

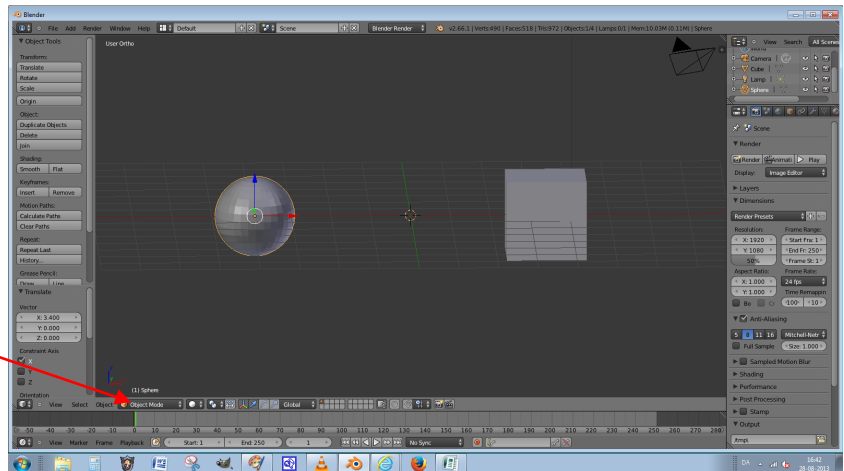
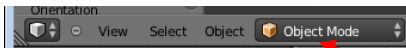
Kapitel 1.6

Mesh modeling mode and viewport shading

Åben en ny Blender Default Scene.

Indsæt en UV Sphere og plaser kuben og kuglen lidt fra hinanden.

Figurerne er i **Mesh Modeling** mode.



I **Object Mode** vil alle **transformationer - modifikationer—constraints** påvirke hele det valgte mesh.

Marker kuglen med HMK

Træk i en pilene, Manipulator Widget, Afslut en translation (flytning) med VMK.

Skaler og se hvordan hele kuglen påvirkes. Afslut skalering med VMK.

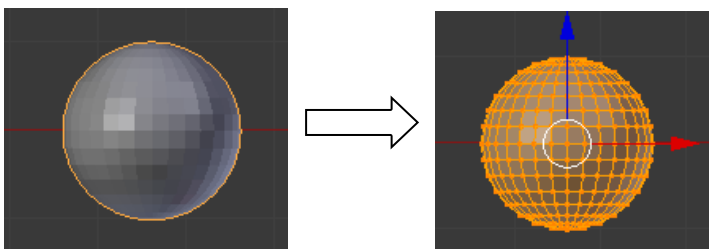
HMK aflyser den pågældende translation.

Tast Ctrl - z nogle gange, til du kommer tilbage til startbilledet.



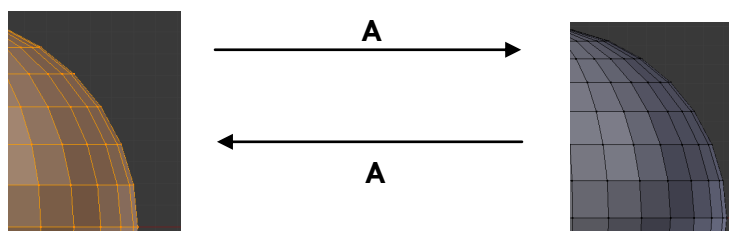
Den vigtigste modellerings type er **edit mode**.

Tast tab eller klik på **Object Mode** og vælg **Edit Mode**

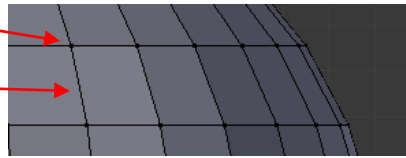


Et mesh i Blender består af et firkantet net. At det er gult skyldes at hele meshet er markeret.

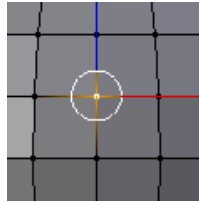
Tryk A for at fjerne markeringen og A for at markere igen.



Meshet består af vinkelspidser - **Vertices**
og kanter - **Edges**

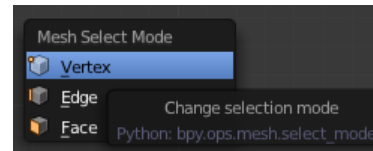


Markering af en vertex,
vinkelspids



Udvælgelses metoden skal sættes til vertex:
Shift-Tab og vælg vertex

eller



brug det lille knappanel lige under 3D Window



HMK på de ønskede vertex.
Shift-HMK for at vælge flere.

Prøv at markere tre vertices.

Valg af edges sker ved at skifte udvælgelsesmetode til **edge**

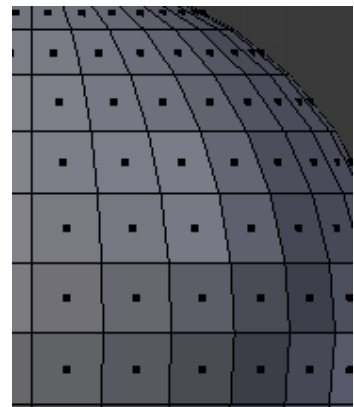
Prøv at markere tre edges.

Fladerne i meshet kaldes Faces.

I face-select mode ændres meshet udseende sig.

Faces udvælges på tilsvarende vis som vertices og edges.

Prøv at markere tre faces.



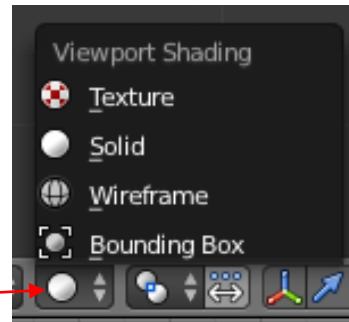
Shading mode

Shading mode er meshenes udseende i 3D vinduet.

Default er solid.

Aktuelt for dig er lige nu Solid og Wireframe.

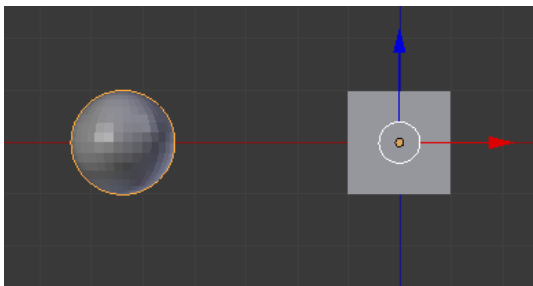
For at skifte Viewport Shading skal du være i objekt mode.



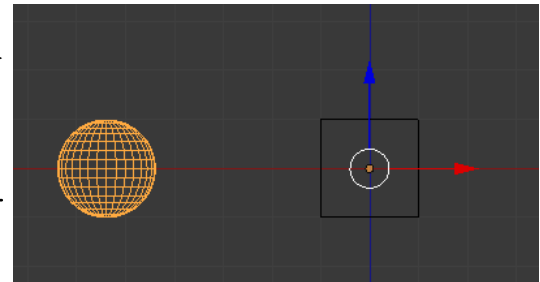
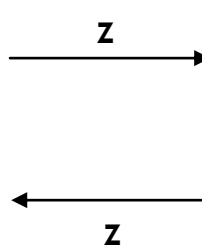
Tast Tab for at skifte til Object Mode

Klik her

Og vælg Wireframe.



Solid Mode



Wireframe Mode

Genvejstasten for skift mellem solid og wireframe er Z

OPGAVE

Lav dette billede.

Skift så det øverste til solid.

Skift det nederste til wireframe.

Marker kuglen.

Marker kubens.

Tast A nogle gange for at markere dem begge.

