Interakcja Człowiek – komputer

Ćwiczenie nr 2

Cz.2

Tworzenie prostego modelu pomieszczenia przy pomocy programu Blender v 2.72b

Paulina Stafiej

- 1. Uruchamiamy program Blender v 2.72b
- 2. Dzielimy obszar roboczy na dwie części(Split Area)
- 3. Do obszaru roboczego dodajemy płaszczyzny. Z dolnego panelu wybieramy Add->Mesh->Plane

🔊 Blender				
🛈 🗘 File Render Window Help 💶 🗘 Default	+ ※) 🚺 🛊 Scene + ※)	Blender Render 🍦 뉞 v	v2.73 Verts:0 Faces:0 Tris:0 Objects:0/2 Lamps:0/1 Men	n:9.55M
Transform Top Persp Translate Rotate Scale Mirror Votate Duplicate Duplicate Duplicate Duplicate Linked Delete State		Right Persp		 View Search AI Sc Scene RenderLayers World Scene Scene Scene Render Scene Render Scene <l< th=""></l<>
Coperator View Select Add Object Copject Mode ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓ ● ↓		(1) (1) View Select 140 160	Image: system of the system	V Dimensions Render Presets Resolution: Frame Ra 1920 p Start: 1920 p 1920 p <
🚱 🗘 View Marker Frame Playback 🕞 🕀 🔇 Start:	1 • End: 250 • 1 •		Sync 🕴 💿 🚱 🔗 🕅	► Post Processing ····

Rys.1. Dodanie płaszczyzny do obszaru roboczego

4. Skalujemy płaszczyzne do wymiarów pokoju (SY, SX)



Rys.2. Wyskalowana płaszczyzna

5. Przechodzimy do trybu Edit Mode(TAB lub zmieniamy w dolnym panelu).



Rys.3. Przejście do trybu Edit Mode

6. Dzielimy siatkę na 3 części. CTRL+R, najeżdżamy na górną krawędź i wpisujemy 2.



Rys.4. Podzielenie płaszczyzny na 3 części

7. Skalujemy środkowy obszar(SX)



Rys.5. Tworzenie podłogi pokoju

8. Dodajemy podział wydzielając ściany wzdłuż krótszych boków. (Aby przejść do trybu edycji powierzchni w dolnym panelu klikamy odpowiednią ikonę – patrz rysunek nr 6)



Rys. 6. Wydzielenie głównych ścian pomieszczenia

9. Zaznaczamy podłogę i odseparujemy ją od pomieszczenia. Klikamy P z otwartego menu Separate wybieramy opcję Selection.



Rys.7. Oddzielenie podłogi od reszty pokoju.

10. Dzielimy południową ścianę na 3 części (CTRL +R)

11. Środkowy prostokąt skalujemy(SX) – to będą nasze drzwi



Rys.8. Wydzielenie obszaru na drzwi



12. Dzielimy zachodnią ścianę podobnie jak na rysunku nr 9 – formujemy tutaj okna

Rys.9.Wydzielenie obszaru na okna

13. Zaznaczamy wszystkie fragmenty ścian oprócz obszaru, w którym będą znajdować się drzwi. Zaznaczone fragmenty wyciągamy(E) aż do wysokości parapetów w oknach.



Rys.10. Wyciągnięcie obszarów nr 1

14. Zaznaczamy wszystkie fragmenty ścian oprócz obszaru, w którym będą się znajdować drzwi i okna. Zaznaczone fragmenty wyciągamy(E) do wysokości górnych krawędzi okien.



Rys.11. Wyciągnięcie obszarów nr 2



Rys.12. Zamknięcie wszystkich otworów okiennych i drzwiowych



Rys.13. Wyciągnięcie obszarów nr 3

17. Zaznaczamy wszystkie ściany(A)

18. Przechodzimy w lewym panelu do zakładki Material (obrazek kuli z szachownicą).

19. W podmenu Diffuse klikamy na pasek z kolorem i wybieramy najbardziej nam odpowiadający



Rys. 14. Zmiana koloru ścian

20. Powtarzając punkty 17-19 możemy zmienić kolor podłogi

21. Dołączenie stolika do pokoju:

21.1. Wybieramy z menu głównego File->Append



Rys. 15. Dołączenie obiektów do sceny

- 21.2. Znajdujemy na dysku wcześniej utworzony model stolika (stol.blend)
- 21.3. Wskazujemy obiekt (**Object)** w pliku
- 21.4. Wskazujemy siatkę w obiekcie (Cylinder)

📀 Blender* [C:\Users\Paulina\Documents\p	pokoj.blend]	Į	- 🗆 X					
🗊 🗧 File Render Window Help 🔁 Back to Previous 🛛 🛛 Blender Render 🍦 🔕 v2.73 Verts:172 Faces:158 Tris:316 Objects:1/4 Lamps:1/1 Mem:28.58M Lamp								
📑 ←→순운 🛅 Create New	Directory 📃 🖃 👬 📴 🖾 🛨 🔲 Show Hidden 🍸 🗮 🚼 🛃 🛱 😭 🗊 🗐							
▼ System ····	C:\Users\Paulina\Documents\stol.blend\Object\	Appe	end from Library					
	Cylinder		Cancel					
	<u> </u>							
⇒ E:	Camera							
S:								
S H:								
▼ System Bookmarks								
Documents								
▼ Bookmarks ·····								
4 Add								
X Reset								
🛅 stol.blend								
🔁 Documents								
Append from Library								
TAppend non Ebidiy								
1 items								
Select								
Active Layer								
Instance Groups								

Rys.16. Dodanie stolika do tworzonego pokoju

21.5. Dodany obiekt poddajemy odpowiednim transformacją(skalowaniem, rotacją, przesunięciem), w celu odpowiedniego umieszczenia na scenie(dla lepszej prezentacji zmieniono sposób wyświetlania obiektów z Solid na Material – dolnym panelu.)



Rys. 17. Widok utworzonego pokoju z umieszczonym stolikiem