

Глава 23

Что нового в 3ds Max 2019

Всем известно, что корпорация Autodesk ежегодно выпускает новые версии своих продуктов, но как правило базовые операции в них остаются без изменений. Особенно это касается инструментов моделирования. Если вы дочитали книгу до этой главы, значит, вы уже много узнали о 3D и можете использовать практически любую версию 3ds Max. Но чтобы немного облегчить вам работу, я расскажу о самом «вкусном».

В 3ds Max 2019 появился новый инструмент Shape Booleans, показавшийся мне интересным, поэтому в первую очередь речь пойдет о нем. Остальные новшества версии 3ds Max 2019 мало относятся к теме дизайна интерьеров и архитектуры, поэтому на них я останавливаться не буду. Для самых пытливых читателей даю наводку Help — What's new. А я тем временем расскажу про другие полезности, которые либо появились в течение года, либо не были мной озвучены в предыдущих главах. Они будут касаться не только 3ds Max, но и плагинов Corona и V-Ray.

Shape Booleans

Для демонстрации возможностей этого инструмента я создала прямоугольник Rectangle и две окружности Circle (рис. 23.1). Причем окружности являются зависимыми копиями Instance.

Первое, что необходимо сделать, прежде чем объединить формы, это зайти на вкладку Create в раздел Shapes и в раскрывающемся списке выбрать Compound Shapes. Далее нужно выделить основную форму (в моем случае это будет Rectangle) и нажать кнопку ShpBoolean (рис. 23.2).

Появятся свитки для выбора опций. Если необходимо вычесть окружности из прямоугольника, то в свитке Operand Parameters нужно выбрать Subtract (рис. 23.3), а затем в свитке Boolean Parameters нажать кнопку Add Operands и обцелкать окружности (рис. 23.4). Результат, полученный после выполнения операции, показан на рис. 23.5.

Готовую булеву форму можно менять с помощью вкладки Modify. В свитке Boolean Parameters в списке нужно выбрать операнд, например Circle 02, и задать ему режим объединения Union (рис. 23.6). Форма сразу изменится (рис. 23.7).

В булевой операции на сплайнах есть еще одна интересная опция, назовем ее сопряжением. После объединения форм можно выбрать и настроить скругление углов

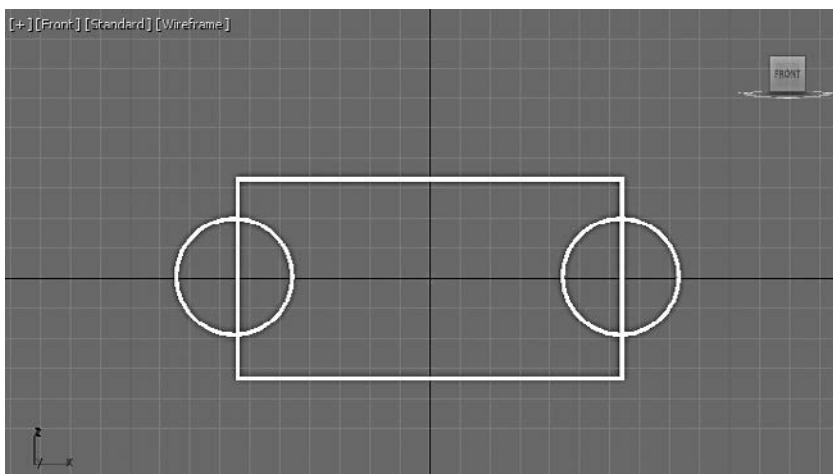


Рис. 23.1. Формы для команды Shape Booleans

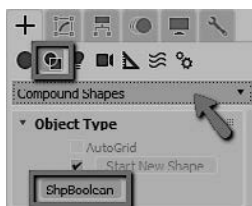


Рис. 23.2. Выбор команды Shape Booleans

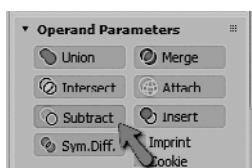


Рис. 23.3. Выбор режима вычитания

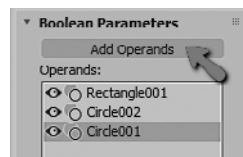


Рис. 23.4. Добавление операндов

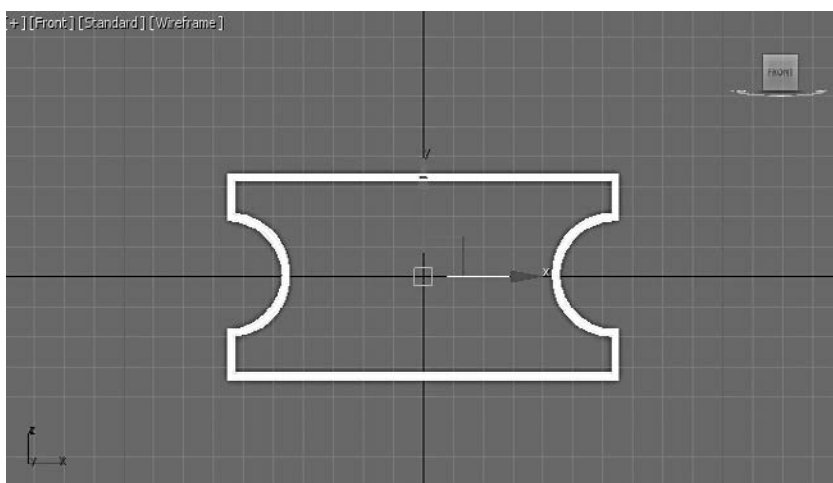


Рис. 23.5. Результат булевой операции

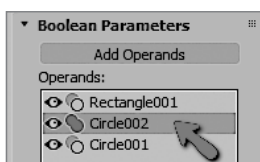


Рис. 23.6. Выбор операнда и смена режима

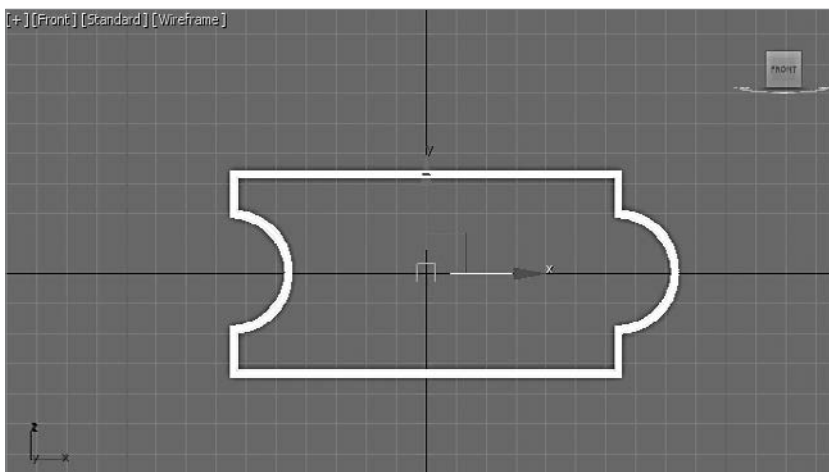


Рис. 23.7. Результат смены режима

для каждого операнда в отдельности. В свитке Seam Parameters в раскрывающемся списке можно выбрать варианты сопряжения (Fillet — скругление, Chamfer — фаска) и задать размер Size (рис. 23.8). В итоге получится интересная форма (рис. 23.9).

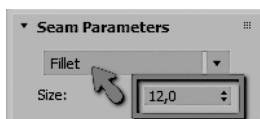


Рис. 23.8. Выбор режима сопряжения

Corona 2

В главе 18 я рассказывала про плагин Corona. В новой версии Corona появилась отличная библиотека материалов. Чтобы ее открыть, зайдите в меню Rendering ► Render Setup и на вкладке Scene нажмите кнопку Open Material Library (рис. 23.10).