

<<3ds max9教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max9教程>>

13位ISBN编号：9787307070769

10位ISBN编号：7307070766

出版时间：2009-8

出版时间：武汉大学出版社

作者：彭国安，葛辉 主编

页数：510

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 max9教程>>

### 前言

近五年来，我国的教育事业快速发展，特别是民办高校、二级分校和高职高专发展之快、规模之大是前所未有的。

在这种形势下，针对这类学校的专业培养目标和特点，探索新的教学方法，编写合适的教材成了当前刻不容缓的任务。

民办高校、二级分校和高职高专的目标是面向企业和社会培养多层次的应用型、实用型和技能型的人才，对于计算机专业来说，就要使培养的学生掌握实用技能，具有很强的动手能力以及从事开发和应用的能力。

为了满足这种需要，我们组织多所高校有丰富教学经验的教师联合编写了面向民办高校、二级分校和高职高专学生的计算机系列教材，分本科和专科两个层次。

本系列教材的特点是：1．兼顾系统性和先进性。

教材既注重了知识的系统性，以便学生能够较系统地掌握一门课程，同时对于专业课，瞄准当前技术发展的动向，力求介绍当前最新的技术，以提高学生所学知识的可用性，在毕业后能够适应最新的开发环境。

2．理论与实践结合。

在阐明基本理论的基础上，注重了训练和实践，使学生学而能用。

大部分教材编写了配套的上机和实训教程，阐述了实训方法、步骤，给出了大量的实例和习题，以保证实训和教学的效果，提高学生综合利用所学知识解决实际问题的能力和开发应用的能力。

3．大部分教材制作了配套的多媒体课件，为教师教学提供了方便。

4．教材结构合理，内容翔实，力求通俗易懂，重点突出，便于讲解和学习。

诚恳希望读者对本系列教材缺点和不足提出宝贵的意见。

## <<3ds max9教程>>

### 内容概要

本书共分三篇：第一篇为3ds max9建模，第二篇为3ds max9动画，第三篇为3ds max9实训。第一篇介绍了3ds max9界面、常用操作、曲线的创建与修改、基本几何体的创建与修改等；第二篇介绍了动画的基本制作技术等；第三篇介绍了几个比较大的实例，这些实例适合在实训或课程设计中参考。

# <<3ds max9教程>>

## 书籍目录

第一篇 3ds max9建模	第一章 3ds max9基础	1.1 3ds max9的界面	1.2 界面的设置	1.3 3ds max9的视口配置	1.4 3ds max9视图的控制	思考与练习	第二章 3ds max9的常用操作	2.1 选择对象	2.2 变换对象	2.3 复制对象	2.4 对齐对象	2.5 对象的链接	2.6 对Group (组) 的操作	2.7 显示命令面板	思考与练习	第三章 创建简单几何体	3.1 创建对象与修改对象参数	3.2 标准基本体与扩展基本体的创建	3.3 实例——创建球体和多面体	3.4 创建AFC Extended (AEC扩展对象)	3.5 创建门窗与楼梯	3.6 创建Patch Grids(面片栅格)	思考与练习	第四章 曲线和曲面的创建与修改	4.1 创建Splines(样条曲线)	4.2 创建样条曲线实例	4.3 Extended Splines(扩展样条线)	4.4 修改Splines (样条曲线)	4.5 创建和修改NURBS Curves (NURBS曲线)	思考与练习	第五章 修改器	5.1 修改器堆栈及其管理	5.2 对曲线的修改器	5.3 对曲面的修改器	5.4 对几何体的修改器	5.5 其他修改器	思考与练习	第六章 复合对象	6.1 Morph (变形)	6.2 Scatter (离散)	6.3 Conform (一致)	6.4 Connect (连接)	6.5 Blob Mesh (液滴网格)	6.6 ShapeMerge (形体合并)	6.7 Boolean (布尔运算)	6.8 Terrain (地形)	6.9 Loft (放样)	6.10 Mesher (网格化)	思考与练习	第七章 灯光与摄影机	7.1 灯光概述	7.2 Standard (标准) 灯光	7.3 Photometric (光度学) 灯光	7.4 Advanced Lighting (高级照明)	7.5 摄影机	思考与练习	第八章 材质与贴图	8.1 材质与贴图概述	8.2 Material Editor (材质编辑器)	8.3 材质	8.4 贴图	思考与练习	第九章 后期制作	9.1 渲染	9.2 Render Scene (渲染场景) 对话框	9.3 Mental Ray 渲染器	9.4 Enviromental and Effects (环境和效果)	9.5 场景特效	9.6 Video Post (视频合成)	9.7 预演动画	9.8 Merge (合并) 文件	9.9 Merge Animation (合并动画)	思考与练习	第二篇 3ds max9动画	第十章 动画技术	10.1 使用轨迹栏和动画控制区创建动画	10.2 Motion (运动) 命令面板	10.3 Track View-Curve Editor (轨迹视图-曲线编辑器)	10.4 约束动画	10.5 动画控制器	10.6 修改参数创建动画	10.7 使用摄影机创建动画	思考与练习	第十一章 reactor动力学对象与动画	11.1 创建刚体类对象	11.2 创建布料类对象	11.3 创建柔体类对象	11.4 创建绳索类对象	11.5 变形网格类对象	11.6 创建平面	11.7 创建弹簧	11.8 创建直线缓冲器	11.9 创建角度缓冲器	11.10 创建发动机	11.11 创建风	11.12 创建玩具汽车	11.13 创建破碎	11.14 创建水	11.15 约束解算	11.16 创建RAG DOLL约束器	11.17 创建枢轴约束器	第十二章 粒子系统与动画	12.1 喷射	12.2 雪	12.3 暴风雪	12.4 粒子云	12.5 粒子阵列	12.6 超级喷射	12.7 粒子流源	思考与练习	第十三章 空间扭曲与动画	13.1 概述	13.2 力空间扭曲	13.3 导向器空间扭曲	13.4 几何/可变形空间扭曲	13.5 基于修改器空间扭曲	思考与练习	第十四章 二足角色与动画	14.1 创建二足角色	14.2 足迹动画	14.3 创建二足角色复杂动画	14.4 骨骼	思考与练习	第三篇 3ds max9实训	实训一 象棋残局博弈——在露天体育场下棋	实训二 飞机表演动画	实训三 楼房室外效果图制作	实训四 室内效果图制作	实训五 掷骰子	实训六 魔术表演主要参考文献
----------------	----------------	-----------------	-----------	-------------------	-------------------	-------	-------------------	----------	----------	----------	----------	-----------	--------------------	------------	-------	-------------	-----------------	--------------------	------------------	------------------------------	-------------	-------------------------	-------	-----------------	---------------------	--------------	-----------------------------	----------------------	---------------------------------	-------	---------	---------------	-------------	-------------	--------------	-----------	-------	----------	----------------	------------------	------------------	------------------	----------------------	-----------------------	--------------------	------------------	---------------	-------------------	-------	------------	----------	----------------------	--------------------------	------------------------------	---------	-------	-----------	-------------	-----------------------------	--------	--------	-------	----------	--------	-----------------------------	--------------------	--------------------------------------	----------	-----------------------	----------	-------------------	----------------------------	-------	----------------	----------	----------------------	-----------------------	---	-----------	------------	---------------	----------------	-------	----------------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------	-----------	--------------	--------------	-------------	-----------	--------------	------------	-----------	------------	---------------------	---------------	--------------	---------	--------	----------	----------	-----------	-----------	-----------	-------	--------------	---------	------------	--------------	-----------------	----------------	-------	--------------	-------------	-----------	-----------------	---------	-------	----------------	----------------------	------------	---------------	-------------	---------	----------------

## &lt;&lt;3ds max9教程&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：虽然3ds max9有很强的三维建模功能和动画制作功能，但是也有很多多媒体方面的处理功能不如别的多媒体软件。

例如对贴图文件进行加工、给动画配音、动画的人机交互等。

因此，在后期处理中，往往会借助其他多媒体软件。

例如图像编辑软件Photoshop和多媒体编辑软件Authorware，这两个软件有各自的独到功能，也属于优秀的多媒体软件。

关于Photoshop和Authorware在3ds max后期处理中的应用，已在彭国安主编（武汉大学出版社出版）的《3dsmax7实训教程》中有较详细的介绍，本书不再重复。

下面仅给出两个简单实例。

《3ds max9实训教程》尚需一段时间才能出版。

9.11.1 Photoshop在3ds max后期处理中的应用 Photoshop在3ds max9后期处理中的应用，主要包括用Photoshop编辑背景文件和贴图文件，对3ds max9的效果图和动画进行后期处理。

【实例】用Photoshop制作雪景背景文件 打开Photoshop，打开一幅图像文件。

打开的图像文件如图9.59(a)所示。

单击选择菜单，选择色彩范围命令就会打开色彩范围对话框。

展开对话框的选择列表，选择列表中的中间调。

展开选区预览列表，选择快速蒙板选项。

单击好按钮，需要处理的部分被选定。

删除选定区域。

单击选择菜单，选择取消选择命令。

编辑出的雪景如图9.59(b)所示。

从图像中可以看出，不论是否该有雪的地方都有了雪。

使用磁性套索工具按钮，将不该有雪的部分选出，使用移动工具按钮将其拖到雪景图像中，这样就得到了更接近真实雪景的图像。

如图9.59(c)所示。

## <<3ds max9教程>>

### 编辑推荐

《3ds max9教程(第2版)》：计算机系列教材

## <<3ds max9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>