

<<3ds Max动画案例实训教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画案例实训教程>>

13位ISBN编号：9787313055521

10位ISBN编号：7313055528

出版时间：1970-1

出版时间：上海交通大学出版社

作者：房晓溪，纪赫男 著

页数：279

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

21世纪,人类社会进入了信息时代与知识经济时代。

在这个飞速发展的时代里,经济全球化与文化多元化已经成为不可阻挡的历史潮流。

随之而来的是跨文化传播在全球的迅速兴起,而影视艺术作为当今世界影响力最大的艺术创造和文化传播方式之一,在跨文化传播中具有最广泛的观众群和覆盖面。

随着广播影视事业在全国的迅速发展和产业属性的显现,对广播影视人才的需求也越来越大,近年来,我国广播影视类专业高等教育取得了长足的发展,为广播影视系统输送了大量的人才。

随着广播影视行业的迅猛发展,社会对广播影视类人才提出了更高的要求。

进一步深化人才培养模式、课程体系和教学内容的改革,提高办学质量,培养更多的适应新世纪需要的具有创新能力的广播影视高素质人才,是广播影视教育的当务之急。

作为广播影视教育的重要环节,教材建设肩负着重要的使命,新的形势要求教材建设适应新的教学要求。

高职高专教材应针对高职高专学生自身特点,按照国家高职高专教育的特点和人才培养目标,以实用性职业岗位需求为中心,以素质教育、创新教育为基础,以学生能力培养、技能实训为本位,使职业资格认证培训内容和教材内容有机衔接,全面构建适应21世纪人才培养需求的高职高专广播影视类专业教材体系。

广播影视类专业教学指导委员会组织编写的“十一五”规划教材,主要包括影视动画、影视广告、新闻采编与制作、主持与播音电视节目制作摄影摄像技术等专业系列教材,本系列教材的出版,必将对高职高专广播影视类专业的人才培养和教育教学改革工作起到积极的推动作用。

本系列教材的出版,得到了教育部高等教育司领导国家广播电影电视总局人事教育司领导及行业专家的大力支持,得到了国内众多同类院校的大力协助,在此对他们表示衷心的感谢!同时,我们也希望广大师生和读者给我们提出宝贵意见,使教材更加完善。

<<3ds Max动画案例实训教程>>

内容概要

《3ds Max动画案例实训教程》是一本从初级到高级，从理论基础到实践项目操作过渡的中级实训教程，主要介绍了若干实际项目案例制作的完整流程，全书分为角色制作、场景制作、装配与动画制作三部分，它们共同构成三维动画和三维游戏美术在项目中的基本构架。每章都是一个完整的项目实训案例，并且相互联系，层层递进。

《3ds Max动画案例实训教程》适合作为动画、游戏专业及相关专业的实训教材，也可作为动画从业人员的自学参考书。

书籍目录

第一章 海豚角色制作第一节 海豚模型制作第二节 海豚模型UV展开第三节 海豚模型贴图绘制第二章 松鼠角色制作第一节 松鼠模型制作第二节 松鼠模型UV展开第三节 松鼠模型的贴图绘制第一章 制作雕像开兽第一节 箭作石兽模型第二节 展平UV第三节 绘制贴图第四章 动画与游戏场景制作第一节 场景制作的方法第二节 游戏场景的制作流程第三节 草木实例第四节 场景制作实例第五节 游戏纹理贴图制作方法第五章 制作古代建筑第一节 制作模型第二节 展平UV第三节 绘制贴图第六章 制作天空与地形第一节 制作拼接地图第二节 制作天空第七章 制作人物角色-武士第一节 模型制作第二节 展开UV第二节 绘制贴图第八章 角色装配第一节 Characler Studio模块第二节 装配武士角色第三节 Banes与Skin模块简介第九章 制作武器道具第一节 制作模型第二节 展平UV第三节 绘制贴图第十章 游戏角色制作第一节 动画概念与运动规律第二节 制作游戏角色循环动作后记

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>