

<<3ds max教学实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max教学实例>>

13位ISBN编号：9787308073073

10位ISBN编号：7308073076

出版时间：2010-2

出版时间：浙江大学出版社

作者：陈忠 等著

页数：287

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>

<<3ds max教学实例>>

前言

能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为各专业合格的大学毕业生必须具备的素质。包括大文科在内的各类专业与信息技术的相互结合、交叉和渗透，是现代科学发展的趋势，也是新学科的一个生长点。

加强大文科（包括哲、经、法、教、文、史、管）各类专业的计算机教育，开设具有专业特色、能够满足社会与专业本身对大文科人才需求的计算机课程，是培养跨学科、复合型文科通才的重要环节。为了更好地指导大文科各类专业的计算机教学工作，教育部高等教育司组织制订了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》（下面简称《基本要求》）。

《基本要求》把本科的大文科计算机教学设置，按专业门类分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类三个系列；按教学层次分为计算机大公共课程、计算机小公共课程和计算机背景专业课程三个层次；按院校类型分为研究型、教学研究型与教学型三个类型。

第一层次的教学内容是文科某一系列（比如艺术类）各专业学生都应知应会的。

教学内容由计算机基础知识（软、硬件平台）、微机操作系统及其使用、办公软件应用、多媒体知识和应用基础、计算机网络基础、信息检索与利用基础、Internet基本应用、电子政务基础、电子商务基础、网页设计基础等15个模块构筑。

这些内容既满足社会对大学生在计算机方面的需求，又为学生在与专业紧密结合的信息技术应用方向上进一步深入学习打下基础，对大学生信息素质培养起着基础性与先导性的作用。

第二层次是在第一层次之上，为满足同一系列某些专业共同需要（而不仅是某一个专业需要）而开设的计算机课程。

教学内容，或者在深度上超过第一层次中某一相应模块，或者是拓展到第一层次中没有涉及的领域。

<<3ds max教学实例>>

内容概要

本书通过资深制作人独创的13个教学实例，向读者展示了3ds max的关键技术，内容包括3ds max的样条线、多边形等建模技术及相关修改器、材质、灯光、动画和渲染等关键技术，从简单物体到场景、人物的制作，涉及建筑浏览和角色动画等，适合初学者快速入门，同时也具有一定的深度和难度。为了便于跟随学习，本书采用详细步骤截图配合文字说明方式，并随书附有光盘。

<<3ds max教学实例>>

书籍目录

预备课 界面与操作静物篇 第1课 苹果——加工基本几何体及其材质 第2课 高脚杯——车削成形 第3课 有把手的杯子——可编辑多边形 第4课 组合静物、设置材质、架设相机、布置灯光 第5课 动起来——变换动画场景篇 第6课 建一个房子——建筑建模 第7课 环境布置——地面、树木、材质、灯光 第8课 浏览场景——相机动画人物篇 第9课 卡通小人——多边形建模 第10课 贴图——UVW展开 第11课 表情动画——变形器 第12课 骨骼与蒙皮(Biped和Physique) 第13课 走步动画后记

<<3ds max教学实例>>

章节摘录

插图：

后记

书稿终于完成了，其间经历了酷暑，又迎来了寒冬。
中间还有一次误删除，幸好还能恢复回来，损毁并不严重。
为了获得操作步骤截图，书中所有实例均特意制作。
虽有辛苦种种，到此总算也有欣慰，同时又多了一些期望，期待着能对看到这本书的人有所帮助。
遗憾很多，还有太多技术没有提及，不仅是篇幅所限，也由于不愿令初学者望而却步。
如果您觉得通过本书您学到了技术，而且感到超越它并不困难，尤其是您将更有兴趣和信心地继续学习和实践，甚至跃跃欲试要制作您自己的作品.那么祝贺您！
这也是给予笔者最大的回报！
感谢那些所有给予我们帮助的人！
没有你们就没有本书。
让我们共勉！
继续上路！

<<3ds max教学实例>>

编辑推荐

《3ds max教学实例》：高等学校计算机应用技术系列规划教材,教育部文科计算机基础教育指导委员会立项教材

<<3ds max教学实例>>

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>