

3D-tegning Sofa

Jeg valgte å lage sofaen vi har i stuen. Her er link til selve sofaen på Bohus:

<https://www.bohus.no/stue/sofa/hjoernesofa/vilmers-nordic-hjoernesofa-1>.

Det var vanskelig å komme i gang med å lære alle keybindingene. Man måtte bare lære de, og alt ble så mye lettere når alt bare satt. Etter den andre og tredje timen ble Blender veldig kjekt, siden jeg følte at jeg faktisk fikk til noe, og sluttresultatet ble så bra.

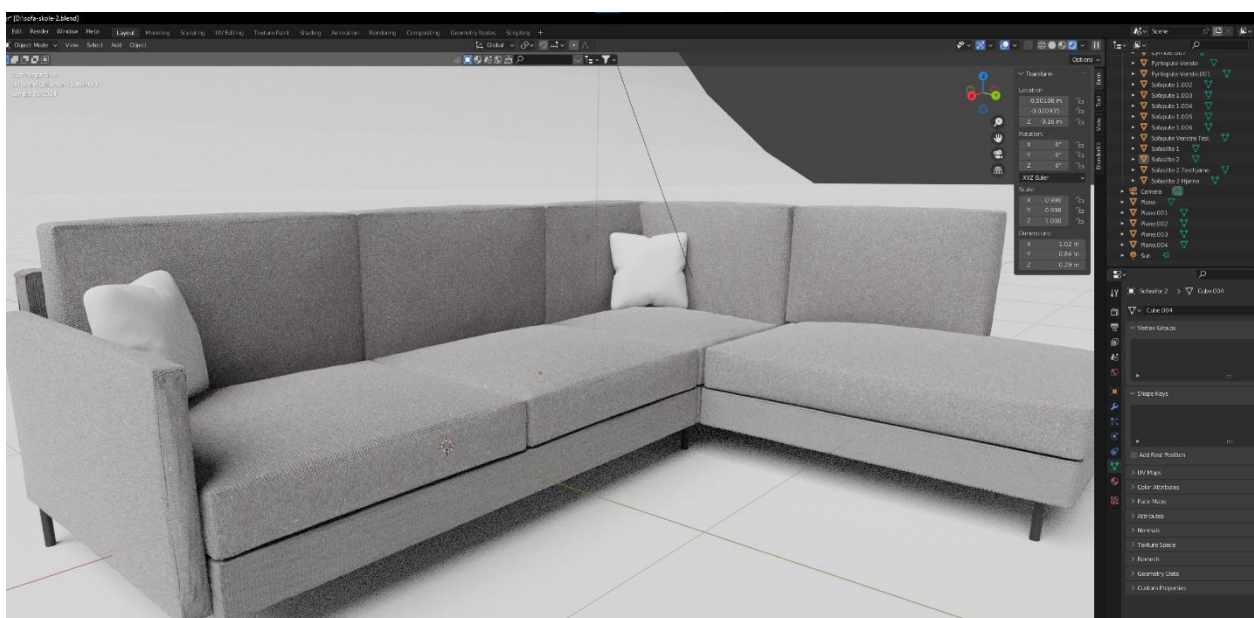
Utfordringer jeg møtte på var hvordan jeg skulle rendere bildet. Jeg ville rendere bildet i en oppløsning på 3840p x 2160p (4k), og jeg ville rendere bildet med GPU-en min jeg har hjemme i pc-en min, som det går litt raskere. Jeg løste utfordringen med å gå gjennom noen stackexchange poster med andre som hadde samme problem som meg. For teksturer brukte jeg en plug-in som heter blenderkit. Flott opensource prosjekt som ligger ute på github.

<https://github.com/BlenderKit/blenderkit>.

Slik ser sluttproduktet ut:



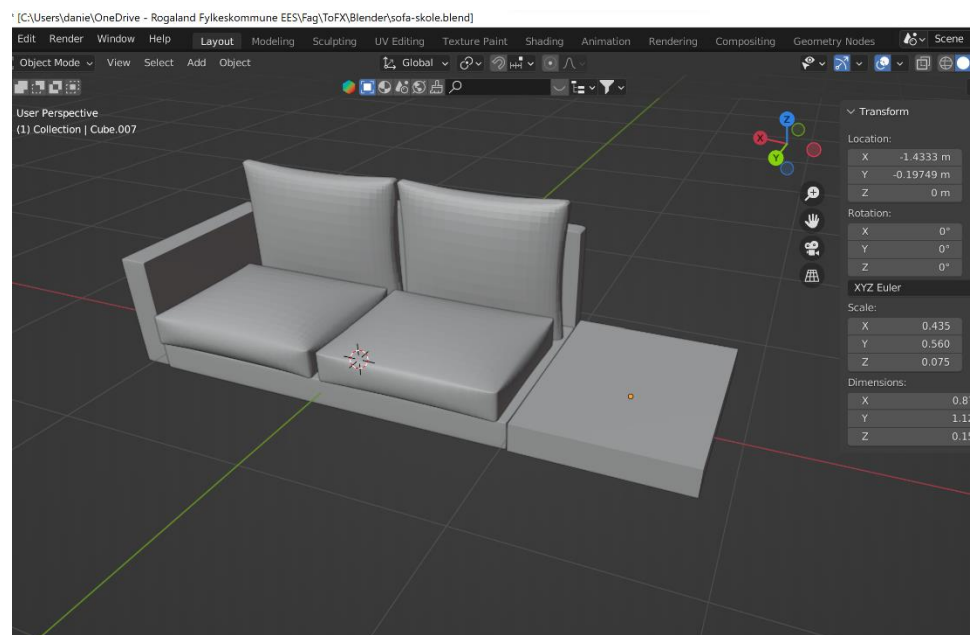
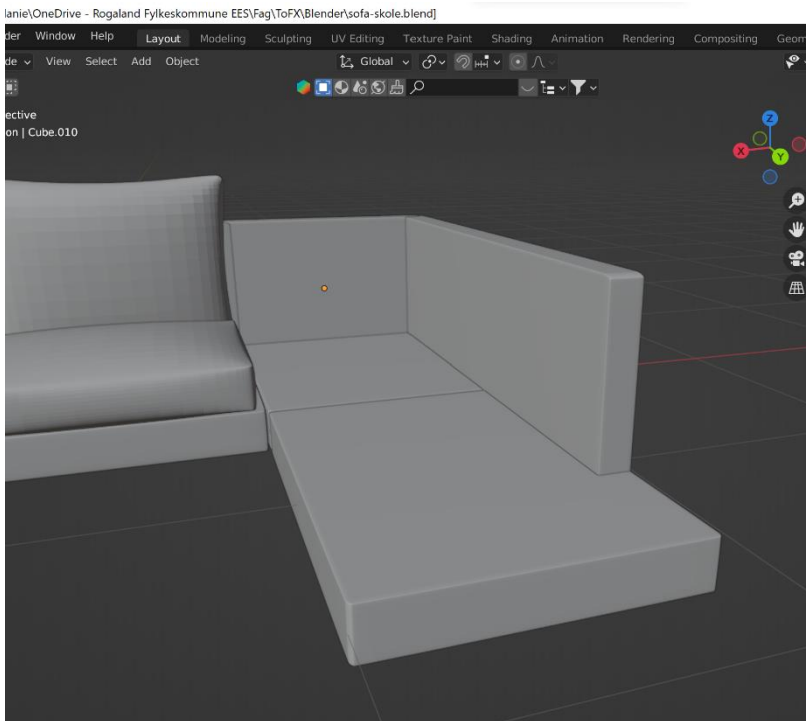
Slik ser det ut inne i Blender programmet når jeg var ferdig. Jeg er veldig fornøyd med hvor realistisk sofaen ble.



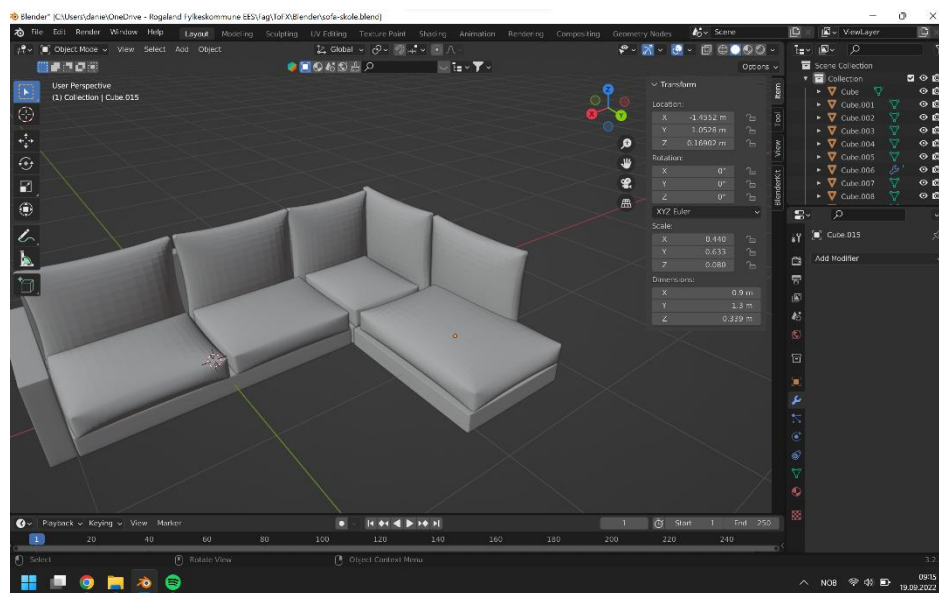
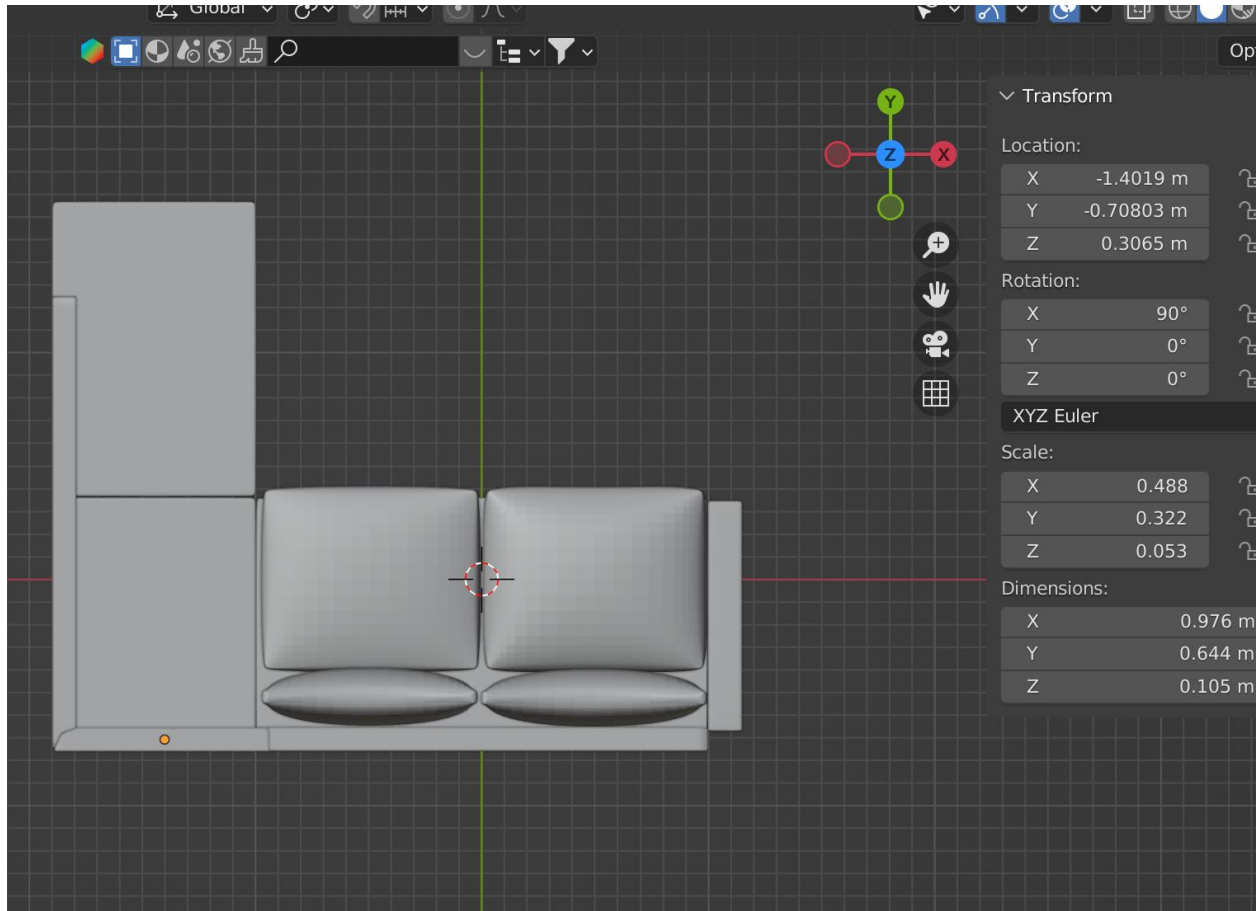
Ifra 2x2m bokser til Bohus Sofa

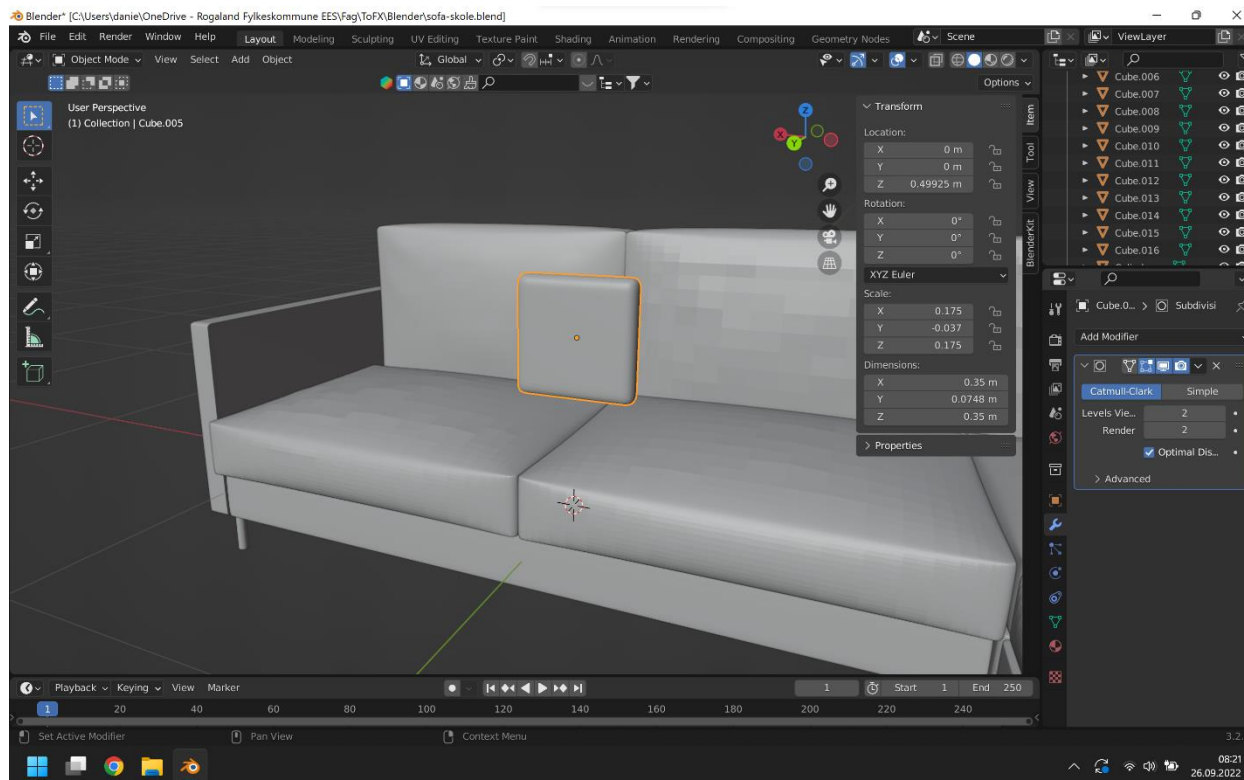
Her modellerer jeg hjørnet på sofaen. For å lage boksene legger jeg bare inn en cube, og modellerer den ned til riktig størrelse.

Den mest effektive måten å gjøre dette på er å duplisere puten jeg allerede har laget (SHIFT A, G X for å dra den nye puten langs X akse).



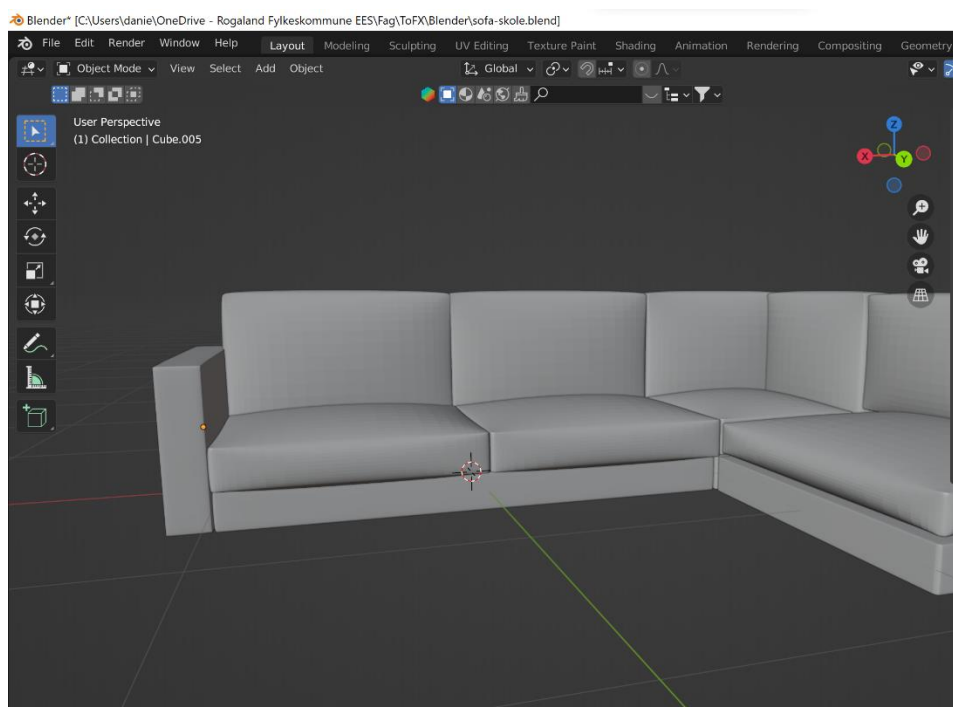
Jeg har falt helt i elsk med å trykke på aksene eller bare holde inne «Alt» og dra musen til å få kameravinkelen ovenfra, som jeg kan legge inn putene rett ved siden av hverandre.



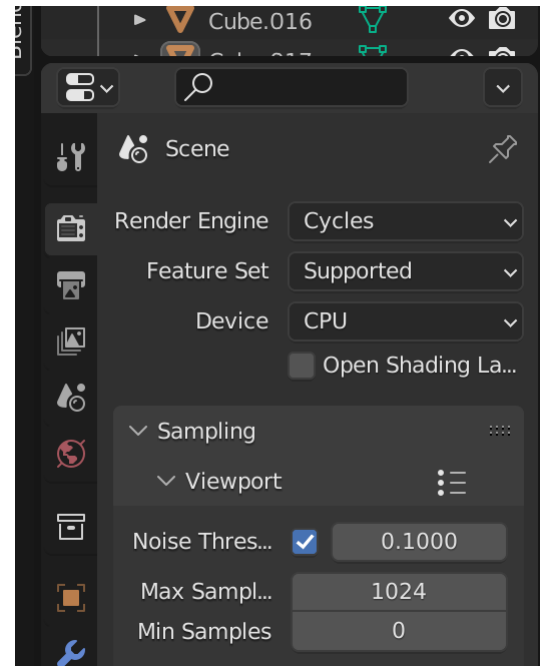


Her er jeg ferdig med å legge inn alle putene. De er laget med å legge inn «Bevel» og «Subdivision» Modifiers. Segmentene la jeg på 2 og to, og på Bevel brukte jeg rundt 0.03M og 3 segments for å få en litt glatt overflate.

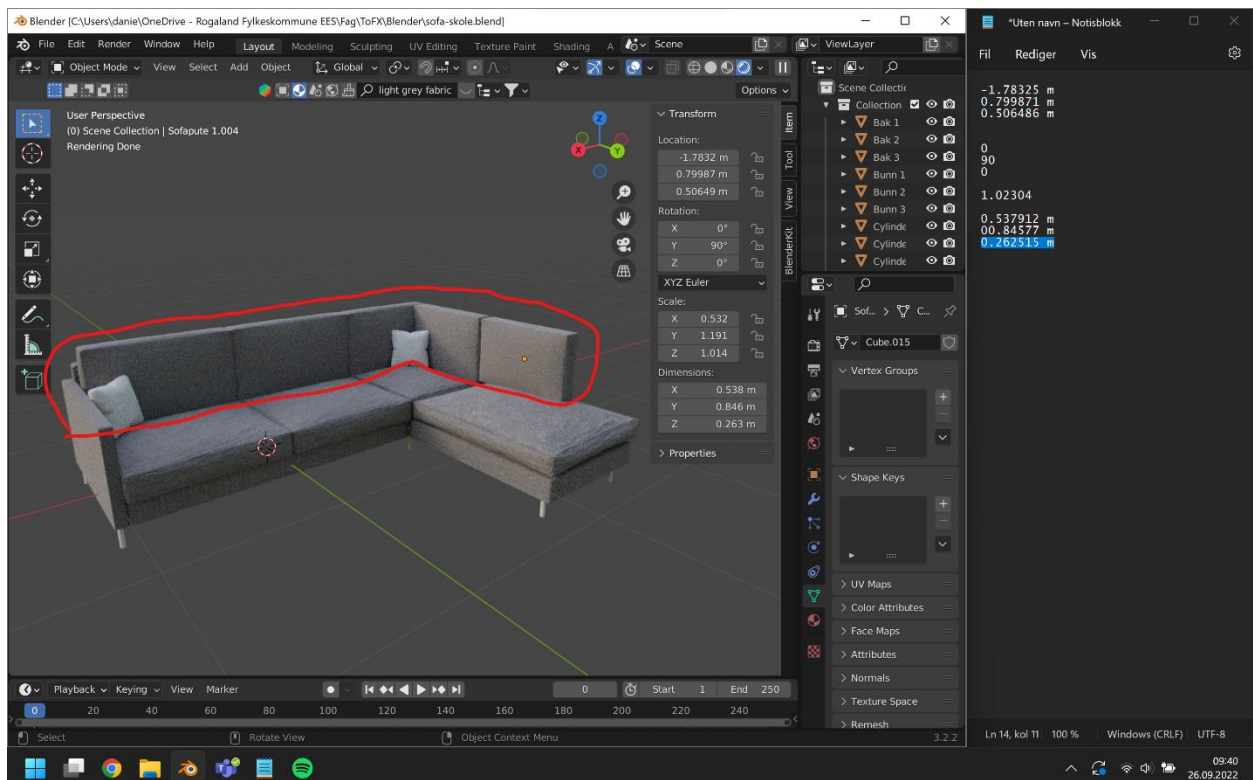
Så bruker jeg Physics Cloth for å få putene til å blåse seg opp. Jeg setter «Pressure» til 5 for å skape et indre trykk, og «Gravity» til 0 som den ikke faller på bakken. Etter alt er satt opp lagrer jeg endringene med å trykke på ^ og «Apply» i menyen. Der er slik jeg får at putene stikker litt ut, og ser ut som sofaputer



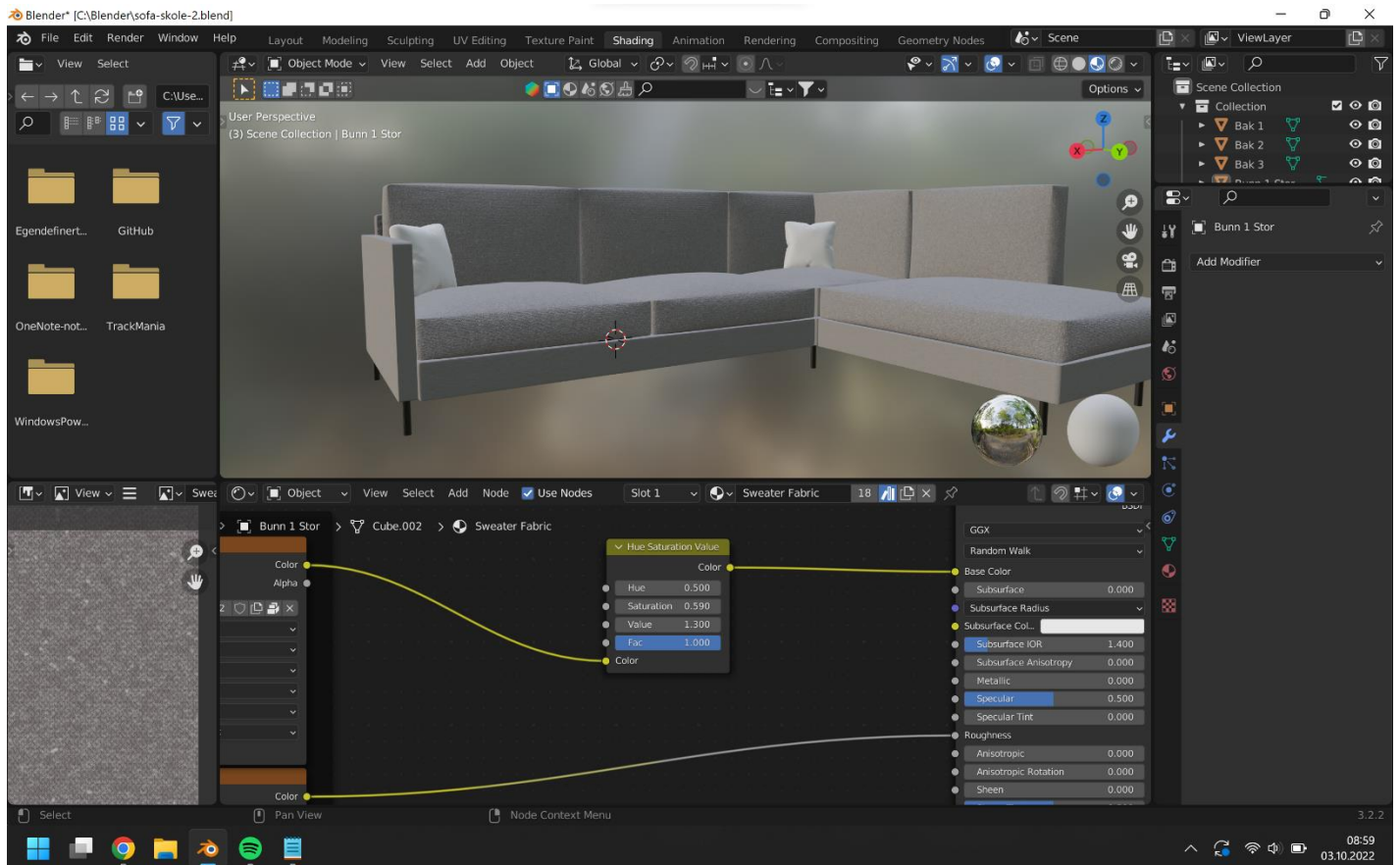
Når jeg jobber på laptopen setter jeg render engine på «Cycles» for at når jeg går i render mode, at figuren oppdaterer seg selv i sanntid.



Her ble putene litt rare osv med å bruke brush mode, så jeg endte opp med å endre dem, samt den store puten ytterst til høyre, siden den fikk så mange rynker på seg.



For å få til litt fint lys la jeg til en Hue Saturation Value som binder teksturen og objektet. Jeg bare lekte litt rundt med verdiene til jeg fant noe som lignet fargen på sofaen hjemme.



Ekstra bilder av prosjektet. Har også lagt blender filen på <https://github.com/DanielBoye/ToFX-Blender>

