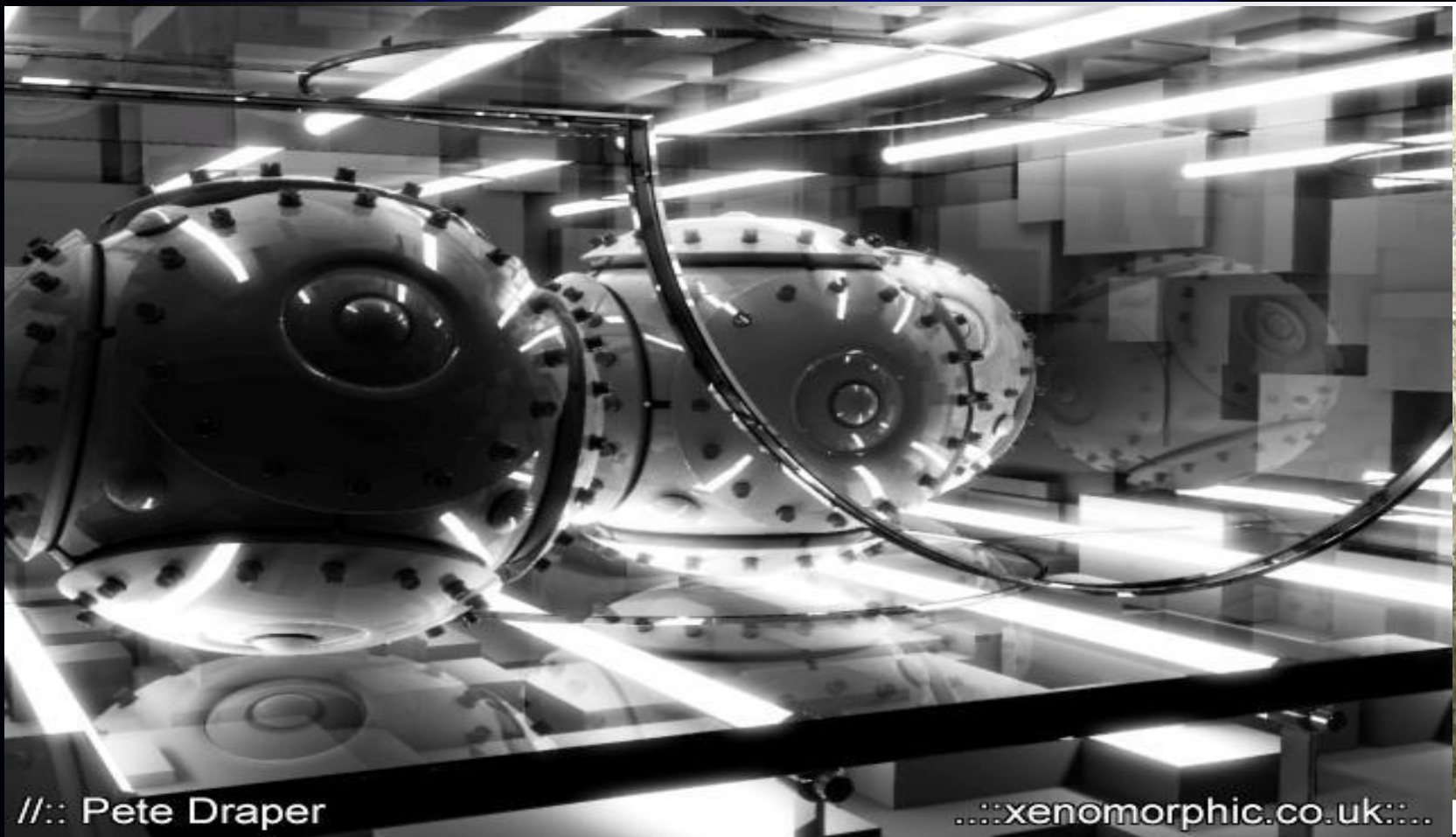


Программа 3DS MAX 5 относится к семейству программ трехмерной компьютерной графики или, как ее еще называют, *3D-графики* (*3 Dimensional* — *трехмерная*) и предназначена для синтеза отдельных изображений, имитирующих сцены из жизни реальных или вымышленных миров с фотографической детальностью и качеством, а также последовательностей кадров таких изображений, воспроизводящих движения объектов и называемых анимациями.



//:: Pete Draper

...::xenomorphic.co.uk:...
Windows



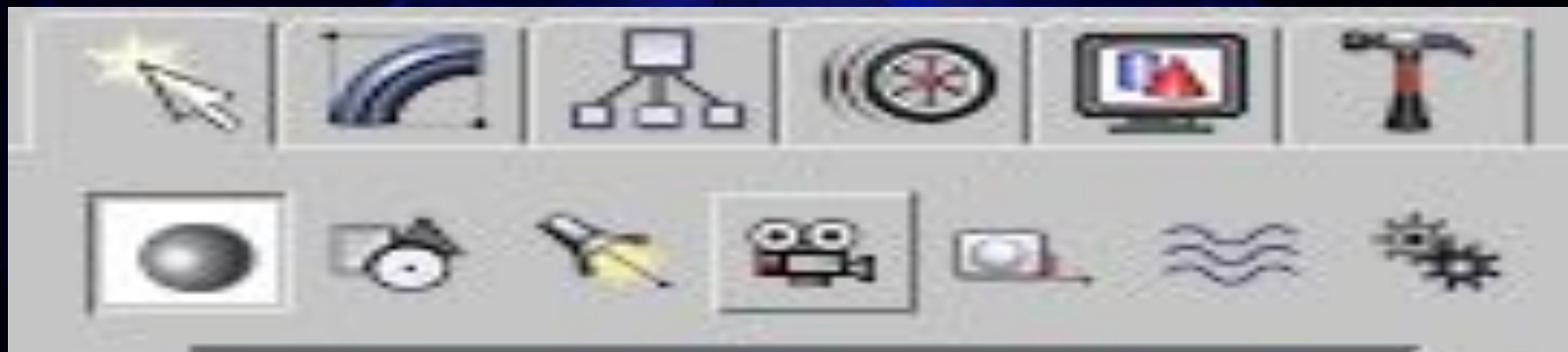
Основными областями использования МАХ 5 являются:

- - архитектурное проектирование и конструирование интерьеров;
- - подготовка рекламных и неигровых компьютерных мультипликационных фильмов с фантастическими сюжетами;
- - разработка компьютерных игр.



Объекты MAX 5

Всего имеется семь категорий объектов:



Geometry (Геометрия)

Shapes (Формы)

Lights (Источники света)

Cameras (Камеры)

Space Warps (Объемные деформации)

Helpers (Вспомогательные объекты)

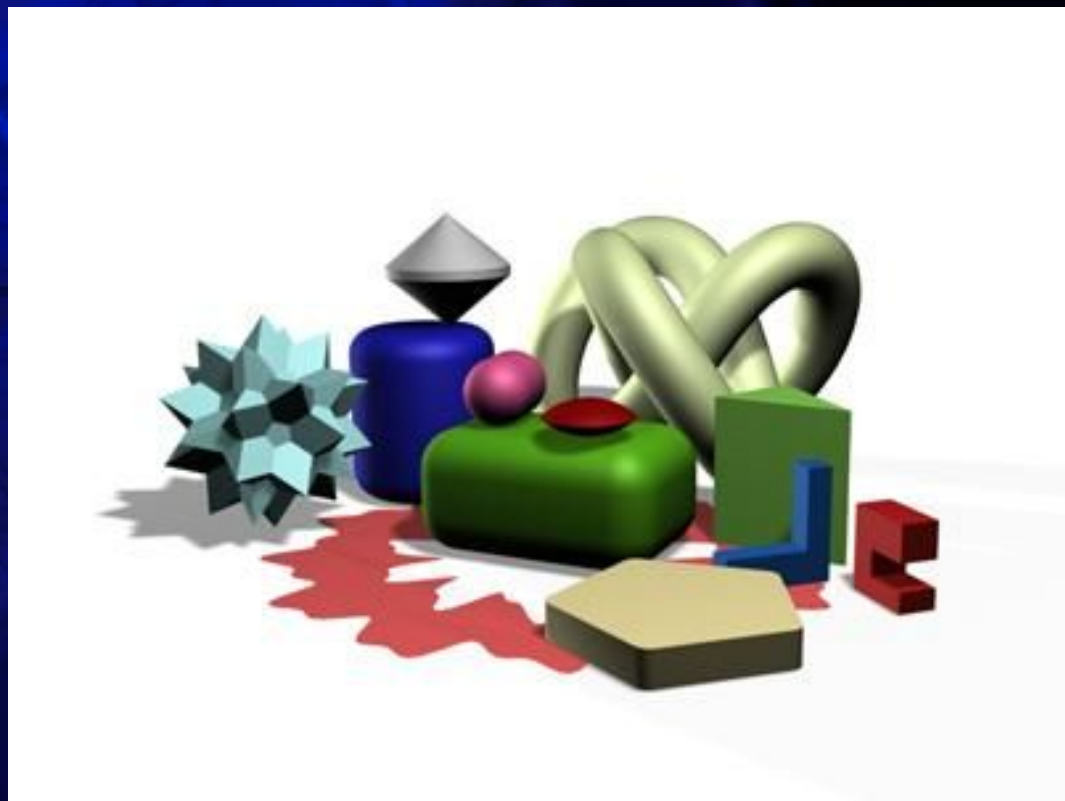
Systems (Системы)





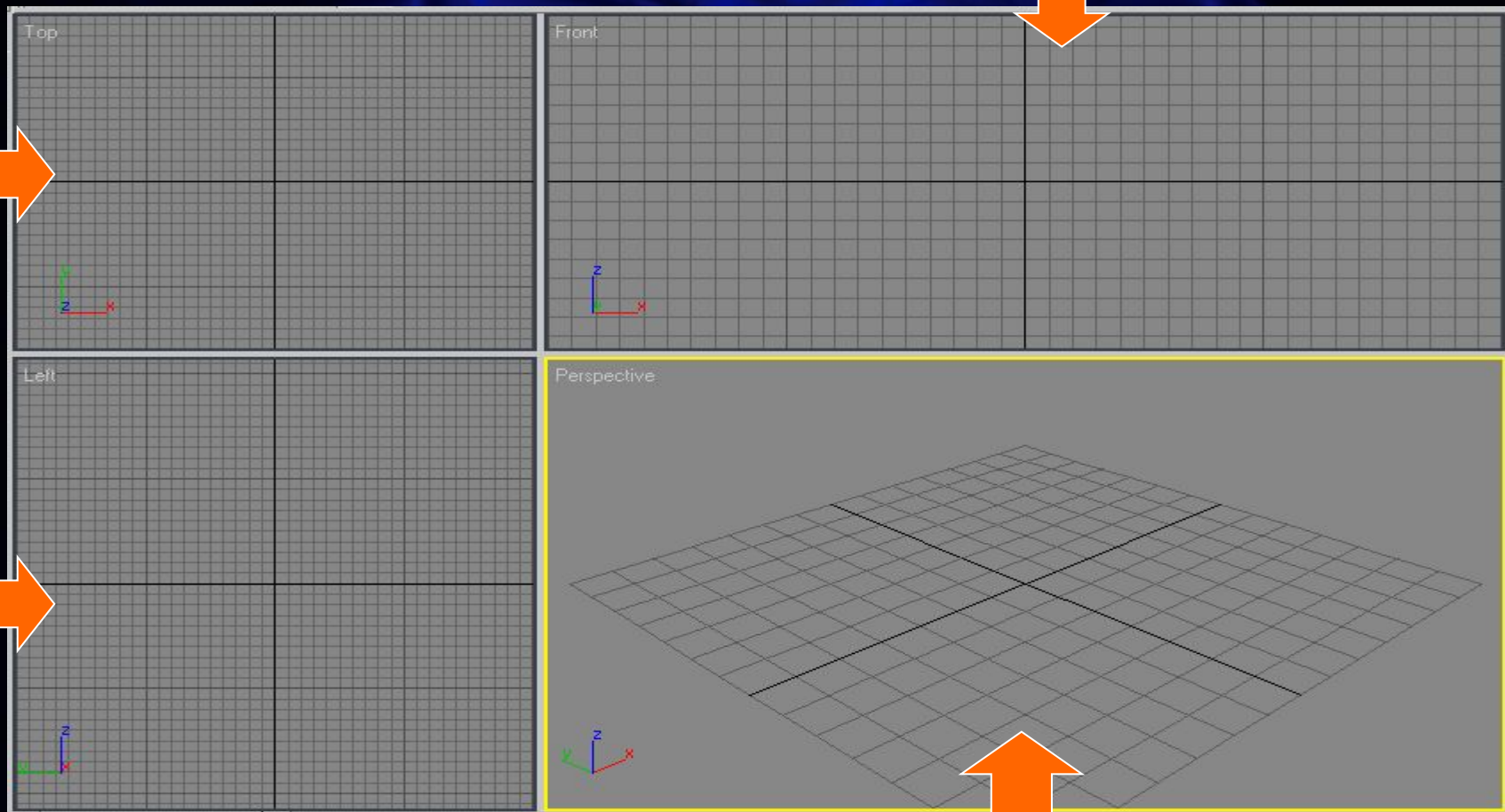
Объекты категории Geometry

- Standard Primitives (Стандартные примитивы)
- Extended Primitives (Улучшенные примитивы)

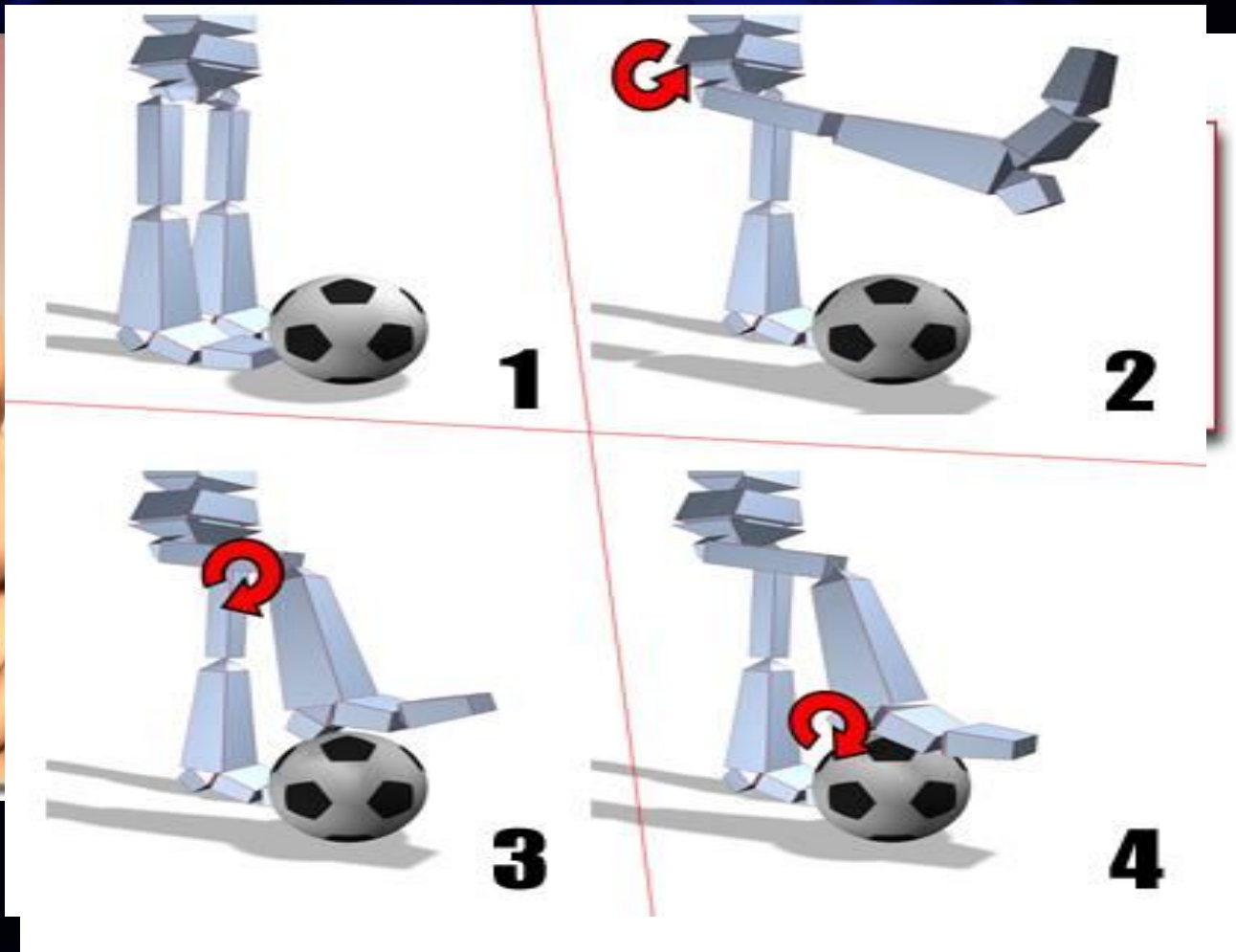


Объекты, создаваемые в МАХ 5, живут и действуют в воображаемом, или виртуальном, трехмерном пространстве, существующем в памяти компьютера.

Окна проекций (viewports).



Анимация (animation — оживление) сцены в 3D Studio MAX 5

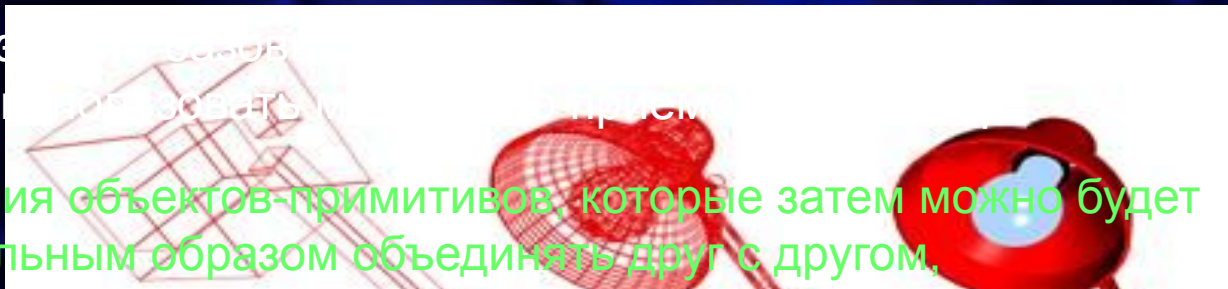


Работа над геометрической моделью сцены производится в два этапа:

Сначала создаются базовые элементы моделей объектов, а затем эти базовые элементы преобразуются и модифицируются.

При создании базовых элементов моделей объектов сцены можно использовать:

- с создания объектов-примитивов, которые затем можно будет произвольным образом объединять друг с другом, создавая составные объекты;
- с создания сечения объекта и использовать методы построения трехмерных тел на основе сечений: вращение, выдавливание, скос по профилю или лофтинг;
- с создания сеток кусков Безье или NURBS-поверхностей, которые затем можно модифицировать, придав им форму требуемого объекта



В итоге вы получите геометрическую модель трехмерной сцены.





www.comet-cartoons.com



3ds max™