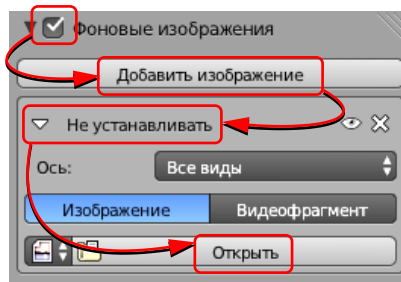



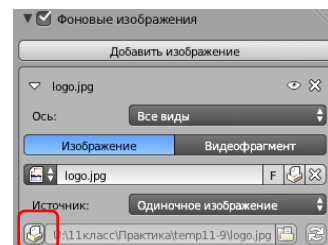
Практическая работа №5

Пластина

1. Запустите *Blender* и удалите (клавишей *Delete*) куб из автоматически созданной сцены.
2. Нажмите клавишу *N*, чтобы показать панель свойств. Найдите на ней флажок-переключатель *Фоновые изображения* (*Background Images*) и отметьте его стрелкой слева от флажка раскройте группу элементов управления.
3. Щелкните по кнопке *Добавить изображение* (*Add Image*), затем – по белой стрелке слева от надписи *Не устанавливать* (*Not Set*), если эта панель закрыта. Затем щелкните по кнопке *Open* (открыть) и выберите на диске файл *logo.jpg*.

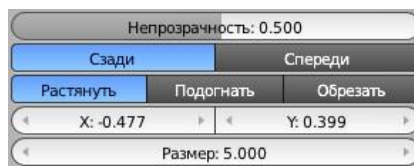


4. Щёлкните по кнопке  слева от имени файла, чтобы рисунок «упакован» в blend-файл. Перейдите к виду сверху (*Num7*) и включите ортографическую проекцию (*Num5*), при этом рисунок должен появиться в рабочей области. Изменяя параметр *Непрозрачность* (*Transparency*), отрегулируйте прозрачность рисунка. Размер изменяется с помощью параметра *Размер* (*Size*), а величины *X* и *Y* позволяют перемещать рисунок в плоскости проекции.

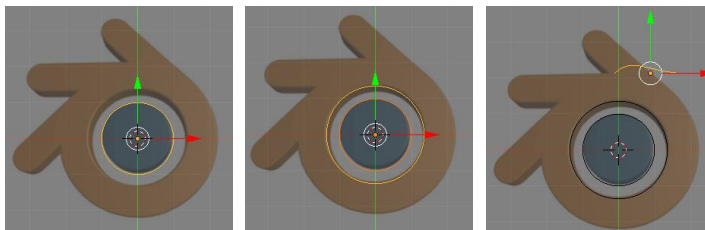


был

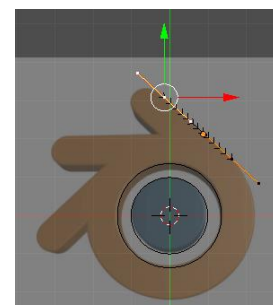
чи-



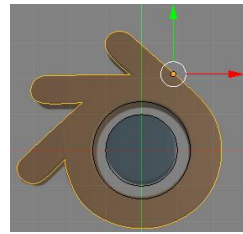
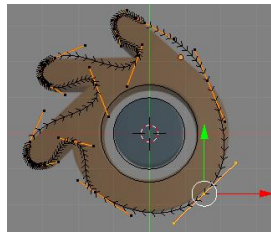
5. Установите курсор в центр сцены (в начало координат), нажав клавиши *Shift+S* и выбрав пункт всплывающего меню *Курсор в центр* (*Cursor to Center*). Нажмите клавиши *Shift+A* и добавьте на сцену окружность (*Добавить – Кривая – Окружность*, *Add – Curve – Circle*).
6. Используя элементы управления фоновым изображением (см. п. 4), переместите рисунок так, чтобы центр внутреннего круга оказался в начале координат. Измените размер окружности так, чтобы она совпала с границей внутреннего круга. Добавьте вторую окружность и измените ее размер так, чтобы она совпала с вырезом «желтой» части логотипа.



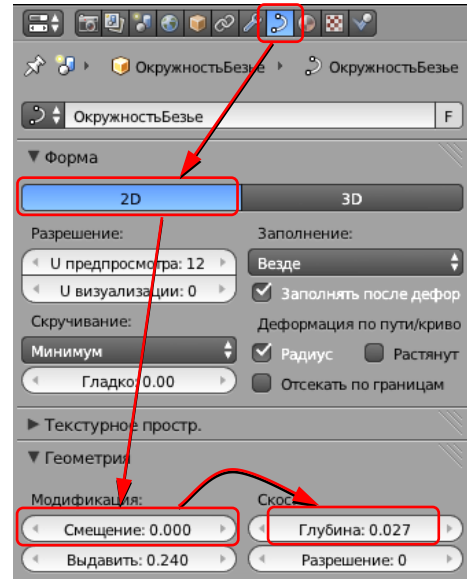
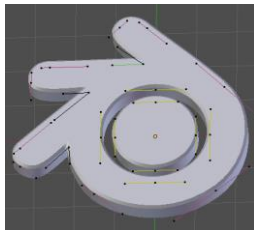
7. Добавьте кривую Безье (*Добавить – Кривая – Безье*, *Add – Curve – Bezier*) и переместите ее вправо и вверх. Перейдите в режим редактирования (*Edit Mode*, клавиша *Tab*), выделите оба узла, нажмите клавишу *V* и выберите из меню тип рукоятки *Автоматический* (*Automatic*) чтобы перевести направляющие в автоматический режим. Разместите так, как показано на рисунке.
8. Выделите верхнюю вершину. Нажав и не отпуская клавишу *Ctrl*, щелчками ЛКМ создайте новые вершины в ключевых точках контура. Замкните контур, нажав клавиши *Alt+C*.



ти-
ic),
их



9. Отрегулируйте положения узлов и направляющих. того, чтобы преобразовать гладкий узел в угловой, нужно нажать клавишу *V* и выбрать из меню нужный узел.
10. Для того, чтобы объединить две окружности и внеш-контур в один объект, выделите их и нажмите клави-*Ctrl+J* (англ. *join* – соединить).
11. На странице свойств контуров включите режим *2D* (плоский контур) и увеличьте значения параметров *давить* (*Extrude*, этот параметр регулирует толщину пластины) и *Скос – глубина* (*Bevel –Depth*, фаска).



Для
тип
ний
ши

Вы-

12. Сохраните модель под именем **logo.blend**.
13. Выберите вид с камеры и выполните рендеринг. Сохраните картинку под именем **logo.png**.

