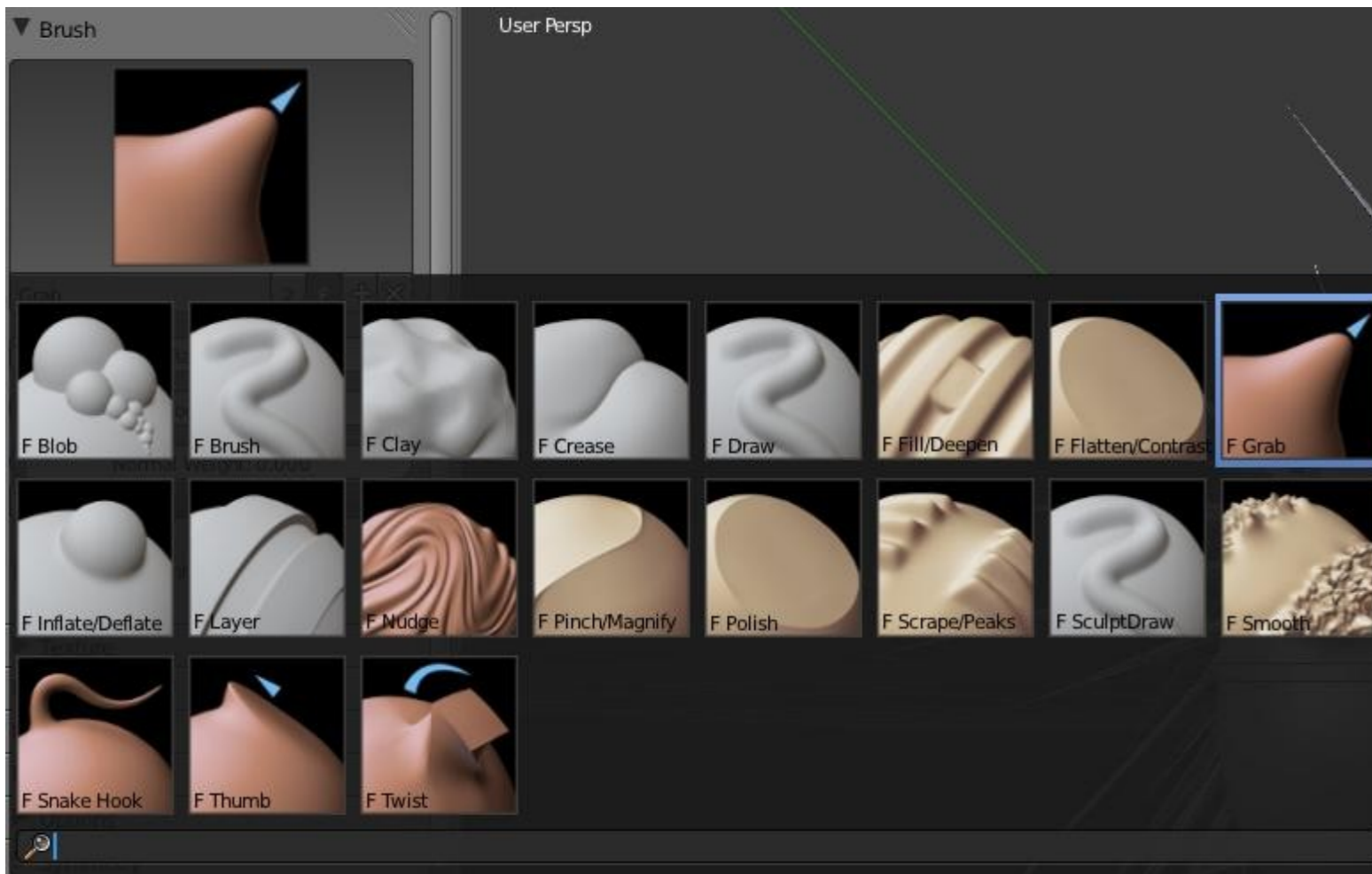


# Manuál 1. stupeň ZŠ Škriatok

Ivana Varhaníková



Obr 1

## Maľovanie textúry: (zložitejšia príprava – potrebná asistencia animátora)

1. otvoriť editovací mód (**tabulátor**)
2. rozdeliť okno na 2 časti (vpravo hore v pracovnom okne je ikonka , tú treba potiahnuť myškou doľava)
3. ľavé okno (ĽO) nemeniť, v pravom okne (PO) vybrať namiesto 3D pohľadu **UV/ Image editor**
4. ĽO – menu na ľavej strane: **Unwrap – Smart UV project - ok**
5. PO – New (treba uložiť pod novým názvom obrázok textúry, inak sa nebude dať maľovať) – ak sme to vykonali správne objekt zčernie a na UV mape vystúpia biele kontúry rozloženia do 2D siete (Obr 3)
6. ĽO – prepnúť sa do **Texture Paint módu**, PO – takisto a vymaľovať celý štvorec základnou podkladovou farbou
7. v ĽO namaľovať podľa vlastnej fantázie škriatkovi tvár
8. prepnúť do **Object módu**
9. menu na ľavej strane: **Smooth** (vyhladí objekt) (Obr 5)



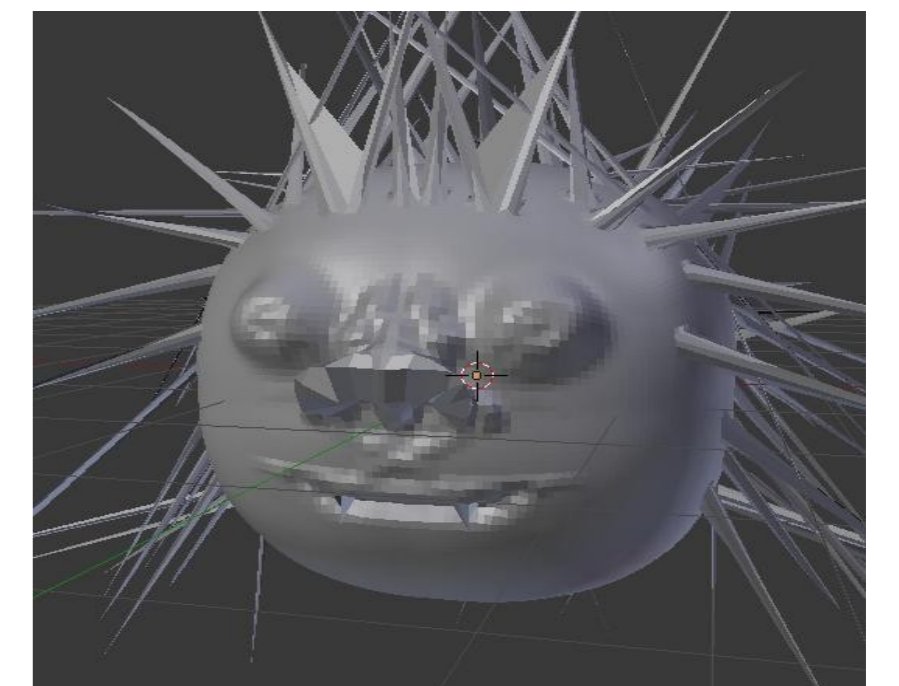
Obr 4

## Export obrázka:

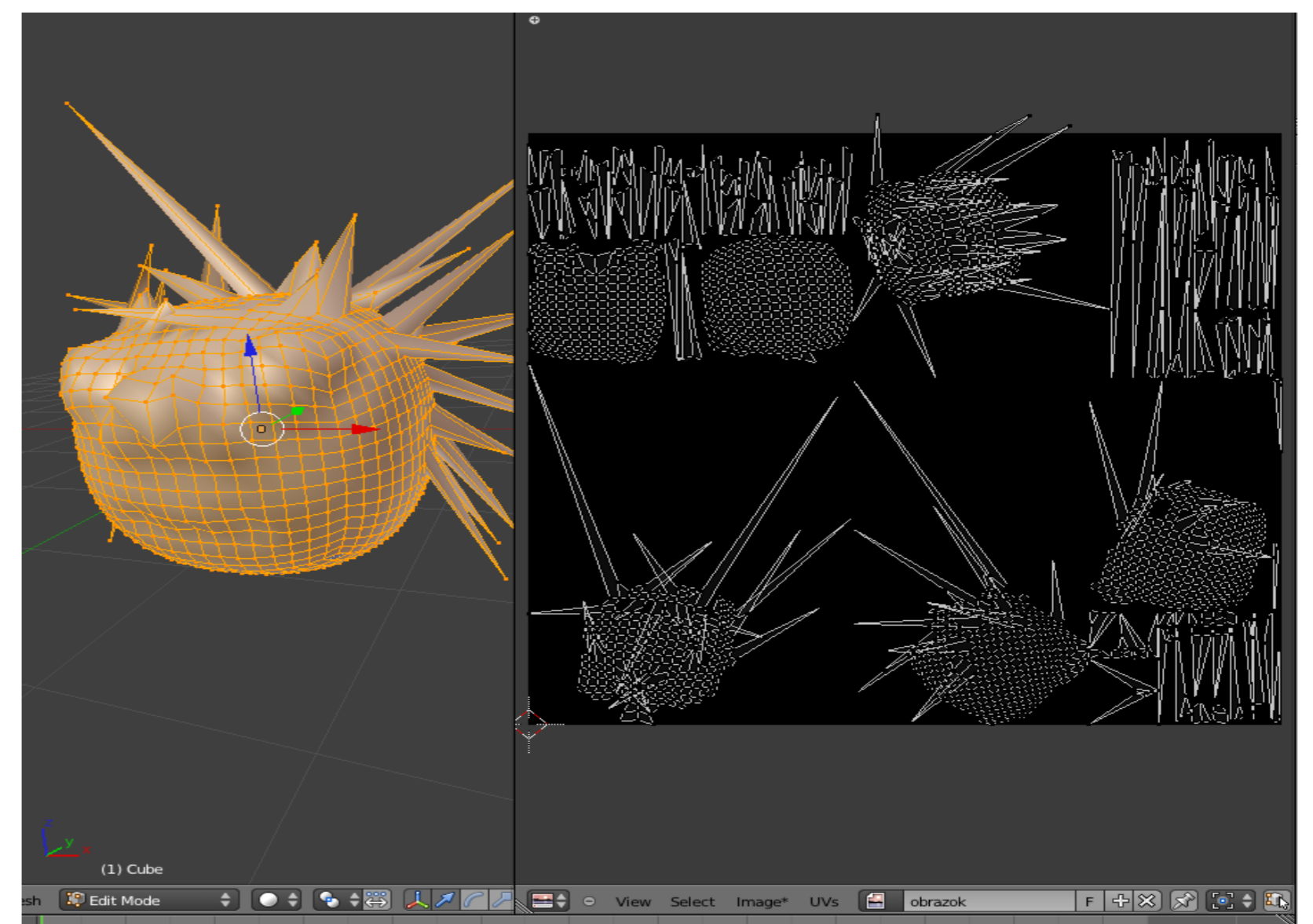
1. vpravo v menu, nastavenie pre textúry (červeno bielo štvorčekovaná ikonka)
2. nastaviť typ na **Image or Movie** (Obr 4)
3. v sekcii **Image** kliknúť na ikonku obrázka a vybrať zo zoznamu názov našej textúry
4. v sekcii **Mapping** nastaviť namiesto **Generated, UV Coordinates**
5. stlačením tlačítka **F12** vyrenderujeme obrázok, ktorý ukladá do zložky **tmp**

## Vytvorenie modelu:

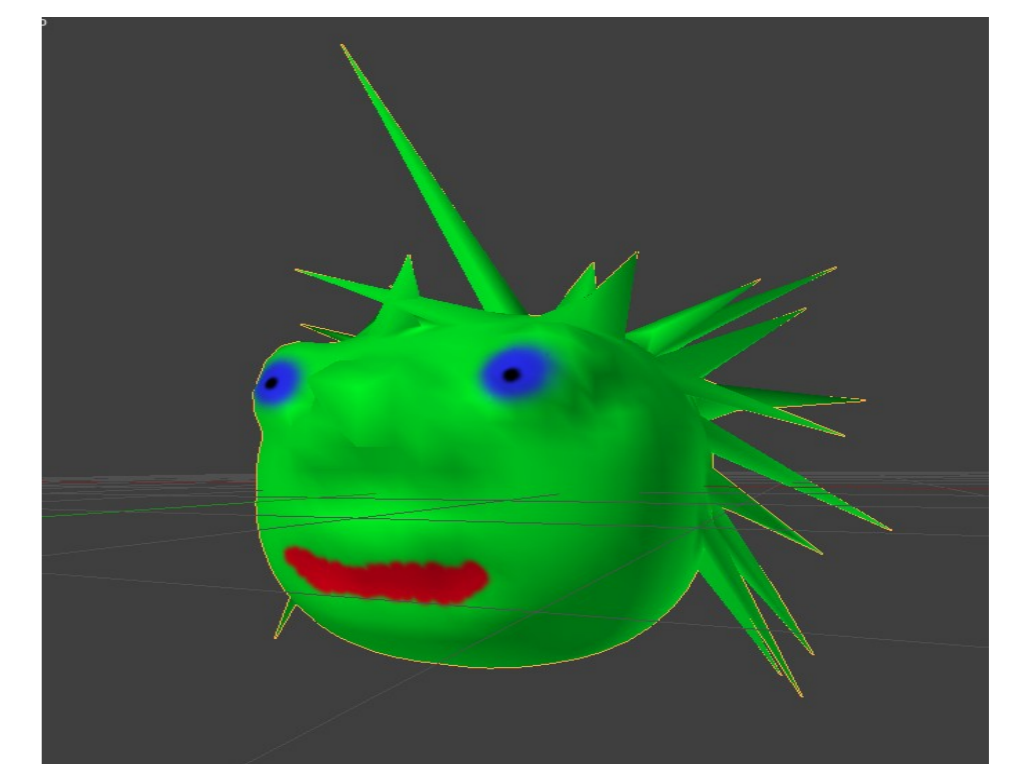
1. otvoriť editovací mód (**tabulátor**)
2. **W** – vybrať **subdivide smooth** (prerozdeliť a vyhladiť)
3. prepnúť do sculpt módu (vpravo dole na obrazovke, kde je nápis edit mode sa prepína medzi rôznymi módmi)
4. vpravo v hornej časti obrazovky sa nachádza príklad vybratého „sochárskeho náčinia“, keď na neho klikneme rozvinú sa nám všetky náčinia (Obr 1)
5. v sculpt móde nájdeme v ľavom menu časť **Symmetry** a zapneme symetriu pre **X** (bude nám stačiť robiť polovicu tváre a vlasov, ostatné sa symetricky dorobí, v prípade potreby vypnúť)
6. oči, nos, ústa – nástroj Brush, Sculpt Draw (pozor dá sa prepínať aj medzi Add a Sub – čiže pridávať a odoberať)  
vlasý, zuby – nástroj Grab (Add) (Obr 2)



Obr 2

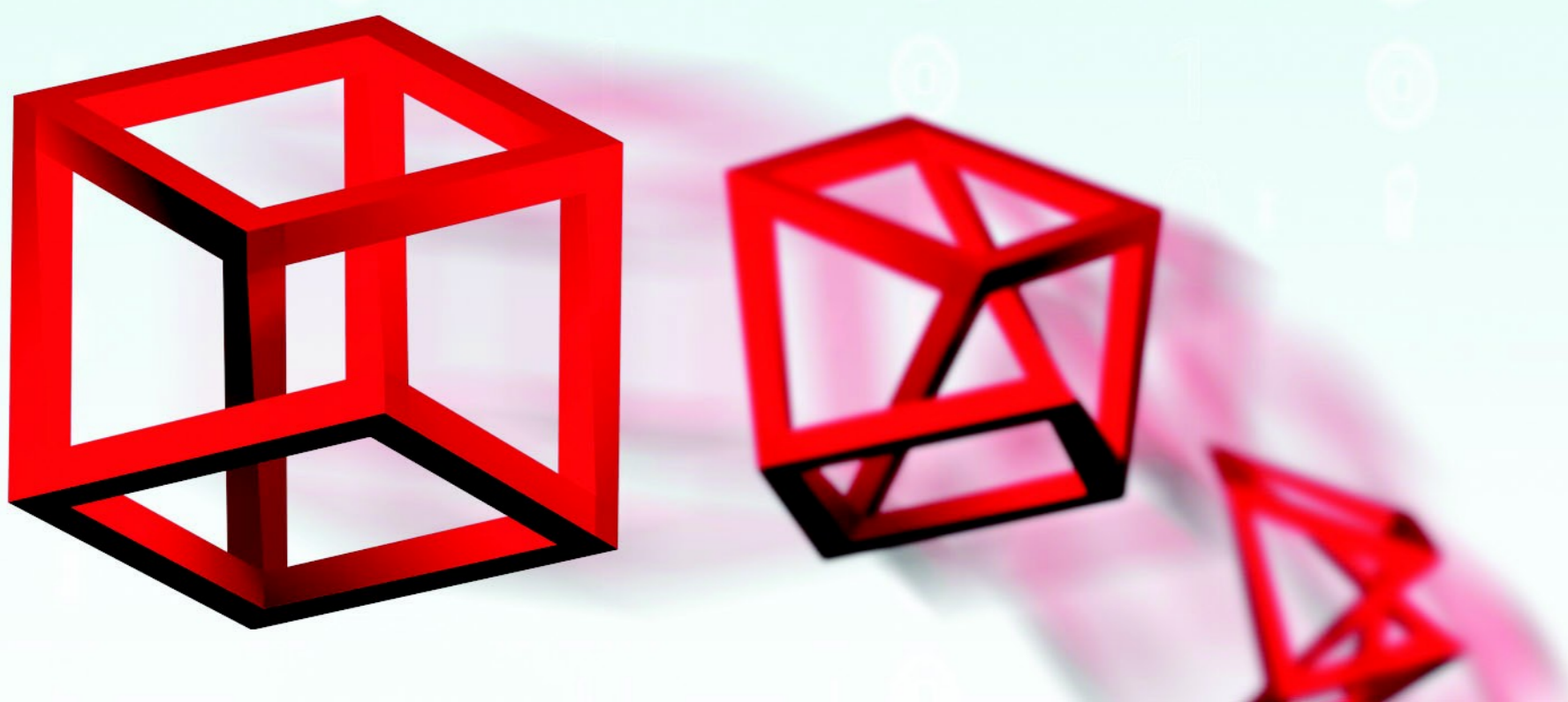


Obr 3



Obr 5

V prípade akýchkoľvek nejasností sa obráťte mailom na: [varhanikova@sccg.sk](mailto:varhanikova@sccg.sk)



ZJEDNODUŠTE SI ŽIVOT