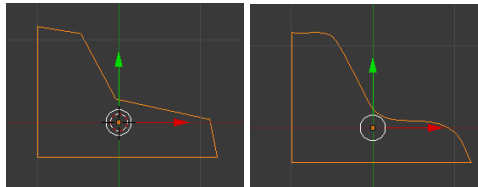


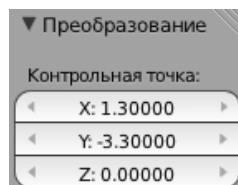
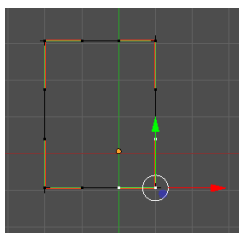
Практическая работа №6

Профиль

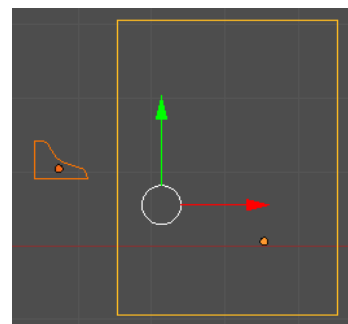
1. Запустите *Blender* и удалите (клавишей *Delete*) куб из автоматически созданной сцены.
2. Перейдите к виду сверху (*Num7*) и добавьте на сцену кривую Безье (*Добавить – Кривая – Безье, Add – Curve – Bezier*).
3. Включите режим редактирования (*Edit Mode*, клавиша *Tab*), выделите оба узла и преобразуйте 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*.



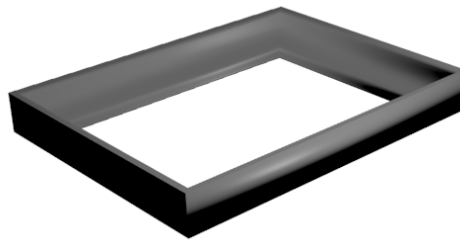
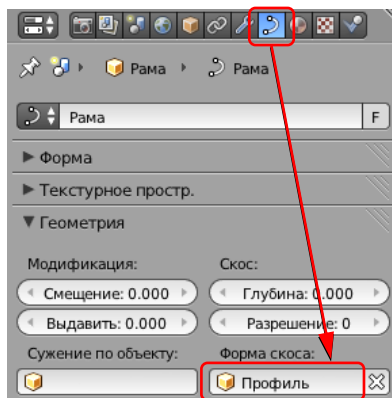
5. Сделайте три внутренних узла гладкими, как показано на рисунке.
6. Перейдите обратно в режим работы с объектами (*Object Mode*) и добавьте еще одну кривую Безье (*Добавить – Кривая – Безье, Add – Curve – Bezier*).
7. Преобразуйте все узлы в векторные. Добавьте еще два узла и замкните контур так, чтобы 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-

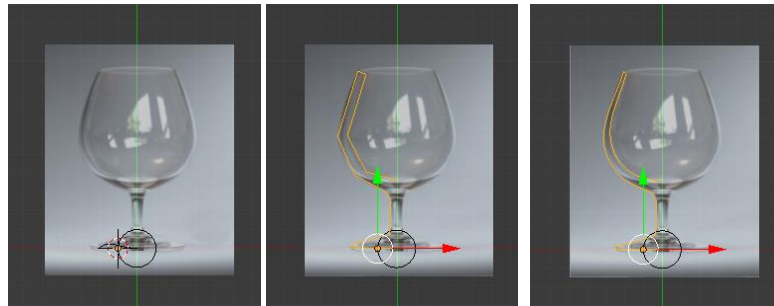


10. Если нужно отрегулируйте размер профиля (возможно, его нужно будет уменьшить).
11. Сохраните модель под именем **frame.blend**.
12. Выполните рендеринг и сохраните картинку под именем **frame.png**.

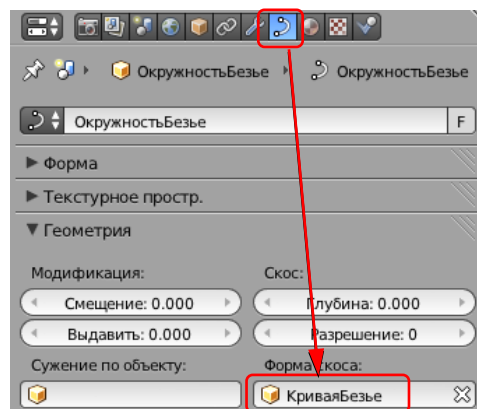
Практическая работа №7

Тела вращения

1. Запустите *Blender* и удалите (клавишей *Delete*) куб из автоматически созданной сцены.
2. Переключитесь на вид сверху (*Num7*), в ортографическую проекцию (*Num5*).
3. Добавьте окружность (Добавить – Кривая – Окружность, *Add – Curve – Circle*), ее радиус будет по умолчанию равен 1.
4. Поставьте курсор на крайнюю левую точку окружности и добавьте кривую Безье (Добавить – Кривая – Безье, *Add – Curve – Bezier*).
5. Добавьте рисунок **wineglass.jpg** на сцену (см. одну из предыдущих работ). Расположите рисунок так, чтобы центральная точка основания ножки была в начале координат.
6. Выделите кривую Безье, которая будет задавать профиль. Перейдите в режим редактирования (*Edit Mode*, клавиша *Tab*). Выделите все узлы и нажмите клавишу *V*, чтобы сделать их векторными, и постройте профиль бокала в виде ломаной линии. Ее начало и конец должны быть на оси *Y* (вертикальной оси, где будет ось вращения).
7. Затем отрегулируйте профиль, преобразуя некоторые узлы из угловых в гладкие (автоматические) с помощью меню, которое появляется при нажатии клавиши *V*.



8. Перейдите в режим работы с объектами (клавиша *Tab*), выделите окружность. На странице свойств объекта (*Object Data*) в поле *Форма скоса (Bevel Object)* выберите название кривой, которая задает профиль.



9. Сохраните модель под именем **glass.blend**.
10. Установите свет и камеру так, как вы считаете нужным. Выполните рендеринг и сохраните картинку в файле **glass.png**.