

Obsah

Předmluva.....	21
----------------	----

Část I: Co je nového

Kapitola 1 Změny uživatelského rozhraní	29
--	-----------

Panely výřezu s nastavitelnou velikostí.....	30
Rozšiřitelný panel Command.....	30
Přepracované zobrazení pohledu Stack View.....	31
Přepracované rozbalovací nabídky.....	35
Vylepšená pole Transform Type-In.....	38
Nové nabídky Quad.....	39
Nové manipulátory.....	40
Rozšířený posuvník.....	41
Rozšířené ovládání přehrávání a nastavení času.....	43
Vylepšená interaktivní rotace.....	44
Nový program Visual MAXScript.....	44
Shrnutí.....	57

Kapitola 2 Změna v modelování a v materiálech	57
--	-----------

Nástroje pro modelování.....	58
Síťové modelování pomocí editovatelné sítě.....	58
Modelování křivek pomocí editovatelných mnohoúhelníků.....	60
Modifikátor Meshsmooth.....	68
Modelování hierarchického dílčího dělení plochy (modifikátor HSDS).....	70
Časté otázky týkající se modifikátoru HSDS.....	73
Modelování spline a Bezierových plátů.....	74
Editovatelná spline.....	75
Editovatelný plát.....	77
Modifikátory spojené s pláty.....	79
Modifikátor Multi-Res.....	79
Změny v materiálech a mapování.....	81
Materiál Multi/Sub-Object.....	81
Zobrazení několika map ve výřezích.....	82
Mapa neprůhlednosti / alfa průhlednost.....	83
Procedurální mapy 3D.....	84
Údaje o vrcholech.....	85
Stínovač pixelů/hardwarové stínovače.....	86
Program Asset Browser.....	87
Shrnutí.....	88

Kapitola 3 Změny v animaci	89
Přehled animace postav	90
Kosti	91
Tvorba kostí v aplikaci max 4	92
Úprava objektů kostí	93
Ukotvitelný panel Bone Parameters	94
Použití vlastností plynoucích z kostí	95
Zobrazení spojů kostí	96
Měřítka a zarovnání kostí	97
Volba Auto-Align	97
Volba Freeze Length	98
Inverzní kinematika (IK)	98
Průřez technikou IK	98
Dopředná kinematika versus inverzní kinematika	99
Řešitelé IK Solvers v aplikaci 3ds max 4	101
Parametry řešitelů HI Solver a IK Limb Solver	102
Vazby	106
Vazba Attach	107
Vazba Link	109
Vazba Surface	109
Vazba Path	109
Vazba Position	110
Vazba Look-At	111
Vazba Orientation	113
Kůže	113
Ukotvitelný panel Parameters	114
Ukotvitelný panel Display	116
Ukotvitelný panel Advanced Parameters	116
Ukotvitelný panel Gizmos	117
Modifikátor Flex	123
Číselník Flex	124
Strength	124
Sway	125
Modifikátor Point Cache	129
Nástroje Wire Parameter	130
Ovladač Reactor	133
Jak reaktory pracují	133
Explicitní předpisy nastavení	139
Ovladač Spring	140
Ukotvitelný panel Forces Limits and Precision	141
Pole Calculations Parameters	141
Nové prostorové deformace	142
Shrnutí	143

Kapitola 4	Změny v renderování	145
Nové efekty Multi-Pass.....		146
Efekt Depth of Field		148
Efekt Motion Blur.....		149
Nový prvek ActiveShade.....		151
Nový ovládací prvek Exposure.....		155
Nová funkce Render Elements.....		156
Rozšířené síťové renderování.....		159
Práce z pohledu serveru a aplikace.....		159
Program Manager pro síťové renderování.....		160
Program Server pro síťové renderování		162
Posílání úlohy na renderování.....		163
Okno Network Job Assignment.....		164
Nástroj Queue Manager.....		166
Shrnutí.....		168

Část II: Pracovní postupy

Kapitola 5	Pracovní postupy v prostředí televizního vysílání/filmu	171
Projekt/prvky.....		173
Výtvarníci.....		173
Zeměpis.....		174
Časový plán.....		175
Nastavení vybavení/animace.....		176
Renderování		176
Skládání.....		177
Schválení.....		178
Změny.....		179
Nástroje		179
Obecné.....		180
Rozvržení/náhledy.....		180
Modelování.....		181
Texturování/Mapování.....		181
Vytvoření vybavení/animace		182
Animace		182
Osvětlení		182
Renderování.....		183
Skládání.....		183
Shrnutí		183
Kapitola 6	Pracovní postupy v prostředí her/interaktivním prostředí.....	185
Úloha výtvarníka v týmu vytvářejícím hru.....		186
Hlavní výtvarník/vedoucí výtvarník.....		187
Starší/Zkušený výtvarník.....		187

Mladší/Interní výtvarník.....	187
Funkce: Kdo co dělá?.....	188
Pracovní postup výtvarníka hry.....	189
Návrh/Okamžitý nápad.....	189
Modelování.....	189
Texturování.....	190
Nastavení manipulace/animace.....	190
Export/Vyzkoušení.....	191
Nástroje.....	191
Konfigurace aplikace MAX pro nejpohodlnější použití.....	191
Klávesové zkratky.....	192
Renderování výřezu.....	192
Úprava uživatelského rozhraní.....	192
Modelování.....	193
Detaily: Důležitost pro animaci.....	193
Skupiny vyhlazení.....	194
Modifikátor STL Check.....	194
Pláty ve hrách.....	195
Modifikátor MultiRes.....	195
Texturování.....	195
Manipulace.....	196
Animace.....	196
Export.....	197
Shrnutí.....	197

Část III: Modelování

Kapitola 7 Modelování neživých objektů pro televizi/film	201
Vytvoření modelu dětského požárního auta pomocí mnohoúhelníkových modelovacích technik.....	202
Shrnutí.....	226
Kapitola 8 Modelování neživých objektů pro hry/interaktivní aplikace.....	229
Shrnutí.....	257
Kapitola 9 Modelování postav/živých objektů pro vysílání/film pomocí metody Patch	259
Shrnutí.....	318
Kapitola 10 Modelování živých objektů/postav pro vysílání/film pomocí metody kvádrů... ..	319
Výhody modelování pomocí kvádrů.....	320
Shrnutí.....	351

Kapitola 11 Modelování živých objektů /postav pro hry/interaktivní aplikace	353
Shrnutí	390

Část IV: Manipulace

Kapitola 12 Manipulace s neživými modely v oboru vysílání/filmu	393
Shrnutí	419
Kapitola 13 Manipulace s neživými objekty pro hry/interaktivní aplikace	421
Shrnutí	438
Kapitola 14 Vytvoření ovládacích prvků pro manipulaci s organickým modelem nebo modelem postavy pro aplikace typu vysílání nebo film... ..	439
Definování kostí	442
Shrnutí	519
Kapitola 15 Vytvoření ovládacích prvků pro manipulaci s organickým modelem nebo modelem postavy pro herní aplikace a interaktivní aplikace.....	521
Shrnutí	544