

Spis treści

Rozdział 1. Podstawy 7

Interfejs programu	8
Jednostki i siatka konstrukcyjna	14
Konfiguracja okien i przełączanie się pomiędzy widokami	17
Tworzenie obiektów i tryby wyświetlania	20
Zaznaczanie obiektów	24
Nawigacja w oknach widokowych	29
Zapisywanie plików i kopie zapasowe	32

Rozdział 2. Splajny, bryły i precyzyjne transformacje 37

Tworzenie splajnów	39
Kopiowanie i precyzyjne przemieszczanie obiektów	40
Edycja wierzchołków kształtu	44
Łączenie splajnów i nadawanie grubości	48
Tworzenie i wyrównywanie obiektów (Align)	51
Precyzyjne obracanie	54
Modyfikatory i gęstość siatki	58
Skalowanie i grupowanie	61
Pojemniki	63

Rozdział 3. Modelowanie 69

Kształty parametryczne	70
Wytłaczanie prostoliniowe (Extrude)	75
Tworzenie brył obrotowych (Lathe)	78
Szeregi obiektów (Array)	82
Modelowanie siatkowe	86
Importowanie obiektów i odbicia lustrzane (Mirror)	93
Wytłaczanie po ścieżce (Sweep)	95
Wytłaczanie po ścieżce (Loft)	98
Deformacja skali (Loft)	102
Zmiana przekroju (Loft)	105
Schody. Przypisywanie materiałów	108
Schody. Animacja stopnia	112
Narzędzia Snapshot i Spacing Tool oraz zamrażanie i ukrywanie obiektów	115

Rozdział 4. Modelowanie bryły budynku 121

Dostosowanie interfejsu	122
Import danych w formacie DWG	123
Dołączanie plików DWG	130
Obraz tła	132
Warstwy	134
Przerysowywanie rzutu i tworzenie własnych siatek konstrukcyjnych (Grid)	139
Wytłaczanie ścian i podłóg	145
Okna i drzwi	149
Narzędzie ProBoolean	154
Konstrukcja dachu, przeszklenia i modyfikator Lattice	159
Obiekt złożony ShapeMerge	164
Obiekt Terrain	170

Rozdział 5. Ustawienie widoku 175

Tworzenie kamer	176
Camera Match. Dopasowanie kamery	181
Obiekt Camera	185
Animacja kamery	189
Ruch po ścieżce	194
Renderowanie podglądu animacji	197

Rozdział 6. Materiały 201

Wybór algorytmu renderującego	204
Przypisywanie materiałów	205
Materiał Multi/Sub-Object	214
Tekstury	221
Kanały mapowania	228
Obiekty parawanowe	236
Samoświecenie i ograniczanie wpływu oświetlenia (Exclude/Include)	241
Materiały Arch & Design	244
Mapa Cutout	248
Inne materiały współpracujące z mental rayem	250

Rozdział 7. Światła i rendering 257

Światło Daylight	258
Światła Photometric	264
Cienie	272
Rendering obrazu	276
Rendering animacji	280

Skorowidz 289