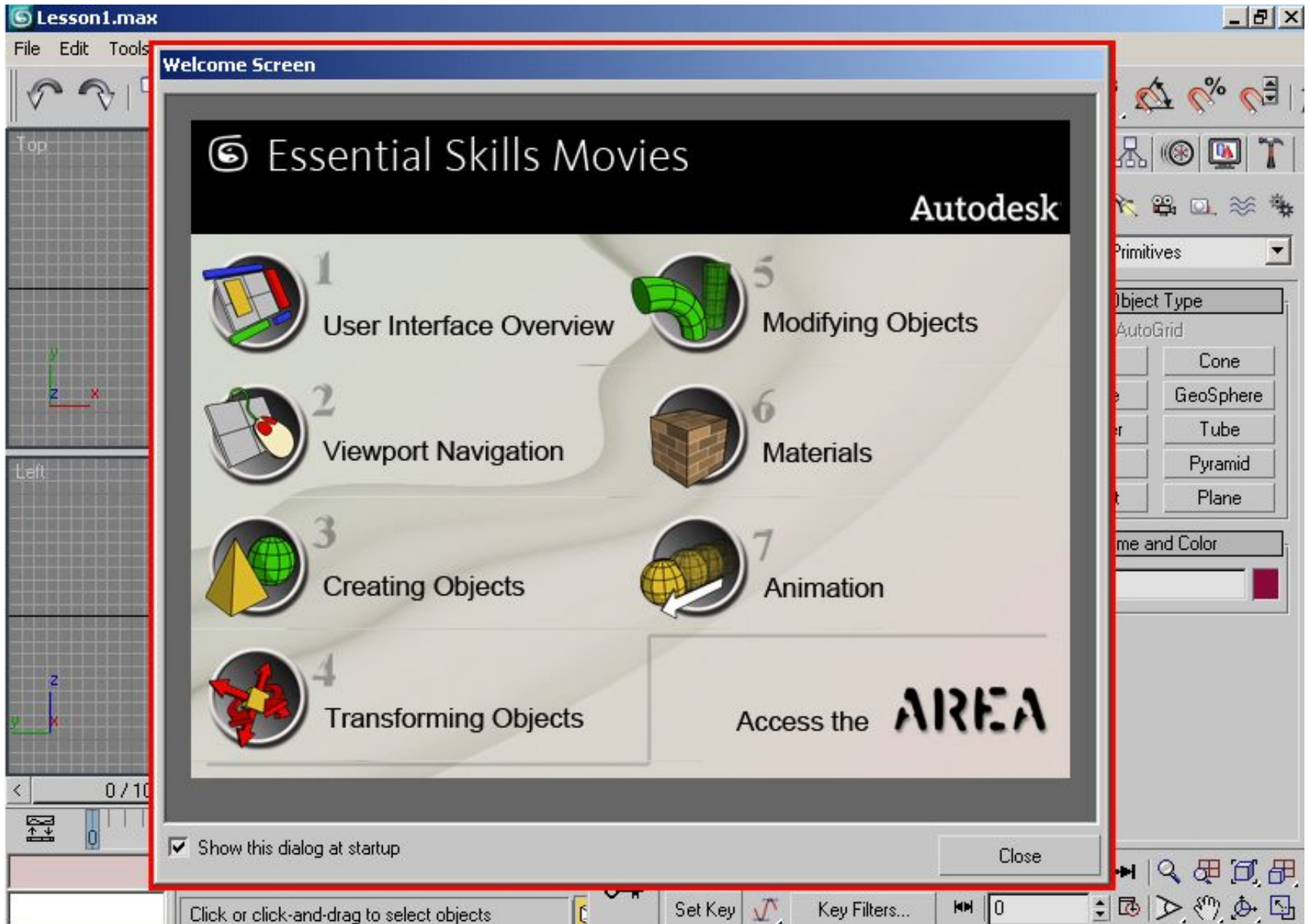


# 3ds Max

## 1. Интерфейс главного окна

Программа 3ds Max, разработанная фирмой Autodesk, предназначена для создания фотореалистичных трехмерных изображений – как статичных, так и анимированных. Программа востребована специалистами в самых разных областях – дизайнерами и архитекторами, компьютерными художниками и мультипликаторами. Трудно представить какой-либо современный фильм, в создании которого не использовалась бы эта программа. При первом запуске 3ds Max 2008 обычно показывается окно приветствия «Welcome Screen».

При первом запуске 3ds Max 2008 обычно показывается окно приветствия «Welcome Screen».

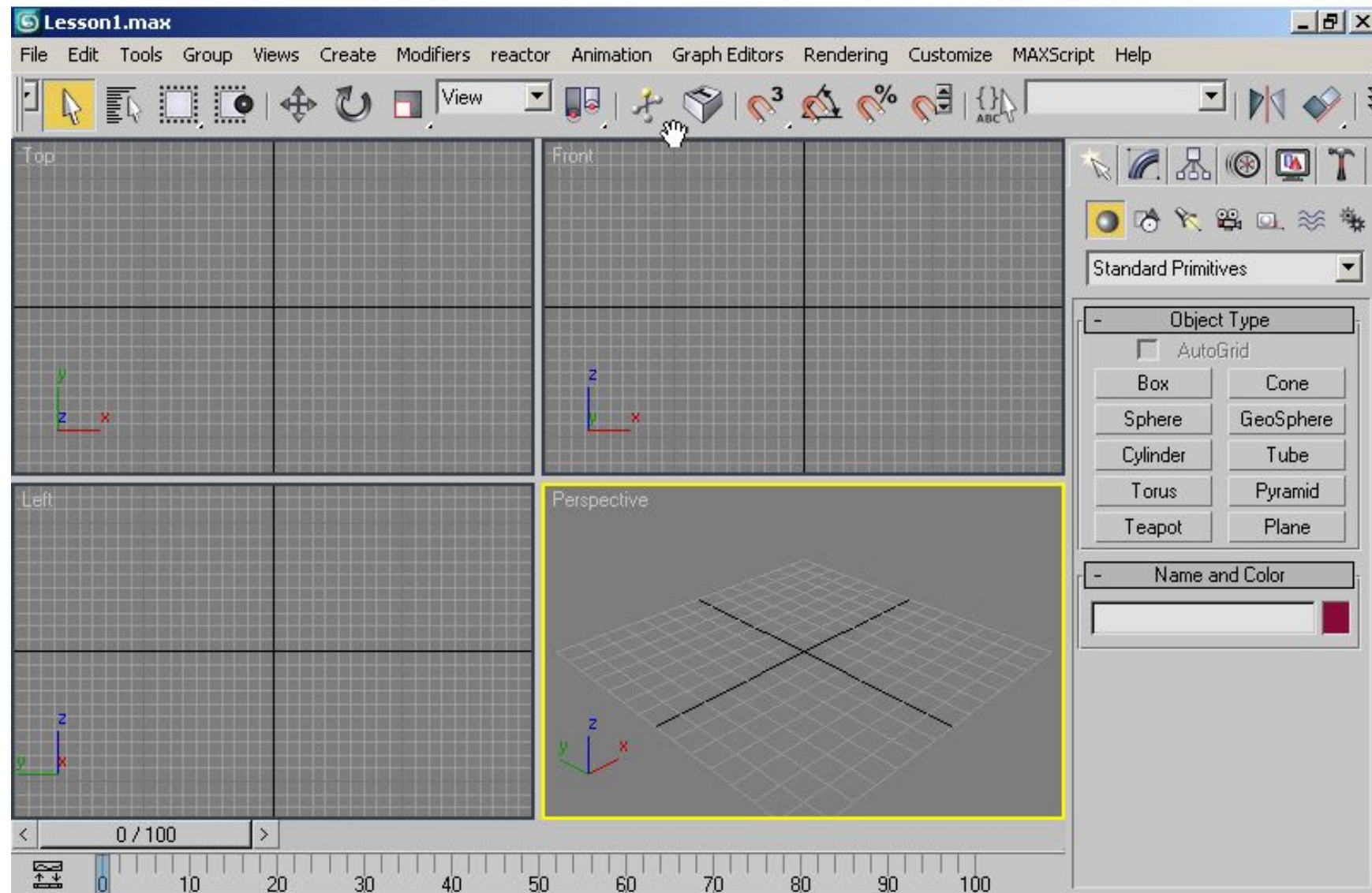


С помощью кнопок окна приветствия можно запускать просмотр демонстрационных роликов, иллюстрирующих приемы работы в 3ds Max. Для того чтобы при последующих запусках 3ds Max не показывалось окно приветствия «Welcome Screen», снимите флажок «Show this dialog at startup» («Показывать этот диалог при запуске»).

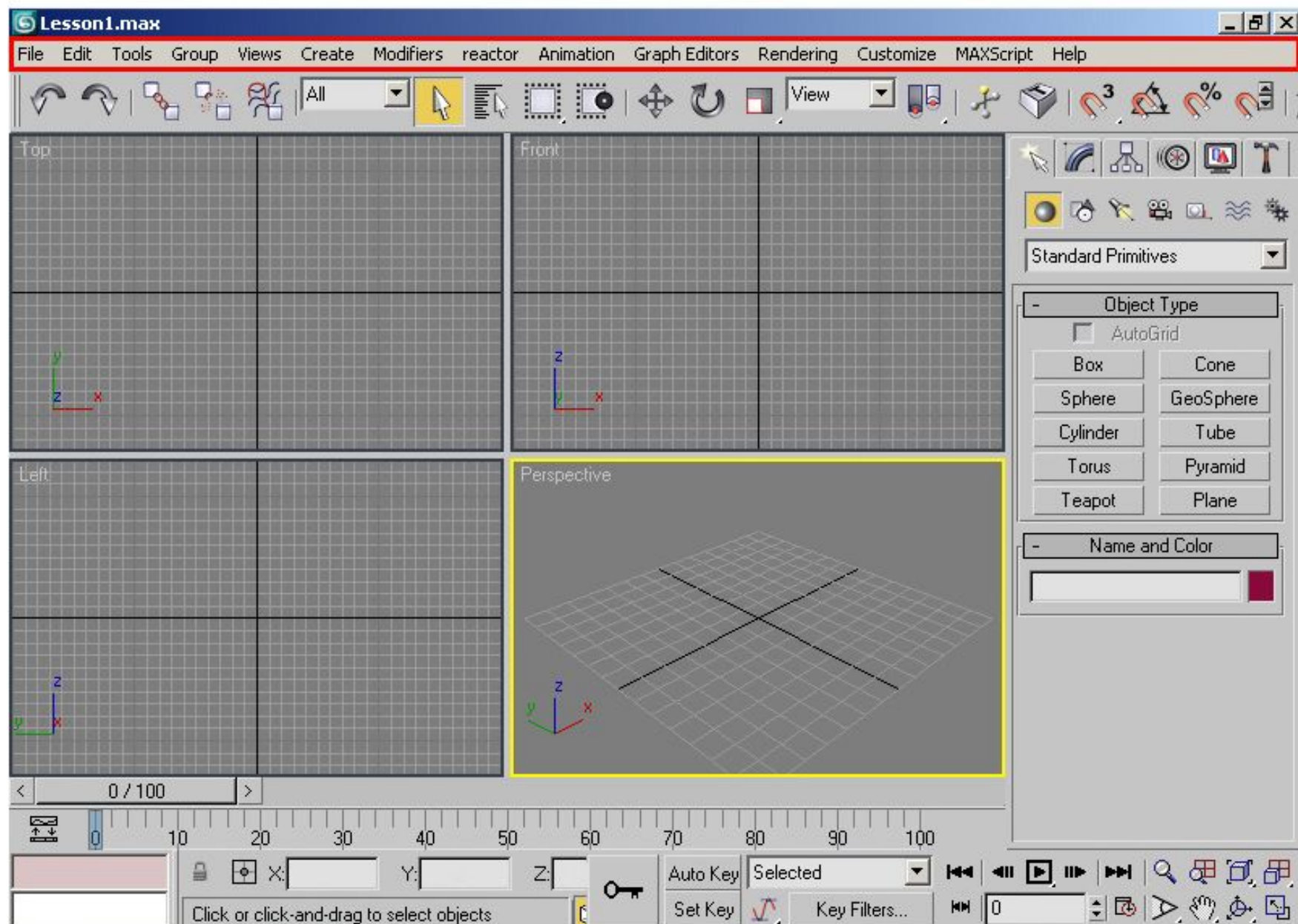


Закройте окно, нажав на кнопку «Close» («Закреть»).

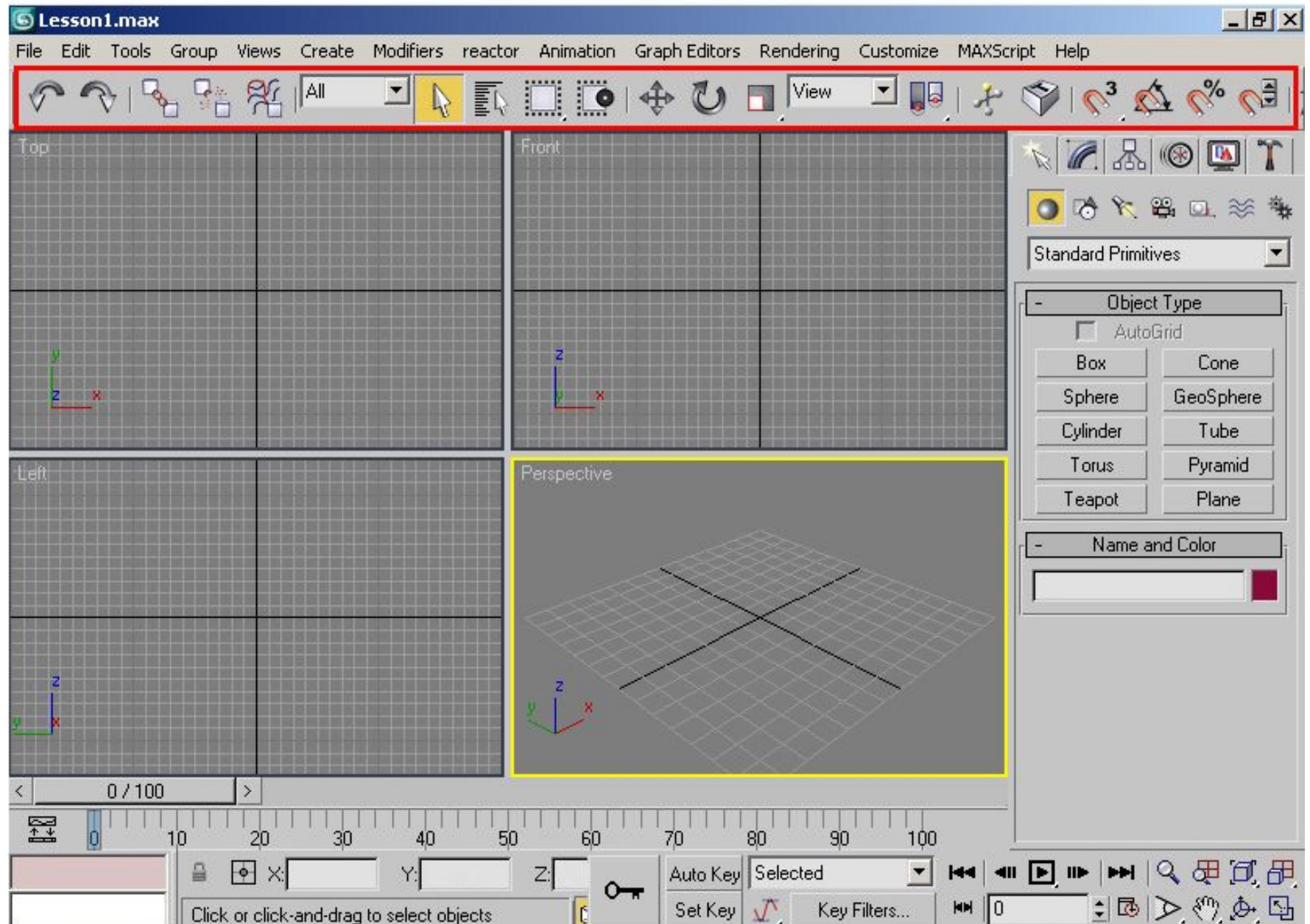
Для комфортной работы в 3ds Max рекомендуется перейти в полноэкранный режим и установить разрешение экрана 1152x864 или выше. При меньшем разрешении часть элементов интерфейса окажется скрытой. Получить доступ к скрытому элементу какой-либо из панелей интерфейса можно, перетащив эту панель с помощью мыши - так, чтобы нужный элемент оказался в пределах экрана. Курсор при таком перетаскивании принимает форму «руки».



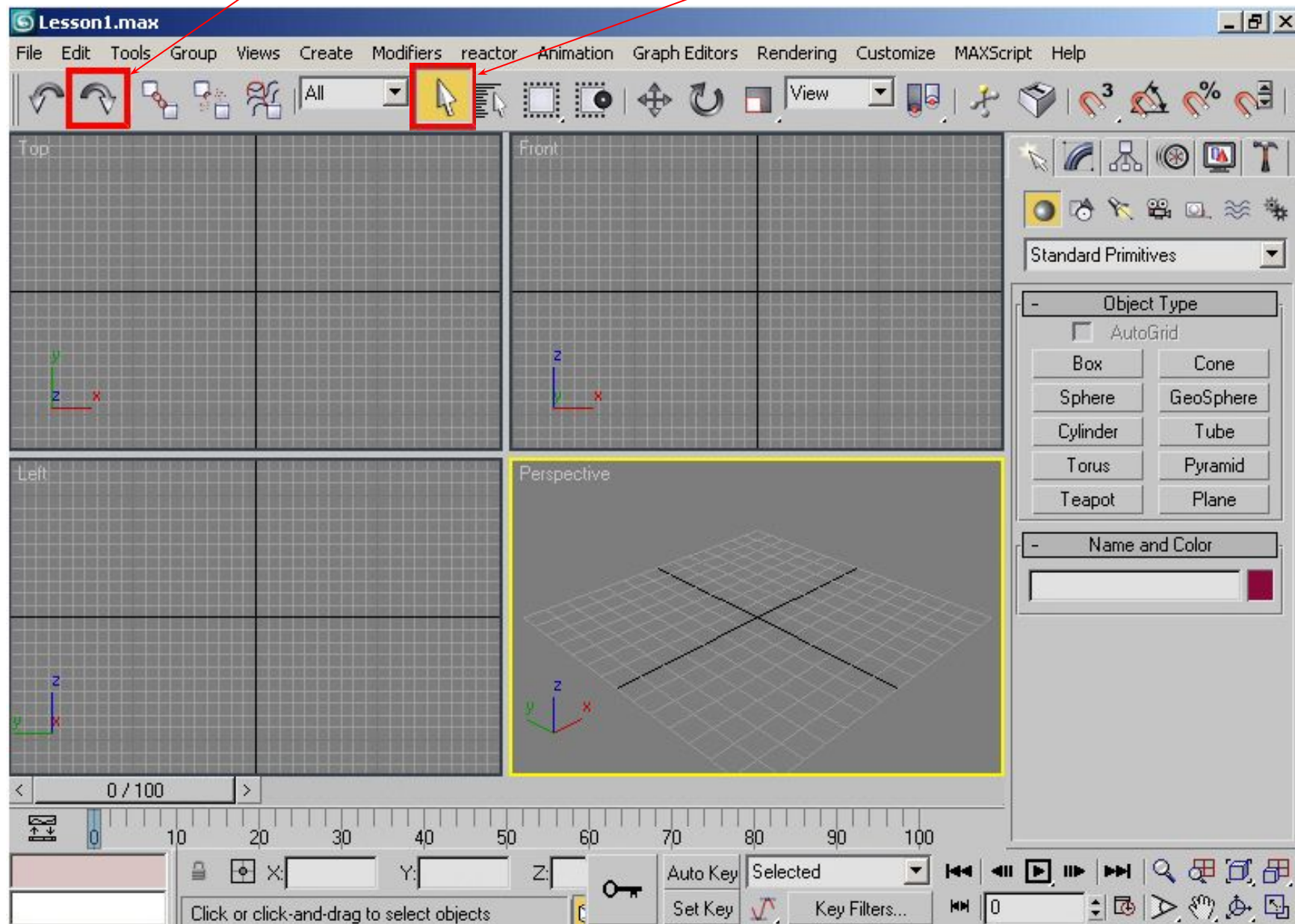
Главное меню программы расположено в верхней части окна 3ds Max, прямо под строкой заголовка.



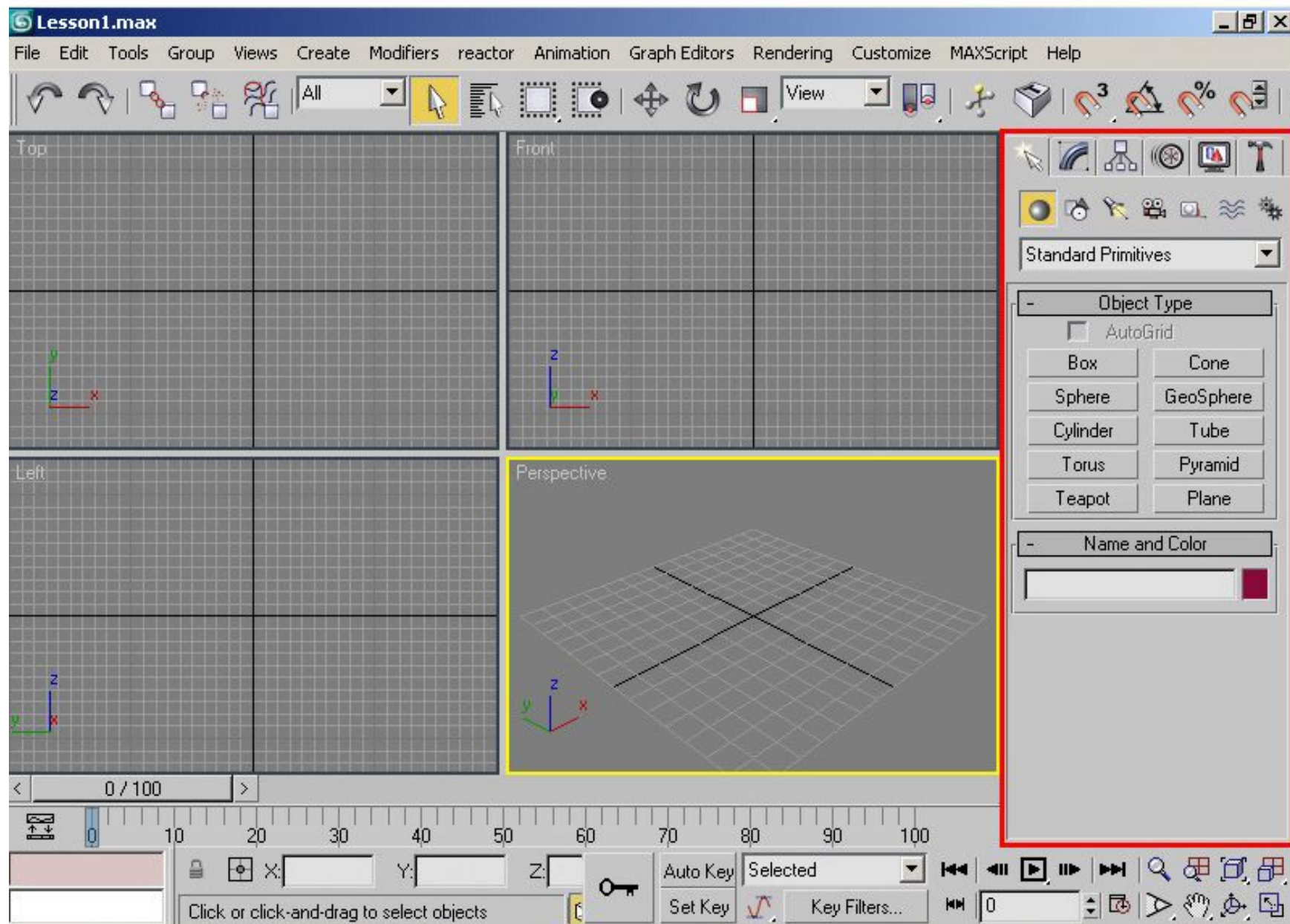
Под строкой меню расположена главная панель инструментов программы («Main Toolbar»).



Кнопки этой панели вызывают наиболее часто используемые команды – такие, как, например, отмена последней выполненной команды («Undo»), кнопки перехода в режим выбора объектов и т.п.

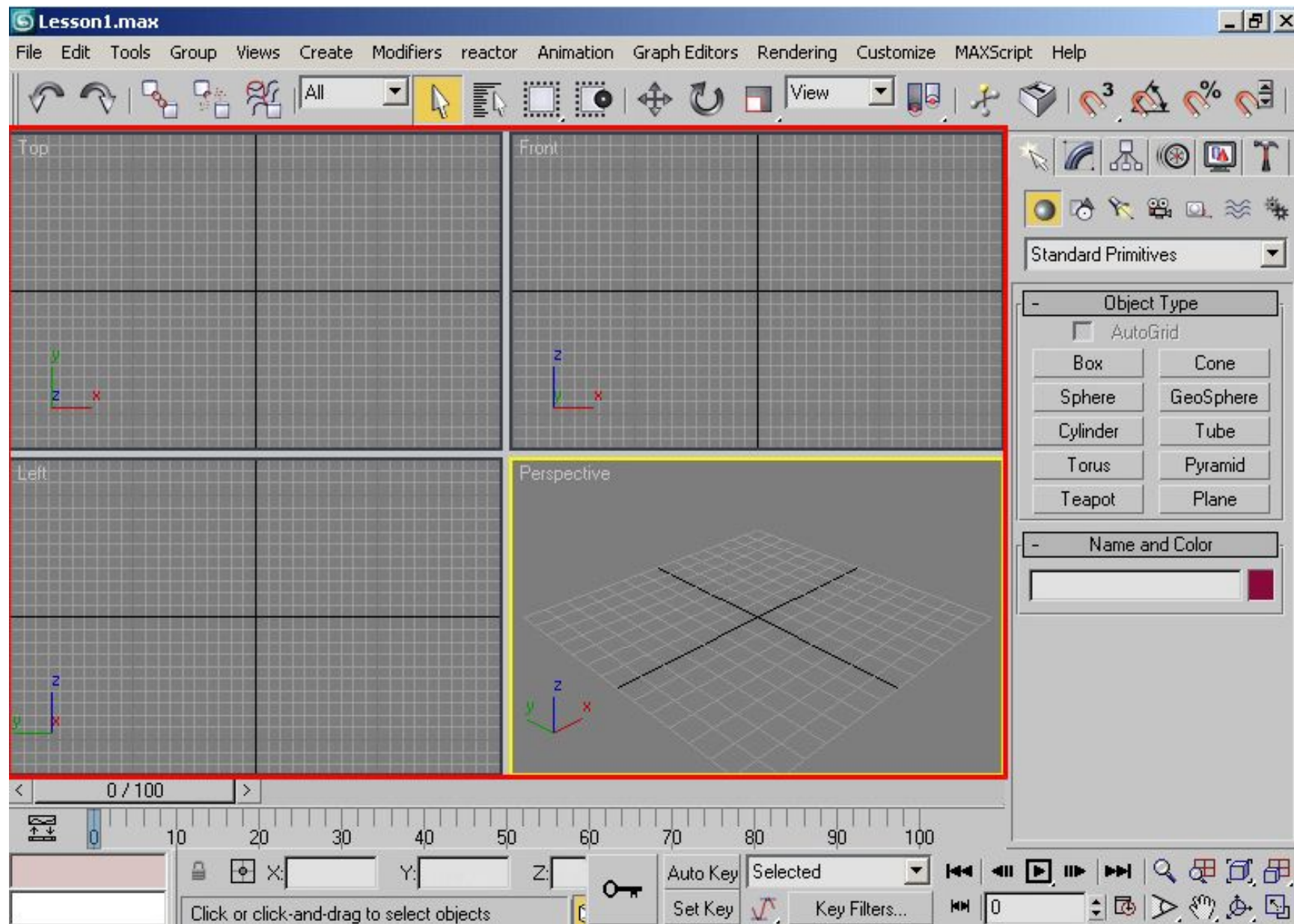


По правому краю главного окна расположена панель команд.

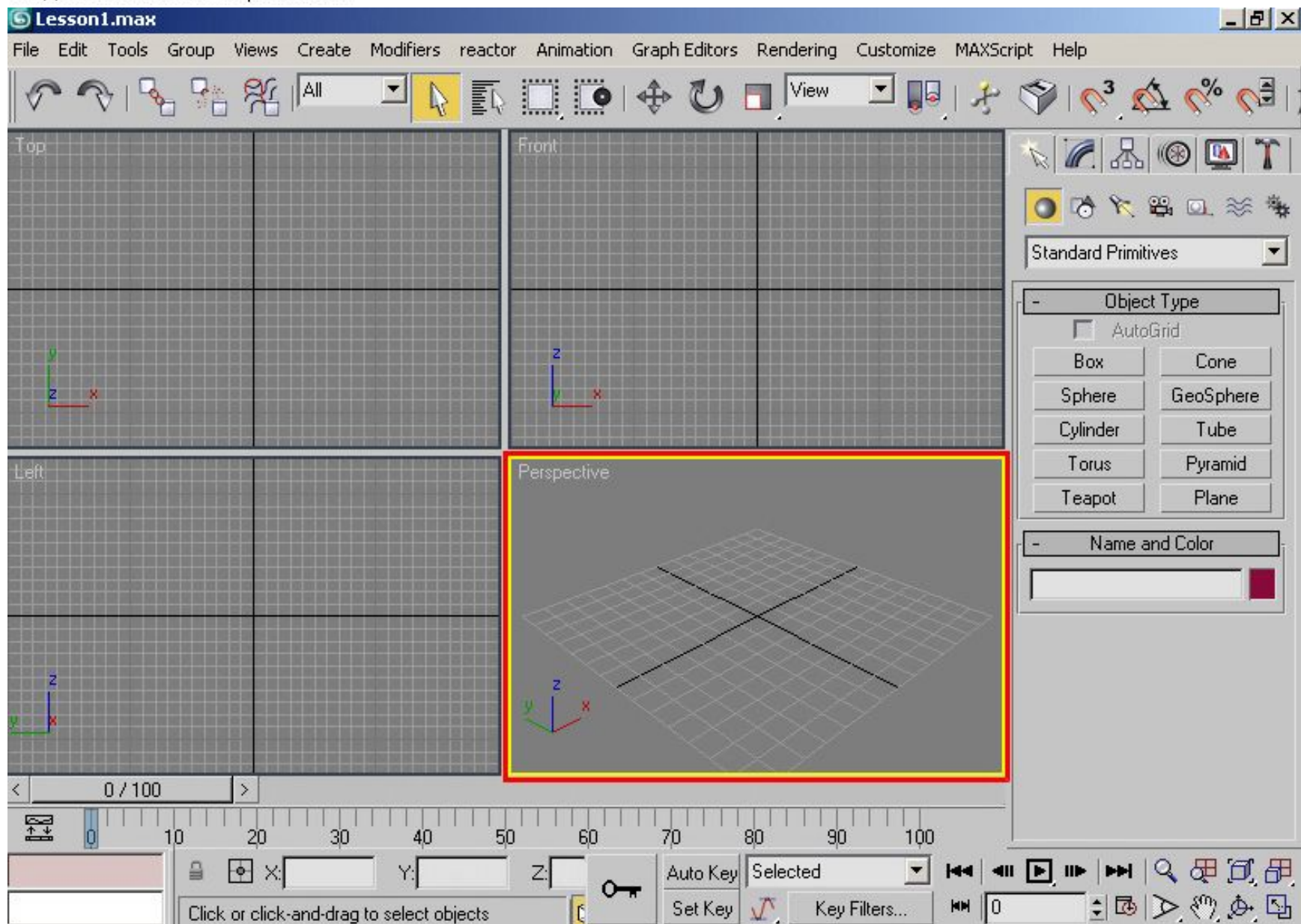




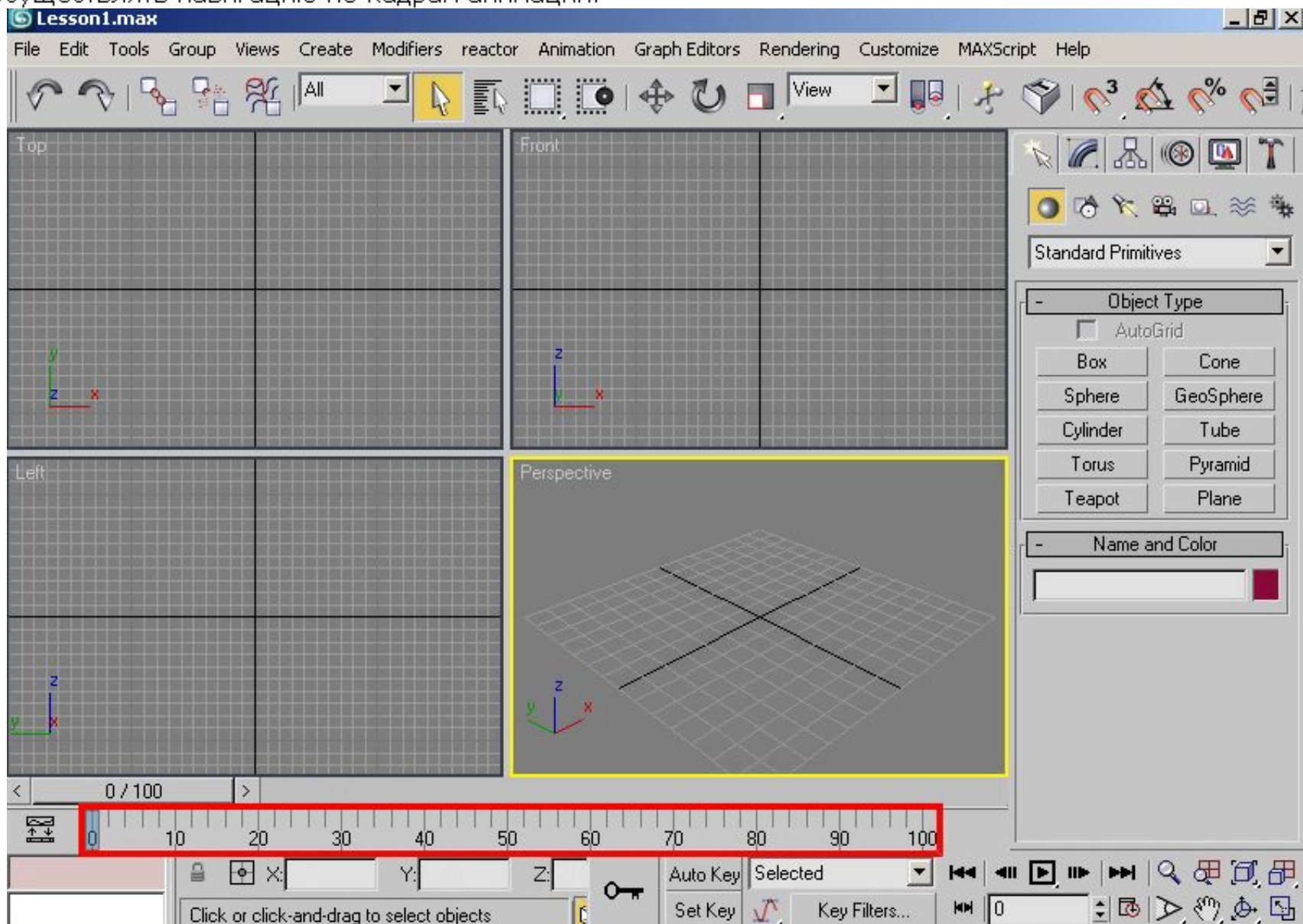
Эта панель обеспечивает доступ к различным командам и утилитам, а также позволяет выполнять редактирование их параметров или параметров объектов сцены. В зависимости от того, какая команда или объект является активным, в панели команд будут отражаться разные наборы параметров. Центральную часть окна 3ds Max занимают окна видов.



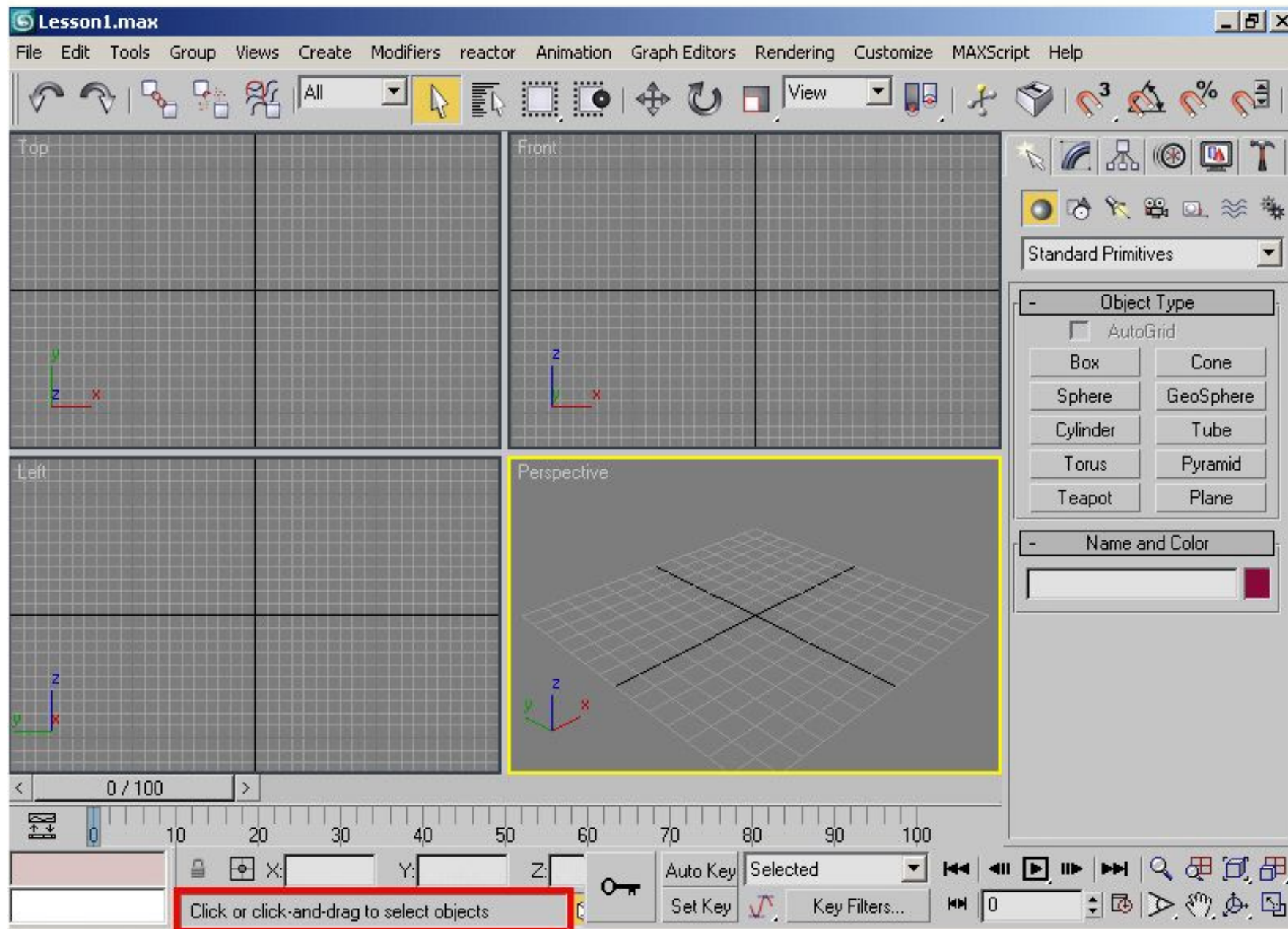
Это основная рабочая область программы. В каждом окне вида отображаются объекты сцены, наблюдаемые с определенного ракурса, однако активным может быть только одно из них. Это окно выделено желтой рамкой.



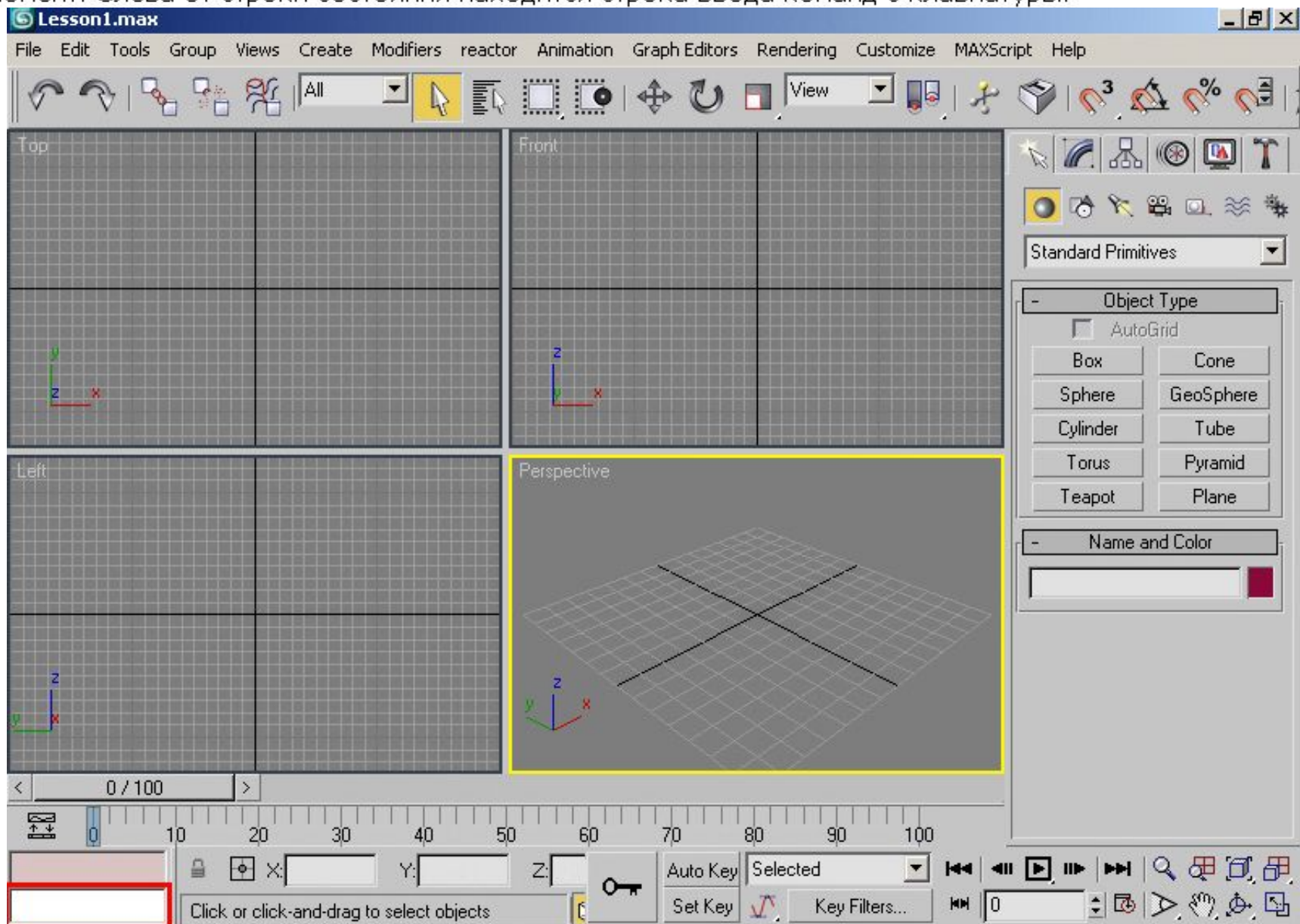
Для того чтобы сделать окно активным, достаточно щелкнуть на нем мышкой. Все действия пользователь выполняет в активном окне, а результат этих действий можно видеть во всех окнах видов. Под рабочей областью размещается временная шкала, с помощью которой можно осуществлять навигацию по кадрам анимации.



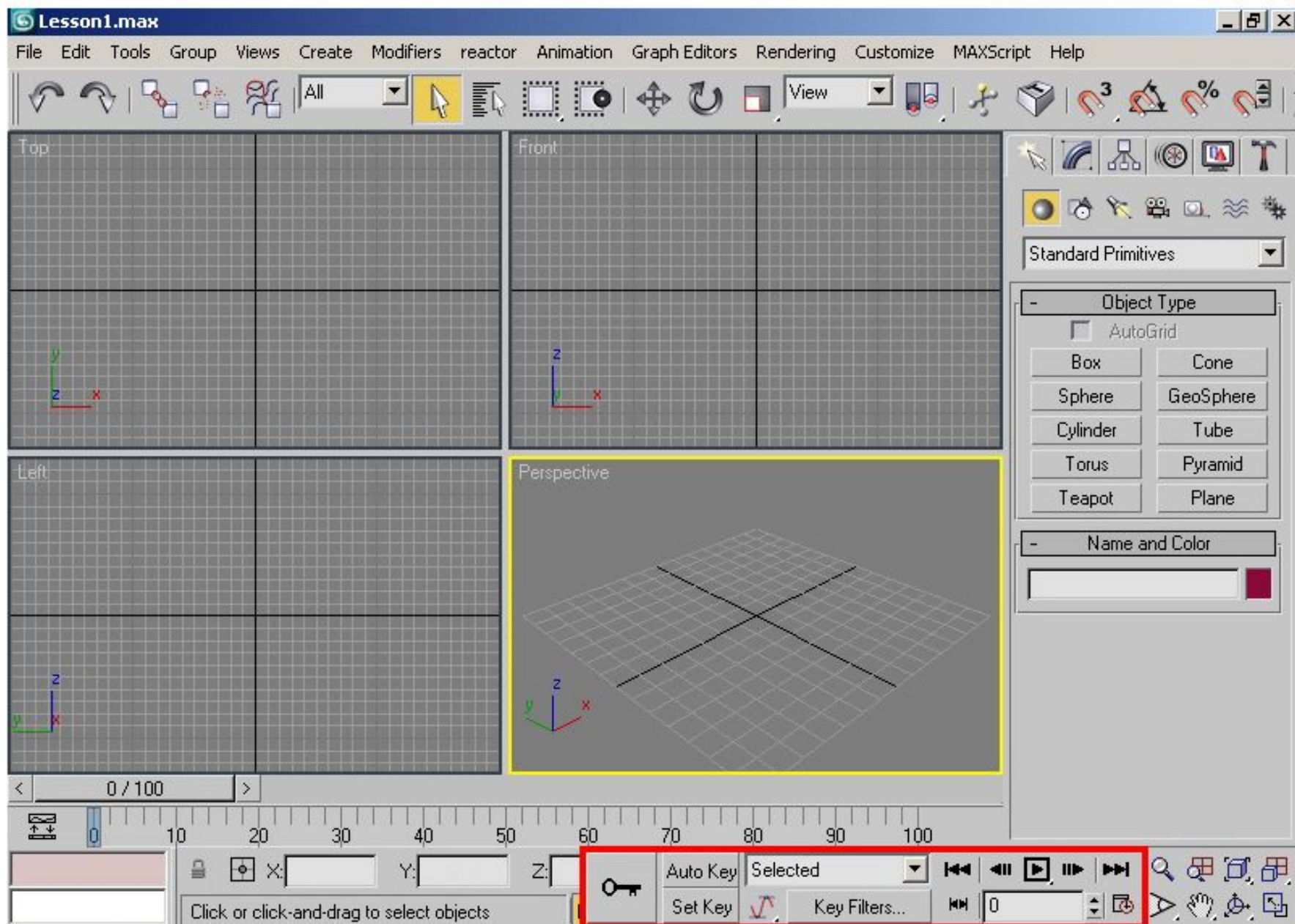
В нижней части главного окна расположена строка состояния и подсказок.



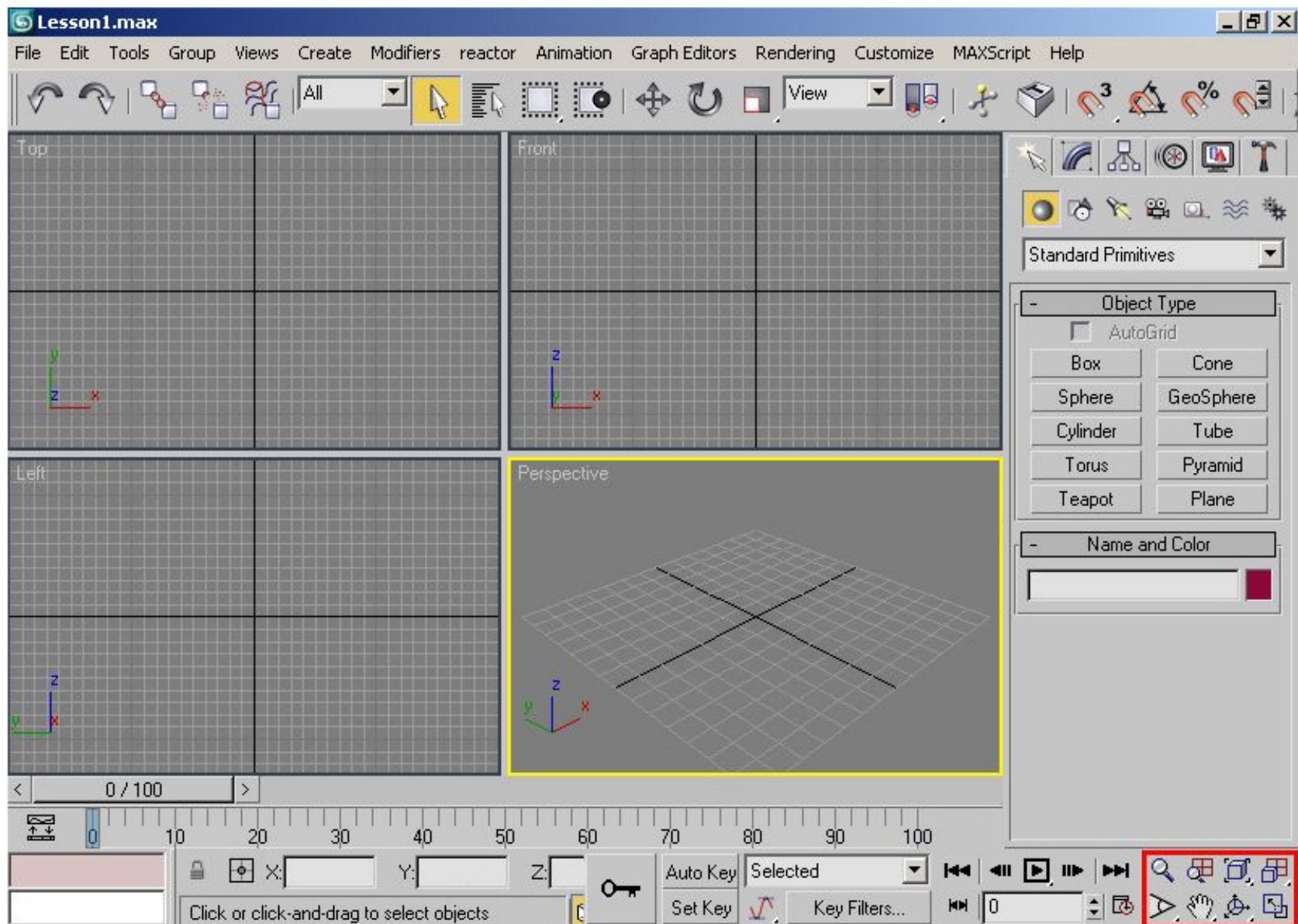
Здесь отражается информация о выбранных объектах, величинах выполняемых трансформаций - перемещений, поворотов и коэффициентов масштабирования относительно каждой оси координат, - а также подсказки пользователю о том, каких действий ожидает от него программа в данный момент. Слева от строки состояния находится строка ввода команд с клавиатуры.



Справа от строки состояния расположена панель с кнопками управления анимацией.



В правом нижнем углу главного окна находится панель навигации по видам.



14

С помощью кнопок этой панели можно выполнить изменение масштаба, смещение и поворот изображения в окнах видов.