

# PV272 – MODELOVÁNÍ VE 3D

## TUTORIÁL LAVIČKA

Semestr: jaro 2020

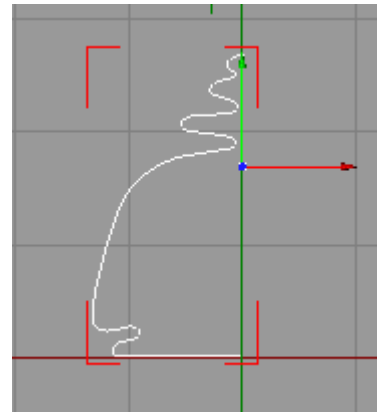
**Přibližný čas:** 15 minut

### 1. Vytvoříme profil těla lampy:

Přepneme se do **Front View** (klávesa F4) a nakreslíme křivku pomocí nástroje **Sktech**:

Křivku pojmenujeme „Profil“.

Označíme si první bod křivky (pokud se Cinema nepřepne sama, je potřeba přepnout se na režim práce s body – levý pás ikon) a nastavíme pozici v ose x na nulu (musíme jej zarovnat tak, aby ležel přesně na ose y, aby nevznikly díry). Stejný postup použijeme pro poslední bod křivky.



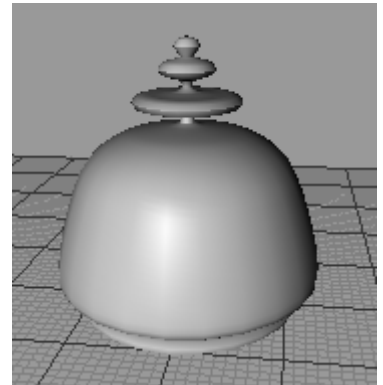
### 2. Vytvoříme tělo lampy

Nyní vytvoříme generátor **Lathe** a pojmenujeme jej „Lampa“.

Ve správci objektů přesuneme křivku „Profil“ tak, aby byla potomkem objektu „Lampa“. Vznikne 3D objekt, podobný tomu na obrázku :)

V attributech objektu Lampa, v záložce **Object** nastavíme hodnotu **Sub-division** na 48 (pro zvýšení „hladkosti“ povrchu).

Skryjeme objekt Lampa.



### 3. Základ stínítka

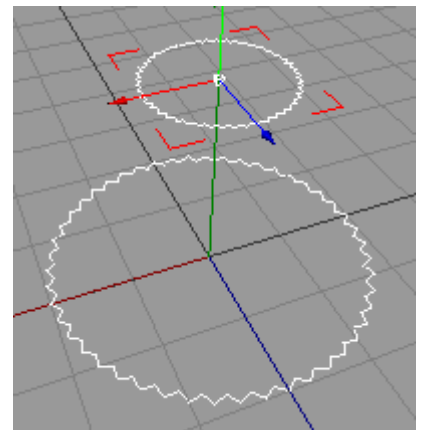
Vytvoříme křivku typu Star pomocí menu:

**Create** → **Spline** → **Star**. Objekt přejmenujeme na „Stínítko1“.

Nastavíme následující parametry:

- Inner Radius = 190m
- Outer Radius = 200m
- Points = 48
- Plane = XZ

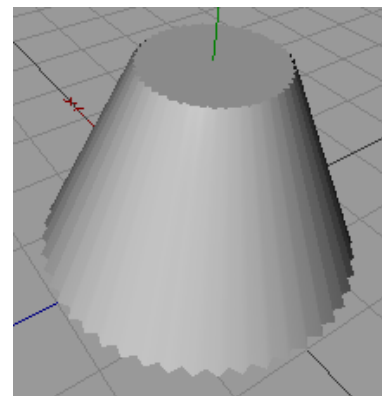
Tento objekt zkopírujeme a kopii pojmenujeme „Stínítko2“. Kopii přesuneme na pozici Y = 250m (pozor zvolený režim práce **Points** nebo **Model**). Poloměry změníme na hodnoty 76 a 80.



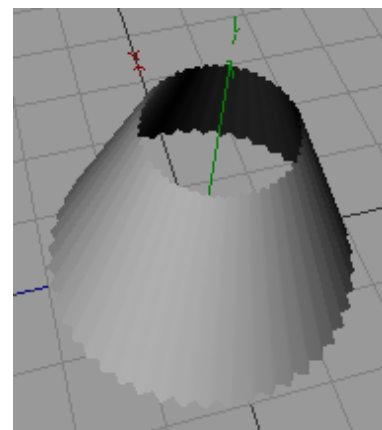
#### 4. Dokončení stínítka

Vytvoříme generátor **Loft** pomocí menu: **Create** → **Generator** → **Loft**. Přejmenujeme jej na „Stínítko“.

Nastavíme parametr **Mesh Subdivision U** na hodnotu 97 (dvojnásobek počtu záhybů + 1) a obě křivky stinitko1 a stinitko2 vložíme pod tento objekt.



Musíme odstranit uzavření (Cap) horní a dolní části. V parametrech objektu „Stínítko“, záložka **Caps**, odškrtneme **Start Cap** a **End Cap**.



#### 5. Sestavíme lampu

Nyní zapneme viditelnost objektu „Lampa“, vhodně umístíme stínítko na lampu a upravíme jejich velikosti:

