

Co znajdziesz na dyskietce?

Na dyskietce znajdziesz plik o nazwie *projekt.exe*. Przegraj go na twardy dysk swojego komputera, np. do katalogu **3D** i uruchom. Po rozpakowaniu w katalogu **3D** znajdują się omówione poniżej pliki:

Fotel.max zawiera model fotela który możesz wykorzystać wypróbując narzędzia do poruszania się w wirtualnej przestrzeni 3D Studio MAX. Obejrzyj fotel w różnych trybach renderingu aby zrozumieć różnice pomiędzy nimi.

Meble.max zawiera scenę złożoną z dwu foteli, stojącej lampki i stoliczka. Na tych czterech elementach możesz wypróbować różne metody selekcji oraz narzędzia do przesuwania, obracania i skalowania.

Hall.max zawiera kompletną scenę którą powinieneś otrzymać po przerobieniu wszystkich rozdziałów książki. Zawarte w scenie elementy możesz wykorzystać tworząc własne projekty wewnątrz.

Kamien.tif niezbędny do utworzenia chropowatych ścian i marmurowej posadzki.

Fotel.mat to biblioteka w której znajdziesz zestaw materiałów dla fotela których tworzenie opisano w rozdziale 6. „Materiały mapowane”. Biblioteka **hall.mat** zawiera wszystkie materiały które przypisano obiektom w scenie **hall.max**. Jeśli więc nie zamierzasz osobiście tworzyć niektórych materiałów, to możesz skorzystać z tych bibliotek.

Jeśli chcesz zobaczyć gotową scenę, to obejrzyj animację **spacer.avi**. Zawiera on zapisaną w formacie *avi* 100 klatkową animację. Możesz ją odtworzyć wybierając z górnego menu MAX-a polecenie *File/View File* lub korzystając z programu Odtwarzacz (*Media Player*) będącego częścią systemu Windows NT i Windows 95.