

# Оглавление

Введение.....	7
От издательства .....	20

## Часть I. Анимация

<b>Глава 1. Традиционная анимация .....</b>	<b>23</b>
Покадровая анимация .....	24
Палитра Animation (Анимация) .....	26
Перемещение слоёв при анимации .....	39
Автоматическое создание кадров .....	41
Управление настройками слоёв в кадрах .....	45
Анимация масок слоя .....	53
Принципы традиционной анимации .....	54
Секреты профессионалов .....	61
<b>Глава 2. Анимация по ключевым кадрам .....</b>	<b>67</b>
Палитра Animation (Анимация) в режиме Timeline (Временная шкала).....	68
Анимация по ключевым кадрам .....	72
<b>Глава 3. Сохранение и экспортирование анимации.....</b>	<b>81</b>
Предварительный просмотр анимации .....	82
Сохранение документов с анимацией .....	83
Экспортирование для Интернета.....	85
Экспортирование в видеоформаты.....	89

## Часть II. Трёхмерная графика

<b>Глава 4. Импортрование трёхмерных объектов</b> .....	95
Форматы файлов .....	97
Проблемы при импортровании .....	98
<b>Глава 5. Работа с трёхмерными объектами</b> .....	100
Навигация при работе с трёхмерными объектами .....	102
Масштабирование и перемещение объектов .....	108
Палитра 3D .....	111
Способы отображения сцены .....	114
Плоскости сечения .....	118
<b>Глава 6. Источники света</b> .....	121
Инструменты работы с источниками света .....	123
Типы источников света в Photoshop .....	125
Настройки источников света .....	128
Источники света на основе изображения .....	134
<b>Глава 7. Создание трёхмерных объектов средствами Photoshop</b> .....	138
Создание простых объектов .....	139
Создание объектов с использованием карт глубины .....	151
Метод создания тел вращения произвольной формы .....	165
<b>Глава 8. Материалы и текстурирование</b> .....	172
Стандартные материалы Photoshop .....	173
Пополнение стандартных материалов Photoshop .....	176
Редактирование стандартных материалов .....	179
Строение материалов .....	183
Рисование по текстурам .....	191
<b>Глава 9. Создание бесшовных текстур</b> .....	197
Понятие бесшовных текстур .....	198
Создание бесшовных текстур на основе фотографий .....	204
Процедурная генерация текстур .....	210
Аморфные деформации .....	220

<b>Глава 10. Экспортирование и визуализация</b> .....	224
Финальная визуализация .....	225
Экспортирование 3D-слоёв .....	227
Сохранение документов с 3D-слоями .....	228

## **Часть III. Обработка видео**

<b>Глава 11. Импортирование видеоматериалов</b> .....	231
Импортирование видео .....	233
Импортирование последовательностей кадров .....	233
Операции на палитре Animation (Анимация) .....	235

<b>Глава 12. Обработка видео</b> .....	239
Работа с видеослоями .....	240
Применение операций коррекции .....	242
Использование ключевых кадров .....	243
Применение фильтров и эффектов .....	245
Пакетная обработка кадров .....	247

<b>Глава 13. Экспортирование и сохранение видеофайлов</b> .....	251
Сохранение документов с видеослоями .....	252
Экспортирование видеофрагментов .....	252