

OBSAH**Úvod**

Jak používat tyto návody	13
Co je animace?	13
Součásti animace 3D	14
Mistrovství ve tvorbě 3D	14
Za jak dlouho se ve 3D naučím?	15

Jak na to

Hrátky s múzou	16
Struktura	16
Skicový scénář	17
Průběh práce	18
Struktura projektu	19
Post produkce	19

Nástroje programu CINEMA 4D

20

Modelování

Práce v prostředí 3D	35
Importování modelů	36
Užívání hierarchické struktury	37
Hospodárné modelování	37
Blokové modelování ve 3D	39
Modelování pomocí deformací	42
HyperNURBS	42
Modelování pomocí textur	42

Materiály

Aplikace materiálů na modely	43
Kanály materiálů v programu	44
Textury	46
Metody mapování textur	47

Osvětlení

Základy osvětlení	53
Vytvoření hloubky	53
Klíčové, Vypínající a Zadní světlo	54
Intenzita a úbytek	54
Umístění světel	54
Barva	55
Míchání barev	56
Viditelnost	56
Stíny	56
Animování světel	57
Stínítka na světlech	58

Animace	Vizuální kompozice	58
	Úhly kamery	58
	Snímání záběrů	59
	Uvedení objektů v pohyb	60
	Stopy animací	60
	Sekvence	61
	Klíčové snímky	61
	Rychlost pohybu	61
	Animování kamer	62
Rendering		63
Projekt logo	Modelování prstenců	73
	Materiály pro projekt loga 3D	78
	Osvětlení projektu loga 3D	85
	Animace projektu loga 3D	88
	Rendering projektu loga	103
Projekt interiér	Modelování scény interiéru	109
	Materiály pro scénu interiéru	159
	Osvětlení scény interiéru	176
	Rendering scény interiéru	187
Láhev na olej	CINEMA 4D, to nejlepší palivo pro kreativní nápady!	191
Džbán	Modely NURBS jako polotovary pro polygonové modelování	199
Maska	Pokročilé modelování	213
Osvětlení	Tříbodové osvětlení	255
	Volumetrické světlo	263