

## Kapitel 1.1

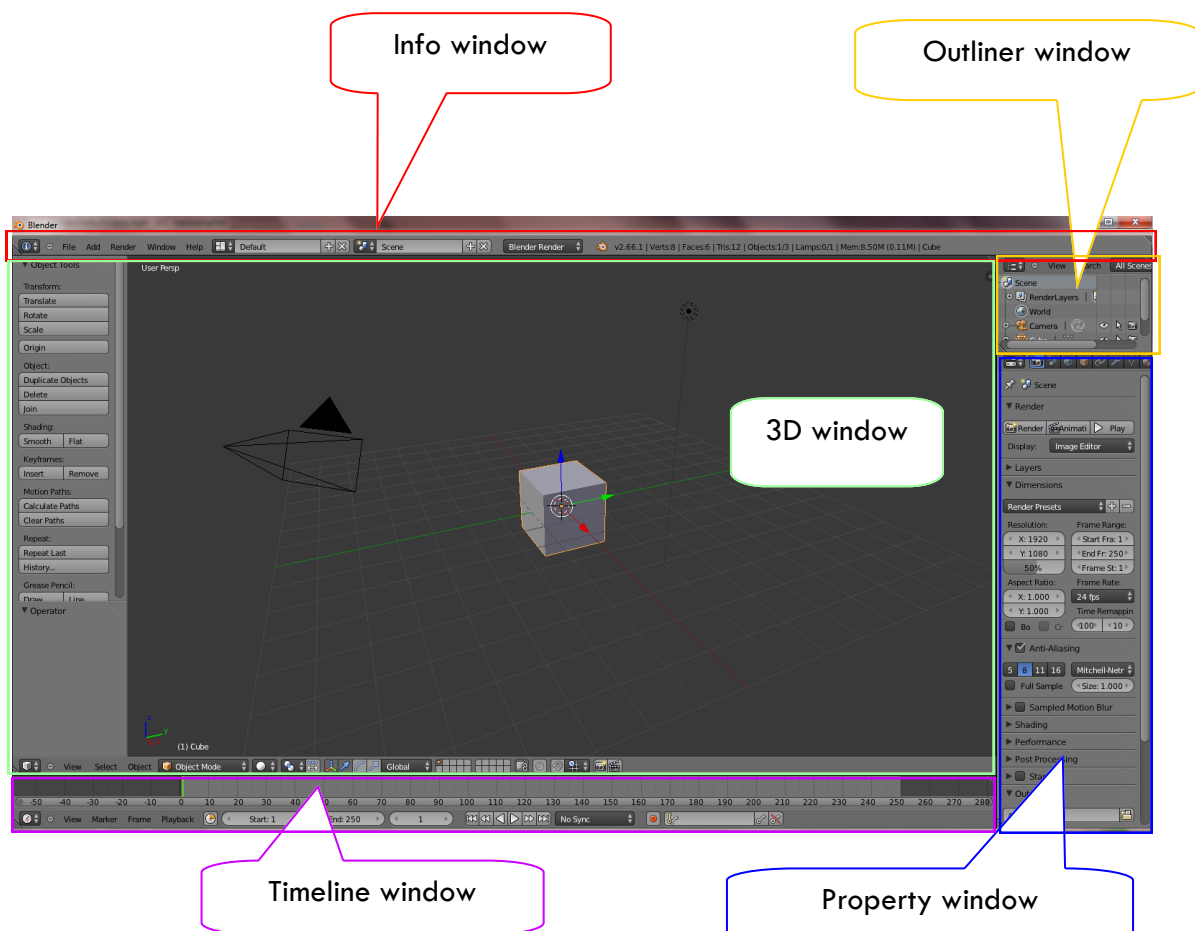
## Blender Default Scene

### Default window.

Blender er et 3D program af høj professionel standard, der matcher de bedste "købeprogrammer" på markedet. Det har derfor en mængde funktionaliteter, og er umiddelbart meget uoverskueligt for en newbie 3D artist.

Blender opdateres løbende og er gratis.

Det kan hentes på [www.blender.org](http://www.blender.org)



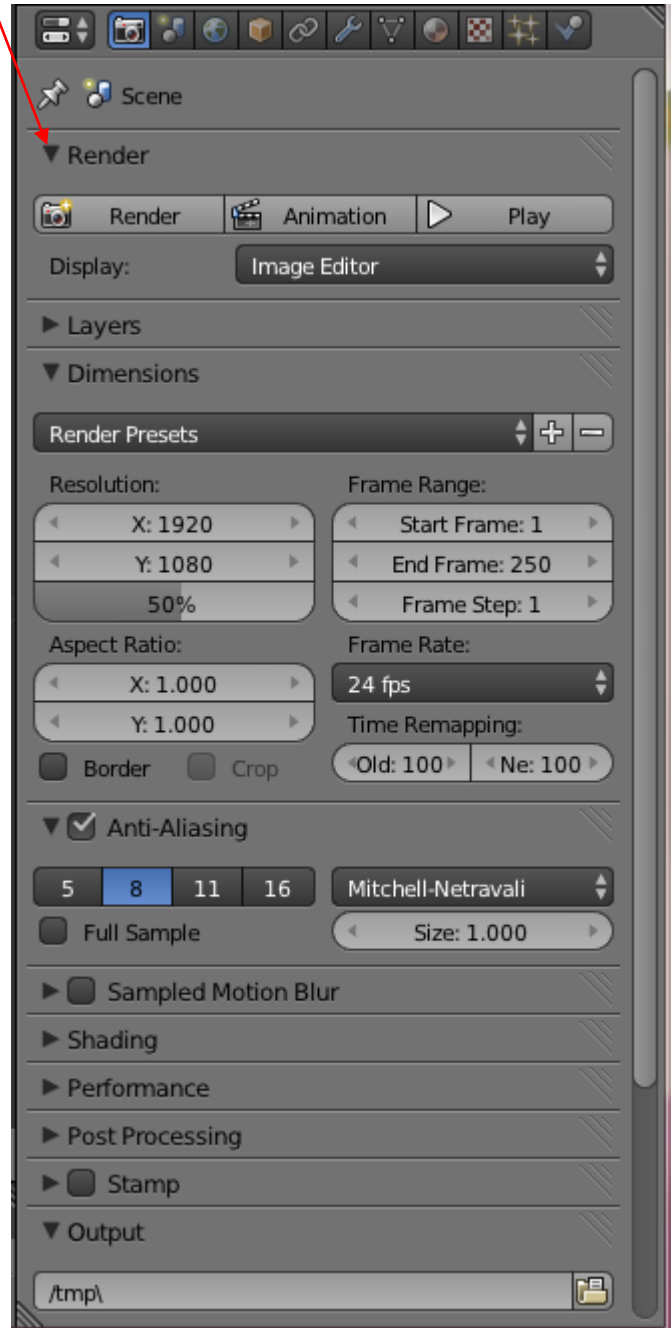
Blender åbner som standard (default) med fem vinduer.

**Info Window** er kun en linje, der indeholder nogle ofte anvendt kommandoer samt informationer om scenen.

**Outliner Window** indeholder en liste over elementer i scenen og egenskaber knyttet til disse elementer.

**Property Window.** Her er en række kontekstknapper. Til hver kontekstknapp er der en række paneller, der kan åbnes og lukkes med den lille pil.

I hvert panel er der "controls".



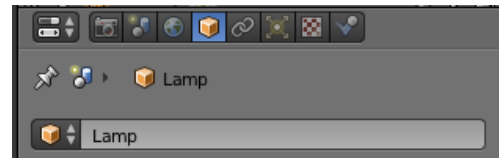
## 3D Window

I den følgende lille øvelse skal du vælge de forskellige objekter i 3D vinduet og se hvad der sker med navnet i Object i Property vinduet.

Vælg lampen ved at højreklikke på den.

Vælg kuben.

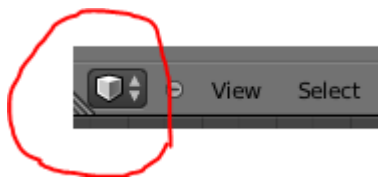
Vælg Lampen



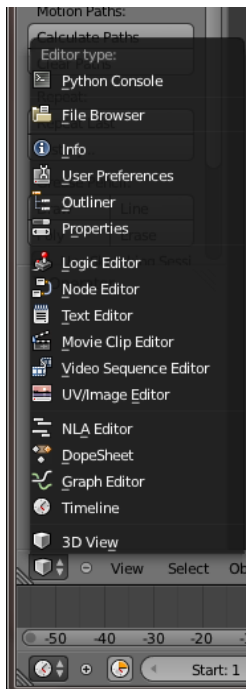
I nederste venstre hjørne i 3D vinduet, kan vælges andre vinduer.

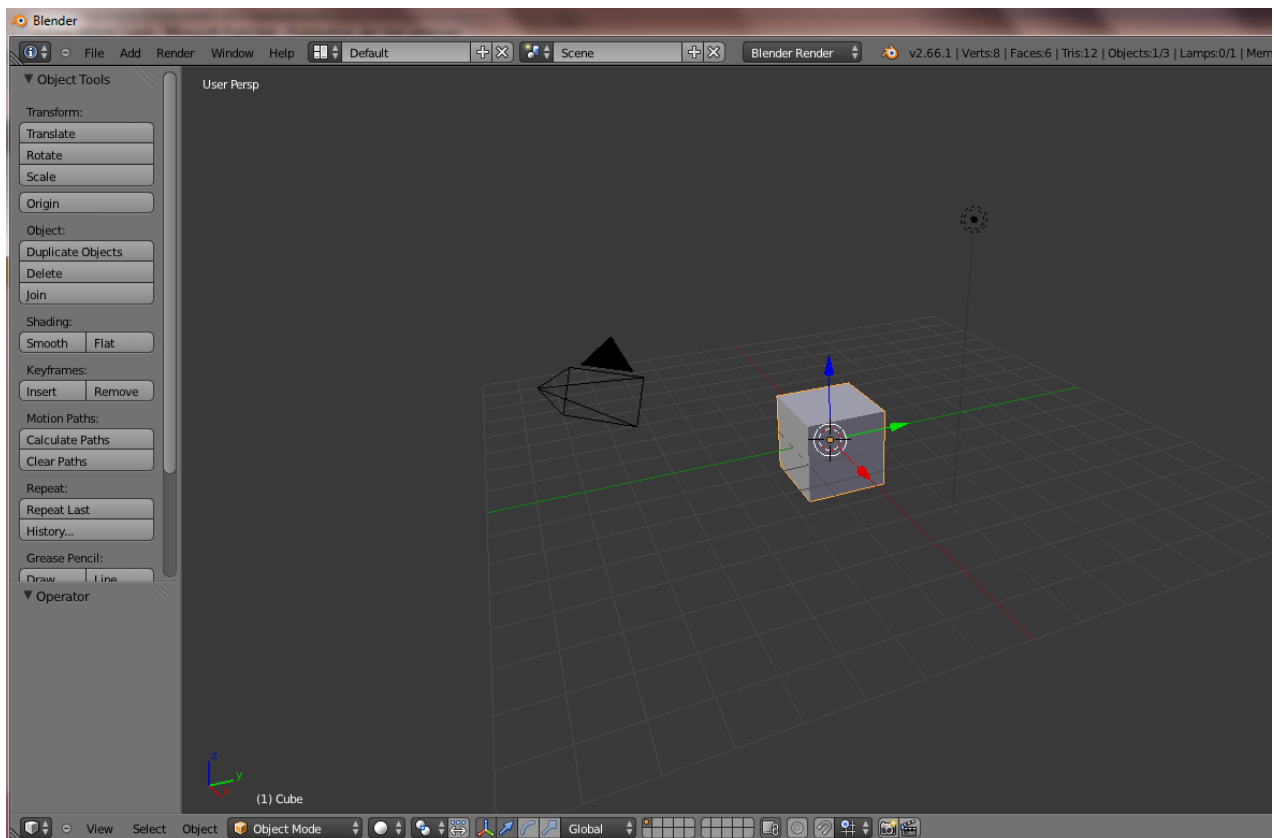
Vælg User Preferences, fanen Interface.

Sæt et mærke ud for Rotate Around Selection hvis det ikke allerede er der. Gem User Settings.



Åbning af User Preferences med genvejstaster eller fra Info Window kan få Blender til at gå ned i Windows—platformen





I 3D vinduets venstre side er der et panel med værktøjer til at manipulere det valgte objekt.

### **Timeline Window.**

Nederst er timeline vinduet, der bruges til animation.