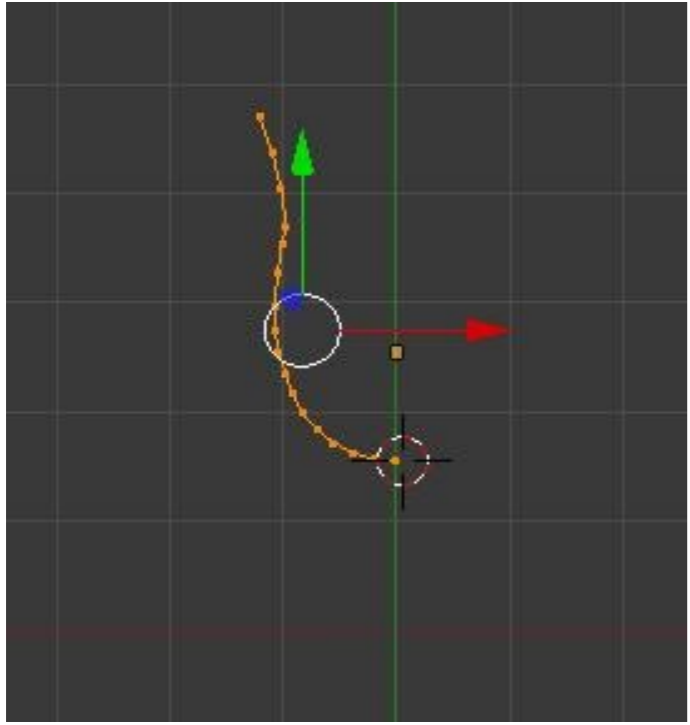


Manuál 2. stupeň ZŠ

Sklenený pohár

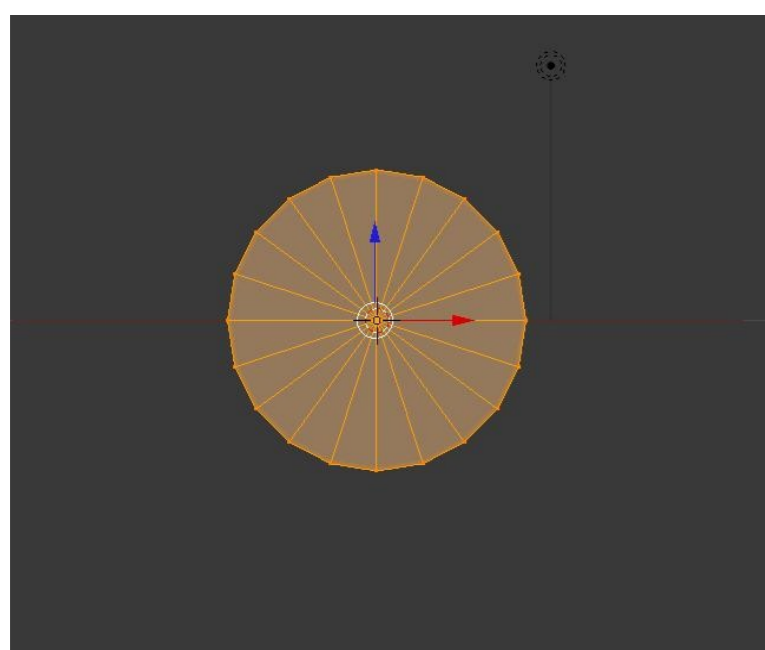
Ivana Varhaníková



Obr 1



Obr 2



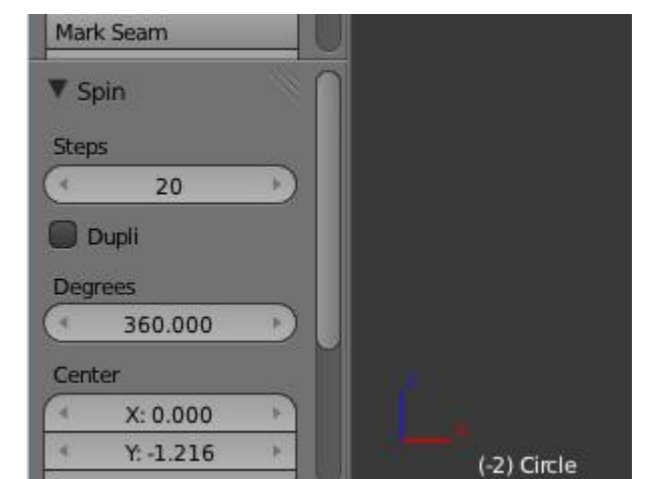
Obr 3



Obr 5

Vytvorenie modelu:

1. odstránime základnú kocku zo scény
2. nastavíme pohľad zhora (7 na numerickej klávesnici)
3. vložíme do scény kružnicu (**Add – Mesh – Circle**)
4. otvoríť editovací mód (**tabulátor**)
5. **A** – odznačíme všetky body
6. **B** + vybratie pravej časti kružnice (akokeby spraviť štvorec myškou ponad nich)
7. **Delete – Vertices** (vymaže polkružnicu)
8. upravíme zvyšnú časť vrcholov na tvar pohára (Obr 1) (pravým kliknutím vyberieme bod a **G** – posunúť, **R** – otočiť)
9. pridávanie nových koncových bodov: vybrať posledný bod + **ctrl** + kliknúť ľavým tlačítkom myši tam, kam chceme pridať bod
10. dotvoriť prierez pohárom podľa ľubovôle (my vytvárame vínový pohár) (Obr 2)
11. vybrať znova hornú časť pohára (okrem stopky) – **B**, Stlačiť **Shift + D**, alebo tlačítko **duplicate** - zdvojí body – posunieme ich tak ako na Obr 2 (keď budeme pohár rotovať tak v strede nám vznikne 3D objekt, kvôli stopke, ale sklo by nemalo byť ako 3D a preto ho zdvojujeme my)
12. teraz nám ale vznikli 2 oddelené časti - označíme 2 koncové body ktoré sú k sebe najbližšie a stlačením **Ctrl + E – Make edge**, dorobíme hranu, aby objekt tvorila jedna krivka
13. poupravovať na výsledný tvar Obr 2.
14. oba konce krivky musia ležať na X osi (vybrať kliknutím koncový bod, v pravom hornom rohu kliknúť na + a v nastaveniach **location** nastaviť **x=0**)
15. nastavíme pohľad spredu (Na numerickej klávesnici **1**)
16. naľavo v menu stlačíme tlačidlo **Spin** (Malo by to vyzeráť ako na Obr 3) (Upozornenie!!! hneď po stlačení sa vľavo objavia ďalšie nastavenia, teraz nesmieme manipulovať s objektom, pretože inak zmiznú)
17. nastaviť ako na Obr 4
18. **A** – vybrať všetky body – menu na ľavej strane – **Remove doubles** – odstránime duplicitné vrcholy
19. prejsť do **Object módu** a otočiť okolo osi X o 90 °
20. menu na ľavej strane: **Smooth** (vyhladí objekt) (Obr 5)



Obr 4

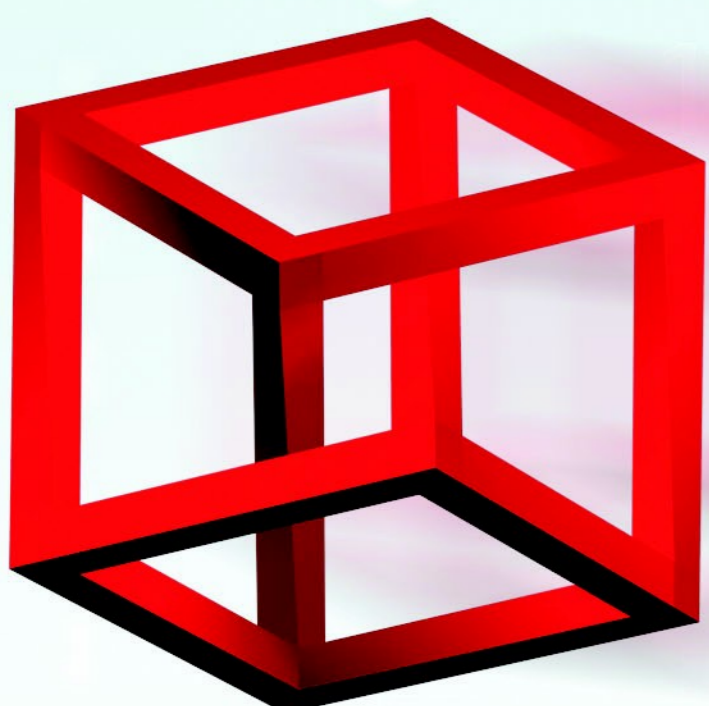
Pridanie materiálu a export:

1. pridať materiál v menu na pravej strane (ikonka s dvd diskom)
2. v sekcii **Transparency** nastaviť **Raytrace**, **Alpha =0**, **IOR =1,6** a **Depth = 4**
3. v sekcii **Mirror** nastaviť **Reflectivity= 0,28** a **Depth =4**
4. Do pozadia nastavíme stenu vložením kocky a odstránením 3 stien, ktoré prekrývajú pohár (vložíme kocku **Add – Mesh – Cube**, prepneme sa do **edit módu**, odznačíme všetko pomocou **A**, vyberieme si označovanie stien a cez **shift** vyberieme 3 privrátene steny, **delete -faces**)
5. Pridáme materiál stene -zvolíme farbu pri **diffuse** (kliknutím na biely pás sa nám ukáže paleta)
6. Stlačením tlačidla F12 sa ukáže výsledný obrázok, ktorý sa uloží do zložky temp



Obr 6

V prípade akýchkoľvek nejasností sa obráťte mailom na: varhanikova@sccg.sk



ZJEDNODUŠTE SI ŽIVOT