

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие .....	8
-------------------	---

## **Часть I. Основы работы в 3ds Max 2013**

<b>Глава 1. Описание оболочки 3ds Max .....</b>	<b>11</b>
---	-----------

Первый запуск программы.....	13
Панель меню.....	15
Панель инструментов .....	17
Окна проекций .....	20
Командные панели.....	20
Управляющие элементы состояния.....	22
Средства управления .....	23
Рабочие пространства.....	26

<b>Глава 2. Создание объектов .....</b>	<b>29</b>
---	-----------

Виды базовых объектов.....	29
Создание посредством щелчка и перемещения .....	31
Создание с помощью клавиатуры .....	32
Название и цвет .....	33
Сеточные объекты .....	35

<b>Глава 3. Работа с окнами проекций .....</b>	<b>36</b>
--	-----------

Вид в окнах проекций.....	37
Смена вида в окнах проекций.....	40
Положение окон проекций.....	41
Изменение размеров окон проекций .....	44
Изменение внутренних параметров окна.....	47
Уровни визуализации объектов.....	53
Статистика .....	64
Средства навигации в окнах проекций .....	66
Масштабирование, панорамирование, вращение .....	69
Интерактивные средства навигации.....	79
Прогрессивное отображение / адаптивное снижение качества отображения.....	87

<b>Глава 4. Работа с файлами .....</b>	<b>91</b>
Сцены в 3ds Max .....	91
Восстановление файлов.....	99
Просмотр файлов .....	101
Импорт и экспорт файлов .....	102
Конфигурация путей файлов .....	106
Резервирование .....	108
Восстановление исходных параметров 3ds Max .....	110

## **Часть II. ОБЪЕКТЫ 3DS MAX**

<b>Глава 5. Стандартные примитивы.....</b>	<b>111</b>
Параллелепипед .....	112
Конус.....	113
Сфера.....	116
Геосфера .....	118
Цилиндр .....	120
Труба .....	121
Тор.....	124
Пирамида .....	125
Плоскость .....	127
Чайник.....	128
<b>Глава 6. Сложные примитивы.....</b>	<b>131</b>
Правильный многогранник .....	132
Тороидальный узел .....	132
Скошенный параллелепипед.....	134
Скошенный цилиндр .....	136
Цистерна и капсула.....	137
Веретено .....	137
L-экструзия и C-экструзия .....	138
Многоугольник .....	138
Призма .....	141
Круговая волна.....	141
Шланг .....	143
<b>Глава 7. Сплайны.....</b>	<b>146</b>
Линия .....	147
Прямоугольник и эллипс.....	151
Дуга .....	152

N-угольник.....	153
Звезда .....	154
Текст.....	155
Спираль.....	157
Яйцо .....	158
Сечение .....	159

## **Глава 8. Дополнительные возможности работы с объектами.....162**

Построение автосетки.....	162
Построение вспомогательной сетки.....	163
Шаг сетки и единицы измерения.....	166
Трехмерная привязка.....	167

## **Глава 9. Выделение объектов .....168**

Операции выделения объектов.....	168
Области выделения.....	170
Обозреватель Scene Explorer.....	176
Выделение по названию объекта.....	182

## **Глава 10. Группирование объектов и контейнеры.....184**

Операции с группами .....	186
Работа с контейнерами .....	187

## **Глава 11. Виды отображения объектов .....190**

Окраска объектов и режимы отображения .....	191
Скрытие объектов .....	195
Закрепление объектов.....	198

## **Глава 12. Управление слоями .....201**

Менеджер слоев .....	201
Создание и редактирование слоев.....	202
Свойства объектов в менеджере слоев.....	204

## **Часть III. ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ**

## **Глава 13. Трансформации объектов.....206**

Средства трансформации .....	206
Общие параметры трансформации объектов .....	216
Трансформация перемещения.....	223
Трансформация вращения.....	224

Трансформация масштабирования .....	226
Настройка точных трансформаций .....	228
Настройка привязок .....	229
Клонирование объектов .....	235
Линейные массивы объектов .....	239
Нелинейные массивы объектов .....	243
Выравнивание объектов .....	251
<b>Глава 14. Модификации объектов.....</b>	<b>256</b>
Принципы модификации .....	256
Применение модификаторов.....	260
Виды геометрических модификаторов .....	266
Модификаторы свободных деформаций .....	278
Модификаторы подразделений.....	282
Модификаторы создания объектов из сплайновых форм ...	287
<b>Глава 15. Редактирование подобъектов сетки .....</b>	<b>292</b>
Выделение подобъектов сетки.....	292
Преобразование подобъектов сетки .....	299
Редактирование сеток.....	301
Особенности моделируемых объектов .....	310
<b>Глава 16. Составные объекты .....</b>	<b>312</b>
Морфинговые составные объекты .....	313
Распределенные составные объекты .....	314
Согласованные составные объекты.....	315
Соединяющиеся составные объекты.....	317
Капельно-сетчатые составные объекты .....	317
Слитые с формой составные объекты .....	319
Булевы составные объекты .....	319
Ландшафтные составные объекты .....	322
Сетчатые составные объекты.....	323
Составные объекты опорных сечений .....	324

## **Часть IV. УПРАВЛЕНИЕ ОСВЕЩЕНИЕМ**

<b>Глава 17. Создание источников света .....</b>	<b>332</b>
Виды источников света и световые тона .....	334
Создание стандартных источников света .....	339
Создание фотометрических источников.....	343
Создание источников дневного света .....	348

<b>Глава 18. Редактирование источников света .....</b>	<b>352</b>
Цвет светового потока .....	353
Уровни освещенности сцены .....	356
Объемное и текстурированное освещение .....	362
Настройка теней .....	365
Режимы непрямого освещения .....	372

## **Часть V. МАТЕРИАЛЫ И ТЕКСТУРЫ**

<b>Глава 19. Редактирование материалов .....</b>	<b>379</b>
Редактор материалов .....	380
Назначение материалов объектам .....	391
Настройка материалов .....	393
Составные (многослойные) материалы .....	403
Редактор материалов Slate .....	408
<b>Глава 20. Текстурные карты .....</b>	<b>411</b>
Методы наложения и типы карт .....	413
Работа с текстурными картами .....	414
Наложение текстур на объекты .....	426
Процедурные карты Substance .....	435

## **Часть VI. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ**

<b>Глава 21. Аспекты визуализации .....</b>	<b>438</b>
Предварительная визуализация .....	438
Параметры визуализации .....	442
<b>Глава 22. Эффекты визуализации .....</b>	<b>450</b>
Атмосферные эффекты .....	452
Эффекты категории Effects .....	456
<b>Глава 23. Визуализаторы от mental images .....</b>	<b>460</b>
Визуализатор mental ray .....	460
Параметры визуализатора mental ray .....	462
Специальные материалы mental ray .....	465
Освещение mental ray .....	468
Визуализатор iray .....	474