

<<3dsMax 2010基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3dsMax 2010基础教程>>

13位ISBN编号：9787560844428

10位ISBN编号：7560844421

出版时间：2010-11

出版时间：同济大学出版社

作者：赵卫东 编

页数：225

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

人有一技之长，则可以立身；国有百技所成，则民有所养。教育乃国之大纲，然回顾我国千年之教育，皆以“传道授业解惑”为本，“技”之传播游离于外，致使近代我国科技远远落后于列强，成为侵略挨打之对象。

洋务运动以来，随着“师夷之长技以制夷”口号的提出，我国职业教育才逐步兴起。

职业教育“意在使全国人民具有各种谋生之才智技艺，必为富国富民之本”。

近年来，随着改革开放的逐步深入，职业教育在我国受到空前重视，迎来了历史上最好的发展阶段，为我国的现代化建设输送了大量的人才，为国家的富强、兴盛做出了巨大贡献。

然而，目前在生产一线的劳动者素质偏低、技能型人才紧缺等问题依然十分突出，大力发展职业教育，培养专业技能型人才，仍是我国当前一项重要方针。

近年来，偶有所闻的大学生“回炉”，凸显出广大民众、企业对个人职业技能培养的认识正逐步加深，职业教育已成为我国教育系统的重要组成部分，是助力我国经济腾飞不可或缺的一翼。

纵观全球，西方各国的强盛，离不开其职业教育的发展。

西方职业教育伴随着工业化进程产生、发展和壮大，在德、法、日等国家，职业教育已得到完善的发展。

尤其在德国，职业教育被誉为其经济发展的“秘密武器”，已经形成了完整的体系，其培养的人才活跃在各行各业生产第一线，成为德国现代工业体系的中坚力量。

在日本，职业专修学校已与大学、短期大学形成三足鼎立之势，成为高中生接受高等教育的第三条渠道。

在西方国家，职业教育的终身化和全民化趋势越来越明显。

职业教育不再是终结性教育而是一种阶段性教育。

“加强技术和职业教育与培训，将其作为终身教育的一个重要的内在组成部分；提供全民技术和职业教育与培训”已成为联合国教科文组织两项重要战略目标。

职业教育是科学技术转化为生产力的核心环节，与时代技术的发展结合紧密。

进入21世纪，信息技术已经成为推动世界经济社会变革的重要力量。

信息技术应用于企业设计、制造、销售、服务的各个环节，大大提高了其创新能力和生产效率；信息技术广泛运用于通讯、娱乐、购物等，极大地改变了个人的生活方式。

信息技术渗透到现代社会生产、生活的每一个环节，成为这个时代最伟大的标志之一。

信息技术已成为人们所必须掌握的一项基本技能，对提高个人就业能力、职业前景、生活质量有着极大的帮助。

从国家战略出发，大力推进信息技术应用能力的培训已成为当务之急。

我国职业教育应紧随历史的步伐，充当技术应用的桥梁，积极推进信息技术应用能力的培训，为国家培养社会紧缺型人才。

“十年树木，百年树人”，人才的培养不在一朝一夕。

“工欲善其事，必先利其器”，做好人才培养工作，师资、教材、环境的建设都不可缺少。

积极寻求掌握先进技术的合作伙伴，建立现代培训体系，实施系统的培养模式，编写切合实际的教材都是目前可取的手段。

<<3dsMax 2010基础教程>>

内容概要

本书作为3ds Max 2010快速入门的基础教程，注重实用与高效，力求在有限的篇幅中，让初学者迅速掌握3ds Max 2010中文版的基本使用方法与技巧。

全书共有11章，主要由快速浏览，几何体建模，选择与变换，图形建模，修改器，复合建模，材质编辑器，贴图，摄影机、灯光及渲染，基础动画技术，粒子系统及特效等章节构成。

本书内容紧凑、实用性强，循序渐进、理论与使用操作相结合，既适合作为职业学校计算机相关专业教材使用，也适合三维动画爱好者自学使用。

<<3dsMax 2010基础教程>>

书籍目录

序前言第1章 快速浏览 1.1 概述 1.2 软件界面 1.3 快速浏览第2章 几何体建模 2.1 标准基本体 2.2 扩展基本体 2.3 创建建筑对象 2.4 编辑修改几何体对象第3章 选择与变换 3.1 选择对象 3.2 对象变换 3.3 复制对象第4章 图形建模 4.1 创建图形 4.2 图形的渲染与插值特性 4.3 二维图形生成三维对象 4.4 编辑二维图形第5章 修改器 5.1 修改器面板概述 5.2 修改器堆栈 5.3 常用的修改器 5.4 选择和编辑次级对象第6章 复合建模 6.1 布尔 6.2 放样 6.3 多边形建模第7章 材质编辑器 7.1 材质编辑器 7.2 标准材质的基本参数 7.3 标准材质的扩展参数 7.4 使用材质 7.5 材质/贴图浏览器第8章 贴图 8.1 贴图类型 8.2 贴图卷展栏 8.3 贴图坐标 8.4 复合材质第9章 摄影机、灯光及渲染 9.1 摄影机 9.2 灯光 9.3 渲染第10章 基础动画技术 10.1 动画的概念 10.2 创建小球 10.3 制作球体的位置动画 10.4 制作球体的缩放动画 10.5 让球体沿着路径弹跳 10.6 为动画配音第11章 粒子系统及特效 11.1 粒子系统 11.2 空间扭曲 11.3 渲染、特效参考文献

章节摘录

3ds Max中有多个与贴图信息相关的修改器，其中“UVW贴图”修改器最常用。

图8-30为“UVW贴图”修改器的“参数”面板中的“贴图”组内容，其中包括7种贴图坐标方式。

(1) 平面：从对象上的一个平面投影贴图，在某种程度上类似于投影幻灯片。

(2) 柱形：从柱体投影贴图，使用它包裹对象。

位图接合处的缝是可见的，除非使用无缝贴图。

启用“封口”选项对圆柱体封口应用平面贴图坐标。

柱形投影用于基本形状为圆柱形的对象。

(3) 球形：通过从球体投影贴图来包围对象。

在球体顶部和底部，位图边与球体两极交汇处会看到缝和贴图奇点。

球形投影用于基本形状为球形的对象。

(4) 收缩包裹：使用球形贴图，但是它会截去贴图的各个角，然后在单独极点将它们全部结合在一起，仅创建一个奇点。

收缩包裹贴图用于隐藏贴图奇点。

(5) 长方体：从长方体的6个侧面投影贴图。

每个侧面投影为一个平面贴图，且表面上的效果取决于曲面法线。

从其法线几乎与其每个面的法线平行的最接近长方体的表面贴图每个面。

<<3dsMax 2010基础教程>>

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>