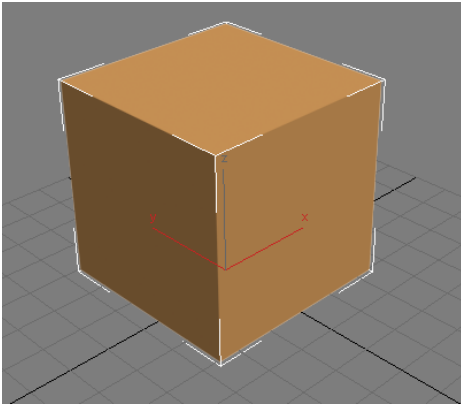


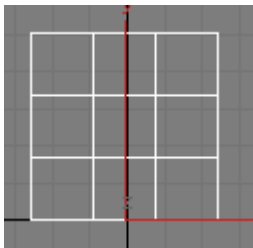
Humanoid

En humanoid är en varelse som till kroppsformen påminner om en människa, det vill säga har en kropp som består av en bål, två armar vid bålens axlar, två ben vid höften och ett huvud som via en hals sitter ovanpå axlarna. Källa: Wikipedia

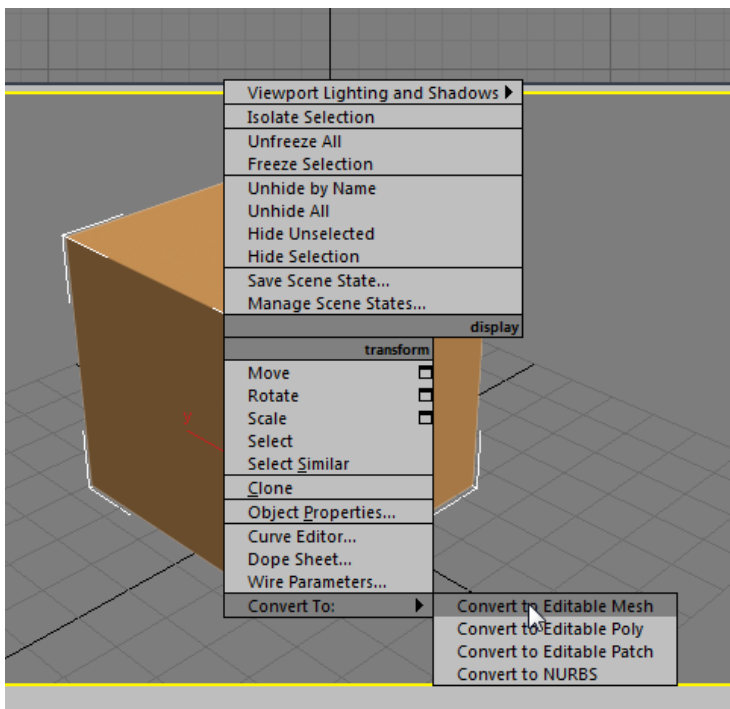
Skapa en ny scen, och placera in en kub (box): ge den dimensionerna 50*50*50cm. Ge den Döp kuben till "Gubbe".



Gå till Modify och ge den 3 length segments, 3 width segments och 3 height segments.



Högerklicka på kuben och välj Convert to Editable Mesh.

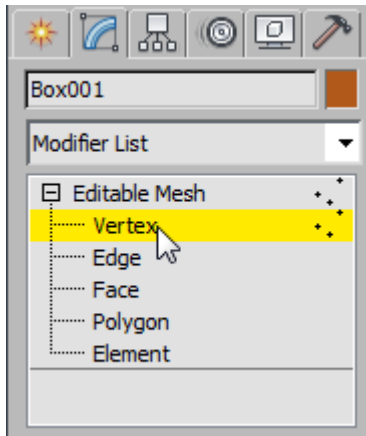


Du ska nu bygga om den här kuben till en människoliknande figur.

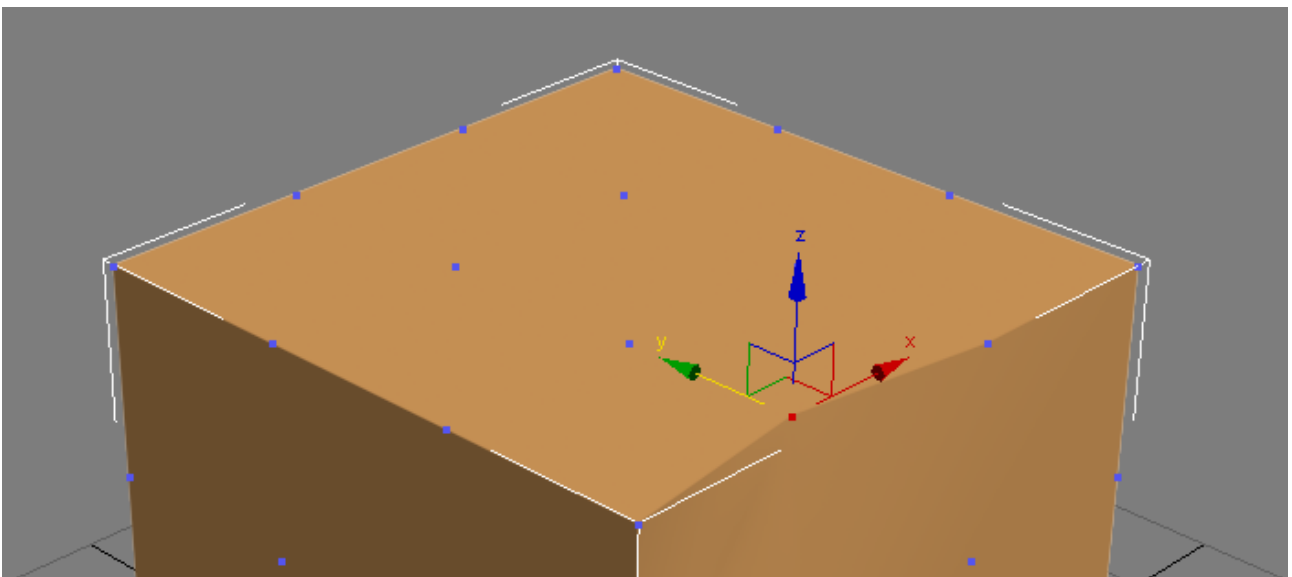
Dina huvudsakliga verktyg är:

Vertex

När du har kuben markerad och går till Modify, så kan du expandera ditt nya mesh genom att klicka på plustecknet. Välj sedan Vertex.



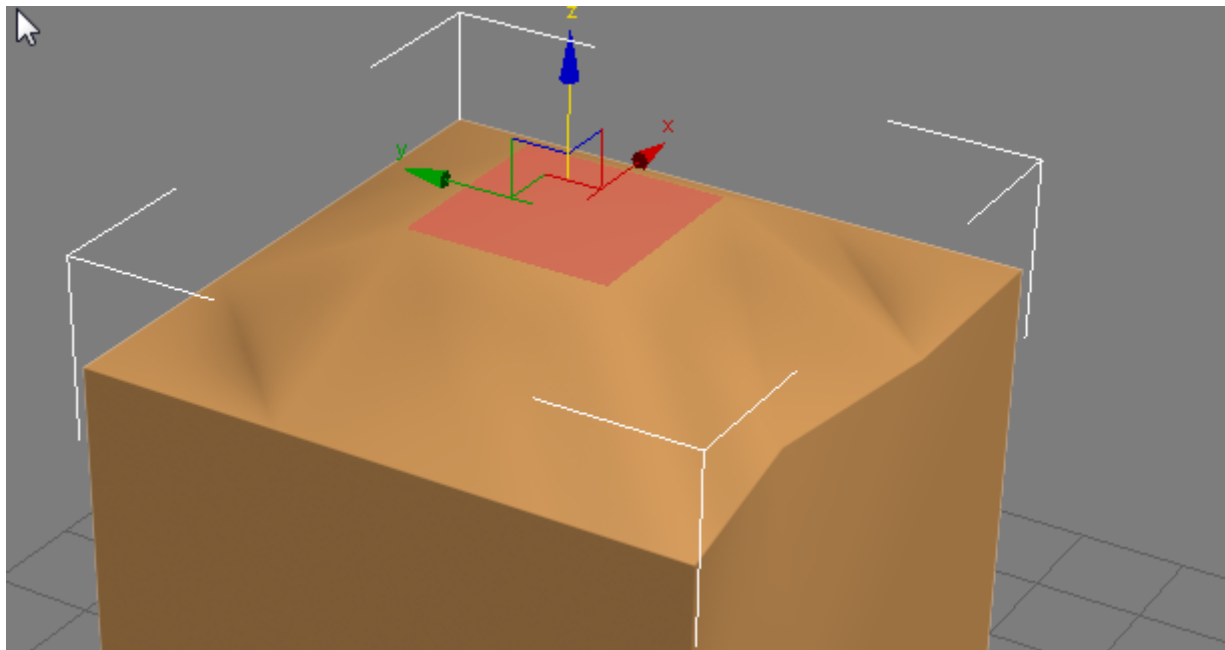
Nu kan du med hjälp av det vanliga Move-verktyget flytta runt på de enskilda punkterna som binder samman linjerna kuben består av.



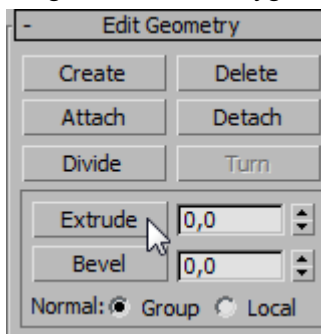
Polygon

När du har kuben markerad och går till Modify, så kan du expandera ditt nya mesh genom att klicka på plustecknet. Välj sedan Polygon.

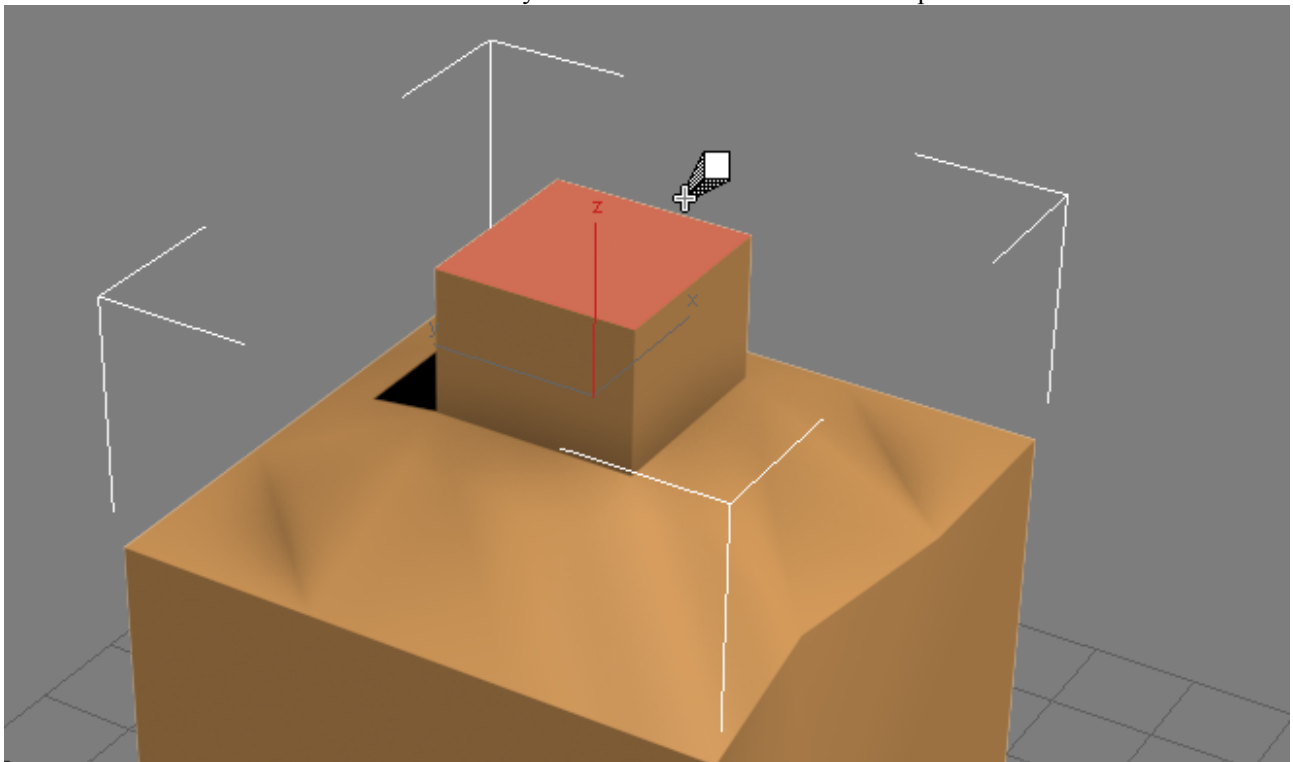
Nu finns det flera saker du kan göra. Dels kan du markera de fyrkantiga ytor som utgör kuben och flytta runt på dem med det vanliga Move-verktyget.



Längre ner finns verktyget Extrude. Det använder man för att helt enkelt dra ut en yta, så att en ny form skapas.

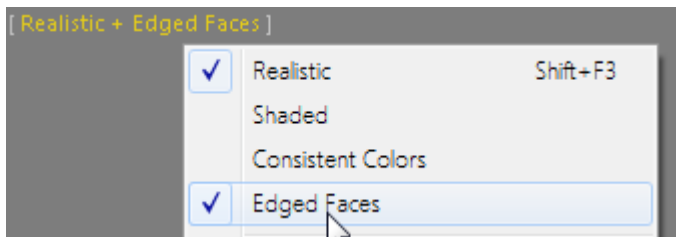


Med Extrude kan man antingen först markera en yta och sedan skriva in ett värde, eller klicka på knappen "Extrude" och sedan helt enkelt dra ut från en yta. Resultatet av Extrude blir som på bilden nedan:

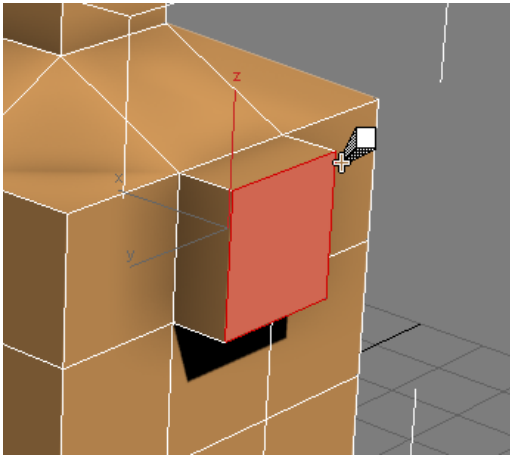


Tänk på att varje kubsida nu har nio stycken ytor, som alla kan extruderas, flyttas eller modifieras.

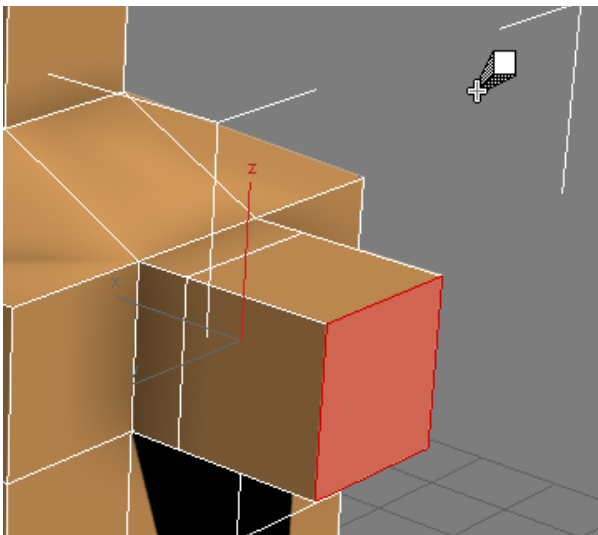
Om du vill se var ytorna finns lite tydligare kan du slå igång Edged Faces i perspektivvyn.



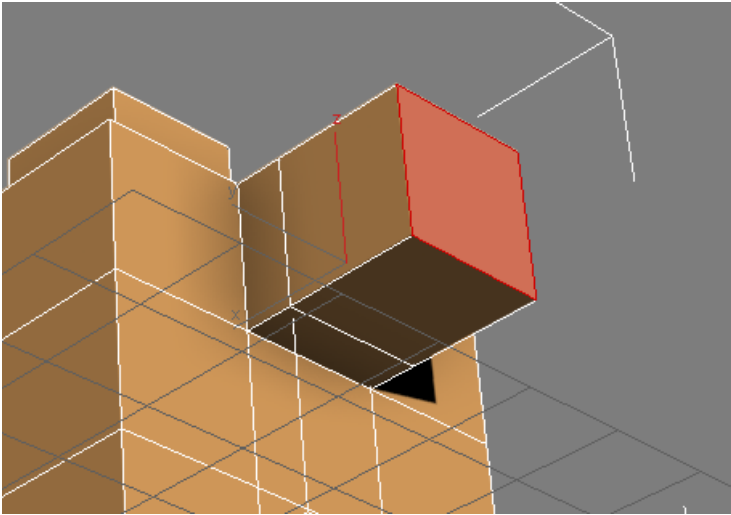
Om man till exempel vill skapa en arm, så börjar man med att dra ut en liten stump, som blir leden mellan axel och kropp.



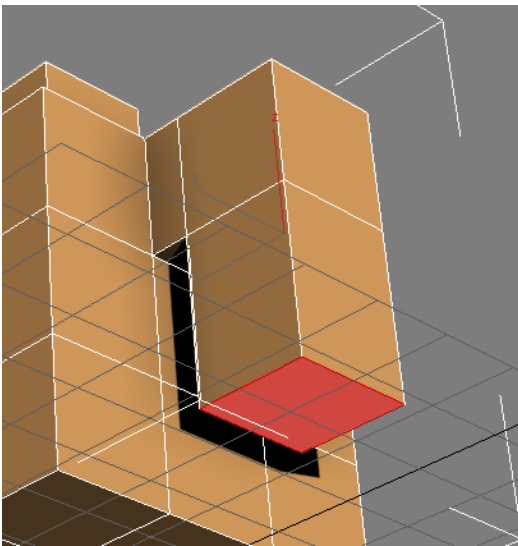
Sedan drar vi ut själva axeln, som tills vidare får vara kubformad.



Observera att vi nu skapat axeln i två steg. Det innebär att axel-kubens ytor nu är tillgängliga att dra ut. Vi roterar vyn så att vi ser axeln underifrån.

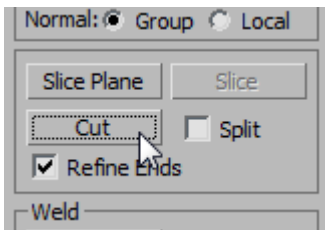


Sedan använder vi Extrude för att dra ner det som ska bli överarmen.

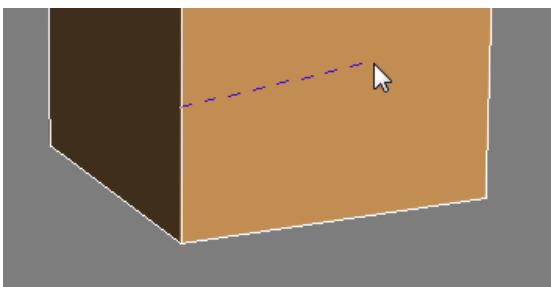


Om man vill kan man också dela av en polygon (yta) genom att använda Cut.

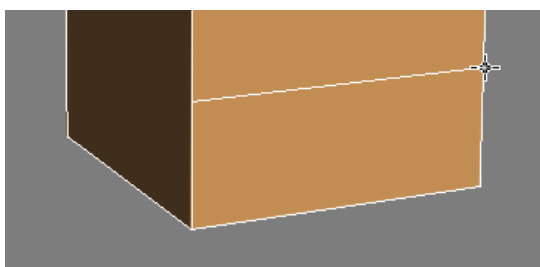
Då börjar man med att klicka på knappen Cut (den finns också under Modify, när man har Polygon markerad).



Sedan klickar man på en linje, på ena sidan den yta man vill klippa isär. När man sedan drar musen från den plats där man klickade så får man en streckad linje som följer musen.



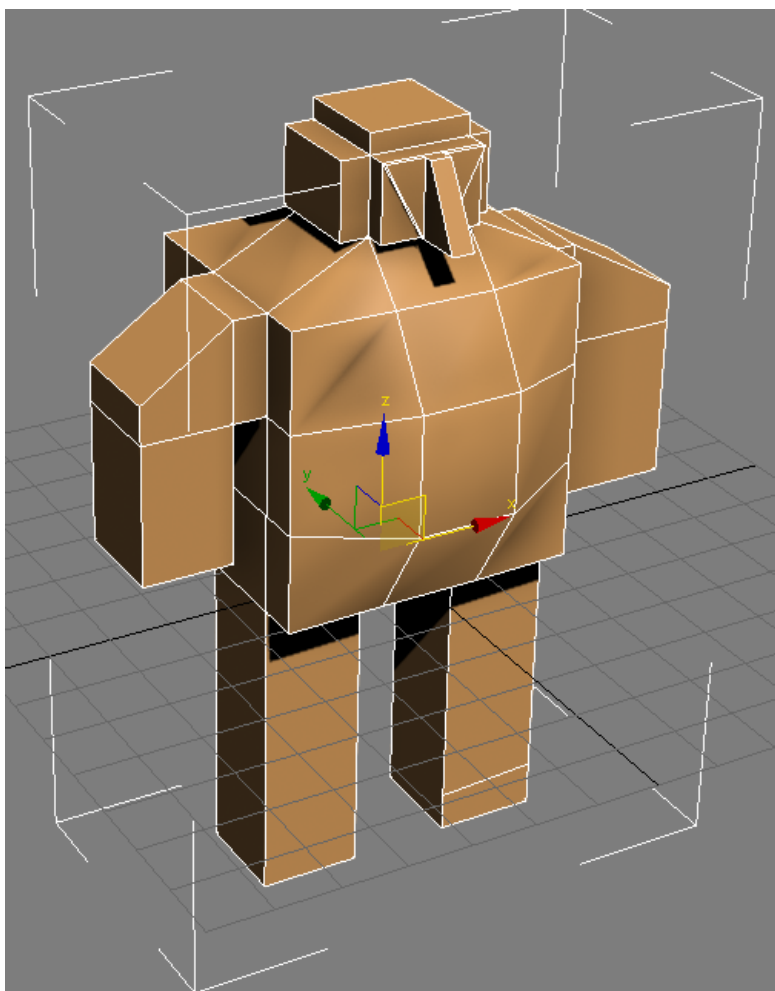
Då klickar man helt enkelt på den andra sidan, där klippningen ska ”avslutas”.



Och vips! En yta har blivit två.

På det sättet fortsätter vi och bygger upp vår humanoid.

Till slut bör du med hjälp av de här verktygen kunna bygga en figur som ser ut lite som en människa – den behöver inte vara naturtrogen, det räcker med att den stämmer in på definitionen av en humanoid – två armar som sitter ihop med bålen, ben vid höften, huvud högst upp.



Känner man sig sedan en smula äventyrlig så kan man lägga på en MeshSmooth-modifier för att mjuka till den ganska fyrkantiga varelsen en smula, men det blir gärna ganska underliga resultat...

