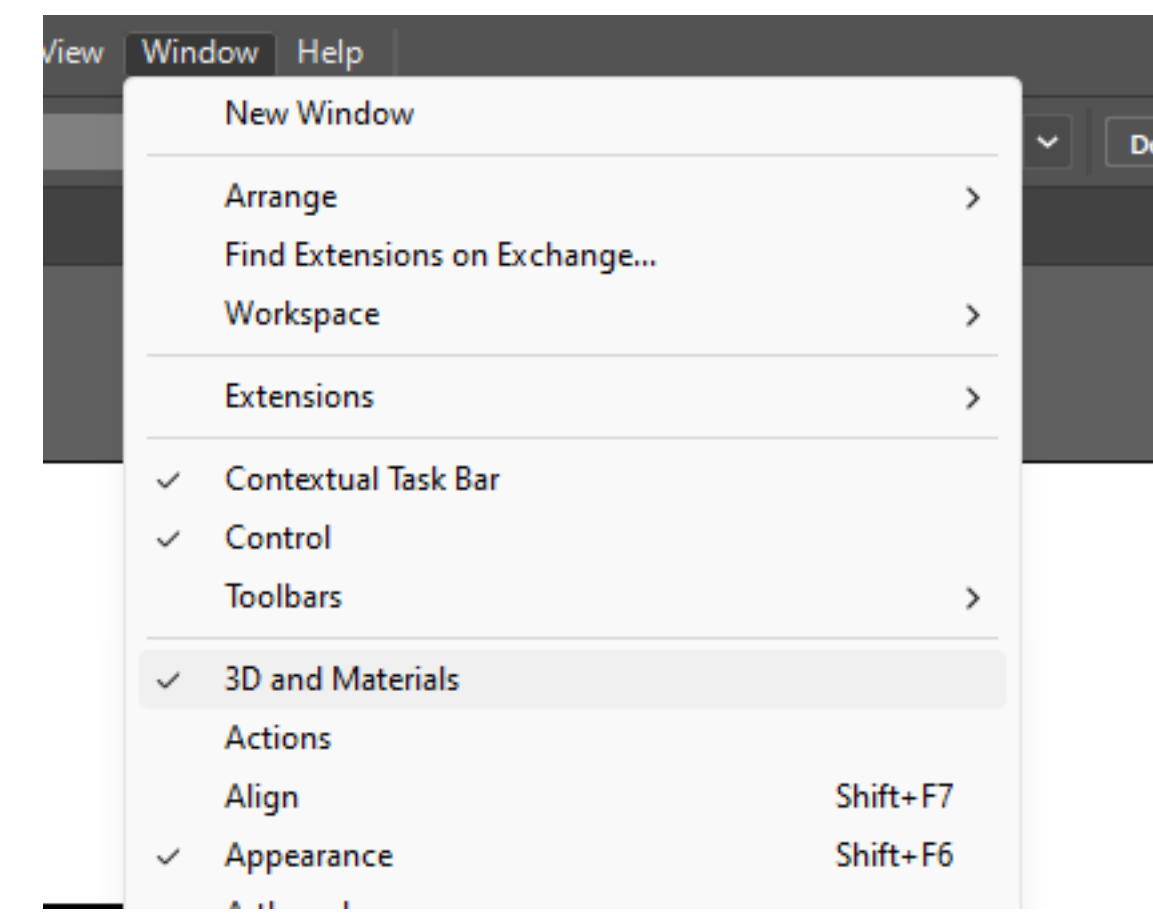


# לעבודה עם תלת מימד: פאנל 3D and Materials

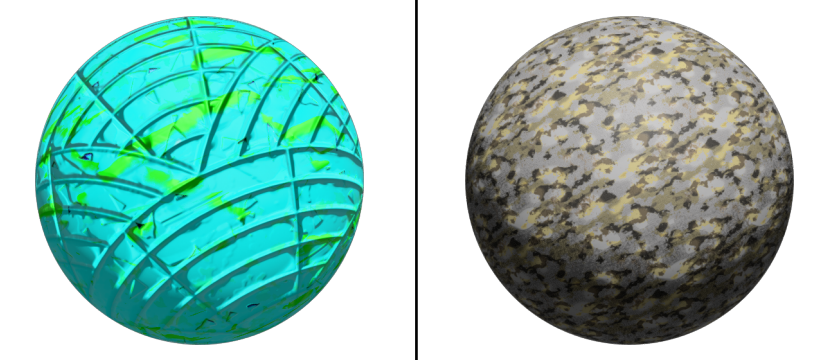


# לקראת סיום: הוספת חומרים ותאורה

האופציה ההבאה בתור, נמצאת מיד אחרי Object ונקראת Materials, בה אפשר להוסיף חומרים - לדוגמאות:

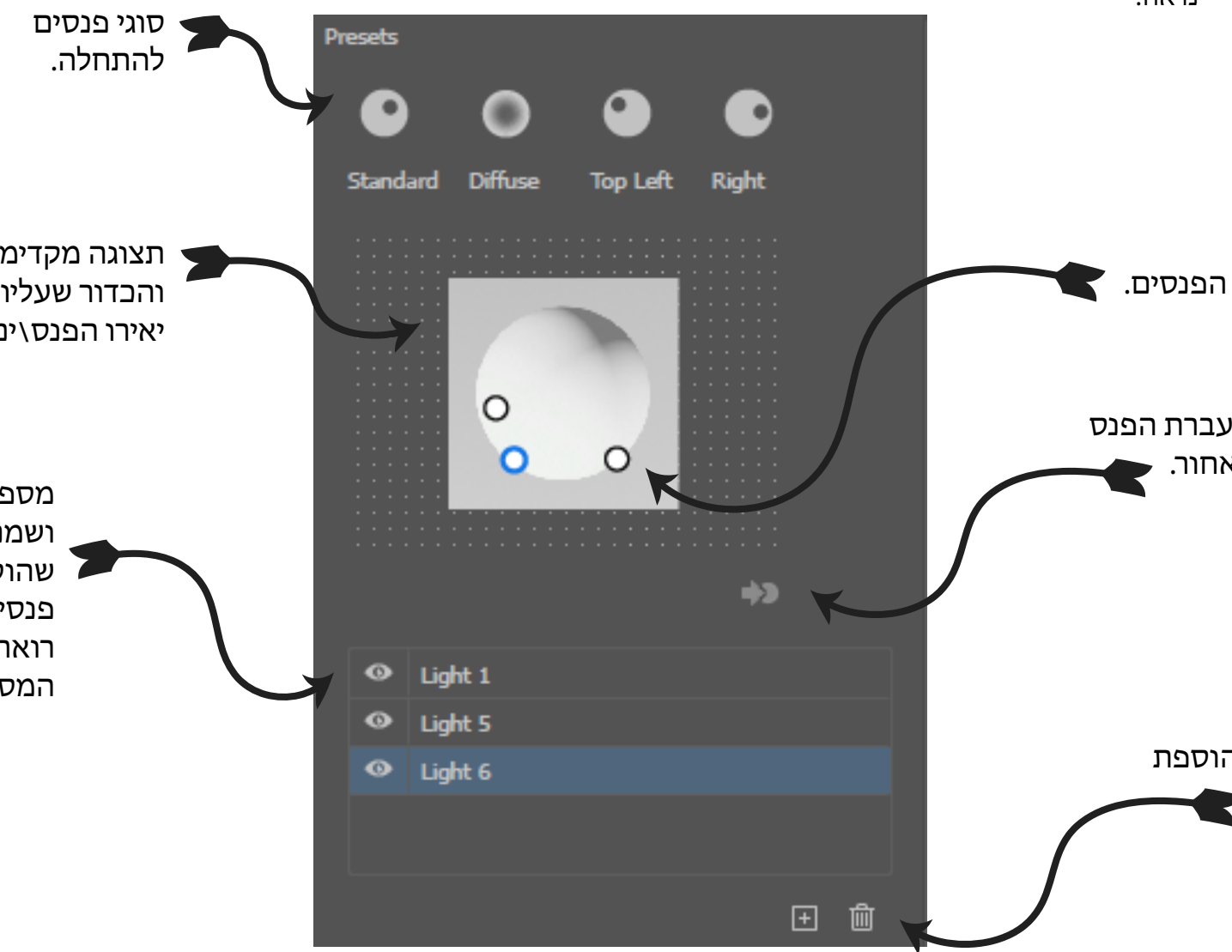


כמובן שאפשר לשנות הכול, וזה אומר: צבע, נראות, פיזור, 'ליכלוך', בהירות, ועוד, לדוגמא, כך (למעלה) זה נראה לפני עריכה, וכך (למטה) זה נראה אחרי עריכה:



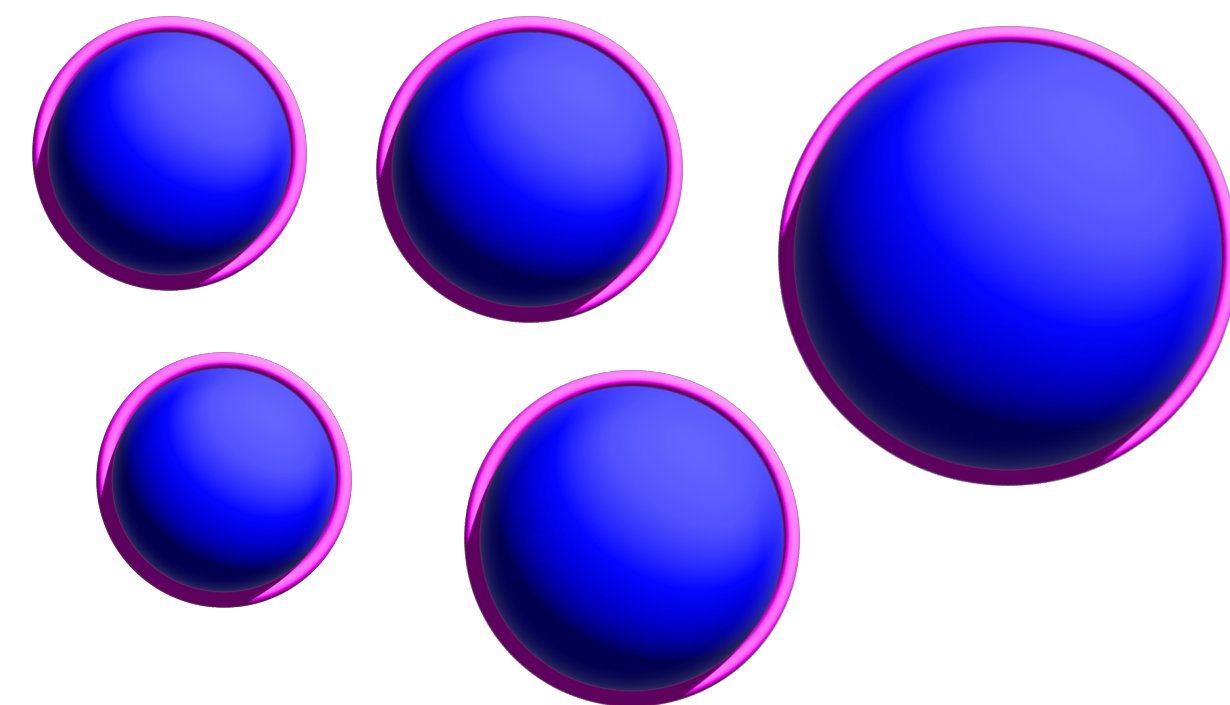
וכמובן שזו עריכה קצת מוגזמת ולא מראה קשר בין למעלה ללמטה, אבל העיקרון - הובן.

תאורה: האופציה האחרונה היא תאורה, (Lighting) והיא קשורה לתאורה שלה, ה'פנסי' מראה את האור, וזה אומר שכאשר נרצה לשנות קצת את התאורה - זה מהאופציה הזו, החל מגרסת 2024 גם אפשר להוסיף כמה פנסים, על ידי החץ והעיגול אפשר להעביר את הפנס למצב אחר, אבל במקום להסביר, אפשר לראות איך זה נראה:

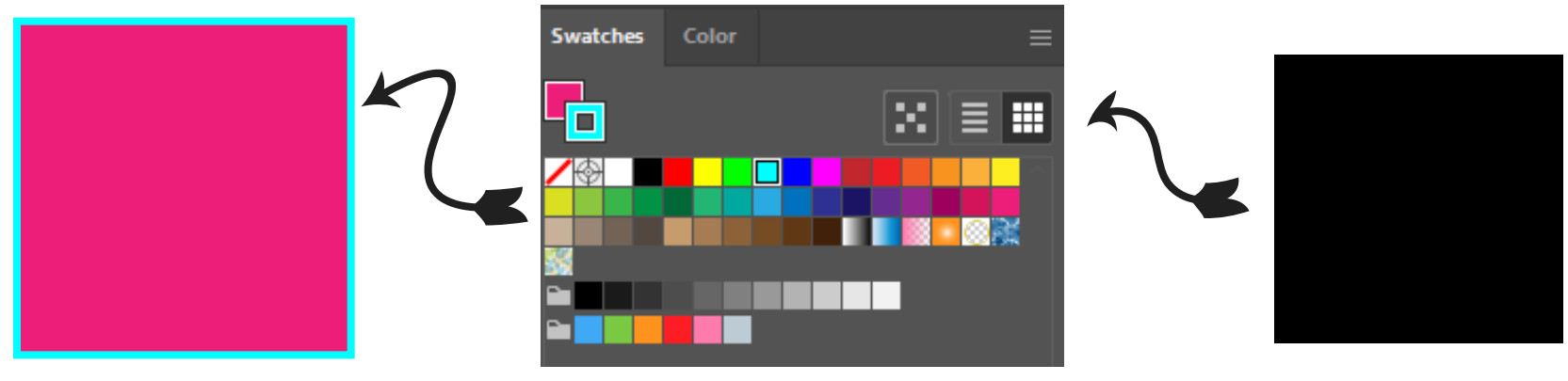


מספר הפנסים ושם (מכיוון שהוספתי ומחקתי פנסים אחרים, אני רואה את המספרים 5 ו-6).

**סיום: חישוב**  
החישוב הוא הכפתור הקטן שנמצא למעלה, הוא מאפשר לחשב הכל, מה שראינו עד עכשיו זה רק תצוגה מקדימה, תוכלו לחשב את זה אפילו כאובייקט וקטורי, כי למי שלא שם לב - הכל בינתיים מפוקסל. תוכלו לחשב את זה גם ברזולוציה מסוימת, אם אתם עובדים על דפוס באיכות גבוהה - תצטרכו מספר גבוה, ואם לא, עדיף משהו יותר קטן.



# תחילת עבודה: הכנת האובייקט ושינוי המאפיינים



# המשך: פתיחה של הפאנל ובחירת אפשרות

**2 - Extrude - יכול**  
לעשות את אותה פעולה, רק אם הרחבה במקרה הזה Cap, פתוח, Cap אפשר לשנות את האובייקט, שיהיה חלול - או סגור, כדג'ל.

**3 - Revolve - סיבוב**  
אפשר במקרה הזה לסובב לגמרי (או לא לגמרי, באופציות) את האובייקט בתלת מימד.

**4 - Inflate - מאפשר**  
לנפח אובייקט מסוים, ולתת לו תלת מימדיות.

**1 - Plane - שנימצא**  
ב'Object', הפקודה מאפשרת תלת מימד דג'ל ללא שום אפשרות או הרחבה, באופציות תוכלו לשנות מוגוון את כל סיגנונות, כמו תזוזה (על ציד ה'X, Y, Z), אפילו סוג של תנועה שמתקרבת או מתרחקת מהמצלמה.

עוד אופציות נמצאות תחת 'Bevel' או 'Cap', ומאפשרות לדברים שנובר עליהם בהמשך, בפקודה הזו הם אפורים, כי אי אפשר להשתמש אתם. תוכלו גם לבדוק את כל הדברים האלה באתר האינטנט של ADOBI® תוכלו לבקר בו ע"י הפקודה 'Share feedback'. הכפתורים הנוספים יכולים להעביר אתכם לפאנל היצוא (Asset Export), וגם להוריד את הקו והמילוי של האובייקט.