

Autodesk®
3ds Max®

2008

Create stunning 3D
in less time.



in less time?
Create stunning 3D

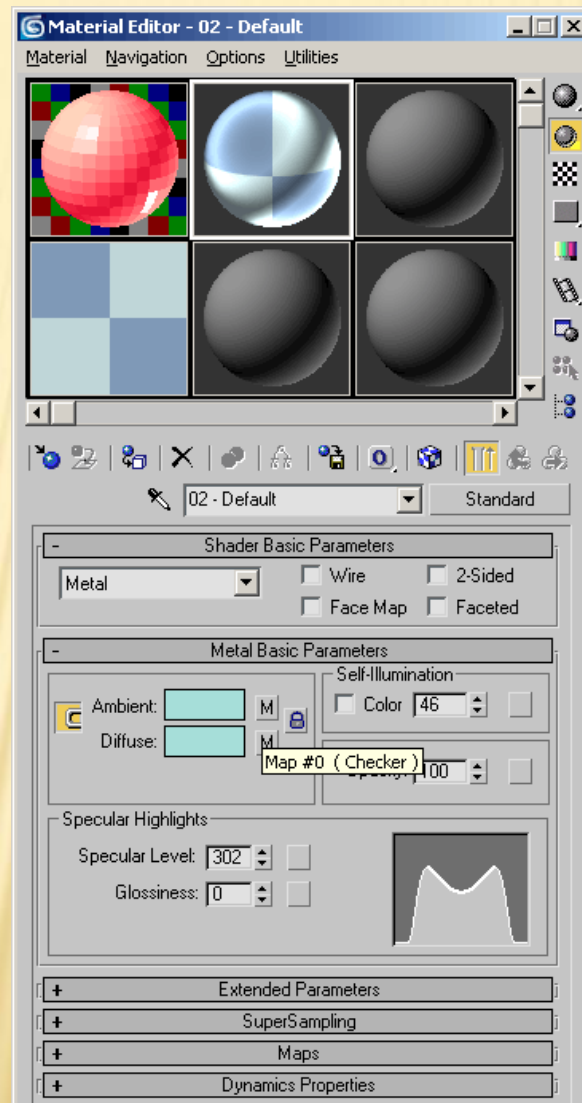


ТЕКСТУРИРОВАНИЕ ОБЪЕКТА

MATERIAL EDITOR (РЕДАКТОР МАТЕРИАЛОВ)

- ✘ С его помощью можно управлять такими свойствами объектов, как цвет, фактура, яркость, прозрачность и др.
- ✘ Окно Material Editor (Редактор материалов) вызывается при помощи команды Rendering > Material Editor (Визуализация > Редактор материалов) или клавишей M.

MATERIAL EDITOR (РЕДАКТОР МАТЕРИАЛОВ)



Текстурирование объекта

МАТЕРИАЛЫ

ХАРАКТЕРИСТИКИ МАТЕРИАЛОВ

- ✘ Specular Level (Уровень блеска),
- ✘ Glossiness (Глянец),
- ✘ Self-Illumination (Самоосвещение),
- ✘ Opacity (Непрозрачность),
- ✘ Diffuse Color (Цвет диффузионного рассеивания),
- ✘ Ambient (Цвет подсветки)
- ✘ и т. д

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ

- ✘ **Standard (Стандартный)** — самый распространенный материал, используемый для текстурирования большинства объектов в 3ds max.
- ✘ **Advanced Lighting Override (Освещающий)** — управляет настройками, которые относятся к системе просчета рассеиваемого света.
- ✘ **Architectural (Архитектурный)** — позволяет создавать материалы высокого качества, обладающие реалистичными физическими свойствами.
- ✘ **NI Blend (Смешиваемый)** — получается при смешивании на поверхности объекта двух материалов.

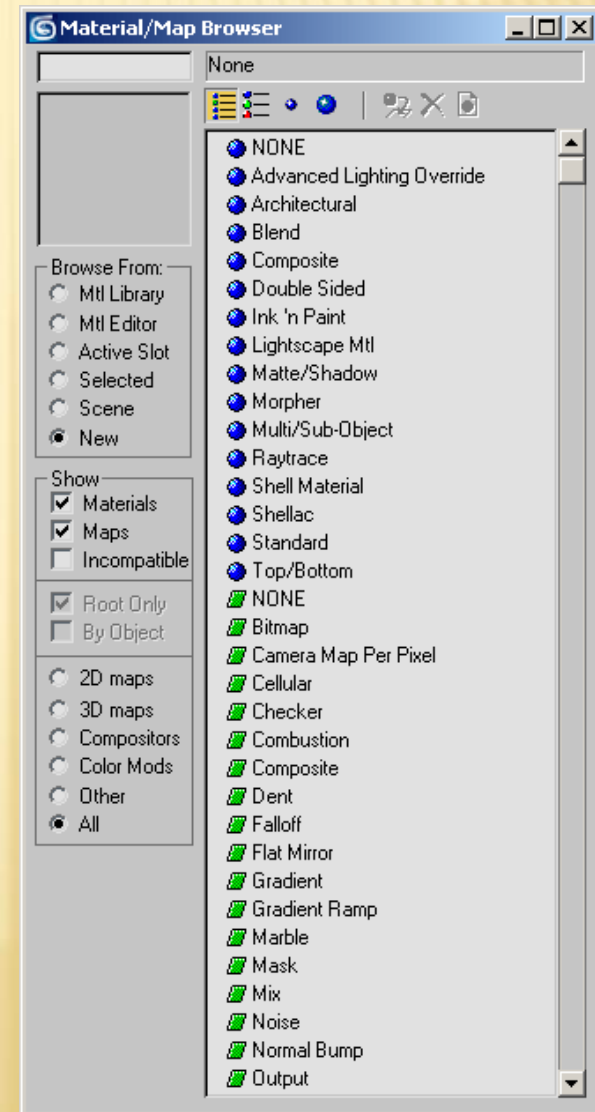
ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ

- ✘ **Composite (Составной)** — позволяет смешивать до 10 разных материалов, один из которых является основным, а остальные — вспомогательными.
- ✘ **Double Sided (Двухсторонний)** — подходит для объектов, которые нужно текстурировать по-разному с передней и задней стороны.
- ✘ **Ink 'n Paint (Нефотореалистичный)** — служит для создания рисованного двухмерного изображения и может быть использован при создании двухмерной анимации.
- ✘ **Matte/Shadow (Матовое покрытие/Тень)** — обладает свойством сливаться с фоновым изображением.
- ✘ **Morpher (Морфинг)** — позволяет управлять раскрашиванием объекта в зависимости от его формы.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ

- ✘ Mutti/Sub-Object (Многокомпонентный) — состоит из двух и более материалов, используется для текстурирования сложных объектов.
- ✘ Raytrace (Трассировка) — для визуализации этого материала используется трассировка лучей.
- ✘ Shell Material (Оболочка) — используется, если сцена содержит большое количество объектов.
- ✘ Shellac (Шеллак) — многослойный материал, состоящий из нескольких материалов: Base Material (Основной материал) и Shellac Material (Шеллак).
- ✘ Top/Bottom (Верх/Низ) — состоит из двух материалов, предназначенных для верхней и нижней части объекта.

УСТАНОВКА И ВЫБОР МАТЕРИАЛА



УСТАНОВКА И ВЫБОР МАТЕРИАЛА

- ✘ Задать объекту материал можно двумя способами:
 - + перетащить созданный материал из окна Material Editor (Редактор материалов) на объект в окне проекции;
 - + выделить объект (объекты) в окне проекции, выбрать необходимый материал в окне Material Editor (Редактор материалов) и щелкнуть на кнопке Assign Material to Selection (Назначить материал выделенным объектам) на панели инструментов окна Material Editor (Редактор материалов)

Текстурирование объекта

ПРОЦЕДУРНЫЕ КАРТЫ

ПРОЦЕДУРНЫЕ КАРТЫ

- ✘ Наряду с другими параметрами для описания свойств материала используются процедурные карты, которые представляют собой двухмерный рисунок, сгенерированный 3ds max.
- ✘ Этот рисунок может определять характер влияния параметра материала в какой-нибудь области поверхности трехмерного объекта.
- ✘ Каждая процедурная карта имеет свои настройки.

НАЗНАЧЕНИЕ ПРОЦЕДУРНОЙ КАРТЫ

- ✘ В свитке настроек материала Maps (Карты) нажать кнопку, расположенную рядом с параметром, которому требуется назначить карту.
- ✘ Выбрать карту в появившемся окне Material/Map Browser (Окно выбора материалов и карт).
- ✘ После назначения процедурной карты параметру в окне Material Editor (Редактор материалов) появятся настройки выбранной карты.

ТИПЫ ПРОЦЕДУРНЫХ КАРТ

- ✘ Bitmap (Растровое изображение) — позволяет использовать для описания характеристик материала любое графическое изображение в формате, поддерживаемом 3ds max 7 (TIFF, JPEG, GIF и др.).
- ✘ Cellular (Ячейки) — генерирует структуру материала, состоящую из ячеек.
- ✘ Checker (Шахматная текстура) — создает рисунок в виде шахматных клеток. Каждой клетке можно назначить свою текстуру.
- ✘ Combustion (Горение) — этот тип карты работает с другим продуктом компании Discreet — Combustion и позволяет использовать эффекты горения в качестве карты материала.
- ✘ Composite (Составная) — позволяет объединить несколько карт в одну при помощи использования альфа-канала.
- ✘ Dent (Вмятины) — чаще всего используется в качестве карты Bump (Рельеф).
- ✘ Falloff (Спад) — имитирует градиентный переход между оттенками серого цвета.