

ВВЕДЕНИЕ

Я счастлив тем, что имею возможность почувствовать себя частью трехмерного мира, когда мою работу полностью окружает реальный мир. Мой старый и верный друг Брайан Заяк начал заниматься трехмерной визуализацией еще в те времена, когда типичная рабочая станция стоила 100 тысяч долларов, а для визуализации простой анимации требовались недели, а не минуты, как теперь. Поэтому он отказался от трехмерной визуализации и решил посвятить себя Web-дизайну, где ему не нужно было так долго ждать, чтобы увидеть плоды своих трудов. В этот начальный период развития трехмерной графики и анимации многие компании, занимавшиеся архитектурной визуализацией, были на грани выживания, поскольку программное обеспечение не удовлетворяло требованиям многих клиентов к качеству работ, а приобретение дорогостоящего оборудования было непосильным бременем. Но подобно переходу от сделанных от руки архитектурных чертежей к автоматизированному проектированию в 1990-е годы, трехмерная визуализация получила необходимую поддержку, чтобы облегчить наш труд задолго до того, как она стала нормой. Теперь всякий, имеющий достаточно энергии и желания, может начать профессионально заниматься трехмерной визуализацией прямо на дому, имея в своем распоряжении лишь один компьютер. По мере развития технологии производства микропроцессоров, например, с таким нетерпением ожидаемого появления микропроцессоров типа Cell, будущее сулит нам еще больше возможностей для построения более совершенных сцен и ускорения их визуализации по сравнению с нынешними нормами. В конечном итоге мы сможем визуализировать наши сцены в реальном масштабе времени!

Идея написать эту книгу родилась у меня еще в то время, когда я сам учился работать с версией 3D Studio Release 4 для DOS. Меня поразило обилие книг для специалистов из индустрии развлечений, среди которого я, впрочем, не мог найти книг по трехмерной визуализации. Я потратил немало времени на изучение того, что в конечном итоге мне не пригодилось, и поэтому решил, что если на рынке нет до сих пор книги по трехмерной визуализации, которая помогла бы мне в свое время освоить данную программу, я непременно напишу такую книгу. И вот эта книга перед вами, читатель. Я надеюсь, что вы извлечете для себя немало полезного из того, что, на мой взгляд, составляет основы применения 3ds Max в архитектурной визуализации.

Упражнения

В этой книге представлены две разновидности упражнений: вводные упражнения в начале каждой части книги и упражнения в отдельных ее главах.

Назначение вводных упражнений — показать весь процесс создания анимации от начала и до конца. Конечный результат их выполнения не столь детализирован и сложен, как большинство визуализаций, но процесс остается тем же самым, а многие его этапы идентичны. Вводные упражнения составлены, по возможности, таким образом, чтобы наглядно представить как можно больше свойств посредством минимального числа пунктов, вместо того чтобы неоднократно повторять одни и те же пункты упражнения ради построения содержимого сцены.

Упражнения в отдельных главах предназначены для того, чтобы в максимальной степени разъяснить конкретные свойства и ускорить процесс усвоения материала. При всяком удобном случае вам будет предложено установить 3ds Max в исходное состояние и создать элементы сцены с самого начала, вместо того чтобы открывать уже готовые сцены. Начиная каждое упражнение с новой, а не с готовой сцены, вы лучше почувствуете истинный смысл и назначение каждого его пункта независимо от любых предварительно заданных параметров или элементов. Кроме того, сложность упражнений намеренно сведена к минимуму, и в них применяются, главным образом, простые (примитивные) объекты, чтобы дать более ясное представление о том, что, собственно, происходит. В конечном итоге упражнения призваны передать максимум знаний в минимально короткие сроки.

Условные обозначения, принятые в книге

Для удобства чтения и простоты работы с учебным материалом в книге приняты следующие условные обозначения.

- Важные термины и понятия выделены при первом упоминании *курсивом*.
- Команды меню указаны в следующем порядке: **Меню**⇒**Подменю**⇒**Подменю**.
- Элементы интерфейса 3ds Max выделены стилем **Меню**.

От издательства

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик и комментатор. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: info@williamspublishing.com

WWW: <http://www.williamspublishing.com>

Адреса для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783

из Украины: 03150, Киев, а/я 152