

Оглавление

Глава 1 • Основы работы в 3ds Max 2012

Интерфейс редактора 3ds Max 2012	5
Окна проекций.....	8

Глава 2 • Объекты

Объекты в 3ds Max	15
Стандартные примитивы	18
Сложные примитивы	22
Сплайновые формы.....	25
Выделение объектов.....	27
Трансформации	28
Модификации объектов	31

Глава 3 • Материалы и текстуры

Редактор материалов.....	33
Назначение материалов объектам	36
Параметры материалов	36
Текстурные карты	39
Редактор материалов Slate	42

Глава 4 • Освещение

Стандартные источники света.....	44
Фотометрические источники света.....	47
Источники дневного света.....	48
Параметры источников света	49
Объемное и текстурированное освещение.....	52

Глава 5 • Визуализация сцен

Предварительная визуализация.....	55
Параметры визуализации.....	57
Эффекты визуализации.....	60