

Inf-2 3D tvorba v Rhinoceros

Anotace k sadě 20 materiálů

Pořadí	Označení materiálu	Anotace
1.	VY_32_INOVACE_Inf-2_01	Úvod do 3D zobrazování (3D TV, 2D triky); Druhy 3D modelářů (konkurenční programy - 3D Studio Max, Blender, Google SketchUp, trueSpace, ...), jejich srovnání.
2.	VY_32_INOVACE_Inf-2_02	Orientace v prostředí Rhinoceros, pohledy na scénu, souřadný systém. Zadávání pomocí myši / pomocí klávesnice. Krok (uchopování k mřížce), Orto, Rovinný, Uchop (všech 10 druhů). Příklad rozmístění 8 bodů (rohů krychle).
3.	VY_32_INOVACE_Inf-2_03	Nástroje pro úsečky, křivky. Různě zadané kružnice. Různě zadané elipsy. Různě zadané výseče. Různě zadané n-úhelníky.
4.	VY_32_INOVACE_Inf-2_04	Editační body a řídicí body. Úpravy editačních a řídicích bodů u křivek.
5.	VY_32_INOVACE_Inf-2_05	Různě zadané zakřivené plochy.
6.	VY_32_INOVACE_Inf-2_06	Základní tělesa.
7.	VY_32_INOVACE_Inf-2_07	Tělesa vzniklá protažením plochy.
8.	VY_32_INOVACE_Inf-2_08	Booleovské operace s křivkami i tělesy.
9.	VY_32_INOVACE_Inf-2_09	Rozbití a spojování těles, editace tělesa (mnohostěnu) v rozbitém stavu.
10.	VY_32_INOVACE_Inf-2_10	Řezání a rozdělování křivek, ploch a těles pomocí jiných křivek / zakřivených ploch.
11.	VY_32_INOVACE_Inf-2_11	Text (křivky, plochy, tělesa), editace textu.
12.	VY_32_INOVACE_Inf-2_12	Jednoduché transformace -- přesun, kopie, rotace, 1D, 2D, 3D zvětšení (stejnolehlost), zrcadlení. Konkrétní příklady.
13.	VY_32_INOVACE_Inf-2_13	Složitější transformace -- pravoúhlé pole, kruhové pole, pole podél křivky, kroucení, ohýbání, zúžení, deformace. Editace pomocí klece.
14.	VY_32_INOVACE_Inf-2_14	Příklad složitějšího modelu (lavečka).
15.	VY_32_INOVACE_Inf-2_15	Modelování objektů z koule pomocí vytahování řídicích bodů. Přidávání / editace řídicích bodů kvůli modelu. Menu Úpravy-Rekonstruovat.
16.	VY_32_INOVACE_Inf-2_16	Příklad složitějšího vytahovaného modelu (gumová kačenka).
17.	VY_32_INOVACE_Inf-2_17	Stínování. Renderování. Vlastnosti objektu (barva, textura).
18.	VY_32_INOVACE_Inf-2_18	Pokročilé renderování -- světla, průhlednost objektů, lesk objektů, bump objektů (hrbolatá textura).
19.	VY_32_INOVACE_Inf-2_19	Vrstvy, skrývání objektů, uzamykání objektů, slučování objektů do skupin.
20.	VY_32_INOVACE_Inf-2_20	Nástroje pro analýzu (délky, obsahy, objemy, analýza hran, obálkový kvádr).