# Основни команди за навигация в Blender: Определения

### 1. Move (Придвижване на обект):

 Командата Move (на български: "Придвижване") в Blender позволява на потребителите да местят избрани обекти в 3D пространството по оста X, Y или Z. Това става чрез избиране на обекта и натискане на клавиша G (от "Grab"). След това обектът може да бъде свободно преместен или заключен по една от осите, като се натисне съответната буква: X, Y, или Z. Например, ако натиснете G, след това X, ще можете да преместите обекта само по оста X.

### 2. Рап (Панорамно движение на камерата):

 Командата Pan (на български: "Панорама") се използва за придвижване на изгледа (камерата) хоризонтално или вертикално, без да се променя точката на фокусиране. Това ви позволява да разглеждате различни части на сцената. За изпълнение на командата се използва средното копче на мишката (задържане и влачене), или клавишната комбинация Shift + задържане на средното копче на мишката.

### 3. Zoom (Приближаване и отдалечаване):

 Командата Zoom (на български: "Приближаване/Отдалечаване") контролира приближаването и отдалечаването на изгледа към сцената. Това е полезно за прецизно разглеждане на детайли или за получаване на общ преглед на цялата сцена. За Zoom може да се използва колелцето на мишката (въртене напред за приближаване и назад за отдалечаване), или клавишната комбинация Ctrl + средно копче на мишката, като движите мишката нагоре или надолу.

# <u>Основни режими в Blender: Object Mode и Edit Mode</u>

- 1. Object Mode (Режим на обект):
  - Object Mode (на български: "Режим на обект") е основният режим за манипулация на цели обекти в Blender. В този режим можете да създавате, местите, завъртате, мащабирате и изтривате цели обекти. Той е подходящ за общи трансформации на обектите и работа с тях като цяло, но не позволява редактиране на техните вътрешни елементи (вертикали, ръбове и лица).
  - о Примерни действия в **Object Mode**:
    - Създаване на нови обекти (напр. куб, сфера, цилиндър и др.).
    - Придвижване на обекти по осите (команда **Move**).
    - Завъртане и мащабиране на обекти (команди Rotate и Scale).
    - Изтриване на обекти (натискане на **X**).
  - **Превключване:** Натиснете клавиша **Таb**, за да преминете между Object Mode и Edit Mode.
- 2. Edit Mode (Режим на редактиране):
  - Edit Mode (на български: "Режим на редактиране") е режимът, който ви позволява да редактирате геометрията на индивидуалните елементи на

даден обект. В този режим можете да работите с компонентите на обекта, като върхове (vertices), ръбове (edges) и лица (faces). Това е режимът за по-подробна и фина работа върху обекти, включително създаване на нови форми чрез редактиране на съществуващата мрежа.

- о Примерни действия в **Edit Mode**:
  - Избиране и преместване на върхове, ръбове и лица.
  - Добавяне или премахване на геометрия (напр. добавяне на нови върхове или изрязване на ръбове).
  - Изглаждане и прецизна работа върху формата на обектите.
- **Превключване:** Натиснете клавиша **Таb**, за да преминете между Object Mode и Edit Mode.

Определения за режимите на изглед в Blender

### 1. Wireframe (Мрежов изглед):

 Wireframe е режимът на изглед, който показва обектите като прозрачна мрежа, съставена от техните върхове (vertices) и ръбове (edges). В този режим можете да видите вътрешната структура на обектите и скритата геометрия, което го прави полезен за прецизно моделиране и редактиране на сложни форми. Текстурите, осветлението и материалите не се показват в този изглед.

## 2. Solid (Плътен изглед):

 Solid е режимът, който показва обектите като твърда геометрия, без да се вземат предвид текстурите и материалите. В този режим обектите изглеждат опростени, но все пак се виждат техните форми и повърхности. Това е най-често използваният режим за обща работа и моделиране, тъй като предоставя ясен изглед на обектите без визуални отвличания като светлини и сенки.

### 3. Material Preview (Преглед на материалите):

 Material Preview показва обектите с приложените им материали и текстури, но с опростено осветление и без финалните рендер ефекти. Този режим ви позволява да видите как ще изглеждат материалите, без да чакате рендерирането. Той е полезен за настройка на текстури, цветове и шейдъри, преди да се приложат финалните светлинни и сенчести ефекти.

# 4. Shading (Rendered View):

 Shading (Rendered View) е режимът на изглед, който показва сцената с финалните светлинни ефекти, сенки и материали, точно както тя ще изглежда след рендериране. Този режим симулира реалистичните взаимодействия на светлина с обектите, включително отражения, пречупвания и детайлни сенки, което го прави идеален за финална визуална проверка на сцената преди рендера.