

# Содержание

	Введение .....	8
	От издательства .....	9
<b>Глава 1</b>	<b>Теоретическая</b> .....	10
	Интерфейс программы .....	10
	Построение объектов .....	16
	Выделение объектов .....	18
	Отмена действия .....	20
	Работа в окнах проекций .....	21
	Сохранение сцены .....	23
	Практика .....	24
<b>Глава 2</b>	<b>Строительная</b> .....	26
	Начнем с трансформаций .....	27
	Копирование объектов .....	31
	Группирование .....	32
	Скрытие объектов .....	33
	Системы координат .....	34
	Выравнивание объектов .....	35
	Массивы .....	36
	Практика .....	39
	Упражнение 1. Журнальный столик .....	39
	Упражнение 2. Корпусная мебель. Часть 1 .....	40
	Упражнение 3. Табурет .....	43
<b>Глава 3</b>	<b>Художественная</b> .....	46
	Редактирование сплайнов .....	49
	Редактирование вершин .....	52
	Редактирование на уровне сегментов .....	53
	Редактирование на уровне сплайнов .....	54

---

Создание трехмерных тел на основе сплайнов .....	54
Применение модификаторов .....	55
Сплайновые каркасы .....	59
Практика .....	61
Упражнение 1. Вешалка .....	61
Упражнение 2. Коробка помещения .....	65
Упражнение 3. Письменный стол .....	68
Упражнение 4. Ваза .....	71
Упражнение 5. Стол со стеклянной столешницей .....	72
Упражнение 6. Цветочный горшок .....	73
Упражнение 7. Подсвечник .....	76
<b>Глава 4 Простая</b> .....	<b>79</b>
Модификаторы .....	79
Параметрические модификаторы .....	80
Модификаторы свободных деформаций .....	85
Составные объекты .....	85
Лофтинговые объекты .....	86
Булевы операции .....	92
Практика .....	96
Упражнение 1. Плафон .....	96
Упражнение 2. Диван .....	98
Упражнение 3. Кресло из ротанга .....	102
Упражнение 4. Оконные и дверные проемы .....	104
<b>Глава 5 Магическая</b> .....	<b>107</b>
Редактируемые сетки (Editable Mesh) .....	109
Редактирование на уровне Vertex (Вершина) .....	110
Редактирование на уровне Edge (Ребро) .....	114
Редактирование на уровне Face (Грань) .....	115
Редактирование на уровне Polygon (Полигон) .....	115
Редактируемые полигональные сетки (Editable Poly) .....	117
Практика .....	123

	Упражнение 1. Диван с ножками .....	123
	Упражнение 2. Корпусная мебель. Часть 2 .....	130
	Упражнение 3. Окно .....	132
	Упражнение 4. Дверь .....	134
	Упражнение 5. Телевизор .....	135
<b>Глава 6</b>	<b>Текстильная .....</b>	<b>140</b>
	Практика .....	149
	Упражнение 1. Римская штора .....	149
	Упражнение 2. Покрывало .....	154
	Упражнение 3. Шарф .....	157
<b>Глава 7</b>	<b>Материальная .....</b>	<b>160</b>
	Типы материалов .....	162
	Основные характеристики материала типа Standard (Стандартный) .....	164
	Библиотеки материалов .....	167
	Карты текстур .....	168
	Координаты наложения карт текстур. Модификатор UVW Map (UVW- проекция текстуры) .....	174
	Практика .....	177
	Упражнение 1. Создание простых материалов .....	177
	Упражнение 2. Текстурирование корпусной мебели .....	181
	Упражнение 3. Текстурирование дивана и кресел .....	184
	Упражнение 4. Текстурирование телевизора .....	187
	Упражнение 5. Текстурирование плафона .....	188
<b>Глава 8</b>	<b>Светлая .....</b>	<b>193</b>
	Камеры .....	193
	Общие сведения об освещении .....	196
	Стандартные источники освещения .....	197
	Фотометрические источники освещения .....	206
	Визуализация в 3ds Max .....	209
	Визуализация с помощью V-Ray .....	211
	Практика .....	216
	Упражнение 1. Устанавливаем камеры .....	216
	Упражнение 2. Использование стандартных источников освещения ..	221

---

---

Упражнение 3. Освещение фотометрическими источниками .....	223
Упражнение 4. Визуализация с помощью V-Ray .....	226
<b>Глава 9 Дизайнерская .....</b>	<b>229</b>
Архитектурные объекты .....	229
Окна .....	229
Двери .....	231
Стены, растительность и ограждения .....	232
Лестницы .....	234
Композиция и стили в дизайне интерьеров .....	236
Классика .....	238
Минимализм .....	238
Хай-тек .....	239
Модерн .....	241
Поп-арт .....	241
Сборка сцены .....	243
Практика .....	244
Упражнение 1. Оформление окна .....	244
Упражнение 2. Собираем сцену .....	246
Заключение .....	249
Приложение. Содержимое компакт-диска .....	250