

O Autorach (7)

Podziękowania (9)

Rozdział 1. Zmiany wprowadzone w trzeciej wersji programu (11)

- Praca zespołowa i zwiększanie efektywności (11)
 - o Dopasowywanie ustawień interfejsu (12)
 - o Koordynowanie wymiany plików (14)
 - o Efektywne zarządzanie sceną (14)
 - o Elastyczne środowisko pracy (15)
- Ulepszony rendering (16)
 - o Nowy renderer (16)
 - o Edytor materiałów (17)
 - o Nowe tryby cieniowania i materiały (18)
 - o Nowy format zapisu pliku .rpf (Rich Pixel Format) i nowy kanał obiektu (G-buffer) (20)
 - o Nowe okno efektów renderingu (Rendering Effects) (20)
 - o Nowe kamery i metody oświetlenia (22)
- Animowanie postaci (23)
 - o Pokrywanie szkieletu skórą (skinning) (23)
 - o Animacja elastycznych, giętkich elementów (24)
 - o Złożony morfing (24)
 - o Ułatwienia w animacji (24)
 - o Dynamika ruchu (Dynamics) (26)
- Udoskonalone narzędzia do modelowania (26)
 - o Ulepszenia w oknach widokowych i nowe zastosowania klawiatury i myszy (27)
 - o Miękka selekcja (28)
 - o Modyfikator wygładzania (MeshSmooth) i obiekty typu NURMS (29)
 - o Powierzchnie tworzone za pomocą mapowania przemieszczeń (Displacement) (29)
 - o Modelowanie powierzchni sklejanых (Patch) (30)
 - o Modelowanie z wykorzystaniem obiektów NURBS (31)
- Ulepszone mapowanie i modelowanie obiektów siatkowych (34)
 - o Olbrzymia różnorodność kanałów mapowania (34)
 - o Edycja współrzędnych UVW (34)
 - o Modyfikator Surface Mapper (35)
 - o Kolorowanie wierzchołków (36)
 - o Modelowanie obiektów siatkowych (36)
- Zmiany na poziomie podstawowym (38)
 - o Import-eksport (38)
 - o Nowości w pasku narzędziowym i menu (39)
 - o Nowe obiekty (39)
 - o Systemy cząstek (40)
 - o Edycja krzywej sklejaney (41)
 - o Nowe modyfikatory (42)
 - o Udoskonalone modyfikatory (44)
 - o Rendering sieciowy (44)
- Co warto wiedzieć na temat zmian w wersji trzeciej programu 3D Studio MAX? (45)

Rozdział 2. Zwiększanie efektywności pracy (47)

- Dostosowywanie interfejsu MAX-a do własnych potrzeb (47)
 - o Pływające paski narzędziowe (47)
 - o Panel zakładek (52)
 - o Wczytywanie i zapisywanie interfejsów użytkownika (53)
 - o Inne obszary dostosowania (55)
- Schemat blokowy sceny (56)
 - o Korzystanie z okna Schematic View (57)
 - o Ustawienia okna Schematic View (59)
- Odnośniki zewnętrzne: XRef Objects i XRef Scenes (61)
 - o Obiekty zastępcze (64)
 - o Aktualizowanie odnośników zewnętrznych (66)
 - o Na co należy zwrócić szczególną uwagę podczas wykorzystywania odnośników zewnętrznych (67)
- Narzędzie Spacing Tool (68)
- Interaktywne okno Rendering Effects (70)
- Narzędzie RAM Player (72)
- Co warto wiedzieć o metodach podnoszenia efektywności pracy w MAX-ie 3 (74)

Rozdział 3. Modelowanie organiczne (77)

- Powierzchnie sklejące (Patch) (77)
- Miękka selekcja (Soft Selection) (82)
 - o Zastosowania miękkiej selekcji (82)
 - o Kontrolowanie miękkiej selekcji (84)
- Wygładzanie (MeshSmooth) (89)
 - o Metody wygładzania (89)
 - o Wykorzystanie odnośników w procesie modelowania (91)
 - o Kontrolowanie poziomu złożoności siatki (91)
 - o Dopracowywanie modeli z przypisanym modyfikatorem MeshSmooth (95)
 - o Przypisywanie modyfikatora MeshSmooth do części modelu (98)
 - o Jak korzystać z modyfikatora MeshSmooth (98)
- Narzędzia powierzchniowe (Surface Tools) (99)
 - o Tworzenie klatki splajnów (101)
- Modyfikator Skin i inne narzędzia (106)
 - o Kontrolowanie oddziaływania modyfikatora Skin za pomocą splajnów (107)
- Co warto wiedzieć o modelowaniu organicznym (109)

Rozdział 4. Modelowanie NURBS (111)

- Definicja NURBS (111)
- Obiekty NURBS (112)
 - o Niezależne obiekty NURBS (116)
 - o Zależne obiekty NURBS (117)
- Zaawansowane narzędzia edycji (127)
 - o Przycinanie powierzchni NURBS (127)
 - o Krzywe rzutowane na powierzchnię oraz krzywe krawędziowe (128)
 - o Mozaikowanie (130)
- Animacja obiektów NURBS (134)
- Materiały i mapowanie (134)
- Co warto wiedzieć o obiektach NURBS (136)

Rozdział 5. Mapy i materiały (137)

- Nowości w edytorze materiałów (137)
 - o Tryby cieniowania (138)
 - o Połyskliwość powierzchni (144)
 - o Materiały (146)
- Współrzędne mapowania (150)
 - o Kanały mapowania (150)
 - o Modyfikator Surface Mapper (156)
- Co warto wiedzieć o mapach, materiałach i współrzędnych mapowania (158)

Rozdział 6. Animacja (159)

- Kontroler Block (159)
- Obiekty dynamiczne (162)
 - o Systemy cząstek (166)
 - o DynaFlector - nowe pola sił typu Dynamics (166)
 - o Zamrażanie cząstek (169)
- Co warto wiedzieć o nowych możliwościach w dziedzinie animacji (170)

Rozdział 7. Rendering sieciowy (173)

- Podstawy renderingu sieciowego (174)
 - o Protokół TCP/IP oraz adres DHCP (174)
- Komponenty renderingu sieciowego programu 3D Studio MAX (176)
 - o Programy Manager oraz Server (177)
 - o Program Queue Manager (178)
- Konfigurowanie programu 3D Studio MAX do renderingu sieciowego (179)
 - o Instalacja najważniejszych plików (179)
 - o Instalacja rozszerzeń (plug-ins) wymaganych podczas renderingu sieciowego (180)
 - o Konfiguracja programów Manager oraz Server (180)
- Renderowanie zadania (182)
 - o Okno dialogowe Job Assignment (183)
 - o Wybór menedżera (185)
 - o Stany serwera (186)
 - o Ścieżki dostępu do map, wspólne dyski oraz UNC (186)
 - o Rendering sieciowy plików FLC oraz AVI (190)
- Korzystanie z programu Queue Manager (192)
 - o Status i kontrola zadań (192)
- Co warto wiedzieć o renderingu sieciowym (194)

Rozdział 8. MAXScript; dostosowanie środowiska pracy (195)

- Definiowanie interfejsu użytkownika (195)
 - o Konfigurowanie nowych pasków narzędziowych (196)
 - o Pływające i zakotwiczone elementy interfejsu (200)
 - o Konfigurowanie panelu zakładek (203)
 - o Ukrywanie i wyświetlanie elementów interfejsu (205)
 - o Zapisywanie i wczytywanie interfejsów (205)

- o Resetowanie i blokowanie układu elementów interfejsu (207)
- Rejestrator makropoleceń (Macro Recorder) (208)
 - o Uaktywnianie rejestratora makropoleceń (208)
 - o Okna MAXScript Listener oraz Mini Listener (211)
 - o Konfigurowanie rejestratora makropoleceń (211)
 - o Wklejanie makropoleceń na paski narzędziowe (216)
- Tworzenie własnych podręcznych menu (217)
 - o Definiowanie menu podręcznego (218)
 - o Wyrażenia menu podręcznego (218)
 - o Rejestrowanie menu podręcznego (221)
 - o Inicjalizowanie menu podręcznego przy uruchamianiu programu (222)
- Tworzenie własnych procedur zewnętrznych (222)
 - o Definiowanie skryptowej procedury zewnętrznej (223)
 - o Wyrażenia skryptowej procedury zewnętrznej (224)
 - o Inicjalizowanie skryptowych procedur zewnętrznych przy uruchamianiu programu (233)
 - o Wykorzystanie skryptowej procedury zewnętrznej (234)
- Co warto wiedzieć o języku skryptowym MAXScript (235)

Skorowidz (237)