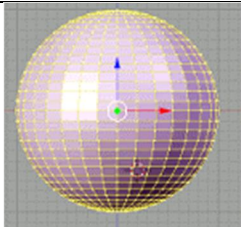
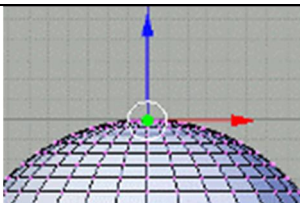
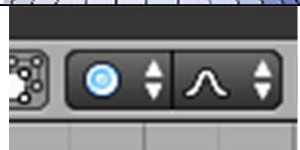
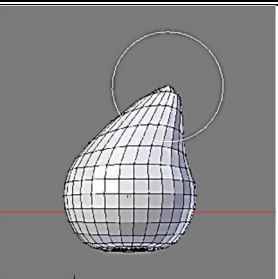
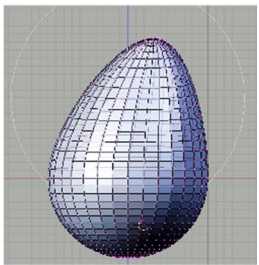
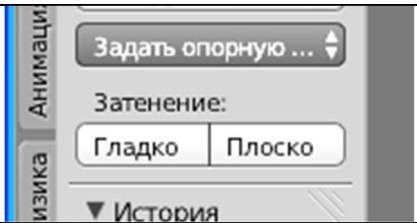
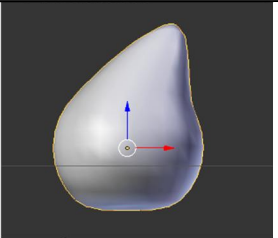


6 Капля Объекты в Blender. Практическая работа "Капля"

Инструкционная карта

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
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 O (англ. буква "ou"). В нижнем меню должны появиться две кнопки	

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