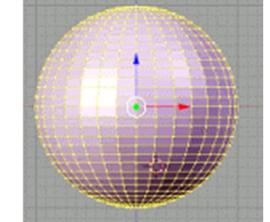
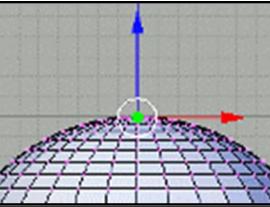
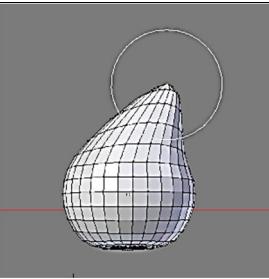
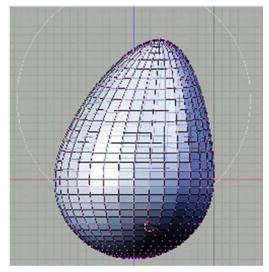
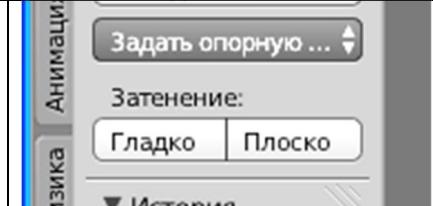
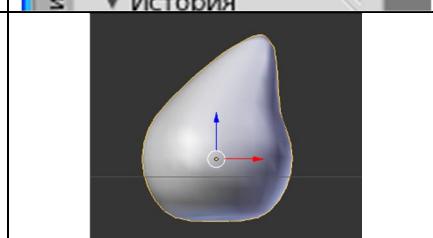


## 6 Капля Объекты в Blender. Практическая работа "Капля"

### Инструкционная карта

<b>№</b>	<b>Задание</b>	<b>Способ выполнения</b>	<b>Иллюстрация</b>
1	Запустив Blender, удалить куб.	Delete, затем Enter.	
2	Добавить на сцену сферу.	Щелкнуть «добавить» Выбрать: полисетка -> UV сфера..	
3	Переключиться на вид спереди.	Нажать «вид» в левом нижнем углу, затем выбрать «спереди» и щелкнуть левой кнопкой	
4	Приблизить сферу.	Навести мышь на сферу и покрутить колесо мыши.	
5	Переключиться в режим редактирования.	Tab	
6	Сбросить выделение.	A	
7	Выделить самую верхнюю вершину сферы.	Щелчок правой кнопкой мыши по самой верхней точке сферы.	
8	Включить пропорциональное редактирование переходов.	Нажать О (англ. буква "ou"). В нижнем меню должны появится две кнопки	

9	<p>Переместить вершину вверх и, возможно, немного в сторону, предварительно отрегулировав количество передвигаемых вершин.</p>	<p><b>G</b> - включение режима перемещения. Колесо мыши - регулировка охваченных вершин (видна окружность).</p>	
10	<p>Слегка переместить вверх нижнюю вершину.</p>	<p>Аналогично п.7 и п.9</p>	
11	<p>Переключиться в объектный режим</p>	<p><b>Tab</b></p>	
12	<p>Придать получившемуся объекту сглаженность.</p>	<p>Кнопка на левом меню «затемнение гладко»</p>	
13	<p>Переключиться на вид из камеры</p>	<p>Нажать «вид» в левом нижнем углу, затем выбрать «камера» и щелкнуть левой кнопкой</p>	
14	<p>«отрендерить» файл.</p>	<p>нажать в верхнем меню «визуализация», затем выбрать «визуализировать изображение F12».</p>	