

0

Obsah

Úvod	9
Pro koho je tato kniha určena?	10
Co budete potřebovat	10
Maya – verze a sady	10
Další zdroje informací	11
1 Základy Mayi	13
O Maye	14
Uživatelské rozhraní Mayi	16
Zahájení projektu	29
Import, export a odkazování	32
Nastavení předvoleb Mayi	35
Klávesové zkratky	39
Nápověda Mayi	40
2 Navigace a úprava uživatelského rozhraní	43
Dollying, Tracking a Tumbling	44
Úprava rozvržení uživatelského rozhraní	46
O možnostech zobrazení a vyhlazování	60
3 Vytváření primitiv a textu	65
O NURBS	67
O primitivech NURBS	69

Změna vlastností primitiv NURBS	73
O polygonech	77
O polygonálních primitivech	78
Změna vlastností polygonálního primitiva	81
O textu	85
Pojmenování objektů	88
O ústředních bodech (pivot points)	90
4 Režimy pro výběr, skrytí a přesun do pozadí	93
Výběr objektů a používání nástroje Pick Mask	95
O vrstvách	106
5 Transformace objektů a komponent	109
Přesun, otáčení a změna velikosti objektů	110
Možnosti duplikace	119
6 Seskupování, rodičovství a zarovnávaní	129
Seskupování versus rodičovství	131
O zarovnávaní a přichytávaní objektů	136
7 Křivky a povrchy NURBS	147
O objektech NURBS	148
Vytváření křivek NURBS	150
Vytváření povrchů z křivek	158
8 Polygony a členěné povrchy	167
O modelování polygonů	169
O modelování technikou členěného povrchu	191
9 Kostra a inverzní kinematika	203
O kloubech	205
O IK-úchytech a řešitelích	213

O křivkové inverzní kinematice (Spline IK)	216
10 Vytváření rodičovských vztahů a pevných vazeb ke kostře	219
O klastrech a hmotnosti	222
O vytvoření pevné vazby	227
11 Animace	237
Řízení animace	238
O nastavení klíčových snímků	240
Nastavení předvoleb animace	243
Importování zvukových souborů	245
O Graph Editoru	247
O okně Dope Sheet	253
O omezení	255
Potlačení kanálů animace	257
Zdvojování objektu	258
Stopa Animace	259
O Trax Editoru	260
O proměnlivých tvarech	265
Prohlížení animace	267
12 Deformátory	269
Nelineární deformátory	270
Mřížoví	277
Deformátory Wire a Sculpt	279
Skrytí, zobrazení a odstranění deformátorů	282
13 Vytvoření světel	283
Vytvoření nálady scény	284
O Hypershadu	285
Příprava na renderování	287

O světlech	289
Pohled skrz světlo	303
Připojování světel	304
O stínech	306

14 Stínovače a materiály **313**

O Hypershadu	315
O materiálech	318
O texturování polygonů	337

15 Kamery a renderování **343**

O kamerách	344
O renderování	353

16 Dynamika **375**

Částice	376
Renderovací typy	379
Pole	383
Srážky	385
Dynamika pevného tělesa	386
Dynamika měkkého tělesa	388
Efekty	390
Dynamic Relationship Editor	394
Efekty tekutin	395

Rejstřík **403**
