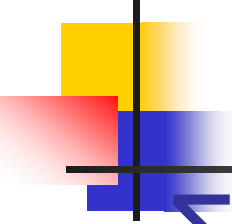




Δημιουργία φλυτζανιού



Σβήνουμε τον κύβο:
πατάμε το A στο πλητρολόγιο
στην συνέχεια το X και delete

- 
-
- **Add < Mesh < Cylinder**
 - Edit Mode" (πάνω δεξιά), μετά το πλήκτρο **Tab** και **Face Select**

File Edit Render Window Help **Layout** Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting + Scene

Global X Y Z Options

Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV

User Perspective
(1) Cylinder

Scene Collection
Collection
Camera
Cylinder
Light

Cylinder

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform
Relations
Collections
Instancing
Motion Paths

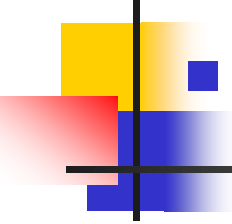
Playback Keying View Marker

1 Start 1 End 250

1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240

Select Box Select Rotate View Call Menu

Cylinder | Verts:32/64 | Edges:32/96 | Faces:1/34 | Tris:124 | Mem: 16.8 MiB | 2.83.12

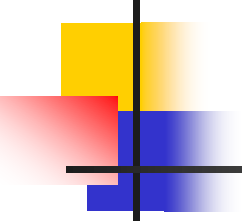
- 
- Αφού επιλέξετε το κάτω μέρος, πατήστε S και μετακινήστε το ποντίκι για να διορθώσετε την κλιμάκωση και στη συνέχεια κάντε τις απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε να πάρει το σχήμα ενός φλιτζανιού. Φυσικά, τα περισσότερα κύπελλα δεν έχουν αυτό το κωνικό σχήμα. Για να το διορθώσετε, πατήστε Ctrl+R στο κέντρο της κούπας και μετά S για τις ρυθμίσεις.



- “Object Mode”, **right-click** on the item, and **Shade Smooth**.

“Edit Mode”

- Ctrl+R — το ένα κοντά στην κορυφή και το άλλο κοντά στο κάτω μέρος του φλιτζανιού. Έτσι η παραμόρφωση του σχήματος ανήκει στο παρελθόν
- **Face Select** option επάνω αριστερά) και μετά κάντε κλικ στο επάνω μέρος του φλιτζανιού. Για το πάχος, πατήστε E (ξεχωρίζει για Extrude) + S για την κλιμάκωση

- 
-
- παραμένοντας στο επάνω μέρος του αντικειμένου, πατήστε E+Z και προχωρήστε με το ποντίκι σας στον άξονα Z μέχρι το σημείο που να μην ξεπεράσει την κάτω πλευρά. στη συνέχεια πατήστε S για τις απαραίτητες ρυθμίσεις.

File Edit Render Window Help **Layout** Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting + Scene View Layer

Global X Y Z Options

Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV

User Perspective
(1) Cylinder

Scene Collection
Collection
Camera
Cylinder
Light

Cylinder

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Eule
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform

Relations

Collections

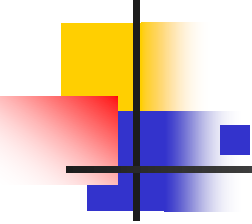
Instancing

Motion Paths

Playback Keying View Marker 1 Start 1 End 250

Select Box Select Rotate View Call Menu Cylinder | Verts:32/224 | Edges:32/416 | Faces:1/194 | Tris:444 | Mem: 17.4 MiB | 2.83.12



- 
- Ctrl+R — μια φορά κοντά στην κορυφή του αντικειμένου και την άλλη κοντά στο κάτω μέρος.
 - Αλλά αν ενεργοποιήσετε τον άξονα Z, θα δείτε ότι το κάτω μέρος είναι ακόμα επίπεδο. επιλέξτε την επιφάνεια στη βάση και πατήστε E (για εξώθηση) + S (για κλίμακα). Μετά από αυτό, επιλέξτε τη νέα μικρότερη επιφάνεια και E +Z έτσι ώστε να ανέβει ελαφρώς.



- Επιλέξτε τον χ άξονα

- Ctrl+R τέσσερις φορές για να κάνετε αυτές τις τομές στην κούπα. Όπως βλέπετε, δύο από αυτά είναι κοντά στο πάνω μέρος και το άλλο κοντά στο κάτω μέρος.

- Πατήστε το μεσαίο ποντίκι για να αλλάξετε την προοπτική του τρισδιάστατου περιβάλλοντος σας και, στη συνέχεια, επιλέξτε τέσσερις όψεις του αντικειμένου (Shift +αριστερό κλικ)

Front Orthographic
(1) Cylinder
10 Centimeters

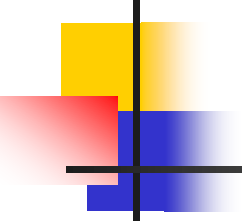
Scene Collection
Collection
Camera
Cylinder
Light

Cylinder

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform
Relations
Collections
Instancing
Motion Paths

- 
-
- E+Y, θα δείτε ότι αυτές οι τέσσερις όψεις που επιλέξατε προηγουμένως θα αρχίσουν να εξωθούνται.
 - Αλλά το πρόβλημα εδώ είναι ότι τα κύπελλα δεν έχουν τόσο ορθογώνιο σχήμα στη λαβή τους. Για να το διορθώσετε, επιλέξτε αυτές τις τέσσερις άκρες και, στη συνέχεια, πατήστε G+Y.

The image displays the Blender 2.83.12 software interface. The main 3D viewport shows a scene with a grey cylinder and two rectangular blocks. The cylinder is the active object, and its transform properties are visible in the Properties panel on the right. The interface includes a top menu bar with options like File, Edit, Render, Window, Help, and a toolbar with various modeling tools. The Properties panel on the right shows the Transform properties for the selected Cylinder object, including Location, Rotation, and Scale values. The timeline at the bottom shows the current frame is 1, with a total of 250 frames.

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

Properties Panel: Cylinder

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform

Relations

Collections

Instancing

Motion Paths

Timeline: 1 | Start 1 | End 250

Bottom Bar: Select, Box Select, Rotate View, Call Menu

Bottom Right: Cylinder | Verts:6/428 | Edges:4/824 | Faces:0/398 | Tris:852 | Mem: 26.1 MiB | 2.83.12

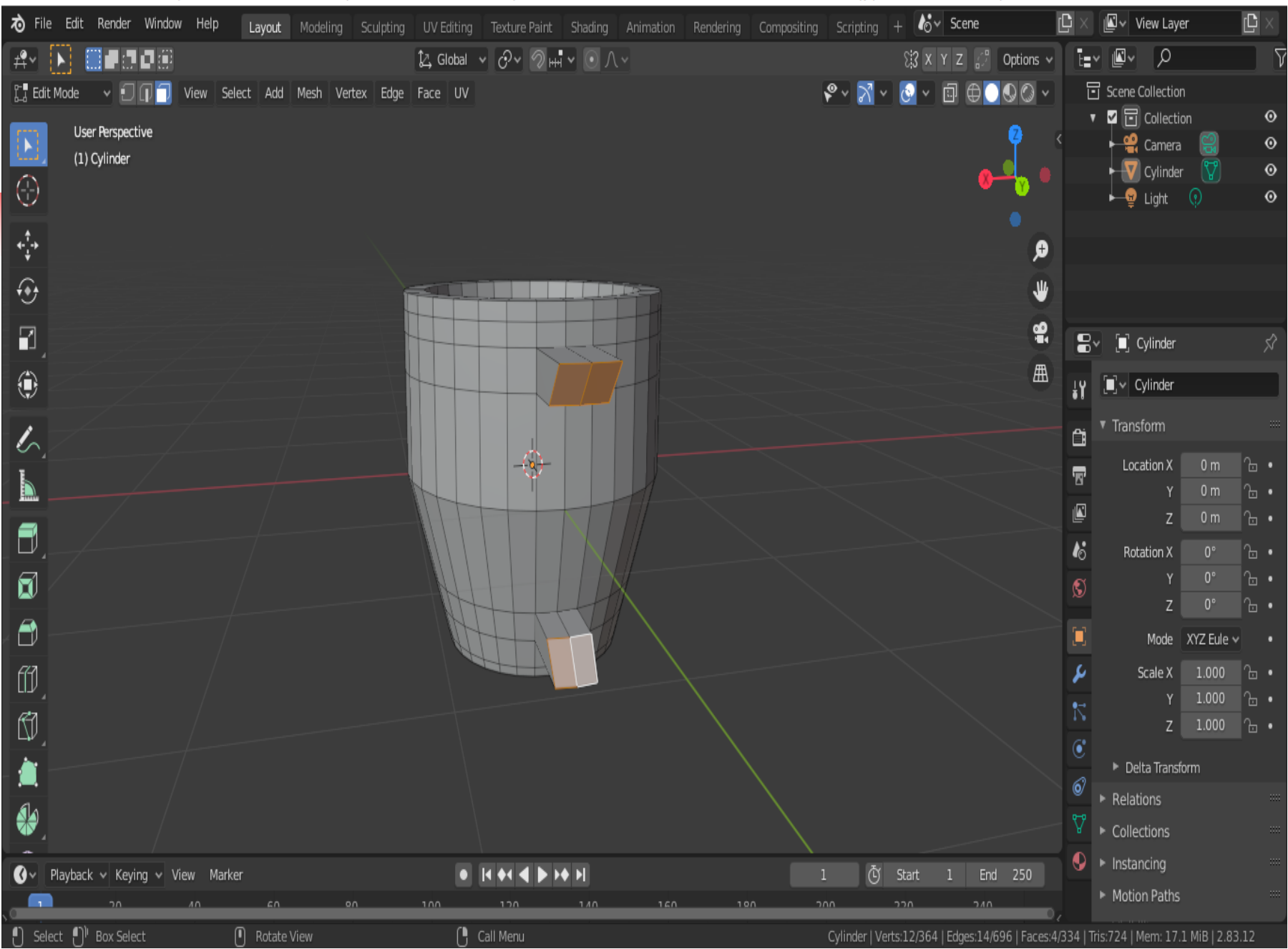
- 
-
- επιλέξτε τα τέσσερα πρόσωπα (στιγμιότυπο οθόνης παρακάτω), να κάνετε δεξί κλικ στο ποντίκι και να επιλέξετε "Bridge Faces".

File Edit Render Window Help Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting + Scene View Layer

Global X Y Z Options

Edit Mode View Select Add Mesh Vertex Edge Face UV

User Perspective
(1) Cylinder



Scene Collection
Collection
Camera
Cylinder
Light

Cylinder

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform

Relations

Collections

Instancing

Motion Paths

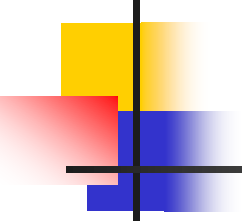
Playback Keying View Marker

1 Start 1 End 250

20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240

Select Box Select Rotate View Call Menu

Cylinder | Verts:12/364 | Edges:14/696 | Faces:4/334 | Tris:724 | Mem: 17.1 MiB | 2.83.12

- 
-
- στόχος μας είναι να κάνουμε τη λαβή κυρτή. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε Ctrl+R στη μέση της λαβής και μετά G+Y για να μοιάζει με αυτή
 - **Object Mode < Modifier Properties** (on the right toolbar) < **Add Modifier** < **Subdivision Surface**.



■ **Render Properties** από τη γραμμή εργαλείων και αλλάξτε τη μηχανή απόδοσης σε Cycles

- Επιλέγοντας το φλυτζάνι και πηγαίνοντας στο material properties μπορείτε να διορθώσετε την υφή του αντικειμένου.
- προσθέστε New και μετά επιλέξτε το βασικό χρώμα που σας αρέσει! Ας πούμε ότι το αγαπημένο σας χρώμα είναι το μπλε.



Blender* [C:\Users\user\Desktop\Επικοινωνία & Μ.Μ.Ε New\Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας & Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης\ΣΕΕΠ. 3 - Ανόπτυξη Τρισδιάστατου Περιχομένου και Εικονικών Περιβαλλόντων\tutorial.blend]

File Edit Render Window Help **Layout** Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting + Scene View Layer

Object Mode View Select Add Object

User Perspective
(1) Collection | Cylinder
Rendering Done

Options

Scene Collection
Collection
Camera
Cylinder
Light

Cylinder Material

Mate Data

Preview
Surface

Surface Principled ...
GGX
Christensen...

Base Color
Subsurface 0.000
Subsurface R... 1.000 0.200 0.100
Subsurface C...
Metallic 0.000
Specular 0.500
Specular Tint 0.000

Playback Keying View Marker 1 Start 1 End 250

Select Box Select Rotate View Object Context Menu Collection | Cylinder | Verts:91,136 | Faces:91,136 | Tris:182,272 | Objects:1/3 | Mem: 132.7 MiB | 2.83.12