



Практичне завдання

Місток через річку

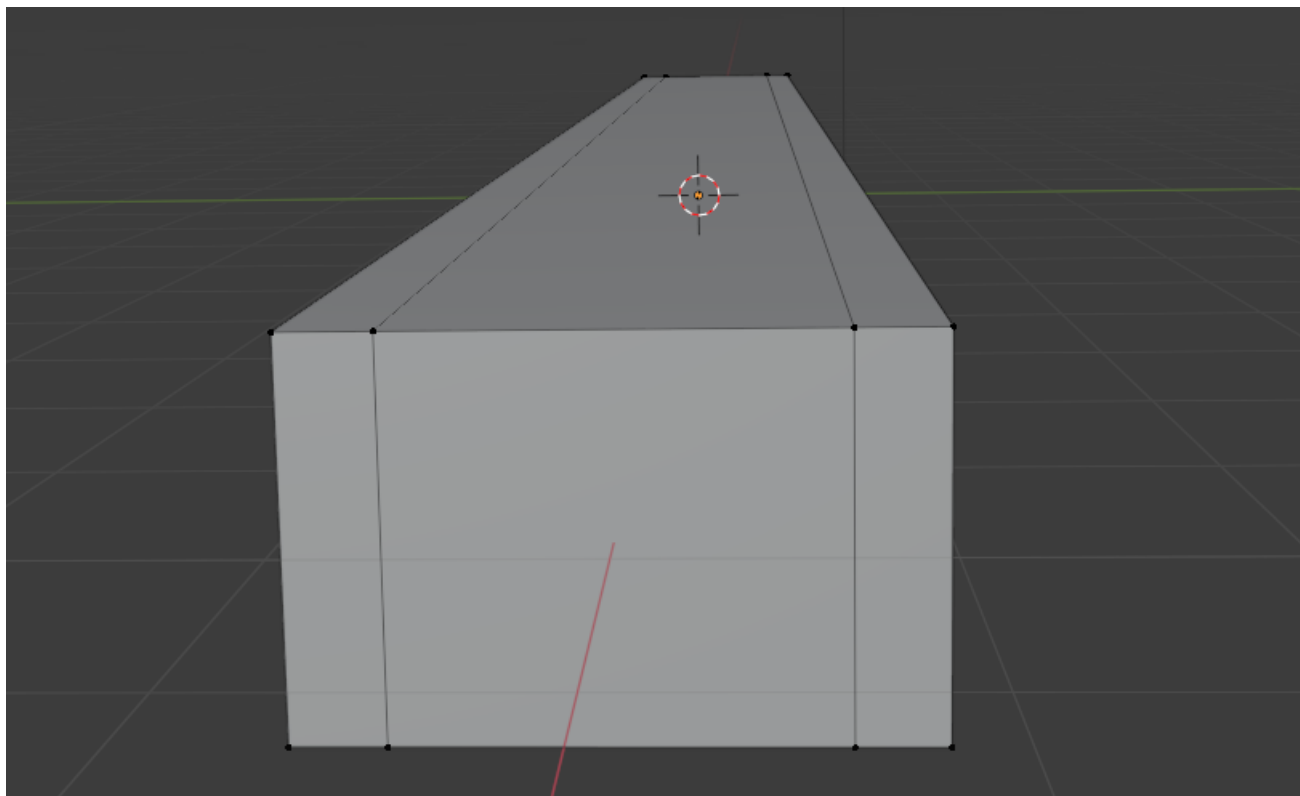
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

За допомогою об'єкта **Curve** ви можете не лише створювати якісь криволінійні моделі, а й використовувати його як шлях, відносно якого повинен викривитися ваш об'єкт. Саме цій меті й відповідає модифікатор **Curve**, який забезпечує ефективний спосіб деформування меш-об'єкта вздовж певної кривої.

Завдання. Створити модель мосту, використовуючи модифікатор **Curve**.

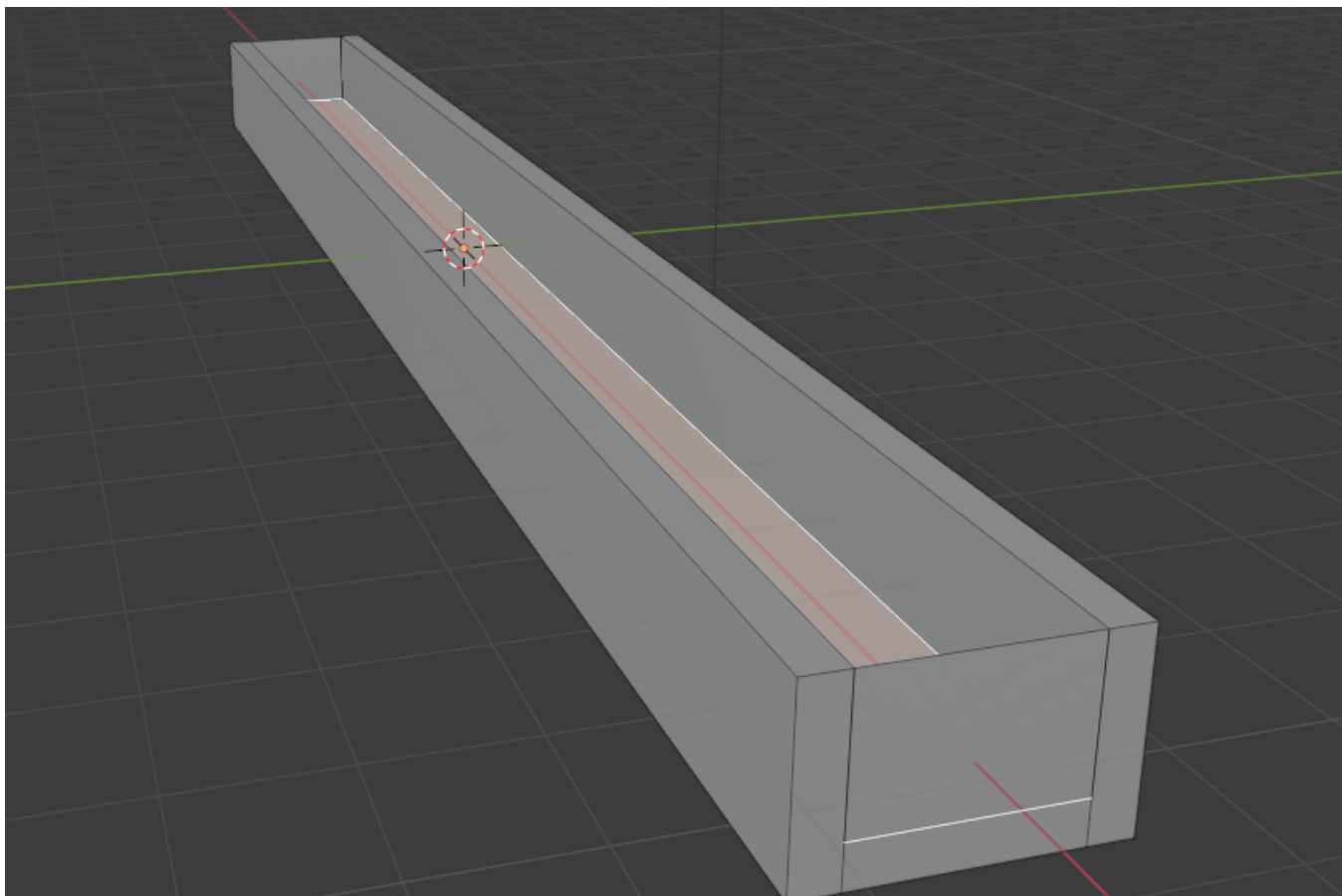
Протокол виконання завдання

1. Відкрийте **Blender**.
2. Створіть профіль майбутнього мосту. Здійсніть деформацію куба таким чином, щоб його профіль нагадував профіль вашого майбутнього мосту. Для цього:
 - а) перетворіть куб на балку;
 - б) витягніть за довжиною міст уздовж осі **X**;
 - в) перейдіть у режим редагування та зробіть додаткові ребра (**Ctrl + R**) уздовж балки;



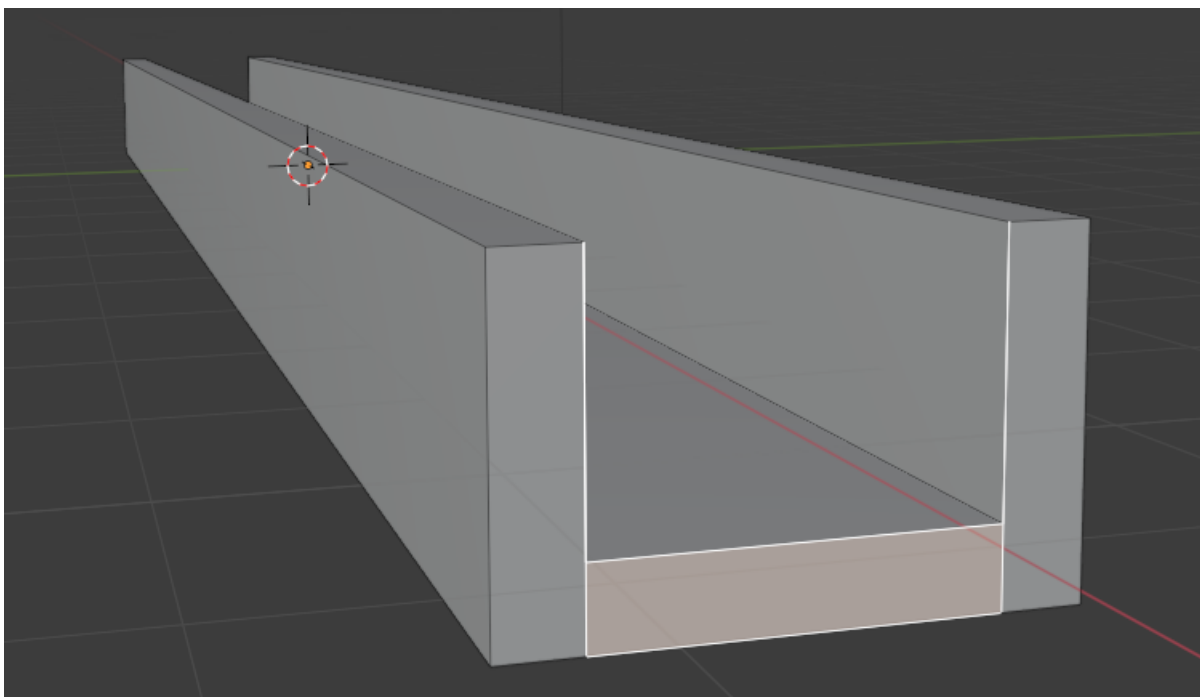


г) виділіть верхню грань і екструдуйте її вниз (не до кінця);

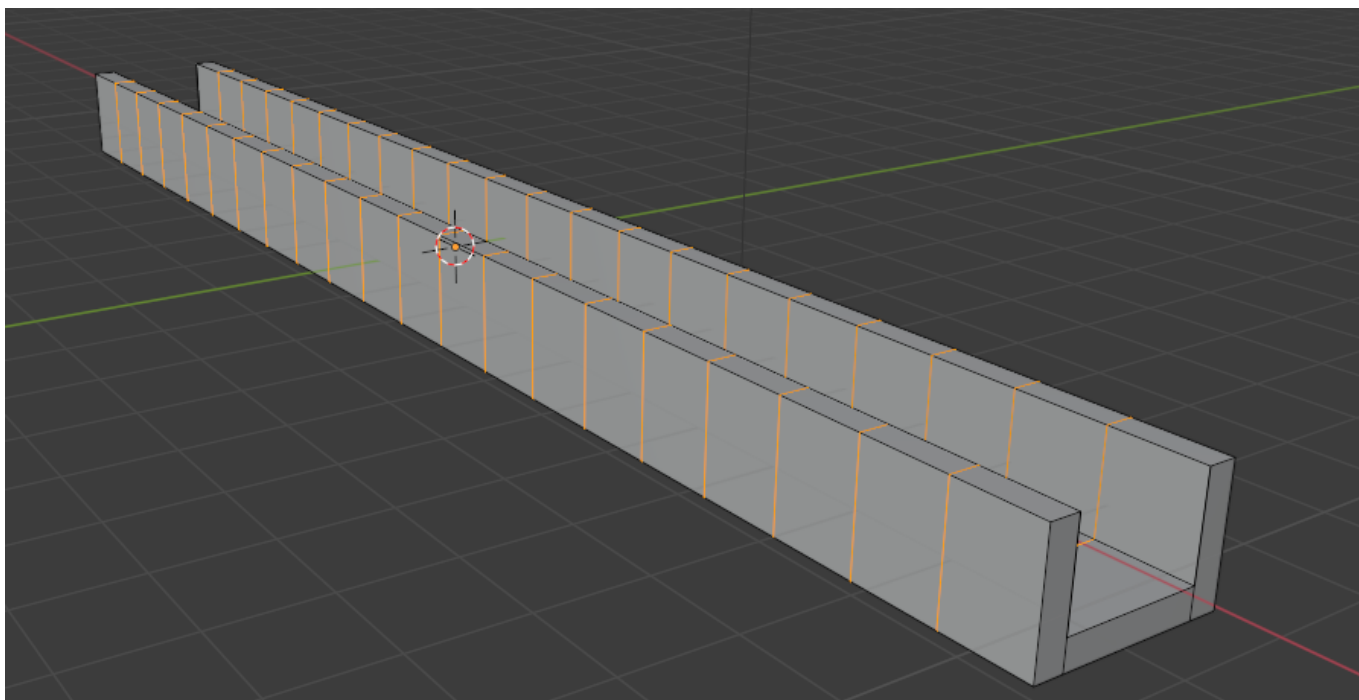


г) видаліть зайві передню та задню грані так, щоб утворився «жолоб» (вам доведеться видалити по дві грані спереду і ззаду);

д) після видалення граней, у вас утвориться отвір (не вистачатиме грані), тому виділіть необхідні ребра та закрийте їх гранню (**F**).



3. Для того щоб у подальшому можна було більш коректно модифікувати (вигинати) міст, слід додати достатню кількість додаткових ребер. Натисніть **Ctrl + R** і введіть число **20** (або більше).

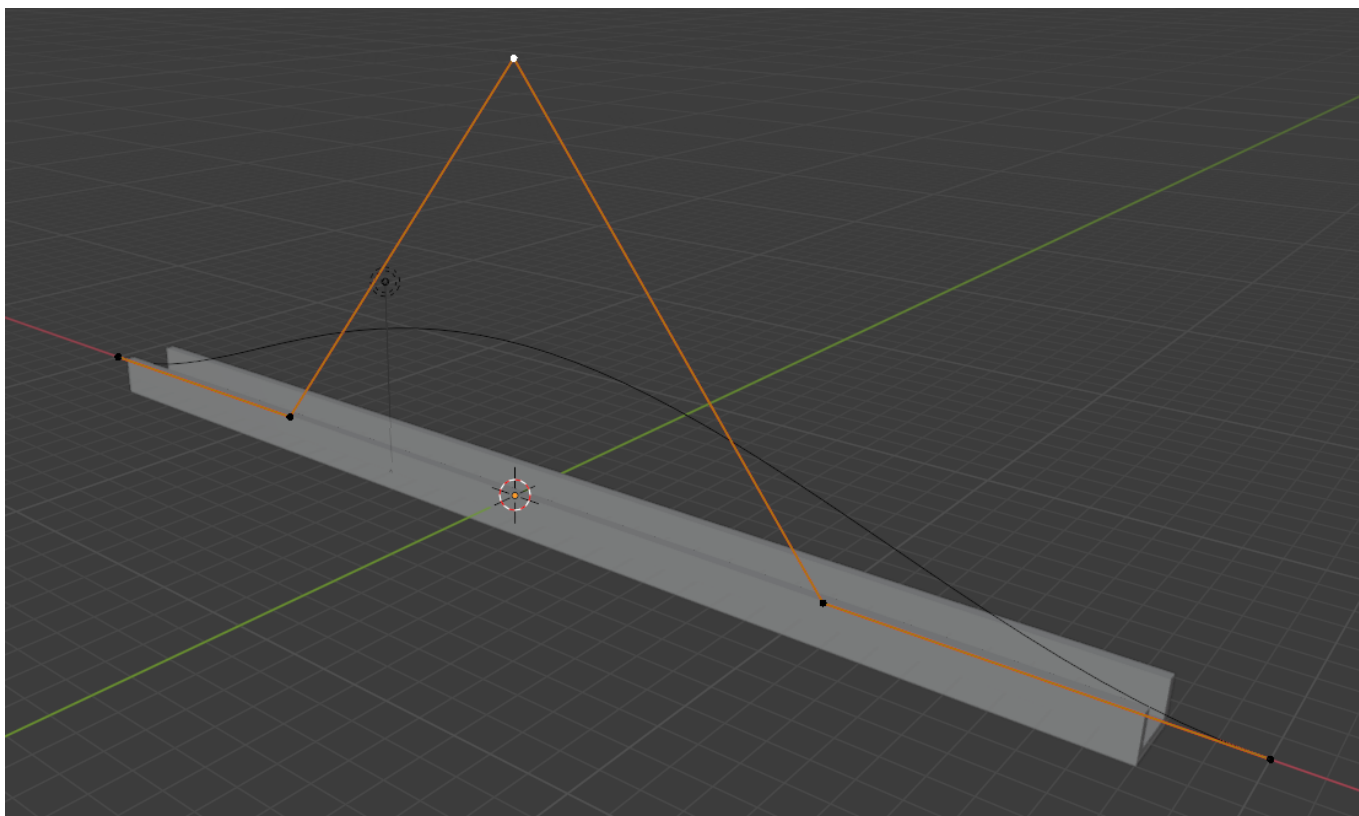


4. В об'єктному режимі створіть **Curve ⇒ Path** – ви бачитимете криву просто як лінію. Пересуньте її вздовж осі **Y** і збільште в декілька разів (наприклад, у **10**).

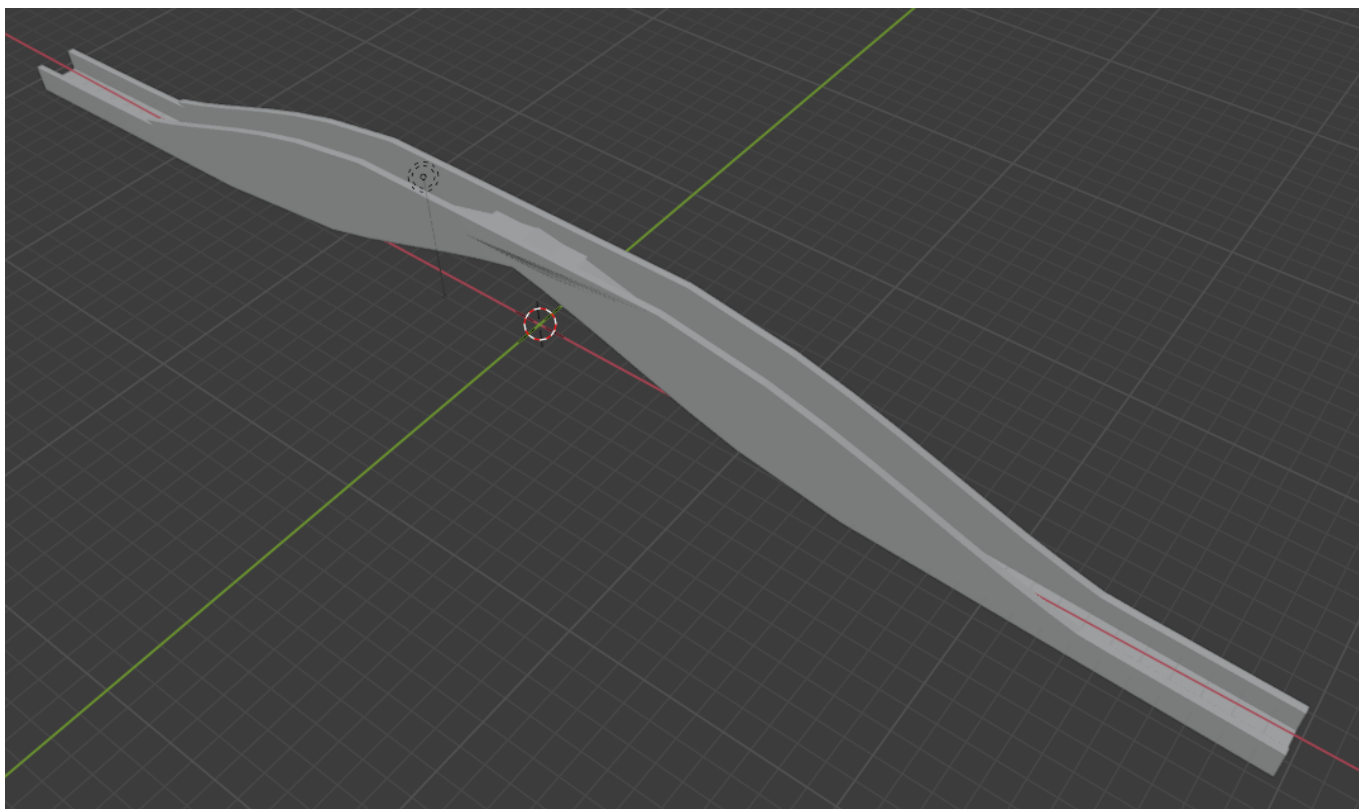


Для того щоб вам не заважали інші об'єкти, можете вимкнути їх видимість. Для цього у вікні **Outliner** навпроти назви об'єкта вимкніть (закрийте) «око».

5. Перейдіть у режим редагування, виділіть центральну точку кривої (**Path**) і підніміть її вгору (**G**, **Z**), задавши вигин мосту.



6. В об'єктному режимі виберіть об'єкт міст і додайте до нього модифікатор **Curve** із категорії **Deform**, вказавши як об'єкт (**Object:**), уздовж якого здійснюватиметься модифікація **Nurbs Path**.
7. Перетягніть профіль мосту вздовж осі **X**, за необхідності збільште його довжину.
8. Приховайте криву **Path**: у вікні **Outliner** навпроти назви кривої клацніть «око» – крива приховається, але не щезне – все буде працювати як потрібно.



9. Збережіть blender-файл із назвою **Bridge.blend**
10. Повідомте вчителя про завершення роботи.