

Autodesk®
3ds Max®

2008

Create stunning 3D
in less time.



in less time?
Create stunning 3D



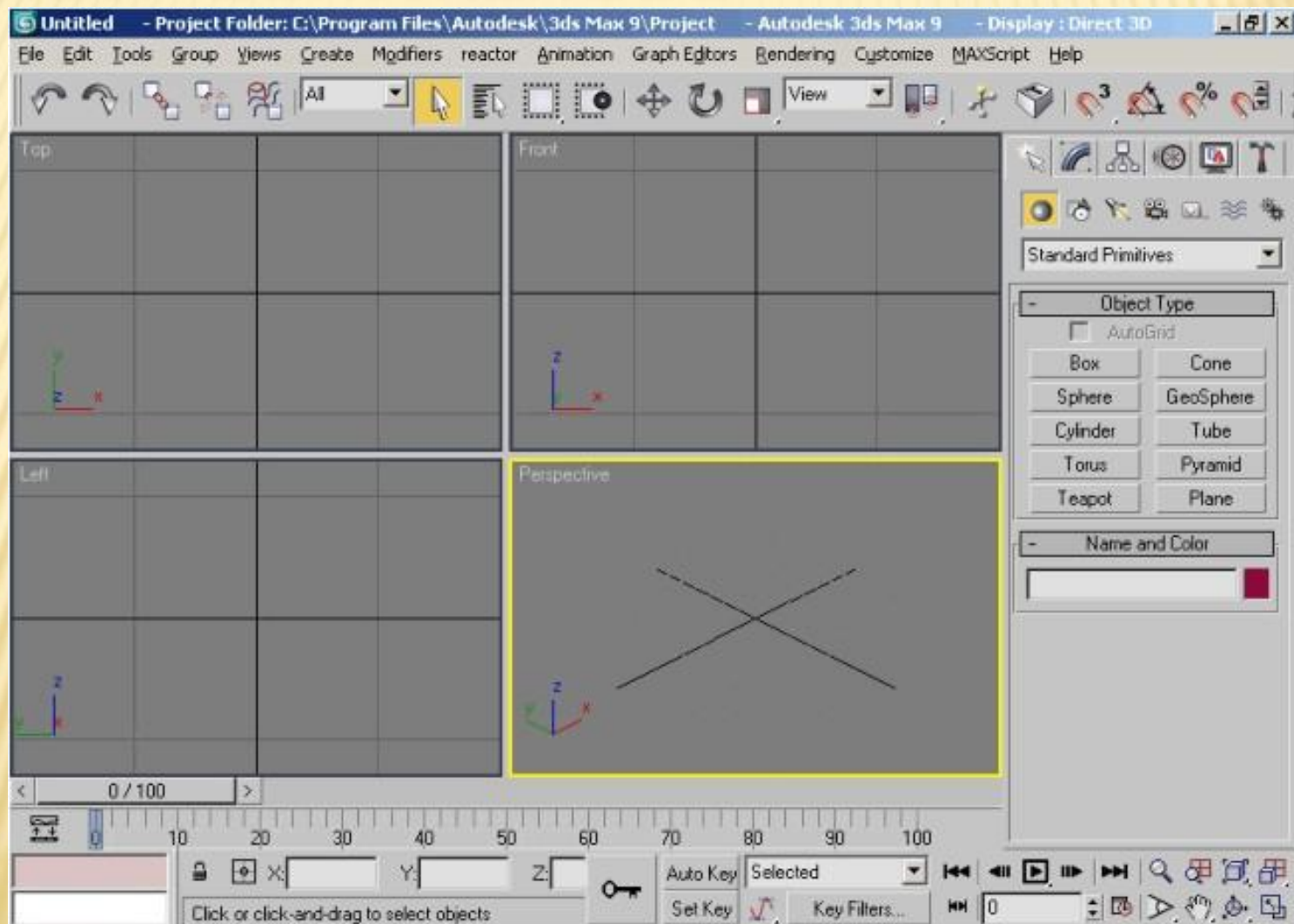
Создание простых объектов

ЗНАКОМСТВО С 3DS MAX

Создание стандартных геометрических объектов

ТРАНСФОРМАЦИИ

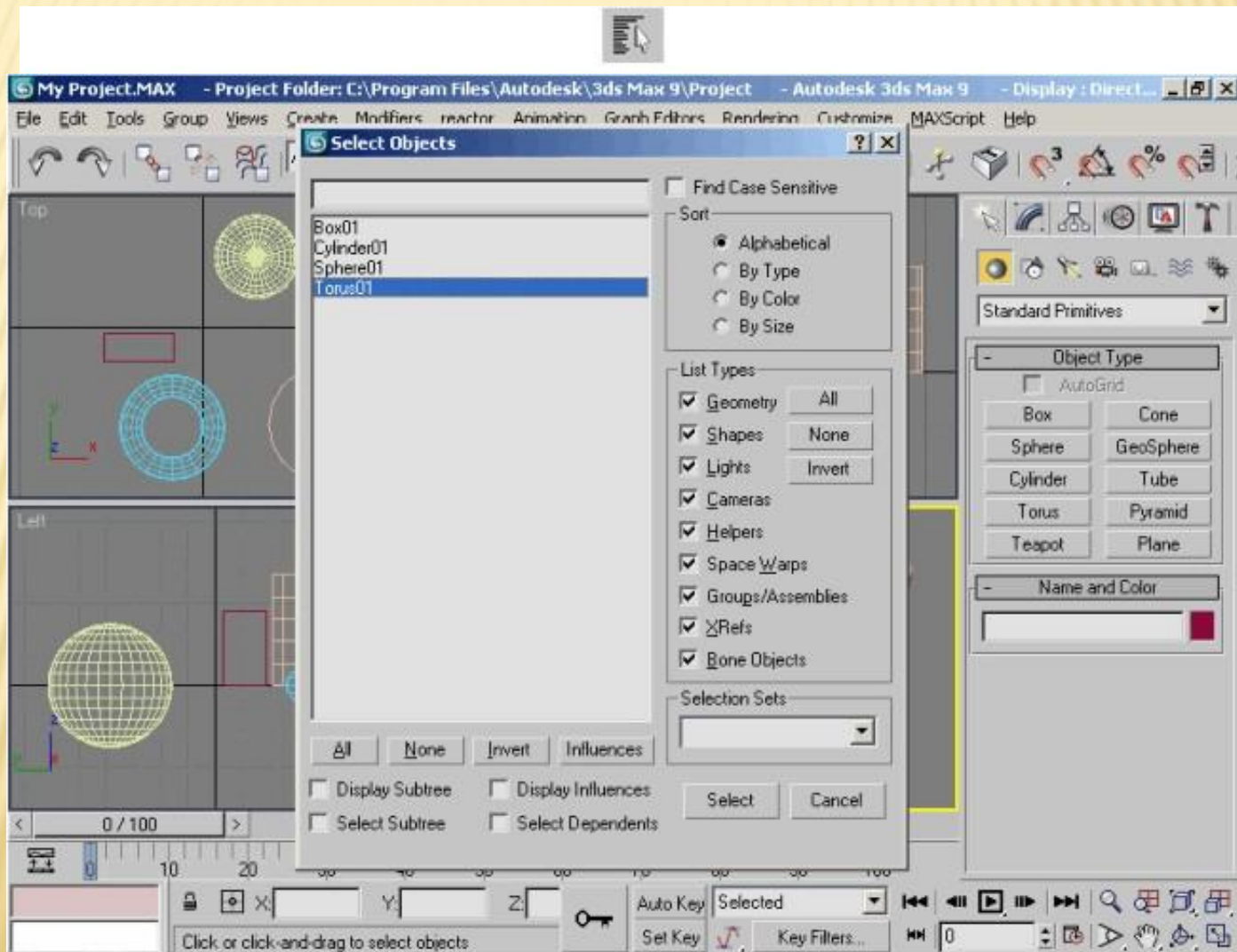
ПАНЕЛЬ ПРИМИТИВОВ



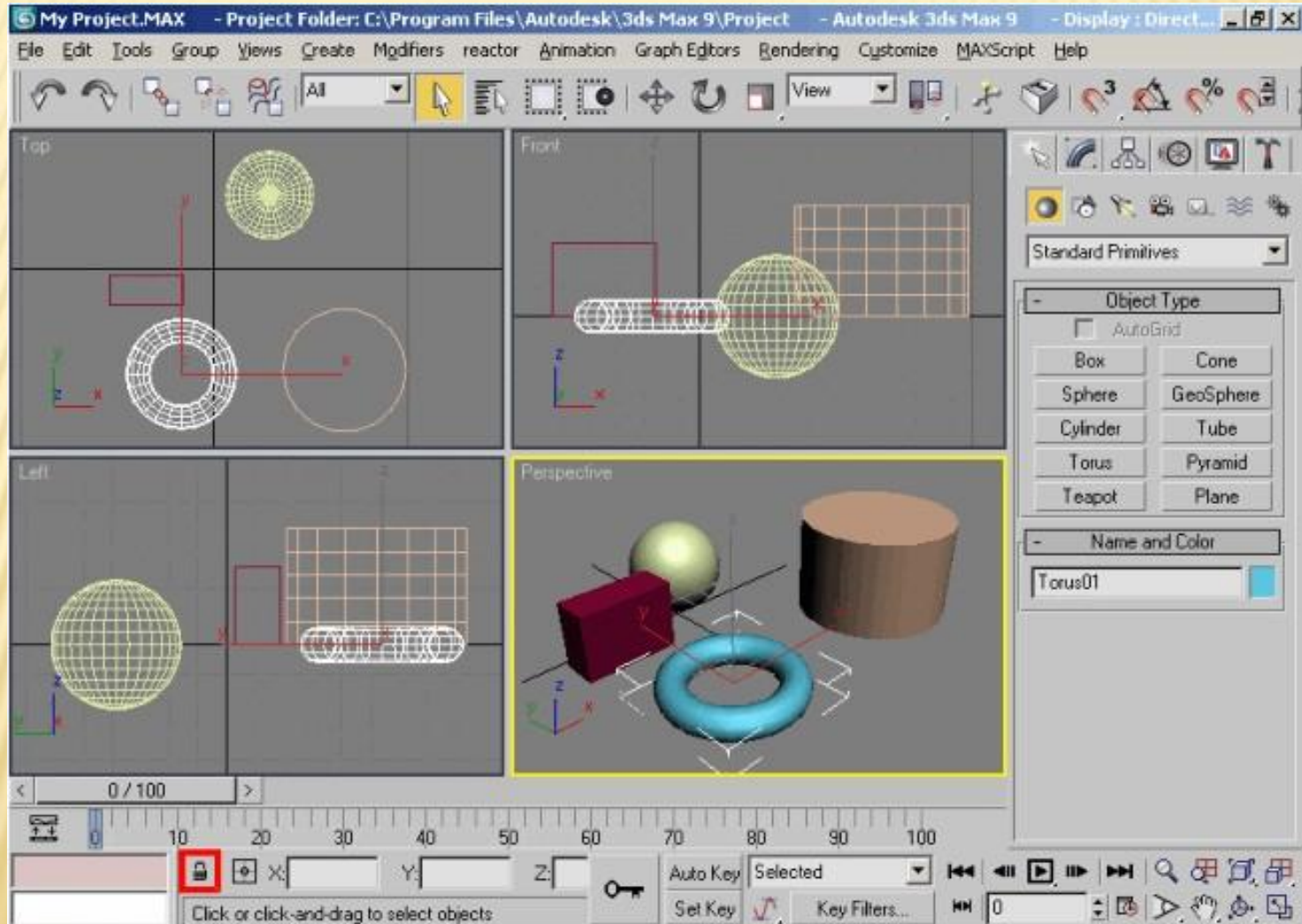
ВЫДЕЛЕНИЕ ПРИМИТИВОВ

- ✘ Включение в группу:
 - + Прямоугольно выделение
 - + Удержание кнопки Ctrl
- ✘ Исключение из выделения:
 - + Удержание кнопки Alt
- ✘ В меню “Edit”
 - + Команда “Select Invert”
 - + Команда “Select all”
 - + Команда “Select By Name”

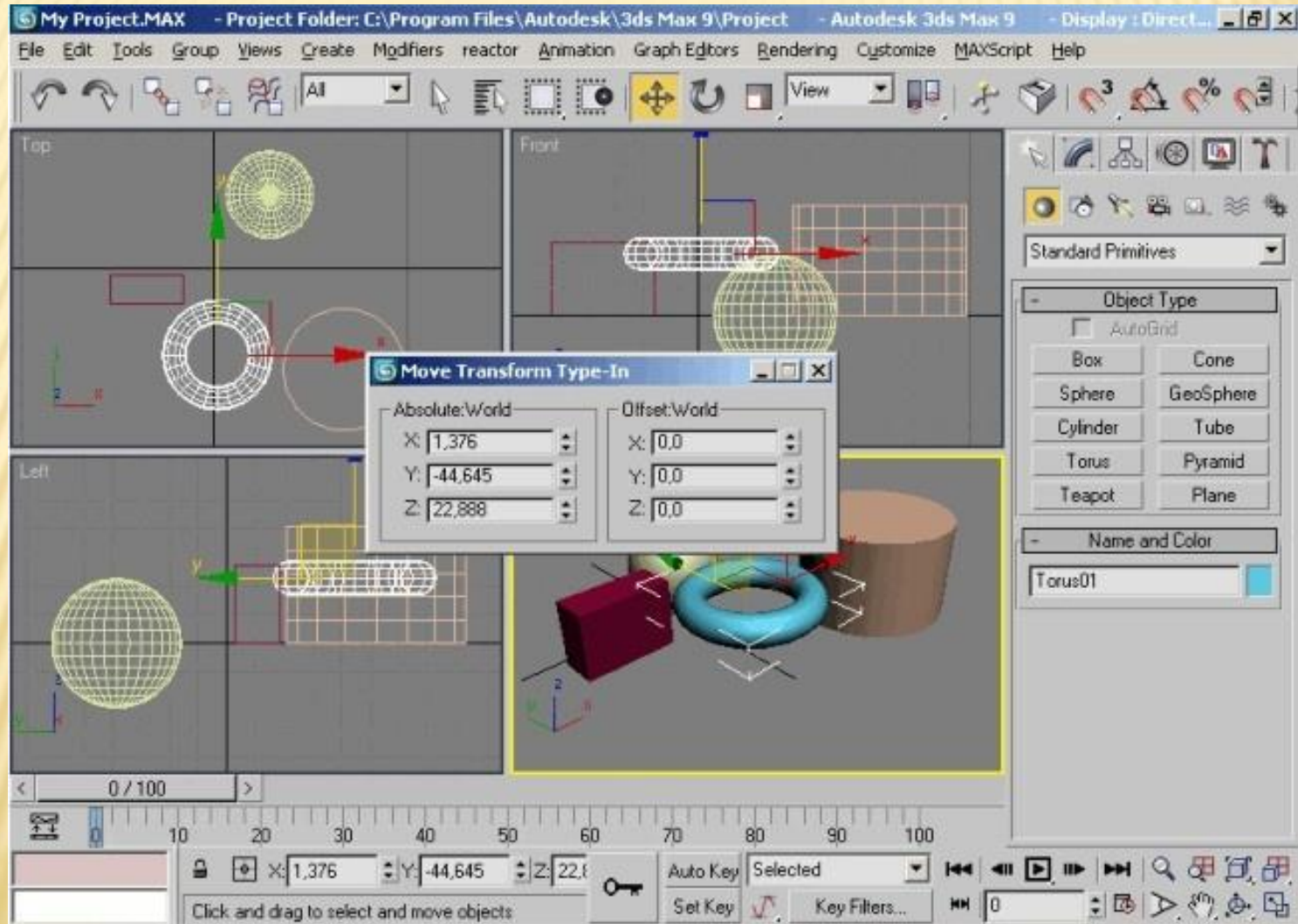
ВЫДЕЛЕНИЕ ПРИМИТИВОВ. SELECT BY NAME



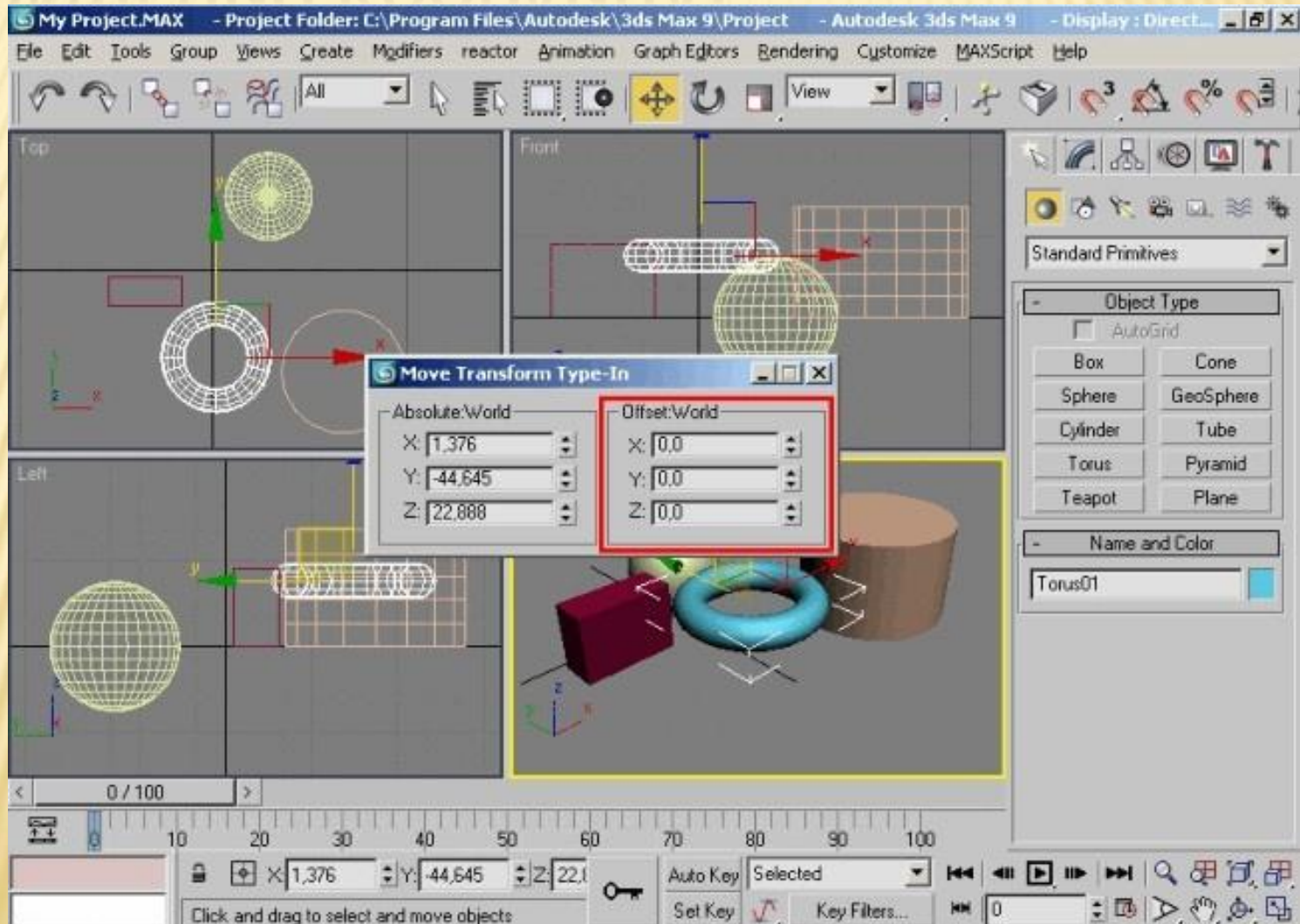
SELECTION LOCK TOGGLE



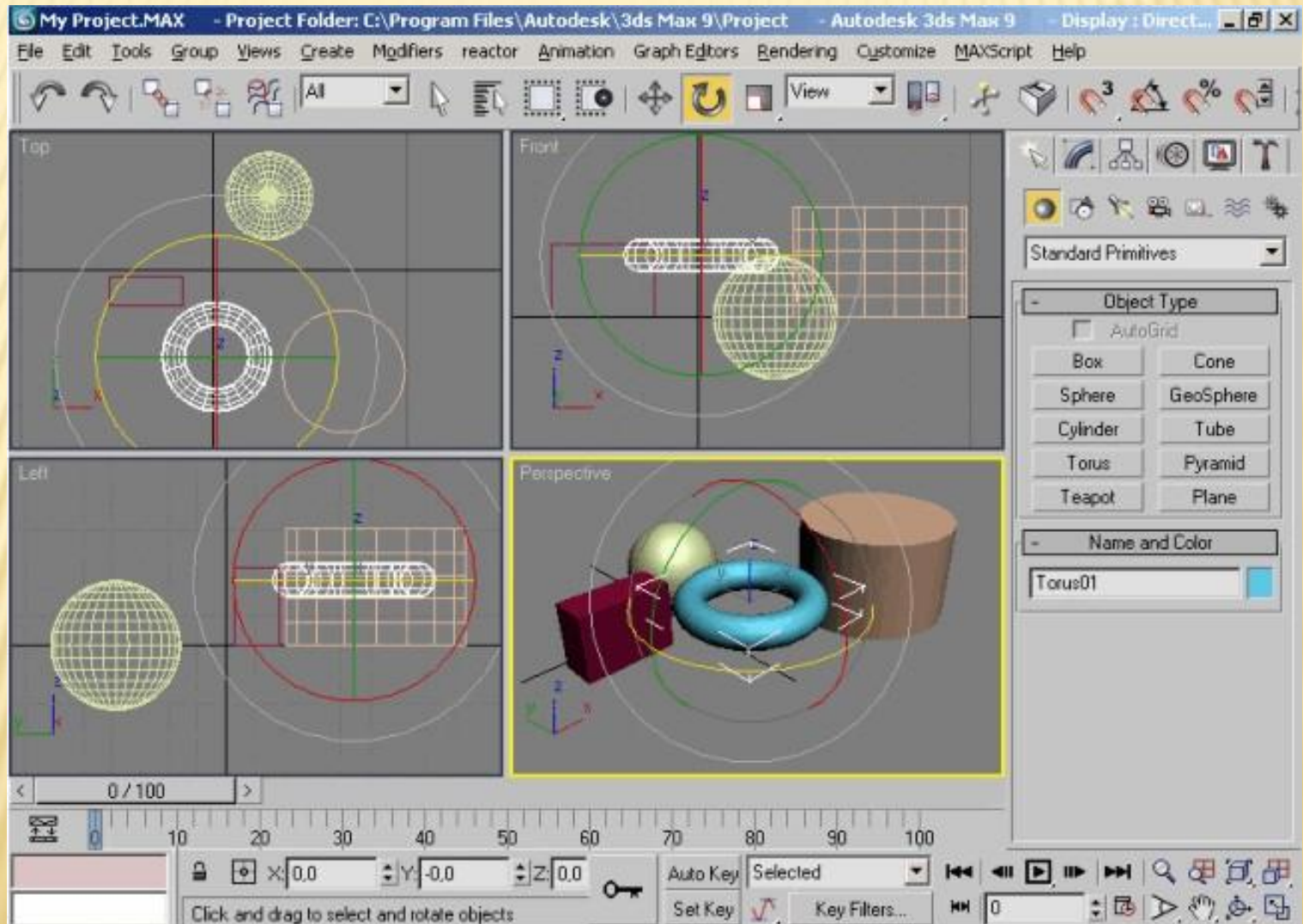
TRANSFORM TYPE-IN...



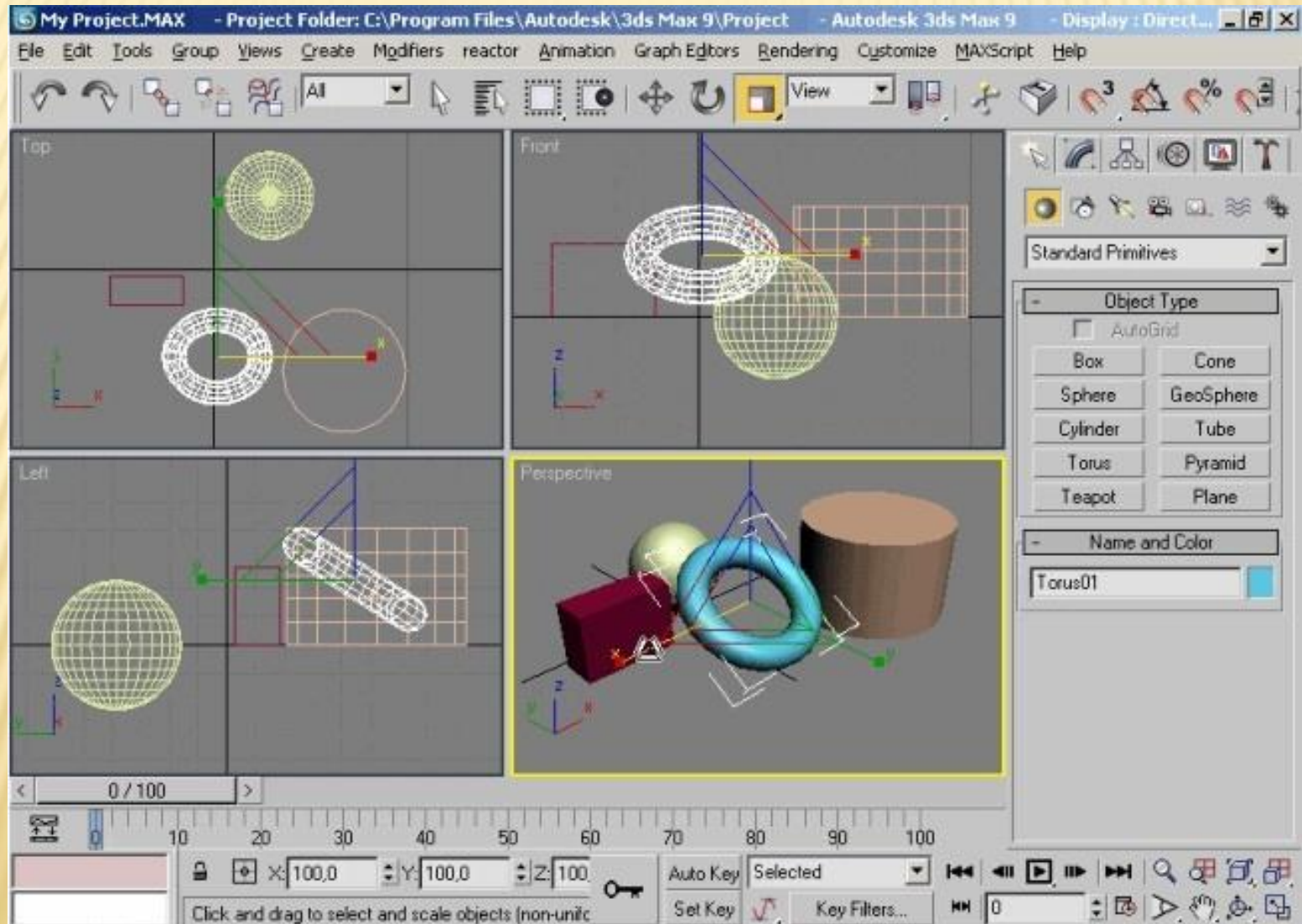
АБСОЛЮТНЫЕ КООРДИНАТЫ БАЗОВОЙ ТОЧКИ ПРИРАЩЕНИЯ КООРДИНАТ



SELECT AND ROTATE



SELECT AND UNIFORM SCALE



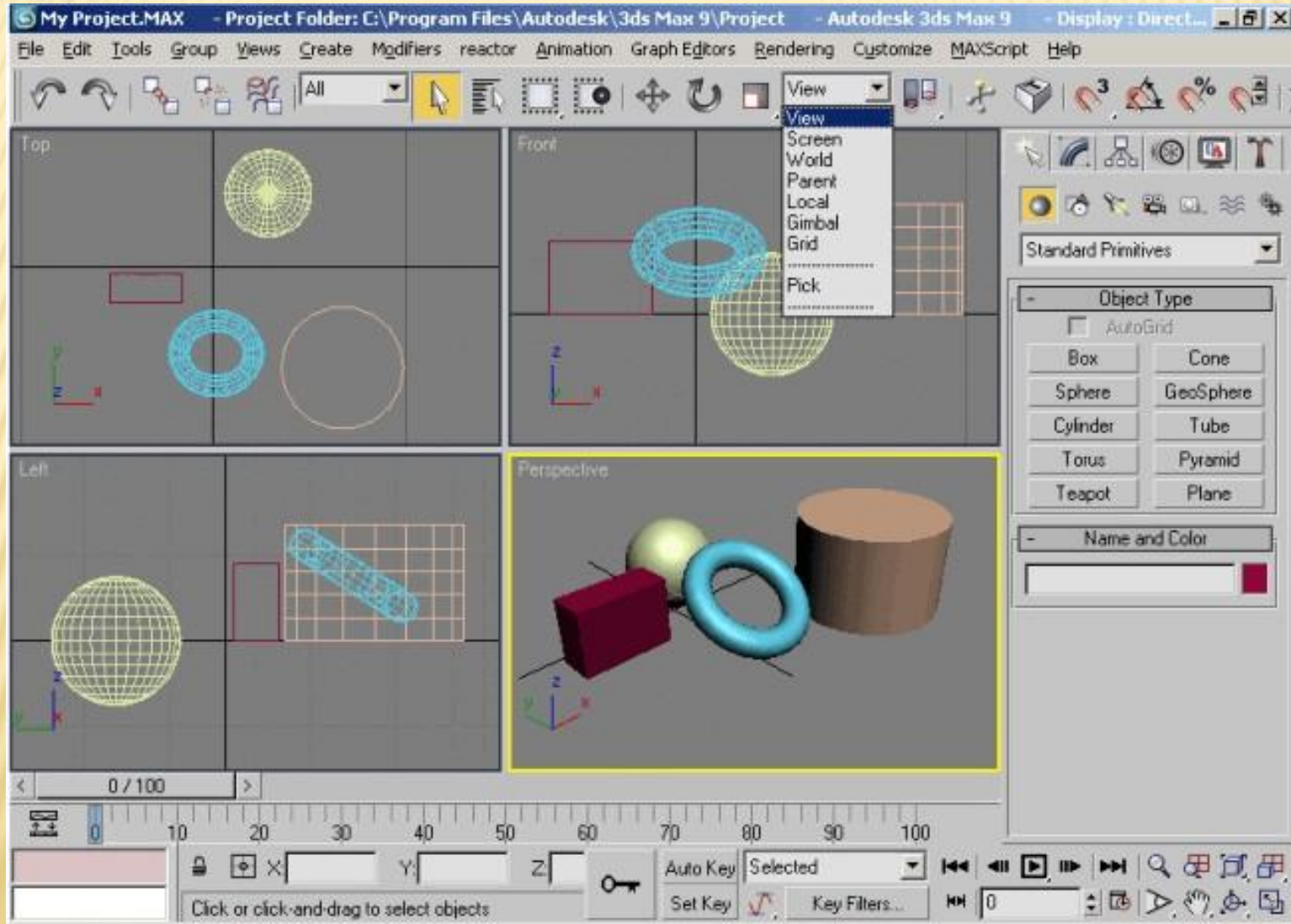
SELECT AND UNIFORM SCALE

- ✘ Масштабирование по оси
- ✘ Масштабирование по плоскости
- ✘ Масштабирование пропорциональное

Выбор системы координат и точки вращения

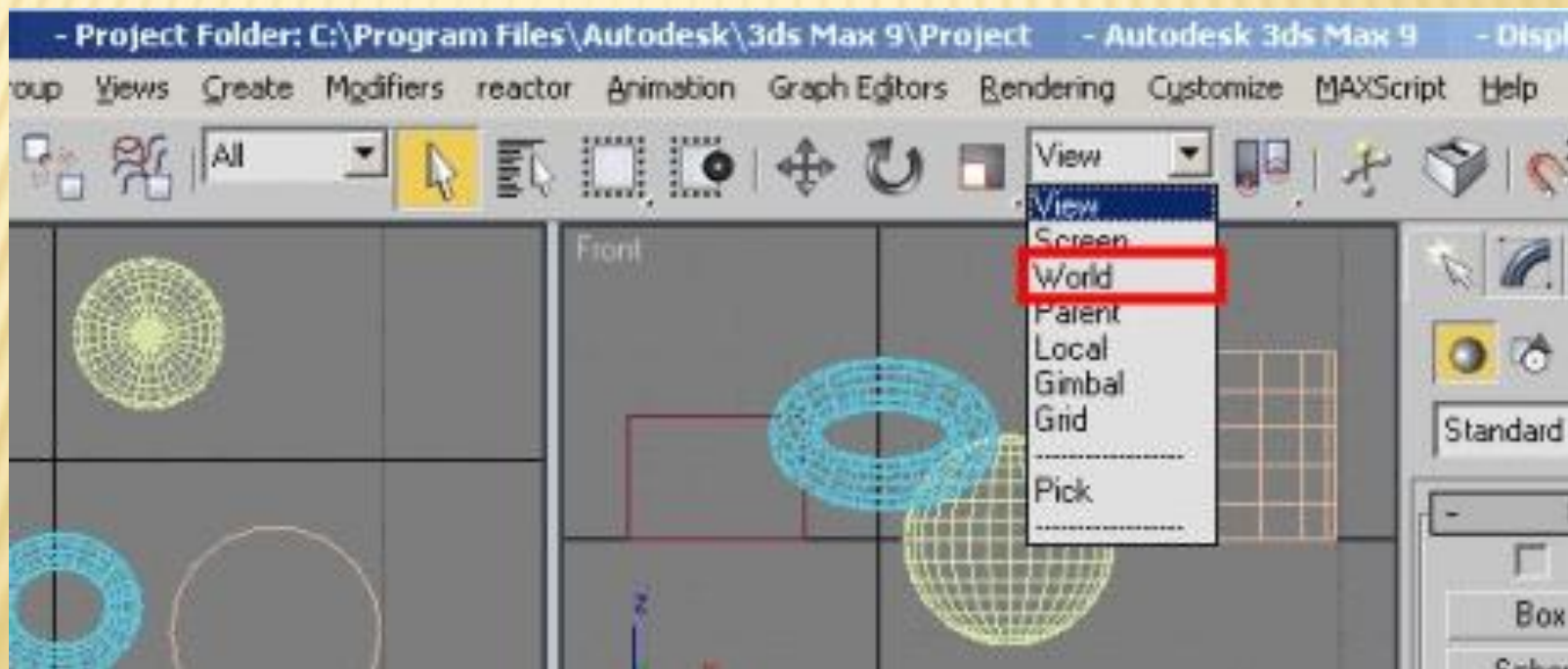
ТРАНСФОРМАЦИИ

VIEW

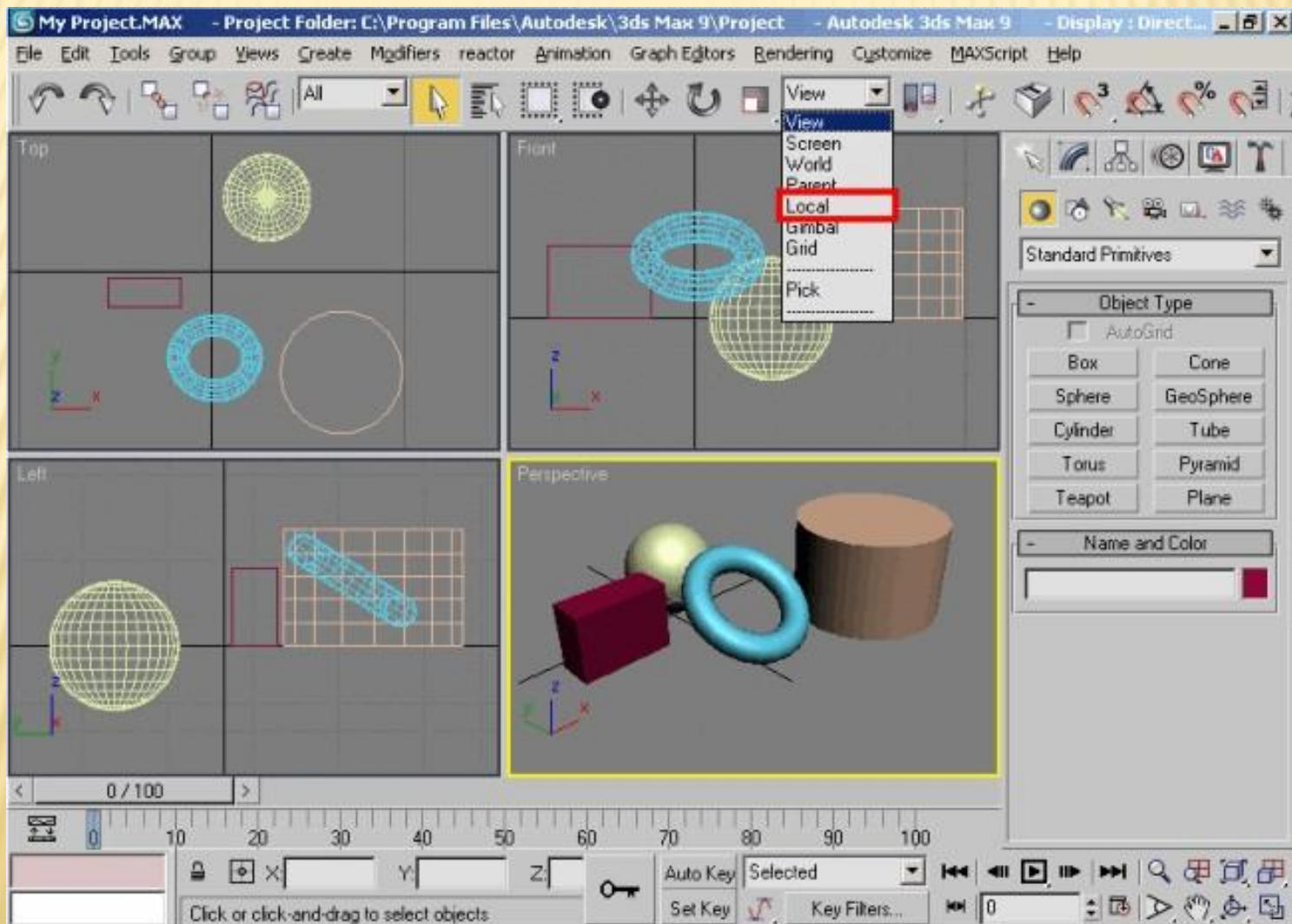


МИРОВАЯ СИСТЕМА КООРДИНАТ

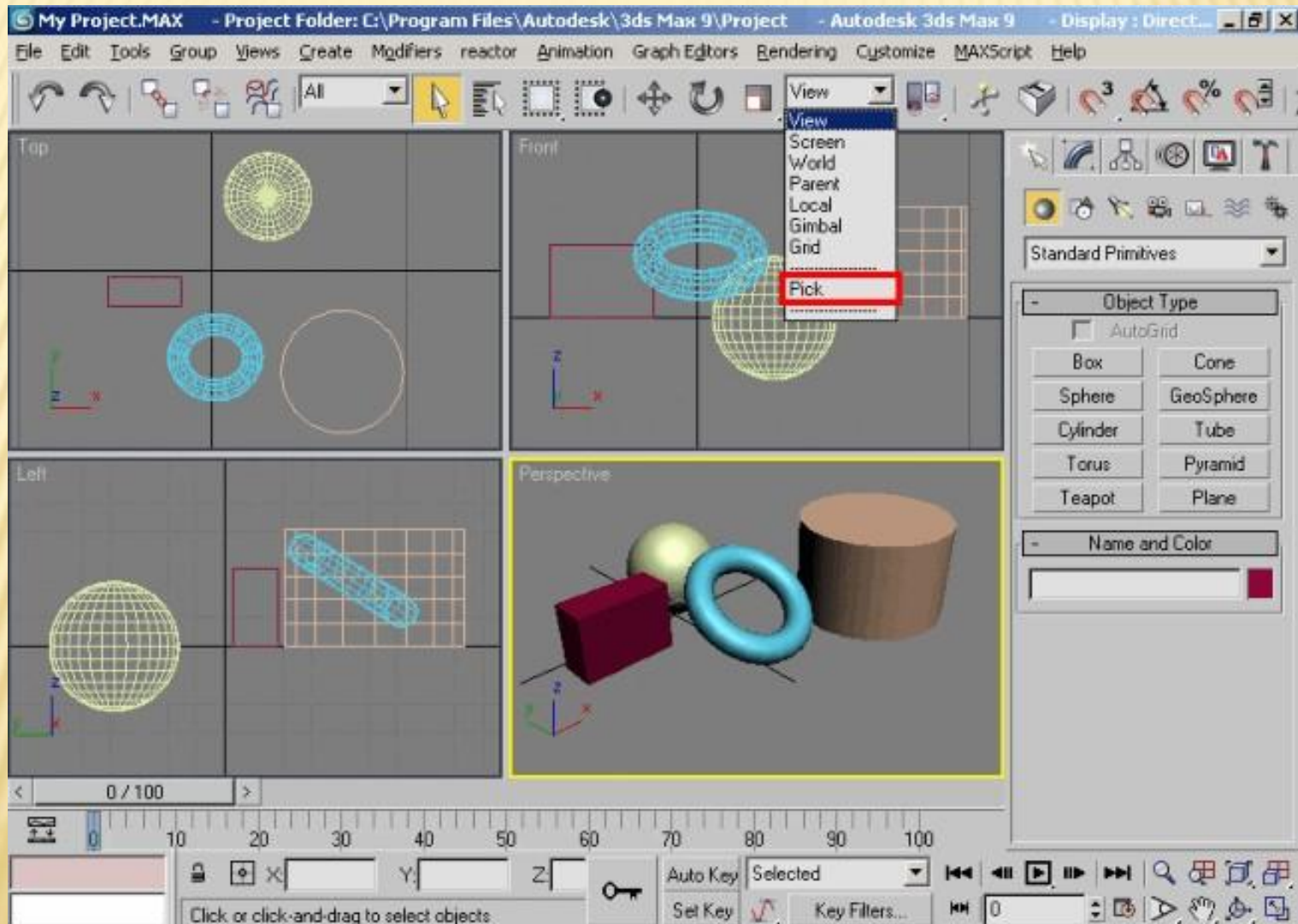
- ✘ Система координат, жестко связанная с пространством сцены, называется «World» («Мировая»).



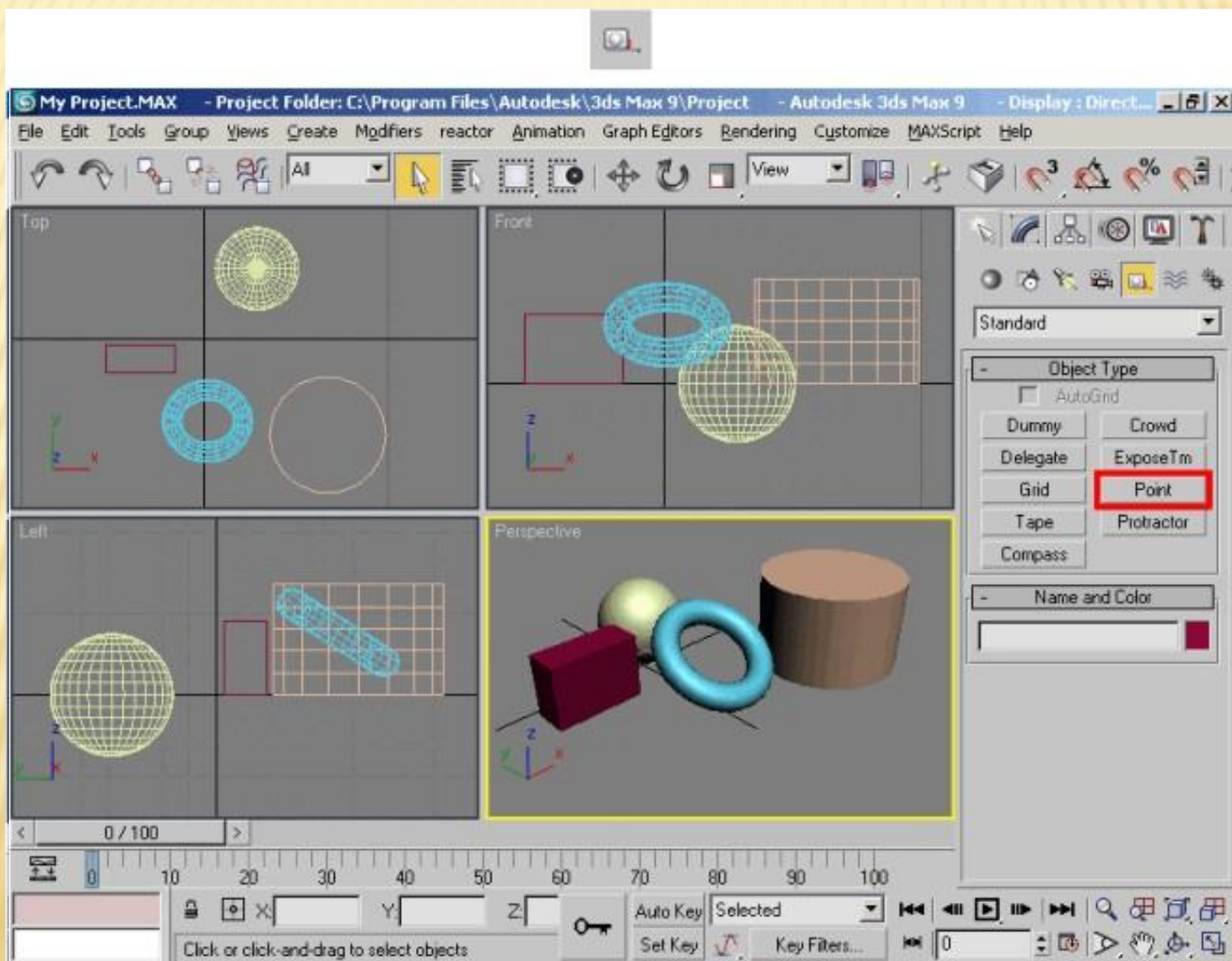
ЛОКАЛЬНАЯ СИСТЕМА КООРДИНАТ



PICK



СОЗДАНИЕ ФИКТИВНЫХ ОБЪЕКТОВ



ЦЕНТР ТРАНСФОРМАЦИИ

