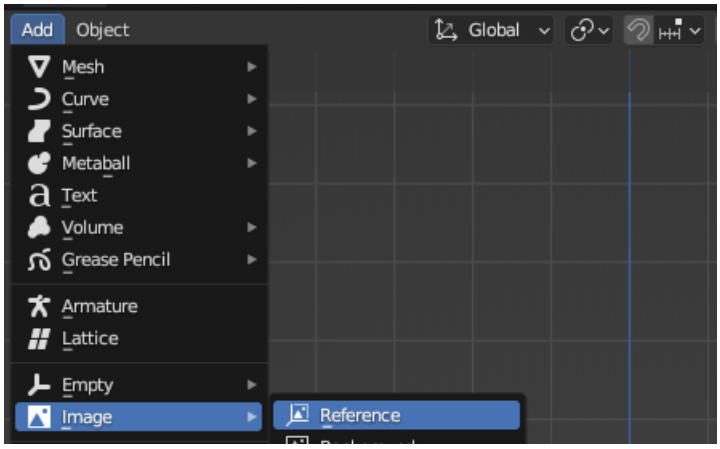
Schaakstuk paardje

Werkwijze paardje vooraanzicht.

- Open Blender
- Zet onmiddellijk in vooraanzicht (1)
- Haal het Schaakstuk Paardje op, vooraanzicht.



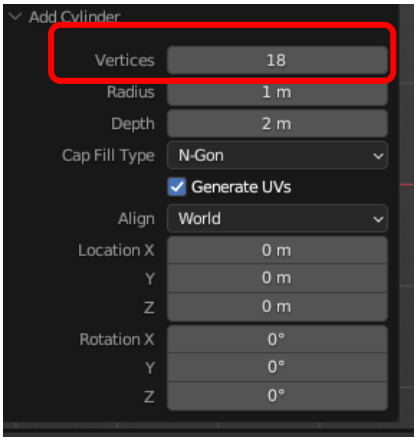


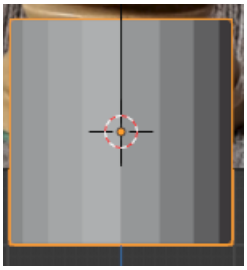
- Zet nu op zijaanzicht (3)
- Open vervolgens "schaakstuk paardje zijaanzicht
- Ga terug naar vooraanzicht en zet schaakstuk gelijkop de Y as. Dus GZ en schuif omhoog.

1



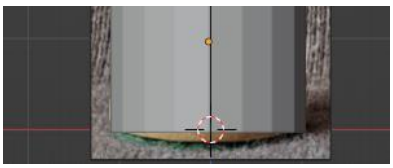
- Doe hetzelfde met het schaakstuk in zijaanzicht
- Voeg cilinder toe Sfift +a →mesh →cilinder.
- Wij gaan vervolgens vertex, die staandaard op 32 staan, naar 18 brengen.



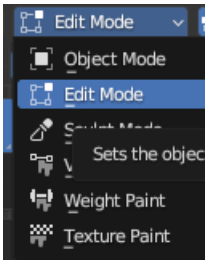


- Pivot Point zet je op 3D cursor

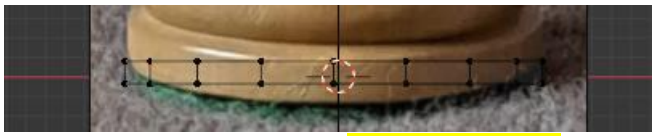
- Zet deze gelijk onderaan met het schaakstuk en schaal zodanig dat de cilinder het schaakstuk langs beide zijden bedekt.



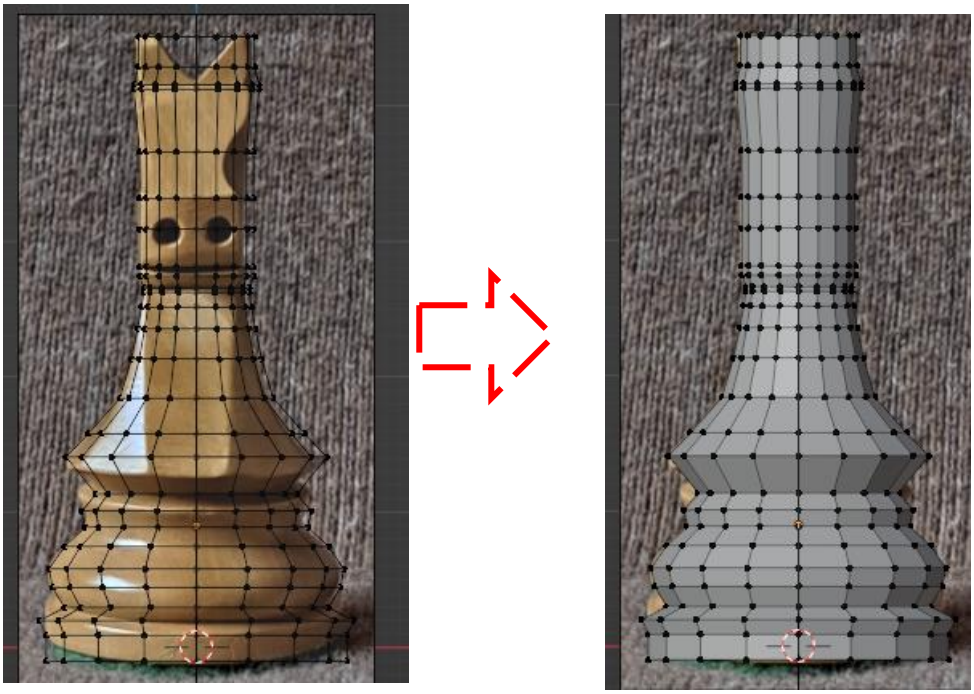
- Shift + Z dan ga je naar Wire Fin
- Ga naar edit mode



- Vervolgens selecteer je de bovenste loop en op de Z as verplaatst je ze naar beneden. Zodat je de dikte van het onderste randje bedekt.

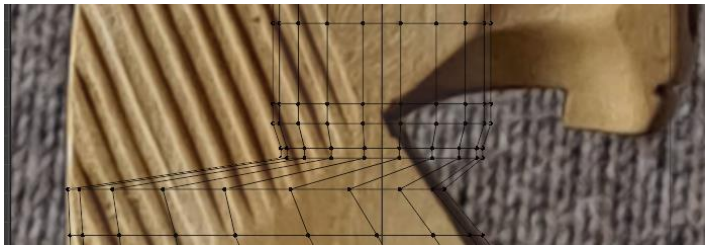


- Alt klik op de bovenste edge en het commando e. De blauwe lijn komt tevoorschijn en u schuift naar boven toe waar de bocht van het stuk begint. 2
- Indien nodig verschalen zodat beide uiteinden aansluiten. Gezien het stuk niet symmetrisch is het moeilijk zoek een gemiddelde en hou u daaraan.
- Zet op de bovenste edg en Alt klik en ga naar boven en schaal. Doe dit tot geheel bovenaan.
- Voorlopig resultaat.



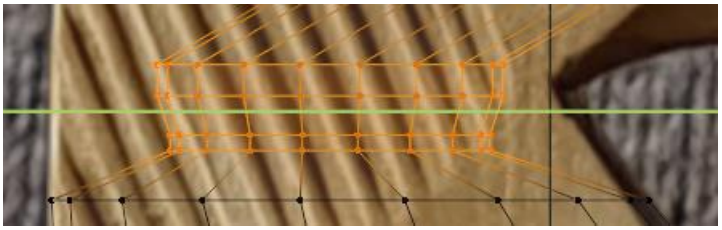
Werkwijze paardje zijaanzicht

- Het is belangrijk dat de cilinder in het midden staat van het paardje.
- Werk op dezelfde wijze als in vooraan zicht.
- Sommige edges staan ver buiten het center. Dan moet u de edge selecteren en op de Y as verplaatsen zodat men links en rechts evenveel wit heeft. Bij het schalen zal je dan zien dat de twee uiteinden samenvallen met het schaakstuk.



Oorspronkelijk

Verplaatst (G) op de Y-as

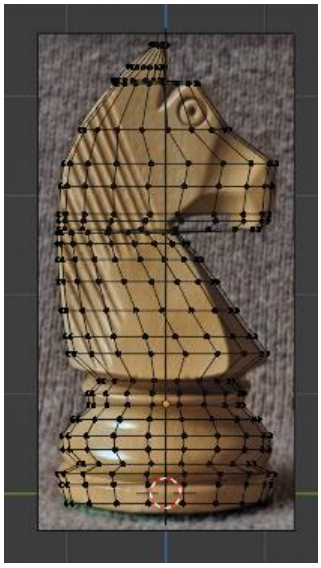


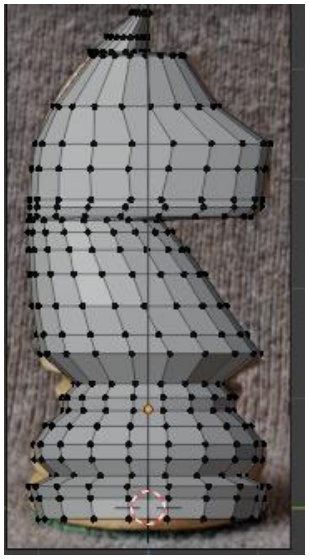


Geschaald (S) op de Y-as

3

- Wanneer iets niet goed is en men moet de afbeelding verplaatsen denk eraan dat dat gebeurt in object modus, Pivot Point in 3D modus en op de Z as.





- Controleer de voorzijde indien niet geschaald of verplaatst op de Y-as zal dit zeer deuidelijk zichtbaarzijn.