



Самоучитель 3 ds MAX 2018

Библиотека Института предлагает вашему вниманию новое издание **Александра Гиршевича Горелика** доктора технических наук, профессора кафедры высшей математики и информатики Института современных знаний имени А.М. Широкова **«Самоучитель «3ds MAX 2018»**, которую автор преподнес в дар библиотеке Института. Мы благодарим Александра Гиршевича за подарок и хотим вас познакомить с новым изданием.

В основу книги положена эффективная методика обучения работе с программой 3ds MAX на примерах и упражнениях, проверенная на нескольких поколениях студентов специальности «Дизайн». Надо отметить, что, данное издание А. Г. Горелика является дополненным и отредактированным изданием, к изданным ранее книгам **«Самоучитель «3ds MAX 2016»**, **«Самоучитель «3ds MAX 2014»**, **«Самоучитель «3ds MAX 2014»**. По сравнению с ними, во многих упражнения автором внесены уточнения и улучшения, явившиеся результатом изучения программы 3ds MAX версии 2018 года.

Цель данной книги – ознакомление всех любителей трехмерной графики с основами выполнения различных операций моделирования, наложения текстур, анимации, выбора источников света, визуализации, персонажей анимации, т. е. теми задачами, которые рассматриваются в курсе компьютерной графики при подготовке студентов. Рассматриваются методы моделирования простых и сложных объектов, создания материалов любой сложности, инструменты анимации, возможности анимации с учетом законов физики, создания освещения, методы визуализации с использованием mental ray. Arnold и V-Ray. Значительное внимание уделено персонажной анимации.

Как уже отмечалось, книга основана на многолетнем опыте работы автора со студентами. Весь процесс строится в основном на упражнениях, и это является главной отличительной особенностью как самой книгой, так используемого автором метода обучения. Прорабатывая материал каждого упражнения, усваиваются все необходимые инструменты и приобретаются навыки для работы над реальными проектами при создании трехмерного дизайна, мультипликации, компьютерных игр, видеофильмов. Упражнения составлены очень подробно, их модно выполнять и самостоятельно и под руководством преподавателя. Все они опробованы и проверены на практике.

Электронный архив

Также как и в предыдущих изданиях в новом издании имеется электронный архив, который выложен на сервер издательства по адресу: [ftp:// ftp.ru/9785977536.zip](ftp://ftp.ru/9785977536.zip). Ссылка на этот архив доступна и со страницы книги на сайте www.bhv.ru.

Если при выполнении какого-либо упражнения встречается ссылка на тот или иной файл, то имеется в виду, что этот файл находится среди материалов электронного архива. Папки с номерами глав содержат вложенные папки с номерами соответствующих упражнений, в которых расположены все необходимые для этого упражнения файлы. В этом же архиве содержатся также упражнения и файлы, не вошедшие в печатную версию книги, но являющиеся важным дополнением. Все они относятся в определенным главам основного материала и размещены в соответствующих папках. Все файлы сохранены в версии программы 3ds MAX 2016 года. Это сделано для того, чтобы ими можно было пользоваться в любой версии программы 16,17 или 18.

Книга содержит много иллюстраций. Они представлены в цветном и черно-белом форматах. Но все файлы цветных иллюстраций продублированы на цветной вклейке и также размещены в папке Pictures электронного архива.

Перевод большинства встречающихся в книге англоязычных терминов программы 3dsMAX на русский язык приведен в файле Glossary. pdf, также входящем в состав электронного архива.