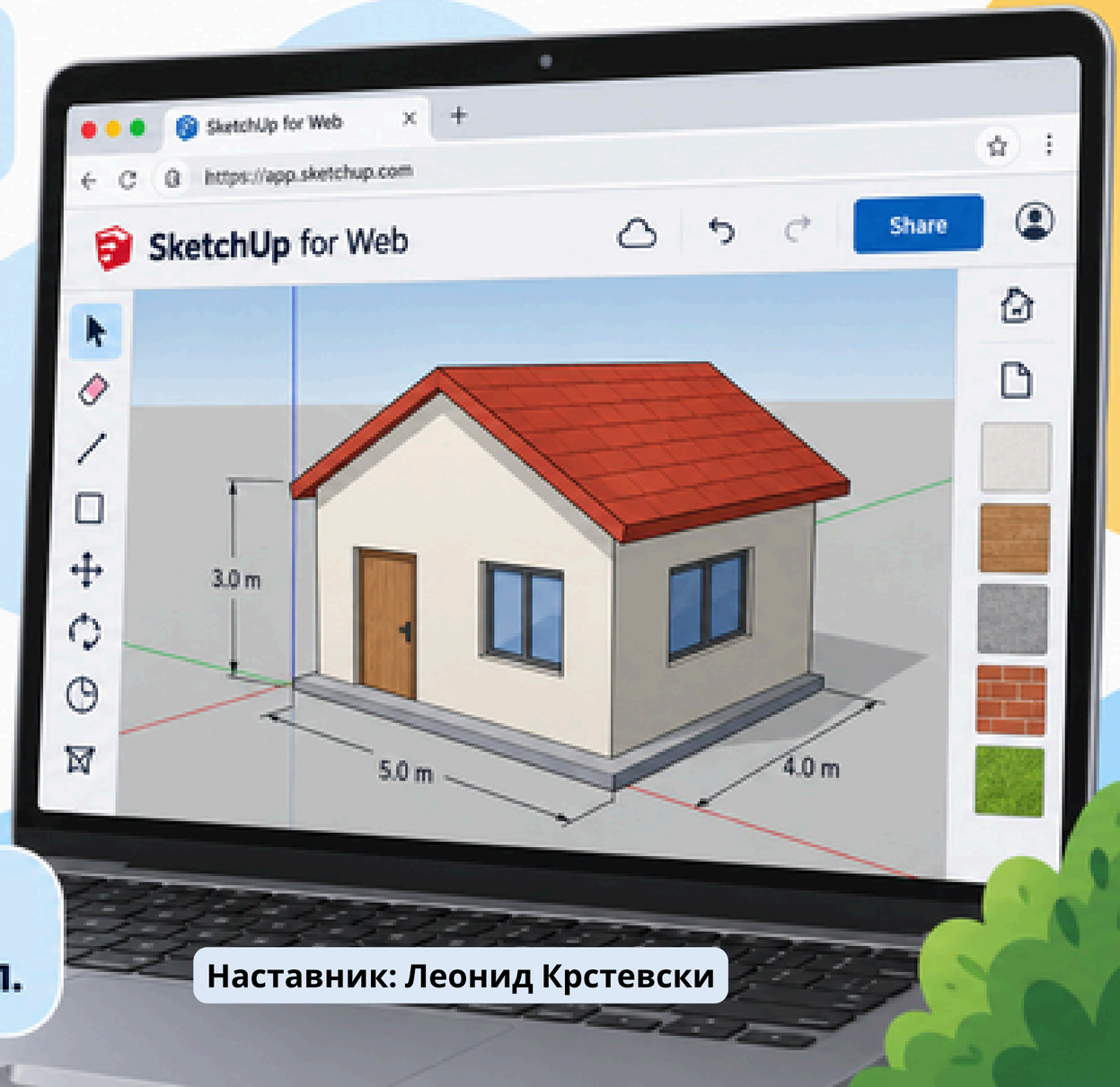
ДЕНЕС ГО УРЕДУВАМЕ НАШИОТ МОДЕЛ

Досега научивме да создаваме форми.
Денес ќе научиме како моделот да го:

- поправиме
- обоиме
- уредиме со текстури
- измериме
- провериме дали е точен



ЦЕЛ:

Да создадеме точен и уреден 3D модел.

Наставник: Леонид Крстевски

ERASER – БРИШЕЊЕ

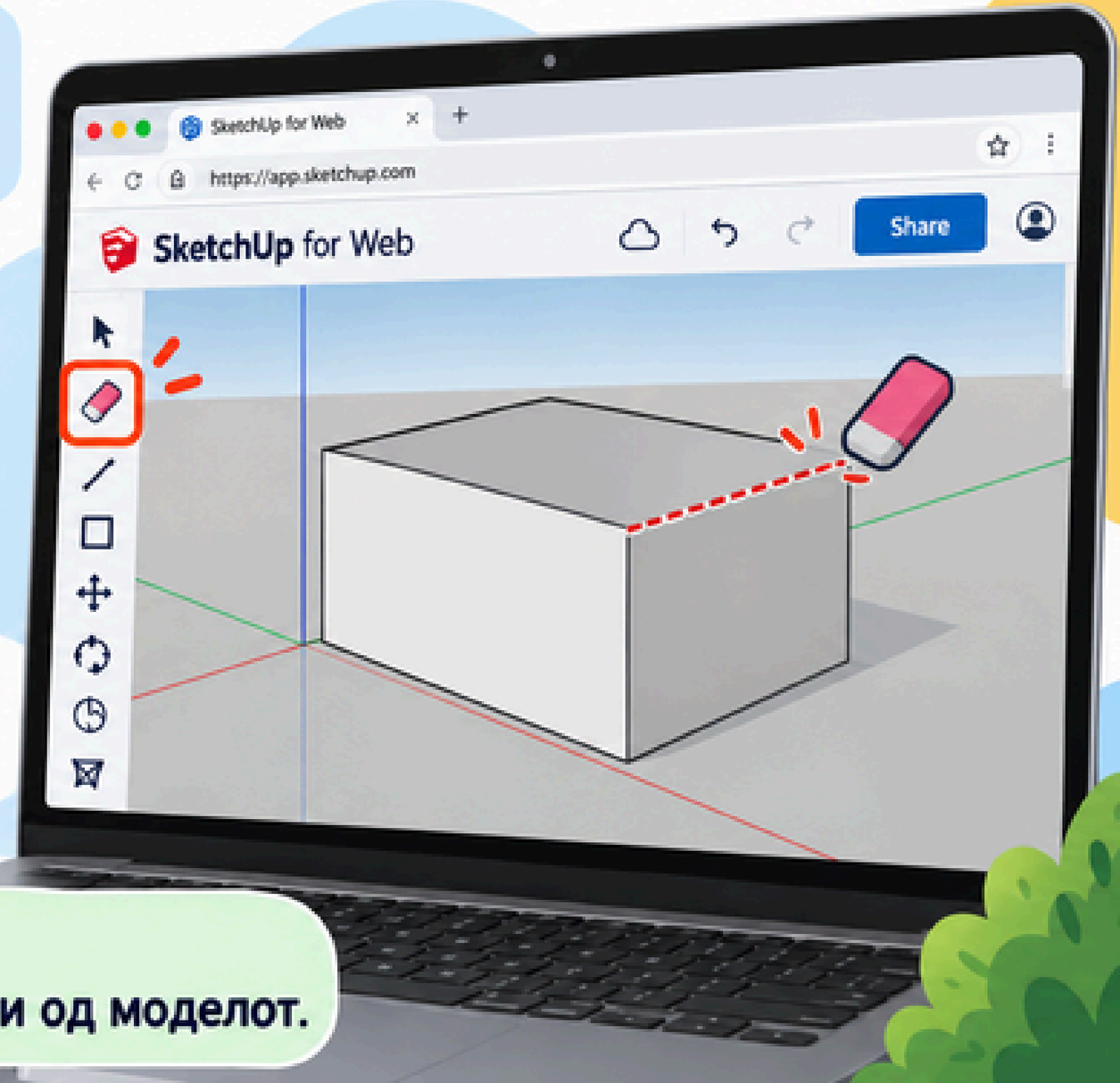
Eraser е алатка за бришење рабови од моделот.

Кратенка: E

E

Како?

1. Избери Eraser.
2. Постави го покажувачот врз работ што сакаш да го избришеш.
3. Кликни на работ.



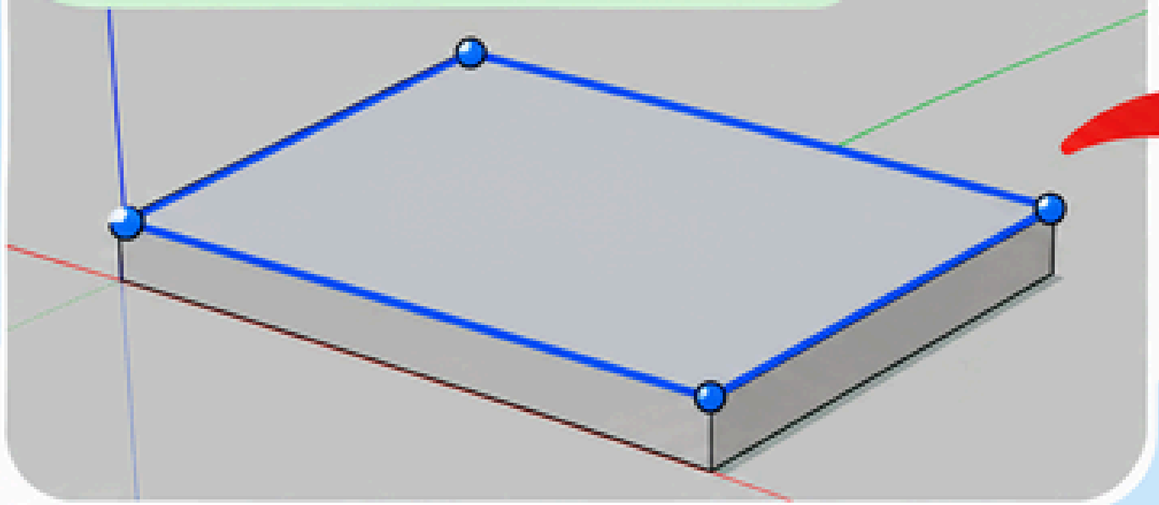
ВАЖНО ЗА ТЕСТ

Eraser служи за бришење рабови од моделот.

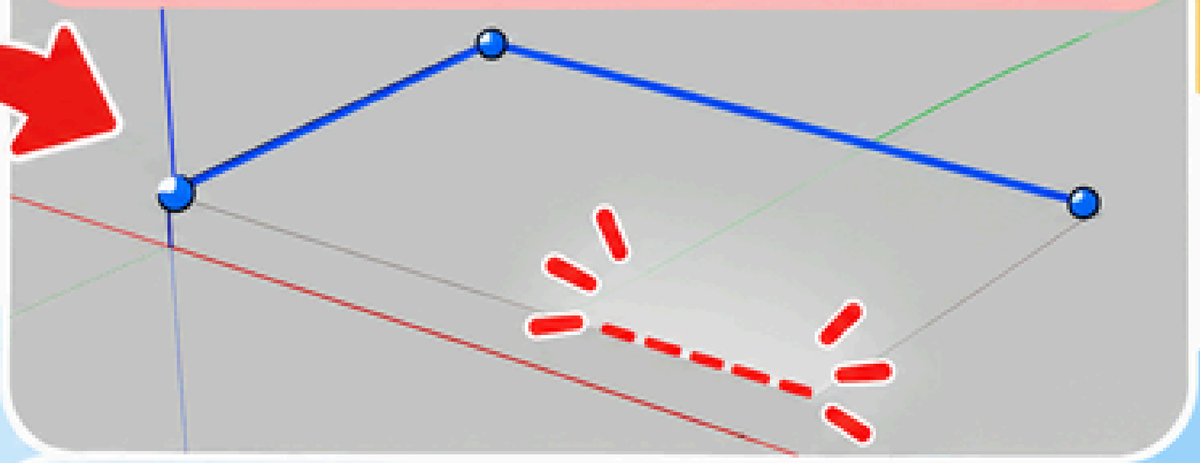
ВНИМАВАЈ СО ERASER!

Во SketchUp: Edge + Edge + Edge + Edge → Face

Затворени рабови = површина



Ако избришеме важен раб, може да исчезне и површината што ја ограничувал.



Затоа: пред да избришеш → провери што бришеш.

Ако случајно избришеме нешто што ни требало, што можеме да користиме?

Undo

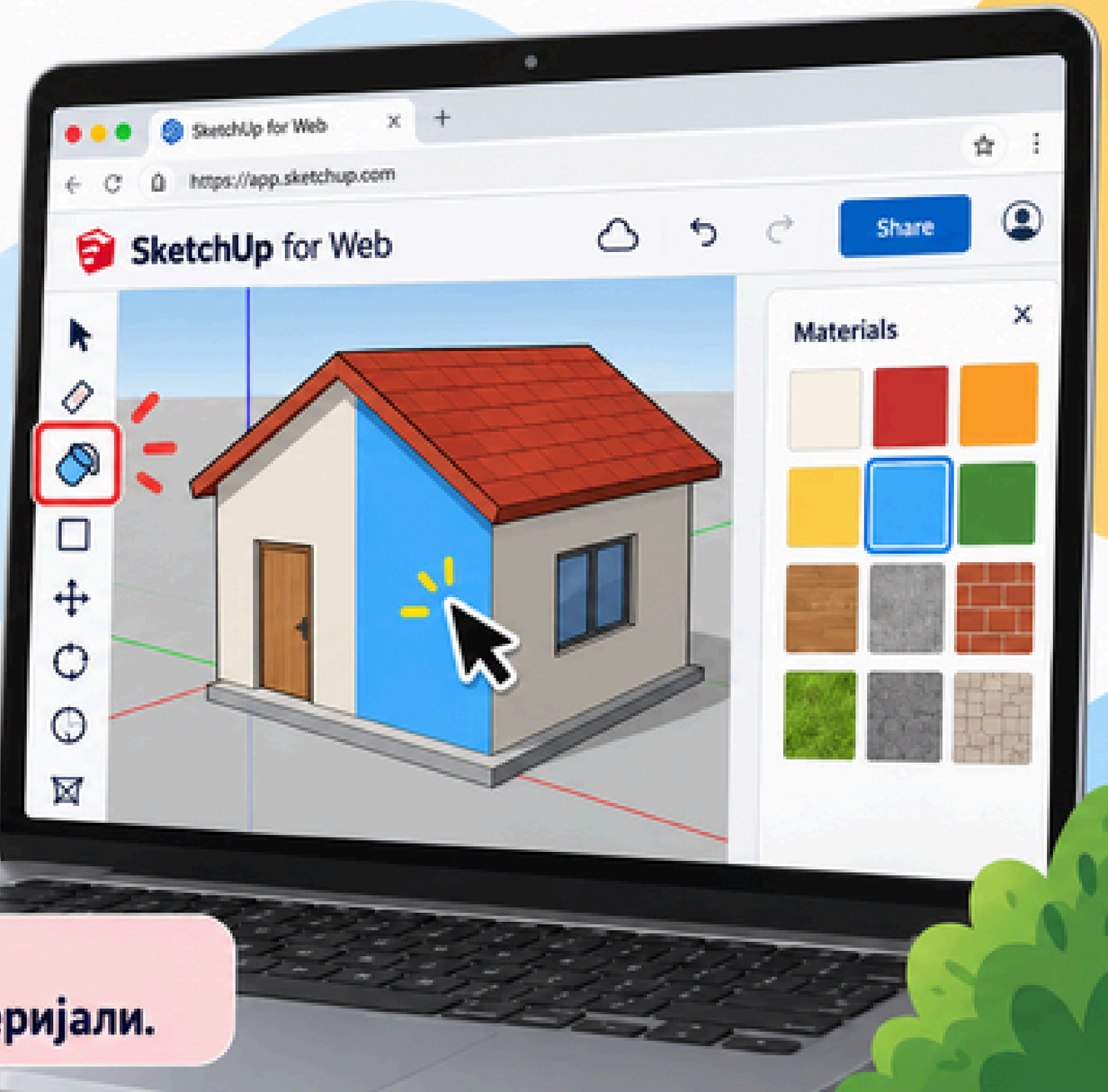
PAINT BUCKET – БОЕЊЕ

Paint Bucket служи за нанесување боја или материјал на моделот.

B **Кратенка: B**

Како?

1. Избери Paint Bucket.
2. Избери боја или материјал.
3. Кликни на површината што сакаш да ја обоиш.



ВАЖНО ЗА ТЕСТ

Paint Bucket служи за нанесување боја и материјали.

ШТО Е МАТЕРИЈАЛ?

Материјал е изглед што го нанесуваме на површината на моделот.

Материјалот може да има:

- боја
- текстура
- изглед на дрво
- изглед на камен
- изглед на градежен материјал

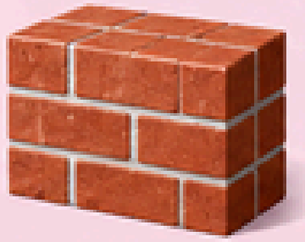


ВАЖНО:

Материјалите го менуваат изгледот на површините на моделот.

ШТО Е ТЕКСТУРА?

Текстура е изглед на површината што претставува одреден материјал.



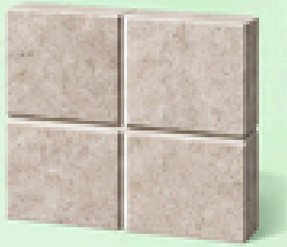
тула



дрво



камен



плочки



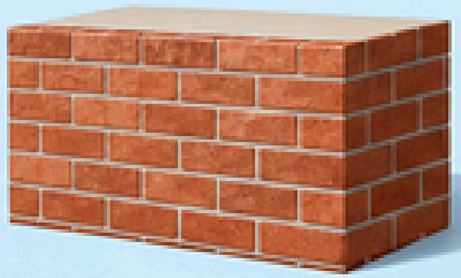
БОЈА

едноставна обоена површина



ТЕКСТУРА

површина коіа изгледа како вистински материјал

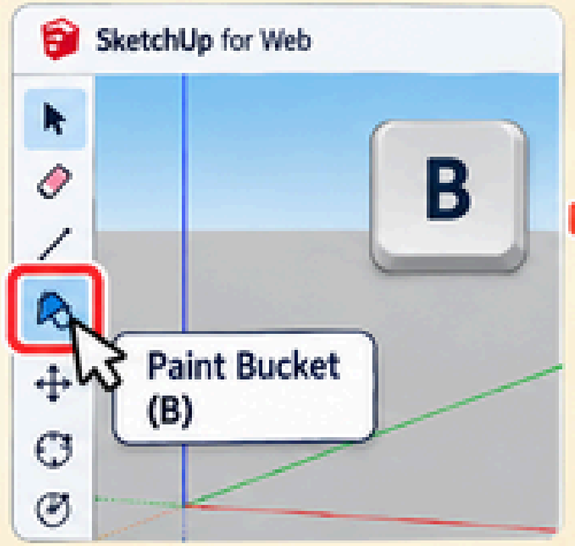


ВАЖНО ЗА ТЕСТ

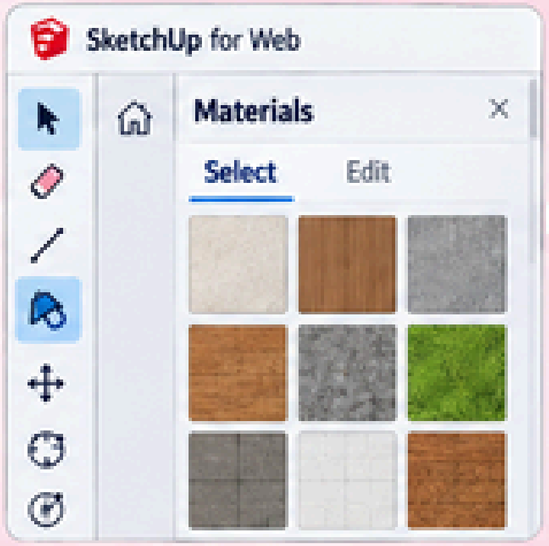
Текстурата му дава на моделот изглед на одреден материјал.

КАКО ДОДАВАМЕ МАТЕРИЈАЛ?

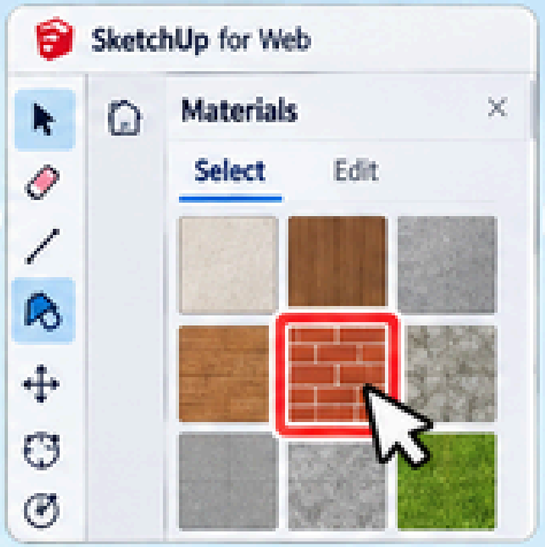
1 Избери Paint Bucket – B.



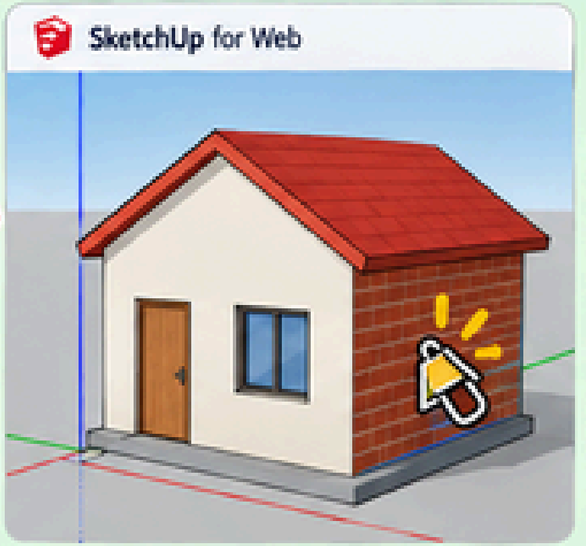
2 Се отвора Materials.



3 Избери боја или текстура.

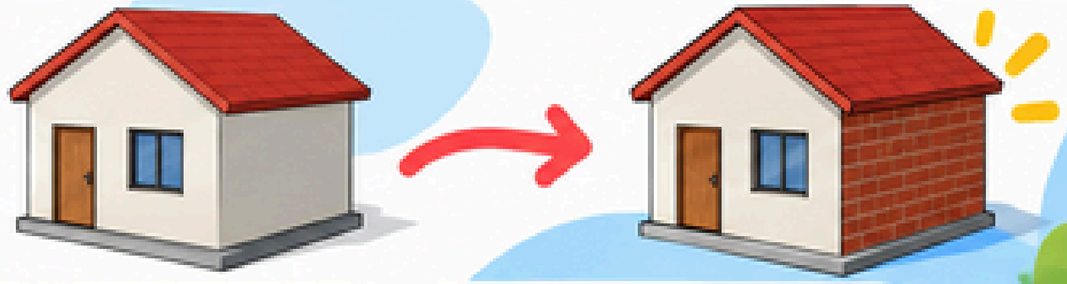


4 Кликни на саканата Face / површина.



РЕЗУЛТАТ:

Површината го добива избраниот материјал.



ВАЖНО:

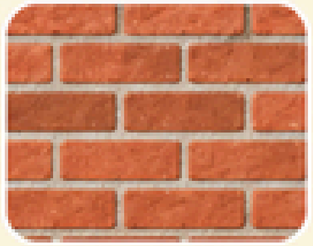
Paint Bucket и Materials ни помагаат да го уредиме изгледот на моделот.

БОЈА ИЛИ ТЕКСТУРА?

ЅИД НА КУЌА

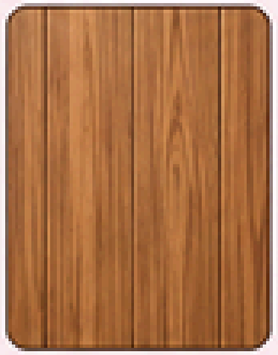


бела боја



тулинска текстура

ВРАТА



дрвена текстура

ПАТЕКА



камена текстура

ПРОЗОРЕЦ



стаклена површина

Дали сите делови на еден објект мора да имаат ист материјал?

Не. Различни површини можат да имаат различен изглед.

TAPE MEASURE – МЕРЕЊЕ

Tape Measure е алатка за мерење растојанија и проверка на димензии.

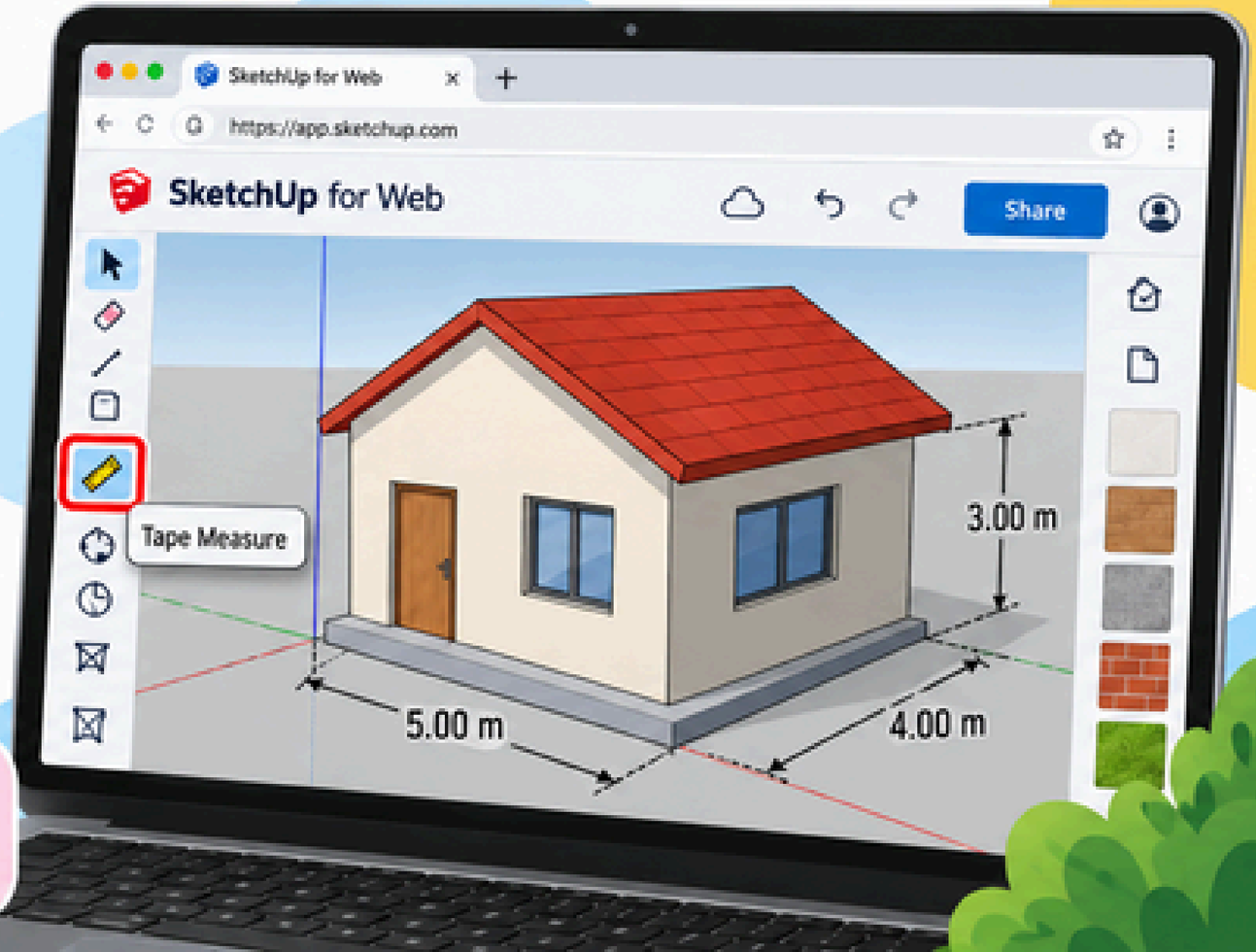
Кратенка: T

Како?

1. Избери Tape Measure.
2. Кликни на почетната точка.
3. Кликни на крајната точка.
4. 5.0 m — Прочитај ја измерената вредност.

ВАЖНО ЗА ТЕСТ

Tape Measure служи за мерење и проверка на димензиите на моделот.



ЗОШТО ПРОВЕРУВАМЕ ДИМЕНЗИИ?

Замисли дека задачата бара:

- должина: **6 m**
- ширина: **4 m**
- висина: **3 m**

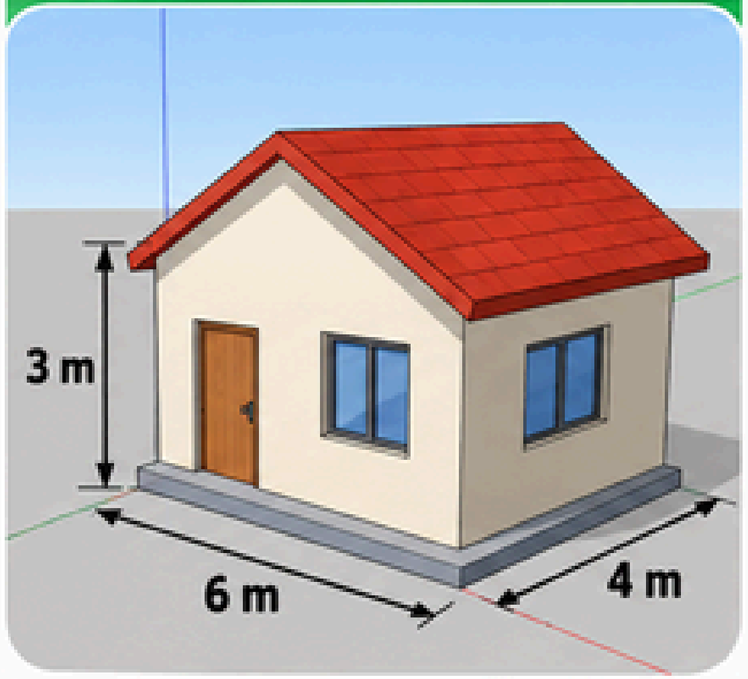
Но ученикот направил:

6 m × 4 m × 2.6 m

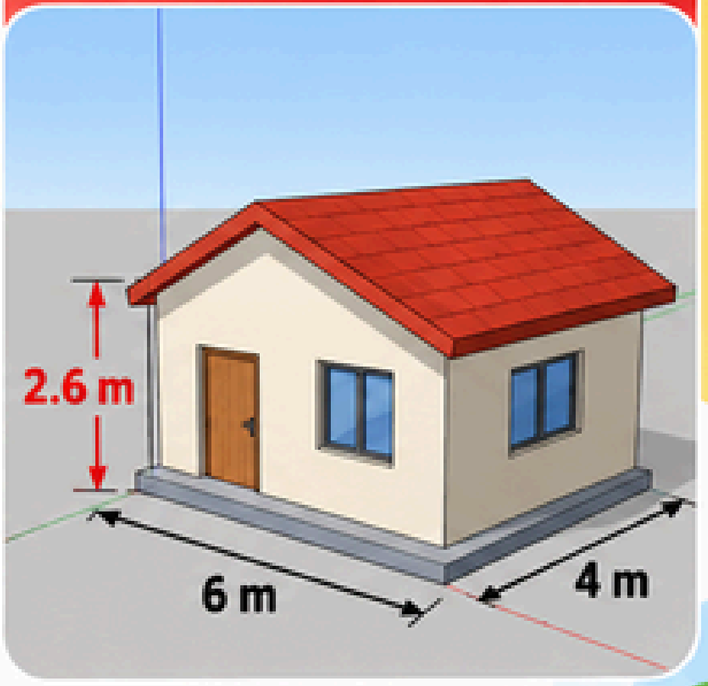
Дали моделот изгледа како куќичка? **Да.**

Дали ги исполнува зададените димензии? **Не.**

ЗАДАДЕНИ ДИМЕНЗИИ (ТОЧНО)



МОДЕЛОТ НА УЧЕНИКОТ (НЕТОЧНА ВИСИНА)



ЗАПОМНИ: Добриот модел треба да биде и уреден и прецизен.

ПРОВЕРКА НА ТОЧНОСТ

Пред да кажеме дека моделот е готов, проверуваме:

1. Дали формата е правилна?
2. Дали сите потребни површини постојат?
3. Дали димензиите се точни?
4. Дали нема непотребни рабови?
5. Дали боите и текстурите се правилно нанесени?



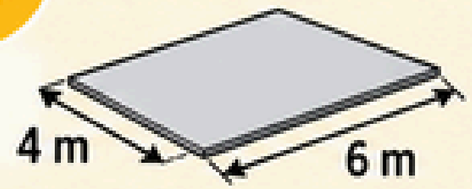
ВАЖНО:

Проверка на модел значи да утврдиме дали цртежот ги исполнува зададените критериуми.

ГЛАВНА ПРАКТИЧНА ЗАДАЧА

НАПРАВИ МАЛ 3D ОБЈЕКТ

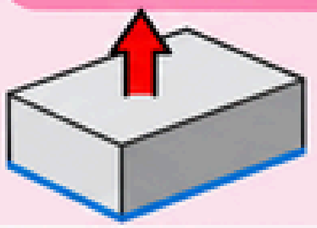
1 ОСНОВА



Нацртај правоаголник:

6 m × 4 m

2 ВИСИНА



Со Push/Pull направи висина:

3 m

Push/Pull овде не го учиме повторно – само го применуваме.

Цел: да создадеме едноставен и точен 3D модел.



ДОДАДИ ДЕТАЛИ

1 ВРАТА

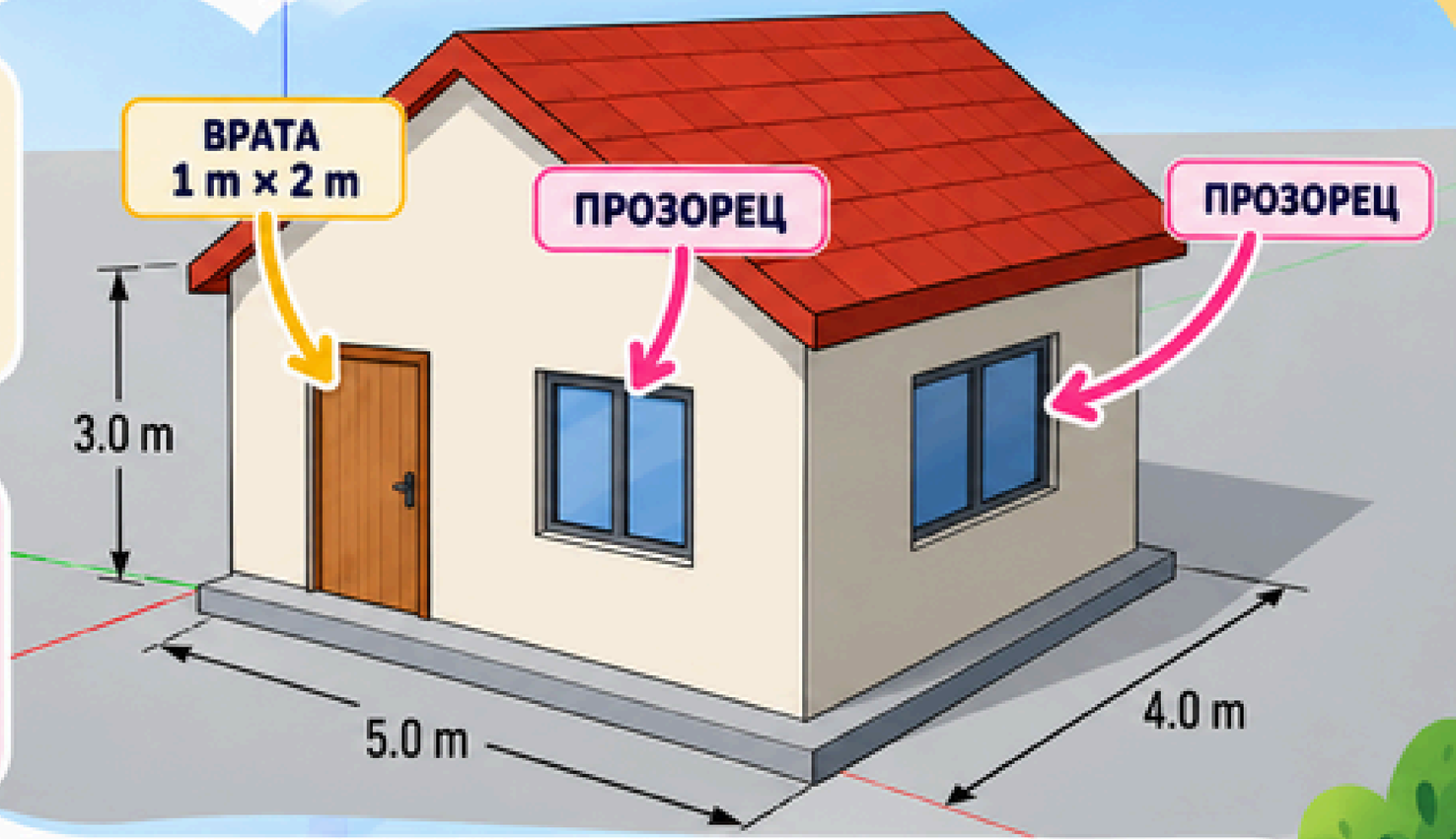


Правоаголник: **1 m × 2 m**

2 ПРОЗОРЕЦ



Направи најмалку:
2 прозорци





ЗАПОМНИ:

Целта не е да бидат сложени.
Целта е објектот да биде:

- уреден
- правилно нацртан
- лесно препознатлив

УРЕДИ ГО ОБЈЕКТОТ

1 ERASER

Избриши некој непотребен раб ако имаш.

2 PAINT BUCKET

Обои ги ѕидовите.

3 MATERIALS

Додај:

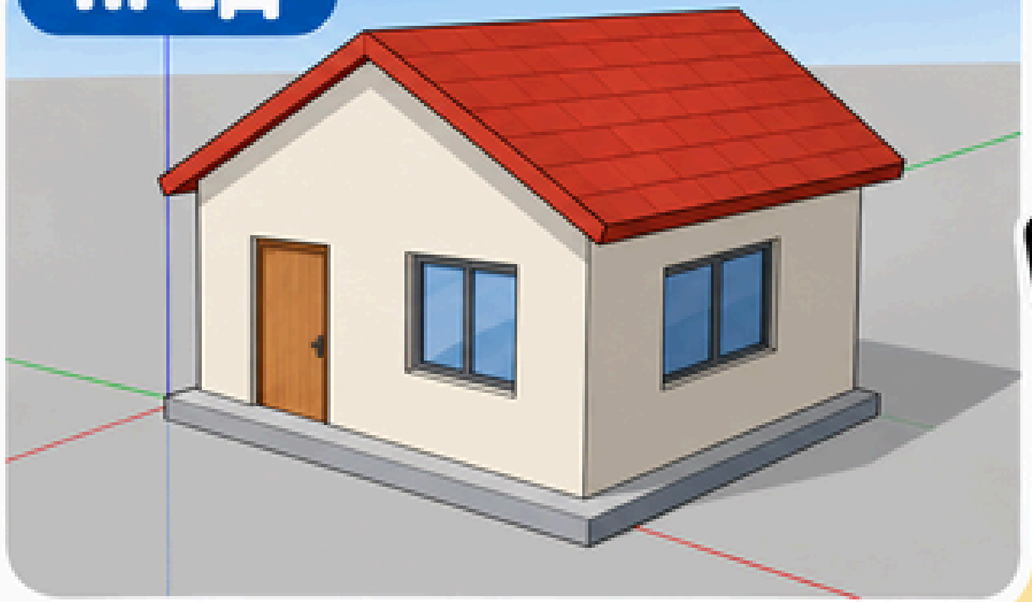
- текстура на ѕид
- материјал на врата
- боја на прозорците

4 УСЛОВ

Користи најмалку:

2 различни материјали или бои.

ПРЕД



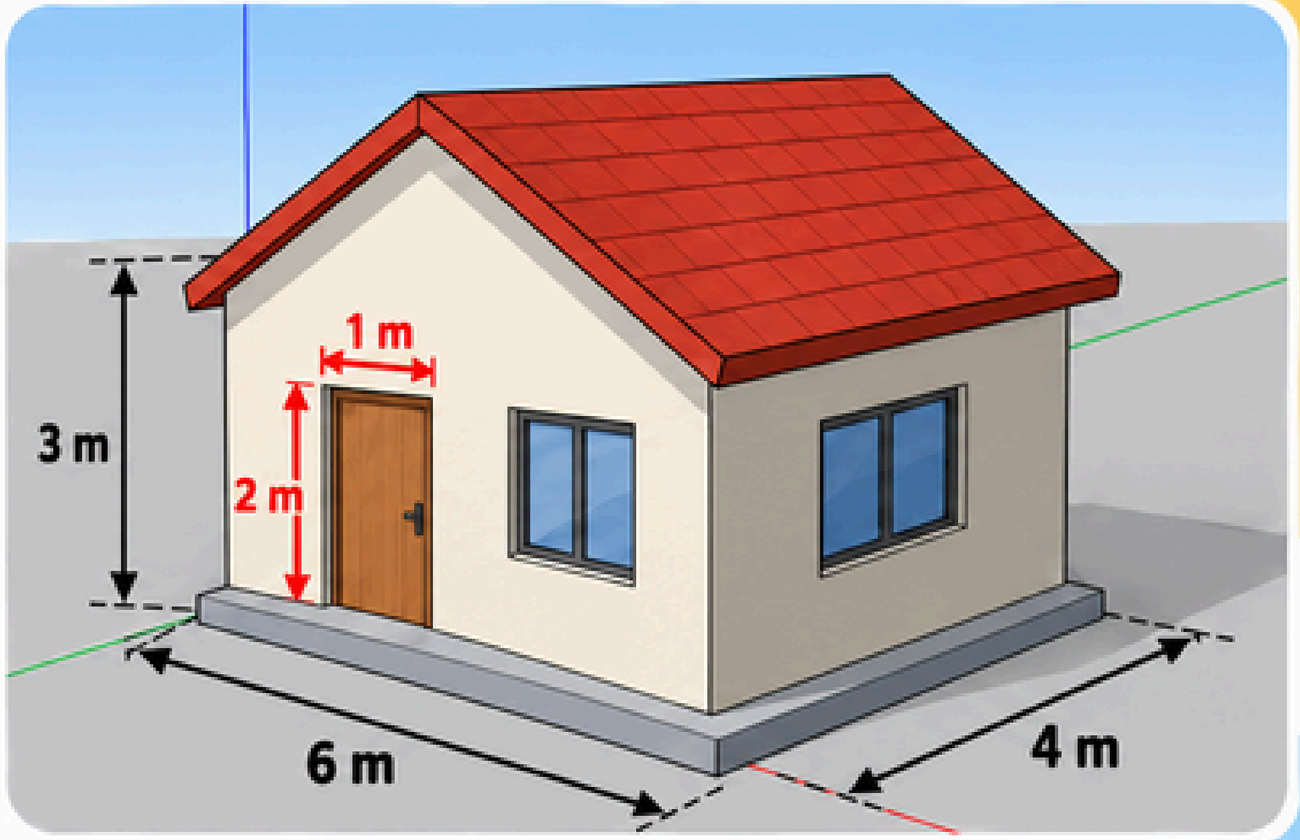
ПОТОА



ФИНАЛНА КОНТРОЛА

Со Tape Measure – T, провери:

Должина	→	6 m
Ширина	→	4 m
Висина	→	3 m
Врата	→	1 m × 2 m



Ако некоја мерка не е точна:
моделот сè уште не е завршен.

Ако сите се точни:
задачата е уѝпешно изработена.

ПРЕДИЗВИК ЗА ПОБРЗИТЕ

Ако веќе го заврши основниот модел, избери еден или повеќе предизвици:

1. 

   Додади едноставен објект покрај куќичката.

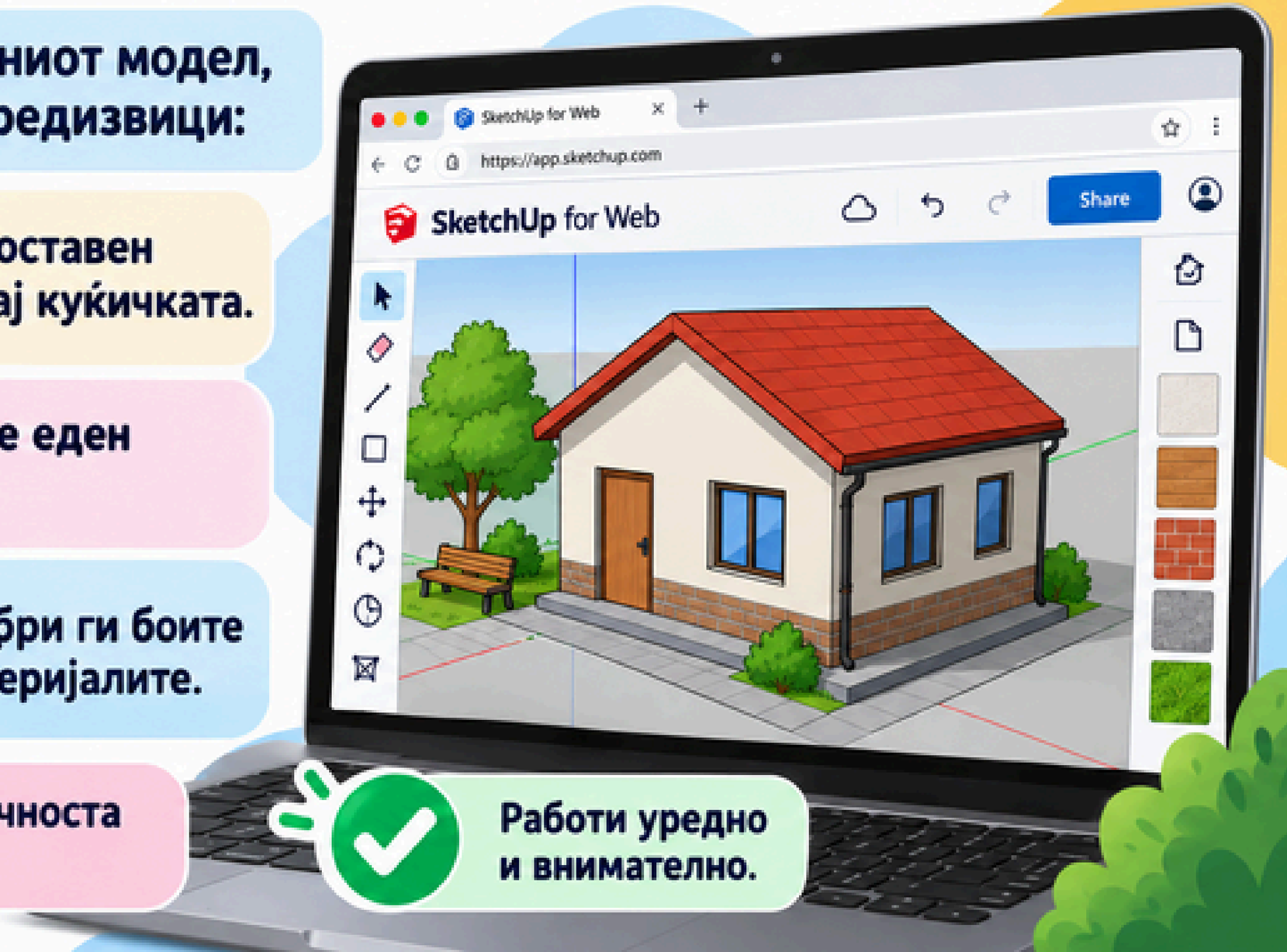
2. 

   Додади уште еден прозорец.

3. 
   

   Подобри ги боите и материјалите.

Но: Не ја расипувај точноста на основниот модел.



Работи уредно и внимателно.

КОЈА АЛАТКА МИ ТРЕБА?

1. Сакам да избришам непотребен раб. →  **Eraser**
2. Сакам ѕидот да биде црвен. →  **Paint Bucket**
3. Сакам ѕидот да изгледа како тула. →  **Material / Texture**
4. Сакам да проверам дали ѕидот е долг 6 m. →  **Tape Measure**
5. Сакам да направам 3D тело од рамна површина. →  **Push/Pull**



Последното е потсетување од претходното знаење.

БРЗ КВИЗ

Слајд 18

1 За што служи Eraser?

- A. За боење
- B. **За бришење рабови** ✓
- C. За цртање круг



2 Која е кратенката за Eraser?

- A. R
- B. **E** ✓
- C. T



3 За што служи Paint Bucket?

- A. **За нанесување боја и материјали** ✓
- B. За мерење
- C. За цртање линија



4 Што е текстура?

- A. Вид линија
- B. **Изглед на површина што претставува материјал** ✓
- C. Кратенка



5 Со која алатка ги проверуваме димензиите?

- A. Eraser
- B. Circle
- C. **Tape Measure** ✓



6 Која е кратенката за Tape Measure?

- A. M
- B. **T** ✓
- C. B



ОДЛИЧНО! Провери што научи и покажи го своето знаење!

ВАЖНО ЗА ТЕСТ



Eraser

алатка за бришење рабови од моделот.



Paint Bucket

алатка за нанесување боја или материјал.



Material

изглед што го нанесуваме на површина на моделот.



Текстура

изглед на површина што претставува одреден материјал.



Tape Measure

алатка за мерење и проверка на димензии.



Точност на моделот

моделот ги исполнува зададените услови и димензии.



КРАТЕНКИ

E → Eraser

B → Paint Bucket

T → Tape Measure

ШТО НАУЧИВМЕ?

Денес научивме како да го уредиме нашиот 3D модел со различни алатки и техники.

- бришеме непотребни рабови
- додаваме бои
- користиме материјали и текстури
- проверуваме димензии
- проценуваме дали моделот е точен
- уредуваме едноставен 3D објект



ЗАКЛУЧОК: Денес научивме да го направиме моделот поуреден, поубав и поточен.