

Содержание

Введение	5
Глава 1. НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММЫ 3D Studio Max 2014	8
1.1. Реорганизация основного меню программы 3D Studio Max 2014	8
1.2. Новый инструмент навигации 2D Pan and Zoom	11
1.3. Новое в визуализаторе NVIDIA Iray	14
Глава 2. ПОСТРОЕНИЕ ГЕОМЕТРИИ СЦЕНЫ	17
2.1. Окна проекций программы	17
2.2. Настройки рабочей среды программы	27
2.3. Главное меню программы	30
2.4. Панели инструментов программы	41
2.5. Восстановление настроек программы	48
Глава 3. РЕДАКТИРОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ	55
3.1. Стандартные материалы	55
3.2. Материалы V-RayMtl	66
3.3. Прозрачные и зеркальные материалы V-RayMtl	70
3.4. Материалы «Хром», «Старое золото», «Медь» V-RayMtl	75
3.5. Материал потолка для проектирования интерьеров	79
Глава 4. ПОСТРОЕНИЕ ГЕОМЕТРИИ СЦЕНЫ	83
4.1. Построение геометрии комнаты	83
4.2. Построение геометрии беседки	92
4.3. Трехмерные реконструкции картин известных художников	101

Глава 5. МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ	114
5.1. Моделирование точечных объектов	114
5.2. Моделирование оконного блока	131
5.3. Моделирование штор	138
5.4. Моделирование дверного блока	151
5.5. Моделирование кованых решеток	165
5.6. Моделирование пропильной резьбы по дереву	172
5.7. Моделирование декоративных подушек	178
5.8. Моделирование эскиза монументальной росписи	183
5.9. Моделирование керамической гончарной и точеной деревянной посуды	188
5.10. Моделирование текста	205
Глава 6. НАСТРОЙКИ ВИЗУАЛИЗАЦИИ	214
6.1. Установка камер	214
6.2. Настройки визуализатора V-Ray	217
6.3. Настройки облачного неба в V-Ray	234
Глава 7. ИСТОЧНИКИ ОСВЕЩЕНИЯ	241
7.1. Стандартные источники освещения	241
7.2. Источник освещения V-RayLight	250
7.3. Источник солнечного освещения V-RaySun	255
7.4. Настройки самосветящегося материала V-RayLightMtl	262