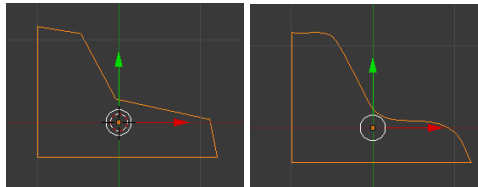


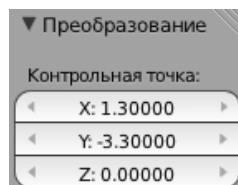
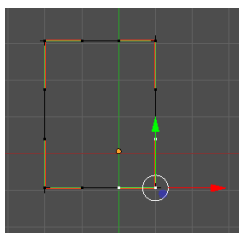
Практическая работа №6

Профиль

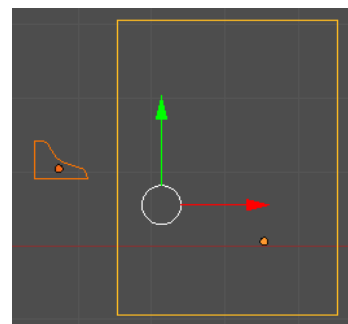
1. Запустите *Blender* и удалите (клавишей *Delete*) куб из автоматически созданной сцены.
2. Перейдите к виду сверху (*Num7*) и добавьте на сцену кривую Безье (*Добавить – Кривая – Безье, Add – Curve – Bezier*).
3. Включите режим редактирования (*Edit Mode*, клавиша *Tab*), выделите оба узла и преобразуйте их в векторные (клавиша *V*).
4. Выделите одну вершину и щелчками левой кнопки мыши при нажатой клавише *Ctrl* добавьте новые узлы так, чтобы получилось сечение рамки для картины. Замкните контур, нажав *Alt+C*.



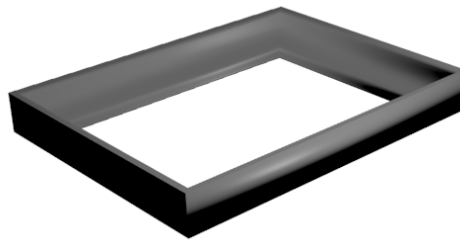
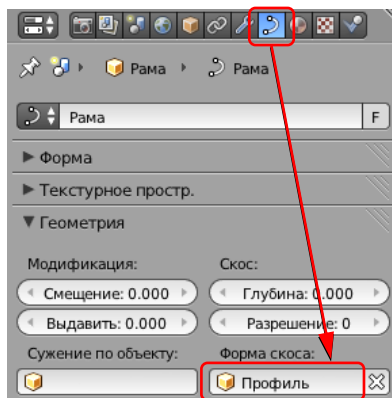
5. Сделайте три внутренних узла гладкими, как показано на рисунке.
6. Перейдите обратно в режим работы с объектами (*Object Mode*) и добавьте еще одну кривую Безье (*Добавить – Кривая – Безье, Add – Curve – Bezier*).
7. Преобразуйте все узлы в векторные. Добавьте еще два узла и замкните контур так, чтобы получился прямоугольник. Для того, чтобы точно выровнять узлы, можно вводить их координаты на панели преобразований (клавиша *N*).



8. Приведите в соответствие размеры сечения и контура-рамки.
9. Выделите прямоугольный путь, перейдите на страницу свойств кривой (*Object Data*) и выберите в списке *Форма скоса (Bevel)* название кривой-профиля.



Об-



10. Если нужно отрегулируйте размер профиля (возможно, его нужно будет уменьшить).
11. Сохраните модель под именем **frame.blend**.
12. Выполните рендеринг и сохраните картинку под именем **frame.png**.