮克斯公司和迪斯尼公司携手制作，成为三维动画影片市场上的主导者。

初期的三维动画电影示例如图1 - 8所示。

2001年-2003年是第二阶段，这一阶段是三维动画的迅猛发展时期。

在这一阶段，三维动画从“一个人的游戏”变成了皮克斯 / 迪斯尼公司和梦工厂的“两个人的撕咬”，如图1-9所示。

从2004年开始，三维动画影片步入其发展的第三阶段——全盛时期。

.....

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>