

Содержание

Введение	9
Глава 1. Подготовка к работе	11
Что такое 3D-графика?	11
Выбор компьютера и подготовка его к работе с 3ds Max	12
Аппаратные требования к ПК	12
Зачем нужен источник бесперебойного питания	13
Освобождение системных ресурсов	14
Настройка системы на максимальное быстродействие	16
Глава 2. Начало работы в 3ds Max	19
Что в главном окне?	19
Простые и сложные объекты	23
Создаем объекты	24
Отображение объектов в окнах проекций	25
Настройка объектов	26
Как выделить объект	28
Операции с объектами	29
Перемещение	30
Вращение	30
Масштабирование	31
Выравнивание объектов	31
Клонирование объектов	32
Клонирование и выравнивание	33
Создание массива объектов	33
Группировка объектов	35
Отмена и возврат действий	35
Какие бывают объекты	36
Объекты, упрощающие архитектурную визуализацию	37
Вспомогательные объекты	38
Глава 3. Моделирование	39
Как создаются сложные объекты	39
Осваиваем булевы операции	39

Используем модификаторы	44
Bend (Изгиб)	45
Displace (Смещение)	46
Lattice (Решетка)	46
Mirror (Зеркало)	47
Noise (Шум)	47
Push (Выталкивание)	47
Relax (Ослабление)	48
Ripple (Рябь)	48
Shell (Оболочка)	48
Skew (Перекося)	49
Slice (Срез)	49
Spherify (Шарообразность)	49
Squeeze (Сдавливание)	49
Stretch (Растягивание)	49
Taper (Сжатие)	50
Twist (Скручивание)	50
Wave (Волна)	51
Модификаторы свободных деформаций	51
Объемные деформации	51
Создаем сплайны	53
Что такое сплайновые примитивы	53
Как работать с редактируемыми сплайнами	55
Преобразование сплайнов в трехмерные объекты	57
Работаем с редактируемыми поверхностями	60
Инструменты выделения	62
Инструменты редактирования субобъектов	64
Деформация кистью	68
Группы сглаживания	69
Модификаторы MeshSmooth и TurboSmooth	71
Глава 4. Создание трехмерной анимации	73
Анимация: от рисованной до трехмерной	73
Анимация по ключевым кадрам	74
Пробуем создать анимацию	75
Изменение продолжительности анимации	76
Контроллеры анимации	77
Пробуем создать анимацию посложнее	79
Имитируем динамические взаимодействия	
с помощью модуля reactor 2	79

Определение границ соударения объектов	81
Выбор движка просчета динамических взаимодействий	84
Окно Real-Time Preview	85
Создаем сцену падения тел	85
Создаем эффекты с частицами с помощью модуля Particle Flow	88
Глава 5. Текстурирование объекта	91
Что нужно знать о текстурировании в трехмерной графике	91
Знакомимся с редактором материалов	92
Какие бывают материалы	93
Стандартные типы материалов	94
Дополнительные материалы для модуля mental ray	96
Выбор материала и назначение его объекту	97
Использование библиотек материалов	99
Копирование параметров материалов	99
Как использовать процедурные карты	100
Глава 6. Освещение сцены. Виртуальные камеры	107
Что нужно знать об освещении в трехмерной графике	107
Источники света	108
Как правильно расставить источники света в сцене	109
Если вы хотите знать о свете больше...	112
Отображение теней в окне проекции	115
Добавляем эффекты	116
Эффекты линзы	117
Эффект объемного света	118
Производим съемку сцены	119
Глава 7. Визуализация готовой сцены	121
Визуализируем сцену в 3ds Max	121
Визуализация эффектов, которые делают изображение реалистичным	124
Использование дополнительных визуализаторов	126
Фотореалистичный визуализатор V-Ray	129
Фильтры постобработки	131
Использование фильтров постобработки	132
Предметный указатель	135