helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

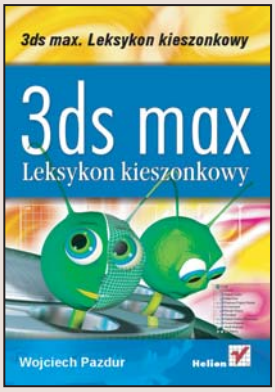
KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

3ds max. Leksykon kieszonkowy



Autor: Wojciech Pazdur
ISBN: 83-246-0051-5
Format: B6, stron: 160

3ds max jest jednym z najpopularniejszych programów do tworzenia grafiki i animacji 3D. Jego możliwości wykorzystują twórcy gier komputerowych, filmowych efektów specjalnych i animacji reklamowych. Sprawne korzystanie z 3ds max wymaga poznania dziesiątek poleceń, narzędzi i opcji. Najczęściej wykorzystywane narzędzia zapamiętuje się niemal automatycznie, ale znaczenia rzadziej stosowanych elementów programu trzeba szukać w dokumentacji. Przeszukiwanie setek stron instrukcji może zająć wiele cennego czasu. W takich przypadkach niezwykle przydatne jest zestawienie krótkich opisów każdego z poleceń i narzędzi.

„3ds max. Leksykon kieszonkowy" to takie właśnie zestawienie. Znajdziesz w nim omówienie wszystkich poleceń menu, narzędzi i okien dialogowych związanych z tworzeniem i modyfikowaniem obiektów i scen. W pierwszej części przeczytasz o zagadnieniach podstawowych, związanych z konfiguracją interfejsu użytkownika i pracą w oknach widokowych sceny. Drugą część stanowi opis elementów programu uzupełniony o informacje dotyczące dostępnych skrótów klawiaturowych.

- Elementy interfejsu użytkownika
- Okna widokowe
- Listwa narzędziowa
- Polecenia menu
- Tworzenie nowych obiektów
- Transformacje obiektów
- Konfiguracja okien widokowych

Pracując z 3ds max 7, miej tę książkę zawsze pod ręką.
Będziesz korzystać z niej bardzo często

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

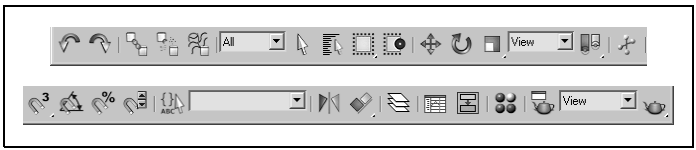
Wprowadzenie 5

1. Omówienie elementów interfejsu 7
2. Praca z oknami widokowymi 13
3. Narzędzia z głównej listwy narzędziowej 24
4. Menu File 31
5. Menu Edit 45
6. Menu Tools 62
7. Menu Group 82
8. Menu Views 85
9. Menu Create 97

Skorowidz 149

Rozdział 3. Narzędzia z głównej listwy narzędziowej

Na głównej listwie narzędziowej, w górnej części ekranu MAX-a znajdują się ikony skrótów do najczęściej wykorzystywanych poleceń programu.



Rysunek 3.1. Ikony na głównej listwie narzędziowej

Undo



Cofa ostatnio wykonaną w scenie operację.

Redo



Ponawia operację cofniętą poleceniem *Undo*.

Select And Link



Tworzy połączenia hierarchiczne pomiędzy obiektami. Należy wcisnąć przycisk i przeciągnąć kursor od jednego obiektu do drugiego.

Unlink Selection



Zrywa połączenia hierarchiczne między zaznaczonymi obiektami.

Bind To Space Warp



Poddaje obiekt działaniu pola sił. Należy przeciągnąć kursor znad obiektu nad ikonę pola sił.

Selection Filter



Dzięki rozwijanej liście można określić kategorie obiektów sceny, które mogą być zaznaczane w oknach widokowych (np. *Cameras* — kamery). Domyślnie włączona opcja *All* zezwala na zaznaczanie wszystkich typów obiektów

Select Objects



Włącza tryb zaznaczania obiektów.

Select By Name



Otwiera okno *Select Objects*, służące do zaznaczania obiektów na podstawie ich nazwy. Więcej informacji na ten temat zawiera rozdział 5.

Selection Region



Kiedy klikniemy i przytrzymamy kursorem tę ikonę, wyświetli się podmenu, z którego możemy wybrać kształt ramki przeznaczonej do zaznaczania obiektów. Wyliczając od góry są to ramki:

- prostokątna (domyślna),
- okrągła,
- o kształcie dowolnego wielokąta,
- o dowolnym kształcie, zakreślonym kursorem na ekranie (odpowiednik narzędzia *Lasso* w innych programach graficznych),
- namalowana narzędziem przypominającym w działaniu pędzel.

Window/Crossing

Przełącza tryb zaznaczania obiektów pomiędzy:



- *Window* — aby obiekt został zaznaczony, powinien w całości znaleźć się w obrębie ramki zaznaczenia.



- *Crossing* — aby obiekt został zaznaczony, wystarczy, że dowolna jego część znajdzie się w obrębie ramki zaznaczenia.

Select And Move



Włącza tryb zaznaczania i przemieszczania obiektów.

Select And Rotate



Włącza tryb zaznaczania i obracania obiektów.

Select and Scale



Włącza tryb zaznaczania i skalowania obiektów. Kiedy klikniemy i przytrzymamy kursorem tę ikonę, wyświetli się podmenu, z którego możemy wybrać jeden z trybów skalowania. Domyślnie skalowanie jest proporcjonalne względem wszystkich osi układu współrzędnych (ikona u góry, *Uniform Scale*). Możliwe jest też skalowanie nieproporcjonalne (ikona pośrodku, *Non-Uniform Scale*) względem wybranych osi lub „ściskanie" obiektu (ikona na dole, *Squash*), czyli wydłużanie obiektu względem jednej osi i skracanie go wzdłuż innej.

Reference Coordinate System



Ta lista umożliwia wybór jednego z dostępnych układów współrzędnych transformacji.

Use Center



Kiedy klikniemy i przytrzymamy kursorem tę ikonę, wyświetli się podmenu, dzięki któremu można wybrać środek transformacji obiektu. Domyślnie transformacje wykonywane są względem specyficznego środka transformacji przypisanego obiektowi (ikona u góry, *Pivot Point*), można jednak wykonywać je względem geometrycznego środka zaznaczonych obiektów (ikona pośrodku, *Selection Center*) lub względem dowolnie wybranego układu współrzędnych (ikona u dołu, *Transform Coordinate Center*).

Select And Manipulate



Włącza tryb manipulatora. Możemy kliknąć obiekt typu *Manipulator* i operować nim w oknie widokowym.

Snap Toggle



Ikony włączające i wyłączające funkcje przyciągania kursora i skokowych zmian parametrów.

Edit Named Selection Sets



Ikona włącza okno przeznaczone do edycji zestawów zaznaczenia. Z rozwijanej listy obok możemy wybrać jeden z utworzonych wcześniej zestawów.

Mirror



Tworzy lustrzane odbicie obiektu. Więcej informacji na temat tego narzędzia zawiera rozdział 6.

Align



Kiedy klikniemy i przytrzymamy kursorem tę ikonę, wyświetli się podmenu, z którego można wybrać narzędzie do wyrównywania obiektów. Narzędzia te zostały opisane dokładniej w rozdziale 6.



Wyliczając kolejno (od góry) są to ikony narzędzi:

- *Align*,
- *Quick Align*,
- *Normal Align*,
- *Place Highlight*,
- *Align Camera*,
- *Align to View*.

Layer Manager



Otwiera okno menedżera warstw projektu. To narzędzie służy do organizowania i porządkowania sceny.

Curve Editor



Otwiera okno edytora krzywych. To narzędzie jest przeznaczone do zaawansowanej edycji animacji.

Schematic View



Otwiera okno schematycznego widoku sceny. To narzędzie ułatwia analizowanie hierarchii obiektów i zależności między nimi.

Material Editor



Otwiera okno edytora materiałów. To narzędzie wykorzystuje się do definiowania i nakładania na obiekty materiałów imitujących różne substancje i powierzchnie.

Render Scene



Otwiera okno z ustawieniami renderingu sceny.

Render Type



Rozwijana lista umożliwia wybór fragmentu sceny do renderingu.

Quick Render (Production)



Renderuje zawartość aktywnego okna widokowego. Kiedy klikniemy i przytrzymamy kursorem tę ikonę, wyświetli się podmenu, z którego możemy wybrać jedną z opcji szybkiego renderingu sceny.