

Podziękowania (13)

O autorze (15)

Wstęp (17)

Rozdział 1. Wprowadzenie do trójwymiarowej grafiki komputerowej (23)

- Sztuka? (24)
- Grafika komputerowa (24)
- Etapy produkcji (26)
- Tok pracy w fazie produkcyjnej (31)
- Zagadnienia ogólne (34)
- Podstawowe pojęcia filmowe (46)
- Podsumowanie (52)

Rozdział 2. Skok na głęboką wodę (53)

- Podstawy posługiwania się interfejsem programu (54)
- Omówienie projektu o nazwie Układ Słoneczny (59)
- Faza preprodukcyjna, czyli planowanie (60)
- Tworzenie projektu (60)
- Faza produkcyjna - tworzenie i animowanie obiektów (62)
- Struktura obiektów w programie Maya (78)
- Wznowienie prac nad modelem Układu Słonecznego (81)
- Prezentacja animacji (90)
- Podsumowanie (92)

Rozdział 3. Interfejs programu Maya 2011 (93)

- Nawigowanie w programie Maya (94)
- Układ interfejsu (94)
- Panele i często używane okna dialogowe (106)
- Dostosowywanie programu do własnych potrzeb i upodobań (125)
- Podsumowanie (129)

Rozdział 4. Modelowanie za pomocą wielokątów (131)

- Planowanie modelu (132)
- Podstawy modelowania wielościanów (138)
- Narzędzia do edycji wielokątów (141)
- Ćwiczenie praktyczne: Prosty model dłoni (145)
- Tworzenie szczegółów na wybranych obszarach siatki wielokątów (152)
- Modelowanie obiektów złożonych: Klasyczna lokomotywa (161)
- Propozycje modeli do samodzielnego wykonania (186)
- Podsumowanie (186)

Rozdział 5. Modelowanie za pomocą powierzchni NURBS, podpodziałów i deformatörów (189)

- NURBS! (190)
- Tworzenie wielokątów za pomocą narzędzi NURBS (201)
- Konwertowanie modeli NURBS do wielokątów (202)

- Edycja powierzchni NURBS (204)
- Modelowanie za pomocą łat: Silnik lokomotywy (206)
- Rzeźbienie powierzchni NURBS narzędziami z modułu Artisan (219)
- Modelowanie przy użyciu prostych deformatörów (223)
- Deformator Lattice (228)
- Animowanie przy użyciu kratownicy (232)
- Powierzchnie wielopodziałowe (236)
- Modelowanie rozgwiadzy (236)
- Modelowanie czajnika (242)
- Podsumowanie (250)

Rozdział 6. Ćwiczenie praktyczne (253)

- Prace wstępne (254)
- Przygotowanie płaszczyzn odniesienia (254)
- Modelowanie paneli bocznych (262)
- Modelowanie korpusu wózka (285)
- Wstawianie rączki (291)
- Modelowanie kół (295)
- Modelowanie drewnianych barierek (302)
- Dodawanie szczegółów (312)
- Modelowanie szkatułki (318)
- Podsumowanie (330)

Rozdział 7. Cieniowanie i teksturowanie (333)

- Cieniowanie (334)
- Typy shaderów (334)
- Atrybuty shaderów (338)
- Teksturowanie topora (342)
- Tekstury a powierzchnie (352)
- Teksturowanie czerwonego wózka (362)
- Mapowanie fotorealistyczne: Szkatułka (399)
- Utrwal nabyte umiejętności (418)
- Podsumowanie (418)

Rozdział 8. Wprowadzenie do animacji (421)

- Animacja kluczowana - odbijanie piłki (422)
- Rzut toporem (432)
- Obiekty zastępcze (450)
- Animacja tekstu (451)
- Rigowanie lokomotywy - część pierwsza (456)
- Animowanie katapulty (459)
- Podsumowanie (465)

Rozdział 9. Więcej animacji! (467)

- Szkielety i kinematyka (468)
- Szkielet dłoni (482)

- Kinematyka odwrotna (496)
- Zależności podstawowe - więzy (501)
- Zależności podstawowe - klucze sterowane (505)
- Realizacja - rigowanie lokomotywy (509)
- Podsumowanie (517)

Rozdział 10. Oświetlenie (519)

- Pojęcia podstawowe (520)
- Światła w programie Maya (525)
- Łączenie światła z obiektem (533)
- Cienie (534)
- Tworzenie łagodnych cieni metodą śledzenia promieni (539)
- Oświetlenie w mental ray (541)
- Efekty świetlne (549)
- Oświetlanie szkatułki (554)
- Ćwiczenia dodatkowe (561)
- Kilka uwag na temat stosowania i animowania światel (561)
- Podsumowanie (563)

Rozdział 11. Renderowanie (565)

- Opcje renderowania (566)
- Podgląd renderingu - okno Render View (575)
- Odbicia i załamania światła (578)
- Kamery (580)
- Rozmycie ruchu (587)
- Renderowanie wsadowe (587)
- Renderowanie butelki (589)
- Renderer mental ray (593)
- Warstwy renderowania (600)
- Procedura Final Gather (608)
- Ambient Occlusion (613)
- Obrazy HDR (622)
- Renderowanie szkatułki (624)
- Podsumowanie (641)

Rozdział 12. Dynamika i efekty (643)

- Dynamika i Nucleus (644)
- Ciała sztywne i miękkie (644)
- Animowanie ciał sztywnych - stół bilardowy (648)
- Dynamika cząstek (658)
- System nParticle (659)
- Animowanie cząstek - para z lokomotywy (666)
- Narzędzie Paint Effects - wprowadzenie (675)
- Toon shading, czyli imitacja kreskówki (679)
- Podsumowanie (683)
- Co dalej? (684)

Dodatek. O płycie dołączonej do książki (685)
Skorowidz (689)