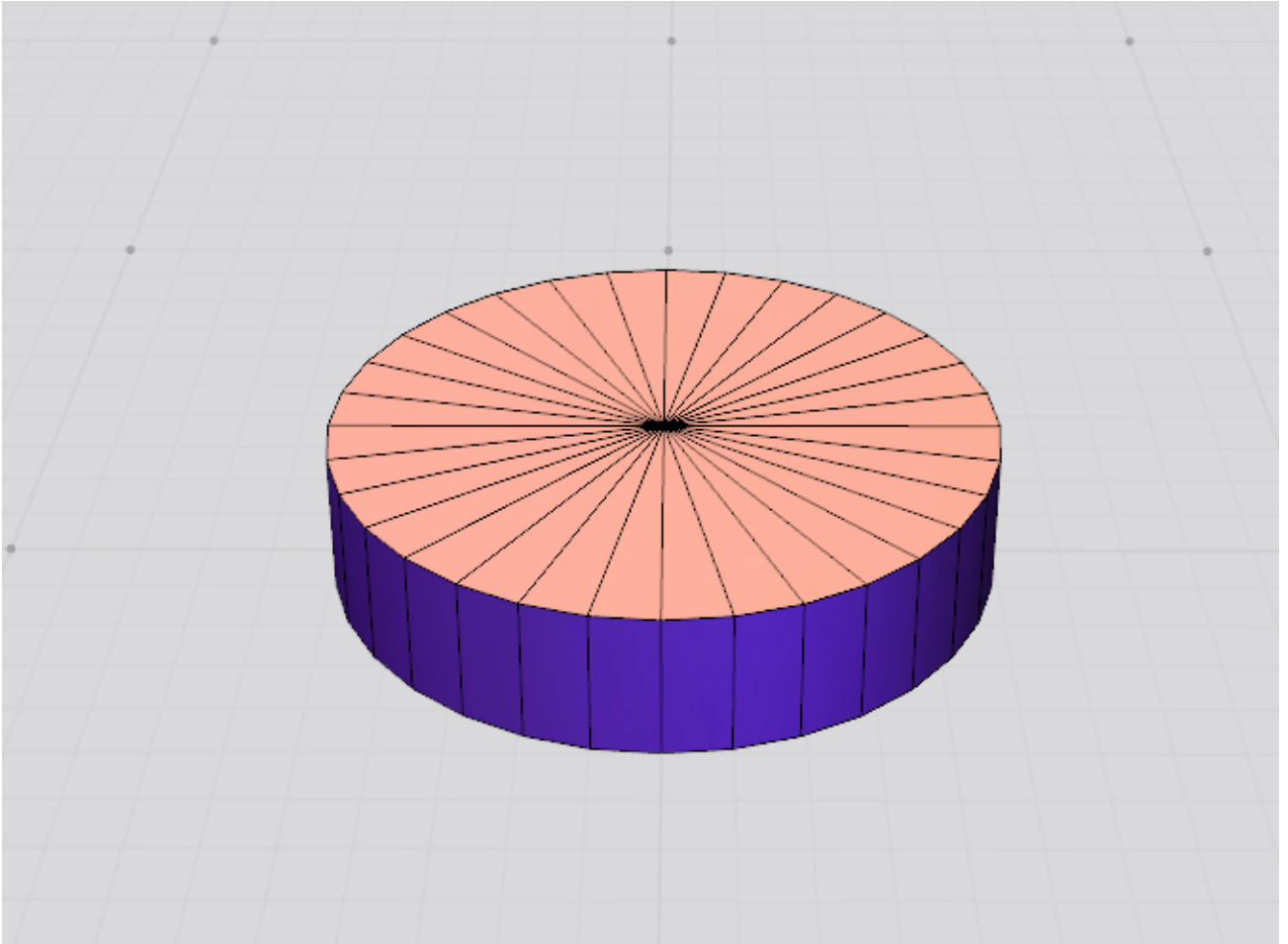


Mesh modeling

V modelovani su objekty reprezentovane pomocou mensich casti skladajucich sa z obdlznikov alebo trojuholnikov.

Sputstnie Edit mode

Vo vectary ked vytvorime novy objekt sme v tzv. object mode v ktorom mozeme manipulovat z cely objektom. Na spustenie edit modu je potrebne dvojkliknut na vybrany objekt.

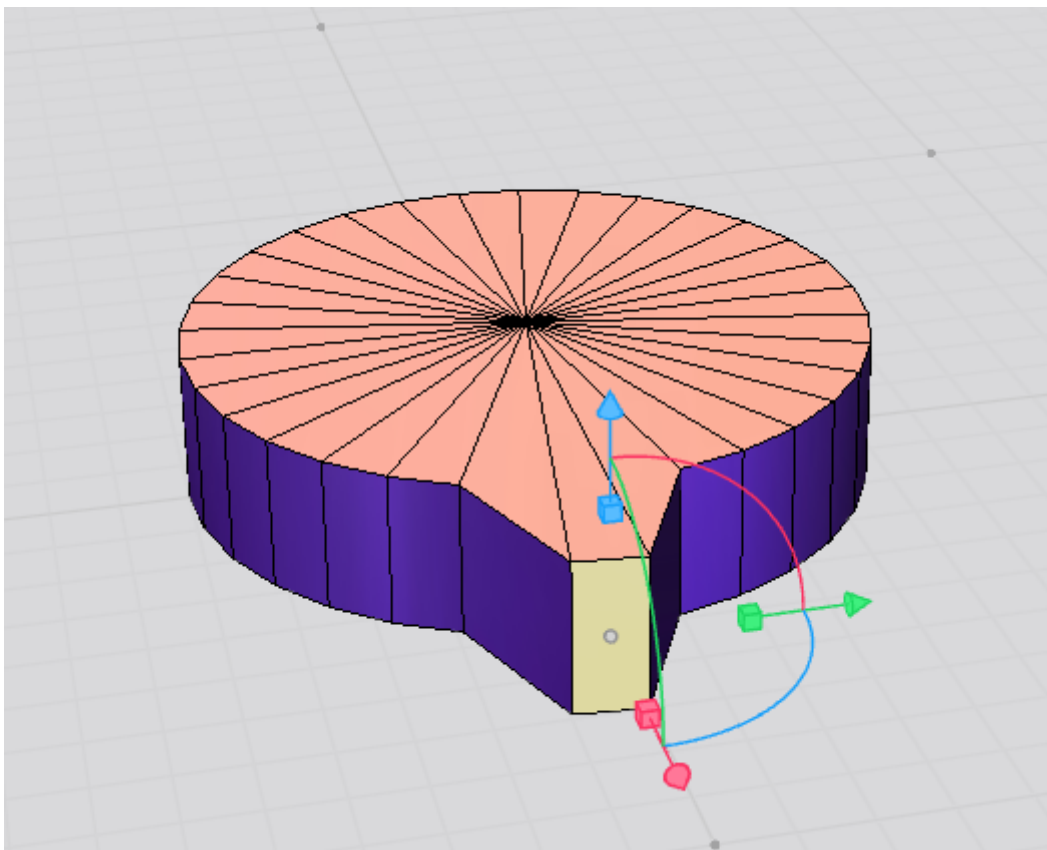


objekt sa nam pretransformuje na jednolive casti ktore mozeme teraz modifikovat (posun XYZ, rotacia...).

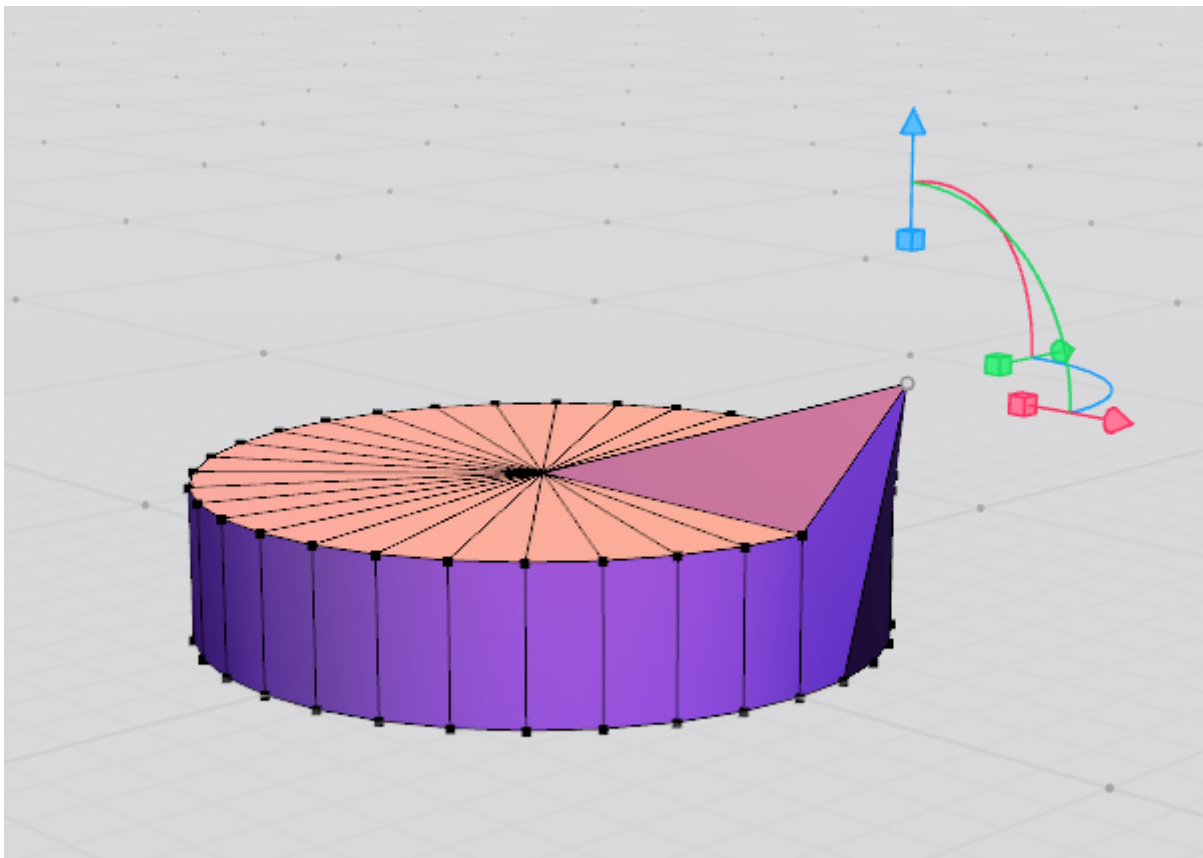
Modifikacie

Je mozne ovladat:

- hranu
- vrchol
- stranu

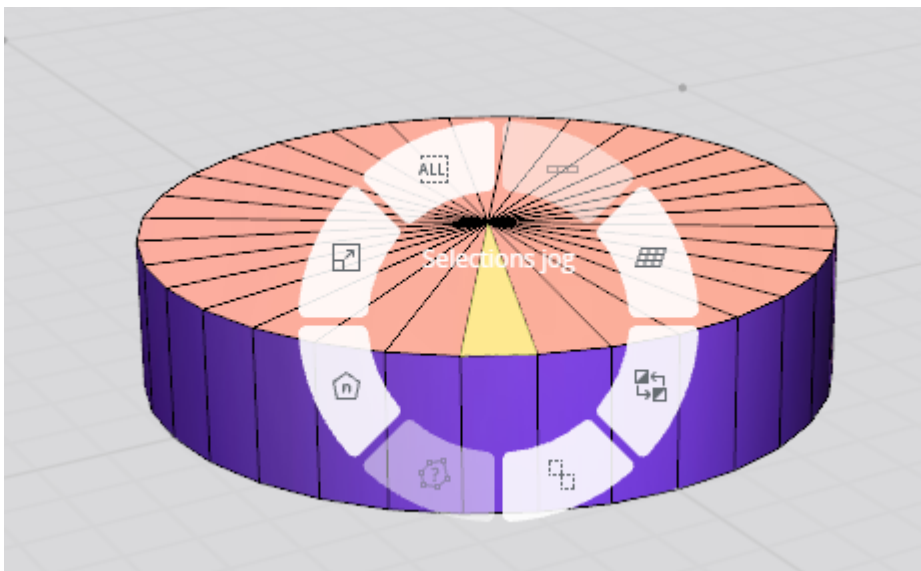


vyber a modifikacia strany

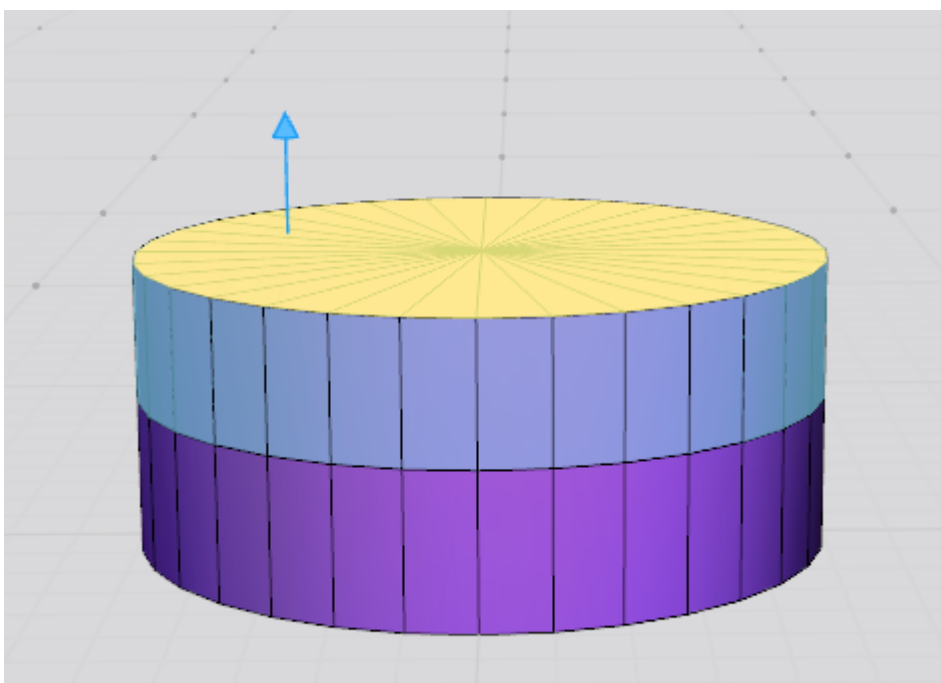
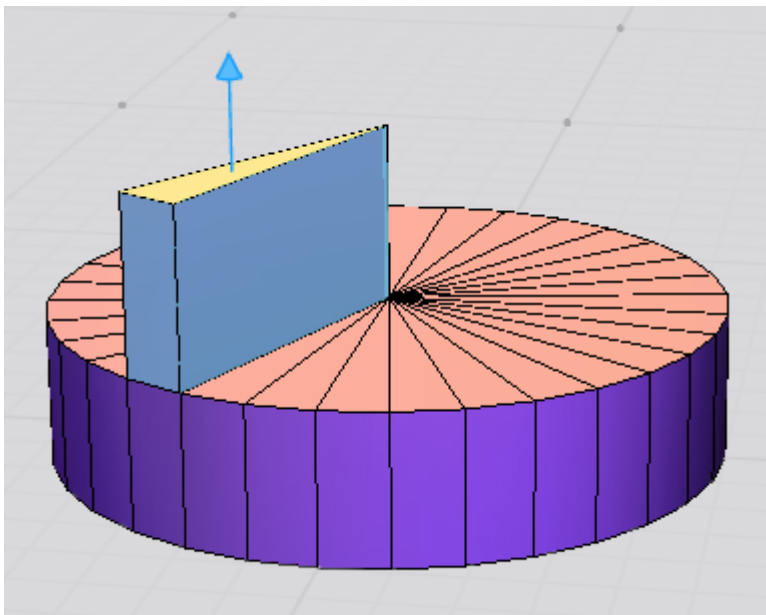


vyber a modifikacia vrcholu

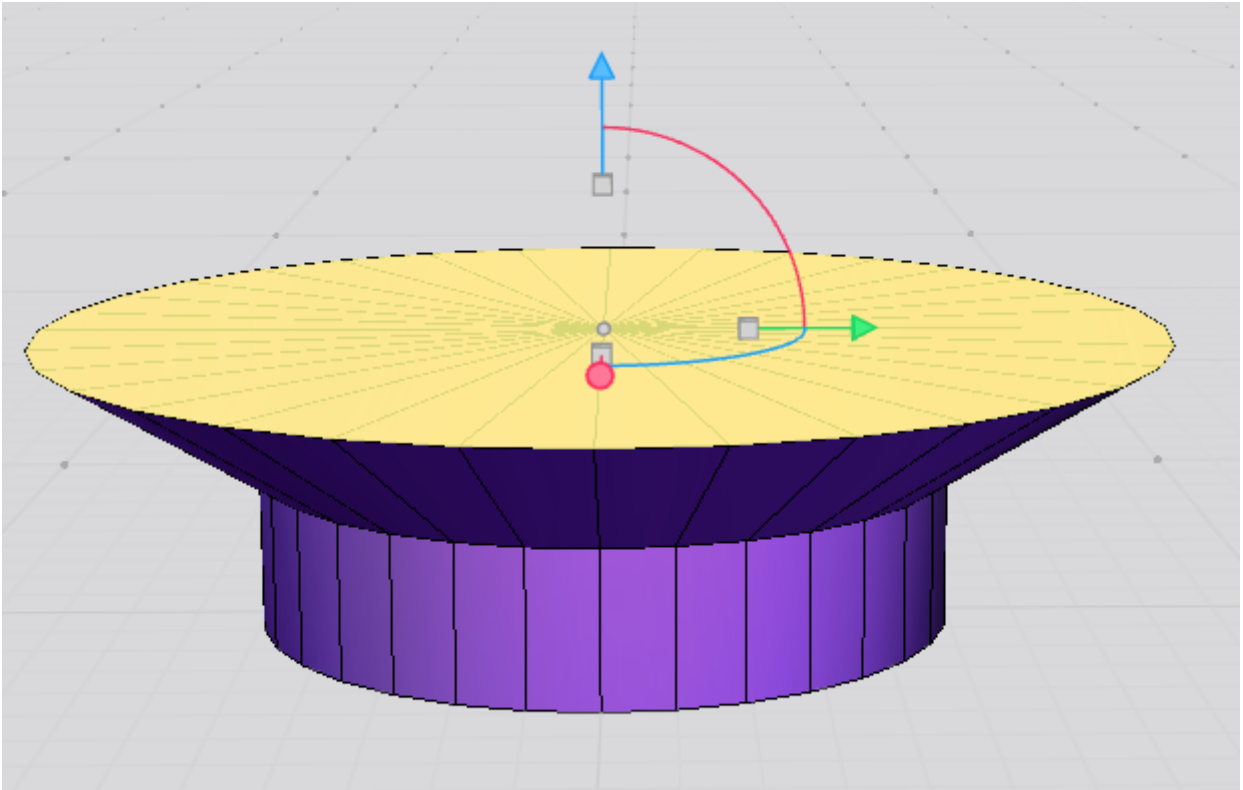
Viac komponentov naraz oznacime stlacenim Shift. Pre oznacenie napríklad celej roviny je mozne pouzít menu ktoré sa zobrazí po doubleclicku na nejaky element.



Ak máme vybranú stranu/y môžeme objekt rozšíriť (extend) v niektorom smere. Po označení strán stlačením **klavesy E** môžeme rozšíriť daný objekt.



Ak klikme nasledne vedla stale ostava oznacena data strana ale mame k dispozicii **gizmo** pomocou ktoreho mozeme tuto stradu posunut, otocit, rozťahnut...



Uloha

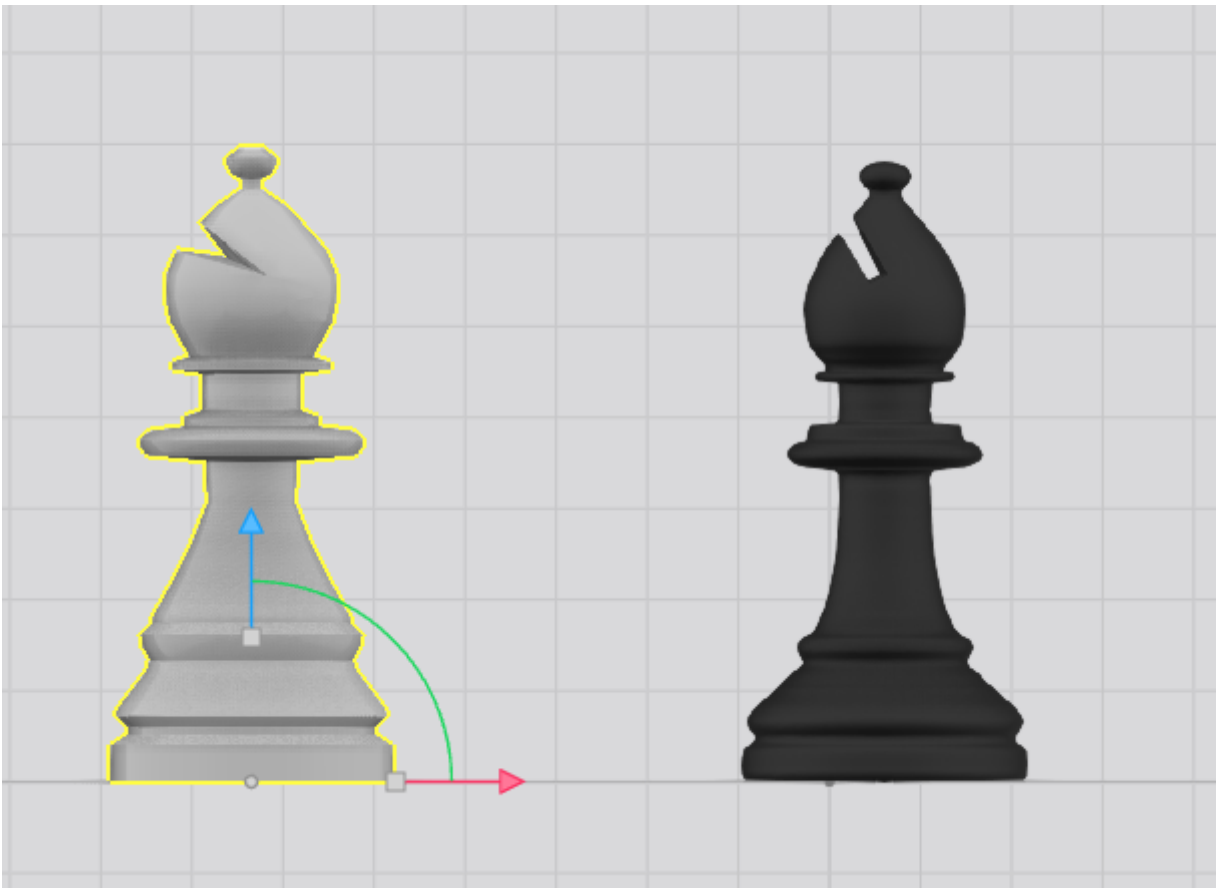
Použitím edit modu vytvorit sachovu figurku strelca.

- importovat strelca z kniznice Vectary ako predlohu
- vytvorit objekt valca (cylinder) -> odporucam nastanit jeho atributy Roundness radius a roundness segments na 0
- Znizit valec na vysku podstavy strelca a spustit **Edit mode** a iterativne opakovat:
 - Vybrat celu hornu podstavu
 - Rozsirit ju pomocou **Extend**
 - Zuzit alebo rozťahnut do stran podľa potreby

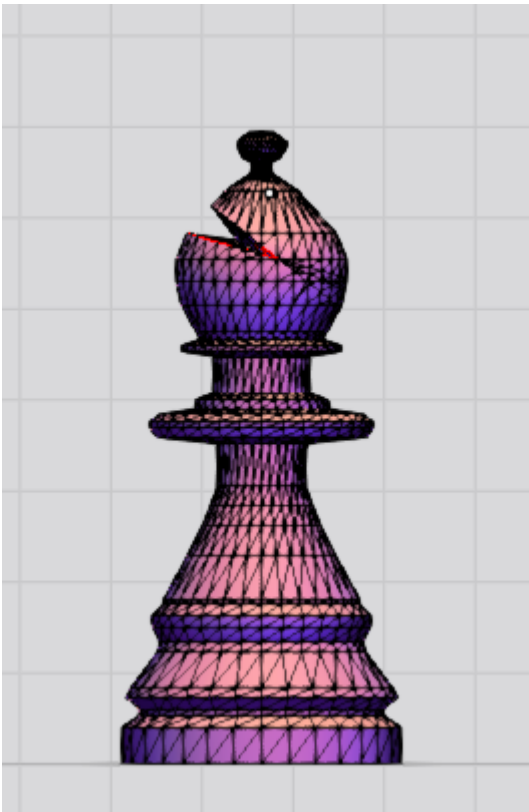
****Upozornenie**** - Nie je potrebne modelovat vyrez na hlave strelca ako je to vo vzorovom rieseni.

Po dokončení exportovaný suboj .OBJ poslat mailom

Vzor riesenia



Vzorove riesenie. Vľavo vymodelovaný strelec podľa predlohy vpravo.



Zobrazenie hotoveho strelca pomocou edit mode.