

Оглавление

Введение	6
Глава 1. Основы работы	10
Интерфейс программы	10
Примитивы	16
Системные единицы измерения	20
Выравнивание и группировка объектов	22
Практическая работа «Диван»	24
Сохранение трехмерной сцены	27
Простая визуализация и сохранение растровой картинки	28
Глава 2. Простое моделирование	31
Назначение и настройка модификаторов	31
Примеры использования модификаторов	33
Операция Boolean	39
Операция ProBoolean	42
Внедрение в сцену объектов из других файлов	45
Глава 3. Архитектурные объекты. Создание экстерьера	47
Стены (Wall)	47
Окна (Windows)	51
Двери (Doors)	55
Ограждение (Railing)	58
Лестницы (Stairs)	61
Растительность 3ds Max (Foliage)	65
Глава 4. Моделирование с помощью сплайнов	67
Основы создания сплайнов	67
Модификатор Lathe	70
Модификатор Bevel	74
Модификатор Extrude	75
Модификатор Bevel Profile	75
Создание сложных составных фигур	76
Практическая работа «Фонарь»	77
Создание сечений	80
Глава 5. Создание 3D-проекта интерьера	84
Этапы создания 3D-проекта интерьера	85
Моделирование коробки помещения	89
Глава 6. Моделирование сложных поверхностей	103
Моделирование и настройка объектов методом лофтинга	103
Создание и настройка тела лофта	104
Лофтинг в интерьере	110
Лофтинг в экстерьере	112
Устранение скручивания	113
Глава 7. Полигональное моделирование	114
Общие сведения о модификаторе Edit Poly	114
Практическая работа «Ландшафт»	120
Практическая работа «Тумбочка»	123
Практическая работа «Телевизор»	127
Практическая работа «Подушка»	130

Глава 8. NURBS и симуляции	134
NURBS	134
Практическая работа «Тюль»	134
Моделирование драпировки	137
Симуляции	142
Практическая работа «Покрывало»	142
Практическая работа «Подушки»	145
Практическая работа «Полотенце»	147
Глава 9. Стандартные материалы и простое проецирование	149
Редактор материалов	149
Базовые параметры стандартных материалов	151
Карты материалов	155
Проецирование карт	157
Нодовый редактор материалов	164
Глава 10. Материалы с текстурными картами	167
Создание материала с растровой картой	167
Редактирование материала с растровой картой	168
Модификатор проецирования UVW Map	170
Алгоритм создания и назначения материала	172
Практическая работа «Натюрморт»	174
Как правильно сохранять материалы с текстурами	181
Эффект прозрачности	182
Глава 11. Профессиональная работа с материалами	185
Модификатор проецирования Unwrap UVW	185
Развертка объекта	189
Типы материалов	193
Материал Blend	195
Материал Double Sided	197
Материал Ink'n Paint	198
Материал Multi/Sub-Object	201
Материал Raytrace	204
Материал Top/Bottom	209
Материалы Autodesk для mental ray	210
Материал Arch & Design	211
Шаблоны материалов для архитектурных объектов	214
Библиотека материалов	215
Глава 12. Съёмочные камеры	217
Камеры	217
Установка камер	219
Настройка глубины резкости	221
Управление камерами	222
Физическая камера	223
Глава 13. Источники света	225
Выбор рендера	225
Стандартные источники света	226
Постановка света в 3D-графике	230
Чему нужно уделять внимание при постановке света	236

Глава 14. Постановка света и визуализация экстерьерных сцен с mental ray	242
Настройка гаммы	242
Настройка качества	247
Фон	248
Материалы для mental ray	250
Создание окружения с помощью mr Proxy Object	252
Схема освещения вечернего экстерьера	254
Фотометрические источники света	255
Глобальное освещение в mental ray	260
Самосветящийся материал	262
Глава 15. Постановка света и визуализация интерьерных сцен с mental ray	264
Визуализация интерьера при дневном освещении	264
Визуализация интерьера при вечернем освещении	270
Глава 16. Создание ландшафта с помощью плагина MultiScatter . .	275
Технические характеристики компьютера	275
Плагин MultiScatter	276
Объект коллизий MSCollision	284
Итоговая визуализация	285
Использование MultiScatterTexture	286
Создание объектов путем рисования	287
Организация большой сцены	289
Глава 17. Плагин V-Ray для визуализации экстерьера	290
Установка и подключение модуля V-Ray	290
Визуализация экстерьера при дневном освещении	292
Тип материала VrayMtl	297
Глава 18. Визуализация интерьерных сцен с V-Ray	308
Источник света V-RayLight	308
Тип теней V-RayShadows	310
Источник света V-Ray Sun	311
Глобальное освещение	314
Цветовая коррекция	316
Материал V-RayLightMtl	317
Материал V-Ray2SidedMtl	319
Постобработка	321
Глава 19. Эффективная работа в 3ds Max	324
Правило № 1. Точность построений	324
Правило № 2. Слои и отображение объектов	331
Правило № 3. Массивы	338
Глава 20. Эффекты	348
Огонь	348
Объемный свет	351
Линзовые эффекты	355
Шерсть	361
Заключение	365
Приложение. «Горячие» клавиши	366