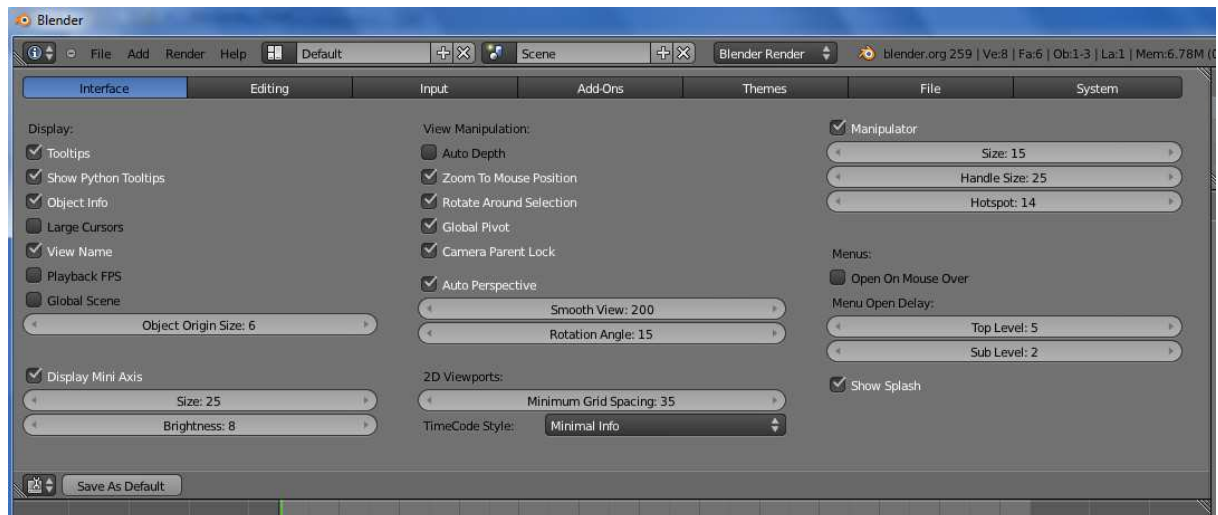


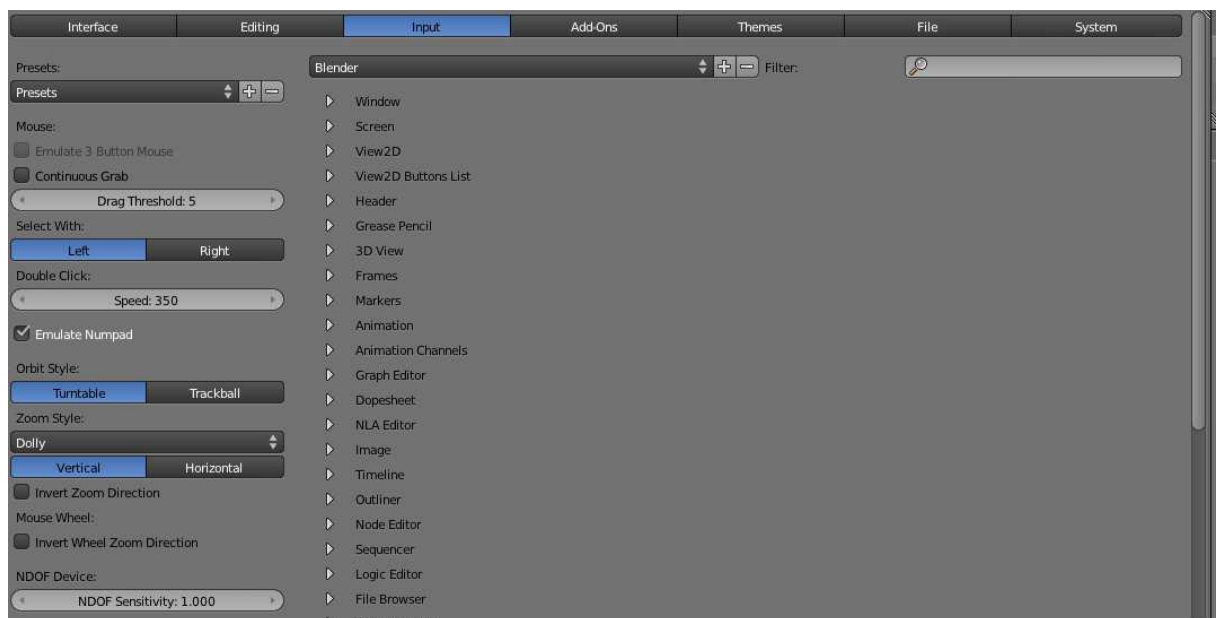
Ćwiczenie 1 – Interfejs i nawigacja

Aby ułatwić sobie pracę w programie Blender warto zacząć od zmiany ustawień domyślnych. Nie jest to oczywiście konieczne, ale często usprawnia nawigację po programie.

Wejźmy do ustawień programu Blender. Można to zrobić wybierając „user preferences” z listy rozwijanej w lewym dolnym rogu (nad listwą czasu, zamiast widoku 3D).



Rys. 1 Ustawienia „User Preferences”zakładka „Interface”.



Rys. 2 Ustawienia „User Preferences”zakładka „Input”.

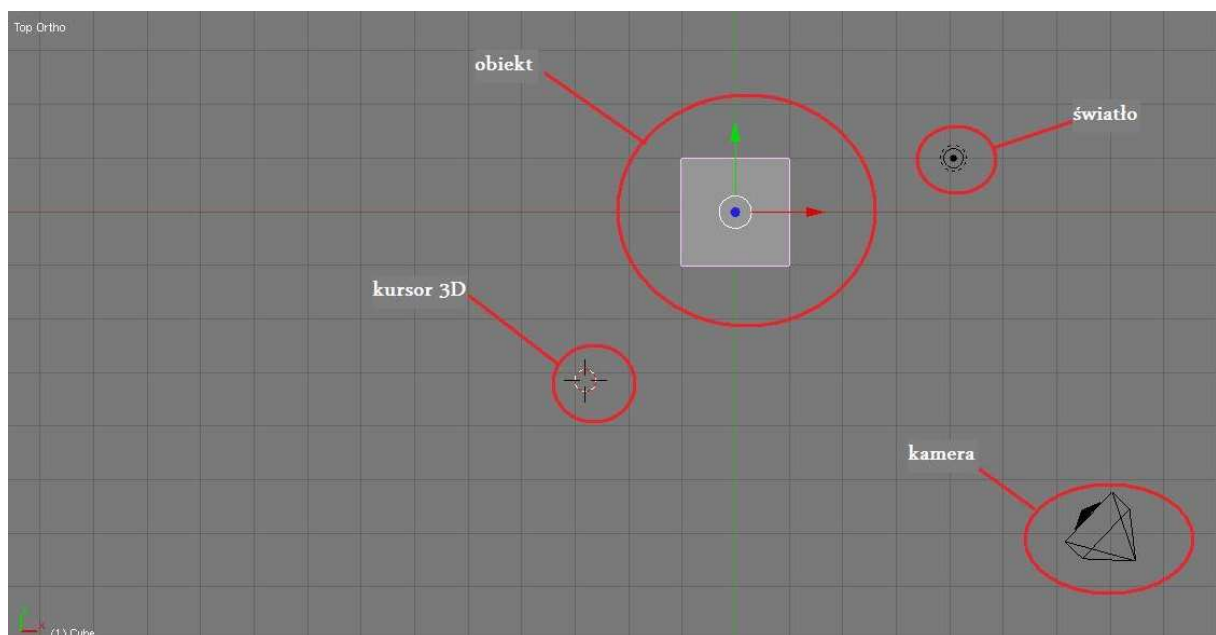
Ustawiamy następujące opcje:

- ToolTips – podpowiedzi
- Object Info – w lewym dolnym rogu będzie wyświetlana nazwa wybranego obiektu
- View Name – w lewym górnym rogu pojawi się informacja o wybranym widoku
- Zoom to Mouse Position – zoomowanie będzie odnosić się do pozycji kursora myszy
- Turntable – zmienia sposób obracania sceny
- Auto Perspective – wyłącza perspektywę przy wyborze standardowych widoków (górną, przód, bok)
- Around Selection – obraca widok względem wybranego obiektu, a nie kursora
- Select with / Left Mouse – obiekty zaznaczamy lewym klawiszem myszy

Pracując na laptopie warto w zakładce Input wybrać emulację klawiatury numerycznej (Emulate Numpad) ponieważ jest ona bardzo często wykorzystywana, np. do zmiany widoku.

Zapisujemy ustawienia wybierając opcję Save As Default. Domyślne ustawienia przywracamy wybierając File / Load Factory Settings.

W głównym obszarze wyświetlania (3D View) domyślnie znajdują się cztery obiekty: sześcian, światło, kamera i kursor 3D.



Rys.3 Okno 3D View

Obiekt zaznaczamy za pomocą lewego przycisku myszy (LPM). Obiekt możemy obejrzeć z każdej strony. Mamy też przygotowane sześć standardowych widoków:

- Z przodu – NumPad1
- Z tyłu – Ctrl+NumPad1
- Z prawej – NumPad3
- Z lewej – Ctrl+NumPad3
- Z góry – NumPad7
- Z dołu – Ctrl+NumPad7
- Z kamery – NumPad0

Obiekt można obracać w dowolnym kierunku za pomocą klawiszy NumPad2, NumPad6, NumPad8, NumPad4 lub Shift + środkowy przycisk myszy (ŚPM). Jeśli w ustawieniach wybraliśmy opcję Around Selection wszystkie czynności związane z obracaniem będą odnosić się do aktualnie wybranego obiektu.

W celu przesunięcia sceny używamy środkowego przycisku myszy. Widok sceny można również skalować za pomocą kółka myszy (powiększenie/pomniejszenie odnosi się do pozycji kursora) lub jeśli go nie mamy, za pomocą kombinacji Ctrl + ŚPM.

W przypadku zgubienia się w przestrzeni 3D wystarczy użyć klawisza Home, który powoduje wyświetlenie wszystkich obiektów sceny w widoku.

Czasami przydatne jest wygenerowanie dodatkowego okna w celu ułatwienia sobie pracy. Ustawiamy kursor na krawędzi okna, klikamy PPM i wybieramy Split Area. Ustawiamy myszką nową krawędź. Można teraz zmienić typ nowego okna lub np. wyświetlić w nim scenę z innej strony.