

Kapitel 1.7 Primitive Mesh Object

Modelering i blender begynder for det meste med primitive objekter, der deles- trækkes ud (Extrude)- føjes sammen(join)

Start en ny Blender scene.

Skift fra Persp til Ortho.

Gå til top view.

HMK select(vælg) kuben

Tast X og delet

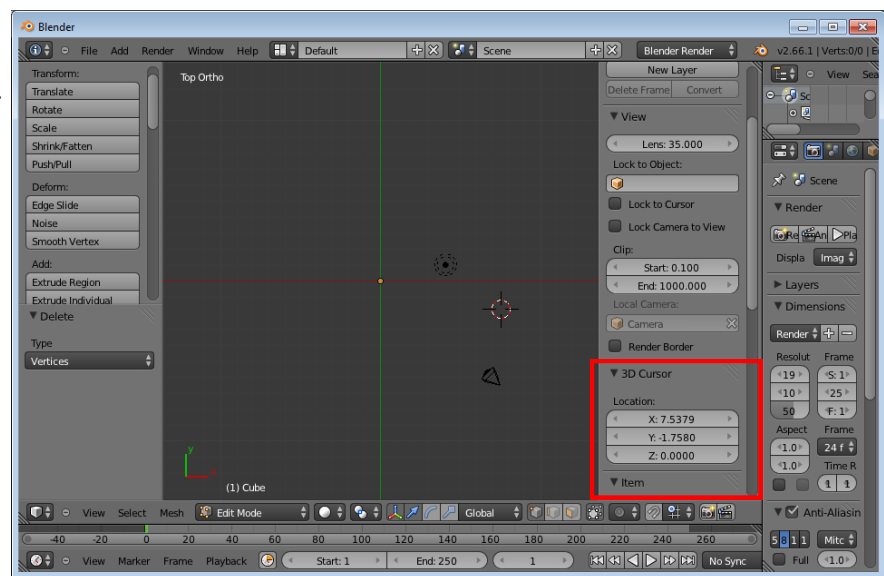
Et primitiv objekt indsættes der hvor 3D curseren er placeret. 3D curseren er en cikelfigur. Hvor du VM i 3D vinduet vil curseren være. Den eksakte position kan aflæses i 3D vinduets højre side.



Cuserens x og y koordinater ændres ved at klikke forskellige steder men ikke z koordinaterne. Det er fordi du er i top view.

Skift til Front View.

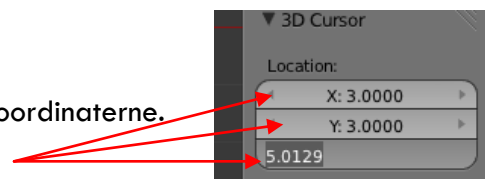
NU ændres x og z koordinaterne.



Skift til Side View. Nu ændres koordinaterne z og y

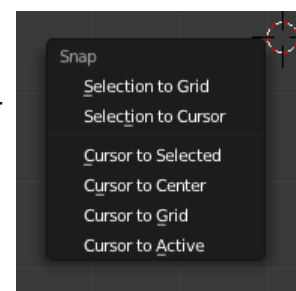
En nøjagtig placering af curseren kan fås ved at intaste koordinaterne.

Brug VM i feltet og skriv koordinaterne.



For at placere curseren i centrum tast Shift- S. Klik på Cusor til Center.

En hurtigere genvejstast er Shift- C, men for ikke at få for mange taster at huske, bruger jeg selv Shift- S. Det er også Shift- S, der bliver brugt i de forskellige tutorials på nettet.



Indsættelse af nye Primitive Mesh **add**

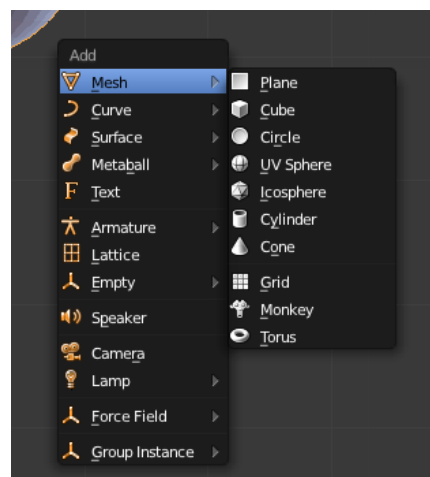
Genvejstasten for indsættelse af objekter er Shift-A.

Med musen i 3D vinduet tast Shift- A.

Nu åbnes en menu med oversigt over alle de objekt typer, der kan bruges i Blender.

Du skal bruge et mesh. Når musen er over Mesh, kommer en ny menu med forskellige typer af mesh.

Vælg UV Sphere.



Kuglen bliver sat ind der hvor curseren er.

Kuglens centrum eller massemidtpunkt, vist ved den gule prik, er direkte i centrum af 3D curseren.

I 3D vinduets venstre side åbnes et nyt panel.

Tast Z for at skifte shading ti Wireframe.

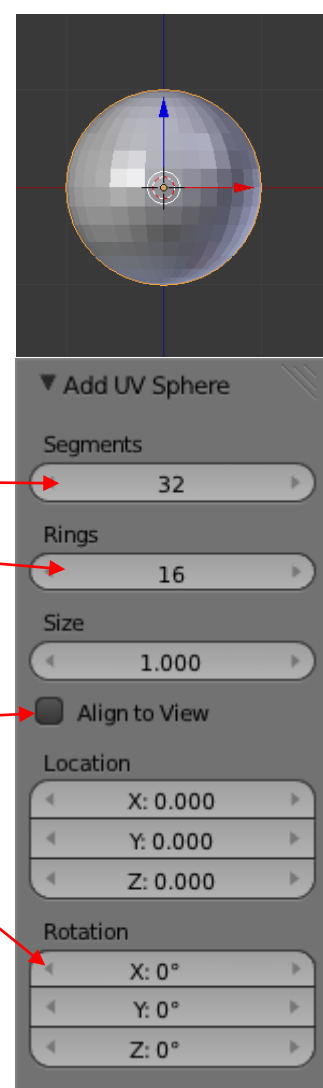
Ændre antallet af Segments til 8

Ændre antallet af Rings til 8

Marker Align to View og se hvad er sker med Rotation

Når en UV Sphere indsættes, er polerne altid langs z-aksen. Der er 32 "længdegrader" og 16 "breddegrader". Diameter er 1 blender unit.

Panelet for ændringer midlertidig. Når du forlader Object Mode enten for at gå til Edit Mode eller taster A, forsvinder det. Alle ændringer på kuglen forgår nu med Blenders mange andre værktøjer.



Slet kuglen. MH- X)

Indsæt en cylinder:

Shift- A- Mesh- Cylinder.

I det panel der åbnes nederst i vinduet i venstre side, sættes

Vertices til 12

Depth (højde) = 3.000

Cap Fill type: Ngon (mangekant)

Location x= -4.000

Indsæt endnu en cylinder.

Den har samme indstillinger som den foregående.

Sæt:

Depth = 4.000

Cap Fill type: Triangel Fan

Lokation x = 0.000

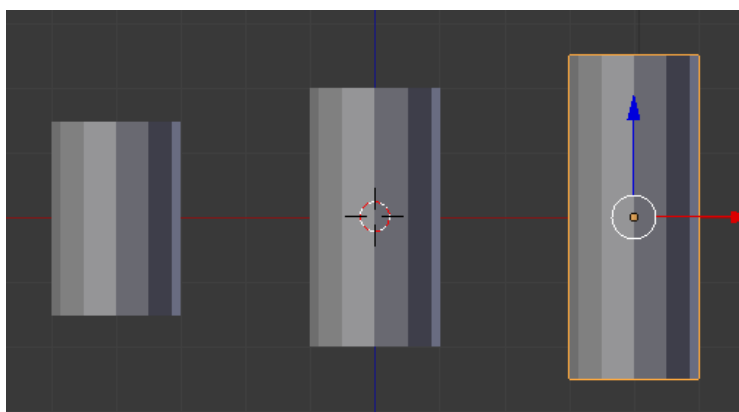
3. Cylinder

Sæt

Depth = 5

Cap Fill type: Nothing

Location x= 4.000



Træk vinduet lidt skrå ved at holde musehjulet nede og trække lidt ned.

De to første cylindre er lukket i begge ender, mens nr. 3 er et rør.

