

ОГЛАВЛЕНИЕ

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

Часть I. Основы работы в 3ds Max 2009

Глава 1. Описание оболочки 3ds Max.....	9
Первый запуск программы	10
Панель меню	13
Панель инструментов.....	14
Окна проекций	17
Командные панели	18
Управляющие элементы состояния	19
Средства управления.....	21
Глава 2. Создание объектов.....	25
Виды базовых объектов	25
Создание посредством щелчка и перемещения	27
Создание с помощью клавиатуры	29
Название и цвет	29
Сеточные объекты	32
Глава 3. Работа с окнами проекций	34
Вид в окнах проекций	34
Смена вида в окнах проекций.....	37
Положение окон проекций	39
Изменение размеров окон проекций.....	41
Изменение внутренних параметров окна	43
Уровни визуализации объектов.....	49
Статистика	59
Средства навигации в окнах проекций	61
Масштабирование, панорамирование, вращение	64
Новые интерактивные средства навигации	74
Адаптивное снижение качества отображения.....	82
Глава 4. Работа с файлами	86
Сцены в 3ds Max.....	86
Восстановление файлов	94
Просмотр файлов.....	96
Импорт и экспорт файлов	98

Конфигурация путей файлов	99
Резервирование	101
Исходные параметры программы	103

Часть II. Объекты 3ds Max

Глава 5. Стандартные примитивы	105
Параллелепипед	106
Конус	107
Сфера	111
Геосфера	112
Цилиндр	115
Труба	116
Тор	118
Пирамида	121
Плоскость	122
Чайник	122
Глава 6. Сложные примитивы	126
Правильный многогранник	127
Тороидальный узел	128
Скошенный параллелепипед	130
Скошенный цилиндр	132
Цистерна и капсула	132
Веретено	133
L-экструзия и C-экструзия	134
Многоугольник	136
Призма	136
Круговая волна и шланг	137
Глава 7. Сплаины	140
Линия	141
Прямоугольник и эллипс	144
Дуга	147
N-угольник	148
Звезда	149
Текст	150
Спираль	151
Сечение	153
Глава 8. Дополнительные возможности работы с объектами	156
Построение автосетки	156
Построение вспомогательной сетки	158
Шаг сетки и единицы измерения	161
Трехмерная привязка	162
Глава 9. Выделение объектов	164
Исключение объектов	164
Блокировка выделения	165

Инвертирование выделения	165
Области выделения	166
Обозреватель Scene Explorer	172
Выделение по названию объекта	175
Глава 10. Группирование объектов	178
Добавление объектов в группу	180
Открытие и закрытие группы	180
Разгруппирование объектов	180
Глава 11. Виды отображения объектов	181
Окраска объектов и режимы отображения	182
Скрытие объектов	187
Закрепление объектов	190
Глава 12. Управление слоями	195
Менеджер слоев	195
Создание и редактирование слоев	196
Свойства объектов в менеджере слоев	197

Часть III. Преобразование объектов

Глава 13. Трансформации объектов	199
Средства трансформации	199
Общие параметры трансформации объектов	209
Трансформация перемещения	216
Трансформация вращения	218
Трансформация масштабирования	219
Настройка точных трансформаций	221
Настройка привязок	223
Клонирование объектов	229
Линейные массивы объектов	233
Нелинейные массивы объектов	237
Выравнивание объектов	245
Глава 14. Модификации объектов	252
Принципы модификации	252
Применение модификаторов	256
Виды геометрических модификаторов	262
Модификаторы свободных деформаций	275
Модификаторы подразделений	279
Модификаторы создания объектов из сплайновых форм	285
Глава 15. Редактирование подобъектов сетки	291
Выделение подобъектов сетки	291
Преобразование подобъектов сетки	298
Редактирование сеток	300
Особенности моделируемых объектов	308
Глава 16. Составные объекты	312
Морфинговые составные объекты	313
Распределенные составные объекты	314

Согласованные составные объекты	314
Соединяющиеся составные объекты	316
Капельно-сетчатые составные объекты.....	317
Слитые с формой составные объекты.....	318
Булевы составные объекты	319
Ландшафтные составные объекты	322
Сетчатые составные объекты	323
Составные объекты опорных сечений	323

Часть IV. Управление освещением

Глава 17. Создание источников света.....	331
Виды источников света и световые тона	333
Создание стандартных источников света	338
Создание фотометрических источников	342
Создание источников дневного света	347
Глава 18. Редактирование источников света	352
Цвет светового потока.....	353
Уровни освещенности сцены.....	354
Объемное и текстурированное освещение.....	361
Настройка теней	365
Режимы непрямого освещения.....	372

Часть V. Материалы и текстуры

Глава 19. Редактирование материалов	380
Редактор материалов	380
Назначение материалов объектам	391
Настройка материалов	393
Составные (многослойные) материалы	403
Глава 20. Создание и применение текстурных карт	409
Методы наложения и типы карт.....	410
Работа с текстурными картами.....	412
Наложение текстур на объекты	423

Часть VI. Визуализация

Глава 21. Аспекты визуализации	433
Предварительная визуализация.....	434
Параметры визуализации.....	437
Глава 22. Эффекты визуализации	447
Атмосферные эффекты	448
Эффекты категории Effects	453
Глава 23. Визуализатор mental ray	457
Параметры визуализатора mental ray	459
Специальные материалы mental ray	463
Освещение mental ray	466
Заключение	473