



CINEMA

Křeslo

Vytvoření křesla

1. vytvoření krychle
2. dále STRUKTURA/PŘEVÉST NA POLYGONY
3. vložení funkce OBJEKTY/NERBS/HYPERNURBS
4. přejmenování (dvojklik na „hypernurbr“) – křeslo
5. přetažení ve Správci objektů – krychli pod „křeslo“
6. NÁSTROJE/POLYGONY (budeme vytahovat nové polygony – měnit tvar)
7. vytahování podél osy x
8. NÁSTROJE/PŘÍMÝ VÝBĚR
9. označíme protější stěny (se shiftem) – otáčení objektem se stiskem klávesy **3**
10. vytáhnutí ploch STRUKTURA/VYTAŽENÍ (velikost podél x je 300 m)
11. další vytažení (konečná velikost dalšího segmentu je 370)
12. dále formujeme „záda“ křesla – přepneme se na výběr (lze stiskem mezerníku – přepíná na předchozí nástroj) a vybereme zadní polygony a vytáhneme je
13. změní se souřadnice POZICE z na 140 m
14. vybereme horní díly ve tvaru písmene U – vytáhneme je nahoru (POZICE y 250 m)
15. vytáhneme prostřední polygon zadní opěrky
16. pro sploštění sedací plochy vybereme sedací polygon – STRUKTURA/VYTAŽENÍ DOVNITŘ

vytvoření polštáře

1. skryjeme objekt křesla – ve Správci objektů klikneme na vrchní tečku u krychle
2. vytvoříme nový objekt krychle
3. struktura / převést na polygony
4. chytíme za roh a zaoblíme hrany
5. velikost X=200m Y=50m Z=200m