
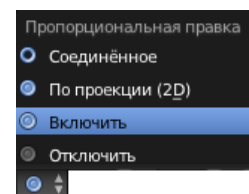


23. Сохраните модель под именем **slon.blend**.

24. Выберите положение камеры и источника света. Выполните рендеринг и сохраните картинку под именем **slon.png**.

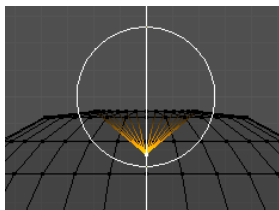
Сеточные модели и модификаторы (яблоко)



1. Запустите *Blender* и удалите (клавишей *Delete*) куб из автоматически созданной сцены.
2. Нажмите клавиши *Shift+A* и добавьте сферу (Полисетка – *UV-сфера*, *Mesh – UV Sphere*).
3. Перейдите в режим правки (редактирование сеточной модели, *Edit Mode*, клавиша *Tab*) и отмените выделение всех вершин (клавиша *A*).
4. С помощью элемента управления  в нижней части окна включите режим *Пропорциональная правка* (*Proportional Editing*).
5. Перейдите к виду спереди (клавиша *Num1*) и включите ортографическую проекцию (*Num5*).
6. Включите режим просмотра *Каркас* (*Wireframe*), нажав на клавишу *Z*, и выделите самую верхнюю вершину сферы (ПКМ).
7. Нажмите клавишу *G* (англ. *grab*, режим перемещения), колесиком мыши отрегулируйте область, которую затрагивает пропорциональное редактирование (белая окружность), и сместите вершину вниз. Затем сделайте то же самое с самой нижней вершиной (сместите ее немного вверх).

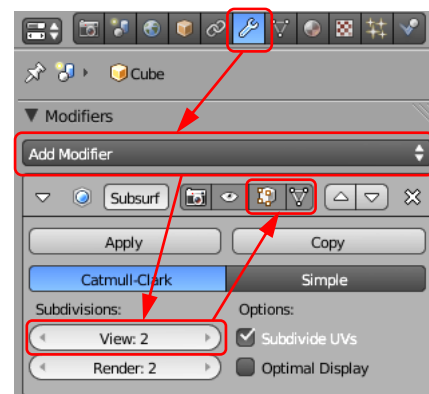


чите


ческую

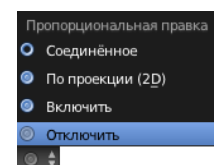


8. Включите режим просмотра поверхностей *Сплошной* (*Solid*, клавиша *Z*) и посмотрите, что получилось.
9. Перейдите к режиму работы с объектами (*Object Mode*, клавиша *Tab*) и примените модификатор *Подразделение поверхности* (*Subdivision surface*). Увеличьте число деления граней при просмотре до 2 (поле *View*). Для того чтобы модификатор применялся в режиме редактирования сеточной модели, включите кнопки-выключатели  и .



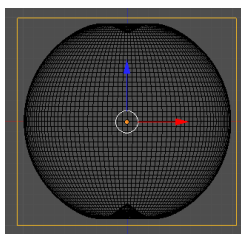
го,

10. Отключите режим пропорционального редактирования, выбрав вариант *ключить* (*Disable*) в списке элемента управления .
11. Переключитесь в режим выделения объектов (*Object Mode*, клавиша *Tab*) и включите просмотр каркаса (*Wireframe*, клавиша *Z*).
12. Нажмите клавиши *Shift-A* и создайте новую решётку (*Добавить – Решётка*, *Add – Lattice*). Разместите ее так, чтобы она охватывала все яблоко.

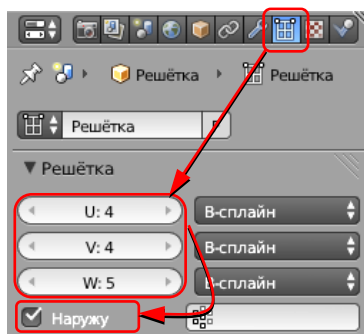


От-

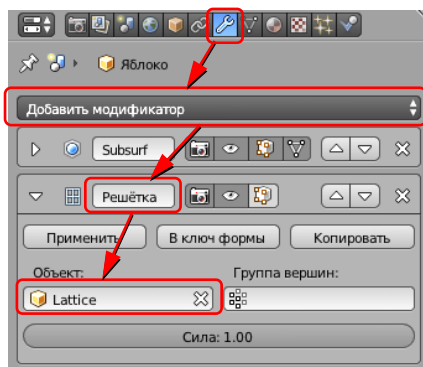
Tab)



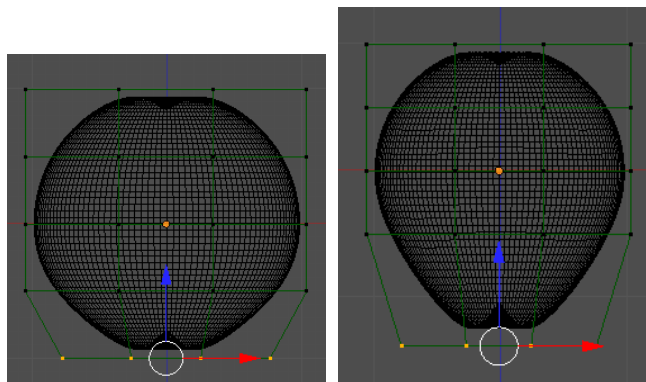
13. На странице свойств *Lattice* увеличьте количество разбиений решетки по осям. Отметьте флажок *Наружа* (*Outside*), чтобы все внутренние вершины и ребра решётки были удалены (остаются только вершины на наружных стенках).



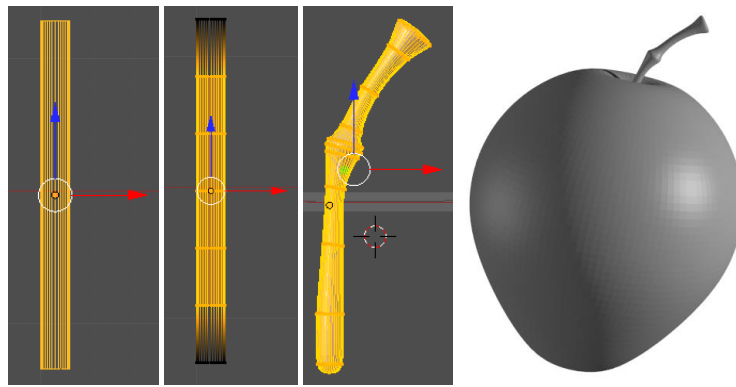
14. Выделите яблоко и примените к нему модификатор *Решётка*. В поле *Object* (объект) на странице свойств нужно выбрать созданную решётку (она по умолчанию имеет имя *Lattice*).



15. Выделите решётку и включите режим редактирования сетки (*Edit Mode*). Перейдите к виду спереди, нажмите клавишу *V* (выделение прямоугольником) и выделите все вершины нижнего ряда, обводя их левой кнопкой мыши.
16. Используя масштабирование (клавиша *S*), уменьшите ширину сетки в этом месте. Затем сместите выделенные узлы немного вниз. Используя эти приемы, измените форму яблока так, как вам больше нравится.



17. Постройте цилиндр и отрегулируйте его размеры примерно по размерам черенка яблока.



18. Перейдите в режим редактирования и с помощью инструмента *Разрезать петлей со сдвигом* (*Loop Cut and Slide*) добавьте еще 8-9 горизонтальных ребер по контуру. Используя перемещение, поворот и масштабирование сечений, постройте черенок яблока, как на рисунке.
19. Перейдите в режим работы с объектами и примените к черенку модификатор *Подразделение поверхности* (*Subdivision surface*). Установите в поле *View* число делений для вывода на экран – 2.
20. Измените масштаб черенка и установите его на место.
21. Сохраните полученную модель под именем **apple.blend**.
22. Выполните рендеринг полученного яблока и сохраните его в файле **apple.png**.