

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	8
-------------------	---

ЧАСТЬ I. ДВУМЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Глава 1. Описание оболочки 3ds Max	13
Общие сведения	13
Первый запуск программы	14
Панель меню	15
Панель инструментов	17
Окна проекций	18
Командные панели	20
Управляющие элементы состояния	21
Средства управления	22
Глава 2. Создание объектов	26
Виды базовых объектов	26
Создание посредством щелчка и перемещения	28
Создание с помощью клавиатуры	29
Название и цвет	30
Сеточные объекты	32
Глава 3. Работа с окнами проекций	34
3D-пространство	34
Вид в окнах проекций	34
Смена вида в окнах проекций	37
Положение окон проекций	38
Изменение размеров окон проекций	40
Изменение внутренних параметров окна	41
Уровни визуализации объектов	47
Статистика	56
Средства навигации в окнах проекций	57
Масштабирование, панорамирование, вращение	59
Адаптивное снижение качества отображения	69
Глава 4. Работа с файлами	73
Сцены в 3ds Max	73
Восстановление файлов	80
Просмотр файлов	82
Импорт и экспорт файлов	84
Конфигурация путей файлов	85

Резервирование	87
Исходные параметры программы	88

ЧАСТЬ II. ОБЪЕКТЫ 3DS MAX 2008

Глава 5. Стандартные примитивы	91
Описание стандартных примитивов	91
Параллелепипед	92
Конус	93
Сфера	96
Геосфера	98
Цилиндр	101
Труба	103
Тор	105
Пирамида	107
Плоскость	109
Чайник	109
Глава 6. Сложные примитивы	113
Описание сложных примитивов	113
Правильный многогранник	114
Тороидальный узел	115
Скошенный параллелепипед	117
Скошенный цилиндр	118
Цистерна и капсула	118
Веретено	119
L- и C-экструзия	120
Многоугольник	122
Призма	123
Круговая волна и шланг	123
Глава 7. Создание сплайнов	125
Виды сплайнов	125
Линия	126
Прямоугольник и эллипс	129
Дуга	130
N-угольник	132
Звезда	133
Текст	134
Спираль	135
Сечение	136
Глава 8. Работа с объектами	139
Построение автосетки	139
Построение вспомогательной сетки	140
Шаг сетки и единицы измерения	143
Трехмерная привязка	144

Глава 9. Выделение объектов	146
Простое выделение	146
Исключение объектов	147
Блокировка выделения	147
Инвертирование выделения	147
Области выделения	148
Обозреватель Scene Explorer	153
Выделение по названию объекта	156
Глава 10. Группирование объектов	158
Создание групп	158
Добавление объектов в группу	159
Открытие и закрытие группы	160
Разгруппирование объектов	160
Глава 11. Отображение объектов	161
Основные параметры отображения	161
Окраска объектов и режимы отображения	162
Скрытие объектов	165
Закрепление объектов	168
Глава 12. Управление слоями	172
Слои в 3ds Max	172
Менеджер слоев	172
Создание и редактирование слоев	173
Свойства объектов в менеджере слоев	175
ЧАСТЬ III. ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ	
Глава 13. Трансформации объектов	179
Базовые трансформации объектов	179
Средства трансформации	179
Общие параметры трансформации объектов	187
Трансформация перемещения	193
Трансформация вращения	195
Трансформация масштабирования	196
Настройка точных трансформаций	198
Настройка привязок	200
Клонирование объектов	204
Линейные массивы объектов	208
Нелинейные массивы объектов	212
Выравнивание объектов	218
Глава 14. Модификации объектов	225
Принципы модификации	225
Применение модификаторов	229
Виды геометрических модификаторов	234

Модификаторы свободных деформаций	246
Модификаторы подразделений	249
Модификаторы создания объектов из сплайновых форм	254
Глава 15. Редактирование подобъектов сетки	260
Выделение подобъектов сетки	260
Преобразование подобъектов сетки	266
Редактирование сеток	268
Особенности моделируемых объектов	275
Глава 16. Редактирование сплайновых форм	279
Способы применения форм	279
Подобъекты сплайновых форм	279
Выделение подобъектов формы	281
Изменение кривизны форм	283
Команды редактирования форм	286
Глава 17. Составные объекты	304
Виды составных объектов	304
Морфинговые составные объекты	305
Распределенные составные объекты	306
Согласованные составные объекты	306
Соединяющиеся составные объекты	308
Капельно-сетчатые составные объекты	308
Слитые с формой составные объекты	310
Булевы составные объекты	310
Ландшафтные составные объекты	313
Сетчатые составные объекты	314
Составные объекты опорных сечений	315
ЧАСТЬ IV. УПРАВЛЕНИЕ ОСВЕЩЕНИЕМ	
Глава 18. Создание источников света	323
Свет в 3D-пространствах	323
Виды источников света и световые тона	325
Создание стандартных источников света	329
Создание фотометрических источников	332
Создание источников дневного света	336
Глава 19. Редактирование источников света	340
Основные параметры света	340
Цвет светового потока	341
Уровни освещенности сцены	343
Объемное и текстурированное освещение	348
Настройка теней	351
Режимы непрямого освещения	357

ЧАСТЬ V. МАТЕРИАЛЫ И ТЕКСТУРЫ

Глава 20. Редактирование материалов	365
Практическое применение материалов	365
Редактор материалов	366
Назначение материалов объектам	375
Настройка материалов	377
Составные (многослойные) материалы	387
Глава 21. Применение текстурных карт	398
Определение и способы создания текстур	398
Методы наложения и типы карт	399
Работа с текстурными картами	400
Наложение текстур на объекты	420

ЧАСТЬ VI. АНИМАЦИЯ

Глава 22. Анимация сцен	431
Принципы анимации	431
Средства управления анимацией в 3ds Max	432
Настройка временных параметров	434
Создание ключевых кадров	437
Работа с ключами	439
Свойства ключей	440
Панель Motion	442
Траектории движения объектов	443
Анимационные контроллеры	447
Ограничения анимации	457
Установка связей	461
Общие параметры анимации	463
Озвучивание анимации	464
Глава 23. Работа с камерами	467
Основы работы с камерами	467
Параметры камер	468
Создание камер	469
Наведение и выравнивание камер	471
Настройка параметров	472
Параметры размытия движения	476
Средства навигации камер	478
Анимация камер	479

ЧАСТЬ VII. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Глава 24. Аспекты визуализации	483
Подготовка к визуализации	483
Предварительная визуализация	484
Параметры визуализации	486

Глава 25. Эффекты визуализации	494
Особенности эффектов визуализации.....	494
Атмосферные эффекты	495
Эффекты категории Effects	505
Глава 26. Визуализатор mental ray	513
Общие сведения о визуализаторе.....	513
Параметры визуализатора <i>mental ray</i>	515
Специальные материалы <i>mental ray</i>	518
Освещение <i>mental ray</i>	521
 Заключение	 527