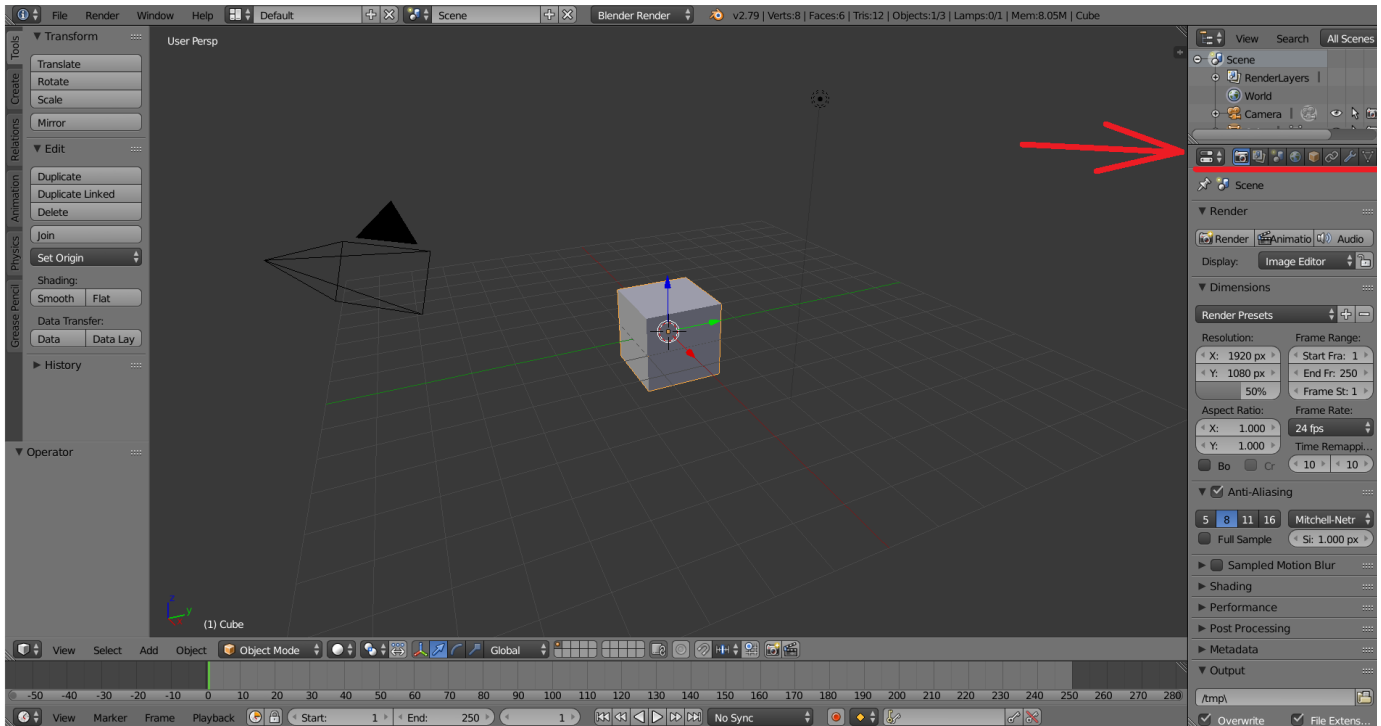


Context Buttons


Vpravo (na obrázku označeno červeně) vidíme sadu tlačítek sloužících k nastavení mnoha vlastností.

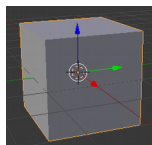


Zde můžeme vidět všechna tlačítka pohromadě:

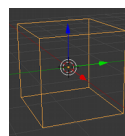


1.  **Render** – Slouží k renderování scény, vykreslováním výsledného obrazu.

2.  **Object** – Slouží ke změně zobrazení objektu. Kupříkladu v sekci *Display* můžeme nastavit, zda bude objekt zobrazován s texturou (Textured), nebo pouze jako „drátěný“ objekt (Wire).

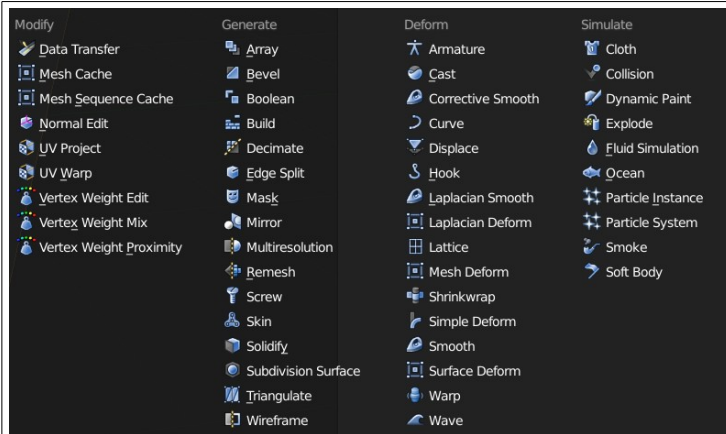


„textura“



„drátěný“ model

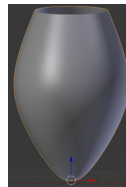
3.  **Modifiers** – Ovlivňují způsob vykreslování objektů, kupříkladu vyhlazení hran.



- **Array** umožňuje nastavit řady.
- **Bevel** umožňuje uhlazovat hrany objektů, např. krychle.
- **Mirrors** slouží k tvorbě symetrických objektů. Pokud budete kreslit pravou stranu, automaticky se bude zrcadlit na levou.
- **Solidify** nastavuje „tloušťku“ objektu. Kupříkladu tloušťku vymodelované sklenice.
- **Subdivision Surface** zjemňuje vzhled objektu. Čím vyšší hodnota, tím je pomalejší výpočet.



a) Původní objekt

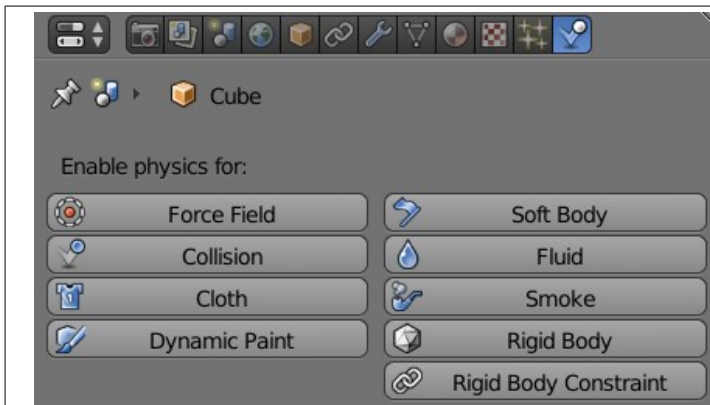


a) Použití modifera „Subdivision Surface“ vyhladilo hrany

4.  **Materials** – Slouží k nastavení vzhledu – barva objektu, průhlednost.

5.  **Textury** – Slouží k nastavení textur objektu, která dodává objektu reálný vzhled.

6.  **Physics** – Nastavuje vlastnosti látek, fyzikální chování kapalin, ohně, kouře, kolize a dalších.



- **Collision** slouží k nastavení kolize. Kupříkladu podlahy, na kterou bude něco padat.
- **Cloth** slouží k nastavení chování textilních látek.
- **Soft Body** slouží k nastavení simulace rosolovitých objektů. Velmi výpočtově náročná.
- **Fluid** slouží k nastavení kapalin.
- **Smoke** k nastavení ohně a kouře.