**3ds-max**

Создание 3х мерных объектов в 3ds max – моделирование.

Типы моделирования:

На основе сечений – натягивание на

Простейщие операции:

Перемещение

Масштабирование

Вращение Rotate

Выравнивание

Клонирование

Copy – копия

Instance – копия будет связана с объектом

Reference – копия будет связана, при изм

Создание модели при помощи сплайнов – трехмерных кривых – сводится к построению каркаса, на основе которого создается огибающая 3хная геометр поверхность.

Методы 3д моделировния

При моделирование на основе примитивов выполн в 2 этапа

1. Создание иходного объекта на основе примитива
2. Модификация объекта