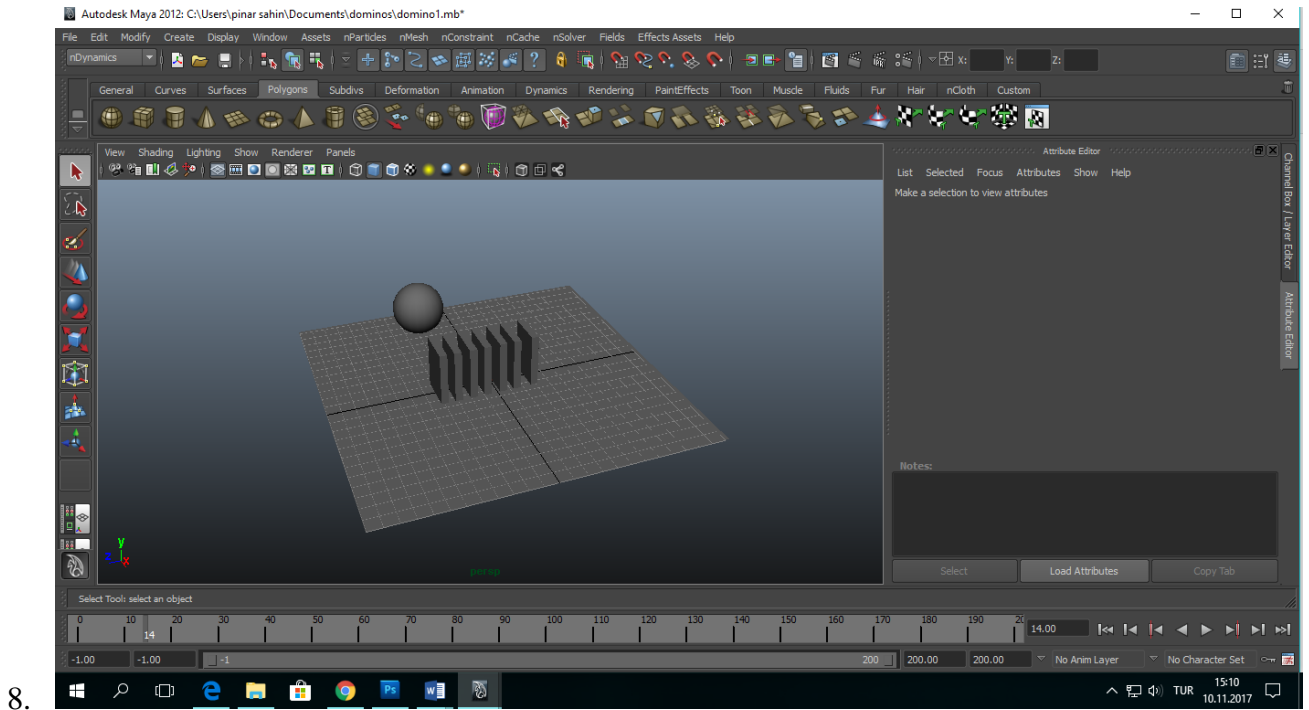


## Dinamik Domino Taşları

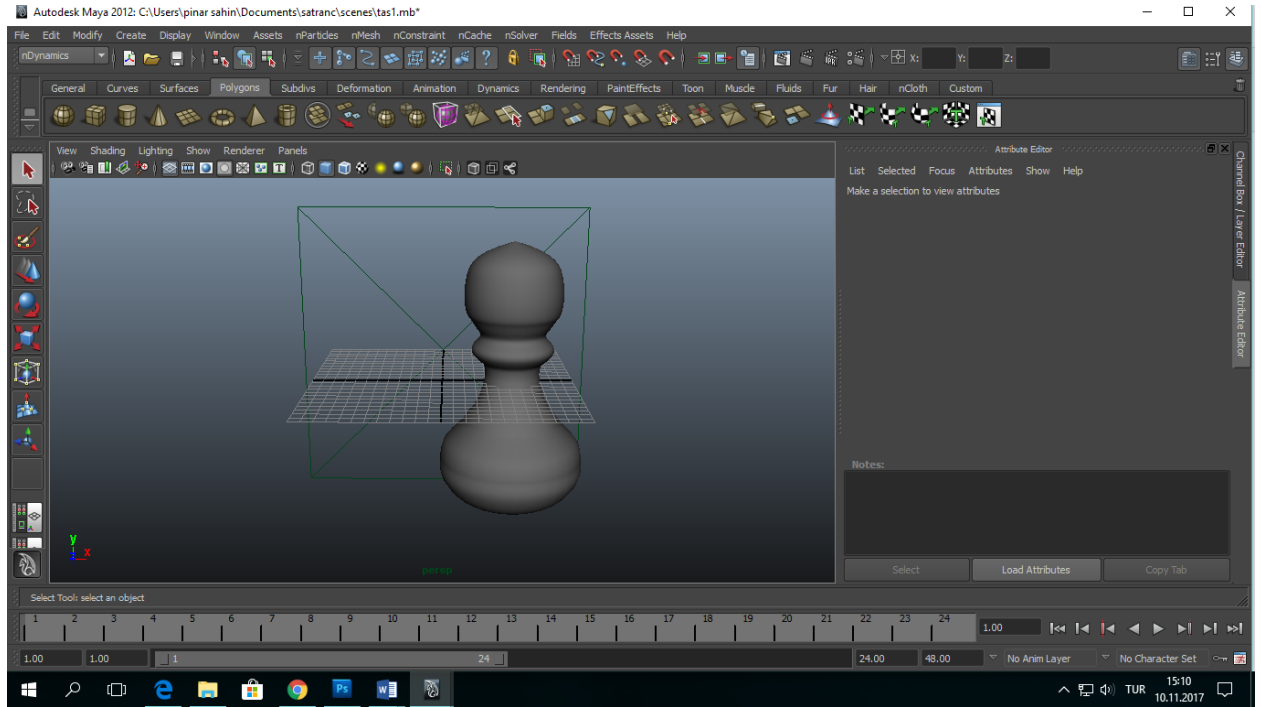
1. Zeminde bir Polygone Plane (floor) çiziniz.
2. Daha sonra domino taşlarınızı oluşturunuz. 4'lü görünümüne geçip şeklinizi ön görünümünden ve sağ görünümünden ortada olacak şekilde düzenleyiniz ve Perspective view e geri dönünüz.
3. Oluşturmuş olduğunuz domino taşlarınızı çoğaltınız. Ve move tool yardımı ile düzenleyiniz.
4. Polygone primitives den bir silindir oluşturunuz. Ve 4'lü görünümüne geçerek silindirinizi ön görünümünden domino taşlarına çarpacak şekilde olacak şekilde düzenleyiniz.
5. Zemin seçili iken Dynamics menüsünden Soft/Rigid Bodies den Create a passive seçiniz.
6. Daha sonra tüm domino taşlarını seçip shift select ile silindirinizi seçiniz. Soft/Rigid bodies den Create a active seçeneğini seçiniz ve tümü seçili iken Fields menüsünden Gravity seçeneğine tıklayınız.
7. Son olarak time line'ı 200 olacak şekilde ayarlayınız.



## Santraç Taşı Oluşturma

1. Örneğini kullanacağınız bir satranç taşı resmini internetten indiriniz.( resim dosyası)
2. Daha sonra 4'lü görünümüne geçip, ön görünümü aktif ediniz ve View den image plane seçeneğine tıklayınız ve Import Image seçiniz. Kaydetmiş olduğunuz resmi bulup açınız.

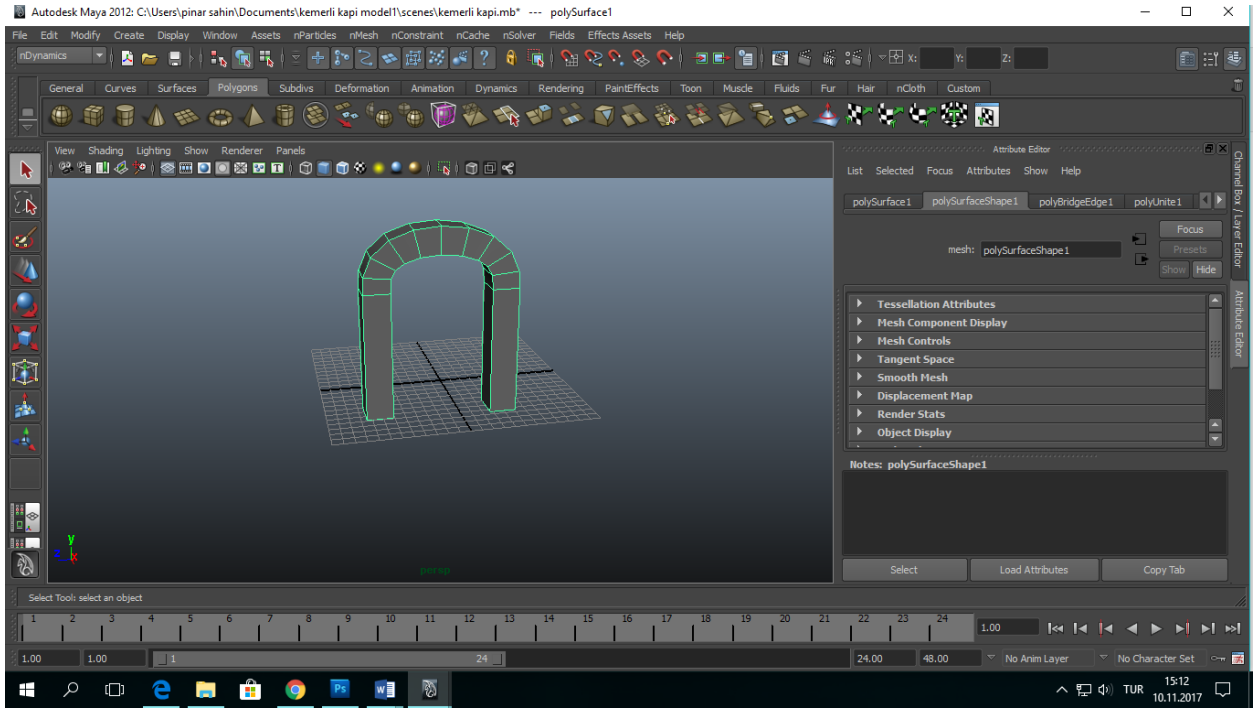
3. Perspective view e geçip Image center Z:-12 yapınız.
4. Polygone menüsüne gidiniz ve Create menüsünden CV Curvete Tool seçeneğini seçiniz Otomatik simgesinin seçili olması gerek. Eğer değil ise Reset tool a tıklayınız ve tekrardan Cv Curve Tool'u seçiniz.
5. Resmin yarısını dikkatli bir biçimde seçiniz. Perspective view a geçiniz ve şeklin yarım halini kontrol ediniz.
6. Move tool a tıklayınız ve surface menüsüne geçip surface ten revolve seçeneğini seçiniz. Objenezin diğer yarısını gelmiş olması gerekmektedir.



## Kemer Kapı Oluşturma

1. Polygon menüsünü kullanarak bir küp oluşturunuz ve onu uzun bir sütun haline getiriniz. Daha sonra üzerinde sağ tıklayıp face modu seçiniz ve en üst face'i siliniz ve object mode' a geri dönünüz.

2. İlk oluşturmuş olduğunuz sütunu seçip aynısından bir tane daha oluşturunuz (duplicate) ve arada mesafe bırakarak daha ileriye taşıyınız.
3. İki sütunu birbirine bağlamak için her ikisi seçili iken polygon sekmesinden Mesh menüsüne gidip Combine seçeneğini seçiniz.
4. Her iki sütunun köşesini bağlamak için, sütunun üst arka çizgisi üzerine sağ tıklayıp edge seçip sadece üst çizgiye tıklayınız. (shift+double click)
5. Daha sonra Edit Mesh den Bridge seçeneğini seçiniz ve Smooth path+curve seçeneğini seçip Bridge seçeneğine tıklayınız.

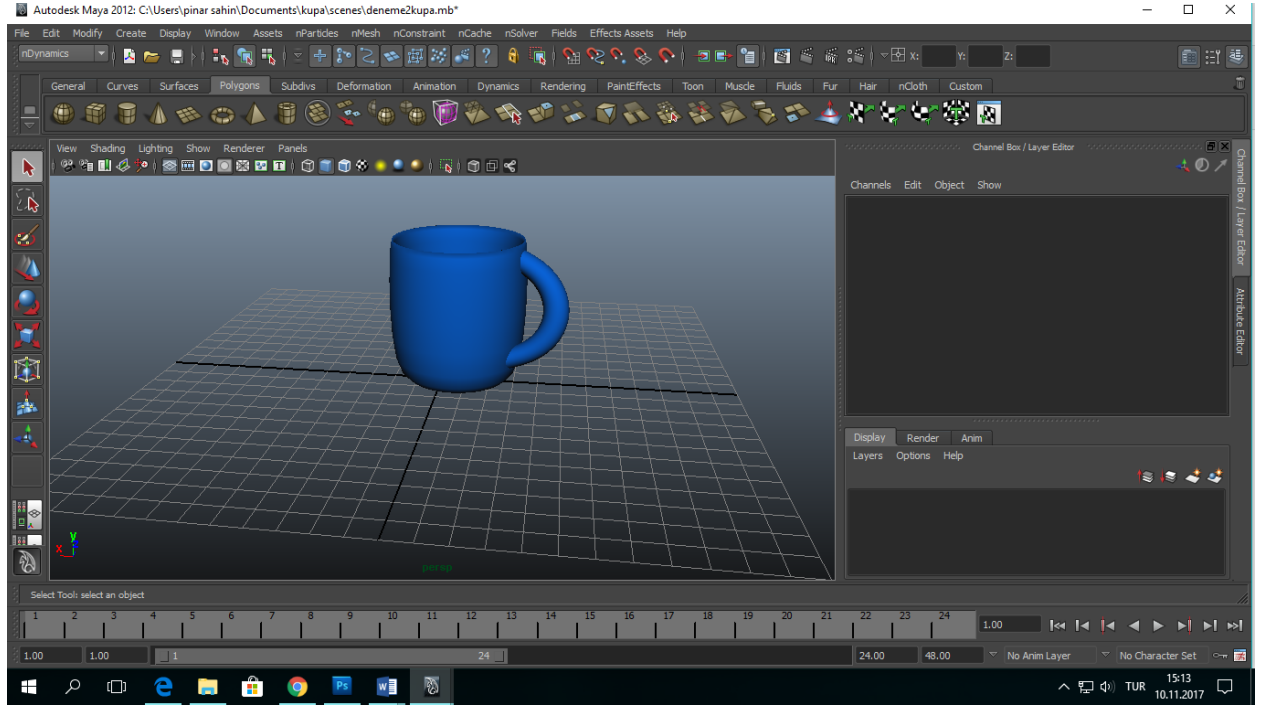


6.

## Kupa (Bardak) Çizmek

1. Sahnenizde bir silindir çizin ve subdivision 2 yapınız.
2. Daha sonra top view' e geçip sağ tuşla vertex seçiniz,ve sadece orta daireyi seçiniz. Right view e gecip alt kısmı Deselect yapınız..
3. Perspective view'dan scale tool yardımı ile orta daireyi dışa doğru genişletiniz.
4. Move tool seçip obje üzerinde sağ tıklayıp face seçeneğini işaretleyiniz ve paint tool ile cismin sadece ortasını seçiniz.
5. Kupanın üst kısmını seçtikten sonra Editmesh'ten Extrude seçiyoruz ve side view'den kupanın içini boşaltıyoruz.

6. Kupanıza bir sap (tutulacak kısım) yapmak için gerekli ayarlamaları Torus seçeneği ile yapıyorsunuz.



## Bayrak Oluşturmak

1. Sahnenize polygone aracılığı ile bir taban çiziniz. (Floor) ve Rot Z:-90 olacak şekilde düzenleyiniz.
2. Objenizi seçin ve nDynamic'ten gidip Nmeshten Ncloth seçiniz.
3. Objeniz seçili iken panel kısmından Nclothshape1-present-silk-replace seçiniz ve Fields menüsünden Gravity'e tıklayınız.
4. TimeLine 'ı 200 olacak şekilde düzeneleyiniz.
5. Objeniz üzerinde sağ tıklayıp Vertex'ten bayrağınızı sabitleyeceğiniz kısmı seçiniz ve seçili iken nDynamics- nConstraint -Transform seçeneğini işaretleyiniz.