

Obsah

Úvod	1
I. Novinky v Artlantisu 3	3
1) Média.....	4
1.1. Editovatelný úchopový bod	4
1.2. Vyhledání médií.....	4
1.3. Průhlednost objektů	4
1.4. Tvorba interních objektů	4
2) Hladiny	4
2.1. Správa hladin.....	4
2.2. Automatické vkládání	4
2.3. Import hladin.....	4
2.4. Viditelnost	5
3) Světla.....	5
3.1. Přednastavené zdroje.....	5
3.2. Neonový shader	5
4) Radiozita.....	5
4.1. Výjimečná kvalita.....	5
4.2. Pokročilé nastavení.....	5
5) Animace	7
5.1. Oblaka	7
5.2. Voda	7

II. Začátečníci	8
1) Prostředí programu.....	8
1.1. Menu programu	14
1.2. Okno náhledu, 2D okno.....	20
1.3. Hlavní panel nástrojů.....	24
1.3.1. Příprava dokumentu (Prepare document)	24
1.3.2. Nástroje navigace (Navigation Tools)	24
1.3.3. Nástroje Artlantisu (Artlantis Tools).....	25
1.3.4. Hladiny (Layers).....	25
1.3.5. Panel radiozity (Radiosity box).....	25
1.3.6. Výběr pohledu (Viewpoint selektor)	26
1.4. Popis průvodců.....	27
1.4.1. Průvodce Perspektivy.....	27
1.4.2. Průvodce Paralelní pohledy.....	29
1.4.3. Průvodce Panoramata.....	31
1.4.4. Průvodce VR objekty	33
1.4.5. Průvodce Animace.....	36
1.4.6. Průvodce Objekty	38
1.4.7. Průvodce Slunce a prostředí.....	39
1.4.8. Průvodce Světla.....	42
1.4.9. Průvodce Materiály.....	44
1.5. Okno Seznam.....	46
1.6. Okno 2D pohled.....	47

1.7.	Okno Katalog.....	48
1.8.	Okno Náhled.....	49
1.9.	Okno Informace o scéně.....	50
1.10.	Okno Postproces.....	52
1.11.	Okno Časová osa	54
2)	Příklad základního zpracování modelu pro rendering	55
III.	Pokročilí	72
3)	Shadery, textury, materiály	72
3.1.	Typy expertních shaderů.....	72
3.1.1.	Základní způsoby úpravy shaderů	72
3.1.2.	Fresnelova glazura	81
3.1.3.	Fresnelova voda	85
3.1.4.	Neonové sklo a světlo	87
5.3.	Tvorba nového shaderu	92
6)	Objekty	97
6.1.	Knihovny Artlantisu	97
6.2.	Import objektu z jiného formátu	98
6.2.1.	Import DWG (DXF)	98
6.3.	Knihovny médií pro Artlantis	103
6.4.	Zpracování jednotlivých typů objektů.....	104
6.4.1.	Práce s objekty světel.....	104
7)	Pohlednice (Postcards)	105
7.1.	Uložení pohlednice	105

7.2. Použití pohlednice	105
8) Příklad zpracování scény s nesprávně připravenými materiály	107
9) Postproces.....	110
10) Dávkový rendering	113
11) Animace	115
11.1. Animace kamery	115
11.2. Animace objektu	121
11.3. Animace světla	126
11.4. Animace slunce a větru.....	127
11.5. Animace vodní hladiny	129
11.6. Závěrem.....	130
12) Editace a rendering panoramatu.....	131
13) Editace a rendering VR objektu.....	134
IV. Klávesové zkratky v Artlantisu 3	138
14) Klávesové zkratky v prostředí Windows	138
14.1. Obecné 2D zkratky	138
14.2. Práce se sluncem a prostředím.....	138
14.3. Práce se světly.....	139
14.4. Práce s objekty.....	139
14.5. Práce s animací.....	140
14.6. Práce s řezovým hranolem.....	140
14.7. Práce s panoramaty, VR objekty, paralelními pohledy, perspektivami.....	141

14.8.	Obecné zkratky pro náhledové okno.....	141
14.9.	Aktivní průvodce Objekty.....	141
14.10.	Aktivní průvodce Shadery	142
14.11.	Obecné zkratky náhledu	142
15)	Klávesové zkratky v prostředí Mac.....	143