App "3D Creationist - 3D modeling"

Juhend: Jürgo Nooni



Rakendust avades küsitakse teie nõusolekut, et anonüümselt saata teie tegevusi aplikatsiooni arendajatele (nii saavad arendajad teha oma aplikatsiooni paremaks kohtades, kus kasutajad hätta jäävad, ning näha, mis funktsioone enim kasutatakse, et neid veelgi paremaks teha). Oma nõusolekut andmeid saata võib hiljem tagasi võtta, vajutades nupul "Seaded", mis on tähistatud hammasrattaga.



Kui aplikatsioon esimest korda tööle panna, siis küsitakse, kas soovite läbida õpetust või seda vahele jätta.

3D Creationist põhineb lihtsate geomeetriliste kujundite kasutamisel ning nende pööramisel, venitamisel ning asukohtade muutmisel, et teha järjest keerulisemaid 3D-mudeleid.

Kaamera asukohta saab muuta ekraani ühe sõrmega tõmmates. Kaamerat saab sisse ja välja *zoom*ida kasutades kahte sõrme ning neid vastavalt lahku ja kokku tõmmates.

Kaamera fookust saab muuta tõmmates ekraanil kolme sõrmega.



Aplikatsiooni õpetus algab kuubiku lisamisega ekraanile, milleks on vaja vajutada nupul "Cube".

Muud algkujundid valikus:

Kera – nupp "Sphere"

- Silinder nupp "Cylinder"
- Koonus nupp "Cone"
- Sõõrik nupp "Donut"



Olles ekraanile saanud kuubiku, saab seda mõjutama hakata. Vaikimisi on sees tööriist "Liiguta", mille nupp asub vasakul ääres kõige ülemisel kohal ning on tähistatud neljas suunas lahknevate nooltega. Tõmmates erinevates nooltest, liigub objekt vastavas suunas. Pildil on tõmmatud kuubikut rohelisest noolest ning kuubikut liigutatud üles.



Teine tööriist on "Venita", mis on ülevalt teine nupp ning tähistatud diagonaalis lahknevate nooltega. Tööriista valimiseks tuleb nupule vajutada. Kuubiku venitamiseks kindlal teljel, tuleb tõmmata noolest vastavas suunas.



Kolmas tööriist on "Pööra", mida on kujutatud ringja joonega. Objekti pööramiseks tuleb vajutada sisse tööriist ning seejärel tõmmata nooltest, et vastaval teljel objekti pöörata.



Objekti värvust saab muuta vajutades neljandal tööriistal, kus vaikimisi on näidatud objekti hallikana. Kui vajutada värvimise tööriistal, avaneb aken valikuga erinevatest värvidest, milliseks objekti värvida saab. Värvi valimiseks tuleb soovitud värvile vajutada.



Objektist saab täpse koopia vajutades nuppu "Koopia", mille peal on kujutatud kahte paberilehte. Vajutades antud nupule tekib originaalobjekti kõrvale tema koopia.



Käsklused kehtivad ainult aktiivse objekti kohta. Mitteaktiivsed objektid on kujutatud läbipaistvatena. Objekti aktiivsuse staatust saab valida objektile vajutades. Korraga võivad olla aktiivsed mitu objekti. Selleks, et kujundit kustuda, tuleb vajutada "Kustuta" nuppu, mis asub paremal all ääres ning mille peal on kujutatud prügikasti.



Paremal üleval ääres asuvad järgmised nupud: "Seaded", mis on kujutatud hammasrattaga, "Jaga", millel on kujutatud kolme omavahel ühendatud täppi ning "Kaust", millel on kujutatud kaustikut.

Seadete all saab valida, kas olete nõus anonüümselt andmeid aplikatsiooni arendajatele saatma.

Jagamise nupu all saate jagada pilte oma objektist, kuid ka 3Dmudelit ennast nii .stl formaadis (sobib 3D printimise jaoks) kui ka .obj formaadis, mille puhul saab jätkata mudeli modifitseerimist professionaalidele mõeldud 3D-modelleerimistarkvarades.

Nupu "Kaust" alt saab oma praegust mudelit salvestada, salvestatud mudeleid laadida ning alustada uue projektiga.



Olles vajutanud nupule "Kaust" avanevad nupud: "Uus projekt", mis on kujutatud puhta lehena, "Salvesta", millel on kujutatud flopp-ketast ning "Kaust", mis lubab avada varem salvestatud faile.

Vajutades nupule "Uus projekt" kaovad ekraanilt kõik senised objektid.

C C	
You are	e all set now, time to get creative!
	ОК
CUBE	
SPHERE	
CYLINDER	
CONE	
DONUT	

Vajutades avanenud dialoogiaknas "OK", olete läbinud aplikatsiooni õpetuse.



Olles läbinud õpetuse, võite alustada oma esimese 3D-mudeli loomist.