

ПРЕДИСЛОВИЕ

Программа 3ds Max 2008 является одним из наиболее популярных редакторов трехмерной графики. Она открывает широчайшие возможности для создания 3D-изображений и позволяет оживить практически любую идею в трехмерном мире. Редактор содержит большое количество дополнительных модулей работы со скелетной анимацией, редактированием кожи, шерсти и волос. Применение данных модулей, а также использование библиотек материалов и текстур позволяет создавать фотореалистичные пейзажи, детализированных персонажей и животных. 3ds Max используют ведущие специалисты в области игровой индустрии, кино и анимации, а также дизайнеры интерьеров.

Книга состоит из семи частей. Первая из них посвящена знакомству с редактором 3ds Max 2008. В ней подробно описаны интерфейс и принципы взаимодействия со средой 3D-моделирования. Особое внимание уделено работе с окнами проекций.

Во второй части детально рассмотрен процесс создания объектов, в частности, различные методы формирования простых и сложных примитивов и сплайновых форм, способы группирования и отображения объектов.

В третьей части книги освещены принципы редактирования объектов. Отдельные главы посвящены трансформациям объектов, основным модификаторам, работе с подобъектами сетки, редактированию сплайновых форм и принципам создания составных объектов.

В четвертой части изложены аспекты работы со стандартными и фотометрическими источниками света, а также создания различных видов теней. Рассматриваются принципы трассировки света, его переотражения и преломления.

В пятой части описаны особенности работы с различными материалами и текстурными картами, а также принципы создания зеркальных и прозрачных поверхностей. Рассмотрены нюансы создания стандартных и сложных материалов, их наложение и редактирование, применение текстур и создание фона.

В шестой части представлен материал по созданию и управлению параметрами анимации. Описаны методы создания ключевых кадров, настройки контроллеров и ограничений анимации. Отдельная глава посвящена принципам создания и работы с камерами.

В седьмой части описана работа с инструментами визуализации. Детально освещены базовые настройки и общие принципы визуализации сцен, создание атмосферных эффектов, а также применение эффектов визуализации.

Книга интересна как учебное пособие для начинающих пользователей, однако может быть весьма полезна в качестве справочника для опытных специалистов в области 3D-моделирования.