



Как пользоваться книгой серии “Иллюстрированный учебный курс”

Рассматриваете ли вы картинки в книге или газете прежде остального ее содержания? Предпочитаете ли вы сначала посмотреть иллюстрацию, а затем прочитать текст, предписывающий что-то сделать? Если да, значит, эта книга — для вас. Открыв эту книгу, вы можете узнать очень много о 3ds Max, читая сравнительно мало.

Кому адресована эта книга

Эта книга адресована тем, кто никогда еще не пользовался данной конкретной технологией или программным обеспечением, а также тем, кто уже овладел компьютерной грамотой и стремится расширить свои знания, овладев различными свойствами 3ds Max. Для работы с книгой требуется элементарная компьютерная грамотность, в том числе умение открывать и сохранять файлы.

Структура книги

Книга состоит из 29 глав и разделена на 7 частей плюс приложение.

В части I “Изучение интерфейса 3ds Max 8” представлено введение в 3ds Max, в том числе способы настройки и перемещения в видовых окнах, выделения, преобразования, отображения и копирования объектов. В этой части рассматриваются также вопросы организации сцен и переноса данных из одних файлов 3ds Max в другие.

В части II “Моделирование объектов” представлены эффективные методы создания двух- и трехмерных объектов, а также трехмерных объектов из двухмерных. В этой части рассматриваются многие модификаторы и составные объекты, использующие несколько фрагментов геометрической формы для создания новых форм, а также входящие в состав 3ds Max объекты для архитектуры, машиностроения и строительства (АЕС).

В части III “Анимация сцены” демонстрируются методы создания анимации по ключевым кадрам и манипулирования ключевыми кадрами в режимах редактора кривых и подготовительной таблицы, доступных в окне Track View. Вы научитесь устанавливать ключевые кадры анимации преобразования на панели Motion, а также назначать и видоизменять движение объектов с помощью контроллеров и ограничений. В этой части рассматриваются также иерархии объектов как средства передачи преобразований от одного объекта к другому.

В части IV “Работа с материалами и картами” рассматриваются методы создания материалов в редакторе материалов 3ds Max и их сохранения в библиотеках материалов. Кроме того, поясняются различные типы материалов и карт, а также способы перемещения в браузере материалов и карт.

В части V “Ввод в сцену источников света и камер” показано, как создаются системы стандартного и усовершенствованного освещения и организуется освещение, которое

точно соответствует предполагаемому времени и местонахождению сцены. В этой части вы научитесь создавать виртуальные камеры и манипулировать ими, а также вводить эффекты камеры.

В части VI “Выполнение качественной визуализации” описано диалоговое окно *Render Scene* и его применение для настройки параметров визуализации сцены. Кроме того, рассматривается выборочная визуализация, сохранение параметров визуализации как предварительно заданных, а также ввод эффектов визуализации.

В части VII “Применение эффектов для достижения замечательных результатов” представлены одни из самых примечательных свойств *3ds Max*, в том числе системы частиц, пространственные искажители и модуль *reactor* для имитации физических реакций. Рассматривается также анимация персонажей в модуле *Character Studio* и новые для *3ds Max 8* свойства имитации тканей и волос.

В приложении приведена полезная информация о прилагаемом к этой книге CD-ROM, включая составленные авторами книги файлы сцен, которыми вы можете пользоваться на разных этапах работы над книгой.

Как организованы главы

Каждая глава книги состоит из разделов, перечисленных в оглавлении. Раздел представляет собой отдельные этапы выполнения конкретного задания на компьютере.

Каждый раздел обычно располагается на двух или четырех страницах разворота. Он содержит вводную часть задания, ряд иллюстраций в виде моментальных снимков экрана, последовательные этапы выполнения задания в виде пунктов упражнения и ряд попутных советов. Такой формат позволяет быстро просмотреть интересующую вас тему и сразу же изучить ее.

Главы составлены из трех или более разделов на общую тему. Кроме того, глава может содержать исходную информацию, необходимую для понимания отдельных разделов главы.

Что нужно для работы с книгой

Для работы с этой книгой требуется ПК, работающий под управлением *Windows 2000* или *XP* с установленным приложением *3ds Max 8* или *9*. Если установлена пробная версия *3ds Max*, в ее состав должны быть также включены материалы и карты.

Как работать с книгой

Использование мыши

В этой книге приняты следующие условные обозначения для описания действий, которые вы должны выполнить с помощью мыши.

- **Щелчок.** Нажмите левую кнопку мыши один раз. Обычно щелкать кнопкой мыши приходится на каком-то элементе, чтобы выделить его на экране.

- **Двойной щелчок.** Нажмите левую кнопку мыши два раза. Двойным щелчком на каком-то элементе, отображаемом на экране, обычно открывается выбранный таким образом элемент.
- **Щелчок правой кнопкой мыши.** Нажмите правую кнопку мыши. Если щелкнуть правой кнопкой мыши на каком-то элементе, отображаемом на экране, программа отобразит контекстное меню, состоящее из команд, характерных для выбранного элемента.
- **Щелчок, перетаскивание и отпускание кнопки мыши.** Переместите указатель мыши, расположив его над выбранным элементом на экране. Нажмите и не отпускайте левую кнопку мыши. Далее переместите указатель мыши в то место, где должен быть расположен выбранный элемент, а затем отпустите кнопку мыши. Подобным способом элемент перемещается из одной области экрана в другую.
- **Прокрутка.** Покрутите вперед и назад колесико мыши. Это обычно приводит к перемещению выделенного элемента вверх или вниз либо к увеличению или уменьшению масштаба изображения в видовом окне.

Условные обозначения, принятые в книге

В этой книге используется целый ряд типографских форматов и стилей компоновки страниц для выделения разнотипной информации.

- Стилем меню выделены выбираемые команды и режимы.
- Моноширинным шрифтом выделены имена файлов, текст сообщений и числовые значения, которые следует ввести в диалоговом или другом окне.
- *Курсивом* выделены новые термины, после которых следует их определение.
- **Нумерованные пункты.** Инструкции в нумерованных пунктах следует выполнять по порядку, чтобы успешно завершить упражнение и добиться конечных результатов.
- **Пункты с маркером абзаца.** Обозначают различные дополнительные свойства. Эти пункты выполнять не обязательно. Они лишь предоставляют дополнительные сведения об отдельном свойстве.
- **Текст с отступом.** Обозначает действия, которые программа предпринимает в ответ на очередной пронумерованный пункт упражнения, который вы выполнили. Так, если щелкнуть на определенной команде меню, в результате может открыться диалоговое или другое окно. В тексте с отступом может быть также указан конечный результат выполнения ряда пронумерованных пунктов упражнения.
- **Примечания.** В примечаниях приведена дополнительная информация, содержащая описание особых условий, которые могут возникнуть при выполнении операции, или же предупреждение о ситуации, которой следует избегать (например, потери данных). Кроме того, в примечаниях может быть указана перекрестная

ссылка на соответствующую часть книги, связанную с данной темой (другую главу или раздел в текущей главе).

- **Пиктограммы и кнопки.** Являются графическими обозначениями в тексте книги конкретных действий, которые следует предпринять для выполнения очередного пункта упражнения.

Советы в каждом разделе легко распознаются по пиктограмме “Освой”. Эта пиктограмма указывает на дополнительные сведения, включая советы, рекомендации и специальные приемы. Подобные сведения могут служить для дальнейшего изучения 3ds Max вне рамок данного учебного курса.

Отличия в операционных системах

Программа 3ds Max 8 поддерживается только в операционных системах Windows 2000 и Windows XP. Отличия в цветовых схемах или стилях оформления этих операционных систем могут оказывать влияние на внешний вид программы или ее диалоговых окон, но никак не сказываются на производительности 3ds Max. Большая часть материала этой книги соответствует предыдущим версиям 3ds Max, а некоторые новые свойства, рассматриваемые в книге, могут оказаться недоступными в них.

От издательства

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик и комментатор. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: info@dialektika.com
WWW: <http://www.dialektika.com>

Информация для писем из:

России: 115419, Москва, à/ÿ 783

Украины: 03150, Киев, à/ÿ 152