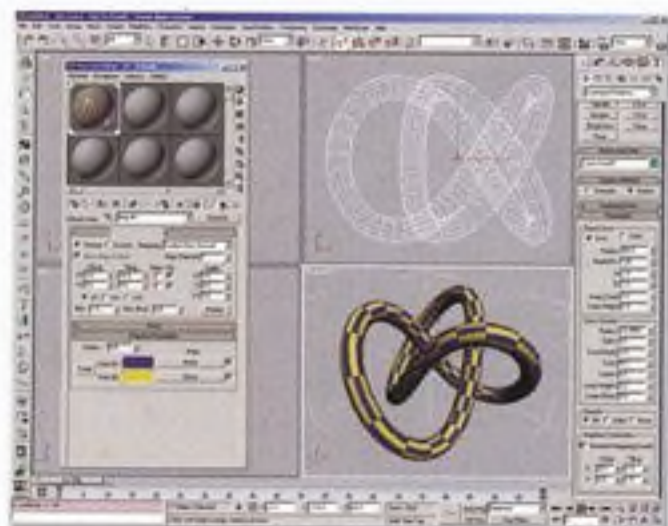


# OBSAH



## Kapitola 1

### Základy

uživatelské rozhraní a tipy pro jeho přizpůsobení	3
HLE: 3DS MAX 6!	4
PŘIDÁNÍ PŘEPÍNAČE GRAFICKÉHO OVLADAČE K ZÁSTUPCI 3DS MAX	5
ČEMU DÁVÁTE PŘEDNOST?	5
NOVÝ SVĚT USPOŘÁDÁNÍ ROZBALOVACÍCH PANELŮ	6
PÁNOVÉ, NASTARTUJTE GRAFICKÉ OVLADAČE	7
OPENGL JE DOBRÁ VĚC, ALE JEN S DOBRÝM NASTAVENÍM	8
JAKOU MÁTE FREKVENCI SNÍMKŮ?	9
VYTVORENÍ VĚTŠÍ SPOUŠTĚCÍ OBRAZOVKY (POMOCÍ SHOCKWAVE)	10
VYTVORENÍ SPOUŠTĚCÍ OBRAZOVKY	10
POMOC, ANIMUJI A NEMŮŽU SE HNOUT!	11
ZVĚTŠETE SI OVLÁDACÍ PANEL	12
OVLÁDACÍ PANEL: UKOTVENÝ A PLOVOUCÍ	13
PŘETÁHNĚTE SI DĚLICÍ PRUHY VÝŘEZŮ KAM JE LIBO	14
SOUBOR MAXSTART.MAX	15
ODTRŽENÍ PANELŮ NÁSTROJŮ	16
INTERAKTIVNÍ KONFIGURACE PRUHU STOPY/ČASOVÉ OSY	17
3DS MAX UMÍ MATIKU!	17
DRUHÝ NEJKRATŠÍ TIP NA SVĚTĚ PRO POLE ČÍSELNÝCH HODNOT 3DS MAX	18
NEJKRATŠÍ TIP NA SVĚTĚ PRO POLE ČÍSELNÝCH HODNOT 3DS MAX	18
DALŠÍ .INI VYLADĚNÍ: ČERVENÝ POPLACH!	19
SET KEY PRO SBĚRATELE STAROŽITNOSTÍ (TJ. PRO UŽIVATELE 3DS MAX 4.X)	19
KOLIK MÁM MOŽNOSTÍ?	20
UNDO TO ODVOLÁ	20

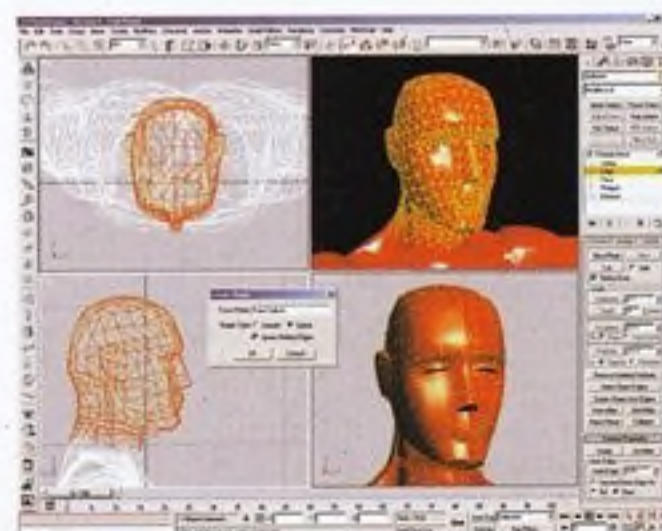
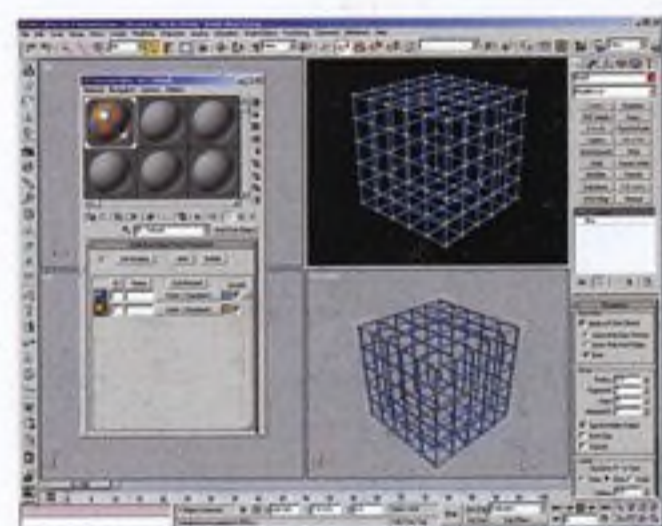
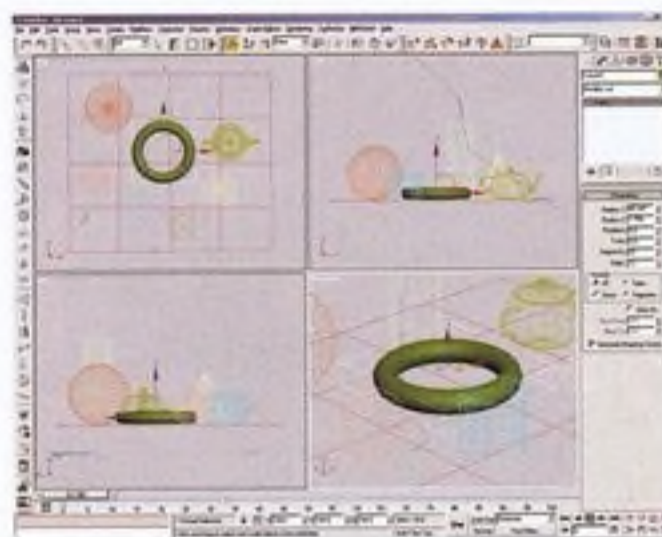


DRUHÁ MOŽNOST (A TŘETÍ A ČTVRTÁ A PÁTÁ...) 21	
VÝŘEZY: STÍNOVAT VYBRANÉ 22	22
VÝŘEZY: DÍVEJTE SE JEN NA TO, CO CHCETE VIDĚT 23	23
DALŠÍ NASTAVENÍ VÝŘEZŮ 24	24
NEZAPOMÍNEJTE NA PROSTŘEDNÍ TLAČÍTKO MYŠI 25	25
STARÝ PŘÍTEL SE VRACÍ: PANEL NÁSTROJŮ AXIS CONSTRAINTS 26	26
CTRL+ALT+SHIFT+PRAVÉ TLAČÍTKO MYŠI = VELKÁ LEGRACE 26	26
ZÁSUVNÉ MODULY: NAČTĚTE SI JEN TY, KTERÉ CHCETE 27	27
„ZAZIPUJTE TO!“ — KOMPRIMUJTE PŘI UKLÁDÁNÍ 28	28
ZAMĚŘTE SE NA SVÉ CÍLE: INTERAKTIVNÍ POSUN ZOBRAZENÍ 29	29

## Kapitola 2

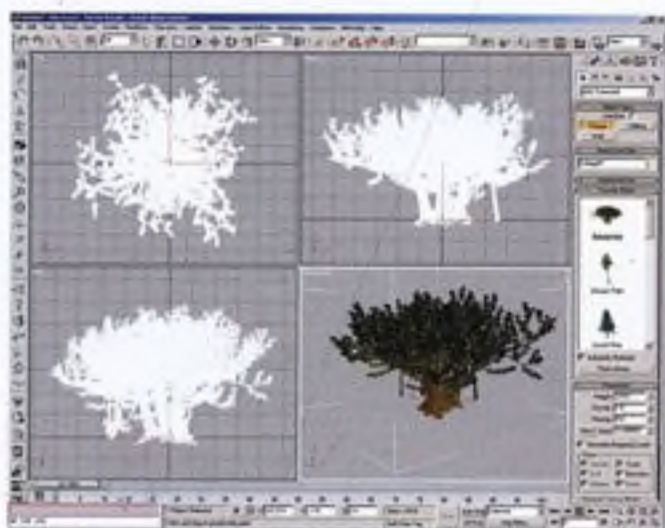
### Sochařina

tipy pro modelování a modifikátory 31	31
SVÉ MODELY SI NEJPRVE NAKRESLETE NA PAPIŘI 32	32
VYTVOŘTE SI VLASTNÍ NABÍDKY MODIFIKÁTORŮ 33	33
POJMENOVANÉ SADY VÝBĚRŮ: NEJSOU JEN PRO OBJEKTY 34	34
MÁTE POTÍŽE SE ZÚŽENÍM A OHYBY? POUŽIJTE MODIFIKÁTOR FFD 35	35
PRO RÁMOVOU KONSTRUKCI POUŽIJTE LATTICE 36	36
DRÁTĚNÉ MODELY, ČÁST I: NÁVRAT MODIFIKÁTORU LATTICE 37	37
DRÁTĚNÉ MODELY, ČÁST II: POUŽÍVEJTE RENDEROVATELNÉ KŘIVKY 38	38
SURFACE TOOLS: PEVNÉ REFERENČNÍ OBJEKTY 39	39
SURFACE TOOLS: ČÍŠNÍKU, V MÉM (REFERENČNÍM) MODELU JE DÍRA 40	40





# OBSAH



SURFACE TOOLS: KDE MÁM SVŮJ MODEL?	40
SURFACE TOOLS: SPRÁVNĚ SEŘAZENÉ KŘIVKY	41
SURFACE TOOLS: TĚMĚŘ OKAMŽITÉ USPOKOJENÍ	42
OTEVŘENÉ HRANY: VSTUPE A POJĎTE SI HRÁT (UVW UNWRAP EDITOR)	43
NOVÉ FUNKCE 3DS MAX 6 PRO ARCHITEKTY: ZDI, PLOTY A ROSTLINY	44
ARCHITEKTONICKÉ FUNKCE, POKRAČOVÁNÍ: SCHODY	45
POD PLANETOU ARCHITEKTONICKÝCH FUNKCÍ: OKNA A DVEŘE	46
ROZSETÍ SLOŽENÉHO OBJEKTU	47
ZÁLEŽITOST INTEGRITY: STL KONTROLA	48
NEMYSLÍTE, ŽE BYCH NEMOHL JÍT DÁL, KDYBYCH SE NEZMÍNIL O MODIFIKÁTORU GREEBLE?	49
IMPORT SOUBORŮ S OBJEKTY	50
IMPORT OBJEKTŮ A ANIMACÍ	51

## Kapitola 3

<b>Navrch přijde vosk</b> materiálové tipy	53
PŘIZPŮSOBTE SI ZOBRAZENÍ SVÉHO MATE- RIÁLOVÉHO EDITORU	54
ZVĚTŠETE SI UKÁZKOVÉ KOULE	55
POMOC, DOŠLY MI MATERIÁLY PRO MOU SCÉNU!	56
LÍBÍ SE VÁM VAŠE NOVÉ MATERIÁLY? TAK SI JE ULOŽTE!	57
KDYŽ MÁTE „HORKÉ“ MATERIÁLY	58
POUŽÍVÁNÍ MATERIÁLŮ S IDENTICKÝMI NÁZVY	59
PLAZIVÉ NÁHLEDY: PŘEZKOUŠEJTE SVÉ ANIMOVANÉ MATERIÁLY	60
ZOBRAZTE MENTAL RAY MATERIÁLY V MATE- RIÁLOVÉM EDITORU	61

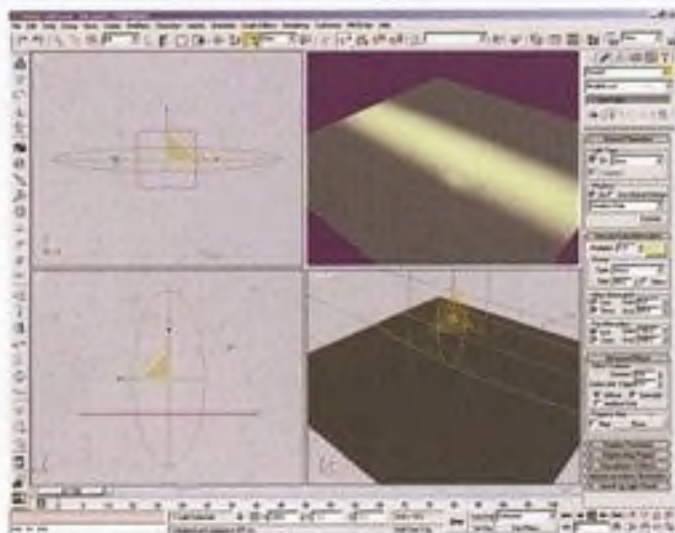
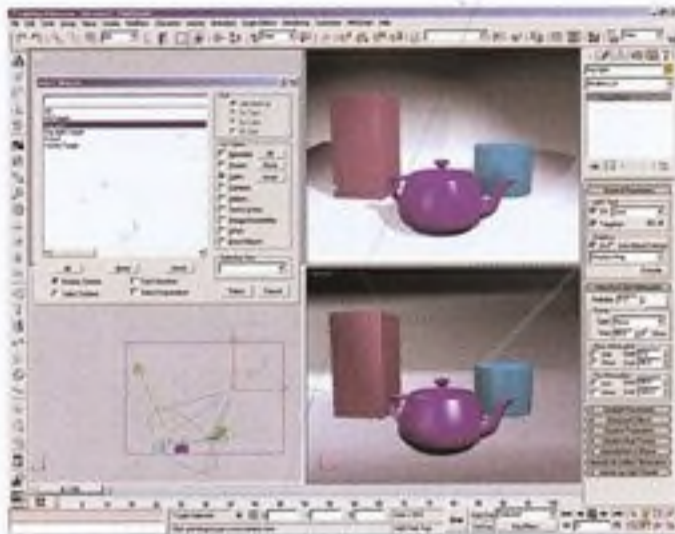


NOVÉ MENTAL RAY TYPY MATERIÁLŮ A MAP	62
UŽIVATELSKÉ ARCHITEKTONICKÉ MATERIÁLY MENTAL RAY	63
MŮJ TY TONDO, VŽDYŤ TY SE DNES HÝBEŠ!	64
JAK POZNÁM, ZDA JSOU MĚ MATERIÁLY ANIMOVANÉ?	65
ZKONTROLUJTE ČASOVÁNÍ ANIMACÍ SVÝCH MATERIÁLŮ!	66
MATERIÁLY: DAJÍ VÁM ČÍSLO A VEZMOU JMÉNO	67
PODÍVEJTE, NAHOŘE NA OBLOZE! TO JE SUPERSAMPLING!	68
VŠECHNO JE ROZMAZANÉ: POUŽITÍ BLUR OFFSET	68
PRO PROLNUTÍ DLAŽDICOVĚ DĚLENÝCH BITMAP POUŽIJTE ŠUM (ABY VYDRŽELY DĚLEI)	69
DOKUD VÁM NEHROZÍ VÁŽNÉ UBLÍŽENÍ NA TĚLE, VYHNĚTE SE MULTI/SUBOBJECT MAPOVÁNÍ	70
KONTROLA POZADÍ: VYTVOŘTE INSTANCE SVÝCH MAP PROSTŘEDÍ	71
VYTVOŘTE TAKÉ INSTANCE SVÝCH SVĚTELNÝCH MAP PROJEKTORU	72
RAYTRACING: NEPOUŽÍVEJTE MAPY, ALE MATERIÁLY	73
DOBŘÁ, CO JE TO TEDY TA RAYTRACE: DIFÚZNÍ MAPA?	74
RAYTRACING: ODRAZY PROSTŘEDÍ	75
RAYTRACING: PŘESNĚ TO, CO VIDÍŠ, KÁMO	76
RAYTRACE MATERIÁL: TAM, KDE SE GUMA DOTÝKÁ VOZOVKY	77
U ODRAZŮ VŽDY POUŽÍVEJTE FALLOFF	78
VÍCE ZÁBAVY S FALLOFF	79
JAK DÁT „ŠMRNC“ PLOCHÝM ZRCADLENÝM POVRCHŮM (NAPŘ. OKENNÍMU SKLU)	80
JAK DOSTAT STÍNY NA ZCELA SAMOOSVĚTLENÉ MATERIÁLY	81
VÍCEVRSTVÝ SHADER: VYTVÁŘENÍ LAKOVANÝCH POVRCHOVÝCH ÚPRAV	82
VÍCEVRSTVÝ SHADER: ČÁST II: METALÍZA	83





# OBSAH



## Kapitola 4

### **Odlesky na chromu**

osvětlovací tipy	85
OSVĚTLENÍ: POŘADÍ OPERACÍ	86
KOMPLIMENT NEBO KOMPLEMENT?	87
PROTISVĚTLO DODÁVÁ REÁLNOST	87
DEJTE SVĚTLA PRYČ OD KAMERY!	88
VYHNĚTE SE (OBVYKLE) OKOLNÍMU SVĚTLU	89
NUŽE, KDYŽ TEDY MUSÍTE POUŽÍT OKOLNÍ OSVĚTLENÍ...	90
CHYSTÁM SE VYLUXOVAT TO SVĚTLO VPRAVO ZE SCÉNY...	91
PŘÍDAVNÉ OVLÁDACÍ PRVKY OSVĚTLENÍ: ODDĚLTE ZRCADLOVÉ ODLESKY A DIFÚZNÍ SLOŽKU	92
TÓNUJTE SVÁ SVĚTLA!	93
VYHNĚTE SE POUŽITÍ PARAMETRU SOFTEN DIFFUSE EDGE	94
„NATOČTE STÍNOVOU MAPU, PROSÍM...”	94
ŠETŘETE POUŽÍVÁNÍ STÍNU VYTVOŘENÝCH RAYTRACINGEM	95
POUŽITÍ SVĚTELNÉHO POLE: RYCHLÉ A NEJASNÉ MĚKKÉ STÍNY	96
POUŽÍVEJTE PŘÍMÁ SVĚTLA MÍSTO BODOVÝCH	97
ÚPLNÁ TRUBKA, ČLOVĚČE: POUŽIJ NEROVNOMĚRNOU ZMĚNU VELIKOSTI NA VŠESMĚROVÁ SVĚTLA	98
TAK JAKO SLUNEČNICE KAŽDÝM DNEM OTÁČÍ SE ZA SLUNCEM	99
CHCETE-LI S VLKY ŽÍT... POUŽIJTE MENTAL RAY STÍNY	100
ŠPATNÉ OSVĚTLENÍ SLUNEČNÍM SVĚTLEM	100
OSVĚTLENÍ PRO ARCHITEKTY: FOTOMETRICKÉ OSVĚTLENÍ	101
U GLOBAL ILLUMINATION A CAUSTICS JE DOBRÉ JAK DÁVAT, TAK DOSTÁVAT	102
SVĚTELNÁ TĚLESA A MENTAL RAY	102

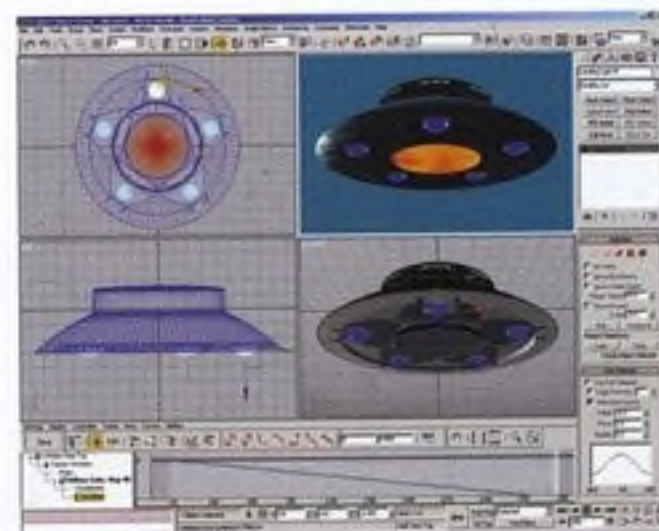
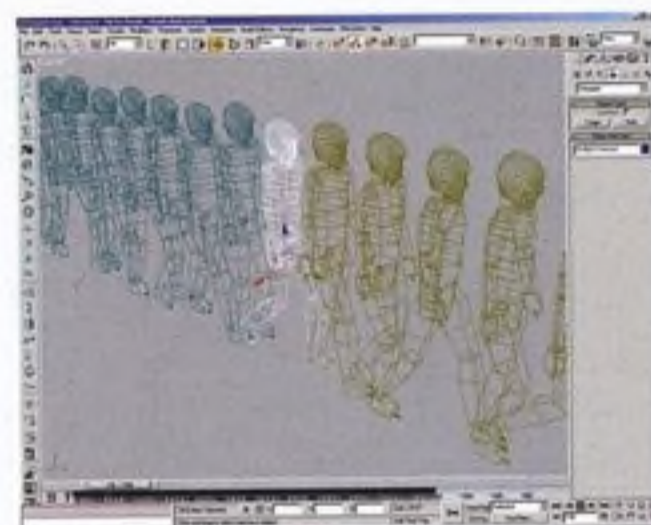


LEHKO NA CVIČIŠTI... VYPNĚTE REBUILD	103
POUŽITÍ FUNKCE LIGHT TRACER: VŠECHNO JE TAK NĚJAK NEOSTRÉ...	104
ROZBIJTE TO: TIPY PRO VOLUMETRICKÁ SVĚTLA	105

## Kapitola 5

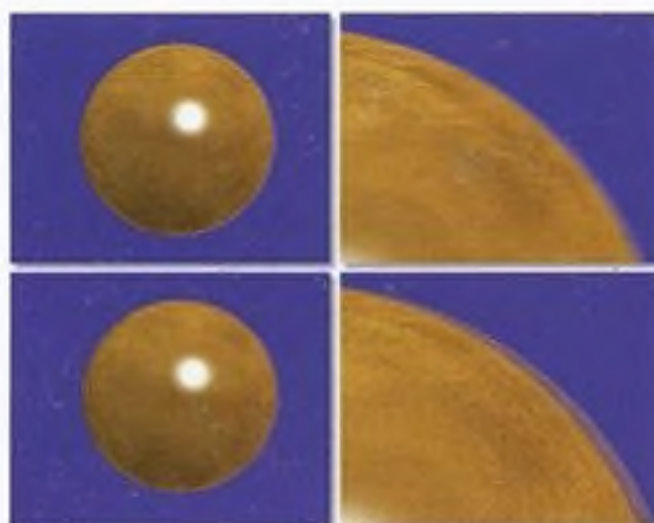
<b>Jak to dát do pohybu</b> animační tipy	107
--	-----

ANIMACE S RYCHLOU CESTOU	108
HROZÍ MI KOLAPS: GENEROVÁNÍ KLÍČOVÝCH SNÍMKŮ	109
ZŮSTAŇTE NA CESTĚ	109
HŘÍČKY S POPISKAMI	110
VYHLAZENÍ POHYBU	110
VIDĚL JSEM DUCHA!	111
SKOČTE DO KEY REŽIMU ROVNÝMA NOHAMA	112
KONTROLÉR A UTILITA MOTION CAPTURE	113
KDYŽ UŽ MLUVÍME O RUČNÍCH KAMERÁCH...	114
KDYŽ JE ŘEČ O EDITORU KŘIVEK...	115
SYN EDITORU KŘIVEK	116
JAK DOSTAT VĚCI DO LATĚ: NÁSTROJ ALIGN	117
NA DĚDICTVÍ NENAJÍMEJTE ADVOKÁTA...	117
REANIMACE, VYNULOVÁNÍ RŮZNÝCH ASPEKTŮ SCÉNY	118
PŘIPRAVIT, NASTAVIT, SESOUHLASIT: ROZMÍSTĚNÍ KAMER	118
KLUZNÁ POSUVNÁ SPOJENÍ: U MECHANICKÝCH POHYBŮ POUŽIJTE PŘÍKAZ LOOKAT CONSTRAINT	119
REACTOR: POUŽIJTE TCB KONTROLÉRY JAKO KONTROLÉRY OTÁČENÍ PRO TUHÁ TĚLESA	120
REACTOR: POUŽIJTE MODIFIKÁTORY MESHSMOOTH U OBLEČENÍ A MĚKKÝCH TĚLES REACTORU	122





## OBSAH



- U MĚKKÝCH TĚLES REACTORU ZALOŽENÝCH NA FFD POUŽIJTE PŘÍKAZ „CONFORM TO SHAPE“ 123
- REACTOR: PRO NÁHLED REACTORU VŽDY POUŽÍVEJTE URČITOU KAMERU 124
- REACTOR: SNIŽTE POČET KLÍČŮ PO SIMULACI TUHÉHO TĚlesa 125
- REACTOR: SNIŽTE POČET KLÍČŮ PO SIMULACI MĚKKÝCH TĚLES ZALOŽENÝCH NA FFD 126
- REACTOR: KDY POUŽÍT MĚKKÁ TĚlesa NA ZÁKLADĚ FFD A KDY NA ZÁKLADĚ SÍTÍ? 127
- SIMULUJTE ROZPOJENÉ SKUPINY OBJEKTŮ SAMOSTATNĚ 128
- POJMENUJTE SVÁ DEFORMOVATELNÁ OMEZENÍ 129
- JAK VE 3DS MAX FUNGUJÍ KOSTI: PRAVIDLA 130
- JAK FUNGUJÍ KOSTI: DOPLNĚK 131
- MĚNÍ SE VÁM VELIKOST KOSTÍ OBRÁCENĚ, POKUD JE ZRCADLÍTE? 132
- PROTAŽENÍ KOSTÍ — A JAK JE OVLÁDAT 132
- VYPADÁ TO, ŽE JSOU KOSTI PROTAŽENÉ? BONE TOOLS VÁM TO ŘEKNOU 133
- KOSTI ÚPLNĚ ZEŠÍLELY? 133
- PŘEPNĚTE NA HLADKOU INTERPOLACI OTÁČENÍ KOSTÍ, KDYŽ PROVÁDÍTE „IK PRO FK POSE“ 134
- KOPÍRUJTE ZÁTĚŽ KŮŽE MEZI OBJEKTY POMOCÍ SKINUTILITIES 136
- JEDNODUCHÉ HEMŽENÍ DAVU POMOCÍ KONTROLÉRŮ ŠUMU 137

### Kapitola 6

- Jak to udělat pěkné**  
typy pro rendering 139

- RAYTRACING: URYCHLENÍ (NASTAVENÍ OBJEKTŮ) 140
- RAYTRACING: URYCHLENÍ (GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ) 141
- RAYTRACING: INDEX LOMU (IOR) 142

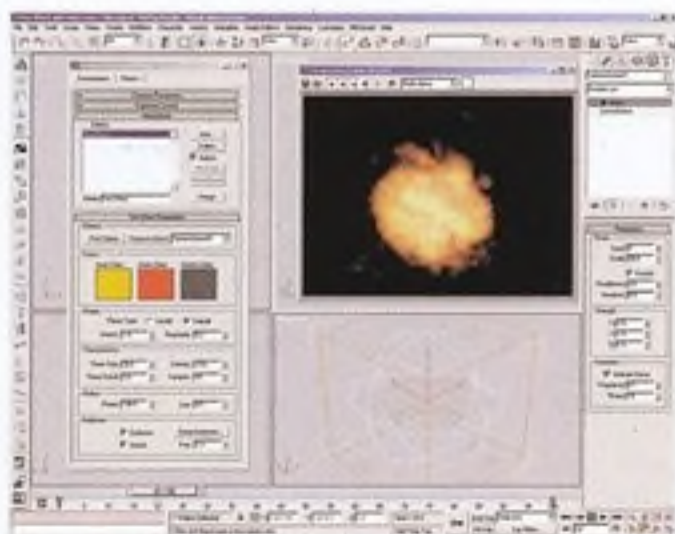


RENDERING: FILTRY PRO STATICKÉ OBRÁZKY VERSUS VIDEO	143
RENDERING VIDEO: NERENDERUJTE SEKvence, ALE JEDNOTLIVÉ SNÍMKY	144
RENDERING VIDEO: UJISTĚTE SE, ŽE MÁTE NASTAVENY VIDEO BARVY	145
RENDERING VIDEO: ZKONTROLUJTE SI GAMMA NASTAVENÍ!	146
ÚSPĚŠNÝ RENDERING VELKÝCH, VĚTŠÍCH, NEJVĚTŠÍCH OBRAZŮ	147
NERENDERUJTE FILM - RENDERUJTE SNÍMKY	148
PÁR SLOV O RAM PLAYERU...	149
DOBŘÁ, OPRAVDU CHCETE PŘERENDEROVAT SVOU ANIMACI...	150
RENDERING POZADÍ PROSTŘEDÍ	150
IFL = IMAGE FILE LIST (SEZNAM SNÍMKŮ)	151
NA READ-ONLY MÉDIÍCH NELZE VYTVÁŘET .IFL SOUBORY!	152
VYTVOŘENÍ SADY .IFL SOUBORŮ	153
MANIPULACE SE SEKVENCEMI SNÍMKŮ POMOCÍ .IFL SOUBORŮ	153
PROBLÉM SLEPICE A VEJCE: JAK NASTAVIT DO SCÉNY ANIMOVANÉ POZADÍ, KTERÉ JEŠTĚ NEMÁME VYRENDEROVANÉ?	154
MOHLI BYCHOM TO DĚLAT JEŠTĚ SLOŽITĚJI, PROSÍM? (NĚCO O POUŽITÍ KOMPOZIČNÍCH PROGRAMŮ)	155
KOMPOZICE POMOCÍ VIDEO POST	156
RENDERING SE SCANLINE MOTION BLUR: OBRAZOVÉ A VÍCEPRŮCHODOVÉ ROZMAZÁNÍ POHYBEM	157
RENDERING SE SCANLINE: MIX IMAGE A MULTI-PASS MOTION BLUR	158
RENDERING PRO TISK: DEJTE HOCHŮM OD TISKU LEKCI (NEBO DVĚ...)	159
RENDERING PRO TISK: Ó ANO, JEŠTĚ NĚCO...	160
PRINT SIZE WIZARD - PRŮVODCE NASTAVENÍM TISKU (UŽ DOST TOHO TISKU!)	161
TIHLE TISKAŘI - UDĚLEJME JIM TO JEDNODUŠŠÍ	161





## OBSAH



ZABUDOVANÝ MENTAL RAY	162
MENTAL RAY NESPOLUPRACUJE!	163
MOUDRÉ POUŽITÍ MENTAL RAY IMAGE SAMPLING	164
MENTAL RAY: KONTRAST VÁM MŮŽE UŠETŘIT DEN!	165
RENDERING SKRYTÝCH HRAN: VEKTOROVÝ RENDER V MENTAL RAYI	166
OŘEZANÝ (BPS) STROM V MENTAL RAYI	167
PŘEDVOLBY MENTAL RAYE: PROSÍM ZANECHTE ZPRÁVU	168
ESTETICKÝ RENDERING: VESMÍRNÉ SCENÉRIE	169
ESTETICKÝ RENDERING: PODMOŘSKÉ SCENÉRIE	170
ESTETICKÝ RENDERING: VZDÁLENÁ KRAJINA	171
ESTETICKÝ RENDERING: ZÁTIŠÍ A MAKROFOTOGRAFIE	172
"HALÓ, MÁŠ HOTOVO!"	173

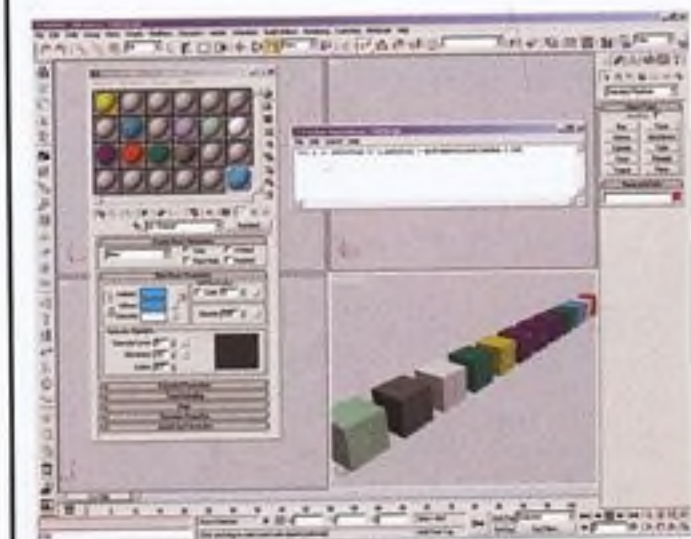
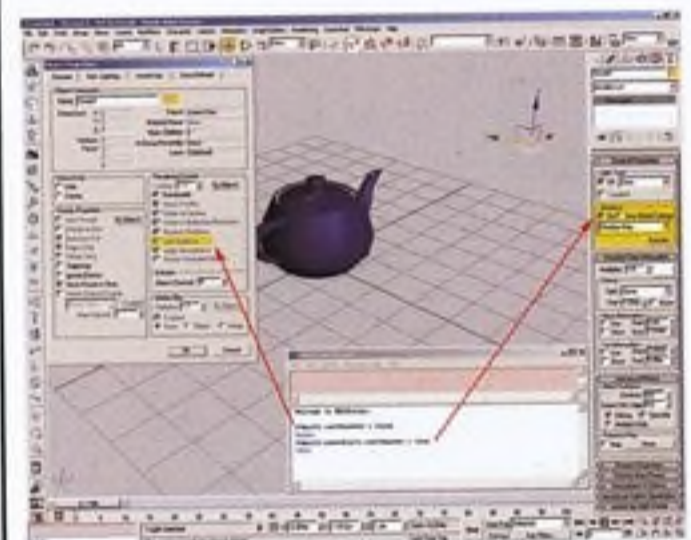
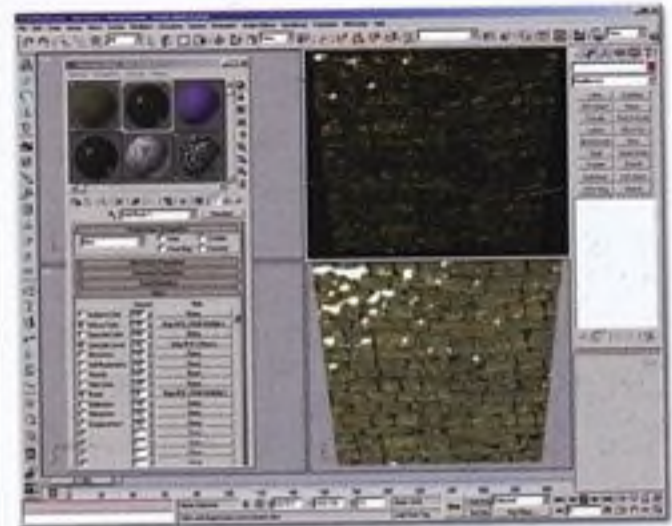
## Kapitola 7

<b>Uživatelské funkce</b> tipy speciálních efektů	175
PŘIPOJENÍ ATMOSFÉRICKÝCH EFEKTŮ	176
PO HLAVĚ DO TOHO: RENDERING POZPÁTKU DÍKY VIDEO POST	176
KOMBINACE ŠUMOVÉHO MODIFIKÁTORU A EFEKTU OHNĚ	177
VELKÉ TŘESKY A MALÉ PETARDY: UMÍSTĚTE EXPLOZE TAM, KDE JE CHCETE MÍT	178
POUŽÍVEJTE VE SVÝCH SCÉNÁCH PŘEDRENDEROVANÉ EXPLOZE	179
OSVĚTLENÍ VÁZANÉ NA EXPLOZI	180
ROZMLUVA O PROJEKTOROVÝCH SVĚTLECH... VYTVOŘENÍ ANIMOVANÝCH VODNÍCH ODLESKŮ	181
MIMO VODU: MOKRÉ POVRCHY	182
TEKOUCÍ VODA?	183



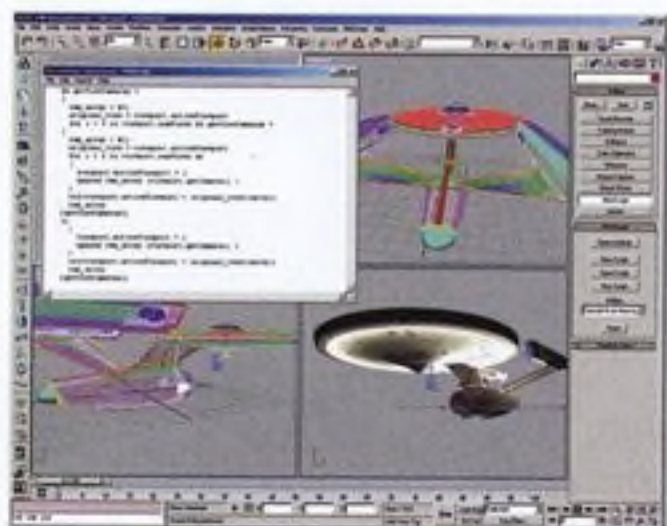
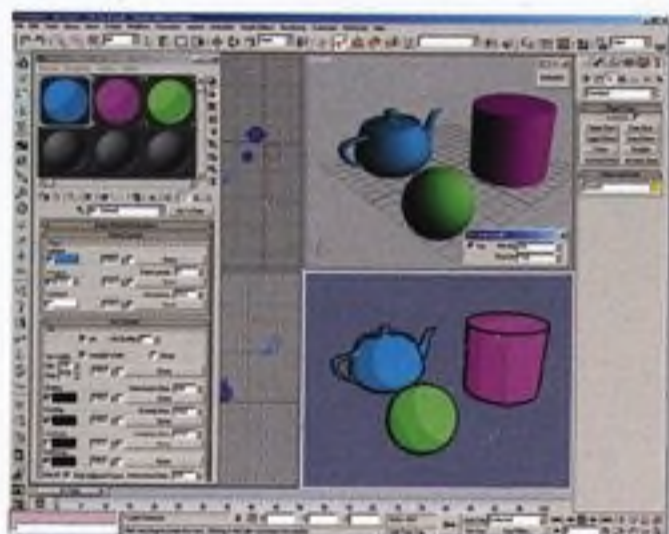


<b>TVORBA "SUCHÉHO" PODLOŽÍ</b>	<b>184</b>
TOK ČÁSTIC: HORKÉ, HORKÉ KLÁVESY!	185
NEZAPOMEŇTE NA ZÁSUVNÉ MODULY ZVLÁŠTNÍCH EFEKTŮ	185
ĎÁBELSKÁ MLUVA: SKRIPT PRO ZAMLŽENÍ ZRCADLOVÉHO ODLESKU	186
TOK ČÁSTIC: ZVLÁDNUTÍ "CACHE" PAMĚTI	187
TOK ČÁSTIC: KLONOVÁNÍ	188
TOK ČÁSTIC: DROBNÉ VARIACE	189
<b>Kapitola 8</b>	
<b>Doladění detailů</b>	
tipy pro MAXScript	191
MAXSCRIPT: JE DOBRÝ PRO VAŠE UNAVENÉ OČI	192
MACRO RECORDER JAKO POMŮCKA PROGRAMÁTORA	192
JEDNODUCHÉ UVOZOVKY PRO BEZPROBLÉMOVÁ JMÉNA	193
VÝMĚNNÉ VLASTNOSTI	194
JEŠTĚ K UVOZOVKÁM: NENECHTE MICROSOFT WORD DĚLAT CHYTRÁKA	194
ÚŽASNÝ EXPERT MÓD	195
HON NA STÍNY: PŘÍSTUP K VLASTNOSTI SVĚTLA VRHÁNÍ STÍNU (SHADOWCASTING)	196
UŽITEČNÝ DŽIN PHOTOSHOP	197
SPRÁVNÁ JMÉNA	197
EDITOR MATERIÁLŮ: 24 ČISTÝCH VZORKŮ	198
EDITOR MATERIÁLŮ: 24 NOVÝCH VZORKŮ	199
NAMALUJTE SVŮJ SVĚT: PŘÍŘAZENÍ NÁHODNÝCH MATERIÁLŮ	200
PŘÍPAD NEVYTAŽENÉHO VYTAŽENÍ	201
ZAČÍNÁME OD NULY: TVORBA POČÁTEČNÍCH NUL	202
PŘIPOMÍNKA K MACROSCRIPTU	202





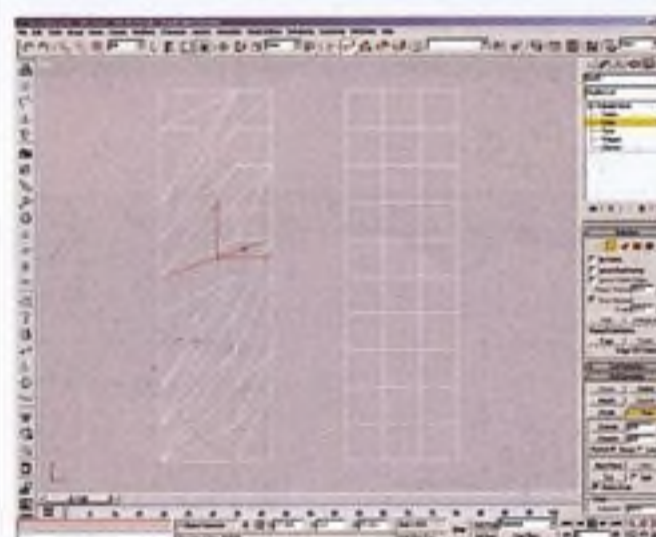
# OBSAH



CHYTRÁ MESH OPTIMALIZACE: ZACHOVEJTE VAŠE MAPOVACÍ SOUŘADNICE	203
SPÉKÁNÍ ČERSTVÝCH A CHUTNÝCH OBJEKTŮ: EXPORT ANIMACE SÍTĚ	204
JEDENÍ CHUTNÝCH SPEČENÝCH OBJEKTŮ: IMPORT JEDNOTLIVÝCH SÍTÍ SNÍMKŮ ANIMOVANÝCH SOUBORŮ	205
KA-BOOM! EXPLOZE OBJEKTU NA ELEMENTY	206
PŘEVOD VÝBĚRU MEZI ÚROVNĚMI OBJEKTU	207
SRÁŽKY SVĚTŮ: DETEKCE SRÁŽEK POUŽITÍM MESH INTERSECTION	208
PATŘÍME K SOBĚ! (ČÍMŽ MYSLÍM ROVNOBĚŽNÉ STĚNY V EDITOVATELNÉ SÍTI)	210
DRŽTE SE NAHOŘE!	211
VEĎ MĚ, JFL!	212
ODSTÍNY ŠEDI: POUŽITÍ EFEKTŮ RENDERINGU PRO UŽIVATELSKÝ RENDERING	214
ČTYŘI TIPY ZA CENU JEDNOHO NEBOLI PŘEVODY SOUBOROVÝCH FORMÁTŮ	216
NECHEJTE INKOUST TÉCT (PŘI PLNÉ KONTROLE)	217
THE MAXTRIX RELOADED: TVORBA BULLET TIME POMOCÍ SUB-FRAME RENDERINGU	218
UVNITŘ OBRAZU: ČTENÍ MINIATUR	219
VÍM, CO JSI DĚLAL MINULÉ LÉTO	220
SVAZEK BAREVNÝCH DRÁTŮ	222
UZLOVÝ PROBLÉM: ZADÁVÁNÍ SOUŘADNIC VE STYLU AUTOCADU	223
UZEL JSEM NEMYSLEL: ZMĚNA TYPU VRCHOLŮ KŘIVKY	224
DALŠÍ POHLED, PROSÍM!	225
POČÍTÁNÍ KAMER (CHCETE SNAD USNOUT?)	226
POHLED NA OBLOHU: NAHRÁVÁNÍ POHLEDU BĚHEM PRÁCE	227
CHYĚTE DUHU: ANIMACE BAREV VRCHOLŮ POMOCÍ UNWRAP UVW	228
PŘEBARVENÍ VŠEHO: VYMAZÁNÍ VŠECH MATERIÁLŮ	229

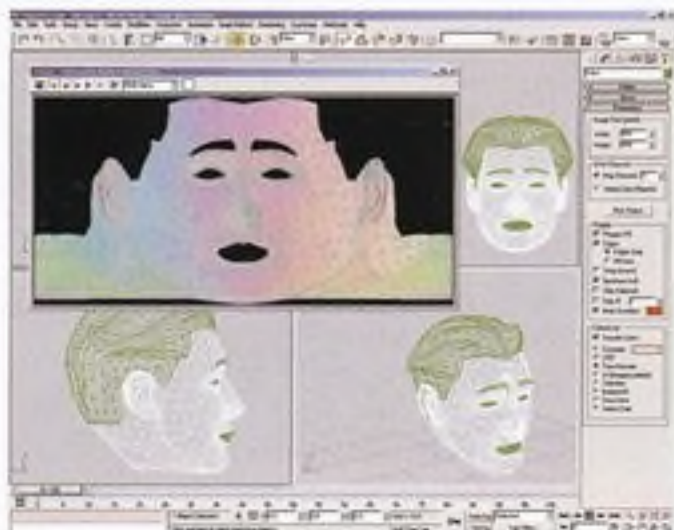


GALERIE MINIATUR	230
KROK SPRÁVNÝM SMĚREM - PRÁZDNÁ PAMĚŤ BITMAP	231
MAXSCRIPT ZNÁ VÁŠ KÓDI	231
Kapitola 9	
<b>Konzultace s manuálem</b> tipy pro různé funkce	233
VLOŽENÍ ZÁSTUPCE PLU DO SPOUŠTĚČÍ NABÍDKY 3DS MAX	234
OBSAHUJE ZIP! "KOMPRIMACE V SAVE" REDUKCE VELIKOSTI SOUBORU ZDARMA	234
SVEĎ MĚ NĚŽNĚ SVÝMI 16-TI BITOVÝMI PROCESY	235
RYCHLÉ SPUŠTĚNÍ PLU: NA JEDNOM POČÍTAČI	236
AUTOMATIZACE PLU: TAK, TEĎ JE TO ZÁSTUPCE!	237
PLU: SNADNÝ PŘENOS Z PŘEDCHOZÍCH VERZÍ	238
JAKÝ PLU POUŽÍVÁM?	238
NÁSTROJ, UTILITA A PŘEKVAPENÍ: HLEDÁNÍ SOUBORŮ	239
RYCHLÝ IMPORT LICENCE	239
PROBLÉMY S RENDERINGEM: OPRAVTE STĚNY POMOCÍ PŘEVŘÁCENÍ OKRAJŮ	240
PROBLÉMY S RENDERINGEM: OPRAVA STĚN POMOCÍ DĚLENÍ HRAN	241
PROBLÉMY S RENDERINGEM: POUŽITÍ MODIFIKÁTORU SLICE	242
PROBLÉMY S RENDERINGEM: TVORBA ROVINY	243
PROBLÉMY S RENDERINGEM: NEZAPOMEŇTE NA MODIFIKÁTOR SMOOTH (VYHLAZENÍ)	244
ZACHRAŇTE SVOU PRÁCI: PREVENTIVNÍ MEDICÍNA	245





# OBSAH



ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ S POŠKOZENÝMI SOUBORY: SPOJENÍ PŮL NA PŮL	246
KDE JE LIŠTA NÁSTROJŮ EXTRA?	247
ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ: SAMOTKA PRO ZÁSUVNÉ MODULY (PLUG-INY)	247
DALŠÍ VOLBY ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ: PŘEJMENUJTE SVŮJ .INI SOUBOR	248
ASSET PROHLÍZEČ: PŘETÁHNOUT A UMÍSTIT	249

## Kapitola 10

### Doplňky

tipy pro použití jiných programů s 3ds max	251
TEXTURY NEKRESLETE, FOTOGRAFUJTE JE!	252
PHOTOSHOP: PŘIDÁNÍ ŠUMU DO BITMAP TEXTUR	253
PHOTOSHOP: PŘIDÁNÍ BAREVNÝCH ČI REZAVÝCH PRUHŮ FILTREM WIND (VÍTR)	254
PHOTOSHOP: TVORBA MAPY CHROMOVÝCH ODLESKŮ (HÁDEJTE JAK?)	255
PHOTOSHOP: TVORBA BEZEŠVÝCH BITMAP POUŽITÍM FILTRU OFFSET	256
PHOTOSHOP: POUŽITÍ VRSTEV PRO VYTVOŘENÍ "NÁSTROJŮ TEXTUR"	257
ZÁSUVNÝ MODUL TEXPORTER	258
AUTOMATICKÁ AKTUALIZACE BITMAP	259
FUNKCE RENDER BOX SELECTED PRO ŠABLONY PRO KRESLENÍ	260
DISCREET'S COMBUSTION: BILÁ ZÁŘE PO VÝBUCHU	261
DISCREET'S COMBUSTION: ČITELNĚJŠÍ TEXT POMOCÍ "NEGATIVE GLOW"	262
DISCREET'S COMBUSTION: PŘIPOMENUTÍ EFEKTŮ ZÁŘE	263
DISCREET'S COMBUSTION: RENDER ELEMENTY V 3DS MAX	264



KONVERZE HMOT: POLYTRANS	265
PŘÍPRAVA OBRAZŮ PRO MOTION TRACKING	266
ZBOŽÍ ZDARMA: THE GIMP	267
ZBOŽÍ ZDARMA: THE CINEPAINT, PROGRAM PRO KRESLENÍ A RETUŠ OBRÁZKŮ	268
PODPORA GIMPU	269
Příloha	271
<b>Zdroje 3ds max</b>	
WEBOVÉ STRÁNKY	272
KNIHY	275
ČASOPISY	276

