

# Obsah

PŘEDMLUVA .....	9
<b>1 NOVÝ ŘÁD .....</b>	<b>19</b>
JELEN V ZÁŘÍ MONITORU?	20
VIDÍM 3D... VŠUDE	20
<i>Filmy</i>	21
<i>Vysílání a televize</i>	22
<i>Videohry</i>	22
<i>Produktové vizualizace</i>	22
<i>Multimédia</i>	22
<i>Architektonické návrhy a strojírenství</i>	23
DOSTUPNÉ NÁSTROJE	23
PŘIPRAVUJEME SI POHODLÍ V 3D-KRÁLOVSTVÍ	24
SEZNAMTE SE S 3DS MAX 7	28
<i>Uživatelské rozhraní 3ds max 7</i>	28
SHRNUTÍ	42
<b>2 TVAROVÁNÍ 3D-FORMY .....</b>	<b>45</b>
SÍŤOVÉ MODELOVÁNÍ	46
<i>Vytvoření editovatelné síťoviny</i>	47
PRÁCE NA PODOBJEKTOVÉ (SUB-OBJECT) ÚROVNI	49
<i>Typy podobjektových úrovní</i>	50
<i>Roletové menu Selection</i>	55
BOOLEOVSKÉ FUNKCE	56
<i>Práce s Booleovskými operacemi</i>	59
POUŽITÍ TRANSFORMAČNÍCH NÁSTROJŮ	61
<i>Nástroj Select and Move</i>	61
<i>Výběr a posun objektů</i>	61
<i>Nástroj Select and Rotate</i>	63
<i>Výběr a otáčení objektů</i>	64
<i>Výběr objektu a změna jeho měřítka</i>	65
<i>Výběr, změna měřítka a zmáčknutí objektu</i>	66
MODIFIKÁTORY	68
<i>Tři skupiny modifikátorů</i>	68
<i>Modifikování objektů</i>	68
DETAILNÍ ČTYŘNÁSOBNÉ NABÍDKY (QUAD MENU)	70
<i>Zobrazení čtyřnásobné nabídky</i>	70
<i>Transformace ve čtyřnásobné nabídce</i>	71
<i>Kvadranty nástrojů</i>	72

TECHNIKA MODELOVÁNÍ Z KVÁDRU (BOX MODELING) A MODELOVÁNÍ ZE SÍTOVINY	74
<i>Zmrzlinaři, dej mi nanuky!</i>	74
SHRnutí	77
DOBRODRUŽSTVÍ V DESIGNU	78
<i>PŘÍZPŮSOBENÍ SI UŽIVATELSKÉHO ROZHRAŇÍ</i>	78
<b>3 MODELOVÁNÍ Z KŘÍVEK</b> . . . . .	<b>85</b>
ÚVOD DO 2D-TVARŮ	85
<i>Vytváření tvarů</i>	87
<i>Práce s tvarem typu Line</i>	89
<i>Vytváření různých typů křivek</i>	89
PODOBJEKTY KŘÍVEK	91
<i>Přizpůsobení křivek a tvarů</i>	91
PŘEVÁDÍME KŘIVKY DO 3D (MODIFIKÁTORY EXTRUDE A BEVEL)	93
<i>Zkosení tvaru</i>	93
<i>Práce s modifikátorem Extrude</i>	94
MODIFIKÁTOR LATHE	96
ZÁKLADY TECHNIKY LOFTOVÁNÍ	100
SÍŤ KŘÍVEK (S VYUŽITÍM KŘÍVEK JAKO ZÁKLADNÍ KOSTRY)	102
<i>Tvorba golfové podložky</i>	102
IMPORTOVÁNÍ SOUBORŮ Z APLIKACE ADOBE ILLUSTRATOR	103
SHRnutí	105
<b>4 MODELOVÁNÍ Z PLÁTŮ</b> . . . . .	<b>109</b>
ÚVOD DO MODELOVÁNÍ Z PLÁTŮ	109
<i>Práce s plátovými mřížkami</i>	110
<i>Vytvoření plátu typu Quad Patch</i>	110
<i>Práce s plátý typu Tri Patch</i>	111
PODOBJEKTY A EDITOVATELNÝ PLÁT (EDITABLE PATCH)	113
<i>Typy podobjektových úrovní</i>	113
DÍLČÍ DĚLENÍ PLÁTŮ (PATCH SUBDIVISION)	116
TOPOLOGIE PLÁTU	116
MODELOVÁNÍ UBRUSU	119
SHRnutí	122
<b>5 MALOVÁNÍ POVRCHŮ NA MODELY</b> . . . . .	<b>125</b>
POZNÁVÁME BARVY VE SVĚTĚ PIXELŮ	126
BITMAPY VERSUS PROCEDURÁLNÍ MATERIÁLY	127
ÚVOD DO EDITORU MATERIÁLŮ V 3DS MAX	131
<i>Vylomeniny se stinovači</i>	132
<i>Duha barevných map</i>	134
<i>Přístup ke knihovně materiálů</i>	137
<i>Import grafiky pro materiál</i>	140
<i>Vytvoření vašeho prvního materiálu zcela od základu</i>	143

PLÁNUJEME UMÍSTĚNÍ MATERIÁLŮ NA POVRŠÍCH MODELŮ	149
<i>Mapování souřadnic na loft objektech</i>	154
ID MATERIÁLŮ A MULTI/SUB-OBJECT MATERIÁLY	156
<i>Představují Multi/Sub-Object materiály zlo?</i>	157
SHRNUTÍ	164
DOBRODRUŽSTVÍ V DESIGNU	166
<i>VYLÉTNUŤ Z KŮŽE</i>	166
<b>6 SVĚTLA, KAMERA, RENDER</b> .....	<b>173</b>
BUDIŽ SVĚTLO	173
STANDARDNÍ NASTAVENÍ SVĚTEL	175
<i>Některé tradiční formy nastavení světel</i>	175
SVĚTELNÁ EXTRAVAGANZA V 3DS MAX 7!	178
<i>Standardní světelné objekty</i>	179
<i>Čihání ve stínu</i>	183
<i>Nastavení základního světelného systému</i>	187
<i>Další pochoutky</i>	193
POKROČILÉ OSVĚTLENÍ	196
<i>Sledujte odražené světlo</i>	198
<i>Nastavujeme oblohu</i>	201
JSTE PŘIPRAVENI NA VÁŠ ZÁBĚR?	205
<i>Virtuální kamery</i>	205
<i>Tvoříme záběr</i>	207
<i>Show Me the Money</i>	210
SHRNUTÍ	212
DOBRODRUŽSTVÍ V DESIGNU	214
<i>SVĚTELNÉ EFEKTY</i>	214
<b>7 OBOHAŤTE SVÉ PORTFOLIO</b> .....	<b>221</b>
PROJEKT 1: TVORBA OBÁLKY ČASOPISU	221
<i>Získání zakázky</i>	221
<i>Plánování obálky</i>	223
<i>Produkce začíná</i>	224
PROJEKT 2: VIZUALIZACE NÁVRHU ŠPERKU	237
<i>Získání zakázky</i>	237
<i>Plánování designu přívěsku</i>	237
<i>Míchání materiálů</i>	249
PROJEKT 3: ARCHITEKTONICKÁ VIZUALIZACE	255
<i>Získání zakázky</i>	255
SHRNUTÍ	271
Rejstřík .....	273