

УДК 004.925.84(076)

ББК 32.972.13я73

Г85

Рецензенты:

кафедра информатики и веб-дизайна учреждения образования  
«Белорусский государственный технологический университет»  
(протокол №5 от 07.12.2018);

руководитель отдела 3D-графики компании  
ООО «Вайзор Геймз» Е. В. Ващилко

**Гриневич, Я. Г.**

Г85 Трехмерное моделирование. Основы работы с примитивами :  
учеб.-метод. пособие / Я. Г. Гриневич, Д. П. Кукин. – Минск : БГУИР,  
2020. – 60 с. : ил.

ISBN 978-985-543-532-8.

Рассмотрены базовые способы создания и редактирования трехмерных объектов  
средствами Autodesk 3ds Max.

УДК 004.925.84(076)

ББК 32.972.13я73

ISBN 978-985-543-532-8

© Гриневич Я. Г., Кукин Д. П., 2020

© УО «Белорусский государственный  
университет информатики  
и радиоэлектроники», 2020



## СОДЕРЖАНИЕ

Тема №1. Работа со стандартными примитивами. Создание простейшей сцены.....	4
Тема №2. Моделирование с использованием модификаторов. Визуализация сцены .....	17
Тема №3. Сплайновое моделирование .....	22
Тема №4. Полигональное моделирование.....	33
Тема №5. Моделирование с использованием булевых операций.....	40
Тема №6. Создание трехмерной анимации .....	43
Список использованных источников .....	60