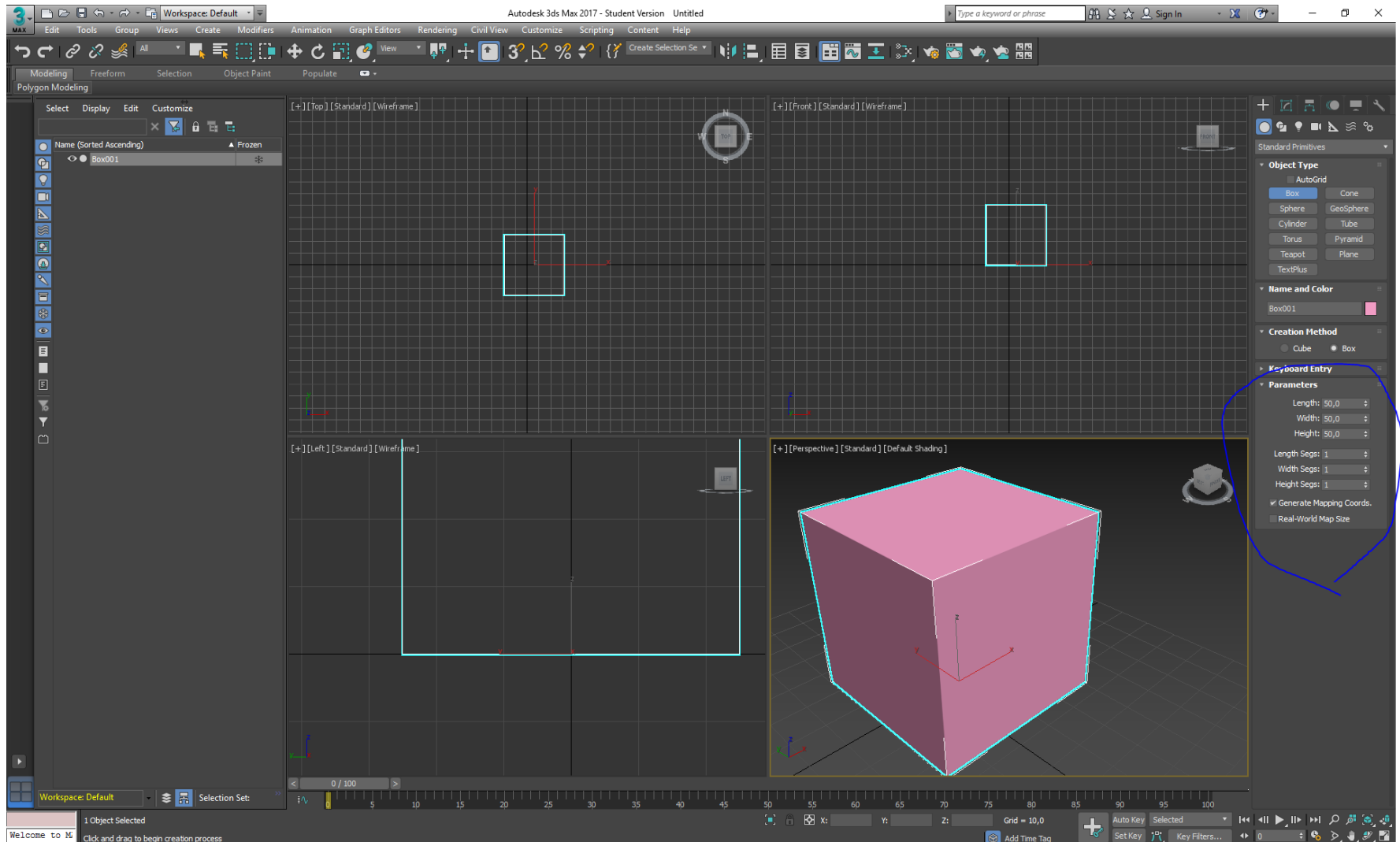


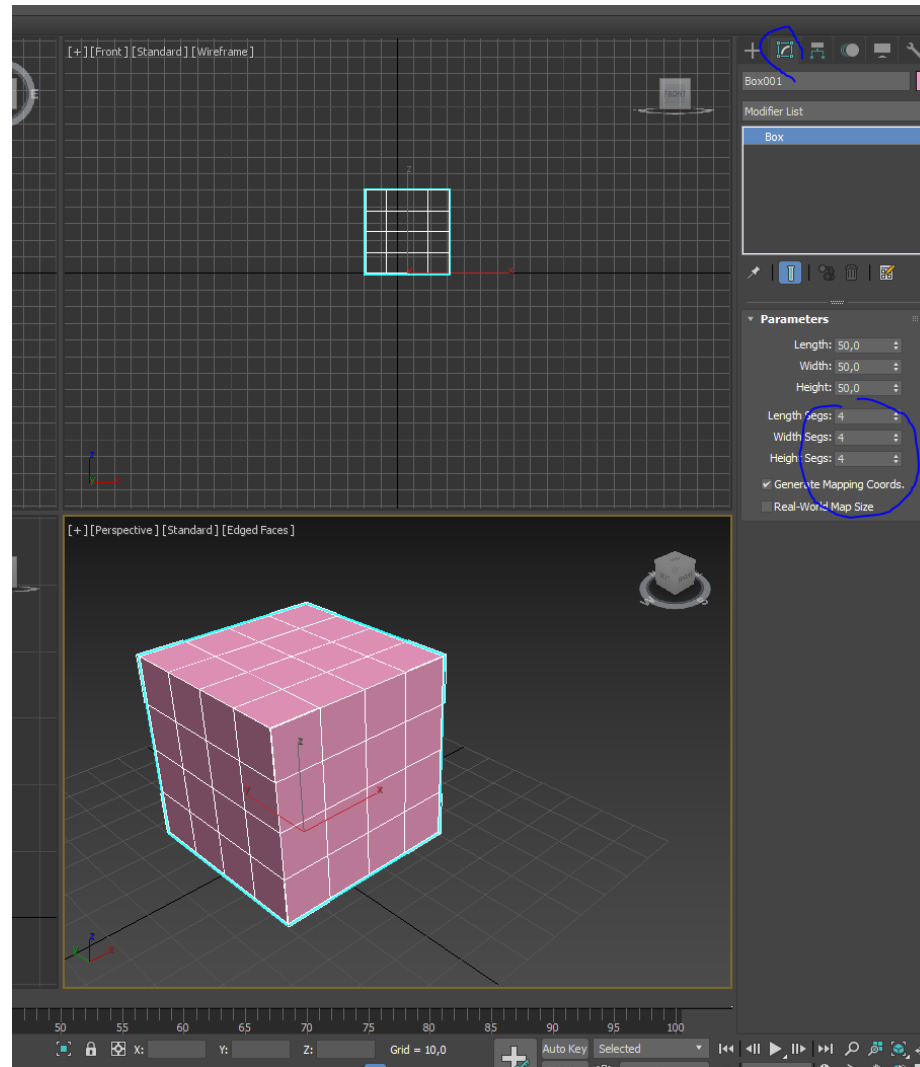
Grafika komputerowa i wizualizacja – Lab 2

Tomasz Sergej – tsergej@wi.zut.edu.pl

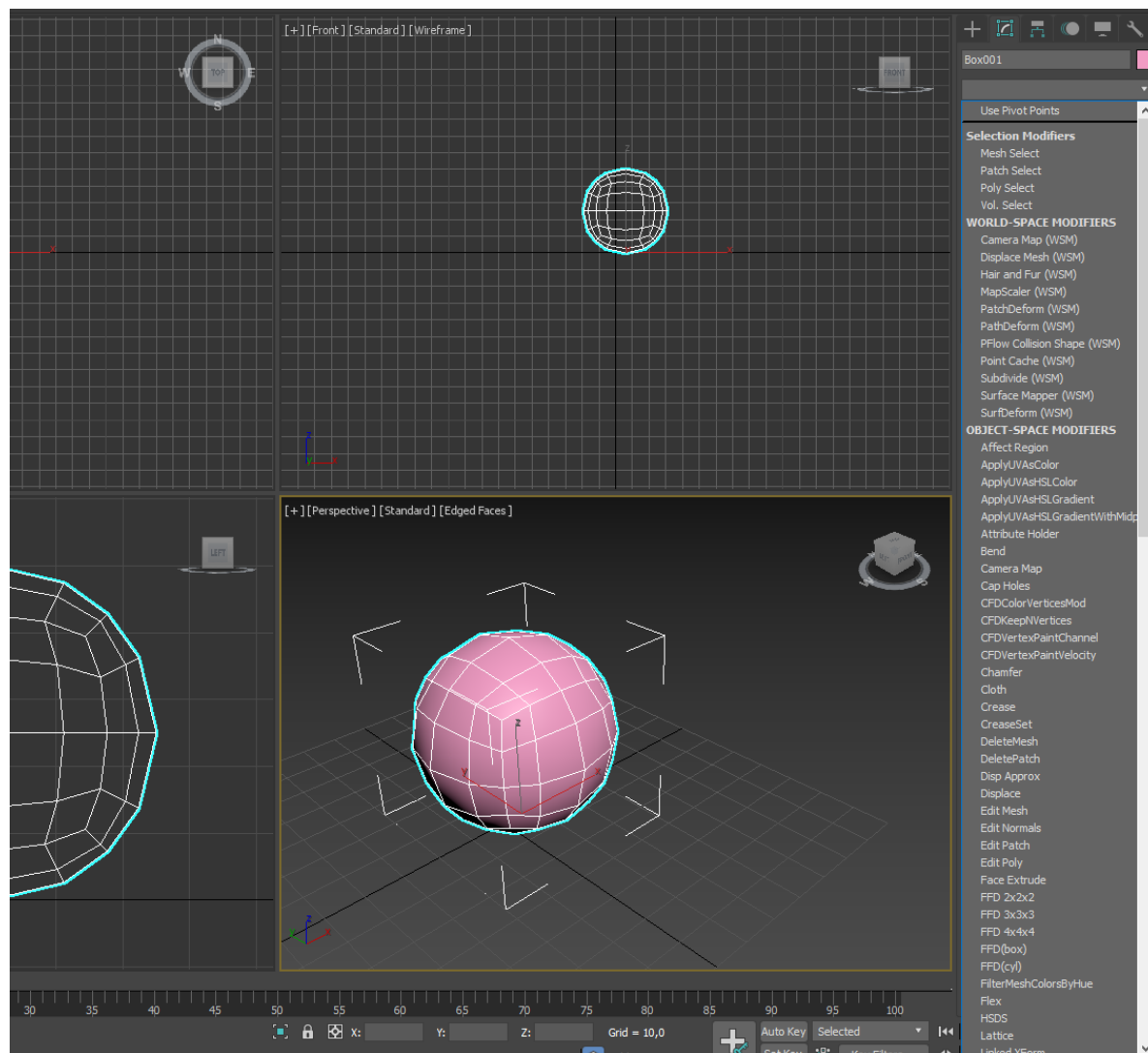
Rozmiary obiektu – w trakcie tworzenia obiektu



Dzielenie obiektu na segmenty, F4 – aby pokazać segmenty

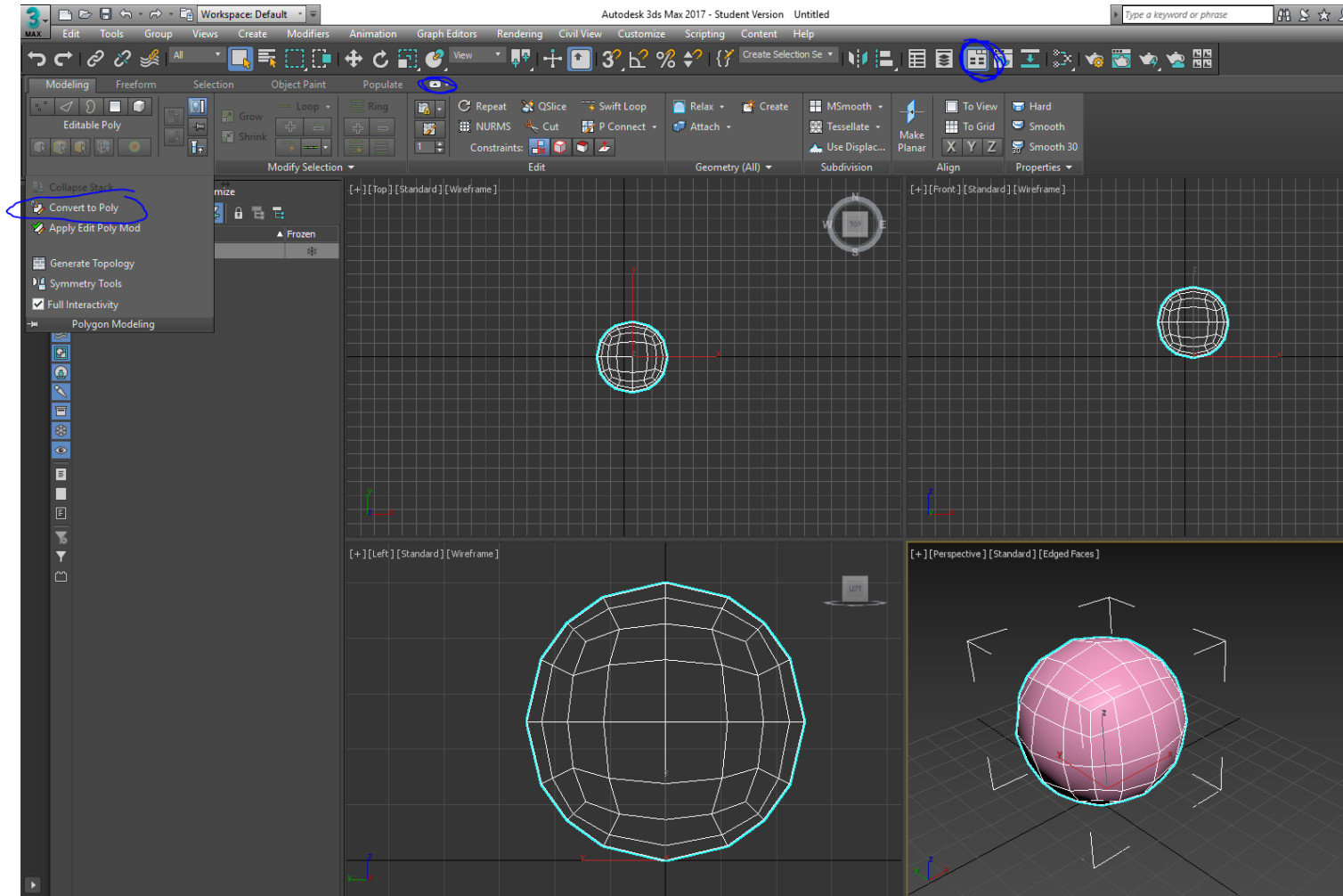


Modyfikatory

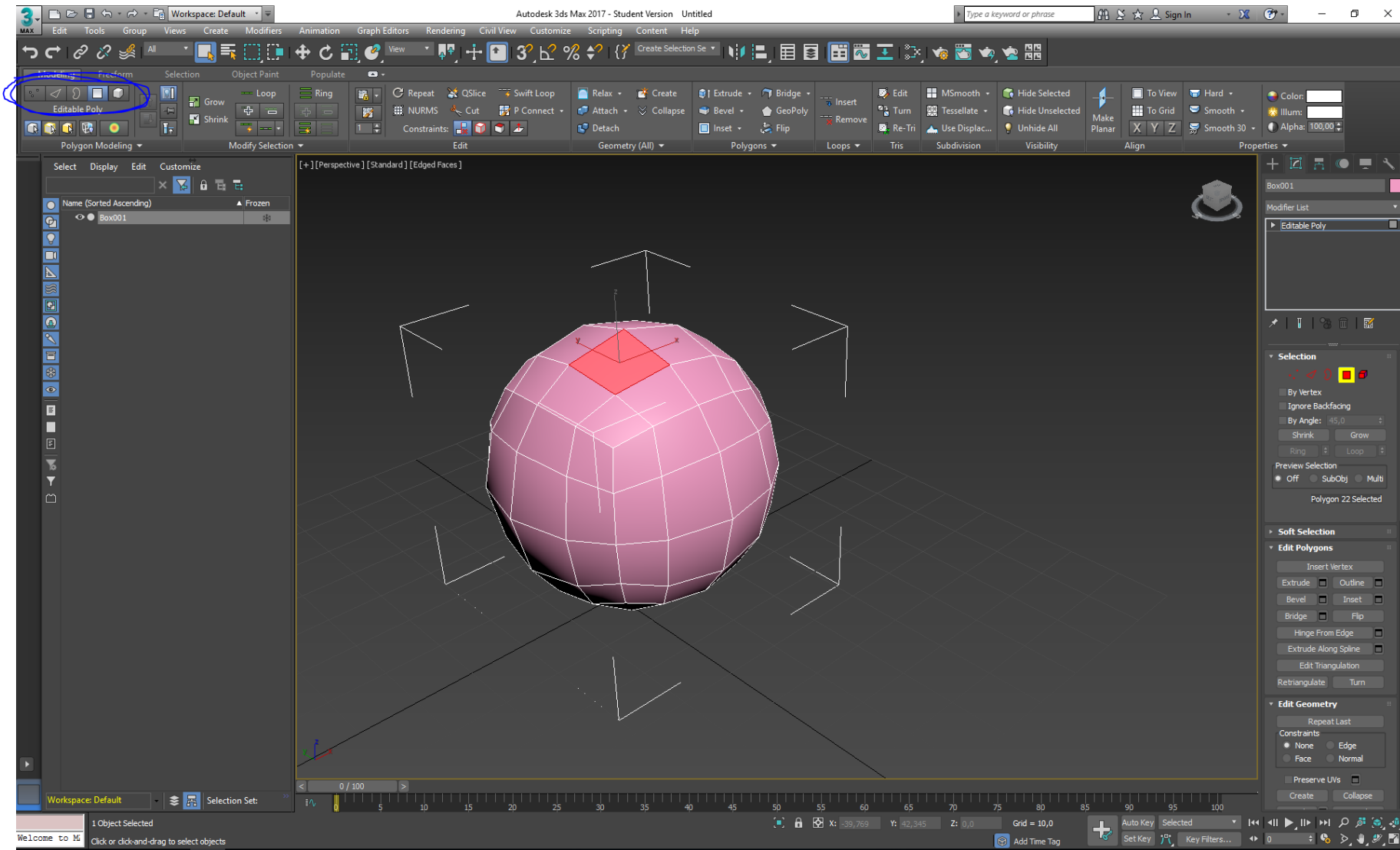


Ribbon – aktywowanie paska

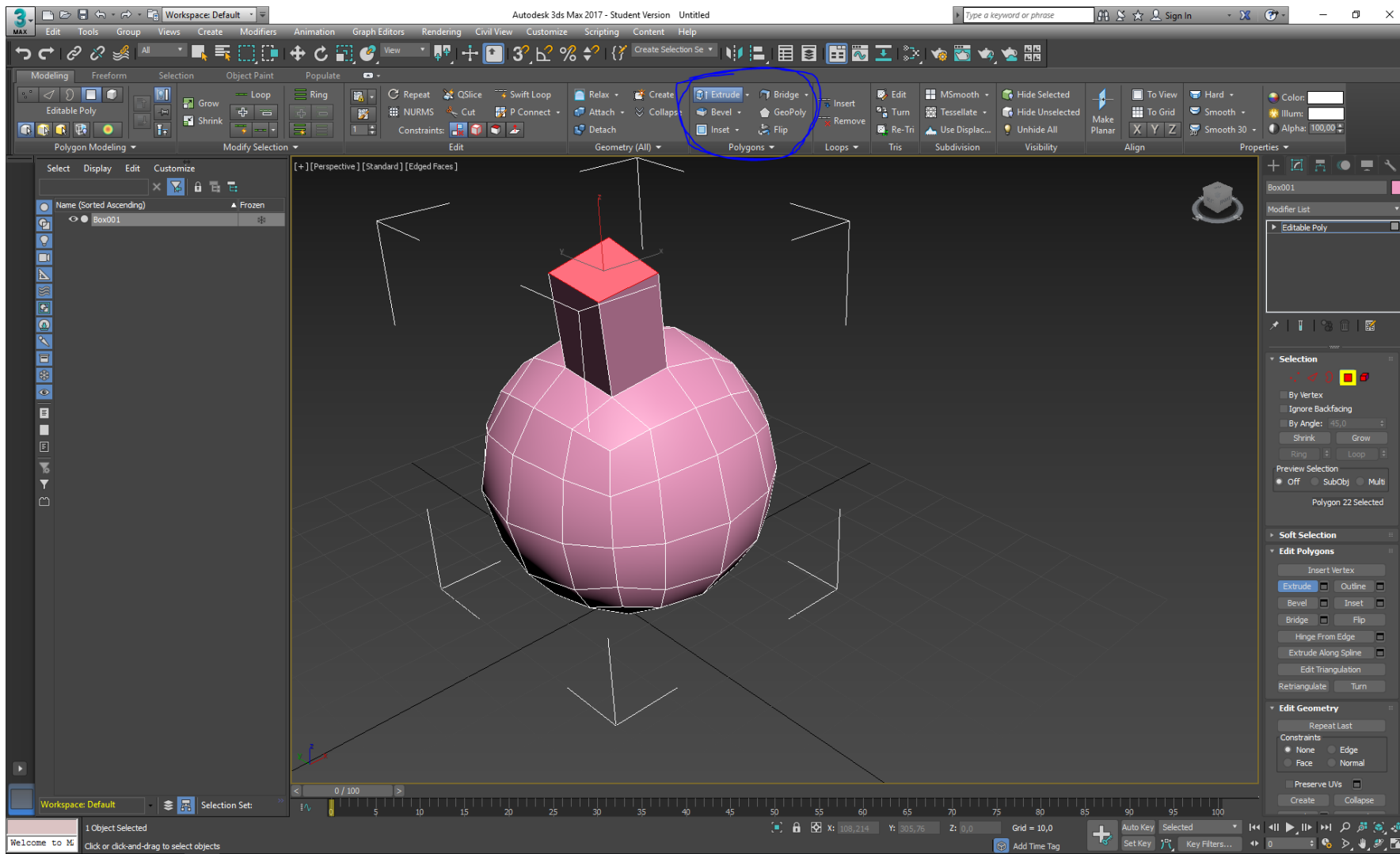
Aby były dostępne wszystkie opcje obiekt trzeba czasem przekonwertować „Convert to Poly”



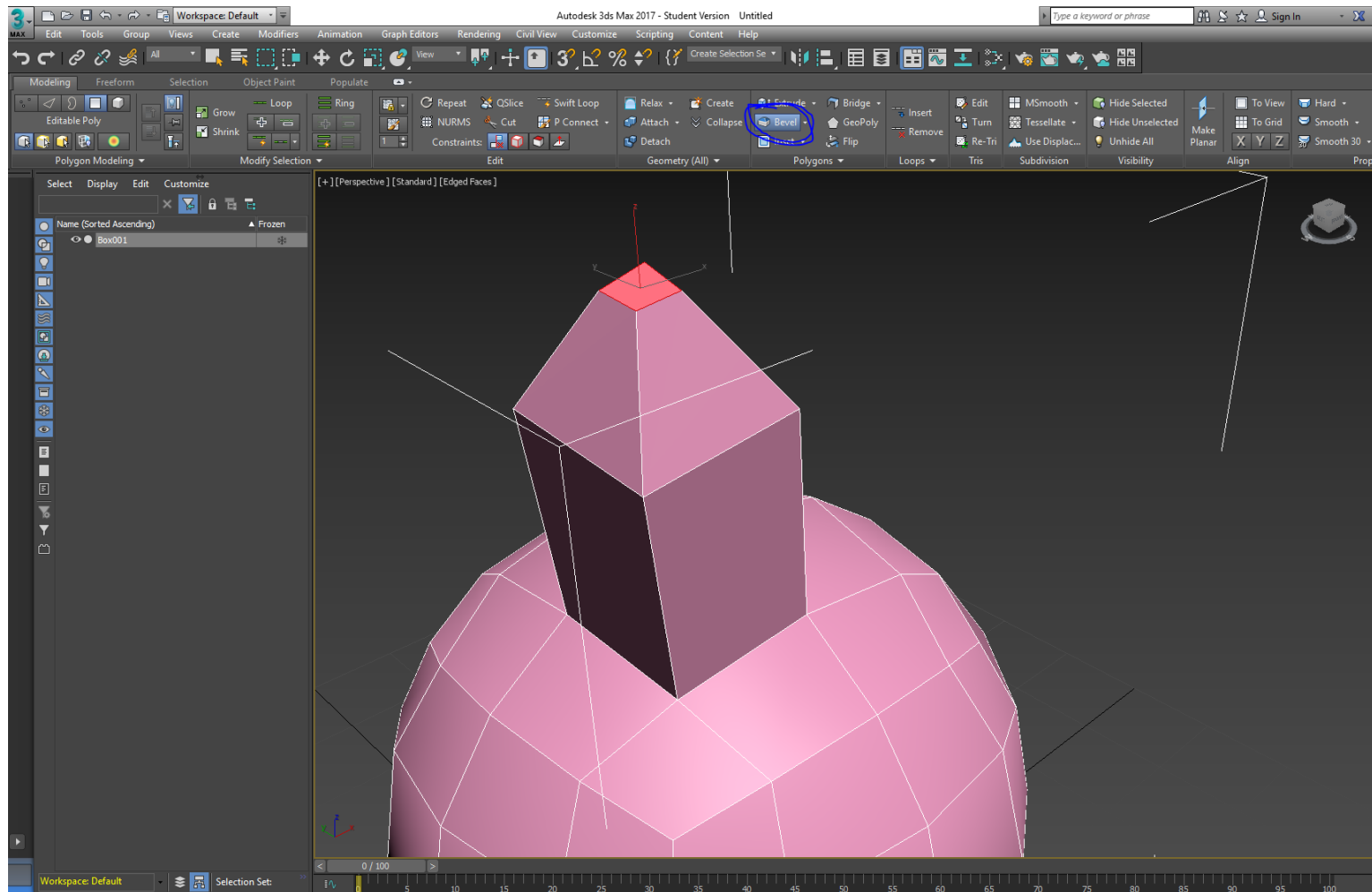
Operacje na wierzchołkach, krawędziach i powierzchniach



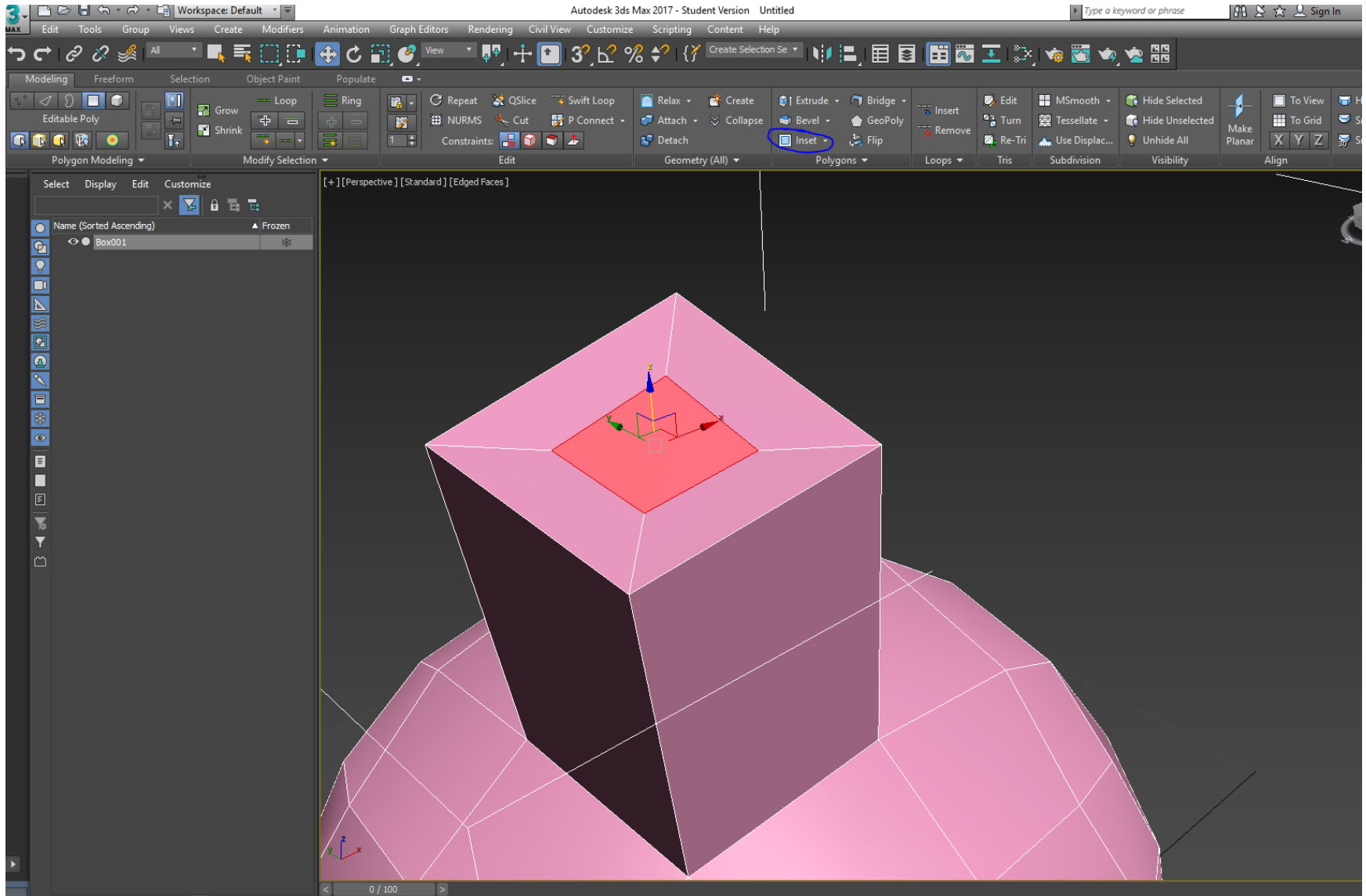
Extrude - wyciągnięcie



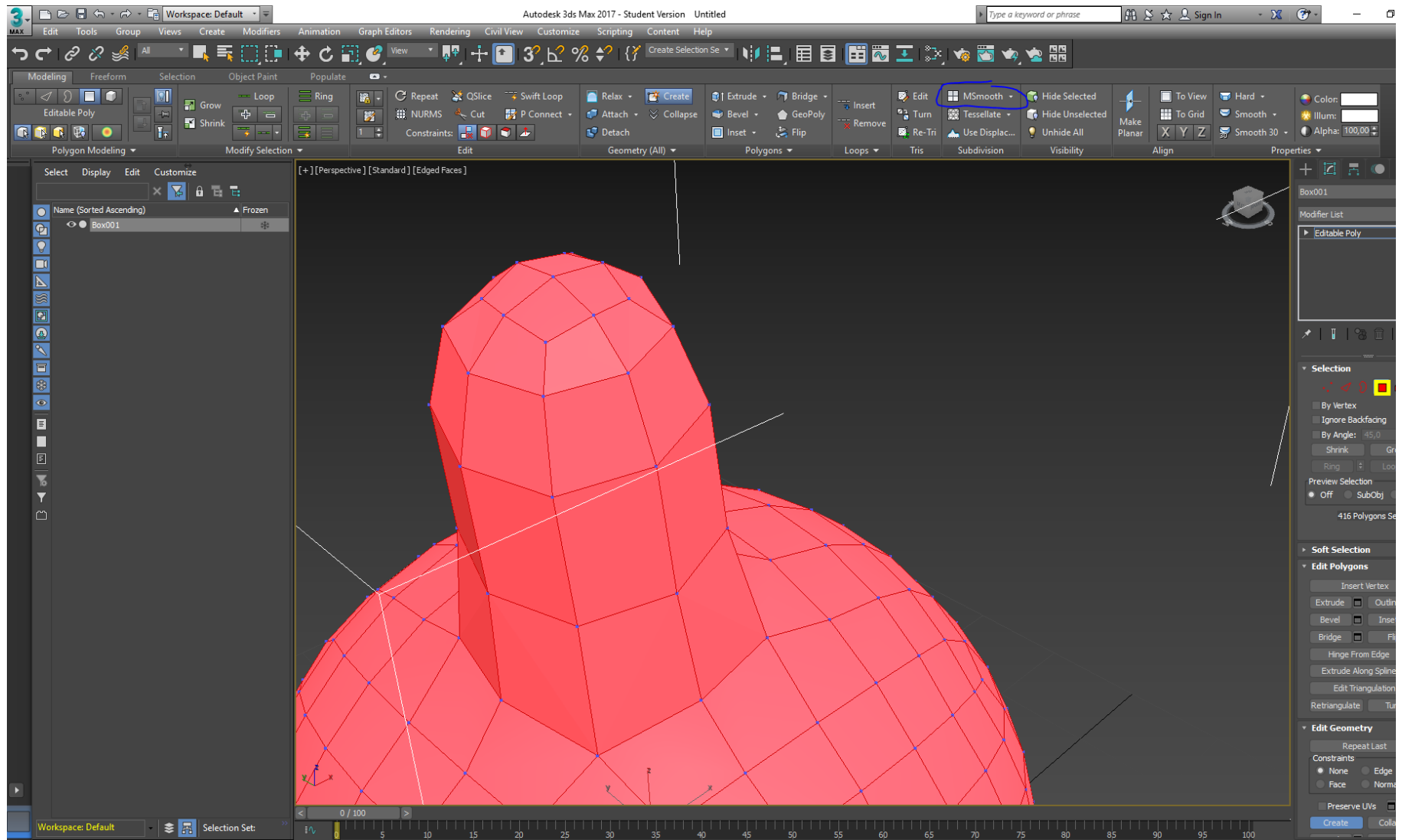
Bevel – fazowanie, wyciągnięcie ze skalowaniem



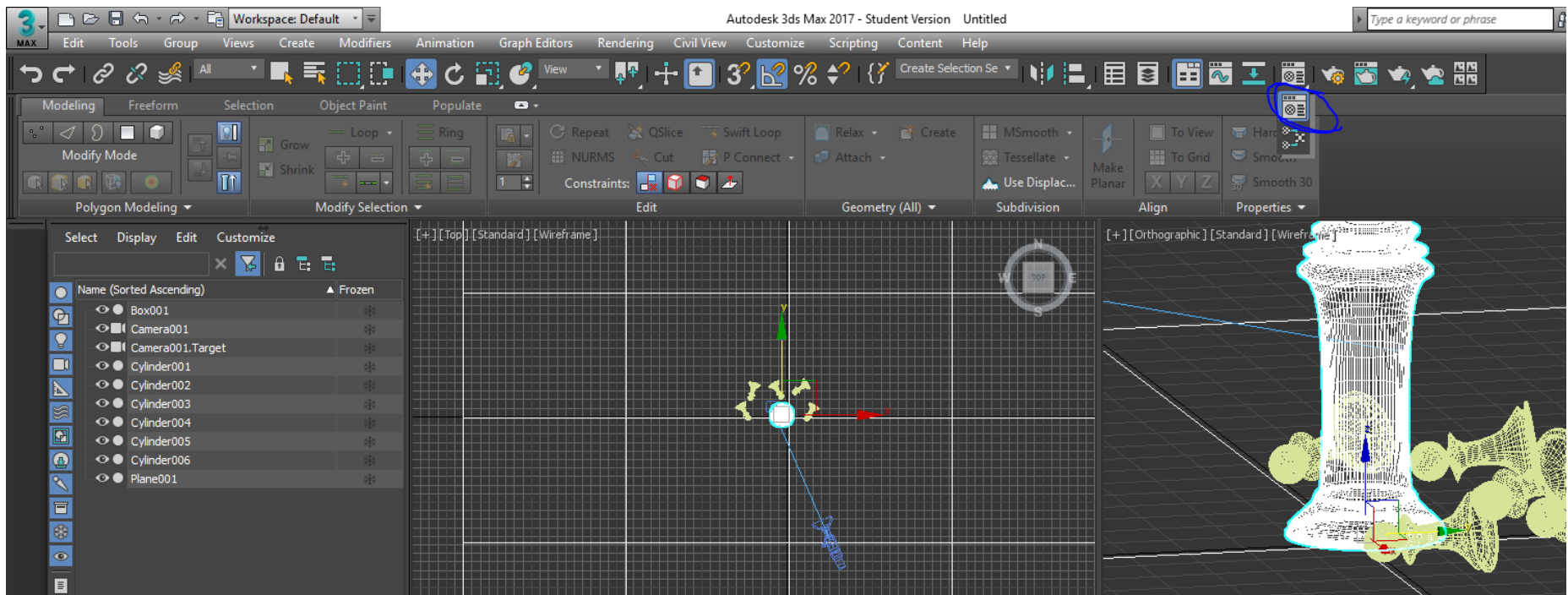
Inset – stworzenie poligonu wewnątrz



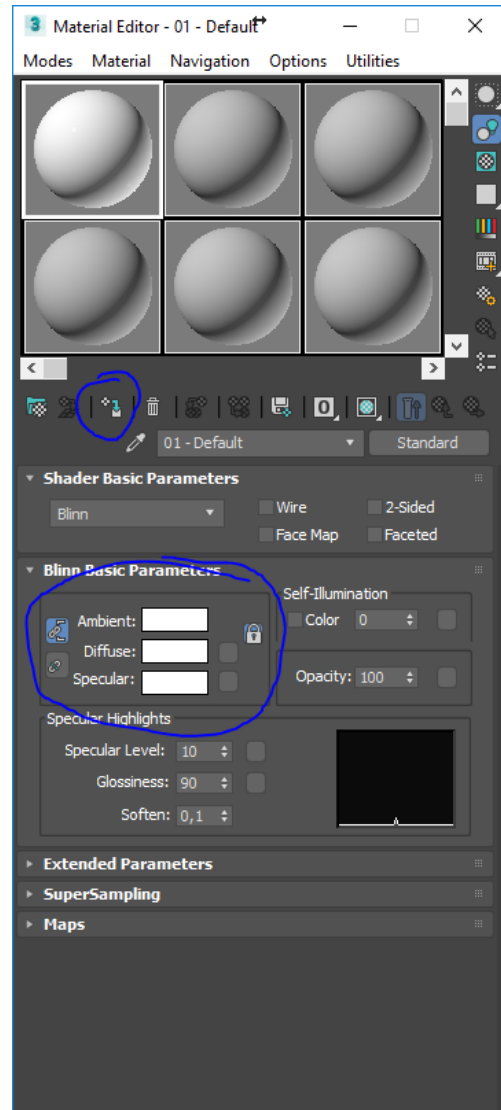
Msmooth - wygładzanie



Material



Material



Zadanie



Zadanie

- Dwa rodzaje pionków do gry w szachy (Najlepiej rozpocząć od obiektu typu cylinder i za pomocą narzędzi extrude, bevel, inset i msmooth modelować kształt).
- Dodane materiały do sceny (pionków oraz podłoża)
- Wyrenderowana poprawnie scena (poprawnie ustawiona kamera + oświetlenie)