

БИБЛИОТЕКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

С. Бондаренко, М. Бондаренко

3ds Max 8

Бондаренко С. В., Бондаренко М. И.
3ds Max 8. Гайдон пользователя (CD). — СПб.: ДМит, 2008. — 608 с.: ил.

ISBN 978-5-9189-0039-5

Книга посвящена новому поколению 3D-программного обеспечения для 3D-моделирования и анимации — 3ds Max 8. В книге описаны основы работы с 3ds Max 8, включая создание и анимацию сцен, использование инструментов и функций, а также описание возможностей 3ds Max 8 для работы с текстурой, освещением и материалами. Книга предназначена для начинающих пользователей 3ds Max 8 и тех, кто интересуется 3D-моделированием и анимацией.

Бондаренко
М. И.

Бондаренко С. В. 3ds Max 8. Гайдон пользователя. — СПб.: ДМит, 2008. — 608 с.: ил.

Бондаренко С. В. 3ds Max 8. Гайдон пользователя. — СПб.: ДМит, 2008. — 608 с.: ил.

ПИТЕР®

Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж
Новосибирск · Ростов-на-Дону · Екатеринбург · Самара
Киев · Харьков · Минск

2006

ББК 32.973-018.3
УДК 004.92
Б81

3ds Max 8. Библиотека пользователя (+CD)

Бондаренко С. В., Бондаренко М. Ю.

Б81 3ds Max 8. Библиотека пользователя (+CD). — СПб.: Питер, 2006. — 608 с.: ил. — (Серия «Библиотека пользователя»).

ISBN 5-469-00996-3

Если вы хотите в совершенстве овладеть 3ds Max 8, то эта книга для вас! В ней подробно описаны инструменты трехмерного моделирования и анимации, рассмотрена работа с материалами и раскрыты принципы освещения и визуализации. Особое внимание удалено новинкам 3ds Max 8 — модулю для создания волос и шерсти, инструментам пошива одежды для трехмерных персонажей. Подробно рассматриваются возможности встроенного модуля для просчета динамики геометрии, эффекты визуализации, создаваемые средствами интегрированного визуализатора mental ray 3.4. Книга содержит много примеров, которые помогут вам разобраться с инструментарием 3ds Max 8 и научат использовать его в своих проектах.

ББК 32.973-018.3
УДК 004.92

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 5-469-00996-3

© ЗАО Издательский дом «Питер», 2006

Краткое содержание

Предисловие	13
Глава 1. Введение в трехмерную графику	16
Глава 2. Знакомство с 3ds Max 8	28
Глава 3. Создание объектов и работа с ними	49
Глава 4. Основы моделирования. Создание моделей при помощи сплайнов	108
Глава 5. Моделирование при помощи редактируемых поверхностей	132
Глава 6. Использование модификаторов	164
Глава 7. Булевые операции	218
Глава 8. Создание трехмерной анимации. Модуль Character Studio	234
Глава 9. Модуль Particle Flow	273
Глава 10. Динамика в 3ds Max. Модули reactor и Cloth	292
Глава 11. Создание волос и шерсти	354
Глава 12. Текстурирование объекта	383
Глава 13. Освещение и съемка сцены. Модуль Video Post	418
Глава 14. Визуализация готовой сцены	454
Глава 15. Дополнительные модули для 3ds Max 8	523
Глава 16. Ресурсы Интернета	588
Заключение	595
Приложение 1. Сочетания клавиш, которые используются в программе 3ds Max 8	596
Приложение 2. Содержимое компакт-диска	601

Оглавление

Быстрое содержание

Предисловие	13
О чём эта книга	13
Структура книги	14
От издательства	15
Глава 1. Введение в трехмерную графику	16
Области использования трехмерной графики	17
Основные понятия трехмерной графики	17
Установка 3ds Max 8	19
Несколько советов перед началом работы	25
Глава 2. Знакомство с 3ds Max 8	28
Элементы интерфейса 3ds Max 8	29
Главное меню	31
Командная панель	45
Глава 3. Создание объектов и работа с ними	49
Типы объектов	50
Объекты категории Geometry (Геометрия)	50
Объекты категории Helpers (Вспомогательные объекты)	55
Объекты категории Space Warps (Объемные деформации)	59
Объекты категории Systems (Дополнительные инструменты)	65
Создание объектов	66
Выделение объектов	67
Настройка объектов	73
Простейшие операции с объектами	74
Перемещение	75
Вращение	76

Масштабирование	77
Выравнивание объектов	78
Клонирование объектов	79
Клонирование и выравнивание	80
Создание массива объектов	81
Группировка объектов	83
Создание интерьера кухни с помощью примитивов 3ds Max	84
Холодильник	85
Электрическая плита	92
Стены	101
Вытяжка	104
Глава 4. Основы моделирования. Создание моделей	
при помощи сплайнов	108
Создание сложных объектов в 3ds Max 8	109
Сплайновое моделирование	109
Сплайновые примитивы	109
Редактирование сплайнов	114
Создание трехмерных объектов на основе сплайнов	116
Объемный текст на камне	125
Глава 5. Моделирование при помощи редактируемых	
поверхностей	132
Editable Mesh (Редактируемая поверхность)	136
Свиток Selection (Выделение)	136
Свиток Soft Selection (Плавное выделение)	136
Свиток Edit Geometry (Редактирование геометрических	
характеристик)	137
Свиток Surface Properties (Свойства поверхности)	142
Моделирование ложки и тарелки	143
Editable Poly (Редактируемая полигональная поверхность)	154
Свиток Selection (Выделение)	155