

## 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>