Моделирование объектов городской среды в трехмерном редакторе Blender

https://vk.com/arcblend
Mixaill3D@gmail.com

Курс 1.2

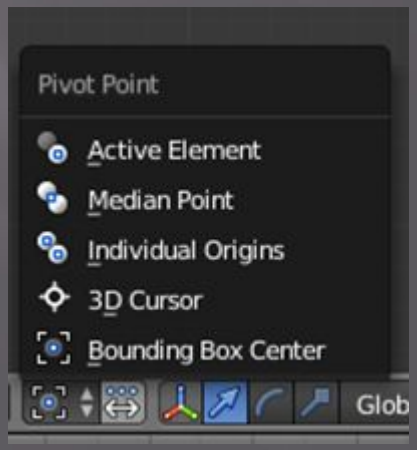
Работа с объектами

- Ctrl+J – объеденяет объекты в один объект
- Ctrl+P – создает зависимость родитель потомок (Последний выбранный объект становится родителем) Alt+P – убирает связь
- P – делает выделенный объект отдельным объектом.
- Ctrl+A – обнуляет переменные
- Alt+G,R,S – отменяет перемещение, вращение, скалирование.

Pivot Point

- Центр, точка вращения объекта.
- > (Ю) – перемещает точку вращения к 3D курсору
- < (Б) – возвращает к выбранному объекту (элементу)

- Ctrl+Shift+Alt+C – изменение положения Pivot. Работает в Object Mode



Инструменты моделирования Добавление, удаление

- Выделение и редактирование объектов осуществляются теми же инструментами что и в Object Mode
- L – выделение всего меша Shif+L -отмена
- Ctrl+ЛКМ – добавление новой вершины, группы вершин, полигонов, объекта (зависит от того что выбрано)
- E - extrude (выдавливание)
- Alt+E – меню Extrude
- Ctrl+R – добавление ряда вершин
- G – двойное нажатие, перемещение по нормали
- Alt+ПКМ – выбор ряда вершин
- Y – отсечение, полигона, вершины грани от основного меша.

- Delete (X) – удаление объектов

W – специальные инструменты

- W – Specials

Subdivide – подразделяет меш в 2 раза

Subdivide Smooth – подразделяет, сглаживает

Merge – объединяет точки в 1 точку (Alt+M)

Remove Doubles – удаляет дубликаты

Smooth – оптимизирует сетку, вершины стремятся к наилучшему расположению

Bevel – фаска

Shade Smooth/Shade Flat – сглаживание/грани

Соединение вершин в полигон

- F- соединение точек в полигон, больше 4х точек создает N-gone
- W> Loop Tools> Bridge – соединение групп вершин
- Alt+F – авто заполнение (создает треугольники) *при условии что меш имеет замкнутый контур*
- Ctrl+F> Grig Fill – авто заполнение – *при условии что меш имеет замкнутый контур*

Основные баги

- Дубликаты вершин
  Решение: W>Remove Doubles

- Вывернутые нормали
  Ctrl+N – пересчитать нормали
  Ctrl+Shift+N – вывернуть нормали (W>Flip Normals)

- Shif+F – искать ракурс +G

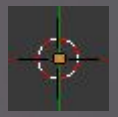
Добавление треугольников, избавление от них

- Ctrl+T – делит полигон на 2 треугольника N-gone, на n треугольников
- Alt+G – позволяет максимально избавиться от треугольников

Spin

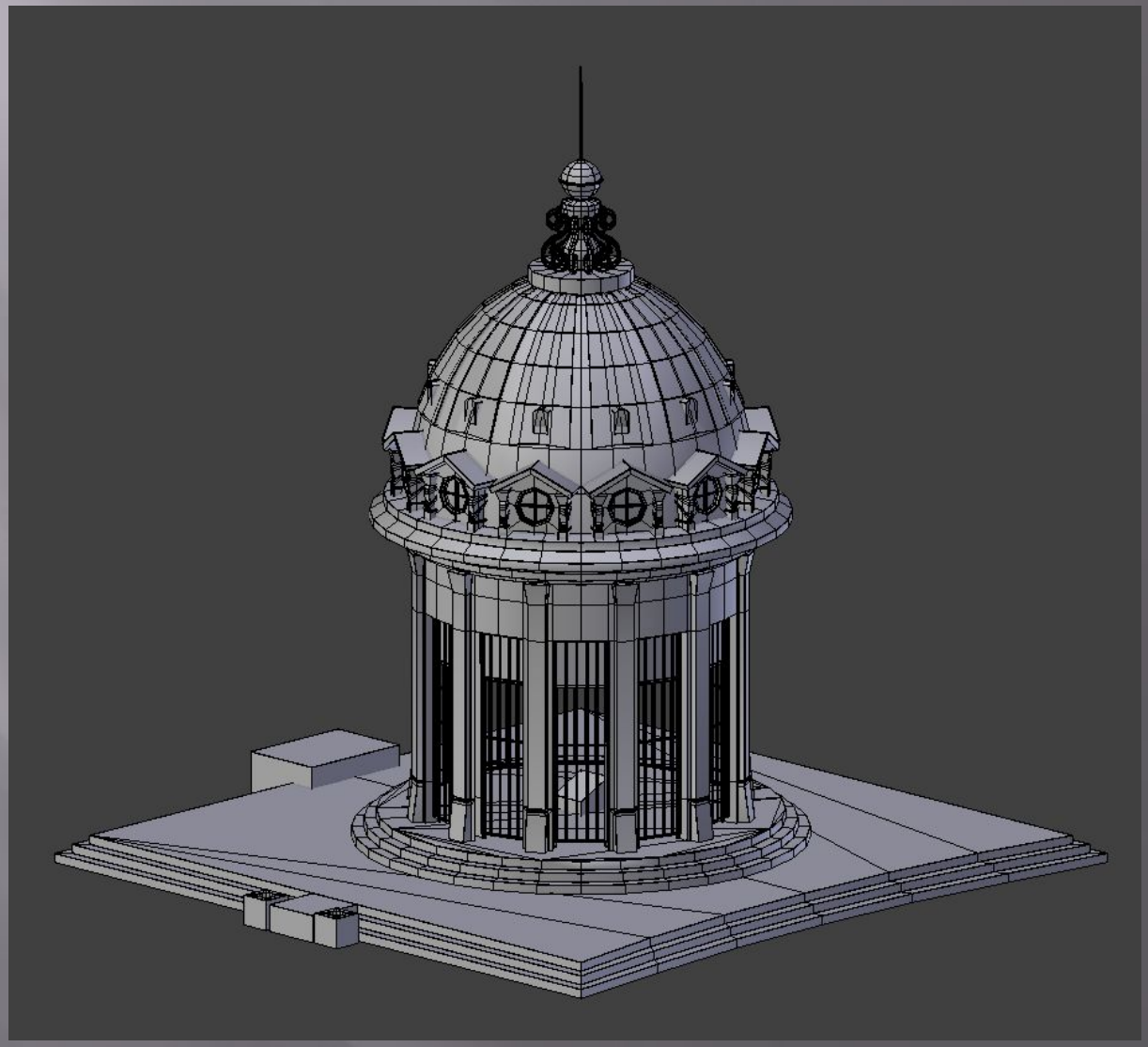
- Alt+R – Спин, позволяет создавать арки, так же дублирует объекты по окружности.

курсор должен находиться в центре вращения



Памятка: Shift+S отображет меню для работы с 3D курсором

Нож

- K – нож
- Shift+K – для всего объекта

Практика