

Stručný přehled nových poznatků

Blender 2.49

Ovládání pohledu myši

natáčení pohledu - tažení myši se stiskem prostředního tlačítka
náhrada prostředního tlačítka - levý ALT + levé tlačítko myši

Vkládání objektů

mezerník, Add->typ objektu->objekt

Objekty anglicky

Plane - plán, jednoduchá čtvercová plocha
Cube - krychle
Circle- kružnice
UVsphere - koule
Icosphere - jiný typ koule
Cylinder - válec
Tube - dutý válec
Cone - jehlan
Grid – mřížka

Zkratky

vstup/výstup z editačního módu - **Tab**
označit/odznačit - **kliknutí pravého tlačítka** myši na objekt
přesun (neukotvený) - **G**
rotace (jednoduchá) - **R**
změna velikosti - **S**
Border (hromadné označení) - klávesa **B**
Kopírování objektu - **Shift+D**
Vložení animačního klíče - **I**
Preview animace (přehrání) - **Alt+A.**
Extrudace - **E**
Zobrazení souřadnic objektu – **N**
Řez, dělení objektů – **K**

Renderování a operace se soubory

F1 – načíst scénu
F2 - ulož scénu
F3 - ulož obrázek
F10 - vyvolá panel s nastaveními renderu
F11 - zobraz/skryj okno s výsledným renderem
F12 – tender

Ovládání pohledu na Numpadu

0- Camera view (pohled kamerou)
1- Front view (pohled zepředu)
3- Right view (pohled zprava)
7- Top wiew (pohled shora)
5- Perspective (přepnutí z "plochého" zobrazení do perspektivního a zpět)
2,4,6,8 - Natáčení
+, - / kolečko na myši - zoom in/out

Modifikátory



- aktivuje vykreslení v renderovacím okně



- aktivuje vykreslování v object modu



- aktivuje vykreslování v editmodu (jen pokud je aktivováno předchozí)



- aplikuje modifikátor na mřížku v editmodu, v případě Subsurfu dojde k zaoblení hran a ploch

Apply - modifikátor deformuje mesh i v editmodu

Copy - zkopíruje efekt, čímž jej umocní

Druhy modifikátorů:

Subsurf – vyhlazení (rozdělení)

Mirror – zrcadlení - provádí se vždy kolem centra objektu po vybraných osách.

Materiál - sklo

Vytvořenému objektu přiřadíme nějaký materiál a aktivujeme tlačítko **Ray Transp** z palety Mirror Transp a nastavte parametr **Fresnel** na hodnotu 4 či více, **IOR** nastavíme na 1.4. Aktivujeme též tlačítko **Ray Mirror** z téže palety a nastavíme hodnotu **RayMirr** na 0.05.