

Spis treści

Rozdział 1. Pierwsza postać: Pinokio	5
Początek	5
Proste bryły (Primitives)	13
Obiekty siatkowe (Mesh)	23
Przygotowanie „skóry”	31
Włosy, nowa specjalność 3ds max	44
Proboolean; łączenie brył	51
Rozdział 2. Pierwsza scena: ławka pod oknem	55
Modelowanie wnętrza	55
Kamera i podstawowe oświetlenie sceny	73
Materiały	78
Realistyczne oświetlenie wnętrza	95
Realistyczne oświetlenie na zewnątrz, czyli Pinokio wychodzi z domu	101
Rozdział 3. Skóra i szkielet, czyli jak przygotować postać do animacji	109
Przygotowanie sceny	109
Gotowy szkielet humanoida (Biped)	116
Nakładanie skóry na szkielet	122
Rozdział 4. Animacja postaci	127
Swobodna animacja (Freeform)	127
Animowanie za pomocą śladów stóp (Footsteps)	133
Łączenie sekwencji ruchu	138

Rozdział 5. Inne rodzaje animacji	145
Animacja modyfikatorów i parametrów początkowych obiektów	146
Animacja transformacji	150
Upadek	163
Tkanina	167
Uwagi końcowe	177

3ds max

Modelowanie i animacja

3ds max od wielu lat jest jednym z najlepszych programów do tworzenia trójwymiarowej animacji i grafiki. Ogromne możliwości dostępne w najnowszej, dziewiątej wersji sprawiają, że aplikacja ta jest często wykorzystywana przez twórców gier komputerowych oraz grafików pracujących w branży filmowej i telewizyjnej. Jednak intuicyjny i przyjazny interfejs pozwala tworzyć efektowne grafiki i animacje nawet osobom rozpoczynającym swą przygodę ze światem 3ds max.

„3ds max 9. Ćwiczenia praktyczne” to szybkie i łatwe wprowadzenie w świat grafiki i animacji trójwymiarowej. Dzięki szczegółowo opisanym ćwiczeniom poznasz podstawowe możliwości programu 3ds max. Zdobędziesz wiedzę niezbędną do tworzenia nieskomplikowanych postaci i wnętrz. Dowiesz się również, jak projektować materiały oraz manipulować kamerą i oświetleniem. Nauczysz się animować postać za pośrednictwem szkieletu oraz poznasz techniki animacji innych obiektów. Ta książka to nieoceniona pomoc dla wszystkich adeptów grafiki trójwymiarowej.

Naucz się tworzyć efektowne grafiki i animacje trójwymiarowe!

Cena 19,00 zł

 **Księgarnia internetowa**
<http://helion.pl>

 **Zamów książkę SMS-em**
691 HELION
Nr katalogowy: **3675**
Szczegóły na odwrocie

 **Zamówienia telefoniczne**
0 801 339900
 **0 601 339900**

Zamów najnowszy katalog:
• <http://helion.pl/katalog>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>
Zamów cennik:
• <http://helion.pl/cennik>

 **Wydawnictwo Helion**

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
☒ 44-100 Gliwice, skr. poczt. 462
☎ 032 230 98 63
<http://helion.pl>
e-mail: helion@helion.pl

Informatyka w najlepszym wydaniu

Wojewódzka Biblioteka
Publiczna w Opolu

318300



000-318300-00-0



- Edycja obiektów siatkowych
- Dodawanie i odejmowanie bryt; nowy obiekt ProBoolean
- Tworzenie postaci z powłoki zewnętrznej (skóry) i szkieletu
- Realistyczne włosy, futra i tkaniny
- Manipulowanie kamerą i oświetleniem
- Tworzenie materiałów
- Używanie renderera Mental Ray
- Różne metody animacji

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-0936-9



9 788324 609369