

**OBSAH**

<b>Úvod</b>	Jak používat tyto návody	13
	Co je animace?	13
	Součásti animace 3D	14
	Mistrovství ve tvorbě 3D	14
	Za jak dlouho se ve 3D naučím?	15
<b>Jak na to</b>	Hrátky s múzou	16
	Struktura	16
	Skicový scénář	17
	Průběh práce	18
	Struktura projektu	19
	Post produkce	19
	<b>Nástroje programu CINEMA 4D</b>	20
<b>Modelování</b>	Práce v prostředí 3D	35
	Importování modelů	36
	Užívání hierarchické struktury	37
	Hospodárné modelování	37
	Blokové modelování ve 3D	39
	Modelování pomocí deformací	42
	HyperNURBS	42
	Modelování pomocí textur	42
<b>Materiály</b>	Aplikace materiálů na modely	43
	Kanály materiálů v programu	44
	Textury	46
	Metody mapování textur	47
<b>Osvětlení</b>	Základy osvětlení	53
	Vytvoření hloubky	53
	Klíčové, Vyplňující a Zadní světlo	54
	Intenzita a úbytek	54
	Umístění světel	54
	Barva	55
	Míchání barev	56
	Viditelnost	56
	Stíny	56
	Animování světel	57
	Stínítka na světlech	58

	Budme kreativní!	57
<b>Animace</b>	Vizuální kompozice	58
	Úhly kamery	58
	Snímání záběrů	59
	Uvedení objektů v pohyb	60
	Stopy animací	60
	Sekvence	61
	Klíčové snímky	61
	Rychlost pohybu	61
	Animování kamer	62
<b>Rendering</b>		63
<b>Projekt logo</b>	Modelování prstenců	73
	Materiály pro projekt loga 3D	78
	Osvětlení projektu loga 3D	85
	Animace projektu loga 3D	88
	Rendering projektu loga	103
<b>Projekt interiér</b>	Modelování scény interiéru	109
	Materiály pro scénu interiéru	159
	Osvětlení scény interiéru	176
	Rendering scény interiéru	187
<b>Láhev na olej</b>	CINEMA 4D, to nejlepší palivo pro kreativní nápady!	191
<b>Džbán</b>	Modely NURBS jako polotovary pro polygonové modelování	199
<b>Maska</b>	Pokročilé modelování	213
<b>Osvětlení</b>	Tříbodové osvětlení	255
	Volumetrické světlo	263