Rzeszów,

30.01.15r.

POLITECHNIKA RZESZOWSKA im. Ignacego Łukasiewicza

Interakcja Człowiek - Komputer Blender - Projekt

Instrukcja teksturowania na przykładzie prostego krzesła.

Piotr Paściak Grupa L5 3 EF-DI

1. Stworzenie nowego projektu.



Rys.1. Stworzenie nowego projektu.

1.1.Stworzenie nowego projektu poprzez wybranie opcji **File -> new** w górnym menu kontekstowym.

2. Skalowanie sześcianu.



Rys.2. Skalowanie sześcianu.

2.1. Ustawienie widoku na płaszczyzny z,x poprzez naciśnięcie klawisza **1** na klawiaturze numerycznej.

2.2. Przejście z Object Mode do Edit Mode klawiszem **Tab** oraz zaznaczenie wszystkich wierzchołków klawiszem **A**.

2.3. Wykorzystanie kombinacji klawiszy **S** i **Z** w celu zmniejszenia wysokości sześcianu.



3. Dzielenie prostopadłościanu.

Rys.3. Dzielenie prostopadłościanu.

3.1.Ustawienie widoku na płaszczyzny**y,x** poprzez naciśnięcie klawisza**7** na klawiaturze numerycznej.

3.2. Wykorzystanie kombinacji klawiszy **ctrl + r** w celu podzielenia prostopadłościanu.



Rys.4. Podzielony prostopadłościan.

3.3.Powtórzenie działania z punktu 3.2 w celu uzyskania figury z rysunku 4.



4. Dorobienie nóg do krzesła.

Rys. 5. Zaznaczenie płaszczyzn w celu wyciągnięcia nóg od krzesła.

4.1. Ustawienie widoku na płaszczyzny x,y poprzez obrócenie kamery.

4.2.Przejście z widoku wierzchołków do widoku płaszczyzn za pomocą menu u dołu ekranu. Opcja jest zaznaczona na czerwono na rysunku 5.

4.3.Zaznaczenie płaszczyzn za pomocą **prawego klawisza myszy** przytrzymująć klawisz **Shift**.



Rys. 6. Wyciągnięcie nóg.

4.4.Wyciągnięcie nóg poprzez naciśnięcie klawisza **E**oraz przesunięcie myszki.

5. Wyciągnięcie oparcia.



Rys.7. Zaznaczenie górnych płaszczyzn w celu wyciągnięcia oparcia.

5.1. Ustawienie widoku na płaszczyzny y,x poprzez obrócenie kamery.
5.2. Zaznaczenie płaszczyzn za pomocą prawego klawisza myszy przytrzymująć klawisz Shift.



Rys.8. Wyciągnięcie oparcia.

5. 3.Wyciągnięcie oparcia poprzez naciśnięcie klawisza **E**oraz przesunięcie myszki do góry.

6. Modyfikacja oparcia.



Rys.9. Wydzielenie nowych płaszczyzn na oparciu.

6.1.Wykorzystanie kombinacji klawiszy **ctrl + r** w celu podzielenia oparcia.



Rys.10. Usuwanie płaszczyzn z przodu oparcia.

6.2. Zaznaczenie płaszczyzn z przodu krzesła w celu ich usunięcia.
6.3. Usunięcie płaszczyzn za pomocą klawisza Deleteoraz wybrania Faces z menu kontekstowego.



Rys.11. Usuwanie płaszczyzn z tyłu oparcia.

6.4.0brócenie kamery.

6.5.Powtórzenie działań z punktów 6.2 i 6.3 w celu usunięcia płaszczyzn z tyłu krzesła.

7. Końcowy efekt modelu krzesła.



Rys.12. Końcowy efekt tworzenia modelu krzesła.

8. Przygotowanie ekranu do teksturowania.



Rys.13. Podzielenie ekranu na dwa widoki.

8.1.Wyciągnięcie drugiego widoku poprzez naciśnięcie miejsca zaznaczonego na czerwono i przeciągnięcie w prawo.



Rys.14. Zmiana lewego widoku.

8.2.Zmiana lewego widoku na UV/Image Editor.

9. Teksturowanie krzesła.



Rys.15. Tworzenie nowego materiału.

9.1.Przejście do tworzenia nowego materiału za pomocą opcji z prawego menu, która jest zaznaczona na rysunku 15 numerem 1.

9.2.Dodanie nowego materiału poprzez zaznaczenie **+**, oznaczonego na screenie numerem 2 oraz wpisanie jego nazwy.

9.3.Zaznaczenie opcji shadeless oznaczonej numerem 3 na rysunku.



Rys.16. Wybieranie tekstury.

9.4.Przejście do edycji tekstury poprzez zaznaczenie opcji zaznaczonej rysunkiem 1.

9.5.Wybranie typu tekstury **Imagie or Movie**z menu rozwijanego zaznaczonego numerem 2.

9.6.Wybranie tekstury za pomocą menu oznaczonego na rysnku numerem 3. **9.7.**Zaznaczenie całego obiektu.



Rys.17. Przejście do widoku tekstur.

9.8.Przejście do widoku tekstur poprzez wybranie opcji zaznaczonej na czerwono.



Rys.18. Stworzenie nowego projektu

9.9.Zmiana widoku na płaszczyzny y,x za pomocą klawisza **7**.

9.10.Naciśnięcie klawisza Uoraz wybranie z menu kontekstowego opcji **Project** from view(Bounds).



Rys.19. Stworzenie nowego projektu

9.11.W menu pod lewym widokiem należy nacisnąc klawisz open oraz otworzyć teksture.



Rys.20. Stworzenie nowego projektu

9.11. Efekt poprawnego wykonania powyższych operacji.

10. Krzesło z naniesioną teksturą.



Rys.21. Końcowy efekt przedstawiający krzesło z naniesioną teksturą.