

# ВИЗУАЛИЗАЦИЯ АРХИТЕКТУРЫ И ИНТЕРЬЕРОВ в 3ds Max 2008

Обеспечение точности  
моделирования

Создание мягкой мебели,  
растений, сантехники, ковров

Применение системы Reactor  
для моделирования ткани

Правила постановки света  
в интерьерах и экстерьерах

Использование плагина VRay

Выбор ракурса и визуализация

Пакетный рендеринг

Анимация камеры  
и панорамный рендеринг



**Ольга Миловская**

**ВИЗУАЛИЗАЦИЯ АРХИТЕКТУРЫ  
И ИНТЕРЬЕРОВ  
в 3ds Max 2008**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2008

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2  
М60

**Миловская О. С.**

М60 Визуализация архитектуры и интерьеров в 3ds Max 2008. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 368 с.: ил. — (Мастер)

ISBN 978-5-9775-0208-5

Книга посвящена визуализации интерьеров и экстерьеров с помощью пакета трехмерной графики 3ds Max 2008, начиная с моделирования предметов интерьера и мебели и заканчивая визуализацией качественных эскизов, а также созданием панорамного рендеринга и пролета камеры по помещению. Рассматриваются приемы моделирования, процесс создания материалов, принципы постановки света и визуализации, методы анимации и другие возможности 3ds Max, необходимые для подготовки архитектурного или интерьерного проекта. Многочисленные иллюстрации делают материал наглядным и доступным. Автор раскрывает профессиональные секреты и описывает алгоритм и основные правила работы над 3D-проектом.

*Для дизайнеров интерьеров, архитекторов,  
визуализаторов, разработчиков игр,  
а также пользователей, увлекающихся трехмерной графикой*

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2

#### **Группа подготовки издания:**

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Наталья Таркова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 21.04.08.

Формат 70×100<sup>1/16</sup>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 29,67.

Тираж 3000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 194354, Санкт-Петербург, ул. Есенина, 5Б.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.60.953.Д.002108.02.07 от 28.02.2007 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов  
в ГУП "Типография "Наука"  
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

# Оглавление

<b>Отзывы .....</b>	<b>9</b>
<b>Об авторе .....</b>	<b>11</b>
<b>Благодарности .....</b>	<b>13</b>
<b>К читателям .....</b>	<b>15</b>
<b>Глава 1. Процесс создания архитектурного проекта .....</b>	<b>17</b>
1 этап. Фото и обмер помещения .....	18
2 этап. Вычерчивание плана помещения .....	19
3 этап. Создание коробки помещения .....	20
4 этап. Меблировка .....	21
5 этап. Подбор и назначение материалов .....	22
6 этап. Постановка света .....	23
7 этап. Визуализация .....	25
<b>Глава 2. Организация эффективной работы в 3ds Max .....</b>	<b>27</b>
2.1. Выбор драйвера .....	27
2.2. Единицы измерения .....	31
2.3. Обеспечение точности построений .....	33
Точные трансформации .....	33
Сетка .....	34
Привязки .....	35
Объектные привязки .....	37
Угловые привязки .....	38
Процентные привязки .....	40
Выравнивание .....	40
Вспомогательные объекты программы .....	41
<i>Tapе</i> (Измерительная линейка) .....	42
<i>Grid Object</i> (Объектная сетка) .....	43

2.4. Массивы .....	44
Системы координат .....	44
Центр преобразования.....	46
Массивы объектов .....	47
Радиальный массив.....	51
Расстановка вдоль пути .....	52
2.5. Слои .....	55
2.6. Дополнительные возможности .....	59
Скрытие объектов.....	60
"Замораживание" объектов .....	62
Свойства объектов.....	63
Измерение расстояния и объема .....	64
<b>Глава 3. Архитектурные объекты в 3ds Max 2008.....</b>	<b>67</b>
3.1. <i>Walls</i> (Стены) .....	67
Построение стен.....	68
3.2. <i>Windows</i> (Окна).....	71
Встраивание окон .....	72
Настройка параметров окон.....	74
3.3. <i>Doors</i> (Двери).....	76
Встраивание дверей.....	77
Настройка параметров дверей .....	78
3.4. <i>Railing</i> (Ограждение) .....	80
3.5. <i>Stairs</i> (Лестницы).....	83
Построение лестниц .....	84
Настройки объектов группы <i>Stairs</i> .....	85
3.6. <i>Foliage</i> (Растительность) .....	88
Параметры объектов <i>Foliage</i> .....	90
3.7. Шаблоны материалов для архитектурных объектов.....	92
<b>Глава 4. Создание коробки помещения .....</b>	<b>95</b>
4.1. Построение плана в 3ds Max .....	95
Клавиатурный ввод координат .....	95
4.2. Импорт плана из AutoCAD.....	98
4.3. Экструзия 2D-плана по высоте .....	101
Практика .....	105
4.4. Выдавливание 2D-плана стены по толщине .....	112
Практика .....	112
4.5. Лофтинг 2D-профиля стены по заданному пути .....	116
4.6. Экструзия полигонов. <i>Edit Mesh</i> .....	121
<b>Глава 5. Моделирование мебели и аксессуаров .....</b>	<b>125</b>
5.1. Создание домашнего растения.....	125
5.2. Создание дивана .....	131

5.3. Создание штор .....	137
Кривые NURBS .....	137
<i>Ruled Surface</i> (Линейчатая поверхность) .....	138
<i>U-Loft Surface</i> (Поверхность лофта) .....	142
<i>1-Rail Sweep</i> (1-рельсовая поверхность) .....	144
<i>2-Rail Sweep</i> (2-рельсовая поверхность) .....	147
5.4. Создание круглой скатерти .....	149
5.5. Создание сантехники .....	162
5.6. Создание ковра .....	166
Модификатор <i>Hair and Fur</i> (WSM) .....	166

## **Глава 6. Профессиональная работа с материалами..... 171**

6.1. Библиотеки материалов .....	171
Открытие библиотеки материалов .....	172
Операции над материалами в библиотеке .....	173
Создание библиотеки материалов .....	173
6.2. Создание материалов .....	174
Типы материалов .....	175
Материал <i>Architectural</i> .....	178
Использование шаблонов .....	178
Настройка параметров архитектурного материала .....	180
Материал <i>Blend</i> .....	183
Пример создания составного материала типа <i>Blend</i> .....	184
Материал <i>Double Sided</i> .....	186
Материал <i>Ink'n Paint</i> .....	187
Настройка материала <i>Ink'n Paint</i> .....	188
Материал <i>Matte/Shadow</i> .....	191
Внедрение трехмерной графики в фотографию .....	192
Материал <i>Multi/Sub-Object</i> .....	196
Материал <i>Raytrace</i> .....	200
Материал <i>Top/Bottom</i> .....	205
6.3. Материал с повторяющимся узором .....	206
6.4. Утилита сборки материалов и карт <i>Resource Collector</i> .....	208

## **Глава 7. Освещение интерьерных и экстерьерных сцен с помощью средств 3ds Max..... 210**

7.1. Освещение с использованием стандартных источников света .....	210
Схема освещения экстерьера стандартным способом .....	211
1 шаг. Подсветка .....	211
2 шаг. Основной источник .....	213
Схема освещения интерьера стандартным способом .....	215
1 шаг. Подсветка .....	215
2 шаг. Основной свет .....	217
3 шаг. Свет из окна .....	222

7.2. Освещение с использованием алгоритма трассировщика света <i>Light Tracer</i> .....	222
Схема освещения экстерьера с помощью алгоритма <i>Light Tracer</i> .....	223
1 шаг. <i>Skylight</i> .....	223
2 шаг. Световой акцент .....	226
7.3. Фотометрические источники света .....	229
7.4. Алгоритм переноса излучения <i>Radiosity</i> .....	235
Применение и настройка алгоритма <i>Radiosity</i> .....	236
Пример постановки света для <i>Radiosity</i> .....	238

## **Глава 8. Использование внешнего алгоритма визуализации V-Ray..... 242**

8.1. Общие сведения о плагине V-Ray .....	242
Установка V-Ray .....	243
Выбор V-Ray в качестве активного рендерера .....	243
8.2. Постановка света с помощью средств V-Ray .....	245
Источник света <i>V-RayLight</i> .....	246
Тень <i>V-RayShadows</i> .....	249
8.3. Материалы для V-Ray .....	250
Материал <i>V-RayMtl</i> .....	250
Создание материала "Стекло" .....	253
Создание материала "Матовое стекло" .....	254
Создание материала "Зеркало" .....	255
Создание материала с размытыми отражениями .....	256
Другие материалы .....	256
8.4. Визуализация с помощью V-Ray .....	257
<i>Indirect illumination</i> .....	257
<i>Irradiance map</i> .....	258
<i>Image sampler (Antialiasing)</i> .....	259
<i>Color mapping</i> .....	261
<i>System</i> .....	262
8.5. Часто задаваемые вопросы .....	264
Материалы .....	265
HDRI .....	266
Визуализация .....	267

## **Глава 9. Работа с камерой. Визуализация..... 269**

9.1. Интерьерные ракурсы .....	269
Общий ракурс .....	270
Секреты постановки общих ракурсов .....	272
Крупный план .....	273
Секреты постановки крупных планов .....	275
Съемка с нижней точки .....	275
Концептуальный ракурс .....	277
9.2. Экстерьерные ракурсы .....	277
Концептуальный ракурс .....	278

Общий ракурс .....	278
Трехточечная перспектива .....	280
Двухточечная перспектива .....	280
Одноточечная перспектива .....	281
Параллакс .....	282
Крупный план .....	282
9.3. Настройки виртуальных камер .....	284
Плоскость отсечения .....	286
9.4. Сохранение состояния сцены .....	287
9.5. Визуализация .....	288
9.6. Пакетная визуализация .....	290
<b>Глава 10. Панорамный рендеринг. Анимация камеры.....</b>	<b>294</b>
10.1. Панорамный рендеринг .....	294
10.2. Основы анимации .....	298
Единицы измерения, принятые в анимации .....	299
Ключевая анимация .....	302
Редактирование ключей анимации .....	306
10.3. Анимация камеры.....	310
Анимация камеры с помощью ключевых кадров .....	311
Сохранение анимационного ролика .....	315
Анимация камеры с помощью ограничителя пути .....	317
Path Constraint.....	317
<b>Глава 11. Использование Reactor для создания в интерьерах ткани.....</b>	<b>323</b>
11.1. Принципы работы Reactor .....	323
Классификация объектов модуля Reactor.....	326
<i>Rigid bodies</i> — Жесткие тела .....	326
<i>Deformable bodies</i> — Деформируемые тела .....	326
<i>Water</i> — Вода .....	327
Коллекции модуля Reactor .....	327
<i>Rigid Body Collection</i> — коллекция жестких тел .....	328
<i>Cloth Collection</i> — коллекция тканей .....	330
Предварительный просмотр анимации .....	332
11.2. Создание покрывала.....	333
Последовательность создания анимации с помощью модуля Reactor.....	333
11.3. Создание полотенец и занавесок .....	337
Полотенце, висящее на крючке .....	337
Фиксирование вершин.....	338
Создание занавесок.....	342
Привязка ткани к жестким телам .....	342
<b>Заключение .....</b>	<b>352</b>



---

<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>353</b>
<b>Приложение 1. Список основных правил .....</b>	<b>355</b>
<b>Приложение 2. Советы.....</b>	<b>357</b>
<b>Приложение 3. Горячие клавиши.....</b>	<b>360</b>
Основные команды .....	360
Инструменты преобразования и выделения .....	361
Интерфейс .....	361
Управление окнами проекций.....	362
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>364</b>

## ГЛАВА 1



# Процесс создания архитектурного проекта

Некоторые почему-то не понимают, что не существует кнопки для процесса создания привлекательной графики и анимации.

Для того чтобы свести воедино все элементы, составляющие визуализацию, требуются некоторые усилия, время и инициатива.

*Дэвид Р. Престон*

Для создания архитектурного 3D-проекта необходимо пройти целый ряд этапов. Давайте определимся, что под архитектурным 3D-проектом мы будем подразумевать любую интерьерную или экстерьерную сцену, которую нужно смоделировать, назначить материалы, поставить свет и визуализировать. Опыт подсказывает, что наилучший способ справиться с любым проектом — проанализировать его и разбить на более простые составляющие. Этот процесс анализа и планирования должен происходить на стадии подготовки к работе над проектом. Это является необходимым и неотъемлемым требованием, особенно если вы хотите уложиться в запланированные сроки и, что немаловажно, в бюджет проекта.

Для получения первого опыта вы можете создать проект собственной квартиры. Если ваша квартира не подходит, возьмите любой журнал с интерьерами, выберите понравившуюся вам картинку и попробуйте сделать точно так же, как на ней. Будьте готовы к тому, что воспроизвести интерьер с картинки будет намного сложнее, чем создать свой собственный. Но к этому нужно привыкать, потому что, работая с заказчиками, вам придется воспроизводить то, что хотя бы видеть они, т. е. "попадать" в их видение и мироощущение.

## 1 этап. Фото и обмер помещения

Можно сказать, что первый этап является организационным. Вы встречаетесь с заказчиком, обговариваете проект, при необходимости делаете нужные замеры и фотографии. Если вы собираетесь делать интерьер, первым делом необходимо поехать на объект и снять все размеры помещения. Возьмите чистый лист, карандаш и рулетку. Нарисуйте план помещения и замерьте все стены, выступы, высоту и ширину проемов, высоту от пола до окна, от пола до потолка и т. д. Не забывайте про дверные проемы, арки, перегородки и т. д. Потом, когда вы будете воспроизводить план на компьютере, все это пригодится. Если у вас есть фотоаппарат, то обязательно прихватите его с собой и сделайте подробную фотосъемку помещения (рис. 1.1).



**Рис. 1.1.** Фото помещения, в котором будет кафе

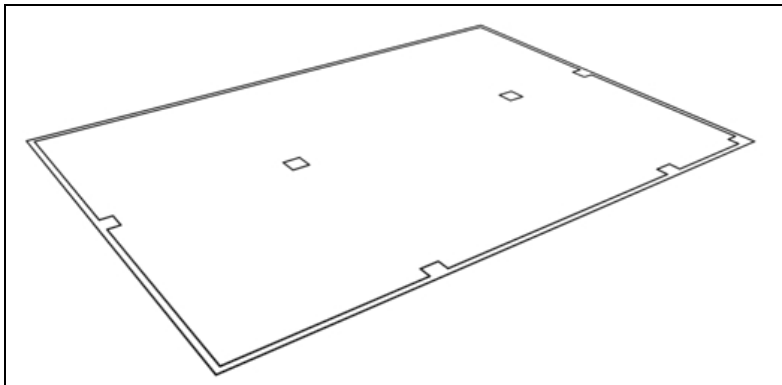
Когда вам нужно будет воспроизвести детали, то фотографии будут очень кстати. А еще они могут пригодиться и для создания текстур материалов. Если в помещении большие окна, то обязательно сфотографируйте вид из окон, после вы его сможете использовать как фон, для большей реалистичности. Заказчикам это очень нравится. При создании экстерьеров можно сделать фотографии видов местности вокруг проектируемого объекта. Потом ими

можно будет воспользоваться для создания окружающей среды. Если проектируемый объект большой, например, многоэтажное здание, то фотографии местности нужно делать с вертолета, этим обычно занимается сам заказчик, ваша задача взять у него эти изображения.

Обязательно обговорите с заказчиками сроки сдачи проекта и бюджет. Выясните, сколько заказчику нужно изображений и каких размеров они должны быть. Для печати, например, необходимы большие размеры картинки и хорошее разрешение, а это значительно увеличивает время визуализации. Если же заказчик планирует просматривать изображения на компьютере или размещать на Web-сайте, то большие картинки не потребуются и разрешения в 72 ppi будет достаточно. Все это вы должны предусмотреть для того, чтобы правильно рассчитать время работы над проектом.

## 2 этап. Вычерчивание плана помещения

Второй этап самый простой и быстрый. Когда у вас есть все необходимые размеры, вы садитесь за компьютер и начинаете вычерчивать план помещения (рис. 1.2).



**Рис. 1.2.** План помещения, созданный на компьютере

Удобнее и быстрее это делать в какой-нибудь программе проектирования, например, AutoCAD. Хотя можно, конечно, построить точный план и в 3ds Max. В этой книге мы рассмотрим оба варианта, а каким способом вы будете пользоваться в дальнейшем, решать вам. Если вы не знаете AutoCAD, то мо-

жете чертить в 3ds Max, хотя настоятельно рекомендую вам все-таки познакомиться с пакетом автоматического проектирования AutoCAD, потому что часто заказчики могут предложить уже вычерченный план, который, как правило, выполнен в этой программе. О том, как правильно импортировать план из AutoCAD и начертить его в 3ds Max, рассказывается в *главе 4*. Некоторые пытаются избежать этапа вычерчивания плана и пытаются строить "на глаз", но это не только верх непрофессионализма, но и залог непропорциональности. У таких "горе-визуализаторов" получаются либо карликовые домики, либо дома для великанов. Чтобы избежать этих казусов, необходимо изначально установить единицы измерения, в которых вы будете работать. О том, как это делается, рассказано в *главе 2*.

### 3 этап. Создание коробки помещения

Прежде чем воплощать дизайнерскую идею интерьера, необходимо построить коробку помещения. Коробка помещения — это все стены с оконными и дверными проемами, пол и потолок, плинтуса и карнизы, балки и колонны (рис. 1.3).



Рис. 1.3. Коробка помещения

Создание коробки помещения — это неотъемлемый этап в создании проекта. На этом этапе от вас потребуются знания различных методов построения стен и немного практики. Обычно, если есть заранее вычерченный план помещения, то коробку можно создать сразу, при заказчике, тогда с ним можно будет обговорить ракурсы и поставить камеры. Но это совсем не обязательно, на первых порах делайте все дома, в спокойной обстановке. Стены можно смоделировать самыми разными способами. Все эти способы подробно рассматриваются в *главе 4*. При построении стен, проемов, колонн и других архитектурных элементов необходима точность. Для обеспечения точности моделирования в 3ds Max есть различные возможности, такие как выравнивание, точный ввод значений перемещения, поворота и масштабирования, привязки и многое другое. Эти возможности подробно описываются в следующей главе. Обязательно прочтите ее и возьмите на вооружение все выделенные правила.

## 4 этап. Меблировка

Наполнение помещения мебелью, аксессуарами и прочими элементами интерьера — это самый главный этап любого проекта. Ради этого, собственно, все и затевалось. Суть этого этапа — показать идею дизайнера. Когда вы добавите в помещение шторы, мебель, аксессуары, то уже можно будет показать заказчику черновой вариант. Но в этом случае вы должны понимать, что заказчики бывают разные, одни хотят участвовать в проекте и следить за процессом, а другие желают видеть уже готовый вариант. Не стоит "пугать" последних промежуточными версиями, лучше их поразить уже итоговыми картинками.

При работе над этим этапом желательно мебель делать в отдельном слое, чтобы легко можно было отключать видимость этих объектов. Что-то из мебели придется моделировать самим, что-то можно взять из библиотек трехмерных моделей. Моделировать единицы мебели лучше в отдельных файлах (рис. 1.4), а потом внедрять их в сцену с проектом. Таким образом, вы будете организовывать собственную библиотеку. При моделировании мебели и аксессуаров можно использовать все известные вам методы моделирования. В *главе 5* я приведу примеры нестандартных методов моделирования, которые расширят ваши возможности. А в *главе 11* вы познакомитесь с модулем **Reactor**, который очень легко и просто использовать для создания тканей в интерьере (занавесок, одеял, скатертей).

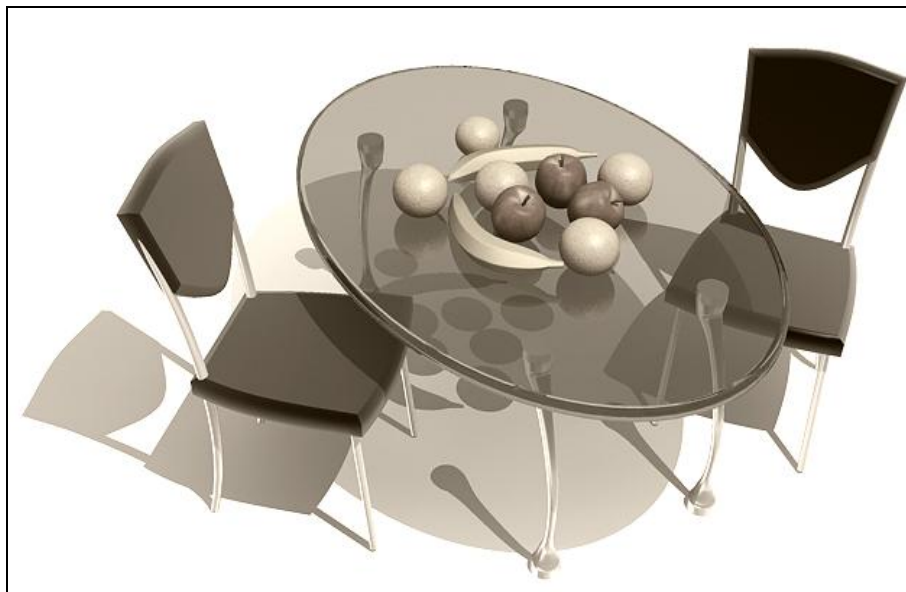


Рис. 1.4. Моделирование мебели

## 5 этап. Подбор и назначение материалов

Пятый этап крепко связан с четвертым. Обычно эти этапы смешиваются, т. е. если добавляется новый элемент интерьера, то ему сразу назначается материал. Именно материалы придают итоговым картинкам реалистичность (рис. 1.5). На этом этапе придется потрудиться и поискать подходящие текстуры, возможно, что-то придется рисовать самим, что-то сканировать, что-то фотографировать. Конечно же, для создания хорошей текстуры пригодится знание какого-нибудь графического пакета, например, Photoshop. В главе 6 я рассказываю о всех возможных типах материалов, которые есть в 3ds Max, а также о том, как и где их использовать. Вы научитесь создавать материалы с повторяющимся узором, сложные составные материалы, стекло, штукатурку и другие необходимые в архитектурных проектах материалы. Будьте готовы к тому, что на этапе подбора и назначения материалов у дизайнера разыгрывается фантазия, дизайнерская мысль начинает работать со скоростью света и подбирать различные варианты материалов, переигрывать решения, так что этот этап может затянуться, впрочем, как и предыдущий. Меблировка и подбор материалов — самые долгие и мучительные этапы, требующие много

времени и терпения. Нужно морально быть готовыми к тому, что оценивать будут не ваш титанический труд и проделанную работу, а всего лишь интерьер помещения, ну а это дело вкуса, поэтому мнения будут разные.



Рис. 1.5. Подбор материалов и текстур для будущего кафе

## 6 этап. Постановка света

Самый сложный и самый ответственный этап. Плохо поставленный свет может все испортить (впрочем, как и плохой ракурс). Даже профессионал может потратить на постановку света больше времени, чем на все остальные этапы вместе взятые. Нужно предусмотреть все источники света, которые будут в реальном помещении, и смоделировать их (рис. 1.6). Есть несколько вариантов освещения: дневное, вечернее и ночное. Дневное освещение предполагает, что свет попадает в комнату из окон. Это самый простой вариант,



потому что в таком случае свет от внутренних источников помещения не моделируется. Вариант вечернего освещения предполагает, что помещение освещает свет из окна, а также свет от включенных осветительных приборов внутри помещения. Этот вариант намного сложнее, потому что чем больше источников, тем сложнее их настроить так, чтобы в совокупности они освещали помещение красиво, не было засвеченных стен и слишком темных углов. Ночное освещение предполагает, что света из окон нет, а помещение освещается только внутренними источниками.



**Рис. 1.6.** Постановка света

Что касается освещения экстерьеров, то там используются аналогичные варианты. Для моделирования утреннего и дневного света источники расставляются таким образом, чтобы имитировать свет неба и солнца. При использовании глобального освещения достаточно двух источников. Сложнее дело обстоит с вечерней и ночной визуализацией. Для постановки вечернего и ночного света необходимо поставить источники в окна, подсветить все зда-

ние снизу вверх. Для этого может понадобиться несколько десятков источников. Цвета неба, травы, асфальта должны быть приглушенными, затененными. Необходимо смоделировать свет от уличных фонарей, если они предполагаются в проекте, а это еще дополнительные источники. Как видите, в вечерней и ночной визуализации работы намного больше.

Бывает, что заказчики до этапа постановки света делают все сами, а вот красиво осветить сцену не могут, поэтому обращаются к более опытным визуализаторам. Постановка света — это действительно очень сложный процесс, требующий большого опыта и терпения. В *главе 7* я рассказываю, как ставить свет, используя средства 3ds Max, а в *главе 8* — внешний алгоритм расчета освещенности, который называется **VRay**. С помощью **VRay** получаются фотореалистичные картинки, но для его использования необходим мощнейший компьютер, потому что **VRay** требует много времени на визуализацию.

## 7 этап. Визуализация

Визуализация — это итоговый этап всей проделанной работы (рис. 1.7, ЦВ<sup>1</sup> 26). Во-первых, этот этап требует правильной постановки камер, ведь от выбора ракурса зависит очень многое. Обидно видеть картинки с хорошим моделингом, но с чудовищно выбранным углом обзора. Во-вторых, необходимо правильно подобрать размер и разрешение изображения. В *главе 9* рассматриваются правила постановки камеры, выбора ракурса и размеров изображения. Если позволяет время, то итоговые картинки можно "доводить" в любом графическом редакторе.

В качестве итогового продукта можно делать не только картинки, но и панорамный рендеринг, и пролет камеры по помещению, т. е. видеоролик. Анимационные ролики очень нравятся заказчикам, но требуют большого временного запаса и дополнительных знаний. Подробнее об этом рассказывается в *главе 10*.

Итак, в этой небольшой главе мы разбили архитектурный проект на основные составляющие этапы. Все они будут рассмотрены в этой книге, постараюсь ничего не упустить. Создавая проект по запланированным шагам, вы быстрее доберетесь до итоговой визуализации. Завершая каждый этап, ставьте себе плюс, чтобы ход работы над проектом был нагляднее. Наконец, относи-

---

<sup>1</sup> ЦВ — цветная вклейка.

тесь к каждому шагу творчески, старайтесь изобретать и вносить в работу новые идеи. В добрый путь!



**Рис. 1.7.** Итоговая визуализация интерьера кафе

### Совет

Разбейте визуализацию архитектурного проекта на несколько этапов и по выполнении каждого ставьте себе плюс — это поможет вам быстрее продвигаться вперед и контролировать процесс.

## ГЛАВА 2



# Организация эффективной работы в 3ds Max

Чтобы стать успешным визуализатором, нужно обладать множеством разных навыков и дарований. Некоторые из них лежат в творческой плоскости, некоторые — в технической. Тем не менее имеются некие базовые навыки, которыми должен владеть каждый пользователь, желающий стать специалистом.

В этой главе рассматриваются основные возможности программы, необходимые для правильной организации работы над проектом и обеспечения точности моделирования. Это очень важный аспект в работе с 3ds Max, потому что сцены, как правило, очень большие и "неповоротливые". Научившись управлять сложными сценами, вы сможете сэкономить время и сделать свою работу более продуктивной. Еще раз обращаю внимание читателей на то, что эта книга рассчитана на уже подготовленных пользователей 3ds Max, знакомых с интерфейсом и основными методами создания моделей.

## 2.1. Выбор драйвера

При первом запуске после установки 3ds Max вам необходимо выбрать драйвер. Если же 3ds Max уже установлен, то можно посмотреть, какой драйвер используется, и при необходимости переназначить. Для этого выполните команду главного меню **Customize > Preference** и в открывшемся окне выберите вкладку **Viewports** (рис. 2.1). Щелкните по кнопке **Choose Driver** и в открывшемся окне **Graphics Driver Setup** выберите нужный драйвер. Мне, например, больше нравится работать с драйвером **Direct3D**. Если он уже вы-

бран, то откроется промежуточное окно **Direct3D Driver Setup**, в котором можно выбрать версию драйвера.

При выборе драйвера Direct3D по умолчанию в видовых окнах у всех объектов будут прорисовываться все ребра (рис. 2.2, а), что очень мешает при работе.

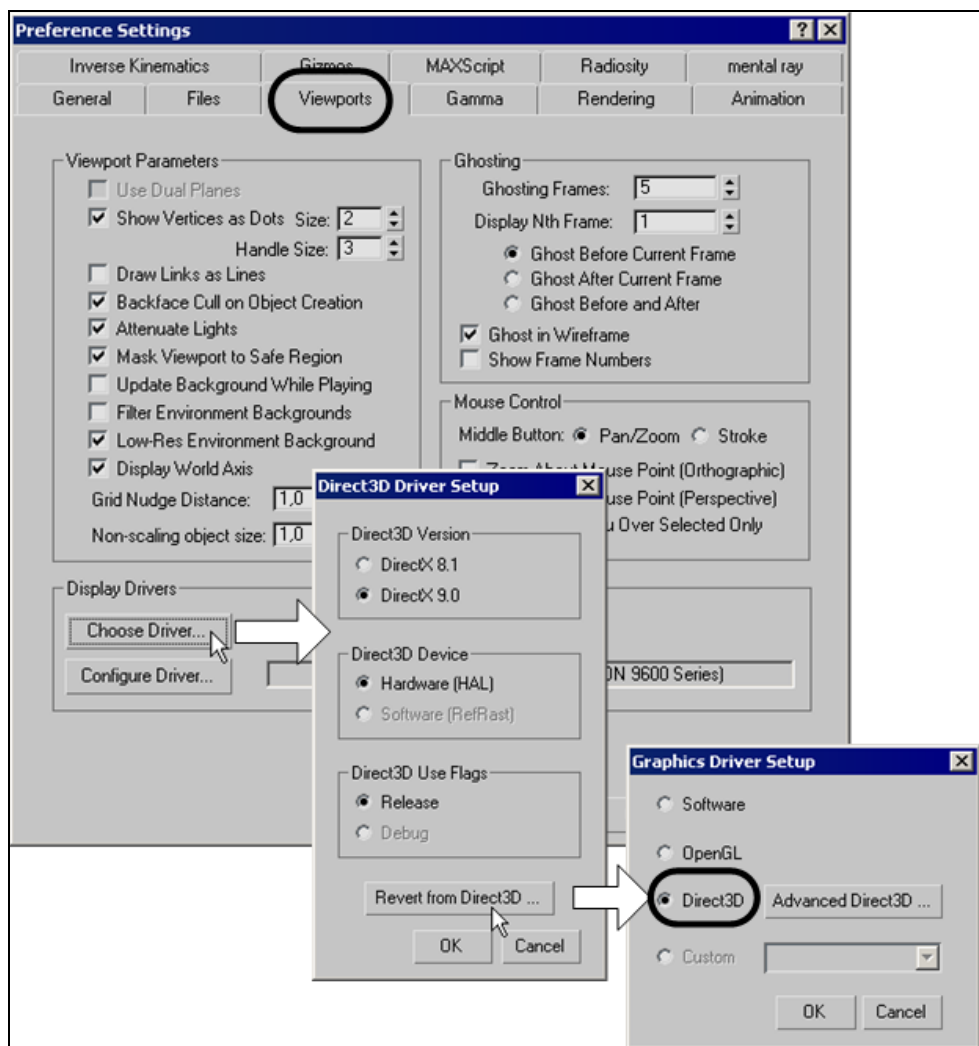
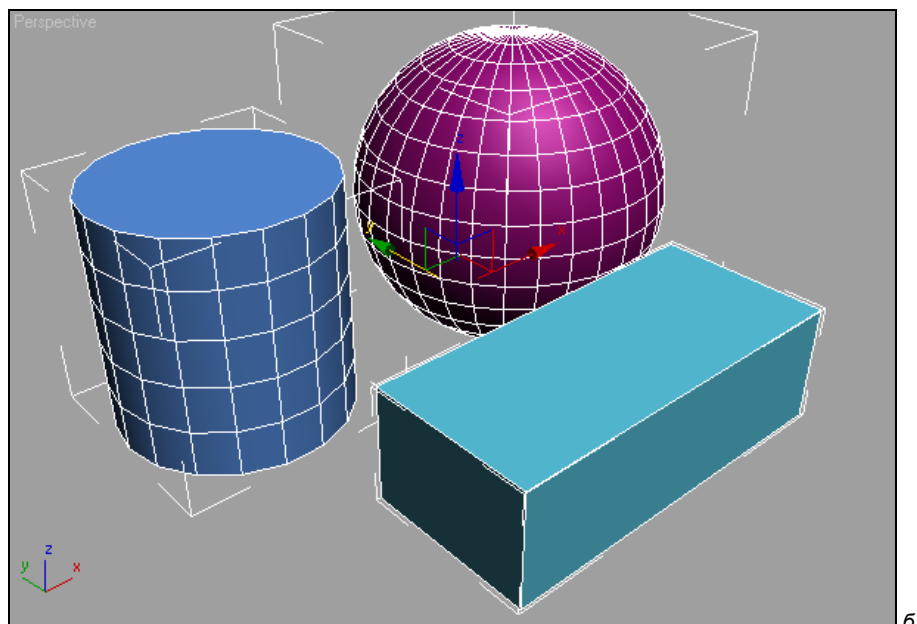
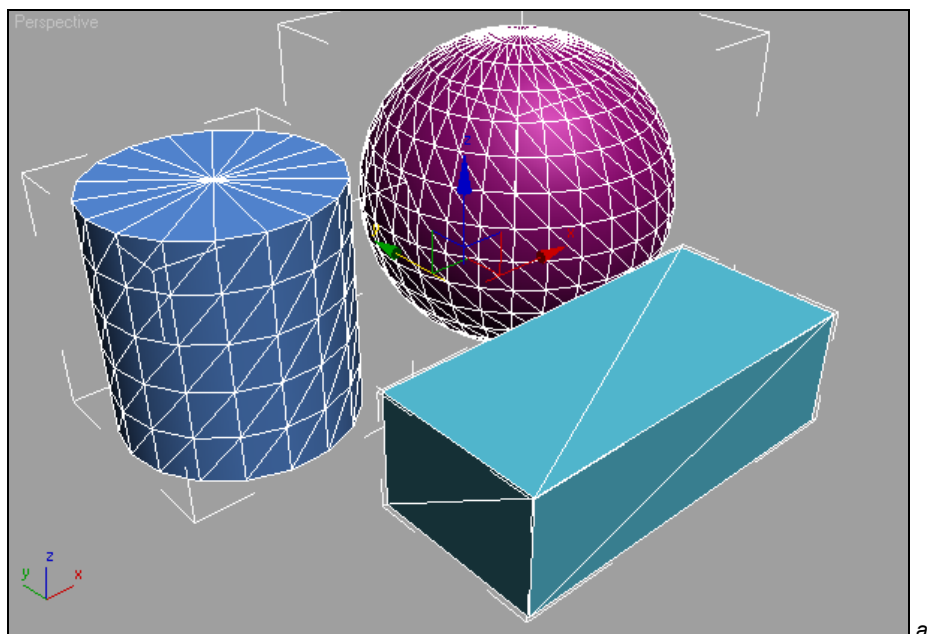


Рис. 2.1. Выбор драйвера



**Рис. 2.2.** По умолчанию прорисовываются невидимые ребра объектов (а). Вид объектов после настройки свойств драйвера (б)