

Blender

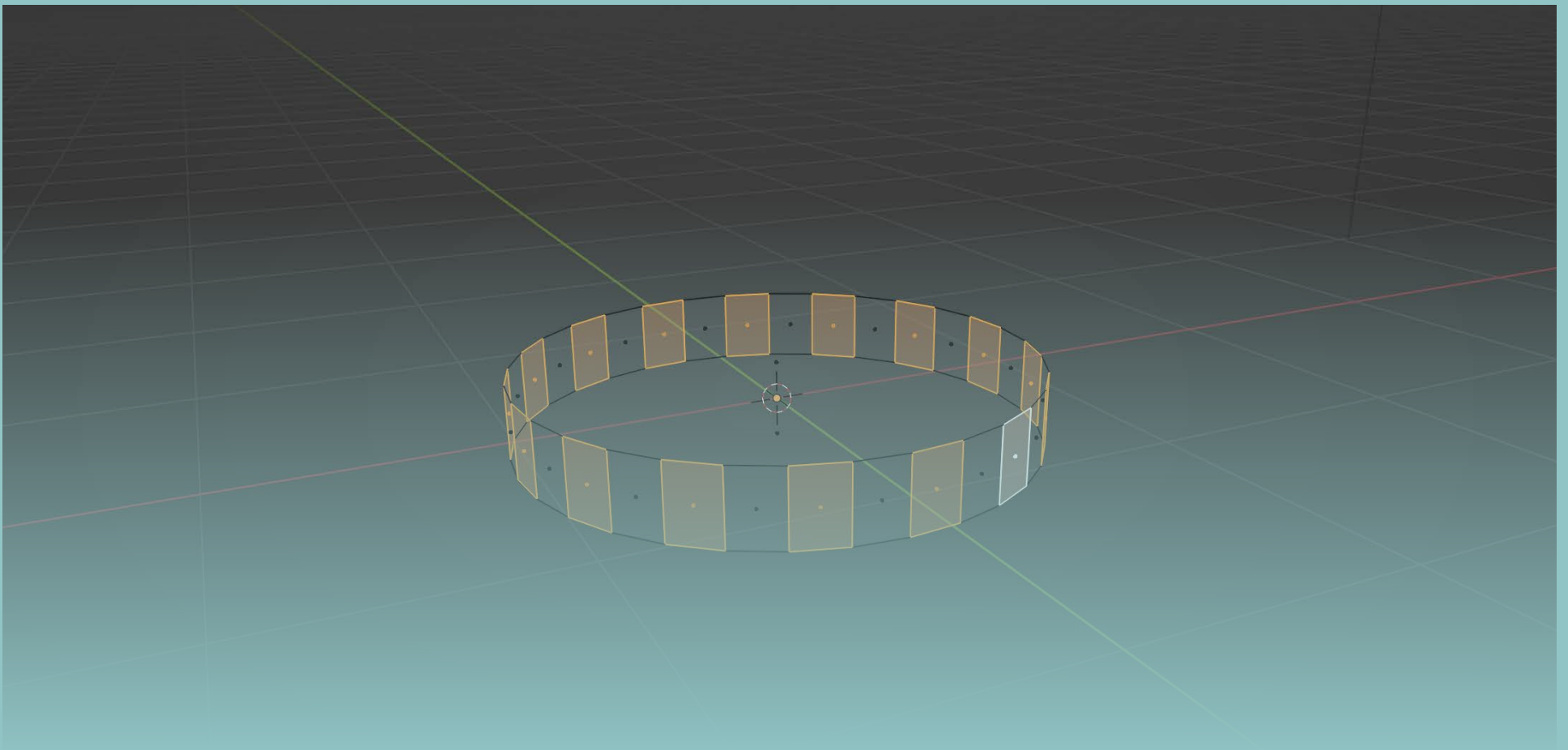
Snel om-en-om faces selecteren en extruderen

Deze programma's zullen we gebruiken

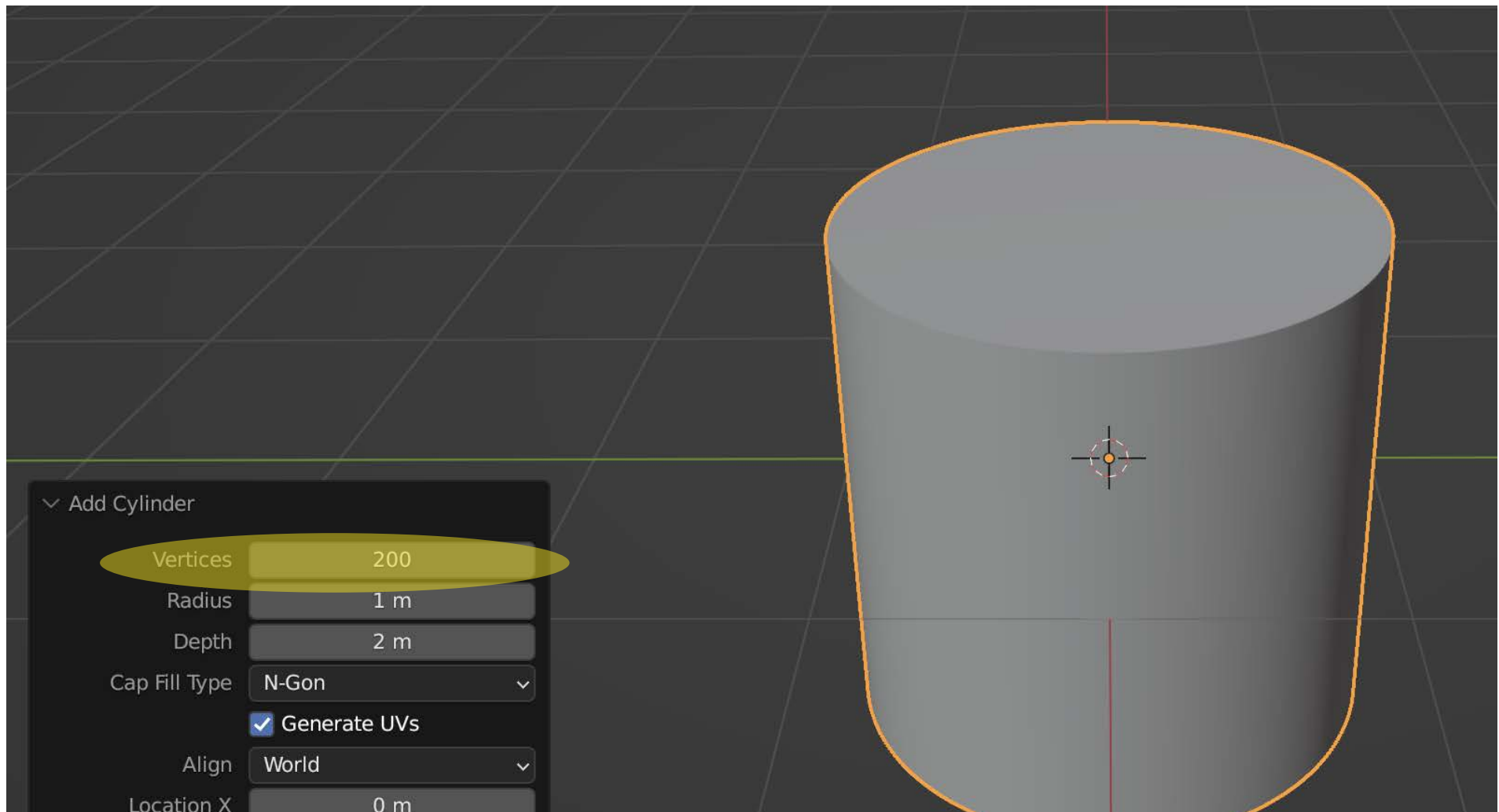


Blender
Cylinder

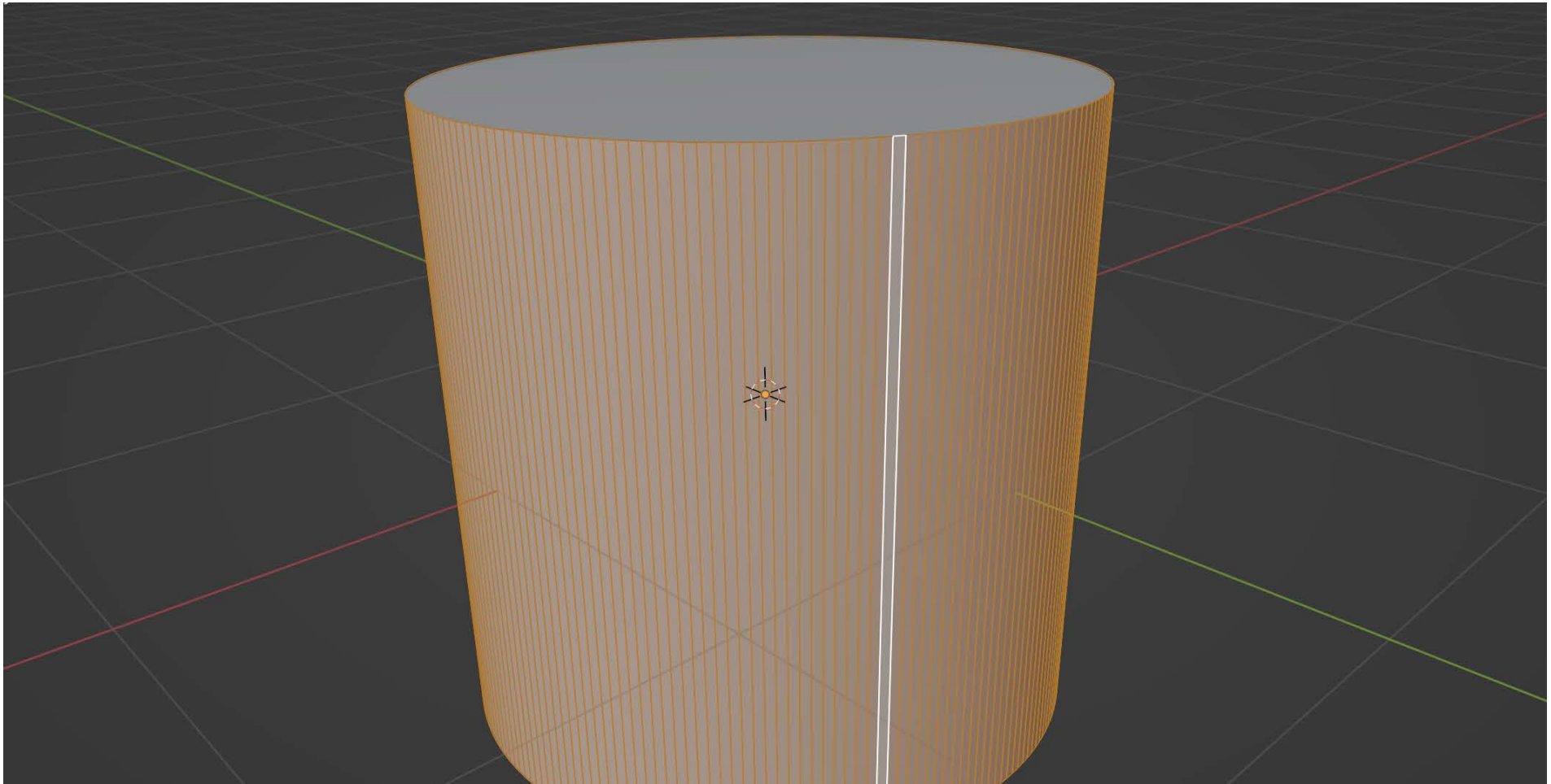
Checker Deselect



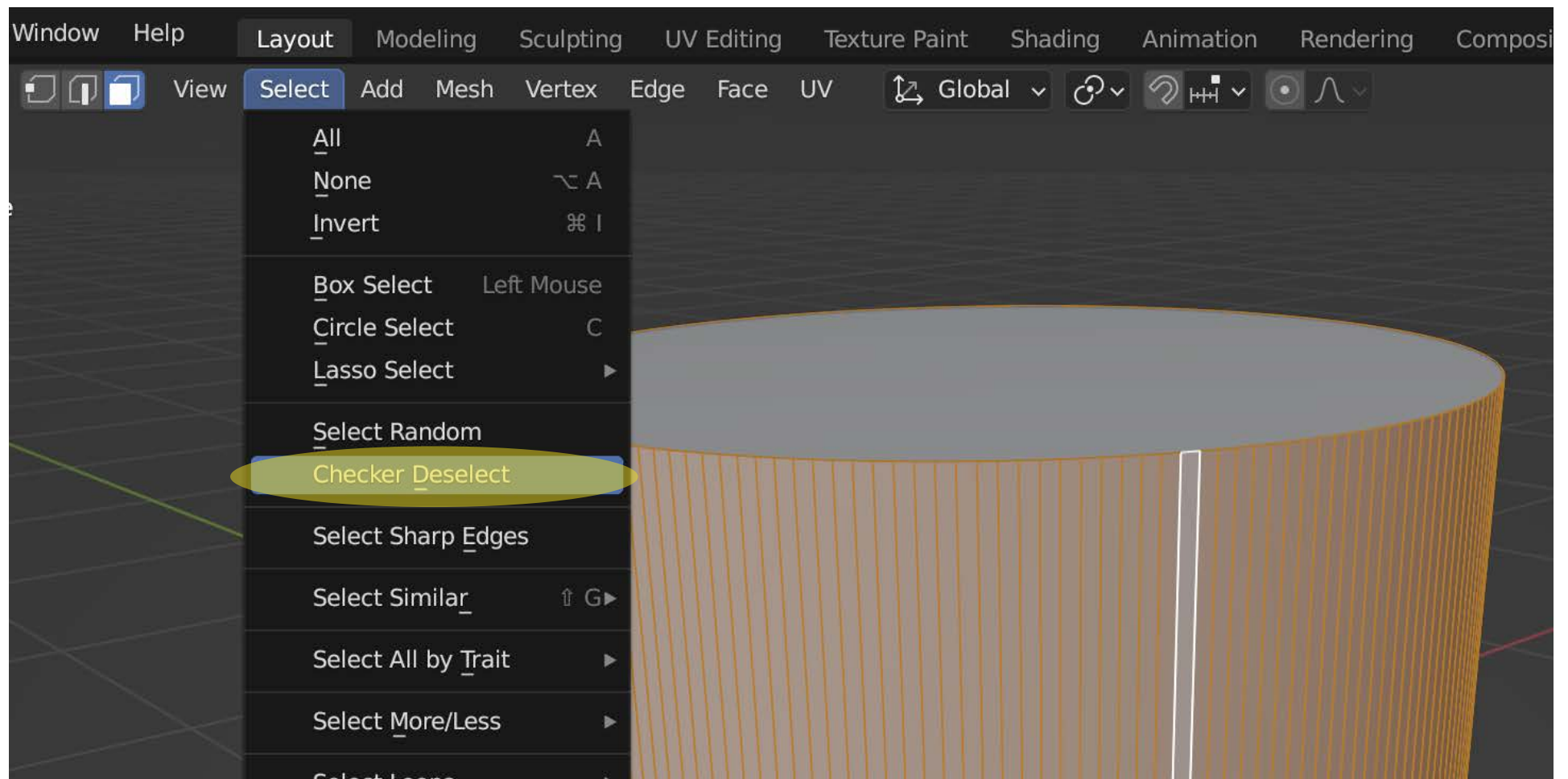
**Hoe kunnen we snel om-en-om
faces selecteren zonder ze één voor
één aan te klikken?**



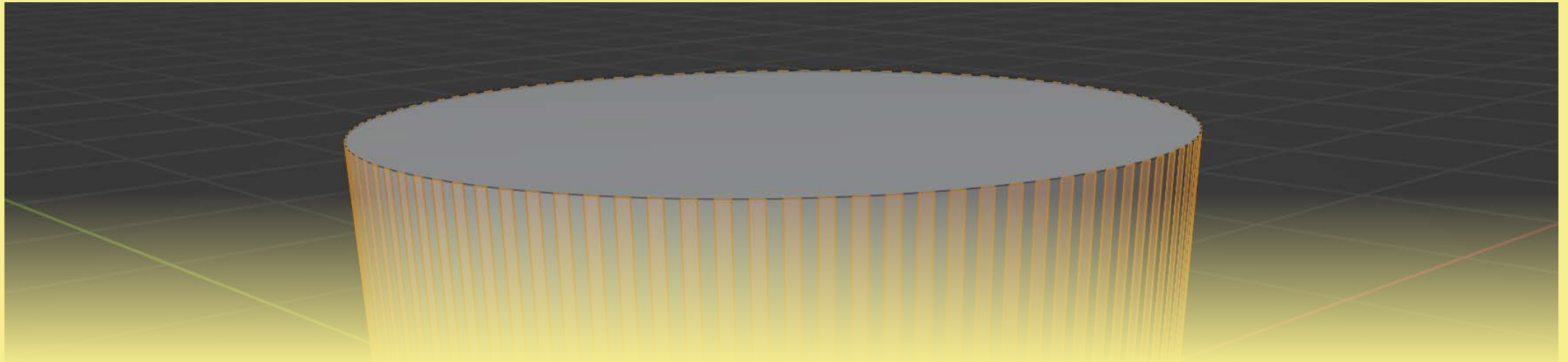
In Object Mode, voeg **Cylinder** toe.
In dit geval geven we een groot aantal faces aan cylinder.



In Edit Mode, klik op willekeurige Face
en daarna met OPTION ingedrukt op een andere Face.



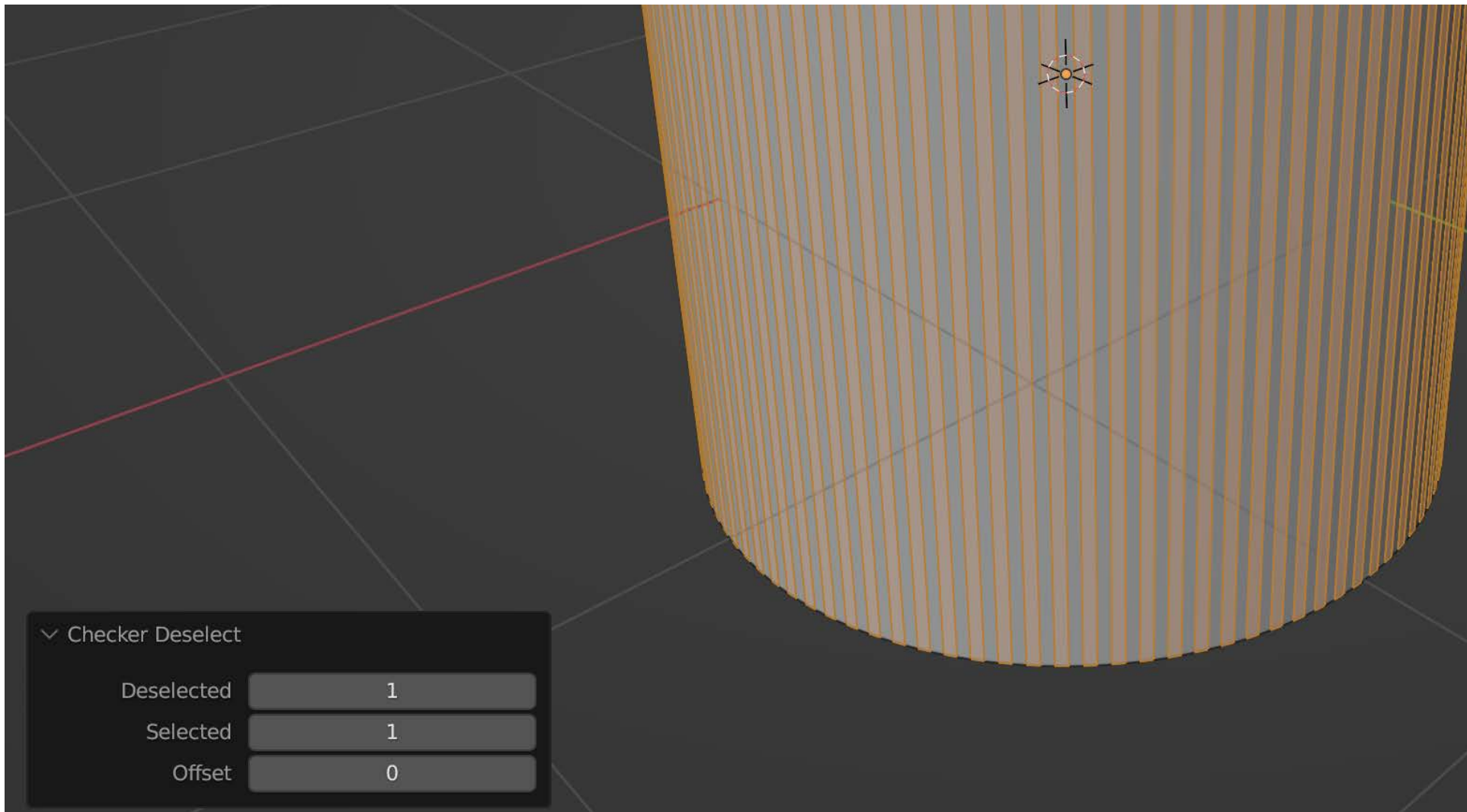
Bij Select, kies voor Checker Deselect.



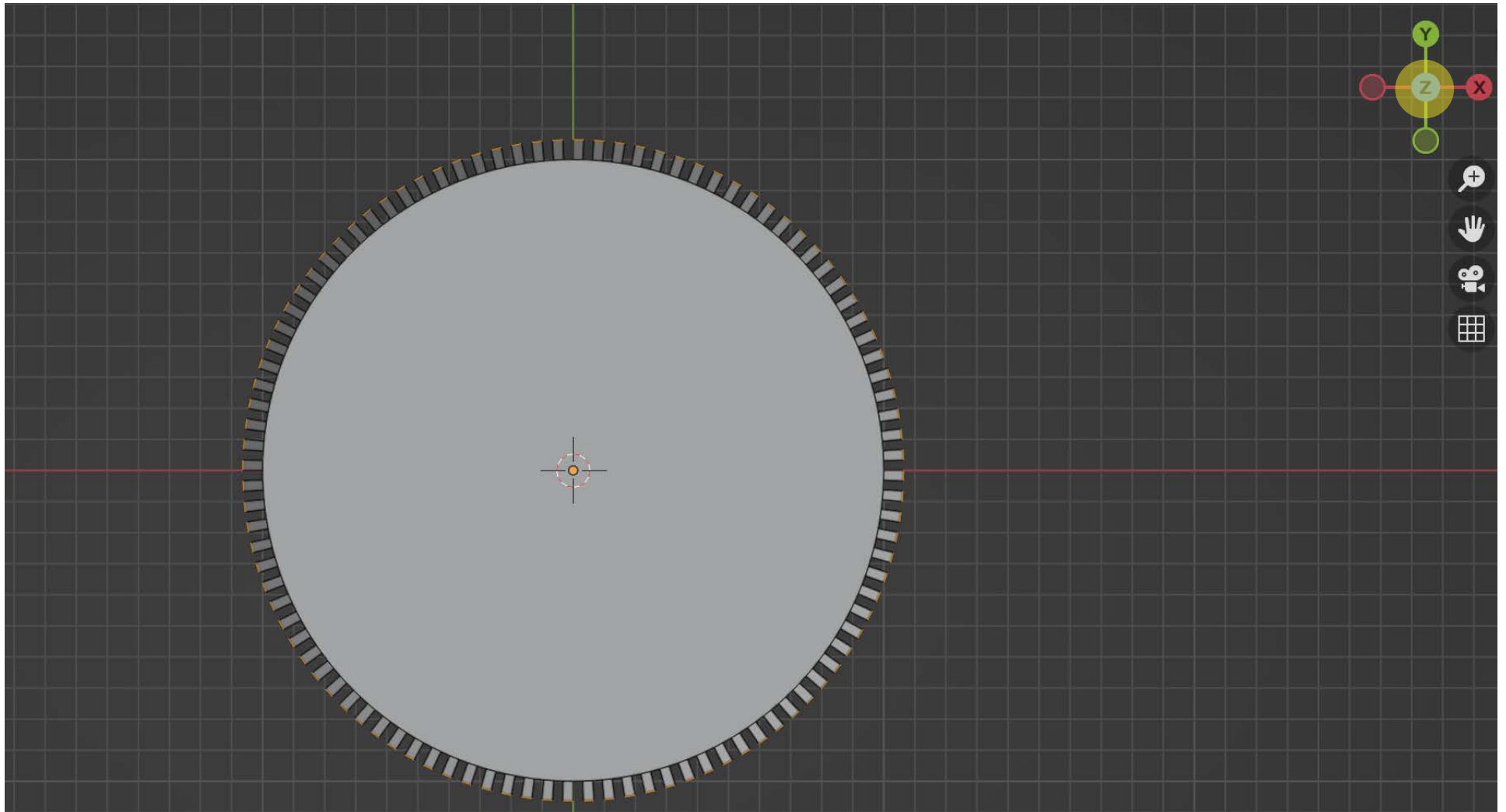
Checker Deselect?

handige tool om een patroon van geselecteerde elementen (zoals Faces) te creëren. Het werkt door om-en-om elementen te deselecteren (of selecteren) binnen een al bestaande selectie.

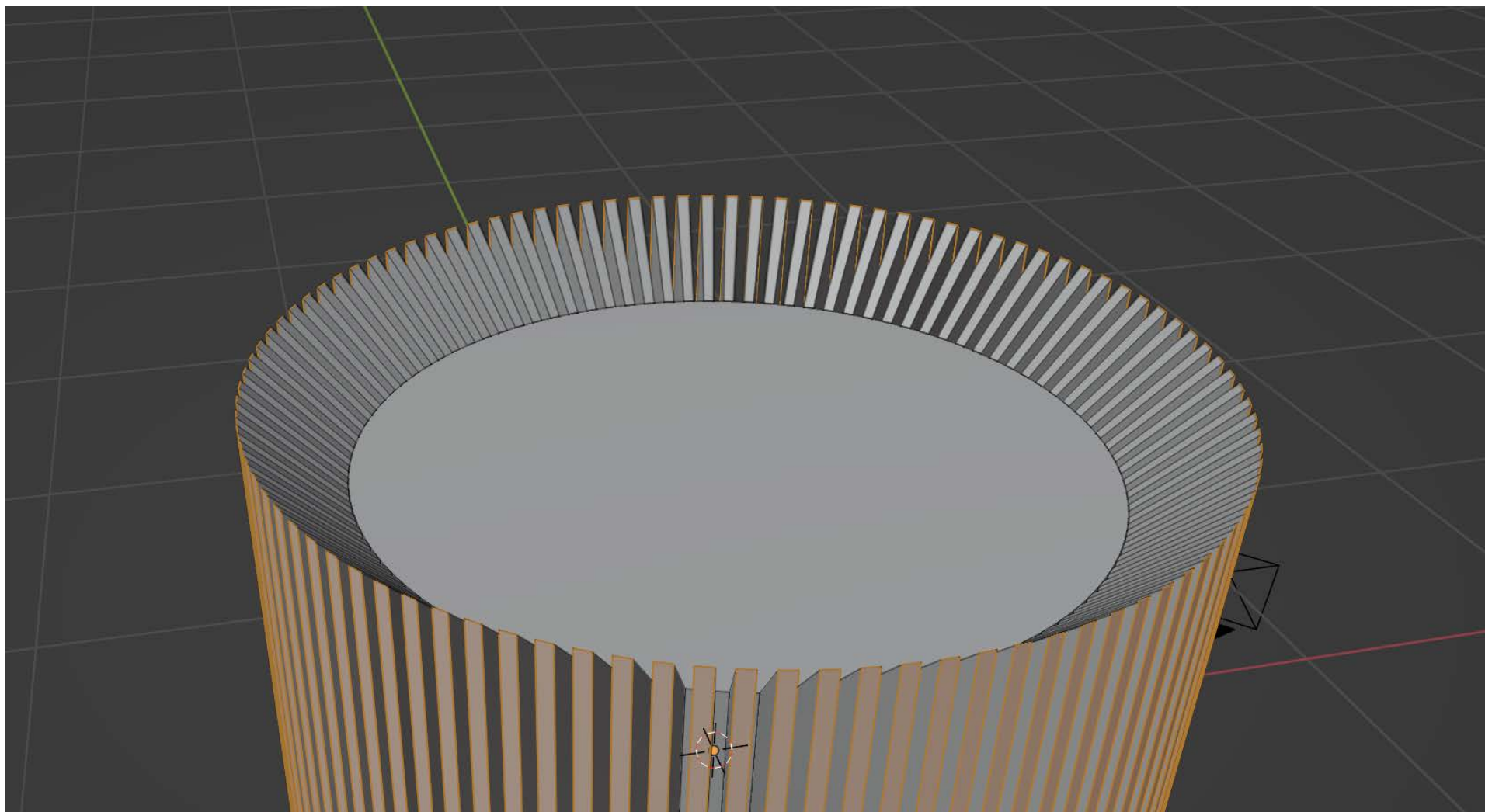
Dit is vooral nuttig voor het snel maken van afwisselende patronen zonder handmatig alles één voor één te hoeven selecteren.



Pas instellingen aan om tot een patroon te komen.
Hier is afwisselend één face geselecteerd en één gedeselecteerd.



In Top View, Extrude de faces naar buiten met **Extrude (E)** en direct daarna **Scale (S)**. Beweeg met muis.

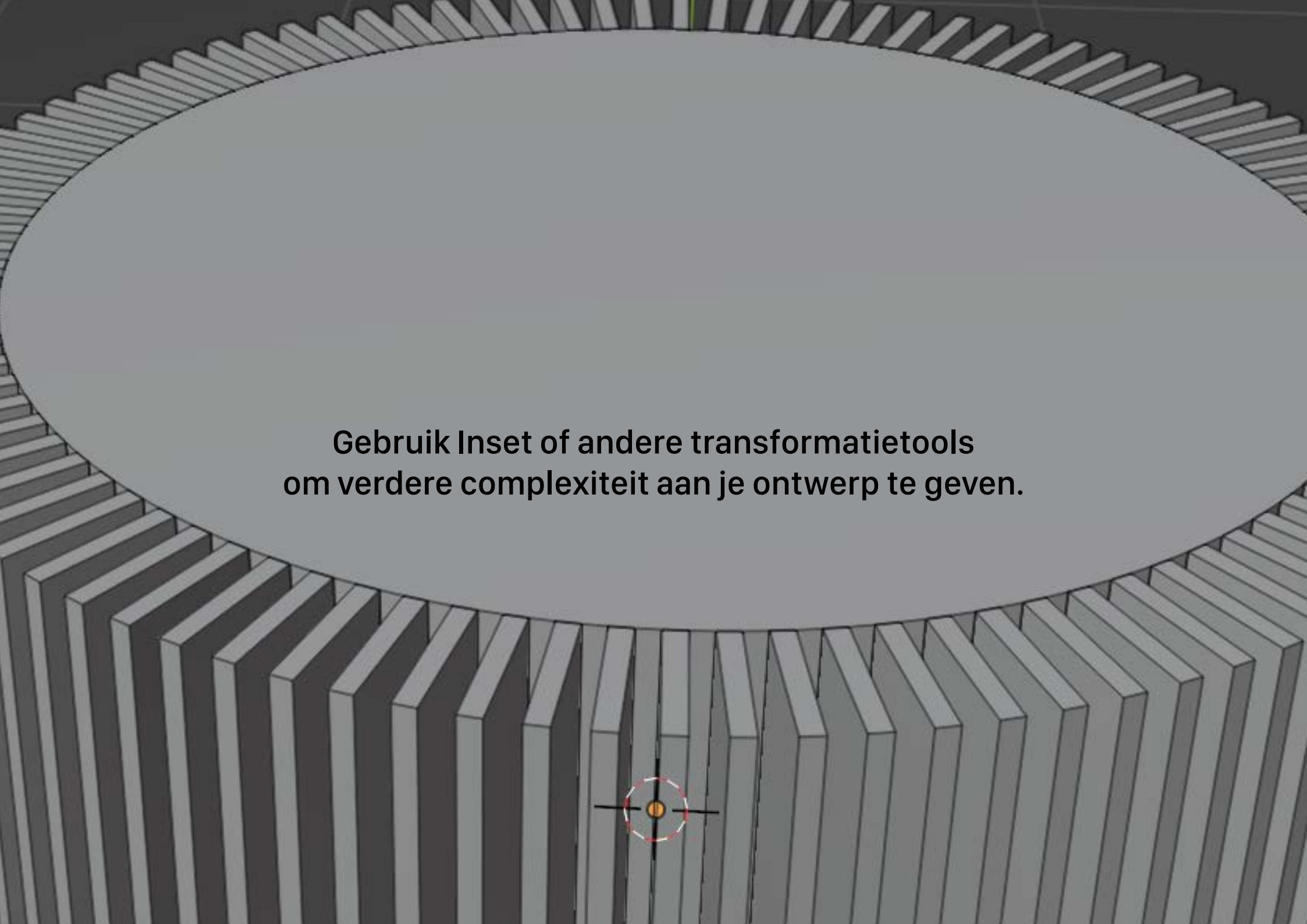


Heb je dit probleem? Doe dan Extrude (E) en klik meteen op de rechter muisknop om de beweging te annuleren. Daarna ALT + S. Beweeg met muis.

ALT + S?

In Blender gebruik je Alt + S om een geselecteerde extrusie langs de normale te schalen.

Dit betekent dat de geselecteerde faces, edges, of vertices worden uitgedrukt of ingetrokken in de richting loodrecht op hun eigen oppervlak (normale richting), in plaats van langs de globale assen (X, Y, of Z).



Gebruik Inset of andere transformatietools
om verdere complexiteit aan je ontwerp te geven.