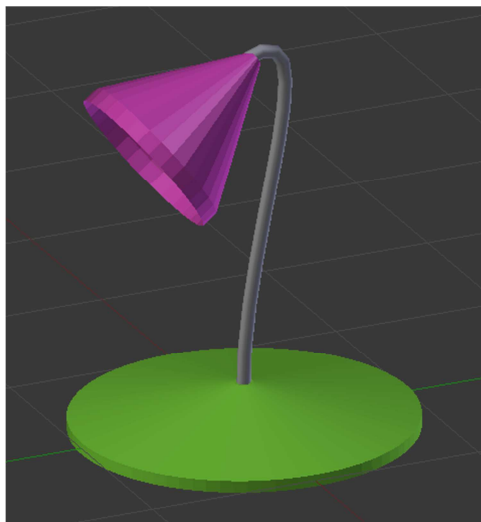


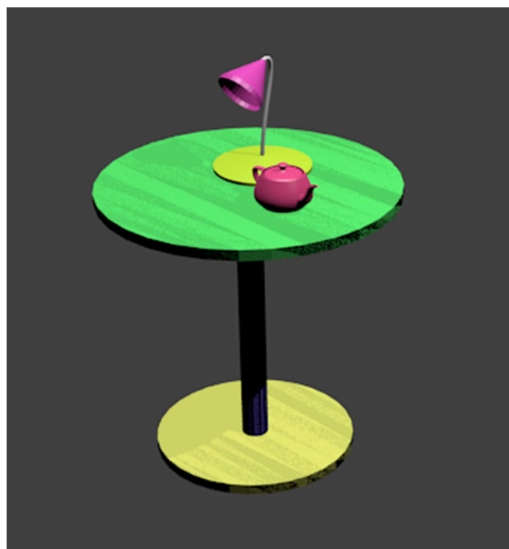


Cel: Tworzenie i modyfikowanie obiektów 3D z wykorzystaniem modyfikatorów: modyfikator Bevel. Możliwości pracy w trybie Edit Mode. Wykorzystanie opcji Extrude.

W tym ćwiczeniu utworzysz lampkę z wygiętym pałąkiem.



Następnie utworzone obiekty zaimportujesz do prostej sceny.



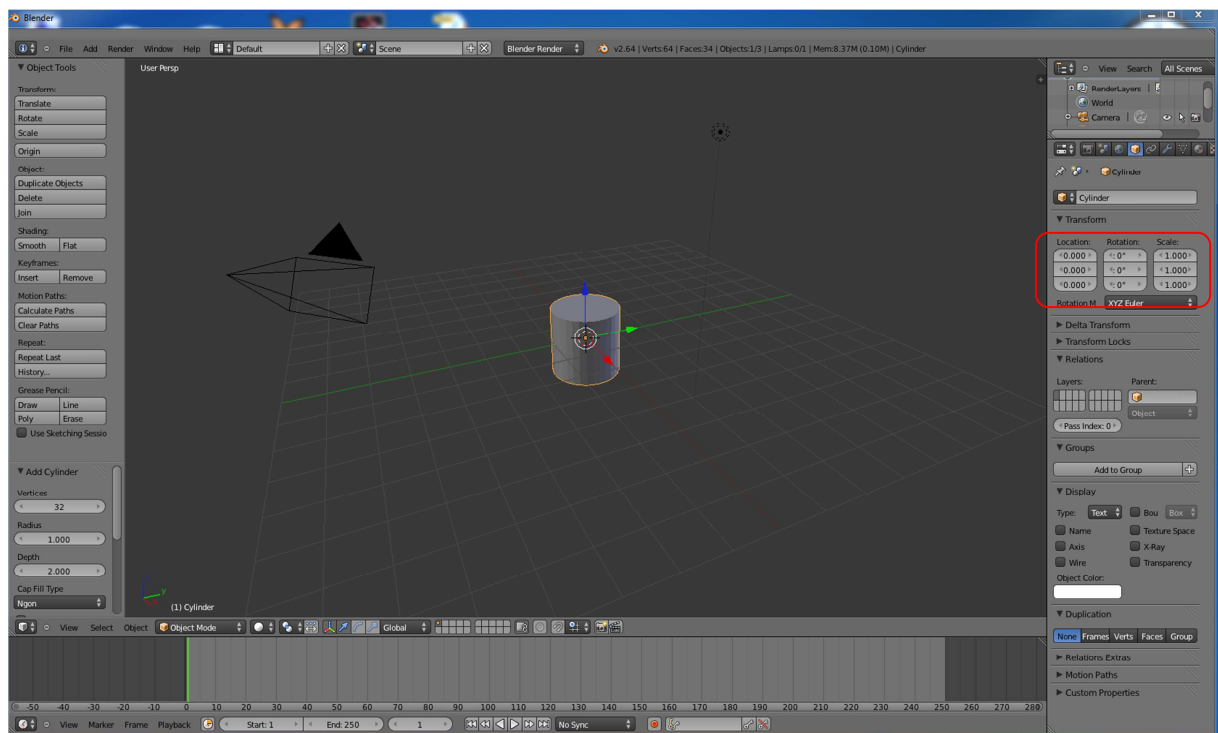
Modelowanie podstawy lampki

Uruchom program Blender. Możesz pracować w widoku **User Persp.**

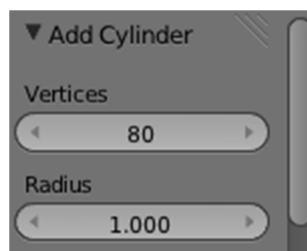
Naciśnij klawisz [Delete], aby skasować sześcián widoczny na środku okna widokowego.


Z górnego menu wybierz **Add | Mesh | Cylinder**.

Sprawdź, czy masz domyślne wartości w panelu Transform.

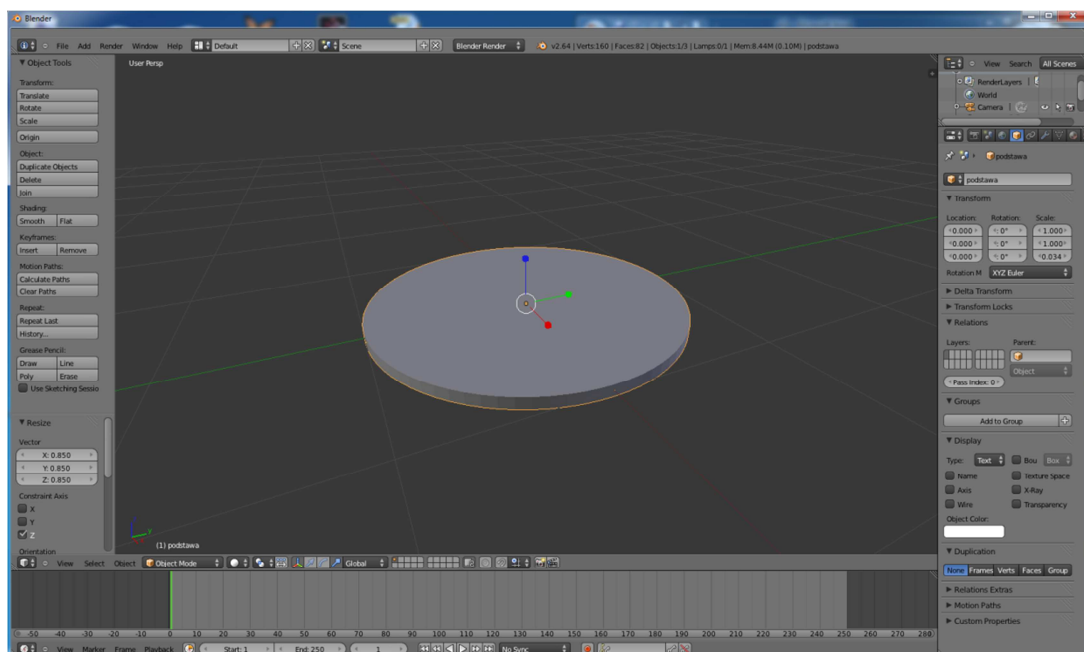


W panelu bocznym możesz wpisać zadane, dokładne wartości aby uzyskać zeskalowaną podstawkę lampki. Możesz również w panelu Add Cylinder zmienić wartości Vertices oraz Radius.




Możesz również skorzystać z narzędzia Scale manipulator na dolnym pasku narzędziowym .

Nadaj obiektowi nazwę **podstawa**.

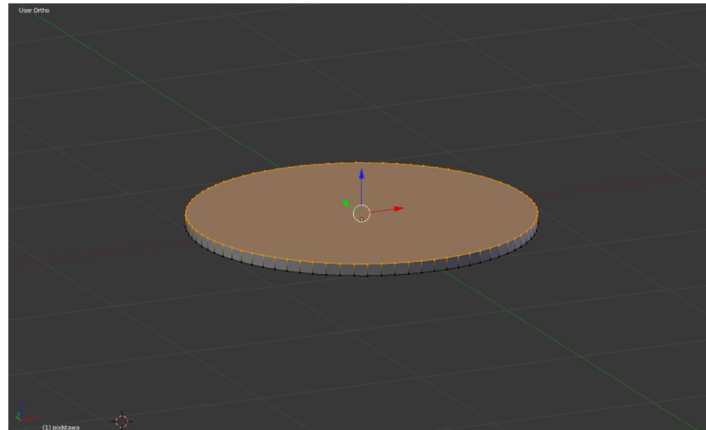


Przejdź do widoku Top Ortho i następnie do trybu Edit Mode. Sprawdź, czy masz zaznaczony przycisk

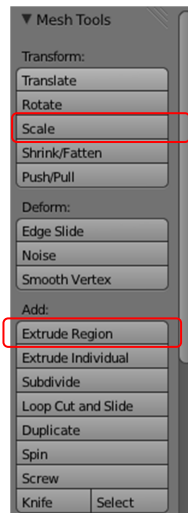
Vertex Select .

Kliknij klawisz A, aby zdelekcjonować wszystkie zaznaczone obiekty. Wybierz Select|Border Select i obrysuj cały obiekt.

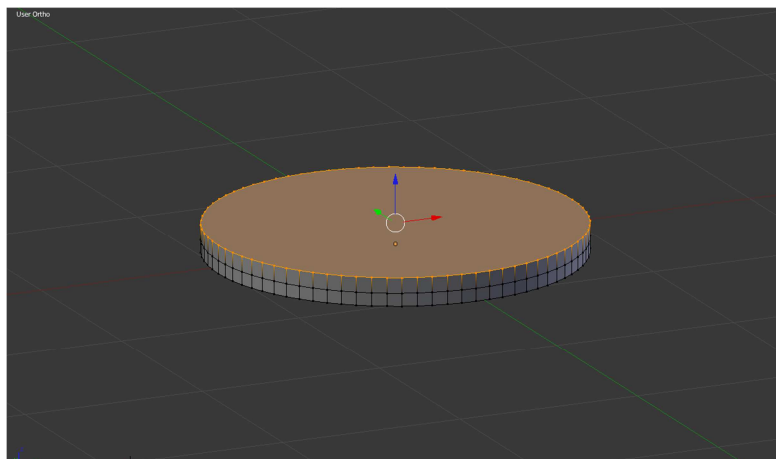
Obróć widok i sprawdź czy wierzchołki są zaznaczone.



Wybierz opcję **Extrude Region** z panelu **Mesh Tools | Add**.

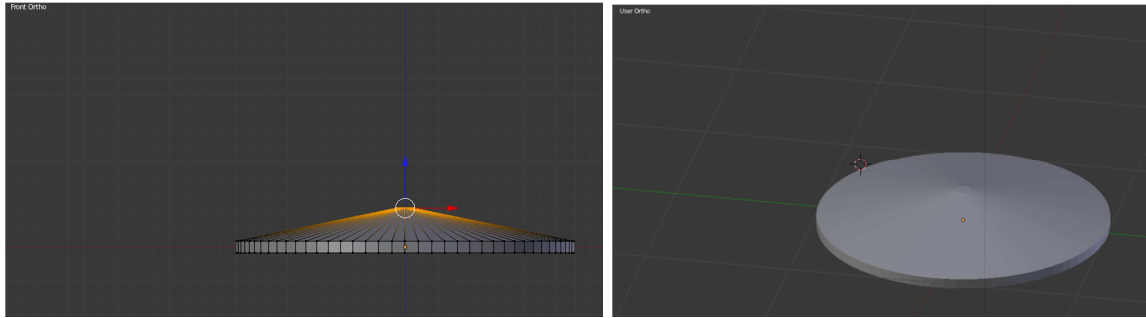


Trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy ustaw wysokość Extrude.



Wybierz opcję **Scale** z panelu **Mesh Tools | Transform**.

Dokonaj skalowania, aby otrzymać efekt jak na rysunku.

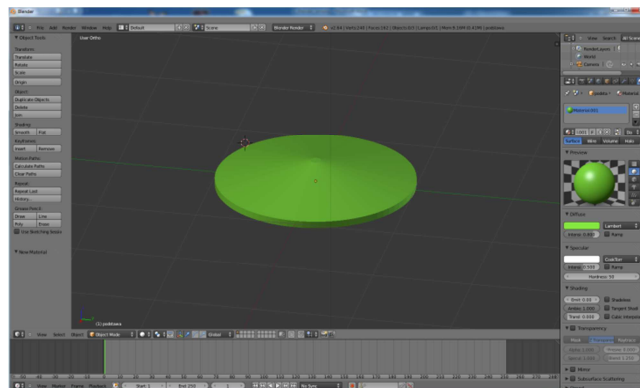


Kliknij na ikonie  w poniższym pasku.



Pojawi się przycisk **New**.

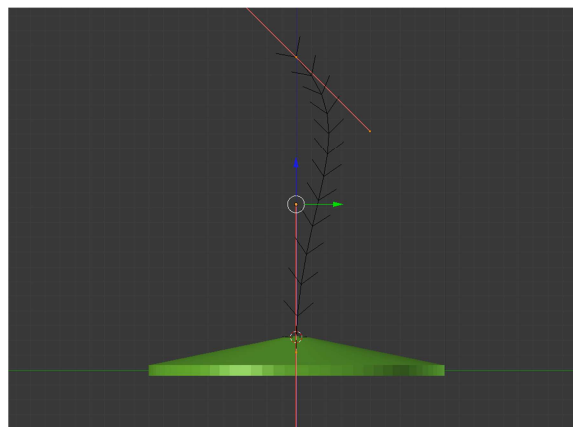
Po kliknięciu w przycisk New możesz podstawie przypisać odpowiednią barwę korzystając z możliwości w oknie Diffuse. Wybierz barwę, jaką chcesz przypisać podstawie.



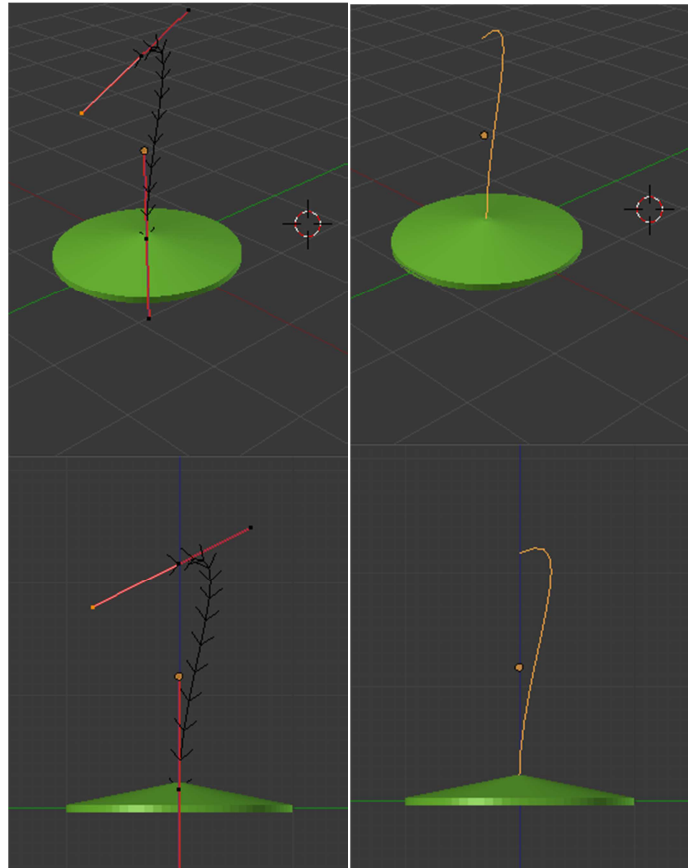
Modelowanie pałaka lampki

Ten element lampki można wymodelować korzystając z możliwości dodania obiektu **Bezier Curve**.

Z górnego menu wybierz **Add | Curve | Bezier**. (W trybie Edit Mode krzywa ma wygląd „gałązki”, której kształt można modyfikować). Poniżej na rysunku znajduje się przykładowa krzywa.



Postaraj się uzyskać efekt jak na poniższym rysunku. W kolejnym etapie dodasz odpowiedni modyfikator.

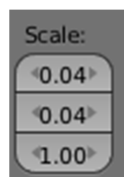


Aby zastosować modyfikator należy skorzystać z dodatkowego kształtu.

Dodaj obiekt Add|Curve|Circle (Construct a Bezier Circle).

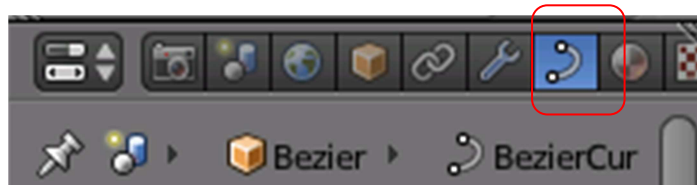
W panelu properties |Item nadaj dodanemu obiektowi nazwę Loftkolo.

Zmień jego wymiary.

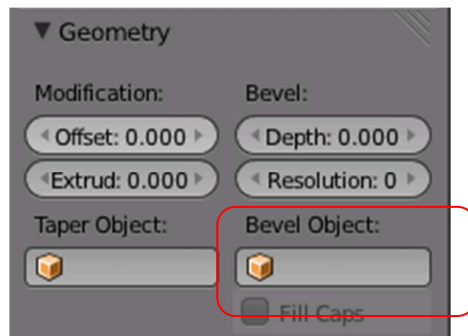


Zaznacz wcześniej wymodelowany kształt pałaka.

Przejdź do Object Data.

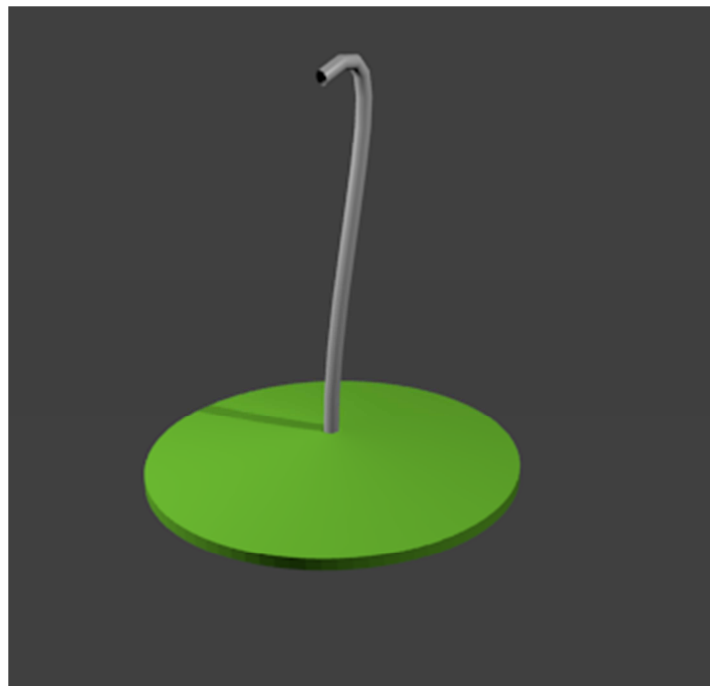


Przejdź do sekcji Geometry.

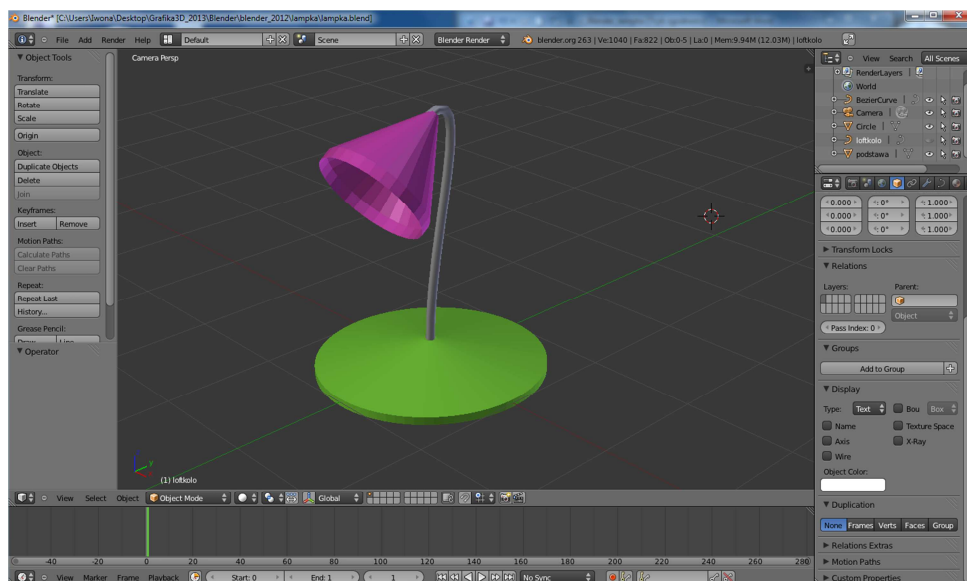


W okienku Bevel Object wybierz Loftkolo.

Na rysunku powinieneś uzyskać następujący kształt.



Wykorzystując poznane wcześniej techniki wymodeluj klosz lampy.



Zapisz stworzoną scenę pod nazwą lamp1.blend.