



BTBS393

Extrude Komutu

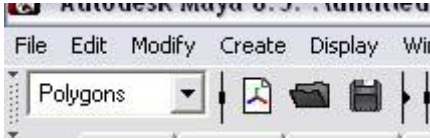
Extrude Komutu Kullanımı

Bu çalışmada extrude komutunun tüm fonksiyonları detaylarıyla ele alınacaktır.

Set-up

Sahneye bir poligon küre oluşturunuz.

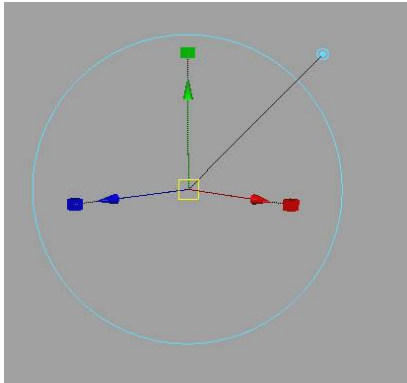
Menüyü poligona göre ayarlayınız.



Extrude Komutu

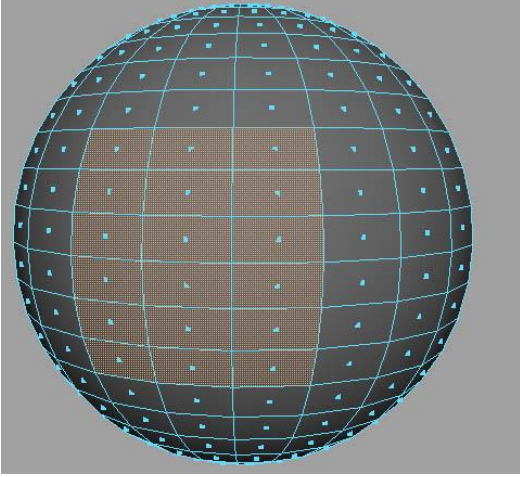
Extrude komutu seçilen bir bileşenden yeni bir geometri oluşturur. Bu seçilen bileşen köşeler, kenarlar veya yüzler olabilir. En sık kullanılanı yüzeydir.

Extrude komutunu tıkladıktan sonra (Edit Mesh > Extrude) program komutun niteliklerini görsel olarak ayarlamanıza izin vermek için manipülatör aracını kullanır.

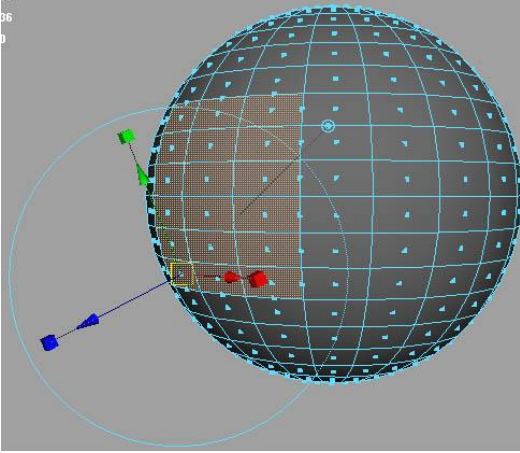


Extrude Komutunu Kullanma

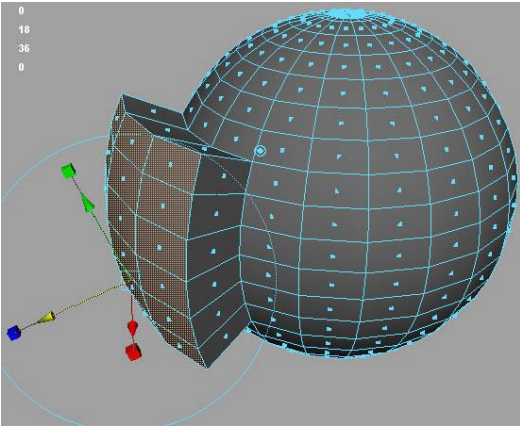
Adım 1 – Oluşturduğunuz küreden bir veya daha fazla yüzey (face) seçiniz.



Adım 2 – Extrude komutunu tıklayınız. Edit Mesh>Extrude.



Bu örnek için, mavi olan manipilatör tutamacını kullanın ve öne doğru hareket ettirin.



Oluşan yüzeyleri görebilirsiniz.

Manipulator Kullanımı

Extrude takımına bağlı manipulatör ölçeklenebilir, döndürülebilir ve taşınabilir.

Manipülatörü hareket ettirmek için okları kullanın.

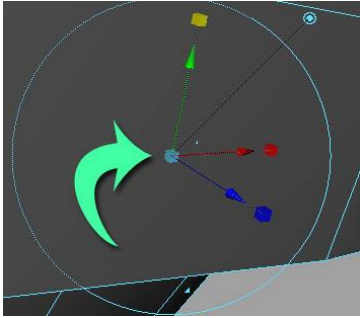
Gördüğünüz gibi, bu yüzeyin yönü boyunca hareket edecektir. X, Y, Z boşluklarına taşımak isterseniz, mavi noktayı tıklayın. Manipülatör hareket aracı gibi çalışacaktır.



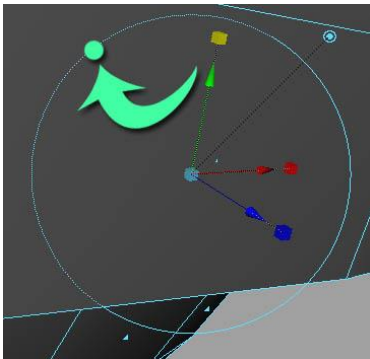
Ölçeklendirmek için, okların ucundaki kutuları tıklayın. Bunlar X, Y ve Z eksenleri boyunca ölçeklenir.

Tüm eksenleri aynı anda ölçeklendirmek isterseniz, küplerden birine tıklayın, (hangisinin olduğunun bir önemi yok) bu manipülatörü ölçek moduna geçirir.

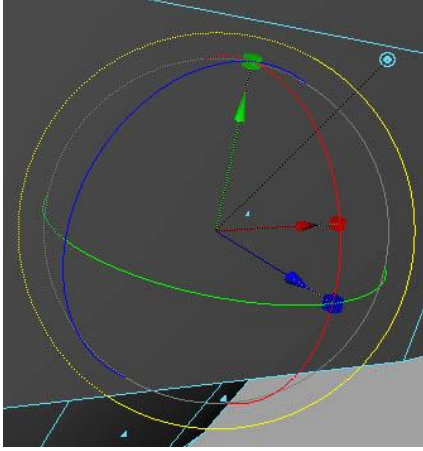
Ardından her yönde aynı anda ölçeklemek için manipülatörün ortasındaki küpü seçin.



Döndürmek için, manipülatör etrafındaki mavi halkaya tıklayın.



Bu, döndürme moduna geçmemizi sağlar ve halkalardan birine tıklayarak eksenin etrafında dönebiliriz.

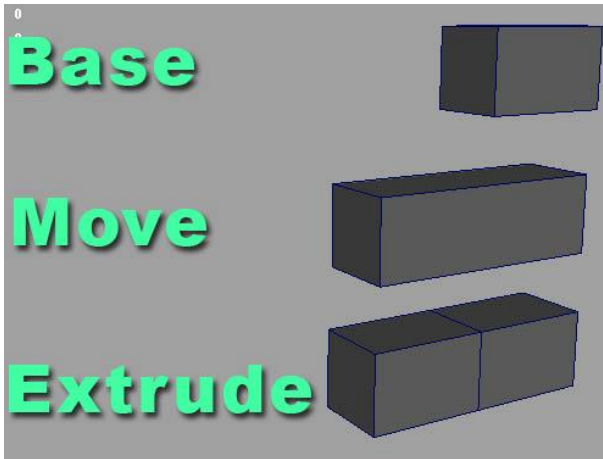


Modeli çevreleyen mavi halkayı döndürerek nesneyi kameranın eksenini boyunca döndürmüş oluruz.

Extrude ve Move Tool Arasındaki Fark?

Taşı aracını kullanırken yalnızca geometriyi hareket ettiriyoruz.

Extrude komutunu kullanırken alt elemanı yaratıyoruz ve sonra konumlandırıyoruz.



Extrude Komutu (devam..)

Adım1 –set up bölümünü tekrarlayın ve başka bir extrude komutu veriniz.

Adım2 –Attribute Editor'ü açınız Window>Attribute Editor.

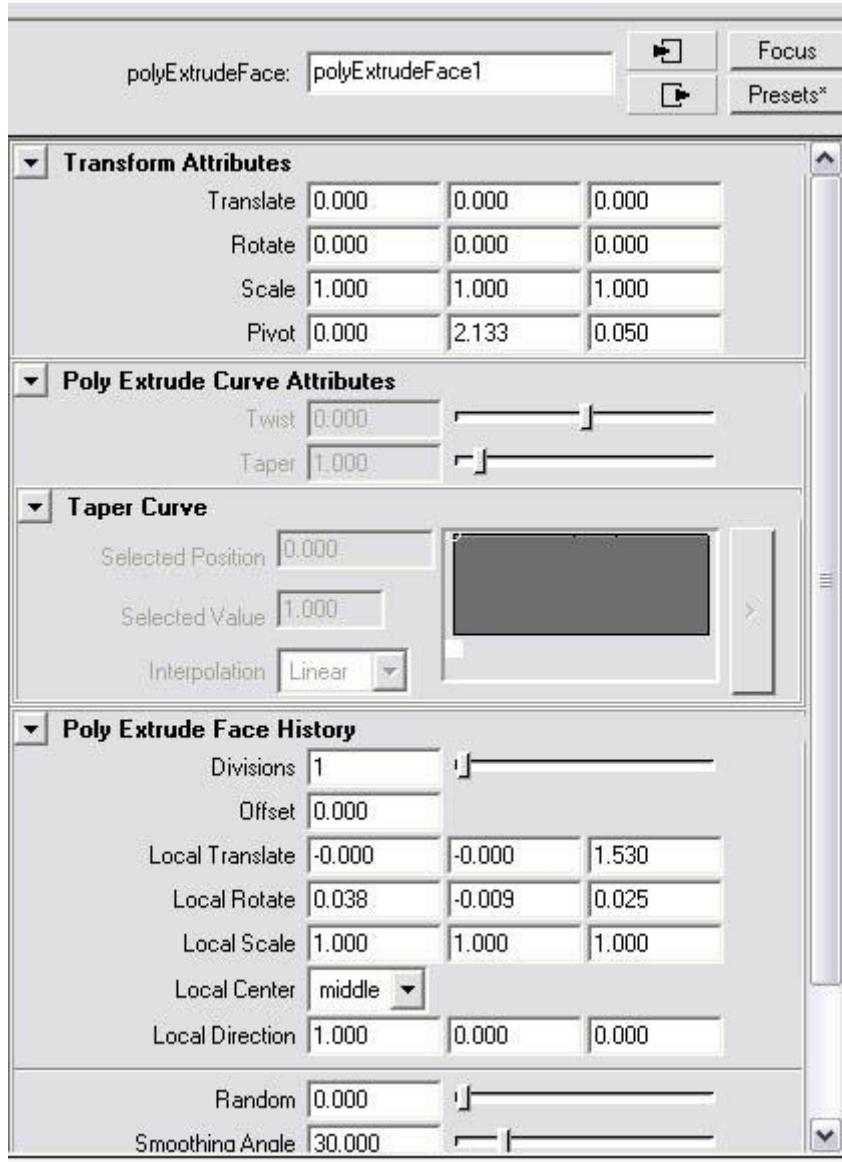
Görüldüğü gibi Extrude komutunun işleyiş şekli şöyledir:

Program polyextrudeface adı verilen bir düğüm (node) oluşturur.

Bu düğüm (node) tüm nitelikleri barındırır.

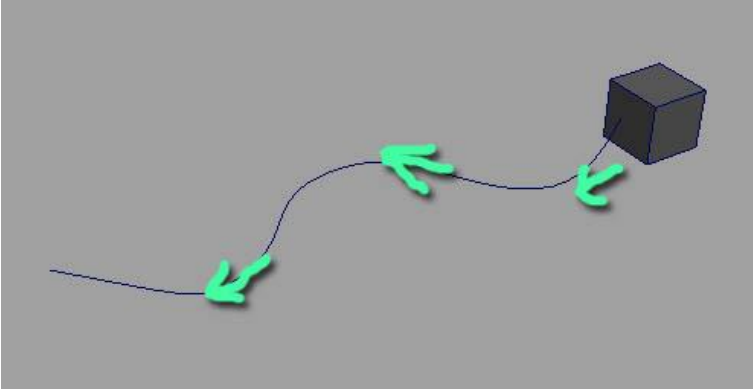
Bu nitelikler manipulator kullanarak veya Attribute Editorde polyextrudeface altından değiştirilebilir.

Extrude Özellikleri

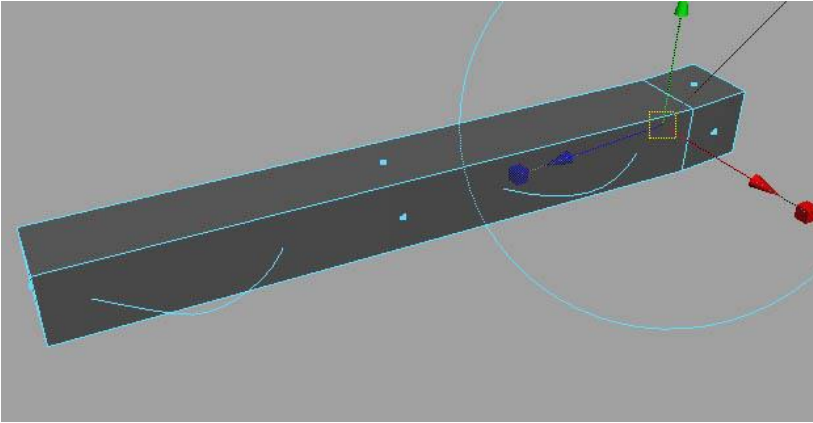


Eđri Boyunca Extrude

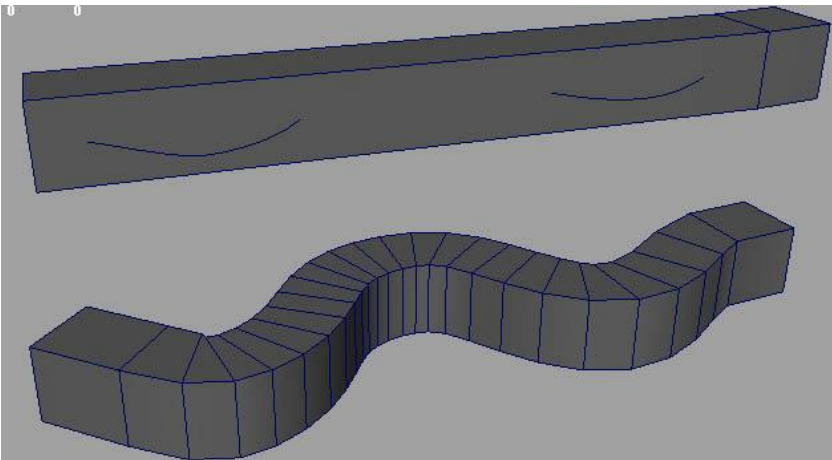
Adım 1 - CV curve tool kullanarak bir eđri oluřturun. Eđrinizi oluřtururken, geometri dıřına dođru oluřturulmalıdır.



Adım 2 - Extrude yapmak istediđiniz yuzu seđin, ardından klavyenizden Shift tuřuna basılı tutun ve eđriyi seđin. Extrude komutunu uygulayın EditMesh>Extrude.



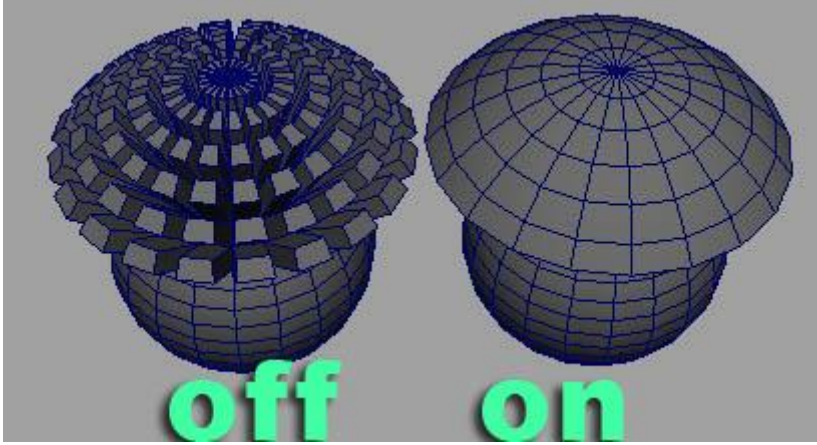
Adım 3 - Attribute Editor u ađın. Burada deđiřtirilecek en önemli özellik bölüm(division) özelliđidir. Ayırma sayısını artırana kadar kötü görünecektir.



Twist - Eđri boyunca extrude geometrisini çevirir.

Taper - Eğri boyunca extrude geometrisini inceltir (sivrileştirir).

Keep Faces Together



Yüzleri bir arada tutma özelliğini kaldırmak için edit mesh>keep faces together yanındaki kutucuğun tik işaretini kaldırınız.