Pole objektov - kruhové

Zmena ťažiska: V Edit Mode presunieme objekt a jeho ťažisko zostane na pôvodnom mieste. Prepnutím do Object Mode máme zmenu ťažiska okolo ktorého môžeme objektom pohybovať.

Mlynské koleso

Add – Mesh – Cylinder



Add – Mesh – Cylinder



Označíme valec so širším polomerom a pridáme modifikátor Boolean

	* X:0* * Y:0* * 2:0* X*Z Eder		n 2 € 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Mode	Consta	Defrom	dfer 🕴
UV Project	ATT	t Armature	T Cath
Vertex Weight Edit	al Bevel	Cist	Collision
Vertex Weight Mix	Boolean	2 Cave	R Dynamic Paint
🚡 Veter Weight Proximity	Buld	Displace	P Explode
	E Decimate	S Hook	A Fluid Simulation
	Colge Split		Ra Ocean
	E Mask		Rarticle Instance
	Mirror	Shrinkwrap	Particle System
	I Multiresolution	Simple Deform	🦆 Smoke
			🀬 Soft Body
	Y Screw		
	👗 Skin		
	Subdivision Surface		



Vnútorný valec zmažeme a dostávameobruč



Zmeníme škálu v osi z na 0,5:



Otočíme objekt podľa osi x o 90 stupňov, posunieme v osi y o 3 jednotky od počiatku doľava, zduplikujeme cez Shift+D, cez Ctrl posuniemekópiu o 3 jednotky od počiatku doprava.

Lopatka:

Add – Mesh – Cube



Edit Mode – posunieme lopatku tak, aby ťažisko zostalo na pôvodnom mieste



Object Mode

V ťažisku vytvoríme **pomocný objekt**: Add-Mash-Empty okolo ktorého budeme vytvárať pole.

Zresetujeme škálu, inak by nám nevytvorilo správne pole



Vyberieme lopatku, pridáme modifikátor, nastavíme počet 18, vypneme Relative Offset, zapneme Object Offset a vyberieme Empty, okolo ktorého budeme tvoriť pole.



Rotujeme podľa osi y o 20 stupňov

