Busz Blender Modell

# Kezdet

|  |  |
| --- | --- |
| Egy kockából indultam ki |  |
| Megnöveltem az elemet a busz teljes méretéhez. |  |
| Létrehoztam az éleket, amik a leendő ablakokat és ajtókat fogják határolni |  |

# Ablakok kialakítása

|  |  |
| --- | --- |
| Lekicsinyítettem az ablakok lapjait (I) majd ezeket bentebb toltam (E) |  |

# Tető kialakítása

|  |  |
| --- | --- |
| A tető lapjait lekicsinyítettem (I), majd kiemeltem őket (E).  A felső sarkaira bevelt alkalmaztam. |  |

# Kerekek kialakítása

|  |  |
| --- | --- |
| Elhelyeztem egy hengert, amit úgy alakítottam, hogy kerék méretű legyen. |  |
| A hengert az array modifier és a mirror modifier segítségével a helyükre igazítottam.  A kereke elhelyzeése után egyesítettem az objektumokat. |  |
| A kerekek alján lévő élekhez elhelyeztem a 3D cursort majd a curzor-hoz az objektum középpontját. |  |

# Halgatói adatok

Név: Gilián Erik

Neptun: OPD9JB

h: h259826