

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие .....	7
-------------------	---

## **Часть I. Основы работы в 3ds Max 2008**

Глава 1. Описание оболочки 3ds Max .....	9
Первый запуск программы .....	10
Панель меню .....	12
Панель инструментов .....	13
Окна проекций .....	16
Командные панели .....	16
Управляющие элементы состояния .....	18
Средства управления .....	20
Глава 2. Создание объектов .....	23
Виды базовых объектов .....	23
Создание посредством щелчка и перемещения .....	26
Создание с помощью клавиатуры .....	27
Название и цвет .....	28
Сеточные объекты .....	31
Глава 3. Работа с окнами проекций .....	32
Вид в окнах проекций .....	32
Смена вида в окнах проекций .....	35
Положение окон проекций .....	37
Изменение размеров окон проекций .....	39
Изменение внутренних параметров окна .....	41
Уровни визуализации объектов .....	47
Статистика .....	57
Средства навигации в окнах проекций .....	59
Масштабирование, панорамирование, вращение .....	61
Адаптивное снижение качества отображения .....	72
Глава 4. Работа с файлами .....	76
Сцены в 3ds Max .....	76
Восстановление файлов .....	84
Просмотр файлов .....	86

Импорт и экспорт файлов .....	88
Конфигурация путей файлов .....	89
Резервирование .....	91
Исходные параметры программы .....	93

## Часть II. Объекты 3ds Max

Глава 5. Стандартные примитивы .....	94
Параллелепипед .....	95
Конус .....	96
Сфера .....	99
Геосфера .....	102
Цилиндр .....	104
Труба .....	106
Тор .....	108
Пирамида .....	110
Плоскость .....	112
Чайник .....	112
Глава 6. Сложные примитивы .....	115
Правильный многогранник .....	116
Тороидальный узел .....	118
Скошенный параллелепипед .....	119
Скошенный цилиндр .....	121
Цистерна и капсула .....	121
Веретено .....	123
L-экструзия и C-экструзия .....	123
Многоугольник .....	125
Призма .....	126
Круговая волна и шланг .....	126
Глава 7. Сплаины .....	128
Линия .....	130
Прямоугольник и эллипс .....	133
Дуга .....	134
N-Угольник .....	136
Звезда .....	137
Текст .....	139
Спираль .....	140
Сечение .....	141
Глава 8. Дополнительные возможности работы с объектами .....	144
Построение автосетки .....	144
Построение вспомогательной сетки .....	145
Шаг сетки и единицы измерения .....	149
Трехмерная привязка .....	150
Глава 9. Выделение объектов .....	151
Исключение объектов .....	152
Блокировка выделения .....	152

Инвертирование выделения .....	152
Области выделения .....	153
Обозреватель Scene Explorer .....	159
Выделение по названию объекта .....	162
Глава 10. Группирование объектов.....	164
Добавление объектов в группу .....	165
Открытие и закрытие группы .....	166
Разгруппирование объектов .....	166
Глава 11. Виды отображения объектов .....	166
Окраска объектов и режимы отображения.....	169
Скрытие объектов.....	172
Закрепление объектов .....	176
Глава 12. Управление слоями.....	179
Менеджер слоев.....	180
Создание и редактирование слоев.....	180
Свойства объектов в менеджере слоев .....	182

### **Часть III. Преобразование объектов**

Глава 13. Трансформации объектов.....	184
Средства трансформации.....	184
Общие параметры трансформации объектов .....	194
Трансформация перемещения .....	201
Трансформация вращения .....	202
Трансформация масштабирования.....	204
Настройка точных трансформаций.....	206
Настройка привязок.....	208
Клонирование объектов .....	213
Линейные массивы объектов.....	217
Нелинейные массивы объектов .....	221
Выравнивание объектов.....	229
Глава 14. Модификации объектов.....	235
Принципы модификации .....	235
Применение модификаторов .....	240
Виды геометрических модификаторов .....	245
Модификаторы свободных деформаций .....	258
Модификаторы подразделений .....	262
Модификаторы создания объектов из сплайновых форм .....	268
Глава 15. Редактирование подобъектов сетки .....	273
Выделение подобъектов сетки .....	273
Преобразование подобъектов сетки.....	280
Редактирование сеток.....	282
Особенности моделируемых объектов .....	290
Глава 16. Составные объекты.....	293
Морфинговые составные объекты .....	295
Распределенные составные объекты.....	295

Согласованные составные объекты .....	296
Соединяющиеся составные объекты .....	298
Капельно-сетчатые составные объекты.....	299
Слитые с формой составные объекты.....	299
Булевы составные объекты .....	300
Ландшафтные составные объекты .....	303
Сетчатые составные объекты .....	305
Составные объекты опорных сечений .....	305

## **Часть IV. Управление освещением**

Глава 17. Создание источников света.....	312
Виды источников света и световые тона .....	314
Создание стандартных источников света .....	319
Создание фотометрических источников .....	322
Создание источников дневного света .....	327
Глава 18. Редактирование источников света.....	330
Цвет светового потока.....	331
Уровни освещенности сцены.....	333
Объемное и текстурированное освещение .....	339
Настройка теней .....	343
Режимы непрямого освещения.....	350

## **Часть V. Материалы и текстуры**

Глава 19. Редактирование материалов.....	358
Редактор материалов .....	358
Назначение материалов объектам .....	369
Настройка материалов .....	371
Составные (многослойные) материалы .....	381
Глава 20. Создание и применение текстурных карт .....	386
Методы наложения и типы карт .....	388
Работа с текстурными картами.....	389
Наложение текстур на объекты .....	401

## **Часть VI. Визуализация**

Глава 21. Аспекты визуализации .....	410
Предварительная визуализация.....	411
Параметры визуализации.....	413
Глава 22. Эффекты визуализации .....	422
Атмосферные эффекты .....	423
Эффекты категории Effects .....	428
Глава 23. Визуализатор mental ray .....	431
Параметры визуализатора mental ray .....	434
Специальные материалы mental ray .....	437
Освещение mental ray .....	441

Заключение .....	447
------------------	-----