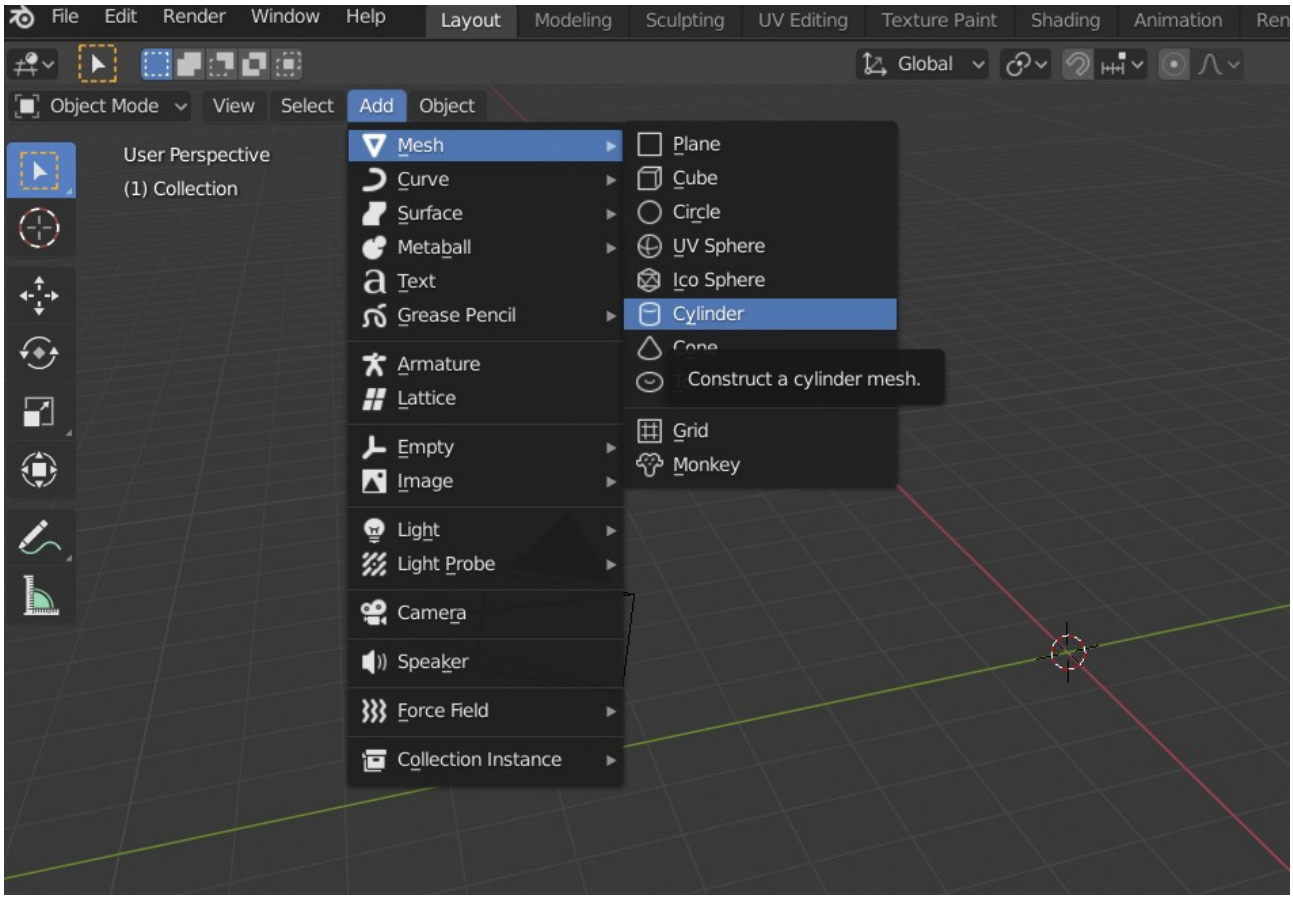
Temat: Praca z programem Blender

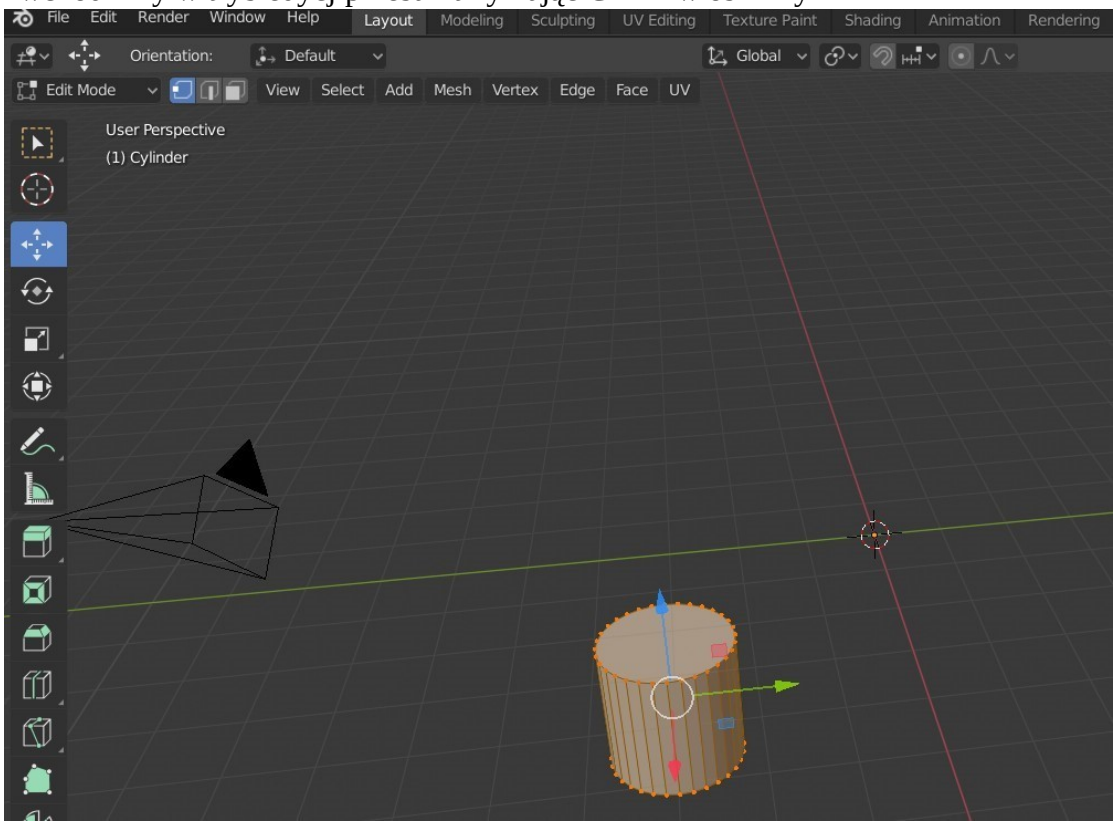
Lekcja poświęcona będzie budowie zamku w Blenderze. Poniżej instrukcja jak wykonać pracę. Na YouTube znajdziecie film instruktażowy, z którego również możecie skorzystać.
Na początek kilka przydatnych informacji;
Oprogramowanie ma osobliwy interface, trzeba się do niego przyzwyczaić. Do płynnej pracy z programem najlepiej zapamiętać skróty klawiszowe:
A - Zaznacza wszystko i po kolejnym kliknięciu odznacza wszystko.
E – Wytłaczanie (Extrude) - wyciąganie **R** - Obracanie (Rotate).
S - Skalowanie.
B - Selekcja prostokątem, możemy zaznaczyć grupę obiektów.
G - Chwytanie obiektu (Grab).
X - Usunięcie obiektu, krawędzi płaszczyzny itd...
Shift + D - Klonowanie.
CTRL + R - Dodaj krawędź.
C - Selekcja "rysowana".
CTRL + L - Zaznacz połączone wierzchołki.
PPM + shift - Dodawanie do zaznaczenia.
Z - widok siatki/widok solid.
T - Otwiera i zamyka menu boczne "lewe:, warto na początek zamknąć i używać skrótów klawiszowych.
N - menu boczne "prawe".
Ctrl + Z - Cofnij.
Ctrl + Shift + Z - Ponów.
Tab - Wejście i wyjście z trybu edycji.
Spacja - podręczne menu.

Żeby wybrać obiekt odruchowo klikamy lewy klawisz myszy, a tu nie działa... Bo:
Prawy przycisk myszki – służy do wybierania obiektu
Lewy przycisk myszki – jest do ustawiania kursora. W tym miejscu (znacznika) pojawią się obiekty, które będziemy chcieli dodać. inne przyciski myszki:
Scrollowanie w górę - przybliżanie, dół – oddalanie.
Poruszanie myszką **wciśniętym środkowym przyciskiem myszki** – służy do poruszania kamerą.
Lewy shift + środkowy przycisk myszy – poruszanie po scenie.

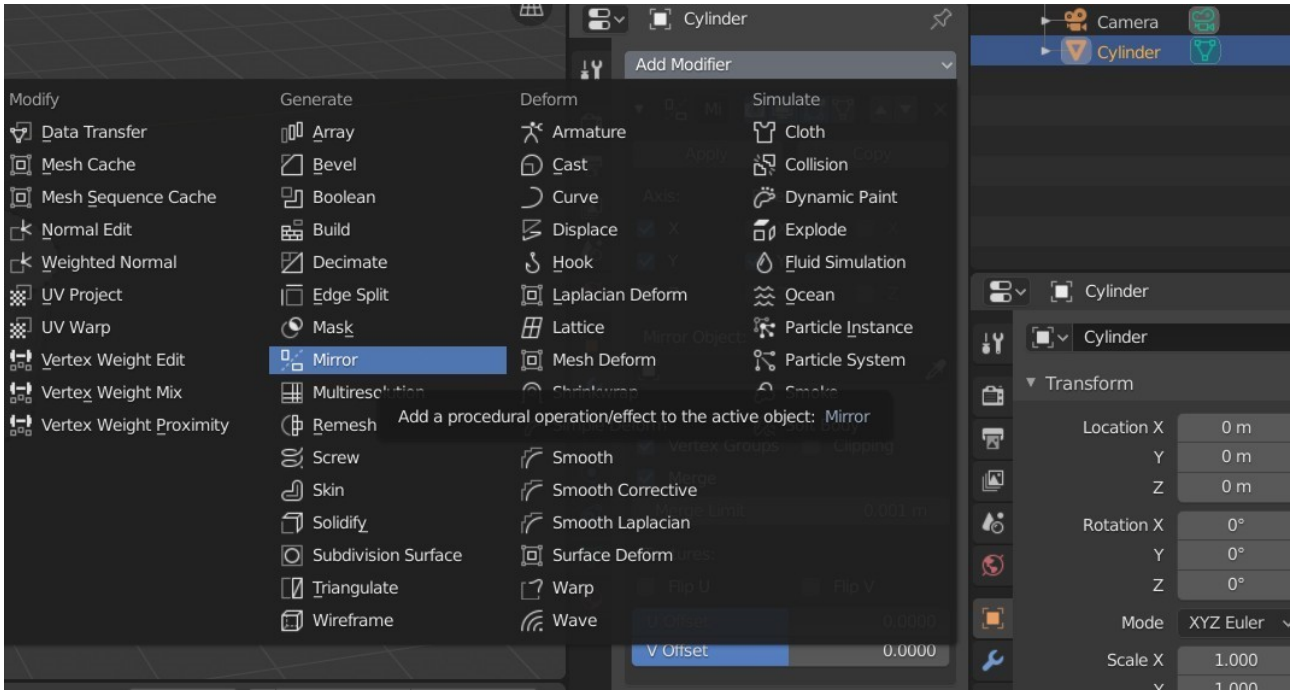
Zaczynamy
1. Usuń wszystko ze sceny
2. dodaj cylinder



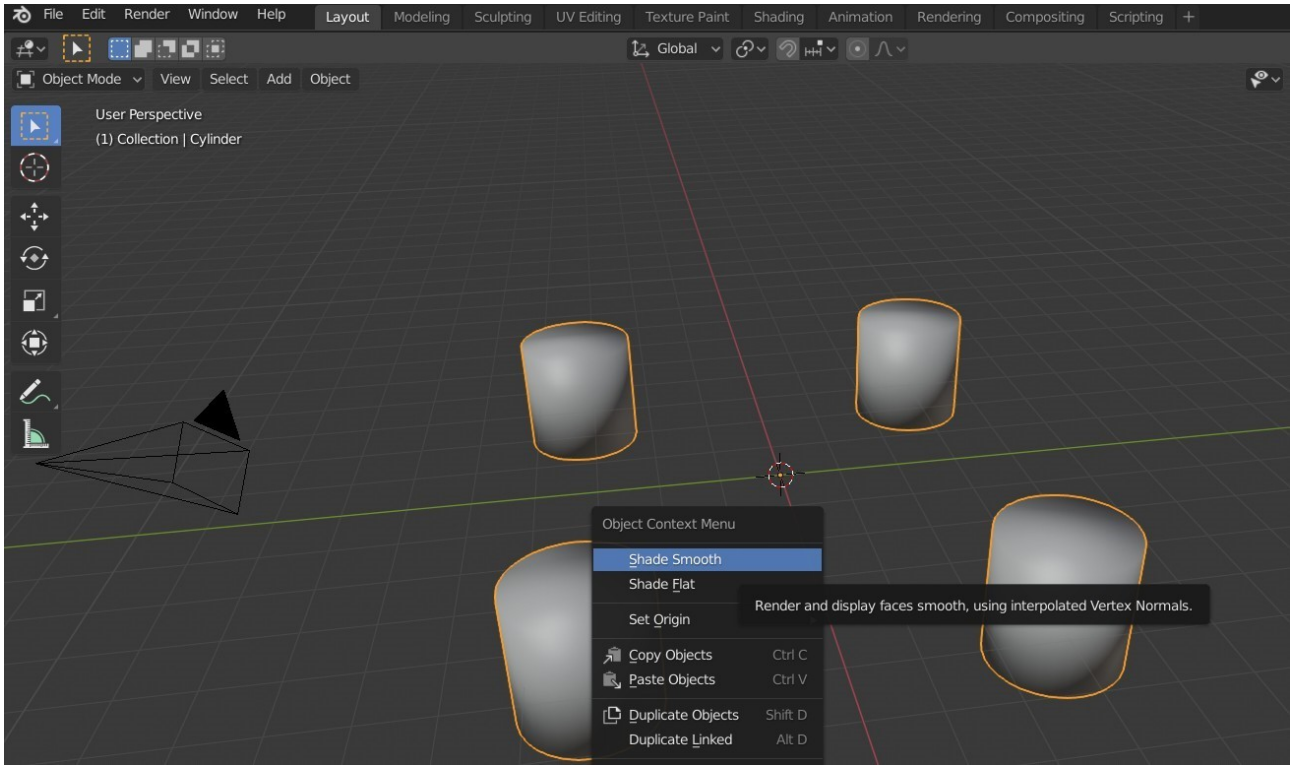
klawiszem TAB wchodzimy w tryb edycjiprzesuń trzymając CTRL w osi x i y



3. Włącz modyfikator MIRROW, żeby zrobić pozostałe wieże



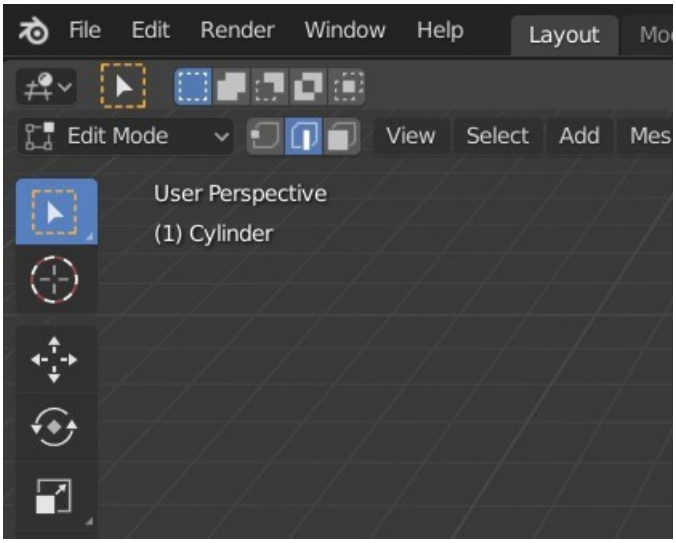
4. Tryb edycji dodajemy cieniowanie

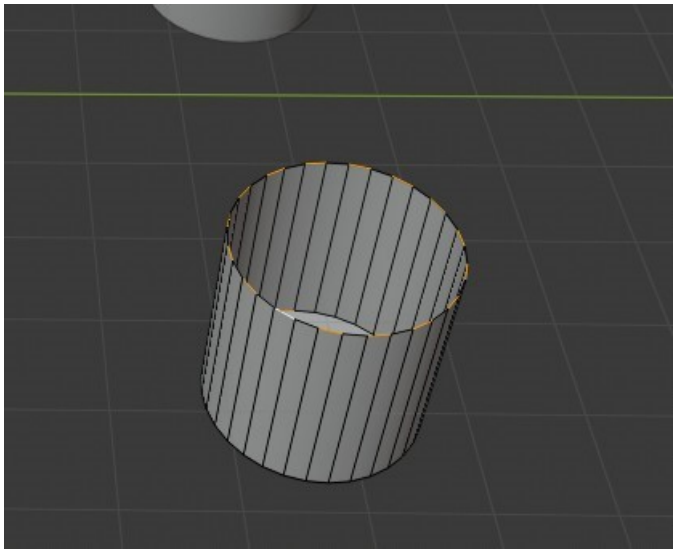


… i Auto Smooth

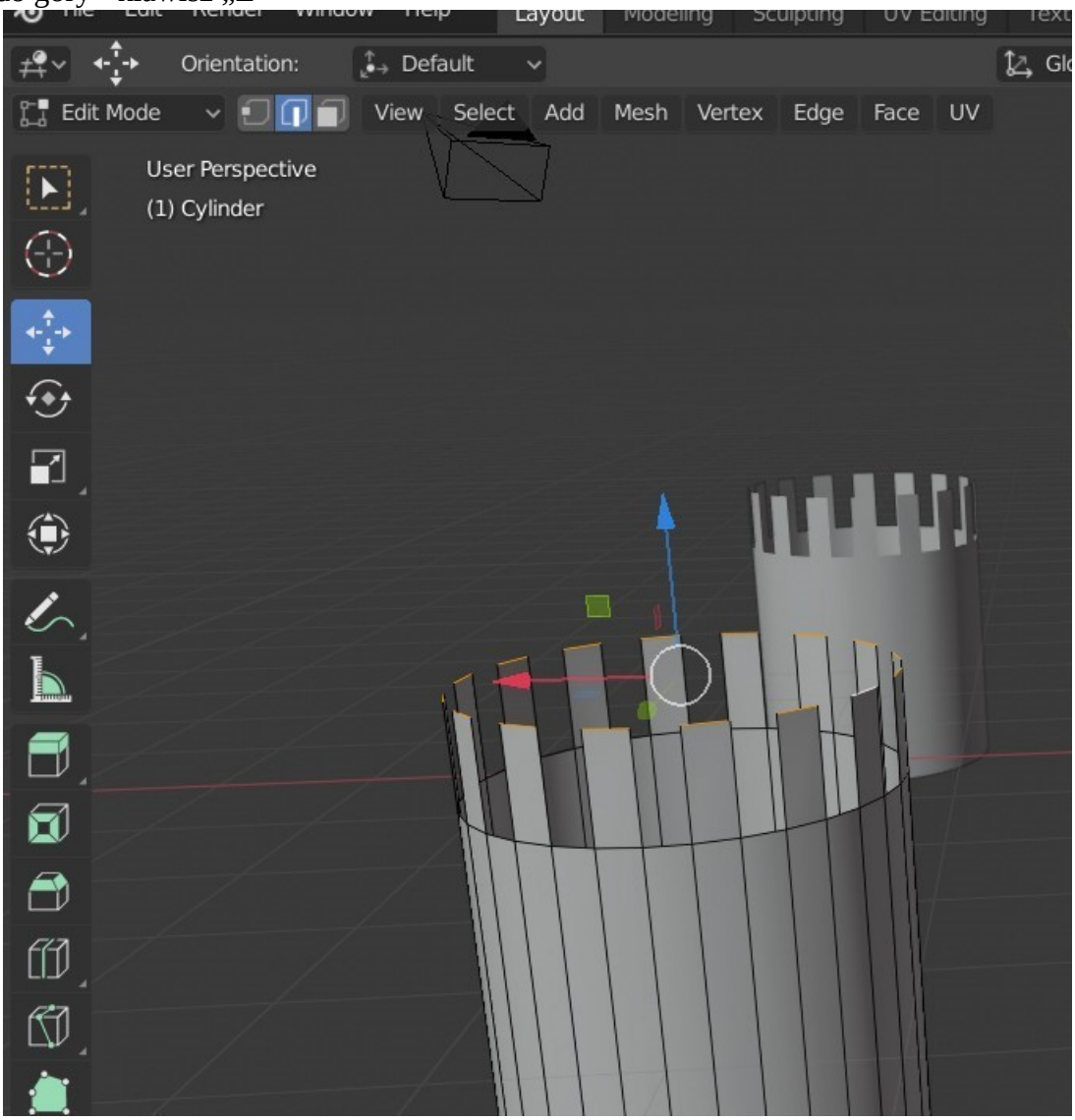
5. usuwamy górną ścianę

6. Zaznaczamy co drugą krawędź walca (przyciśnięty shift)

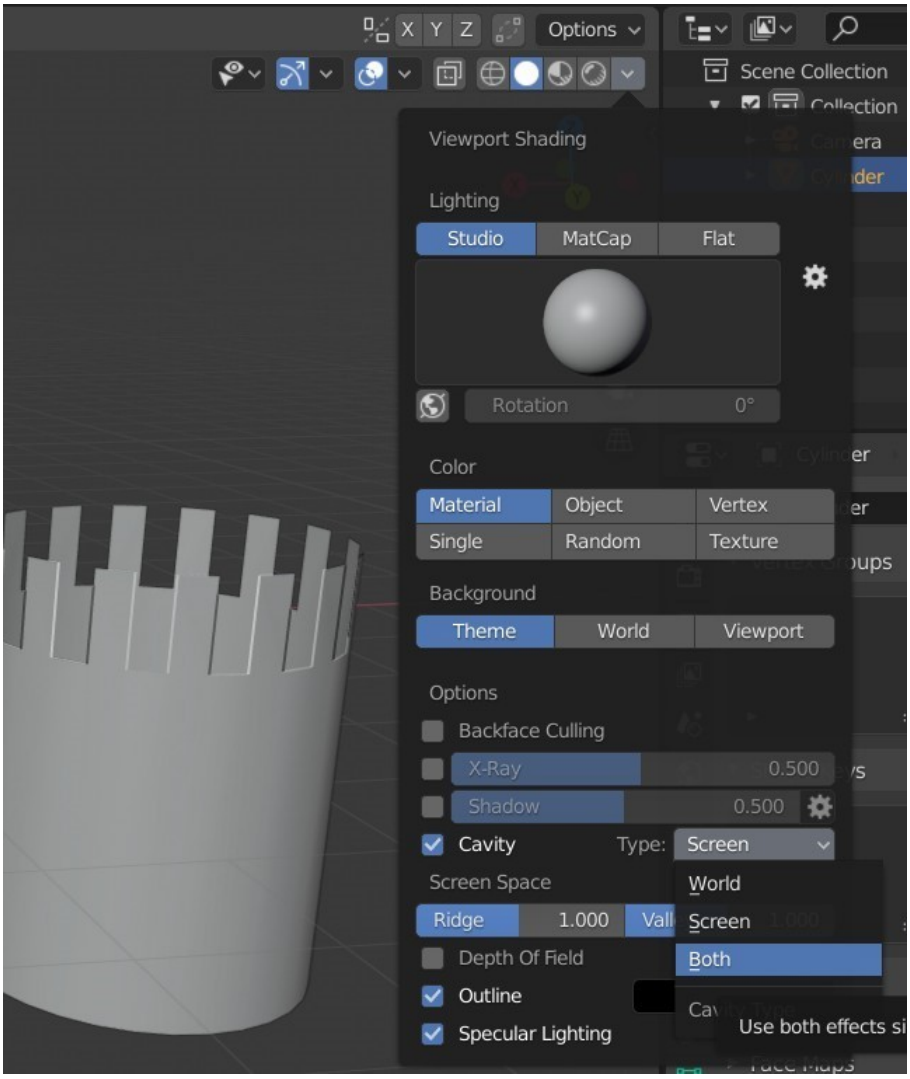


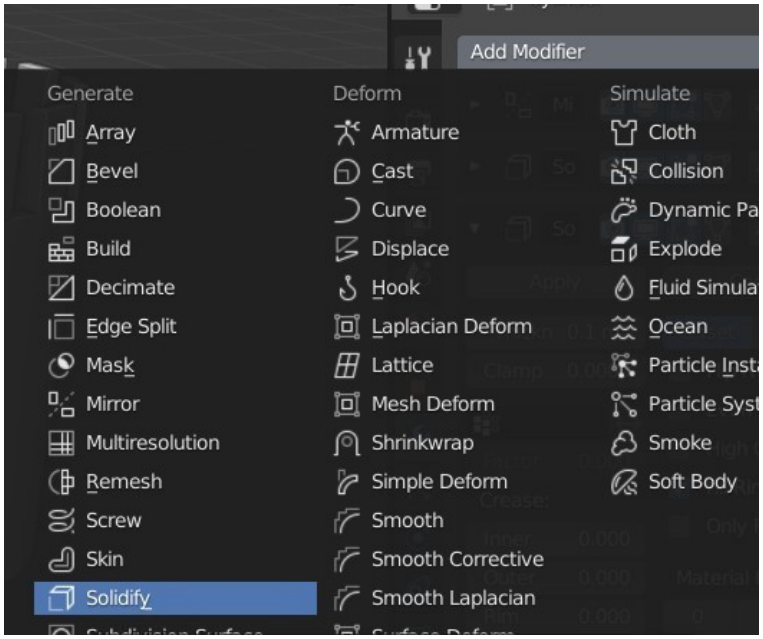


i wyciągamy ją do góry- klawisz „E”

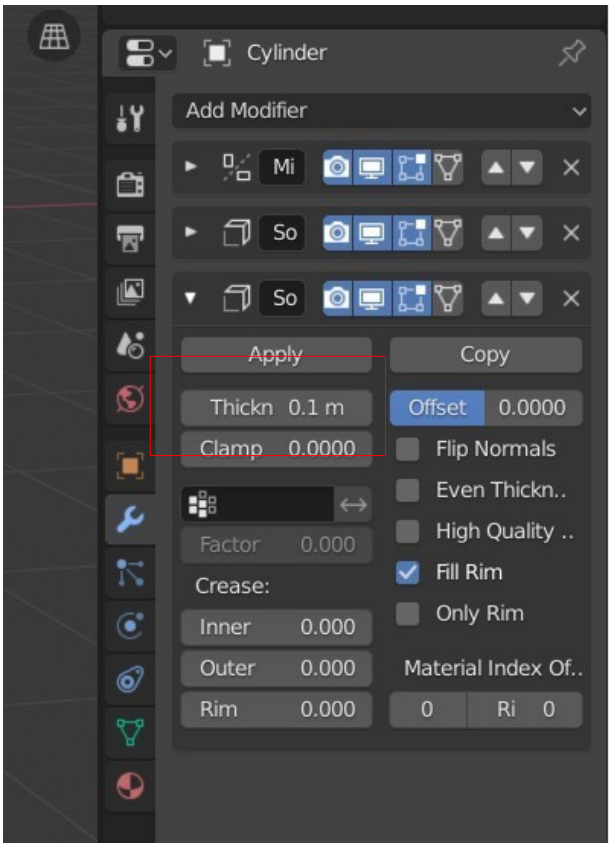


włączamy Viewport Shading

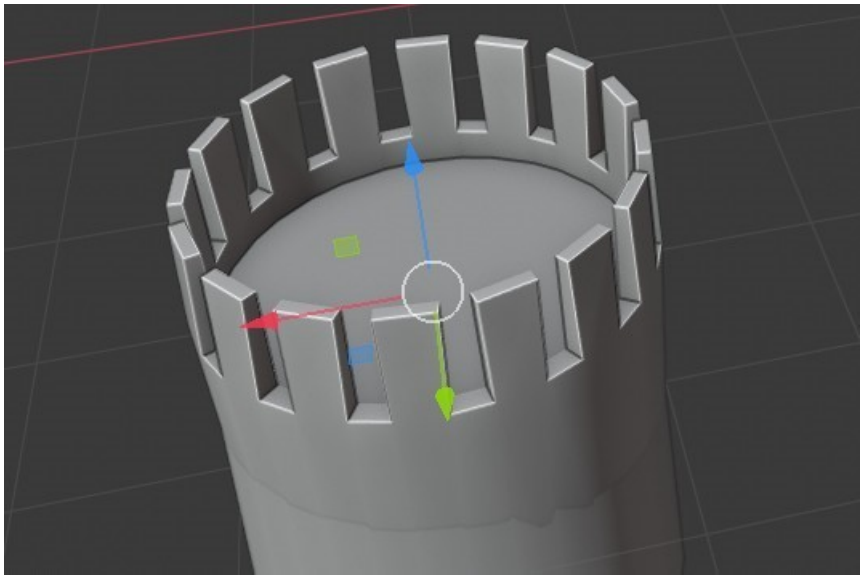

X Y Z
Options
Scene Collection
Viewport Shading
Lighting
Studio
MatCap
Flat
Rotation
0°
Color
Material
Object
Vertex
Single
Random
Texture
Background
Theme
World
Viewport
Options
Backface Culling
X-Ray
0.500
Shadow
0.500
Cavity
Type:
Screen
Screen Space
World
Screen
Both
Ridge
1.000
Depth Of Field
Outline
Specular Lighting
Use both effects si



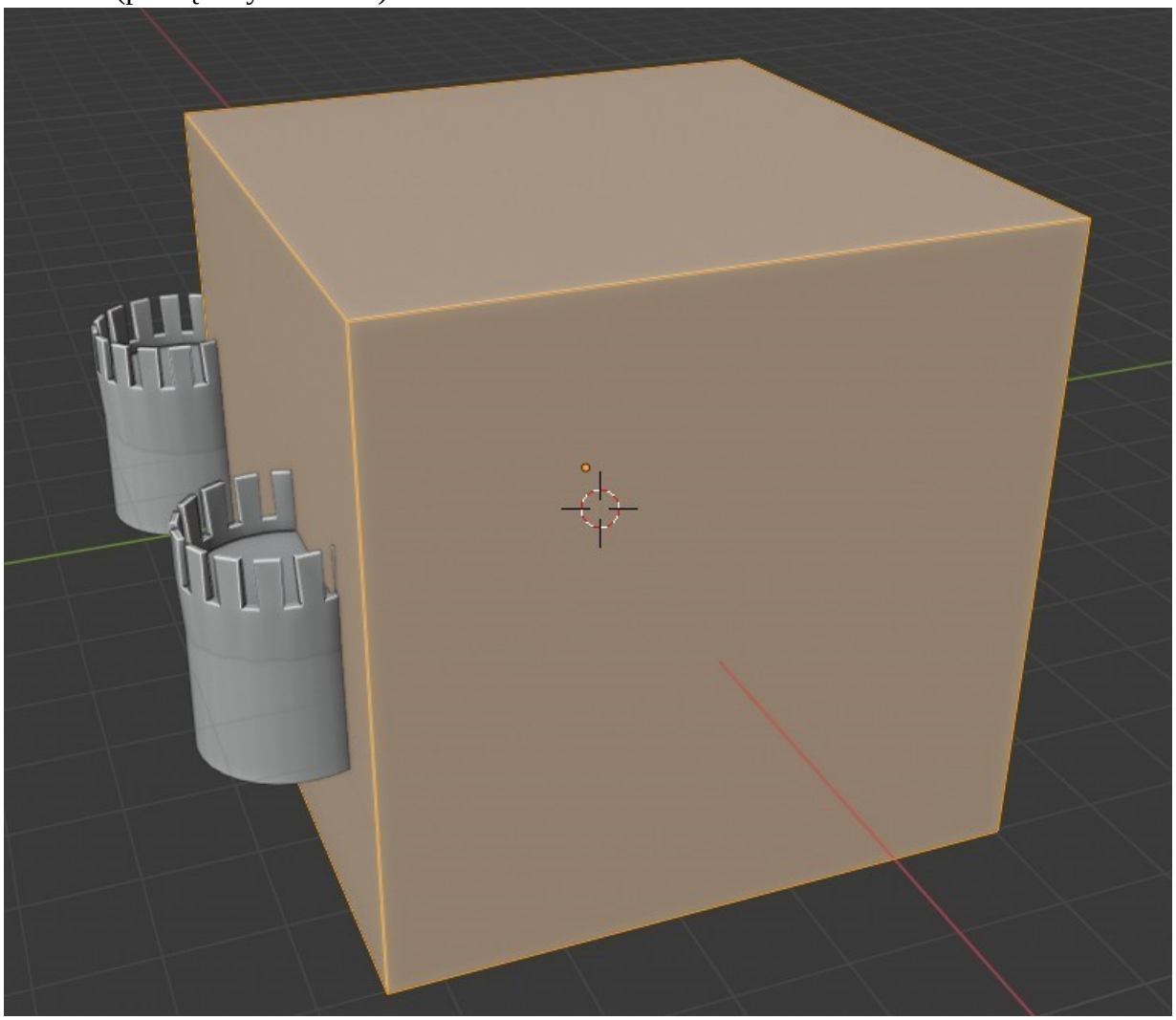
Teraz musimy dodać trochę grubości



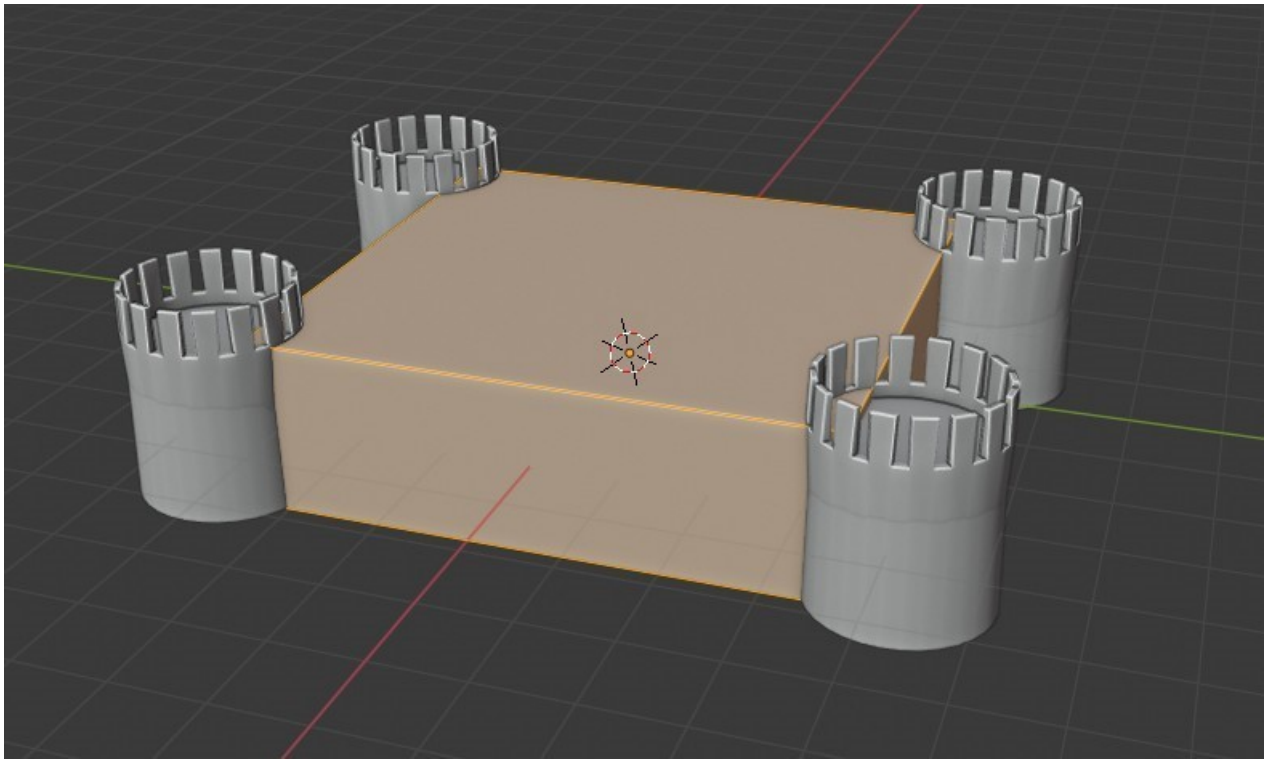
następnie dodajemy ścianę w środku przecinamy model CTRL+R, a klawiszem F tworzymy ścianę



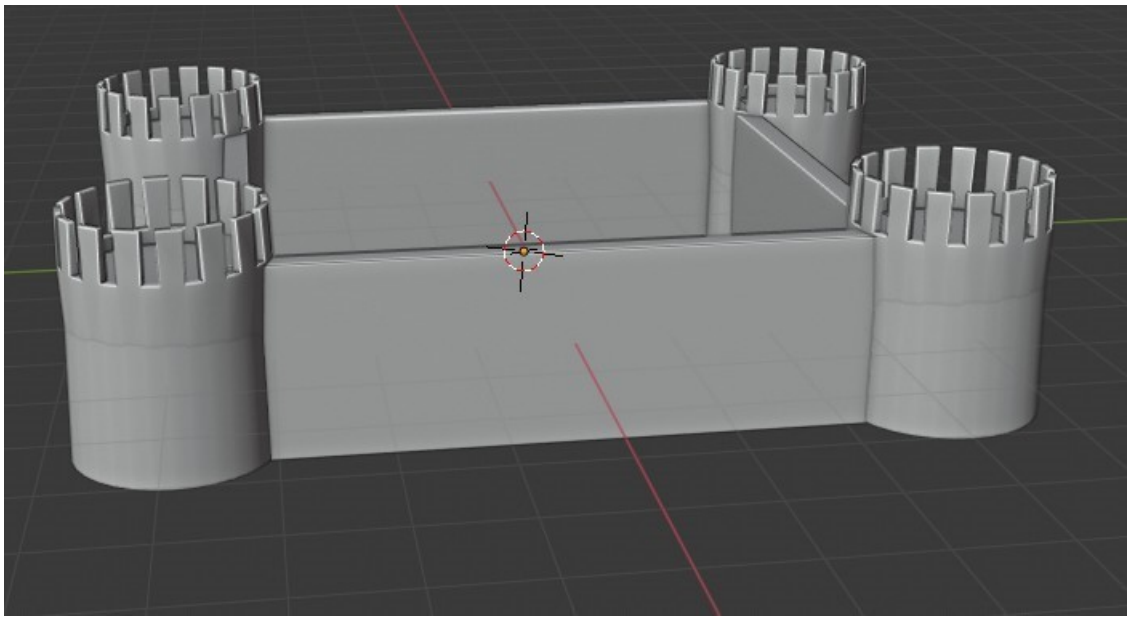
teraz wnętrze zamku- dodajemy kostkę i ustawiamy jej wymiary
w trybie Edit mode (pamiętamy o osiach)



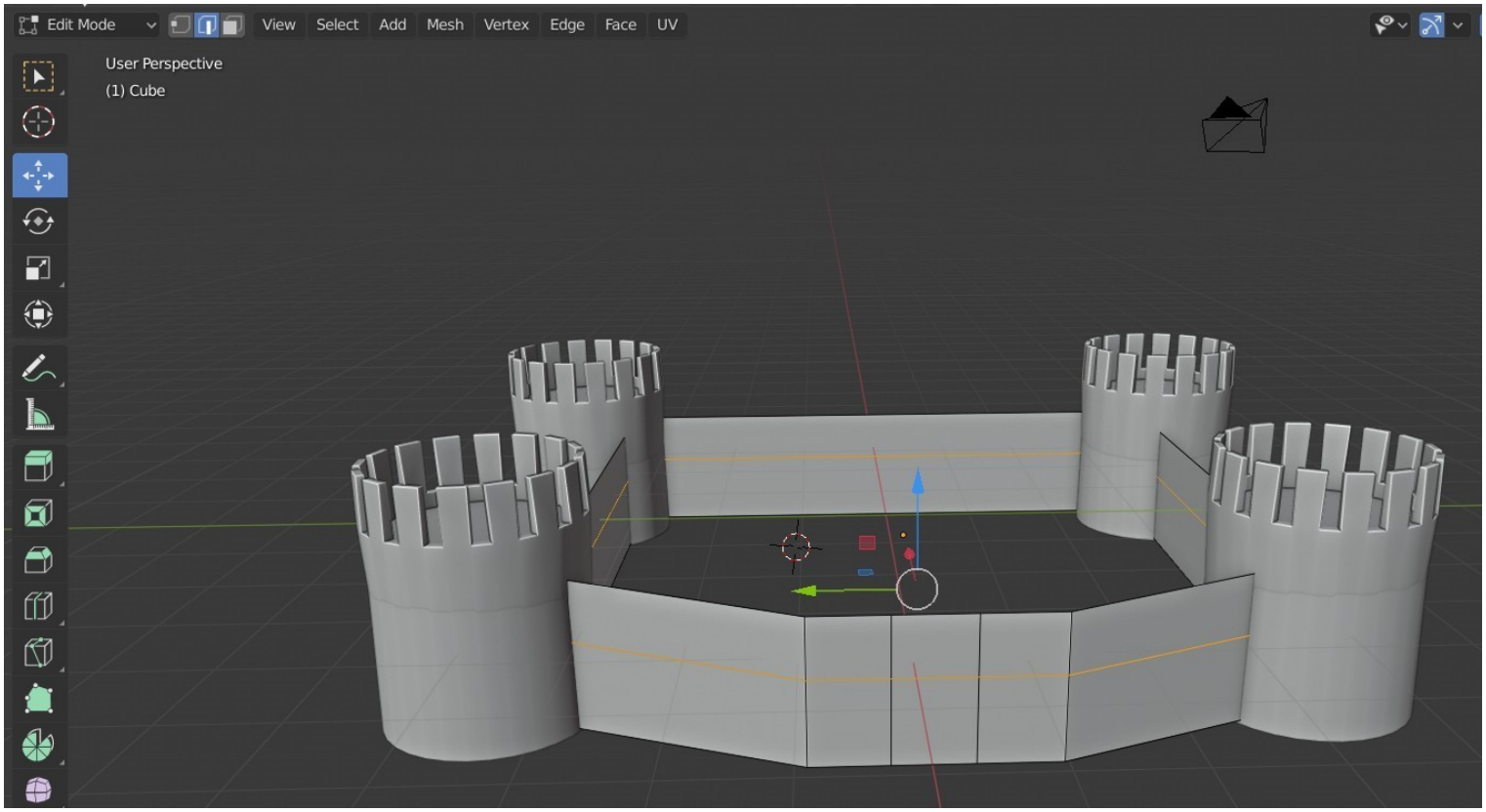
klawisz S, do tego klawisz x lub z, zależy wzdłuż której krawędzi chcemy zmienić obiekt

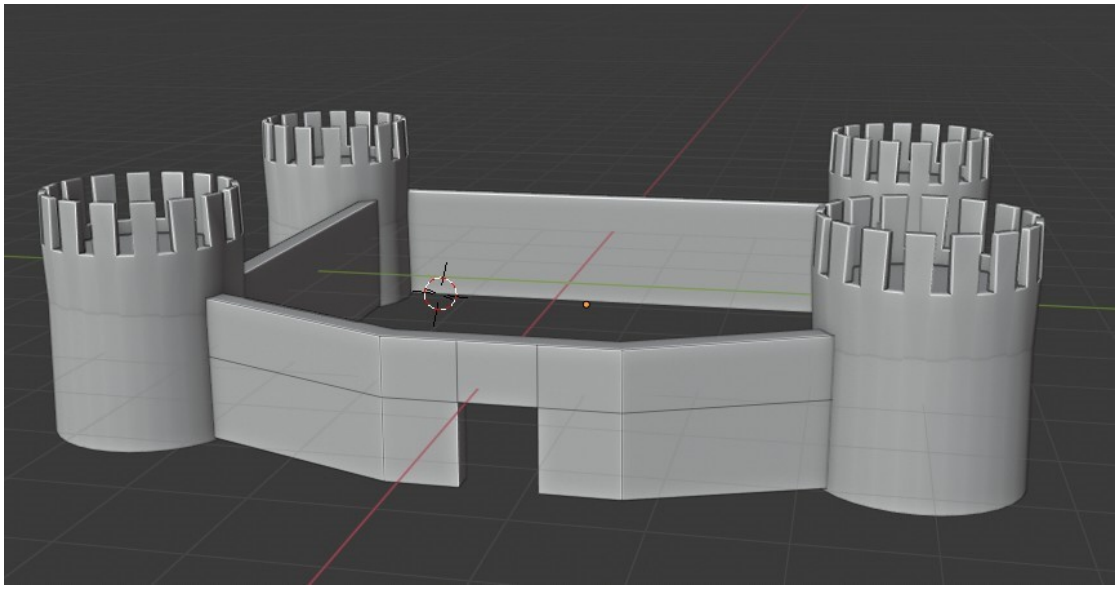


Usuwamy ściany na górze i na dole dodajemy modyfikator
SOLIDIFY (dodajemy grubość THICKN)

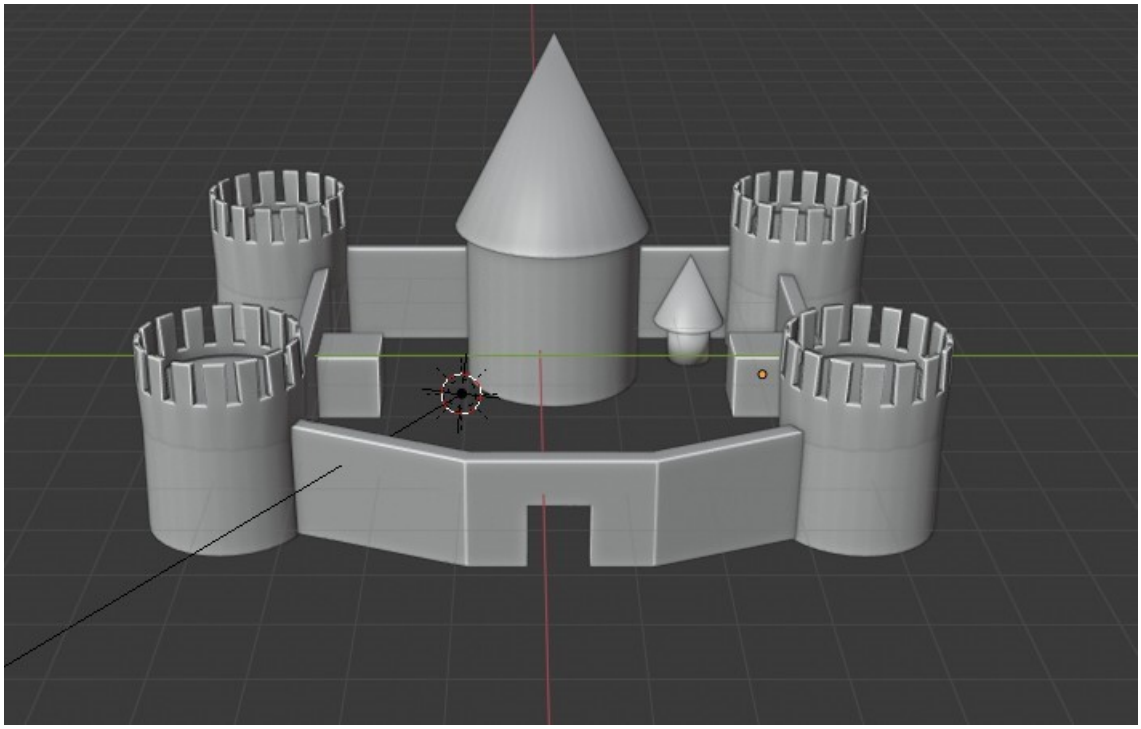


Wstawiamy przecięcie ścian CTRL+R w pionie i dodajemy przecięcie w poziomie. Wcześniej trochę zmieniłam kształt ściany frontowej. Usuwamy niepotrzebne części ściany.





W ten sam sposób możemy np. powycinać okna w wieżach.
Dodajemy kolejne elementy….



Pozdrawiam
AG