# Dřív než spustíte Blender aneb Před použitím protřepat

Typický scénář člověka, který se rozhodne pro Blender, je následující: Stáhne aplikaci z blender.org, nainstaluje, natěšeně spustí a po spíš kratší než delší době putuje Blender z očí, protože zoufalé klikání kamkoliv nespustí předpokládanou akci.

Samotný autor těchto řádek začínal s Blenderem v legendární verzi 2.4x, a to víc než čtyřikrát. I když se situace od verze 2.5x dramaticky změnila, přesto není tak utěšená, aby tyto řádky nebyly nutné.

Dříve než spustíte Blender, buďte připraveni na to, že jeho ovládání není nic, co by sebevětší optimista nazval standardním. Spíš než na aplikaci, dívejte se na Blender jako na systém a podle něho se k němu chovejte.

Pokud se dostanete přes fázi nadávek a bezmocného trhání vlasů, brzy zjistíte, že ovládání Blenderu je možná jiné, ale zato jednotné a navržené tak, že vám umožní s ekosystémem Blenderu pracovat rychle a účinně.

Pro usnadnění těchto začátků lze nastudovat následující seznam tipů a triků, které by vám měli pomoci stejně, jako pomáhají autorovi. Abyste dosáhli stejných výsledků, je vhodné uvést program do továrního nastavení pomocí:

File > Load Factory Settings

# Orientace v prostoru

Nyní stiskněte prostřední myšítko a pomocí myši otáčejte s 3d scénou. Když budete dělat totéž a podržíte klávesu SHIFT, nebude s scénou otáčet, ale posouvat. Pokud nahradíte SHIFT klávesou CTRL budete scénu zvětšovat a zmenšovat.

# Numlock

Numerická klávesnice je pro zobrazení 3d scény neocenitelným pomocníkem:

0 Pohled aktivní kamery a zpět

2,4,6,8 otáčení pohledu, s CTRL posouváme

/ Izolujeme vybraný objekt, případně skupinu objektů. Přepínáme do lokálního zobrazení objektu.

, Vycentrujeme a přiblížíme vybraný objekt.

5 Přepíná perspektivní a ortografické zobrazení

+- Oddaluje a přibližuje

## Zobrazení scény v globálním souřadnicovém systému:

1 Zepředu (angl. Front ).

3 Zprava (angl. Right).

7 Zhora (angl. Top).

Tip: Pomocí klávesy CTRL se přepínáme do opačných pohledů, tj. Zezadu, Zleva a Zespodu.

Tip: Pomocí klávesy SHIFT přepínáme v lokálních souřadnicovém systému aktivního objektu.

HOME – stiskněte vždy, když chcete zobrazit všechny objekty ve scéně najednou.

# Výběr

Základní poučka pro práci v Blenderu. Výběr se provádí **pravým myšítkem**. A žádné kontextové menu neexistuje (alespoň ne tak, jak jste zvyklí odjinud), takže se ho pomocí pravého myšítka nesnažte vyvolat.

Dále se seznamte s klávesou A. Ta buď všechno ve scéně vybere, nebo naopak všechno odznačí. Stiskněte jednou, stiskněte podruhé. Tuto klávesu budete používat neustále.

Vhodným doplňkem je kombinace kláves CTRL + I, která invertuje, převrací aktuální výběr.

CTRL + levé myšítko + tažení myší vám pomůže vytvořit výběrovou oblast.

ALT + pravé myšítko ukáže výběrové menu, pokud se nad sebou nachází víc objektů.

Klávesa C vytvoří výběrový štětec, kterým s pomocí levého myšítka můžete vybírat souvislé oblasti.

Klávesa B vytváří obdélníkový výběr.

# Vkládání, skrývání a mazání

Pokud chcete cokoliv smazat, napřed to označte a následně stiskněte buď klávesu DEL nebo X. Klávesa X se používá nejspíš proto, že je snadněji dostupná a proto nezdržuje v práci.

Co se týče vkládání, stačí použít SHIFT + A. Uvědomte si, že vkládáte na pozici 3d kurzoru. To je tem pitomý zaměřovací křížek v záchranném kruhu, který se přemísťuje pokaždé, když do 3d scény kliknete levým myšítkem.

Při vložení se vždy shoduje počátek (Origin) objektu s 3d kurzorem. „Origin“ je ta žlutá tečka uprostřed vybraného objektu. Mimochodem, to je také místo, které označuje umístění objektu, a také bod, které je středem případné rotace či škálování. To si pečlivě zapamatujte!

Pokud chcete jakýkoliv objekt dočasně skrýt, označte ho a použijte klávesu H. Pokud naopak chcete skrýt všechno ostatní, použijte SHIFT+H. A jestliže chcete své objekty vrátit zase na scénu, stiskněte ALT + H.

# Zkopírovat a vložit

Klidně zapomeňte na CTRL + C a CTRL + V. Blender kopíruje označený objekt pomocí SHIFT + D. Pokud nechcete plnou kopii, ale pouze instanci (tj. kopii, která si udržuje vlastnosti původního objektu), použijte ALT + D.

# Kontextové menu

Mezerník – pro případ, že víte, co hledáte.

N – vyvolá panel Properties

T – vyvolá panel Tool Shelf

Obecně platí, že vše, co potřebujete pro práci v daném okně, najdete v příslušném menu vlevo dole (ve standardním nastavení).

Například pro 3d okno v Object módu to jsou následující položky: View, Select, Add, Object. Pokud vyberete Edit mód pomocí klávesy TAB, zjistíte, že se tyto položky změnily. Místo Object se objeví Mesh. Každý mód má svoje funkce, takže je nezapomeňte prozkoumat. Jako začátečníci byste se měli věnovat jen Object a Edit módu.

# Práce s okny

CTRL + Mezerník se rovná CTRL + Šipka nahoru. Obě tyto klávesové zkratky zvětšují aktuální okno. Pozor, v Blenderu je aktuální okno to, nad kterým se nachází kurzor myši. Klikat pro přepínání netřeba. Kéž by totéž zavedl třeba Excel ☺.

# Ukládáme aneb Třešnička na závěr

Blender je smutně proslulý ve světě software svou neochvějnou důvěrou ve svého uživatele. Zatímco jiný soft má dojem, že jeho uživatel je blbec, Blender ve vás vidí odborníka, který si svou práci průběžně ukládá. Takže pokud Blender zavřete, s úžasem budete pozorovat, že veškeré vaše dosavadní úsilí je v tahu. Žádné laskavé varování prostě nebude. Těžko říct, zda jde o projev důvěry anebo kritické ocenění ve smyslu: „Ono to stejně za moc nestálo!“.

Takže pomocí CTRL + S ukládejte a na Blender se v tomto ohledu moc nespoléhejte.

# Závěr

Naučit se 3d grafiku, ať už v kterémkoliv software, není snadné. Je to dokonce náročné. Když budete trpělivý, můžete za rok prohlásit, že znáte alespoň základy.