

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 |