

Obsah:

A - Jak rychle začít

1. Základní moduly 3D Studia	7
2. Příklad postupu při vytváření drátového modelu	8
3. Přiřazení povrchu objektům v 3D Editoru	36
4. Světla a kamery ve scéně	37
5. Vystínování vytvořené scény	39
6. Seznámení s materiálovým editorem	42
7. Použití modulu pro vytváření animací	44

B - Popis jednotlivých menu s příkladem

1. Všeobecné informace	48
• kdo může 3D Studio prakticky využít a v jakých oblastech	
2. Popis prostředí	56
• pracovní plocha, popis hlavního menu, důležité klávesy, ovládací tlačítka, slovníček pojmů, ...	
3. Postup tvorby scény a animace	73
• vytvoření objektů, scény, nasvícení, ... až po získání výsledné animace s podrobným popisem všech pracovních menu	
4. Material Editor	173
• tvorba a úprava materiálů	
5. Ostatní moduly a IPASy	179
• popis ostatních součástí 3D Studia	
6. Praktické zkušenosti	191
• postupy a rady, které se vám mohou hodit	

C - Rejstřík