

图书基本信息

书名：<<3D巨匠3ds Max2012完全手册>>

13位ISBN编号：9787030342775

10位ISBN编号：7030342771

出版时间：2012-8

出版时间：科学出版社

作者：郑艳

页数：309

字数：505000

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>

内容概要

《3D巨匠：3ds Max 2012完全手册（基础篇）》是“3D巨匠--3ds Max 2012完全手册”的基础篇，本套手册主要定位于帮助3ds Max的初学者快速掌握该软件的基本操作和三维建模技术。本书的主要内容包括了解3ds Max的核心概念、认识3ds Max的界面、掌握利用视口观察和操纵场景，以及对象的基本编辑方法，掌握这些内容是学习一款软件的前提条件。本书还重点介绍了对象的变换、复制和阵列等工具的使用方法，并对3ds Max的文件和场景的管理做了详细的介绍。

为了适应初学者的学习特点，本书还提供了大量内容翔实的视频教程，并按“如何做.....”的模式列举出288个实例，与手册的内容相互补充，极大地扩充了本手册的知识点和教学的实用性。

《3D巨匠：3ds Max 2012完全手册（基础篇）》特别适合作为动画学院、影视传媒、游戏学院和社会培训机构的3ds Max入门教材，无论是作为学生自学还是老师教学选用，其丰富的文字内容和实用的多媒体视频教学实例，都会极大地提高学习兴趣和学习效率，为初学者快速掌握业内优秀的三维动画软件--3ds Max，提供了有力的保障。

作者简介

"王瑶，资深数码艺术和3D动画专家，数字媒体专业设计师。

2000年开始从事数码艺术和3D动画方面的工作，主要研究方向为数码效果和渲染技术，有着非常丰富的项目合作和专业制作经验。

2003年从编写《mental ray渲染全能》开始从事图书等教学产品的研发工作。

2004年参与了根据宫崎骏动画改编的游戏《鲁邦三世》的3D设计工作。

2005年通过与日本PS2游戏工作的合作，掌握了赛车游戏中模型和纹理制作的技巧。

之后便开始进入了广泛的数码艺术和3D动画应用领域。

现任武汉龄狐动画公司艺术总监，在参与重要的设计项目制作之余，还负责整个动画团队的专业指导和教学培训工作。

"

书籍目录

Chapter 1 快速了解3ds Max1

1.1 3ds Max的创作流程简介

1.1.1 设置场景

1.1.2 创建对象模型

1.1.3 材质设计

1.1.4 灯光和摄影机设置

1.1.5 动画设置

1.1.6 渲染输出

1.2 3ds Max的功能模块

1.2.1 创建模型

1.2.2 设计材质

1.2.3 设置灯光和摄影机

1.2.4 设置动画

1.2.5 渲染输出

1.3 3ds Max的应用领域介绍

1.3.1 数字娱乐产业

1.3.2 影视动画及卡通

1.3.3 数字可视化设计

1.3.4 数字动画教育产业

1.3.5 商业广告和传媒

章节摘录

版权页：插图：在3ds Max中“空间扭曲”是一种对象，它能根据其他对象在世界空间中的位置而影响这些对象的形状，因此可以认为，“空间扭曲”是修改器和变换共同作用的结果。虽然空间扭曲能够像修改器一样改变对象的结构，但对象在场景中的变换同样对它的结构“起着决定”作用。

在大多情况下，修改器和空间扭曲的作用效果是一样的。

下面用一个示例来说明Ripple[涟漪]修改器和Ripple[涟漪]空间扭曲的区别。

Figure 16显示了Ripple[涟漪]修改器和Ripple[涟漪]空间扭曲应用于同一对象上的效果。

在场景中的两个茶壶，左侧的茶壶应用了Ripple[涟漪]修改器，右侧的茶壶应用了Ripple[涟漪]空间扭曲。

Ripple[涟漪]修改器和Ripple[涟漪]空间扭曲的参数是相似的，其主要区别在于它们作用于对象的方式不一样。

Ripple[涟漪]修改器直接作用于左侧的茶壶对象，它的作用效果不会随着对象在场景中移动而改变。

而绑定了Ripple[涟漪]空间扭曲的茶壶，在场景中移动时，外形也会随之发生改变。

我们可以使用修改器使对象发生局部变化，且该变化依赖于在数据流中其他的修改器。

一般来说，修改器多用于建模操作。

如果想使许多对象产生全局效果，且该效果与对象在场景中的位置有关时，则应用空间扭曲。

使用空间扭曲可以模拟环境效果和外力作用。

2.3.5对象属性 在3ds Max中所有对象都有唯一的属性。

属性既不依赖于基本对象参数，也不依赖于修改器或变换的结果。

属性包括线框颜色、对象名、分配的材质和阴影投射等。

对象的属性大多可以在ObjectProperties[对象属性]对话框中显示或设置，如果想要显示该对话框，那么首先选定一个对象，然后在它上面单击鼠标右键，在快捷菜单中选择ObjectProperties[对象属性]命令，则会出现如Figure 17所示的对话框。

对象属性不是用来控制对象外形的，它主要用来定义对象在视口的显示和渲染效果，包括渲染时特殊效果的控制，比如运动模糊、高级照明和mental ray的一些设置。

2.3.6应用对象数据流 在了解了主对象、修改器、变换、空间扭曲和对象属性之后，再来了解对象数据流就比较简单了。

对象数据流就是由修改器、变换、空间扭曲和对象属性共同作用，以定义和显示场景中对象的过程。

对象数据流的工作方式与汇编指令集类似，每一步会在下一步开始之前按照正确的顺序完成。

对象数据流的工作过程如下。

编辑推荐

《3D巨匠3ds Max2012完全手册(基础篇)》编辑推荐：权威作者团队：遵循Autodesk标准授课体系和业界工作流程编写，总结10余年设计和培训经验，根据千余名用户的反馈倾情打造。

中英文对照速查：同时提供英文版和中文版两种界面图，学习3ds Max基本操作、观察和操纵场景、对象的编辑和变换、复制和阵列等工具的用法、文件和场景的管理。

视频和手册相互补充：跟随视频实例进行学习和动手操作练习，通过图书掌握软件界面和查询功能，极大地扩充了本手册的知识点和教学的实用性。

1DVD大型多媒体教学系统：3D培训讲师精心录制290堂20小时语音视频教程，真实记录操作细节和经验技巧；讲解螺旋楼梯、通道、健身器材、壁灯、花瓶、椅子等综合案例建模全过程；视频和书中案例的场景源文件和贴图，方便读者训练，提高学习效率。

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>