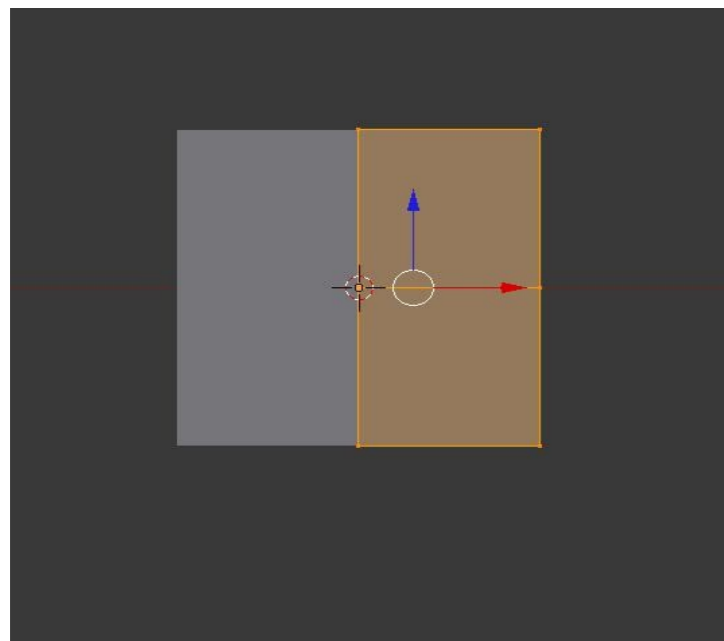
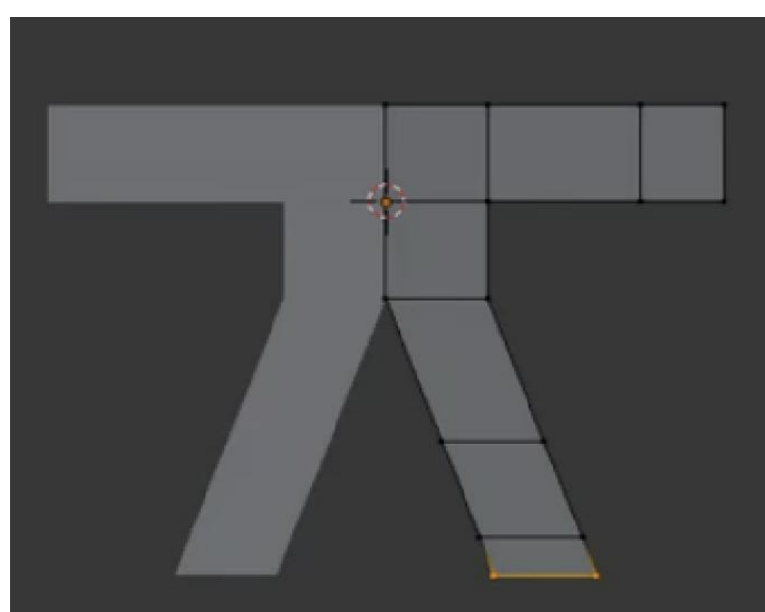


# Manuál SŠ Pán Perníček

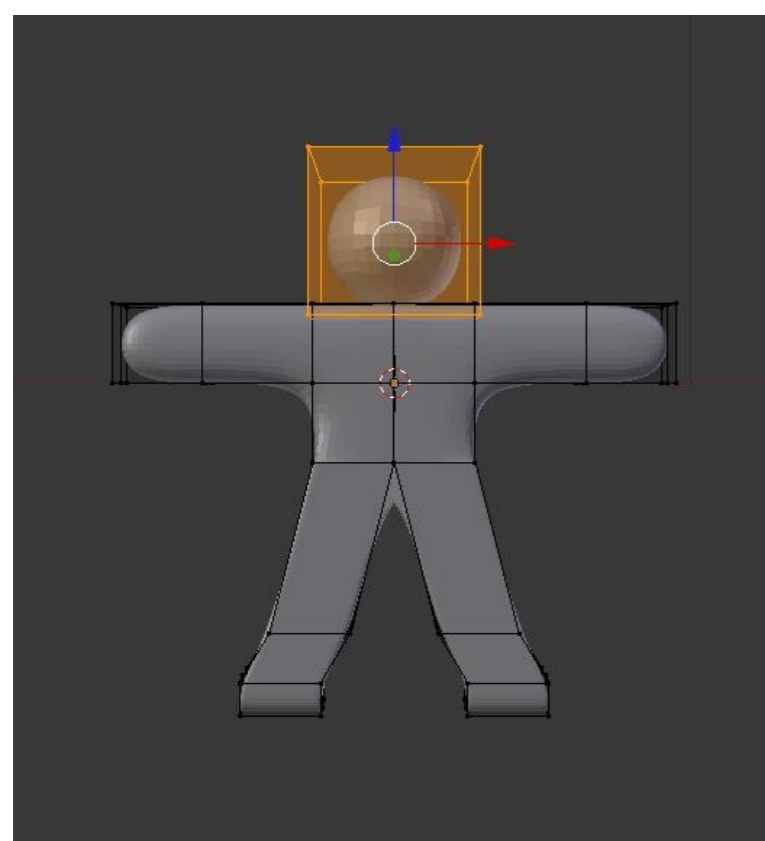
Ivana Varhaníková



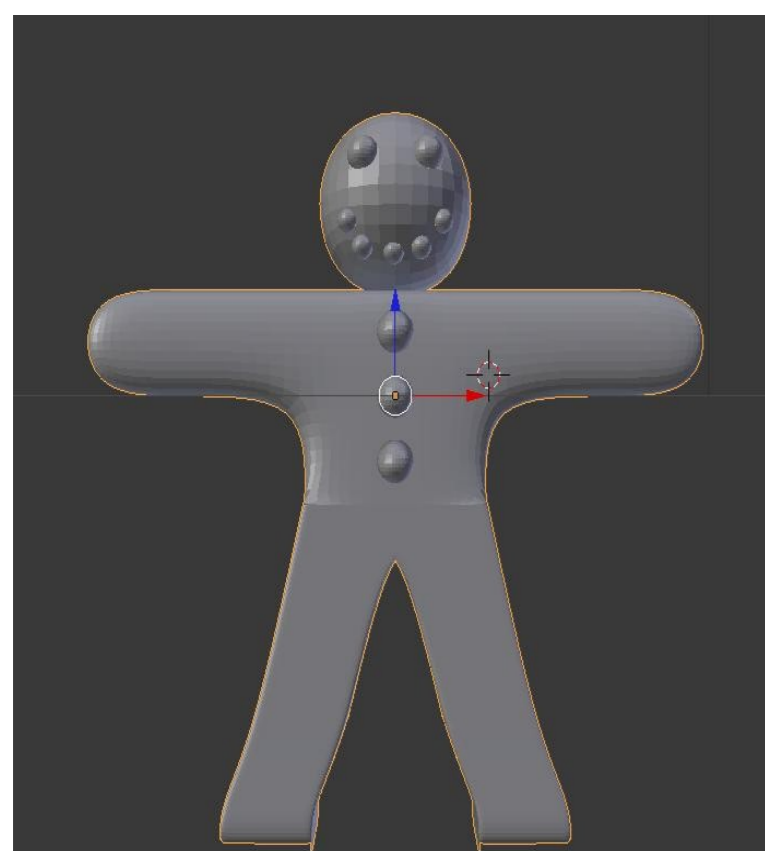
Obr 1



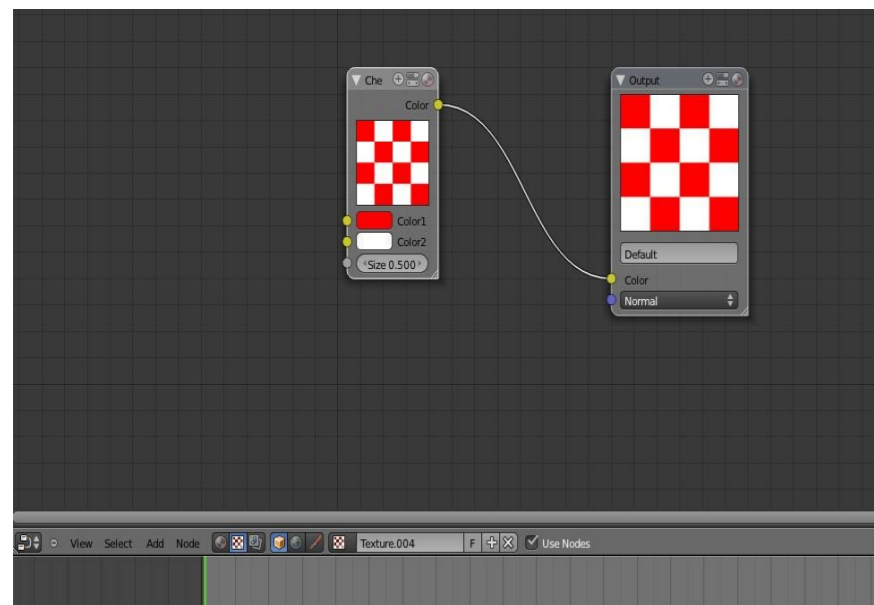
Obr 2



Obr 3




Obr 4

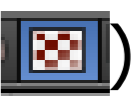



Obr 5

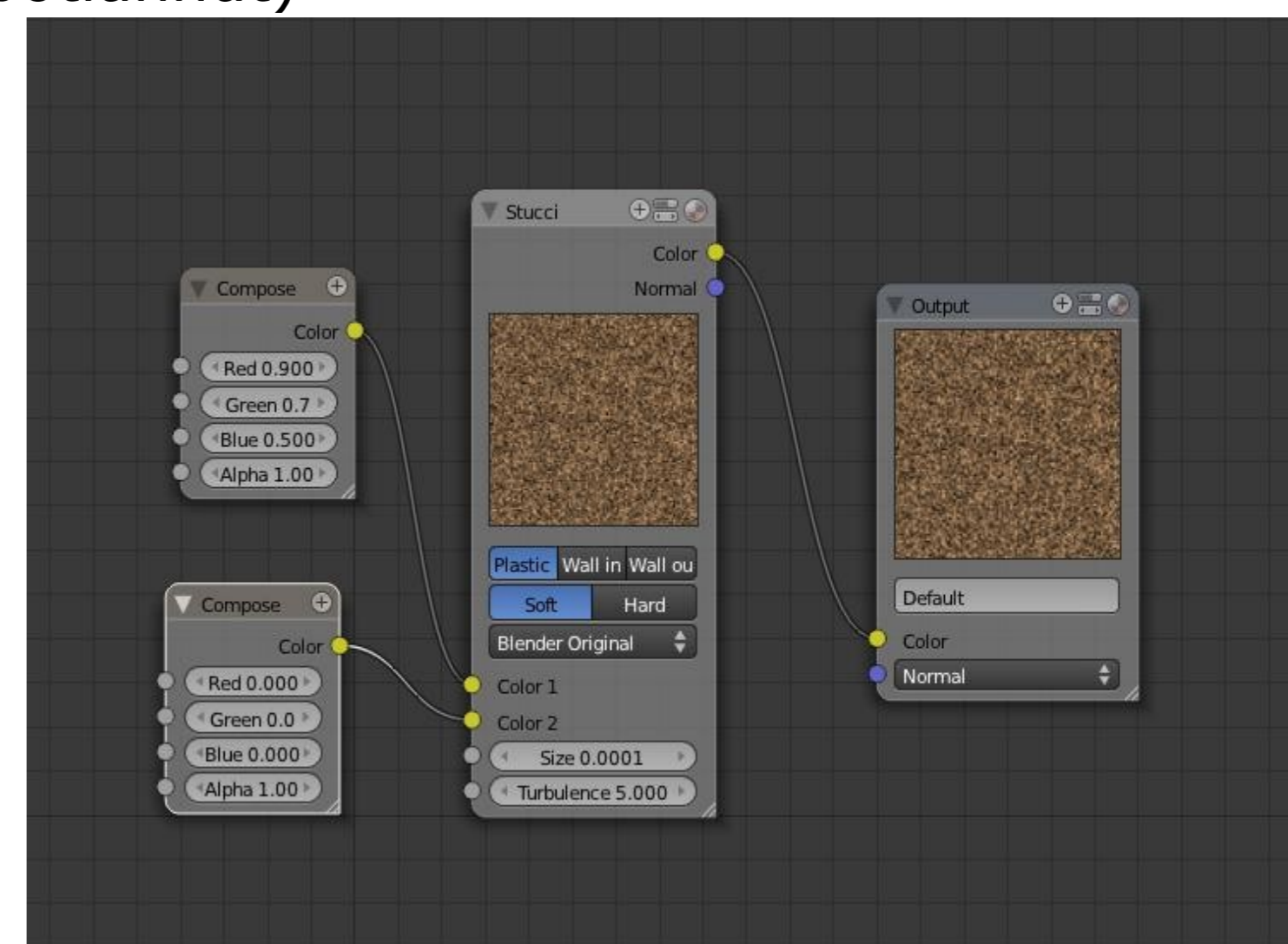
## Vytvorenie modelu:

1. nastavíme pohľad spredu (**1** na numerickej klávesnici)
2. otvoriť editovací mód (**tabulátor**)
3. **W** – vybrať **subdivide** (prerozdeliť )
4. **A**, odznačiť všetky body, cez **B** vybrať jednu krajnú stenu (ako keby spraviť štvorec myškou ponad nich)
5. **A** – vyberieme všetky body
6. **Add modifiers – Mirror** (Ikonka vpravo v menu  ) (Obr 1)
7. **A** – odznačiť všetko, vybrať z pravej časti horné bočné plochy pomocou **B**
8. **E** + klik myškou keď chceme zastaviť– extrudovať ruku po lakeť, následne po dľaň
9. **A** – odznačiť všetko, vybrať z pravej časti spodné plochy pomocou **B**
10. **E** + klik myškou keď chceme zastaviť– extrudovať nohu po koleno, pomocou **G** posunúť doprava, Ďalej extrudovať po chodidlo (Obr 2)
11. prepnúť sa do object mode (**tabulátor**) a apply modifiers (inak sa nám nevykoná a budeme mať polovicu panáčka)
12. späť do edit mode (tabulátor)
13. pridať kocku (**Add- Mesh- Cube**) naškálovať ju aby sedela ako hlava panáčka (S-škálovanie, **G** – posúvanie, **R**- otáčanie)
14. **Add modifiers – Subdivision Surface, View =3, Apply(v object mode)** zaoblenie hrán panáčka (Obr 3)
15. bočný pohľad (Na numerickej klávesnici **3**), zúžiť panáčka – **Sy**
16. vložiť guľu (**Add- Mesh- UV Sphere**) – zmenšiť a umiestniť ako oko
17. pomocou **Shift D** zdvojiť a v pravom hornom rohu pracovnej plochy kliknúť na **+** a v nastaveniach **location** nastaviť identické pre všetky 3 akurát y v jednom záporné.
18. Podobným spôsobom spraviť ústa a gombíky (Obr 4)

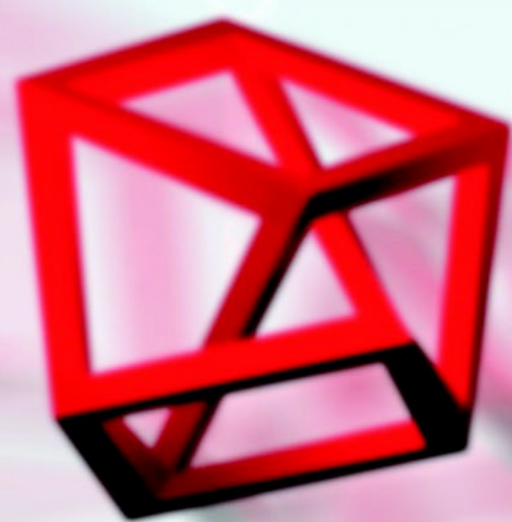
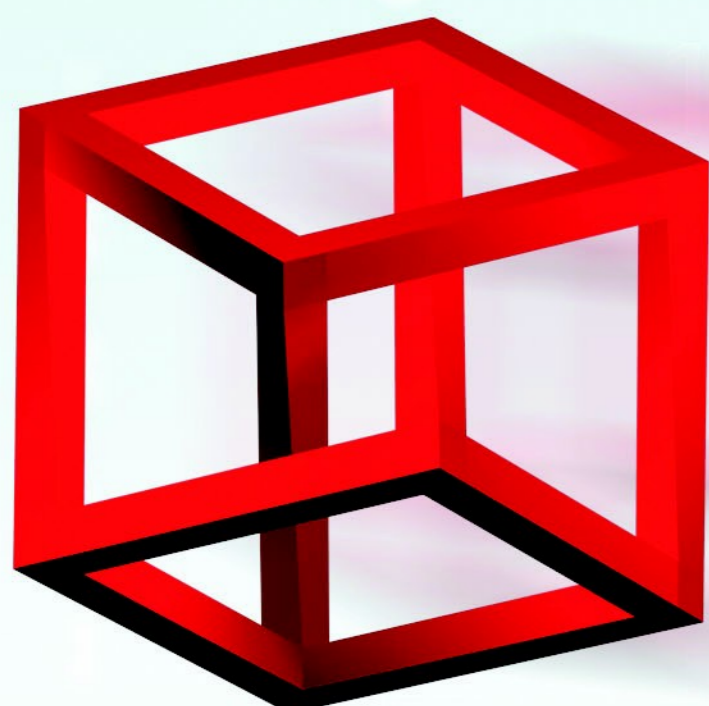
## Textúra:

1. pridať materiál (v pravom menu ikonka s diskom) a textúru (ikonka )
2. namiesto 3D pohľadu sa prepnúť do Node editora (ikonka vľavo dole v pracovnom okne s kockou) (Obr 5)
3. v Node editore prepnúť na textúru ()
4. odškrtnúť Use Nodes a malo by to vyzeráť ako na Obr 5
5. opojiť **Color** (chytiť myšou ukončenie a potiahnuť)
6. pridať textúru (spodný panel) – **Add – Texture - Stucci**
7. prepojiť na oboch paneloch **Color**
8. Vložiť 2x **Add – Color – Compose RGBA**
9. Prepojiť jednu na Color 1 a druhú na Color 2 a nastaviť vlastnosti ako na Obr 6
10. **F12** ukáže výsledný obrázok uloží sa do zložky tmp

Obr 6



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



ZJEDNODUŠTE SI ŽIVOT