

## Ćwiczenie



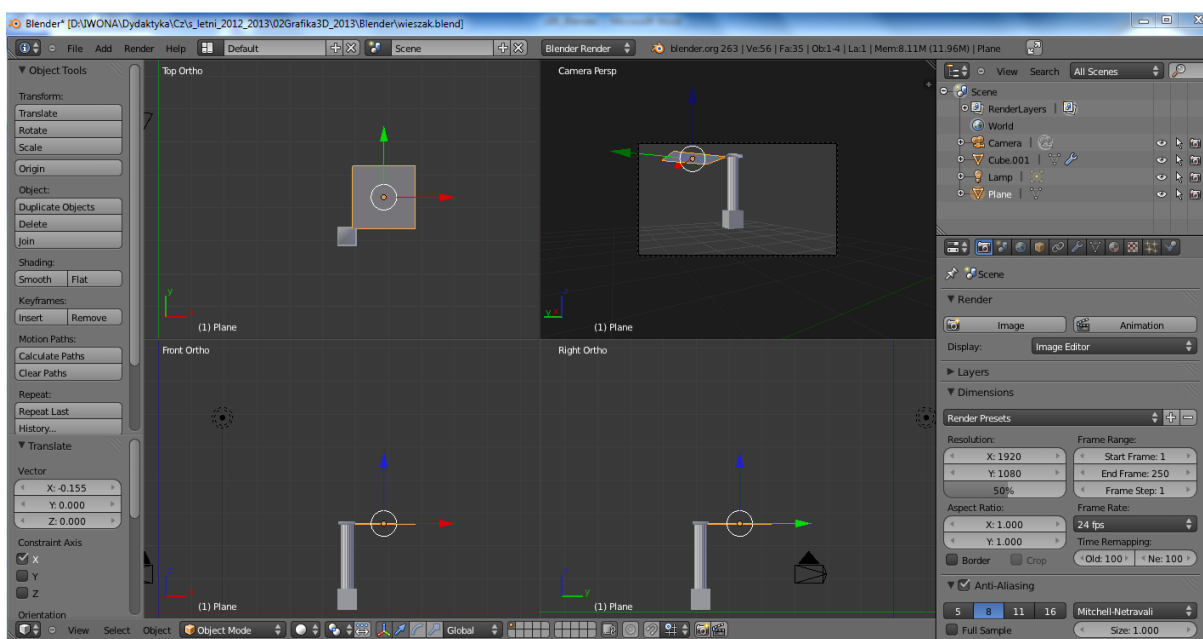
**Cel:** Tworzenie i modyfikowanie obiektów 3D z wykorzystaniem systemu modelowania.

**Wykorzystanie edytora materiałów. Możliwości pracy w trybach Edit Mode oraz Edit Object.**

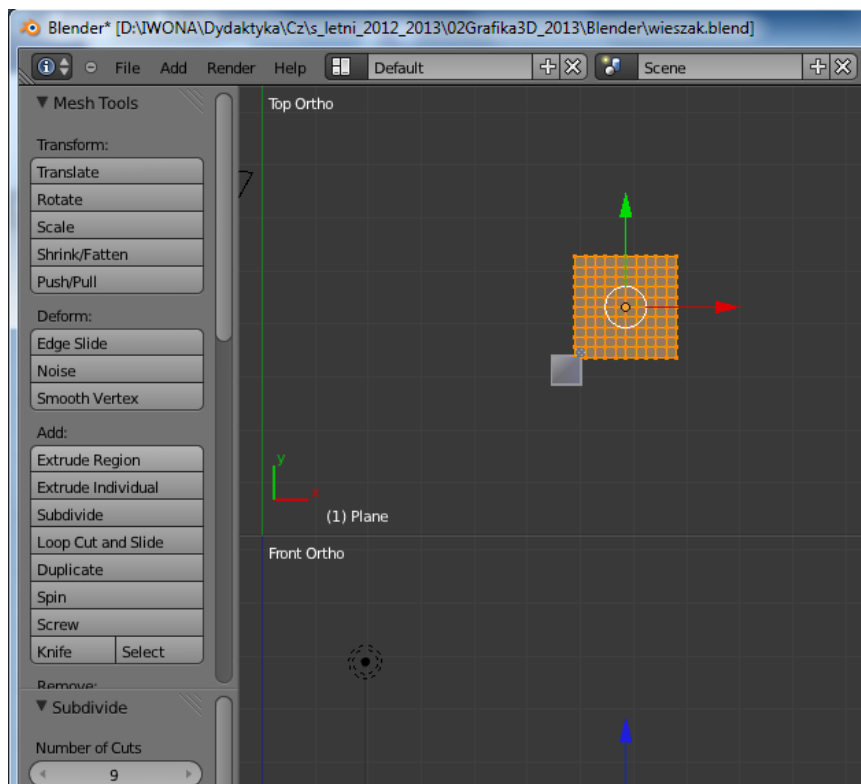
**Symulowanie zjawisk fizycznych.**

1. Wykorzystanie możliwości zakładki Physics.

Uzyskaj zawartość sceny jak na rysunku poniżej. Wykorzystaj utworzoną wcześniej kolumnę oraz umieść na scenie obiekt Plane.

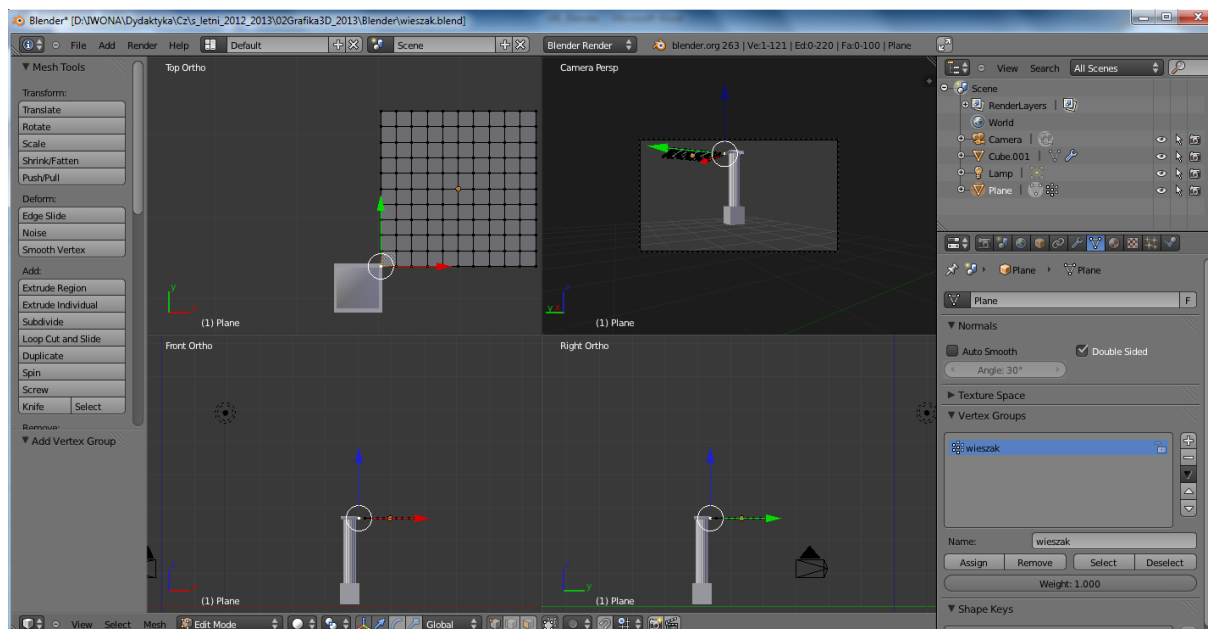


Wykorzystując opcję Subdivide w trybie Edit Mode, zmień strukturę obiektu zwiększając liczbę Number of Cuts do 9.

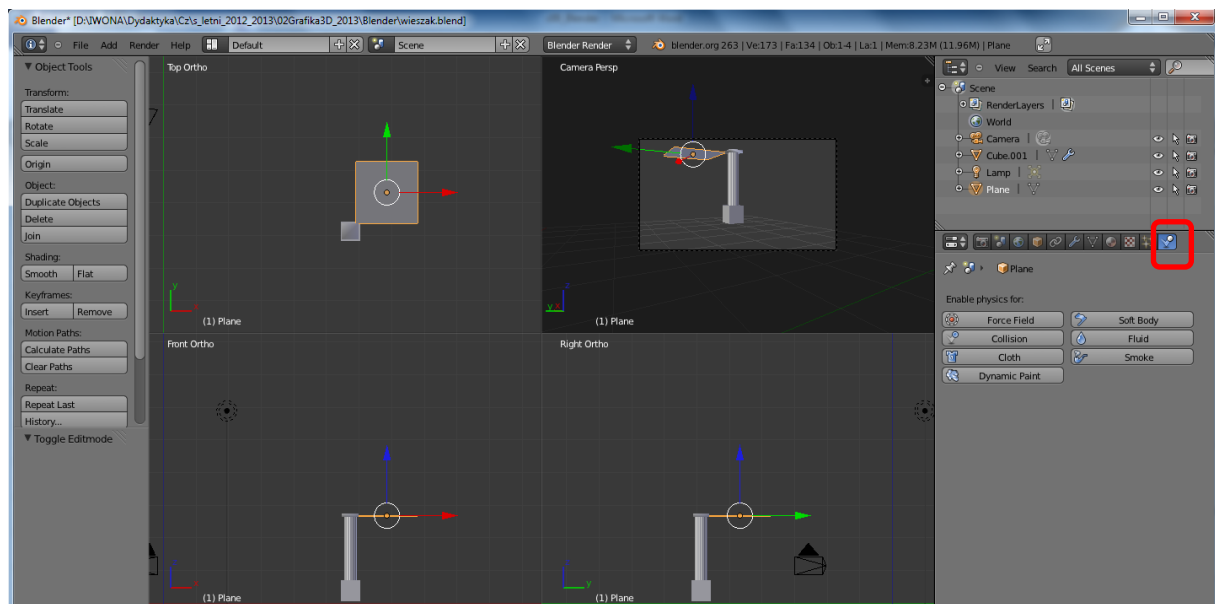


Przy zaznaczonym obiekcie Plane w trybie Edit Mode zaznacz tylko jeden wierzchołek jak na rysunku poniżej i przejdź do zakładki Object Data.

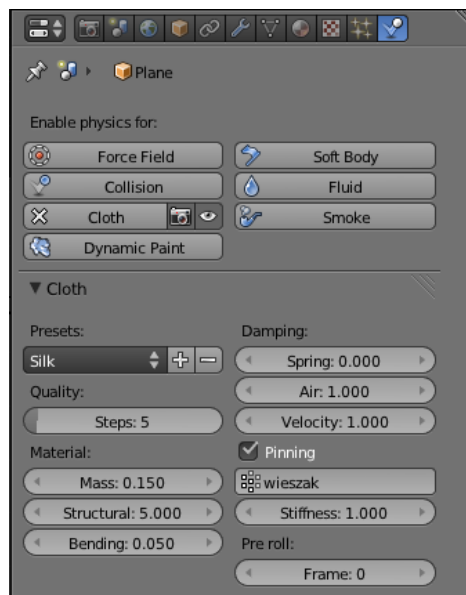
W panelu Vertex Groups dodaj grupę **wieszak**. Przyciśnij przycisk Assign.



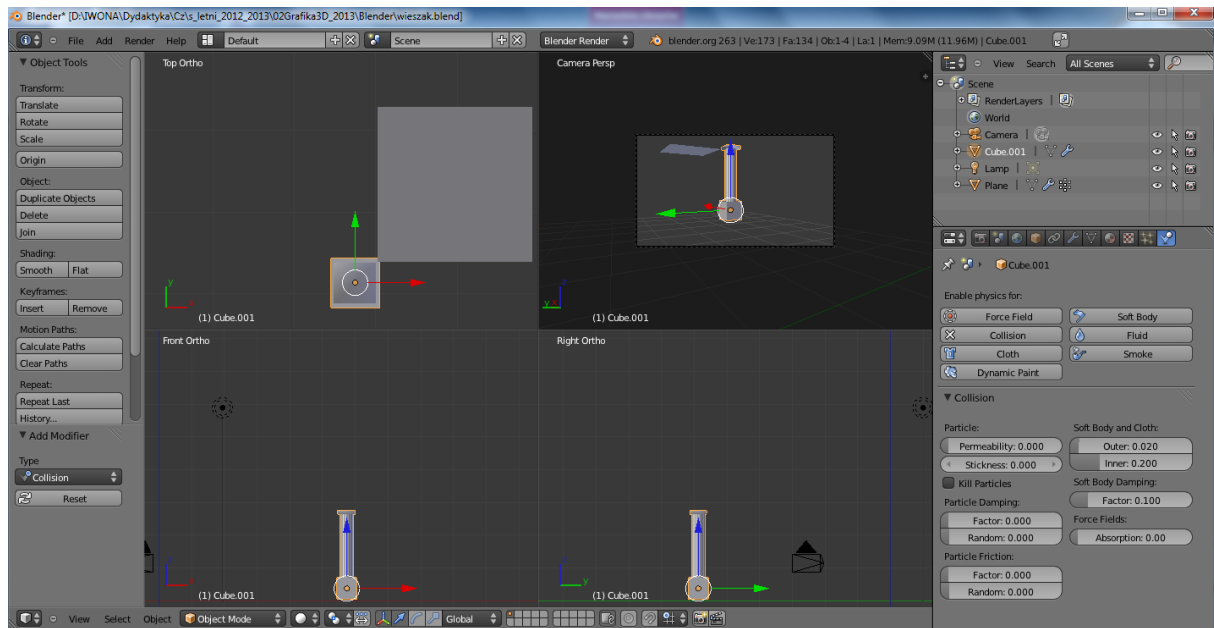
Będąc w trybie Object Mode przejdź do zakładki Physics.



Sprawdź czy jest zaznaczony obiekt Plane i wybierz przycisk Cloth. Zmień rodzaj materiału na Silk.  
Zaznacz opcję Pinning i wybierz wieszak.



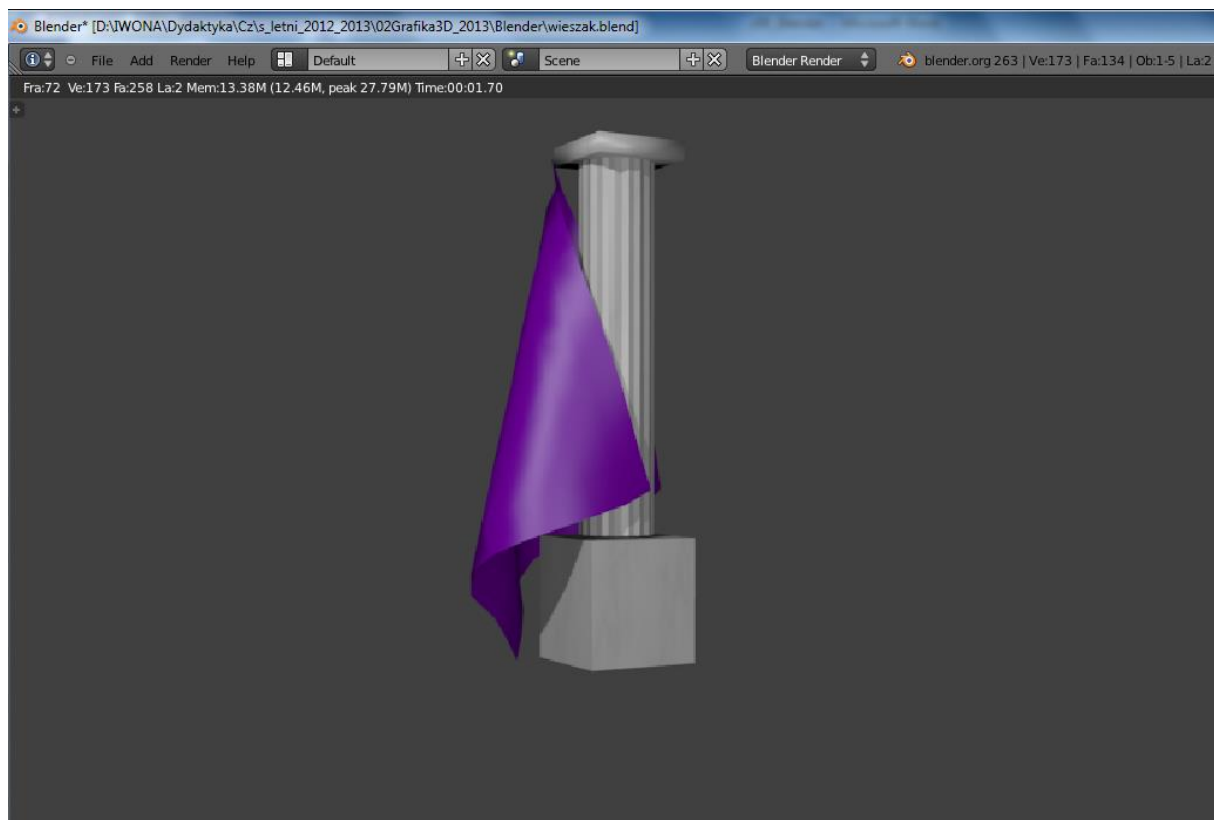
Zaznacz kolumnę i wybierz zakładkę Collision.

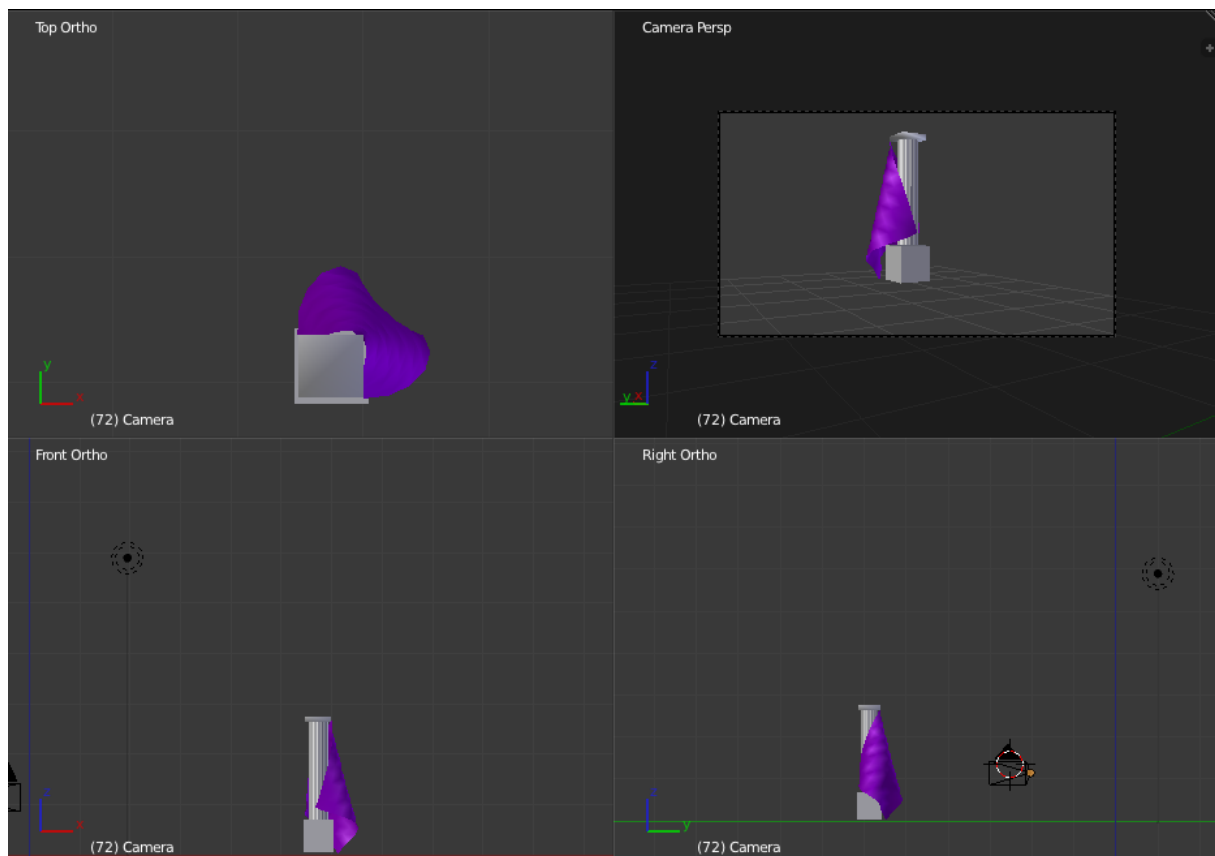


Sprawdź wynik symulacji klikając przycisk Play animation. Dopracuj symulację, sprawdź symulację przy innych parametrach.



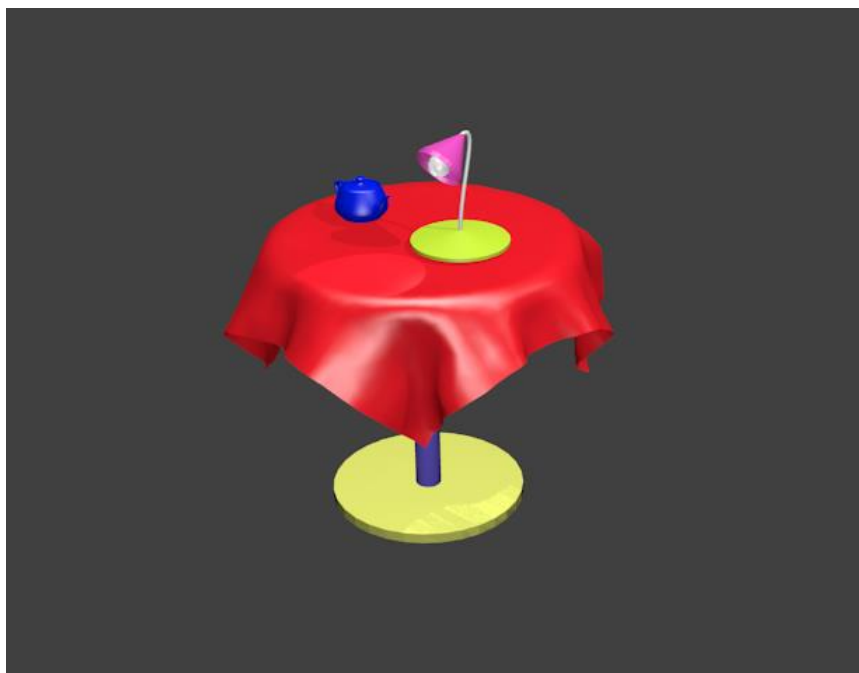
Poniżej przedstawiono przykładową symulację.

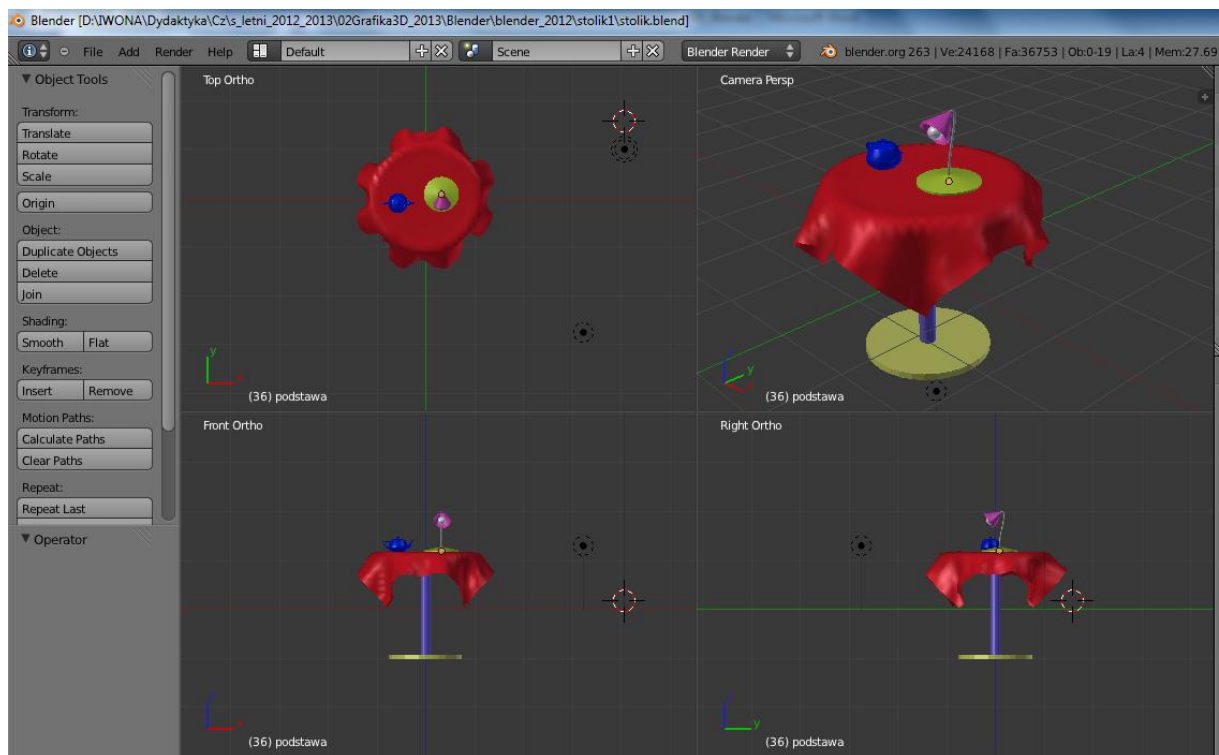




### Zadanie01.

Rozbuduj utworzoną wcześniej scenę ze stolikiem poprzez dodanie serwety.





## Zadanie02.

Uzyskaj efekt rozpiętej na dwóch kolumnach tkaniny jak na rysunku poniżej.

