

Tworzenie L-systemów w Blenderze

Łukasz Król
Informatyka, sem.7


Addon

W Blenderze możemy tworzyć L-systemy za pomocą addonu.
Addon jest dostępny do pobrania pod adresem:

<https://github.com/ento/blender-lsystem-addon>



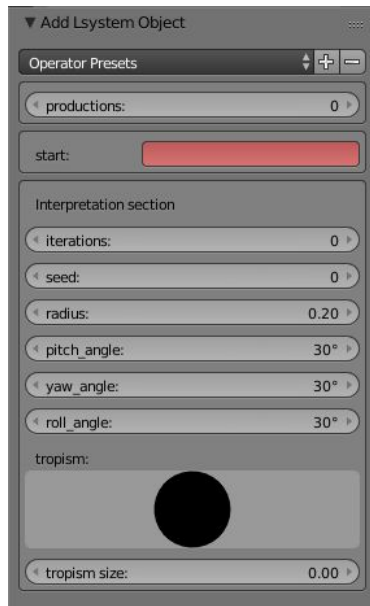
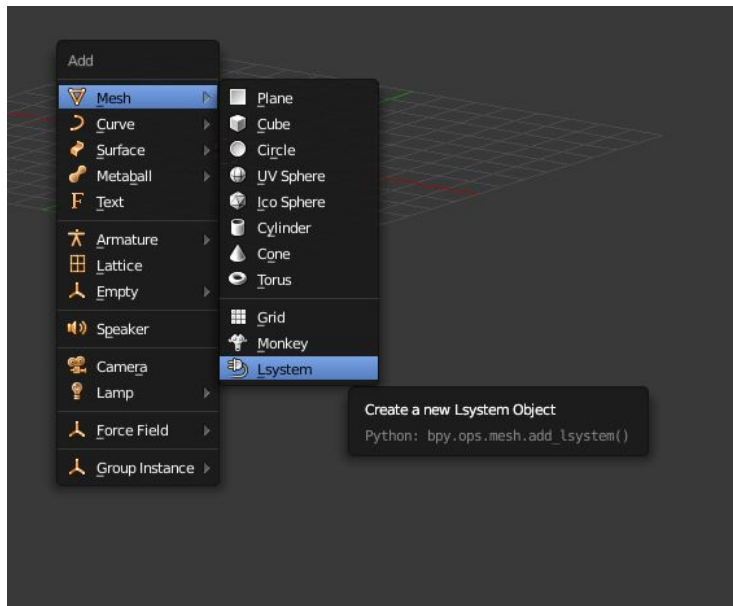
Parametry

- **F** rysuj do przodu (powstaje Edge)
 - **Q** dodaj plane
 - **+**, **-** obrót na osi lewo/prawo
 - **/**, **** obrót na osi góra/dół
 - **<**, **>** obrót na osi przód/tył
 - **&** losowy obrót
 - **[**, **]** położenie/zdjęcie ze stos
 - **!**, **^** / **@**, ***** wydłużenie/skrócenie gałęzi
 - **#**, **=** / **%**, **|** zwiększenie/zmniejszenie promienia
- 

Użycie

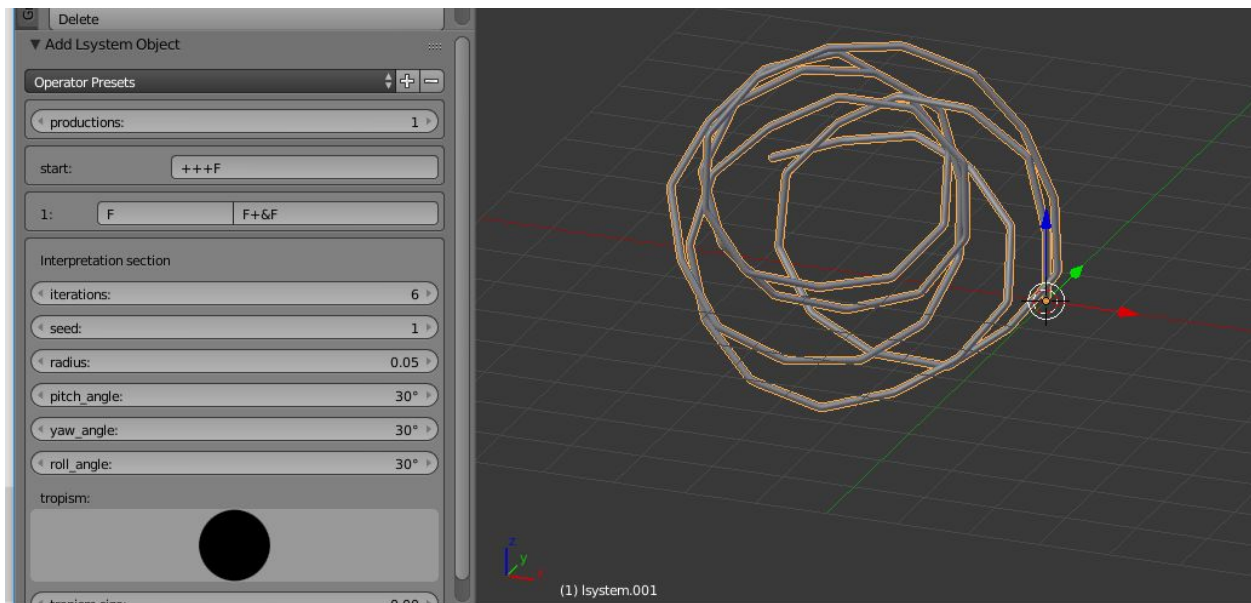
Add → Mesh → Lsystem

Pojawia się okno do którego można wpisywać reguły i zmieniać parametry



Parametr seed

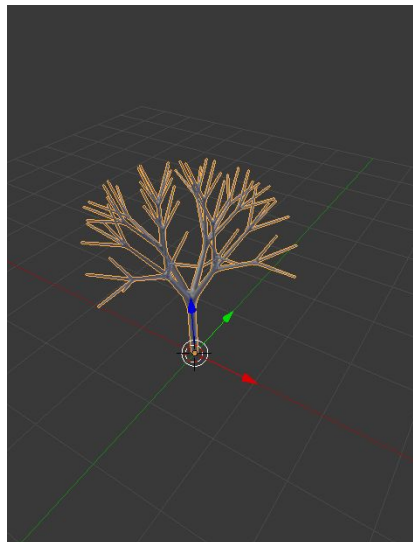
Po użyciu parametru "&" zmiana parametru seed powoduje inną losowość obrotów



Przykłady

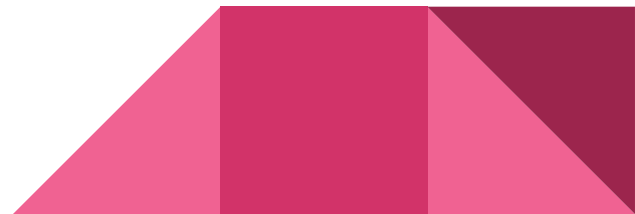
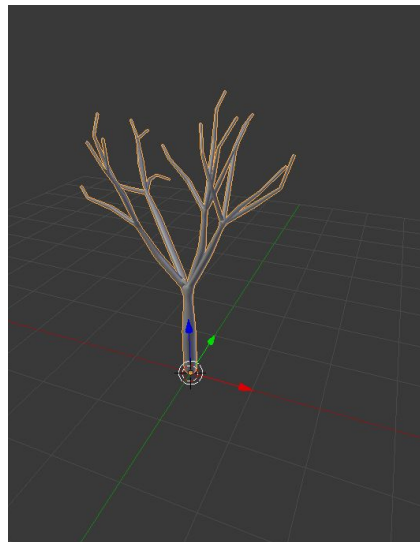
aksjomat: +++F

reguła: F=F[*+F][[*-F][[*/F][[*F]



aksjomat: *+++X

X=F>&|*F[<-X][\+X][+&FX]-&X



Źródła

<http://michelanders.blogspot.jp/p/creating-blender-26-python-add-on.html>

<https://github.com/ento/blender-lsystem-addon>

<https://en.wikipedia.org/wiki/L-system>

