



Obsah

Úvod	9
Pro koho je tato kniha určena?	10
Co budete potřebovat	10
Podporované operační systémy	10
Doprovodné webové stránky	12
Další zdroje informací	12
Kapitola 1	13
Začínáme	13
Uživatelské rozhraní Layout	14
Uživatelské rozhraní Modeler	16
Změna uživatelského rozhraní LightWave	18
Změna klávesových zkratk	21
Editor scény složky Layout	22
Hub	24
Práce se soubory	26
Formáty pro import a export souborů s objekty	28
Práce s adresářem obsahu	29
Kapitola 2	33
Prohlídka pohledů (viewports)	33
Celkový pohled	34
Změny pohledu	41
Konfigurace mřížky	43
Přizpůsobení OpenGL v Layoutu	45
Obecné volby zobrazení	47

Kapitola 3	51
Vytváření geometrie	51
Nastavení Modeleru	52
Používání bodů a polygonů	54
Informace o bodu	63
Primitiva	66
Text a fonty	69
Organické modelování	72
Skelegony	82
Kapitola 4	85
Úpravy geometrie	85
Modelování s vrstvami	86
Metody výběru	89
Akce schránky	93
Nastavení geometrie	93
Nástroje pro práci s hranami	107
Rozšíření geometrie	112
Booleovské operace	116
Kapitola 5	123
Vertexové mapy	123
UV texturové mapy	124
Mapy vah	130
Morfogenní mapy	136
Kapitola 6	143
Začínáme s animacemi	143
Práce v 3D-prostoru	144
Použití základních animačních nástrojů	150
Práce s časem	152
Práce s klíčovými snímky	156
Zobrazení náhledu animace	159
Kapitola 7	163
Objekty a kosti	163
Úvod do objektů	164
Použití Custom Objects	165
Práce s dílčím dělením povrchů	171

Deformace vaší geometrie	172
Použití nástrojů Displacement	175
Morphing objektů	176
Práce s kostmi	184
Přidání skelegonů	190

Kapitola 8 **193**

Osvětlení **193**

Světla a světelné efekty	194
Přidávání světel	194
Úprava parametrů světel	200
Vytváření stínů	203
Speciální světelné efekty	208
Použití Global Illumination	209

Kapitola 9 **213**

Kamery **213**

Správa kamery	214
Přizpůsobení objektivu	220
Použití antialiasingu	222
Hloubka ostrosti	224
Renderování pohybu	225

Kapitola 10 **229**

Pokročilé animační nástroje **229**

Automatizování klíčových snímků	230
Správa klíčových snímků	233
Použití modifikátorů kanálů	244
Cílení položek v Layoutu	247
Rodičovství u položek v Layoutu	248
Práce s inverzní kinematikou	251
Použití voleb pohybu	258
Práce s modifikátory pohybu	259
Práce se souřadnicovým systémem	261

Kapitola 11 **265**

Vytváření speciálních efektů **265**

Změna pozadí	266
Vytváření částicových efektů	269
Použití mlhy ve vašich scénách	274

Rozzáření vašich objektů	276
Použití obrazových filtrů	277
HyperVoxels a jeho použití	278

Kapitola 12 **285**

Povrchy a textury **285**

Vytváření povrchů v Modeleru	286
Práce s povrchy	288
Základní vlastnosti povrchu	290
Vytvoření textury	297
Animace vlastností povrchu	310
Viper	313
Předvolby	314

Kapitola 13 **317**

Renderování scény **317**

Uvážení renderovacího času	318
Konfigurace rendereru	319
Průzkum renderovacích režimů	323
Použití různých možností pro metodu Ray Trace	325
Použití různých možností pro renderování objektu	327
Práce s High Dynamic Range Imagery	330

Rejstřík **331**