

Kapitel 1.4

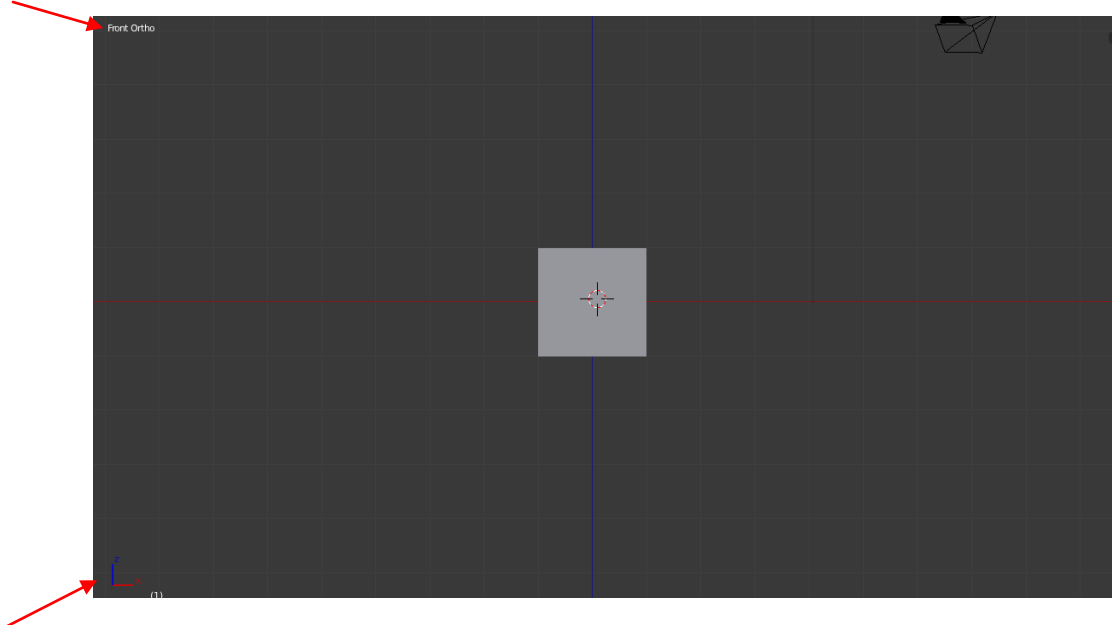
Manuvring around i 3D space i Blender.

Nu nærmer du dig det væsentlige. I denne øvelse skal der arbejdes med nogle vigtige shortcuts.

Når blender åbnes, vises viewporten i Perspektiv. Et koordinatsystem er bedre til at modellere i, så første tast er 5 på det numeriske tastatur.

Tast 5

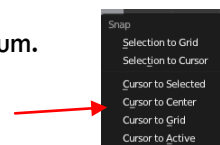
Nu ændres billedet fra persp til ortho



Så vil vi se det lige for fra, så vi har x-aksen vandret og z-aksen lodret (bemærk op og ned er på z-aksen og ikke y-aksen). Tast 1.

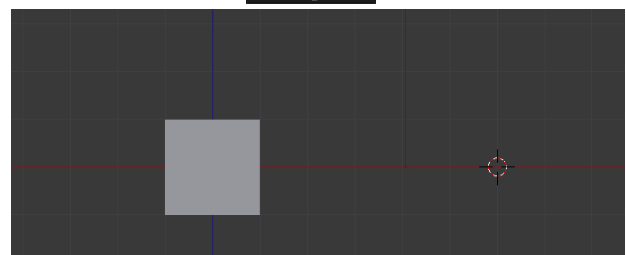
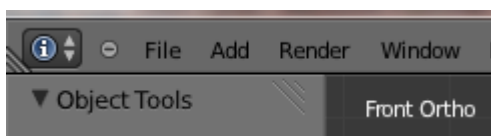
Nu kan musen være mange steder. Du skal anbringe de i centrum.

Shift-S og vælg Cursor to Center



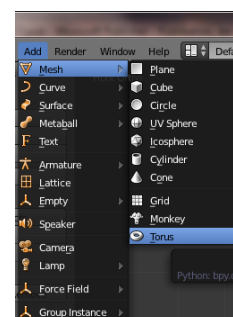
Musen er nu direkte i centrum.

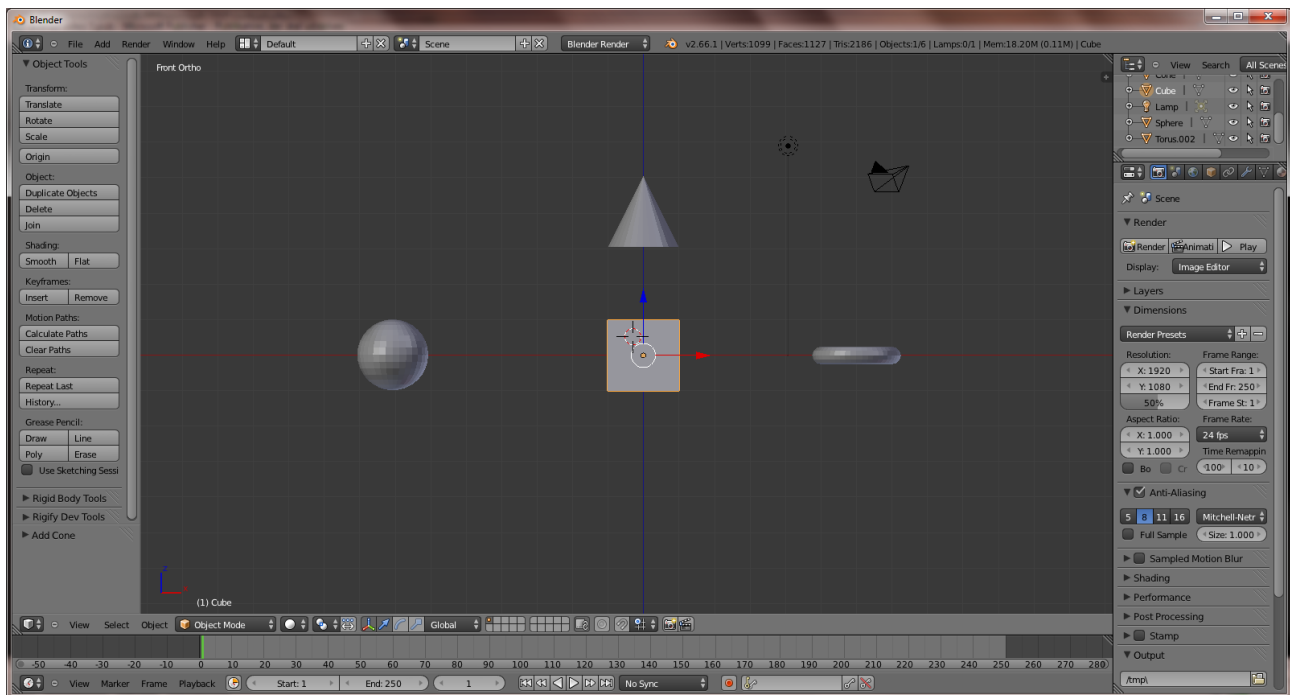
Vælg Add i Infovinduet.



I drop down menuen vælger du Mesh og i næste menu Torus

Indsæt nu en UV sphere(kugle) til venstre for kuben og en cone (kegle) over kuben.





Klik nu på

Numpad 1 for Frontview

Ctrl - Numpad1 for Backview

Numpad 7 for Topview

Ctrl - Numpad 7 for Bottom view

Numpad 3 for Right side view

Ctrl - Numpad 3 for Left side view

Numpad 0 for cameraview.

3D vinduet kan rotere frit ved at trykke musehjulet ned og køre med musen i 3D vinduet.

Zoom ind og ud ved at dreje musehjulet.

Zoom ind på et objekt i en scene : Vælg objektet med HM, klik på Numpad - Punktum.

Panorer hele 3D vinduet: Hold Shift nede og tryk musehjulet ned. Bevæg musen rundt i 3D vinduet.

Udvælg et enkelt objekt i en scene med Numpad - /
Vend til bage til hele scenen med samme kommando.