

Obsah

| | |
|---|----|
| Předmluva | 2 |
| Obsah | 3 |
| 1. Základy tvorby v programu 3D Studio Max | 5 |
| 1.1 Historie 3D Studia Max | 5 |
| 1.2 Pracovní prostor | 6 |
| 1.2 Vytvoření jednoduchých objektů – Panel Create | 8 |
| 1.3 Manipulace s pohledy – panel Navigation | 11 |
| 1.4 Vybírání a transformace objektů – panel Selection | 12 |
| 1.5 Vytvoření křivek a povrchů – Shapes | 14 |
| 1.6 Rendering | 18 |
| 1.7 Materiály a mapy – Material Editor | 19 |
| 1.8 Světla (Lights) | 22 |
| 1.9 Animace | 26 |
| 2. Modelujeme první scénu | 30 |
| 2.1 Nastavení pohledu – Create Camera | 31 |
| 2.2 Nasvícení scény | 32 |
| 3 Booleovské operace s tělesy | 33 |
| 4 Základy práce s polygony | 36 |
| 4.1 Příklad - Rubikova kostka | 36 |
| 4.2 Editable Poly a Editable Mesh | 39 |
| 4.3 Nástroje Editable Poly | 42 |
| 5. Postup práce při návrhu ukázkového interiéru | 45 |
| 5.1. Modelování | 45 |
| 5.1.1 Tvorba interiéru garsonky | 45 |
| 5.1.2 Tvorba modelu konferenčního stolu | 54 |
| 5.1.3 Modelování vázy | 56 |
| 5.1.4 Tvorba modelu TV stolku a LCD televize | 59 |
| 5.1.5 Tvorba sedací soupravy | 64 |
| 5.1.6 Tvorba modelu jídelního stolu | 66 |
| 5.1.7 Tvorba modelu židle k jídelnímu stolu | 69 |
| 5.1.8 Tvorba modelu dvojlůžka | 71 |
| 5.1.9 Tvorba modelu nočního stolku | 78 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 5.1.10 | <i>Tvorba modelu kuchyňské linky</i> | 81 |
| 5.1.11 | <i>Tvorba modelu barového pultu a židle.....</i> | 87 |
| 5.1.12 | <i>Tvorba modelů klik a světel.....</i> | 89 |
| 5.2 | Vytváření materiálů | 91 |
| 5.2.1 | <i>Kovové materiály.....</i> | 92 |
| 5.2.2 | <i>Dřevěné materiály.....</i> | 94 |
| 5.2.3 | <i>Skleněné materiály</i> | 97 |
| 5.2.4 | <i>Plasty a látky</i> | 100 |
| 5.3 | Rendering vytvořené scény a postprodukce..... | 104 |
| 5.3.1 | <i>Tvorba světel a jejich umístění.....</i> | 104 |
| 5.3.2 | <i>Nastavení renderu.....</i> | 107 |
| 5.3.3 | <i>Postprodukce.....</i> | 109 |
| 6. | Literatura a použité zdroje..... | 115 |
| 7. | Seznam obrázků..... | 116 |