

Obsah

Poděkování	7
Úvod	8

Kapitola 1: Ostré vektory a malířské techniky 15



Co se v této kapitole naučíte	16
Příprava skic	18
Vytváření vzoru	20
Vytváření textu	29
Tvář ženy a její vlasy	34
Barvy, stíny a detaily	37
Vytváření šálku čaje	43
Přidání květin	47

Kapitola 2: Dvourozměrné textury a trojrozměrné vektory 53



Co se v této kapitole naučíte	54
Vytváření pozadí	55
Vytváření lebky	59
Přidání masky krytí	70
Vkládání a úpravy inteligentních objektů	71
Vytváření chodící postavičky	73
Přenesení postavičky do Photoshopu	80
První vektorová trojrozměrná postavička	81
Druhá vektorová trojrozměrná postavička	86
Třetí vektorová trojrozměrná postavička	90
Další příklady	94

Kapitola 3: Živá vektorizace a efekty na paletě Cestář**97**

Co se v této kapitole naučíte	98
Návrh barevného tématu	100
Vytváření pozadí	101
Přidání ptáků a paprsků světla	106
Vytváření tvarů nástroji na paletě Cestář (Pathfinder)	113
Začlenění tvarů do kompozice	120
Přidání kostry	122
Další vektorové součásti	127

Kapitola 4: Kouzla malby od ruky**135**

Co se v této kapitole naučíte	136
Vytvoření vhodně uspořádaného fotografického základu	138
Nástroj Divine Proportion v aplikaci Painter	150
Příprava malby	152
Použití paletového nože ve stávajícím obraze	153
Průběžná kontrola výsledku	160
Přechody barev pomocí stopy Artists' Oils	161
Míchání a vytváření barev na paletě Mixer	162
Přidání jemných barev a akcentů	165
Prolínání barev pomocí paletového nože Oil Palette Knife	170
Vytváření vzorů ve Photoshopu	174
Stopy štětce F-X a masky vrstev v Painteru	182
Využití vzorů	183
Vzájemná prolnutí prvků obrazu	190
Závěrečná analýza v Painteru	192

Kapitola 5: Vytvoření klasického uměleckého díla**195**

Co se v této kapitole naučíte	196
Vytváření pozadí	197
Vytváření dvourozměrných prvků obrazu	199
Příprava v aplikaci Poser	208
Pozice na pozadí obrazu	209
Přidání rekvizity do scény	213
Světlo a materiály	214
Renderování	216
Postava v rybě	217
Postava v rybníku	220
Vytváření nohou	222
Vytvoření tváře a ucha	225
Další postavy	227
Umístění renderovaných postav do Photoshopu	231
Malířské efekty a povrchová textura	240

Kapitola 6: To nejlepší z obou světů**247**

Co se v této kapitole naučíte	248
Vytvoření základu ve Photoshopu	249
Úvodní kroky v aplikaci Cinema 4D	258
Práce s trojrozměrnými tvary	261
Osvětlení scény	267
Renderování scény	268
Opakování postupu	269
Práce s křivkami	274
Návrat do Photoshopu	279
Přidání domorodých motivů	293
Vytvoření pohoří	295
Vytvoření trojrozměrných listů	300
Vytvoření textury z listů	305

Kapitola 7: Modelování surového materiálu 311



Co se v této kapitole naučíte	312
Příprava alf pro ZBrush	313
Sochání v ZBrushi	318
Využití vytvořených alf	322
Změna materiálů a export obrazů	326
Vytvoření kompozice ve Photoshopu	327
Vytvoření textury na pozadí	329
Vrstvení exportovaných obrazů	331
Vytvoření kompozice	341
Povrchová textura a vylepšení celkového vzhledu obrazu	344
Rejstřík	349