

3D-modellering rett i nettleser'n 🤖

Workshop i Spline
Håvard og Sigurd

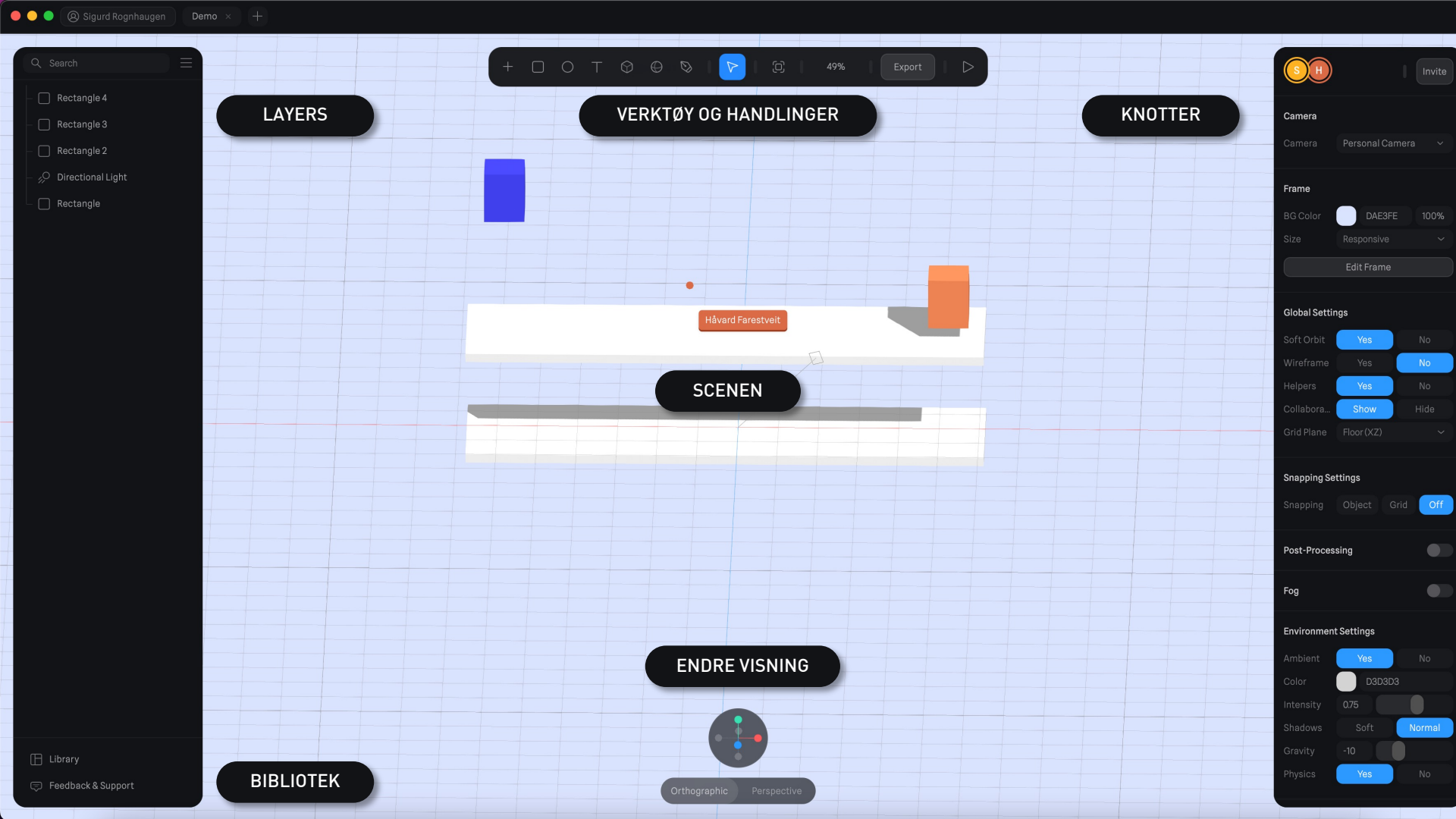
Men først!

Demo.

Agenda

1. Spline 101
2. Frilek

1. HVORDAN SER SPLINE UT?



Search

☐ Rectangle 4

☐ Rectangle 3

☐ Rectangle 2

☒ Directional Light

☐ Rectangle

Library

Feedback & Support

LAYERS

VERKTØY OG HANDLINGER

KNOTTER

SCENEN

ENDRE VISNING

BIBLIOTEK

Orthographic

Perspective

Invite

Camera

Camera

Personal Camera

Frame

BG Color

DAE3FE

100%

Size

Responsive

Edit Frame

Global Settings

Soft Orbit

Yes

No

Wireframe

Yes

No

Helpers

Yes

No

Collabora...

Show

Hide

Grid Plane

Floor (XZ)

Snapping Settings

Snapping

Object

Grid

Off

Post-Processing

Fog

Environment Settings

Ambient

Yes

No

Color

D3D3D3

Intensity

0.75

Shadows

Soft

Normal

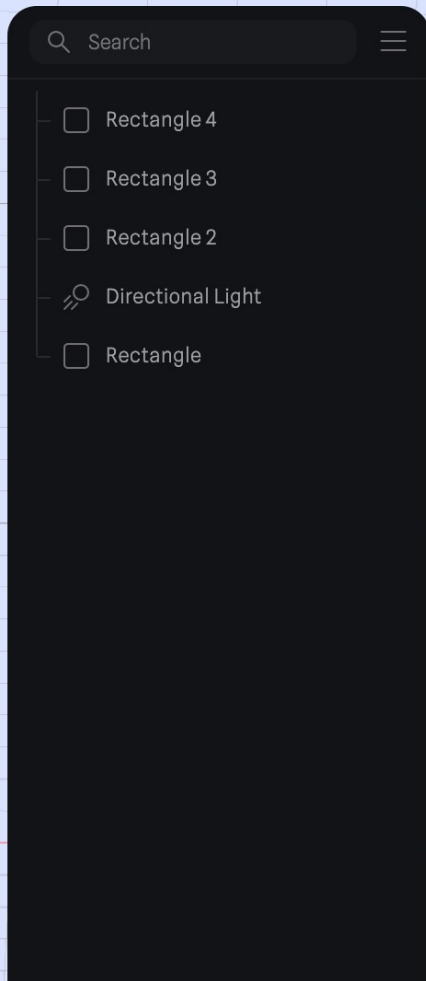
Gravity

-10

Physics

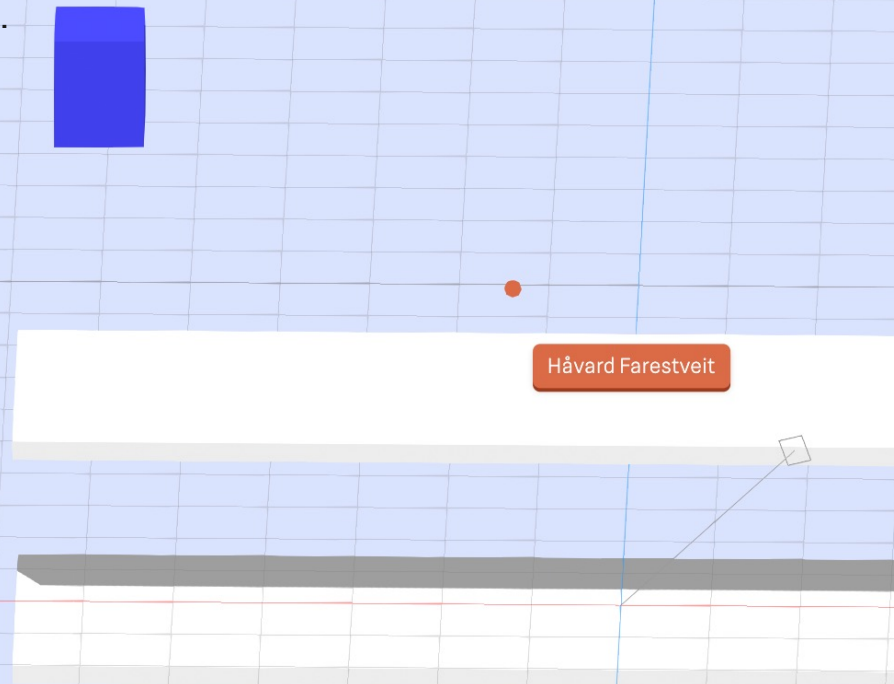
Yes

No



LAYERS

Her ligger alle elementene og lyset som er vist i scenen. Tenk på layers som de fungerer i Figma, PS osv.

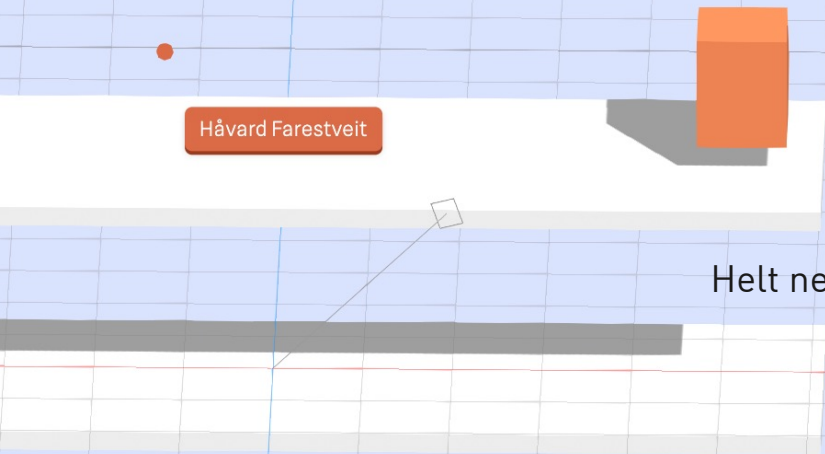




KNOTTER

Panelet endrer seg basert på hvilket element du har trykket på. Nå vises globale innstillinger fordi jeg ikke har trykket på noe.

Her kan du endre på kameraet, vise «helpers», sette bakgrunnsfarge, skjule grids.



Helt nederst kan man sette på fysikk, slik at elementene begynner å «leve».

S

H

Invite

Camera

Camera

Personal Camera

Frame

BG ColorDAE3FE100%

Size

Responsive

Edit Frame

Global Settings

Soft Orbit

Yes

No

Wireframe

Yes

No

Helpers

Yes

No

Collabora...

Show


Hide

Grid Plane

Floor (XZ)

Snapping Settings

 Library

 Feedback & Support

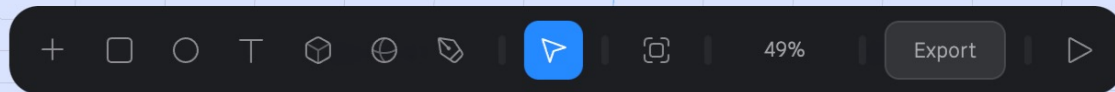
Biblioteket inneholder masse
ferdiglagde modeller som du
kan benytte deg av.

LIBRARY

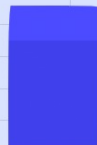


Orthographic

Perspective



VERKTØY OG HANDLINGER



Venstre side

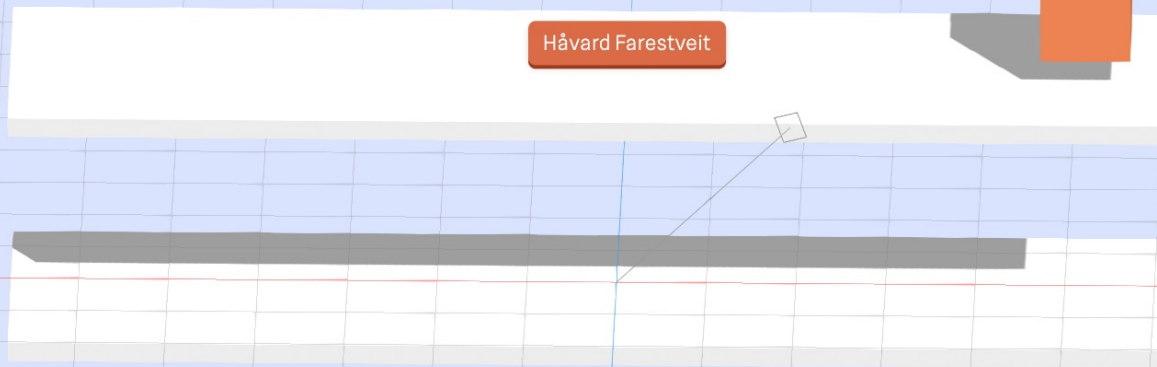
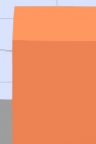
Legg til 2D eller 3D-
elementer, bruk pen tool,
legg til lys eller kamera

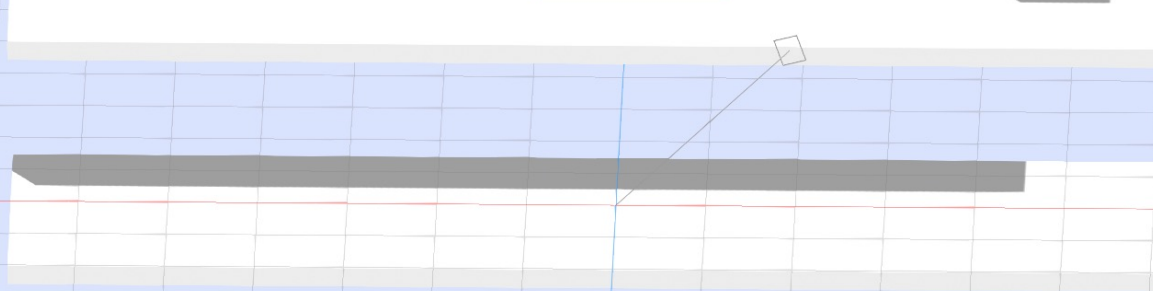
Høyre side

Rediger «frame», zoom,
export og play



Håvard Farestveit





ENDRE VISNING

Bruk sirklene for å endre visningen slik at du plasserer elementer riktig.



Orthographic

Perspective

2. BASICS

Bevege seg rundt

Rotere rundt

option ⌘ + dra med musa

Panorere

space + dra med musa

Zoom

cmd ⌘ + musehjul

eller pinche

2D og 3D

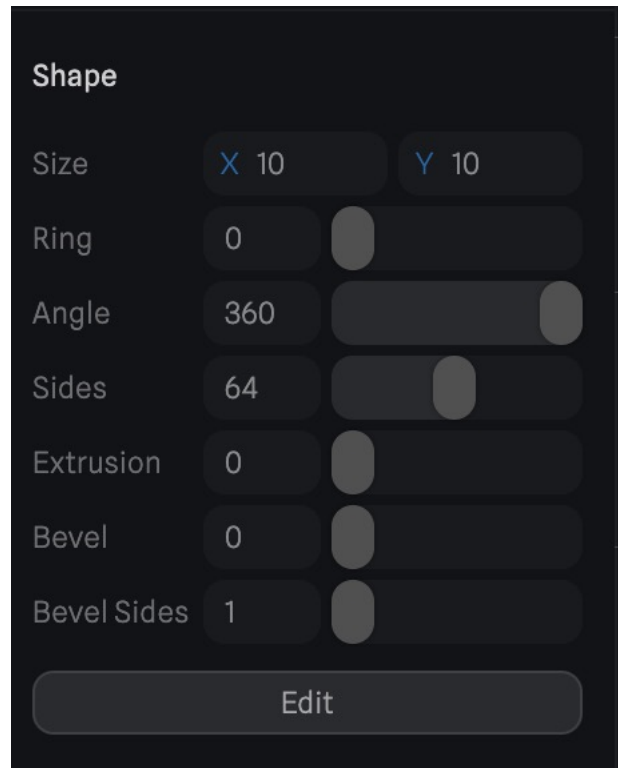
2D-modeller

Sirkler, firkanter, pen tool...

3D-modeller

Kuler, kuber, pyramider...

For å gjøre et 2D-element 3D, bruk Extrusion



Materialer, lys

Endre hvordan et objekt ser ut ved å justere hvordan det tar i mot lys.

Lambert

Phong

Physical

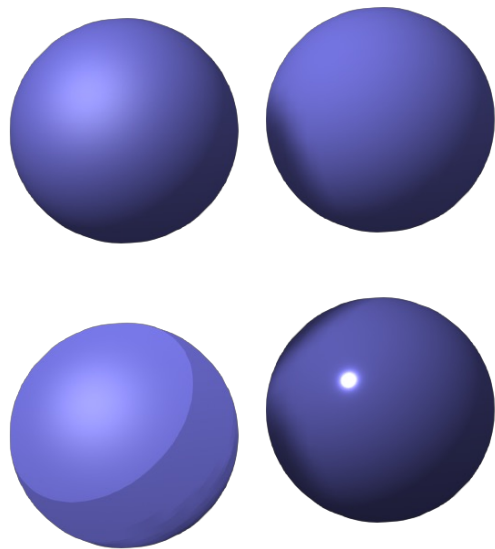
Toon

Matte

Refleksjon

Lignende Phong,
men med flere valg

Tegneserie-effekt



3. INTER- AKSJON

Legge til interaksjon

Samme måte som i Figma, «states»

Hvert objekt kan ha flere states, men alltid en «base state»

Ulike triggers

Musebevegelser, hover, knappetrykk, loading, spillkontrollere...

Valgt state

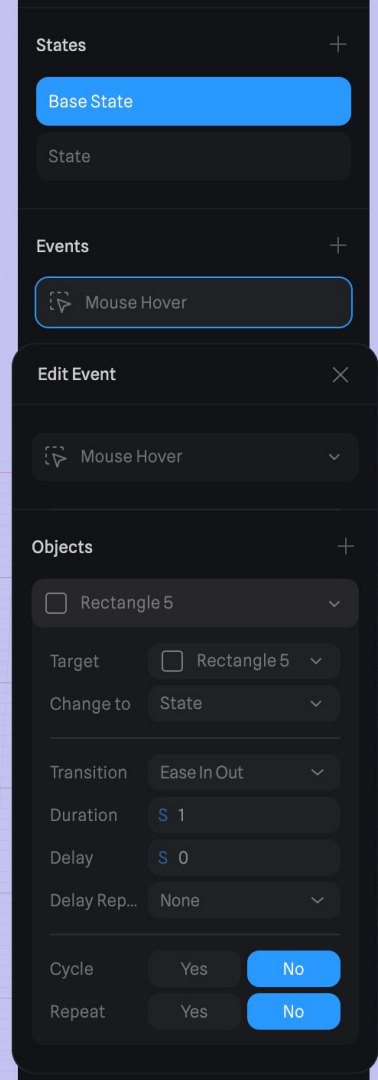
Når skal handlingen skje?

Hvilket objekt skal handlingen skje på?

Hvilken state skal det byttes til?

Eventuell animasjon

Syklus og repetisjon



4. VI LAGER EN ENKEL PLANTE

To begreper vi må vite om

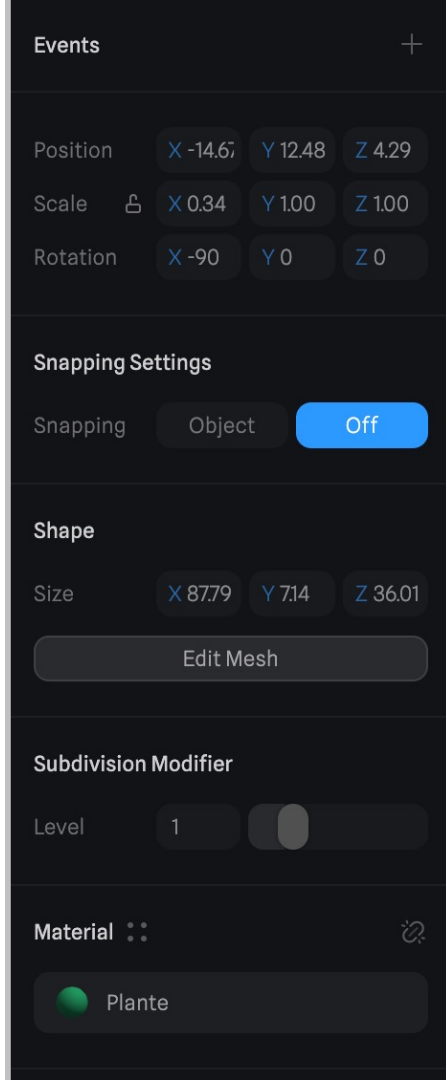
Edit mesh

Lar deg redigere hvordan et objekt sine noder plasseres

Subdivison modifier

Lar deg legge til ekstra noder og justere dem, gjør ting «smoother»

→ Pass deg for denne, kan gjøre maskinen ganske treig



5. GET SPLININ'

Hva nå?

1. Gå til bekk.link/spline-workshop-22
2. Last ned og åpne .spline-filen
3. Last ned denne presentasjonen hvis du vil

Oppgaveforslag finner du på workshop-lenken over.

Spørsmål? Spør oss eller sjekk ut docs.spline.design

6. TIL INTERNETT