

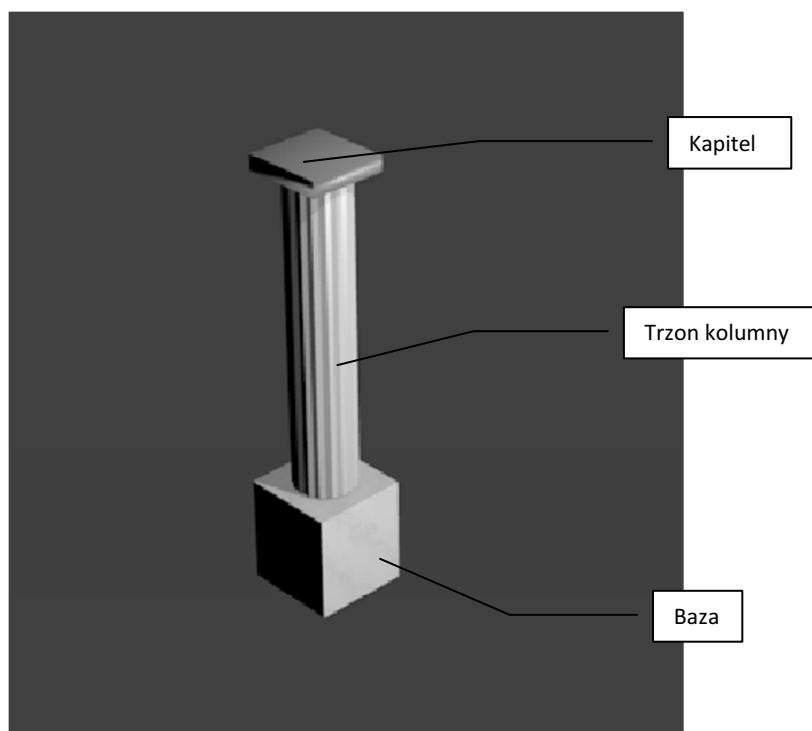
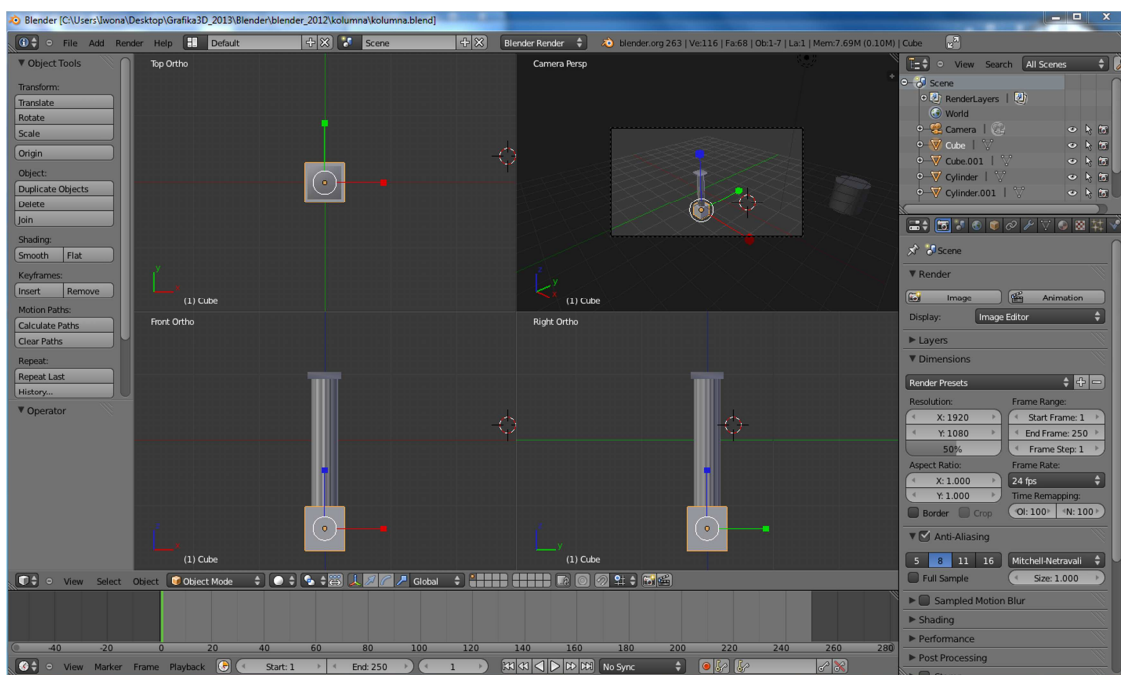
Ćwiczenie



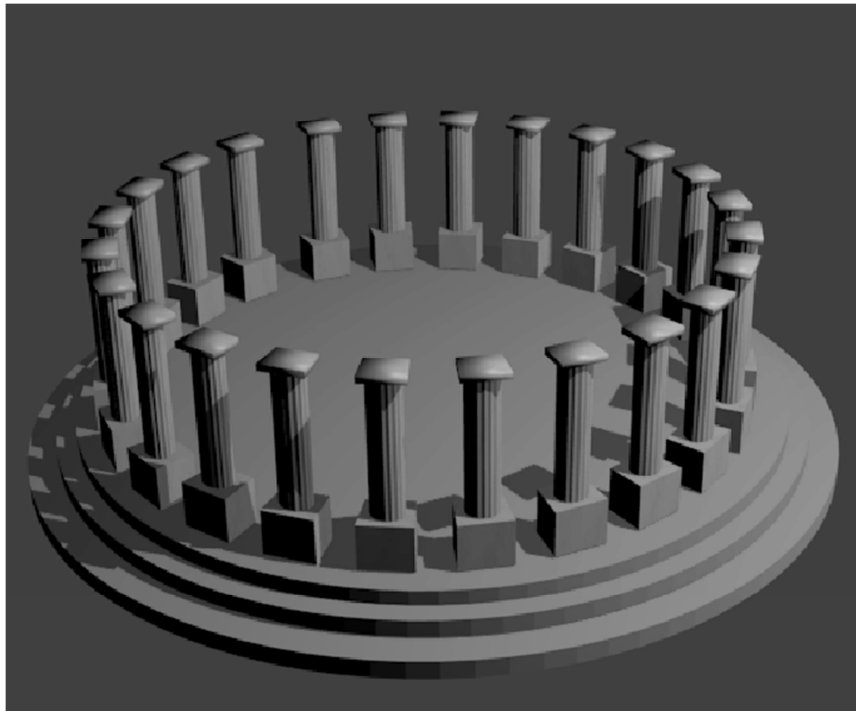
Cel: Tworzenie i modyfikowanie obiektów 3D z wykorzystaniem modyfikatorów: modyfikator Array oraz modyfikator Curve. Możliwości pracy w trybach Edit Mode oraz Edit Object.

Tworzenie zawartości sceny: światła, ustawienie kamery.

W tym ćwiczeniu utworzysz kolumnę a następnie kolumnadę stojącą na okrągłym podeście.



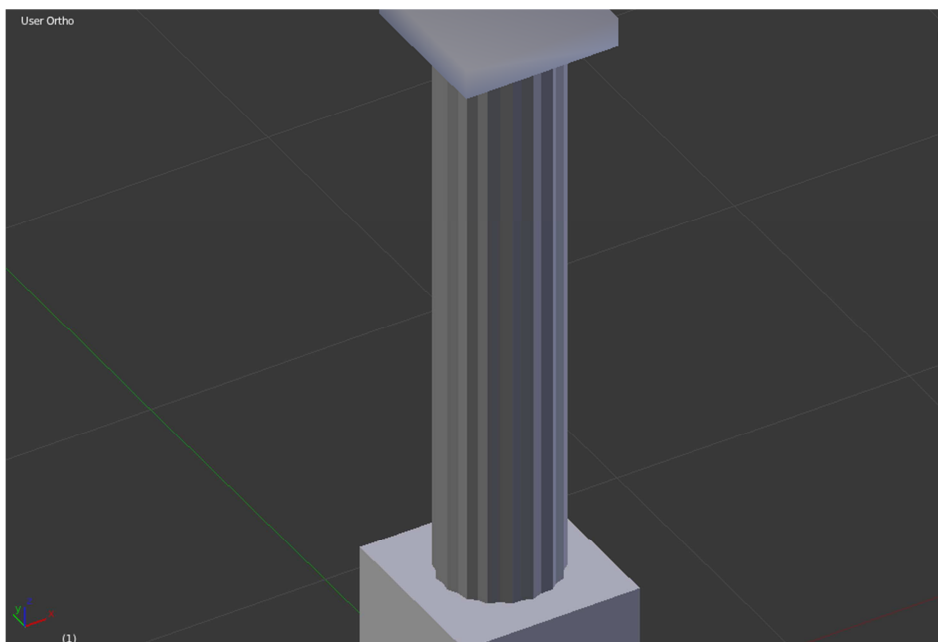
Autor: dr inż. Iwona Iskierka



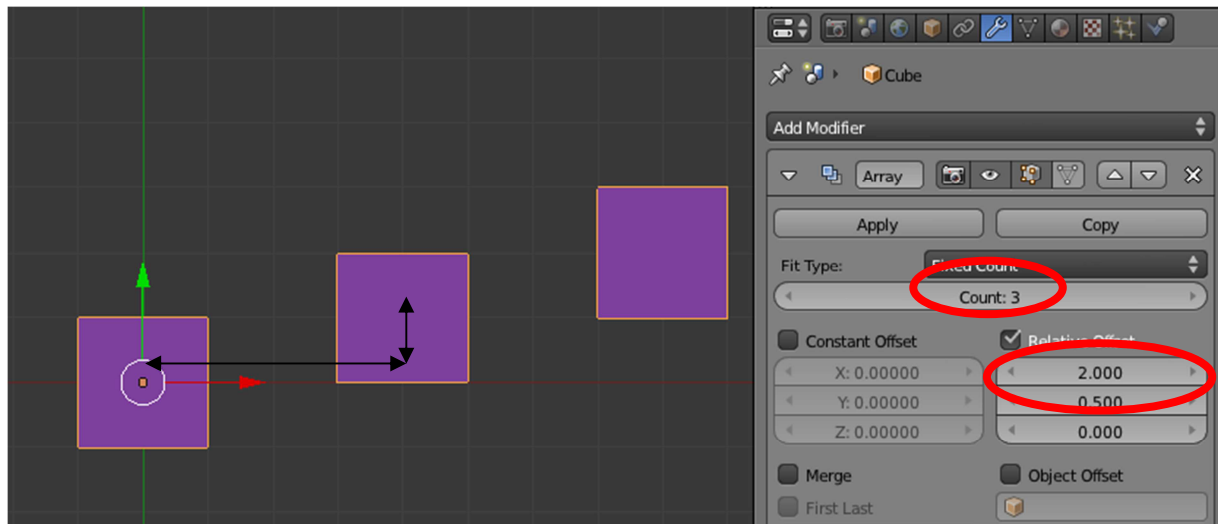
Modelowanie kolumny

Kapitel i baza kolumny są wymodelowane z obiektu Cube (Mesh | Cube).

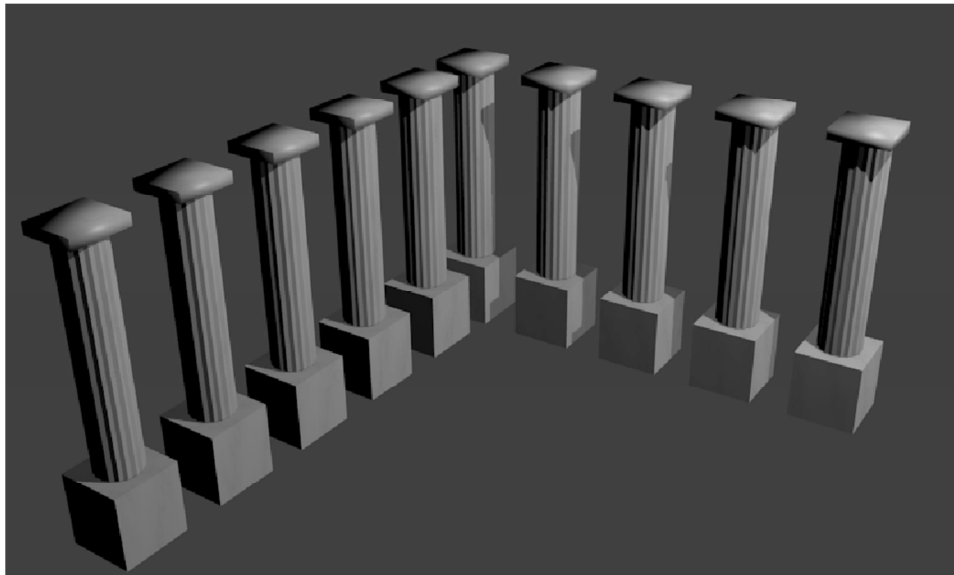
Trzon kolumny powinien mieć charakterystyczny kształt:



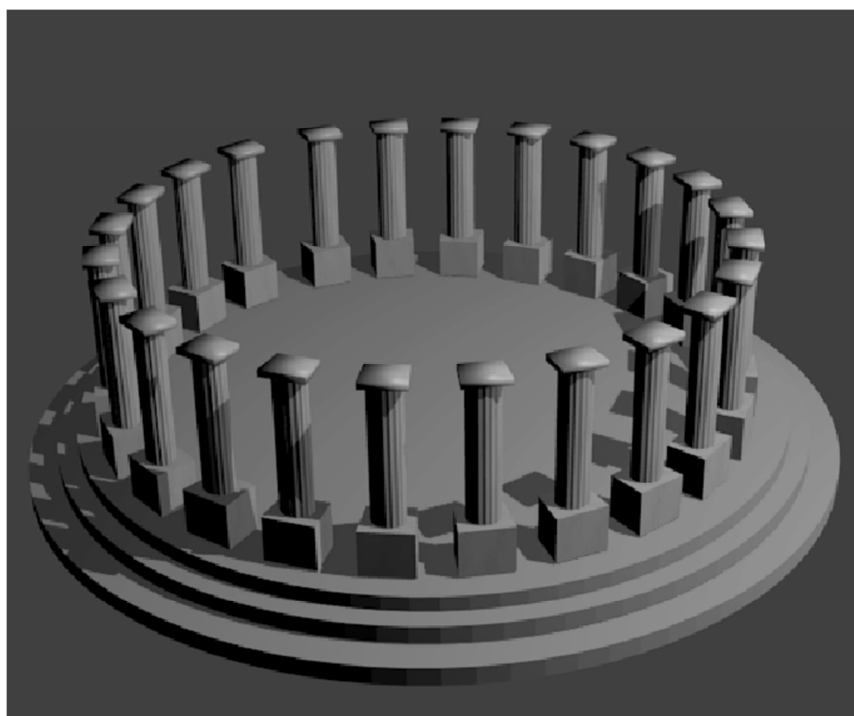
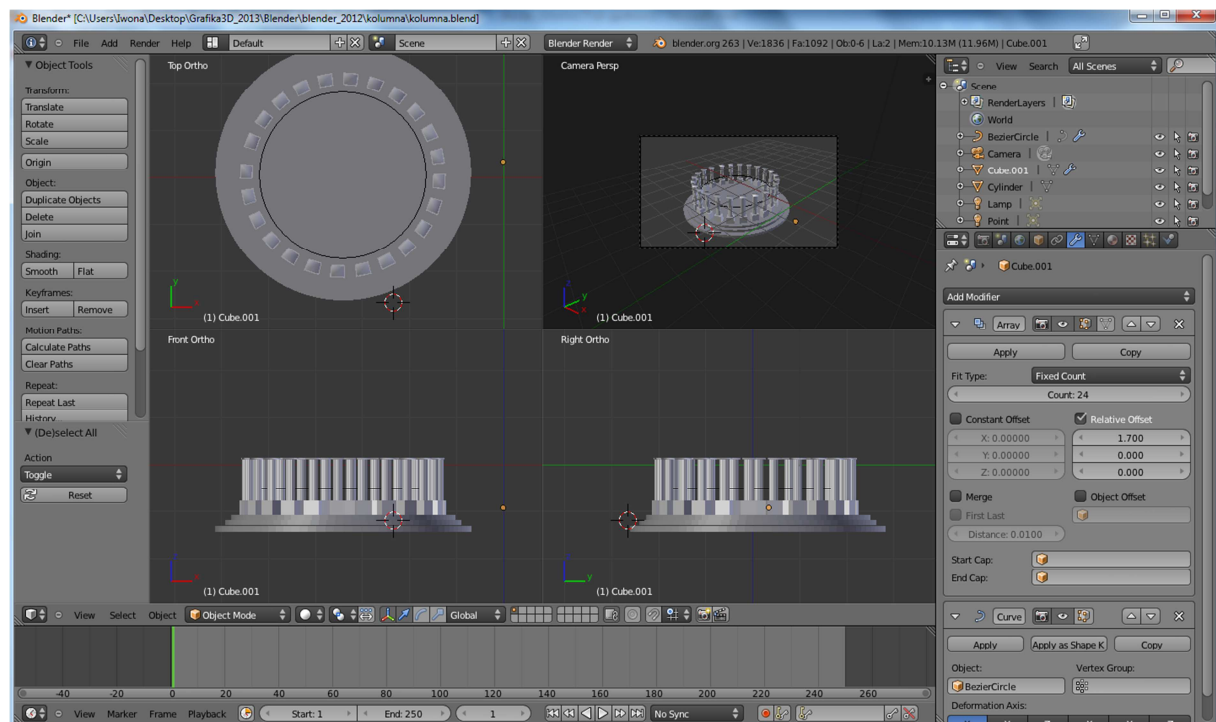
Przykład dotyczący modyfikatora Array:



Aby utworzyć poniższą kolumnadę należy zastosować modyfikator Array (kolumny ułożone w rzędzie). Utwórz następującą kolumnadę.



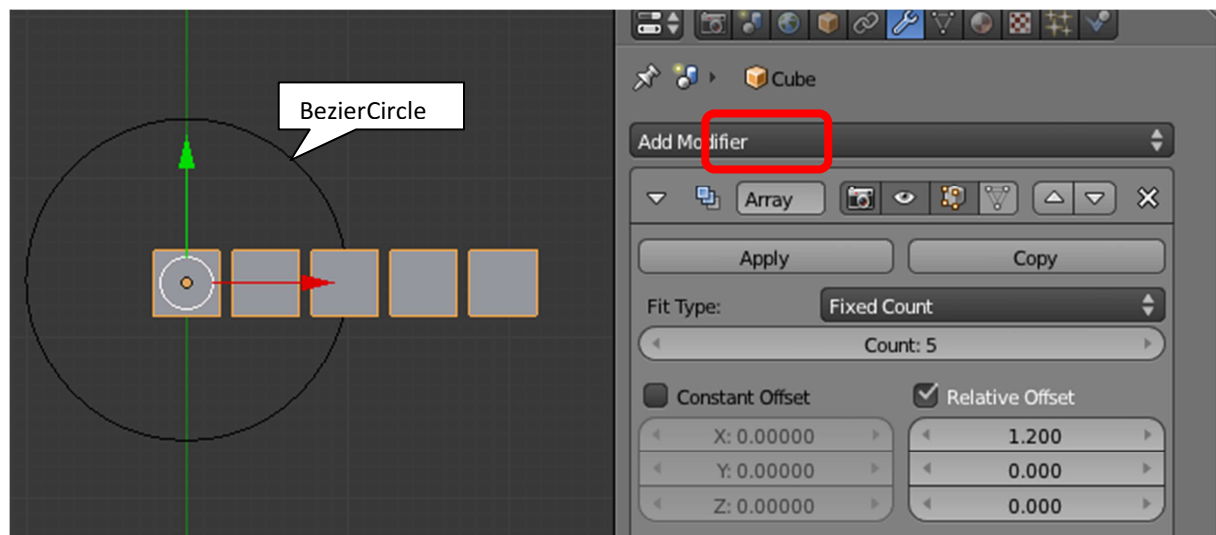
Kolejna kolumnada to projekt, w którym wykorzystuje się modyfikator Array oraz modyfikator Curve.



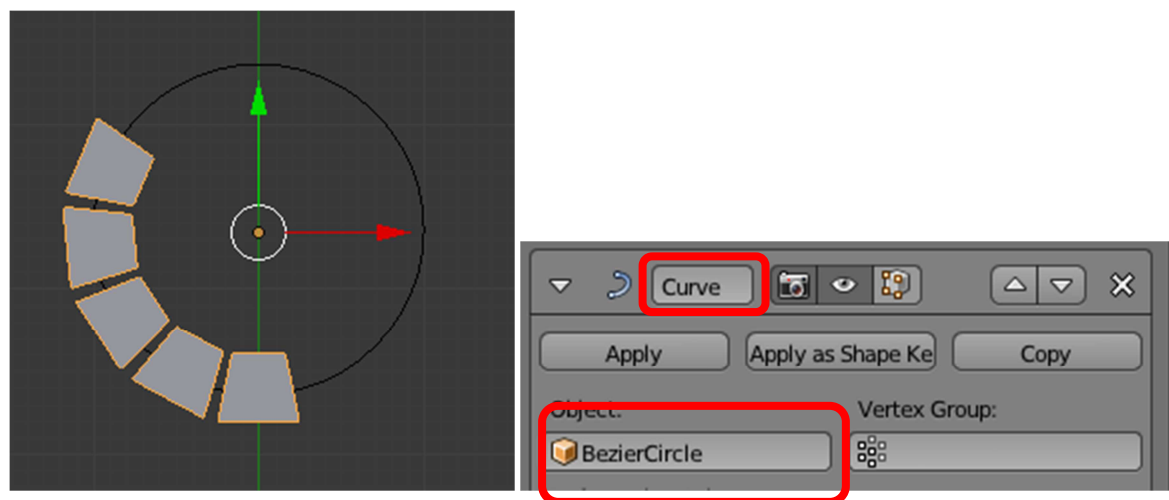
Poniżej przedstawiono przykład stosowania obu modyfikatorów.

1. Na scenie są dwa obiekty: Cube oraz BezierCircle.
2. Do Cube zastosowano modyfikator Array, z parametrami określonymi jak poniżej.

Autor: dr inż. Iwona Iskierka



3. Następnie został wybrany modyfikator Curve.



Zapisz stworzoną scenę pod nazwą kolumnada.blend.