

Оглавление

Введение	7
Этапы создания 3D-графики	8
Глава 1. Основы работы	11
Интерфейс программы	11
Примитивы	18
Системные единицы измерения	22
Выравнивание и группировка объектов	24
Практическая работа «Диван»	26
Сохранение трехмерной сцены	29
Простая визуализация и сохранение растровой картинки	30
Глава 2. Простое моделирование	33
Назначение и настройка модификаторов	33
Примеры использования модификаторов	35
Основные модификаторы	41
Операция Boolean	43
Операция ProBoolean	47
Внедрение в сцену объектов из других файлов	49
Глава 3. Архитектурные объекты. Создание экстерьера	52
Стены (Wall)	52
Окна (Windows)	57
Двери (Doors)	62
Ограждение (Railing)	65
Лестницы (Stairs)	68
Растительность 3ds Max (Foliage)	73
Глава 4. Создание материалов	76
Рендер Scanline	77
Редактор материалов	78
Тип материала Standard	80
Шаблоны материалов для архитектурных объектов	81
Карты материалов	83
Проецирование карт	86
Создание материала с текстурой для кирпичной стены	89
Как правильно сохранять материалы с текстурами	92
Глава 5. Визуализация ART — Autodesk Raytracer renderer	94
Настройка гаммы	94
Физическая камера	94
Конвертация сцены для ART	98
Система дневного света	98

Тип материала Autodesk	100
Тип материала Physical material	102
Настройки визуализации	115
Визуализация в режиме ActiveShade	116
Глава 6. Моделирование с помощью сплайнов	118
Основы создания сплайнов	118
Модификатор Lathe	121
Модификатор Bevel	126
Модификатор Extrude	127
Модификатор Bevel Profile	128
Практическая работа «Фонарь»	130
Глава 7. Проецирование текстур с помощью модификатора UVW Map	134
Создание материала с растровой картой	134
Редактирование материала с растровой картой	135
Модификатор проецирования UVW Map	137
Алгоритм создания и назначения материала	139
Практическая работа «Натюрморт»	139
Материал Multi/Sub-Object	146
Эффект прозрачности	149
Глава 8. Постановка студийного света	152
Свет от фона	152
Фотометрические источники света	152
Фотометрические источники света IES	160
Глава 9. Создание 3D-проекта интерьера	163
Этапы создания 3D-проекта интерьера	164
Начало работы	168
Импорт плана помещения из AutoCAD	169
Построение плана помещения в 3ds Max	172
Стены	175
Полы и потолки	179
Плнтуса и карнизы	180
Материалы для стен	183
Глава 10. Полигональное моделирование мебели	185
Общие сведения о модификаторе Edit Poly	185
Практическая работа «Тумбочка»	189
Практическая работа «Телевизор»	195
Практическая работа «Подушка»	199
Создание ремней, швов	202
Глава 11. Модификатор проецирования Unwrap UVW	206
Развертка для тумбочки	206
Развертка для крыши	209
Развертка для бассейна	211
Развертка для полена	214

Глава 12. Ткани в интерьере	218
NURBS	218
Практическая работа «Тюль»	219
Моделирование драпировки	221
Симуляции.	226
Практическая работа «Покрывало»	226
Практическая работа «Подушки»	230
Практическая работа «Полотенце».	233
Глава 13. Моделирование люстры методом лофтинга	235
Что такое Лофт?	235
Создание плафона для люстры	236
Лофтинг в интерьере	242
Создание колонн.	244
Глава 14. Плагин V-Ray, материалы и источники света	246
Установка и подключение модуля V-Ray	246
Тип материала VRayMtl	249
Источник света VRayLight	259
Тип теней VRayShadows	260
Источник света VRaySun	261
Карта VRaySky	264
Материал VRayLightMtl	265
Материал VRay2SidedMtl	266
Глава 15. Визуализация экстерьера и интерьера с V-Ray	270
Визуализация экстерьера с HDRI.	270
Визуализация интерьера при дневном освещении	276
Цветовая коррекция	280
Постобработка.	280
Подавление шума с V-Ray Denoiser.	282
Глава 16. Создание ландшафта методом скульптинга.	284
Ribbon панель	284
Практическая работа «Ландшафт».	285
Глава 17. Озеленение ландшафта с помощью плагина MultiScatter	289
Технические характеристики компьютера	289
Плагин MultiScatter.	289
Объект коллизий MSCollision	298
Итоговая визуализация	299
Использование MultiScatterTexture	300
Создание объектов путем рисования	301
Организация большой сцены.	303
Глава 18. Плагин Corona, материалы и визуализация	304
Визуализация Corona render	304
Источники света CoronaSun и CoronaLight	304
Карта для окружения CoronaSky	306

Тип материала CoronaMtl	308
Визуализация экстерьера с Corona	316
Corona Converter	318
Визуализация интерьера с Corona	319
Глава 19. Дополнительные типы материалов	323
Типы материалов	323
Материал Blend	324
Материал Double Sided	326
Материал Ink'n Paint	327
Материал Top/Bottom	330
Библиотека материалов	331
Нодовый редактор материалов	333
Глава 20. Эффективная работа в 3ds Max	336
Правило № 1. Точность построений	336
Правило № 2. Слои и отображение объектов	343
Правило № 3. Массивы	350
Правило № 4. Визуализация	358
Глава 21. Стандартные камеры и источники света	364
Камеры	364
Установка камер	366
Настройка глубины резкости	368
Управление камерами	370
Источники света	371
Стандартные источники света	372
Постановка света стандартными источниками	376
Огонь	382
Объемный свет	384
Глава 22. Движок рендера Arnold	387
Начало	388
Тип материала Standard Surface	388
Настройка качества рендера	392
Глава 23. Что нового в 3ds Max 2019	394
Shape Booleans	394
Corona 2	396
V-Ray Next	402
Приложение. Советы из книги	410
Моделирование	410
Материалы	411
Визуализация	412
Плагины	413
«Горячие» клавиши	414