

Obsah



Poděkování	7
Předmluva	8
O čem je tato kniha?	8
Pro koho tato je kniha určena?	8
Struktura knihy	9
Systémové požadavky	10
Obsah CD-ROM	10
Kapitola 1	
Úvod do 3ds Max	11
Začínáme	12
Rozhraní 3ds Max	15
Práce se soubory	17
Příkaz Undo a obnova projektu	19
Konfigurace cest	20
Práce s výřezy (pohledy)	20
Nastavení rozložení výřezů (layout)	20
Zobrazování objektů	22
Výběr pohledu v rámci výřezu	24
Posunování pohledu ve výřezu	26
Otáčení pohledu ve výřezu	27
Přibližování a oddalování pohledu ve výřezu (Zoom)	27
Navigace pohledu kamery a světla	28
Další navigační příkazy	28
Souřadnicové systémy	28
Objekty	32
Typy objektů	32
Pivot	32
Geometrické objekty	35
Principy tvorby geometrických objektů v 3ds Max	35
Parametrické objekty	37

K85 2007

Základní typy parametrických objektů	38
Modifikátory	43
Práce s objekty ve výřezu	46
Výběr objektů	46
Posun, otočení a změna měřítka objektu	47
Klonování objektů	48
Číselné parametry	51
Středy transformací	53
Přímé osvětlení	56
Standardní světla	56
Fotometrická světla	58
Stíny	61
Světla Sky (obloha) a Sun (slunce)	66
Světlo Ambient	66
Nepřímé osvětlení	67
Implementace nepřímého osvětlení v mental ray	67
Implementace nepřímého osvětlení ve standardním rendereru	69
Renderování	70
Algoritmy renderování	70
Souborové formáty pro renderování	71
Renderovací moduly	74
Materiály a textury	75
Materiály	75
Textury a mapy	76
Editor materiálů	77
Kapitola 2	
Zátěží s různí	81
Počáteční nastavení	82
Nastavení 3ds Max	82
Nastavení systémových jednotek	83
Nastavení Gamma	85
Modelování	86
Modelování vázy	86
Tvorba obrysu vázy	89
Vytváření geometrie vázy	98
Modelování růže	104
Modelování stonku	122

Modelování listů	138
Sestavení scény	144
Osvětlení	146
Klasické schéma se třemi světly	146
Napodobení denního světla v interiéru	156
Vytváření a přiřazování materiálů	161
Materiál pro okvětní lístky	161
Materiál pro stonek	165
Materiál pro listy	166
Materiál vázy	168
Nastavení prostředí	177
Nastavení nepřímého osvětlení	178
Nastavení kaustických efektů	178
Nastavení globálního osvětlení s využitím metody Final Gather	182
Nastavení globálního osvětlení v interiéru	184
Osvětlení s využitím HDRI mapy	191
Animace	197
Nastavení parametrů animace	197
Animace pohybu kamery	198
Animace jasů prostředí a osvětlení	202
Nastavení parametrů pro renderování	204
Vytvoření a použití renderovacího přednastavení	204
Běžná nastavení	204
Záložka Indirect Illumination	207
Záložka Renderer	207
Renderování elementů	209
Sestavení videoklipu	210
Sestavení videoklipu v nástroji RAM Player	210
Sestavení videoklipu v aplikaci Combustion	211
Kapitola 3	
Let Pegase	213
Modelování	214
První fáze	214
Modelování hlavy	217
Modelování těla	230
Modelování nohou	232
Modelování křídel	240
Dokončení modelu	243

Mapování a materiály	245
Rozbalení UVW souřadnic	245
Materiál a textury	268
Renderování do textury. Vytváření a použití normálových map	275
Animace. První fáze	282
Vytvoření a nastavení kostry bipeda	282
Vytvoření kostí pro křídla	289
Vytvoření zkušební animace	293
Skinning (propojení modelu a kostry)	297
Vytváření póz pro animaci	308
Animace křídel	310
Oči	317
Chlupy a srst	323
Animace. Poslední fáze	333
Nastavení času a prostředí animace	333
Připojení (linkování) objektů	335
Animace pohybu Pegase podél cesty	336
Animace rychlosti kroku a mávání křídel	338
Nastavení dynamiky chlupů a peří	342
Hvězdná cesta a magická aura	343
Nastavení kamery	352
Nastavení osvětlení	354
Renderování	358
Editování klipu a tvorba efektů v aplikaci Combustion	363
Kapitola 4	
Použití simulátoru látky Cloth	367
Tvorba jednoduchého ubrusu	368
Modelování závěsu	374
Papírová taška s ovocem	378
Rejstřík	385