



Практичне завдання

Хочу кришталевий міст!

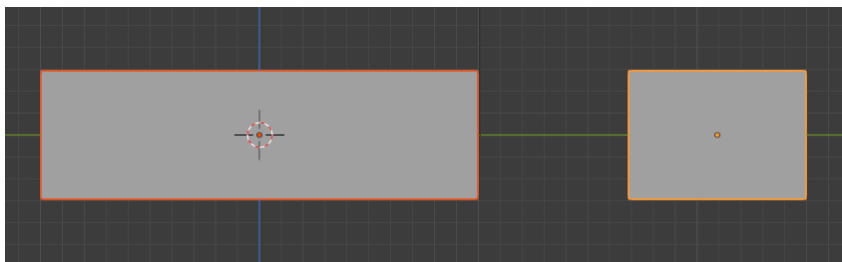
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

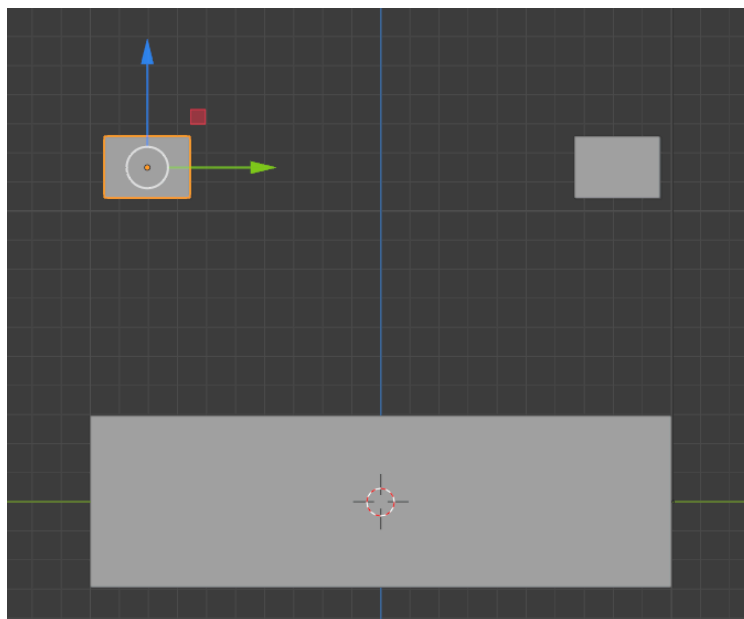
Міст, створений під час виконання попереднього завдання, виглядає дуже простим і швидше нагадує дитячу «гірку». Сьогодні ви «побудуєте» пішохідний міст із «барельєфами». Для створення барельєфів ми скористаємося модифікатором **Array** (масив), який дозволяє розмножувати створені вами елементи. При чому робити це можна за різними осями і відповідно отримувати або рядок, або стовпчик, або двовимірний масив об'єктів. Ви скористаєтеся вже відомим вам модифікатором **Curve** (крива) для надання форми вашому мосту.

Завдання. Створити міст із барельєфами, використовуючи модифікатори **Curve** і **Array**.

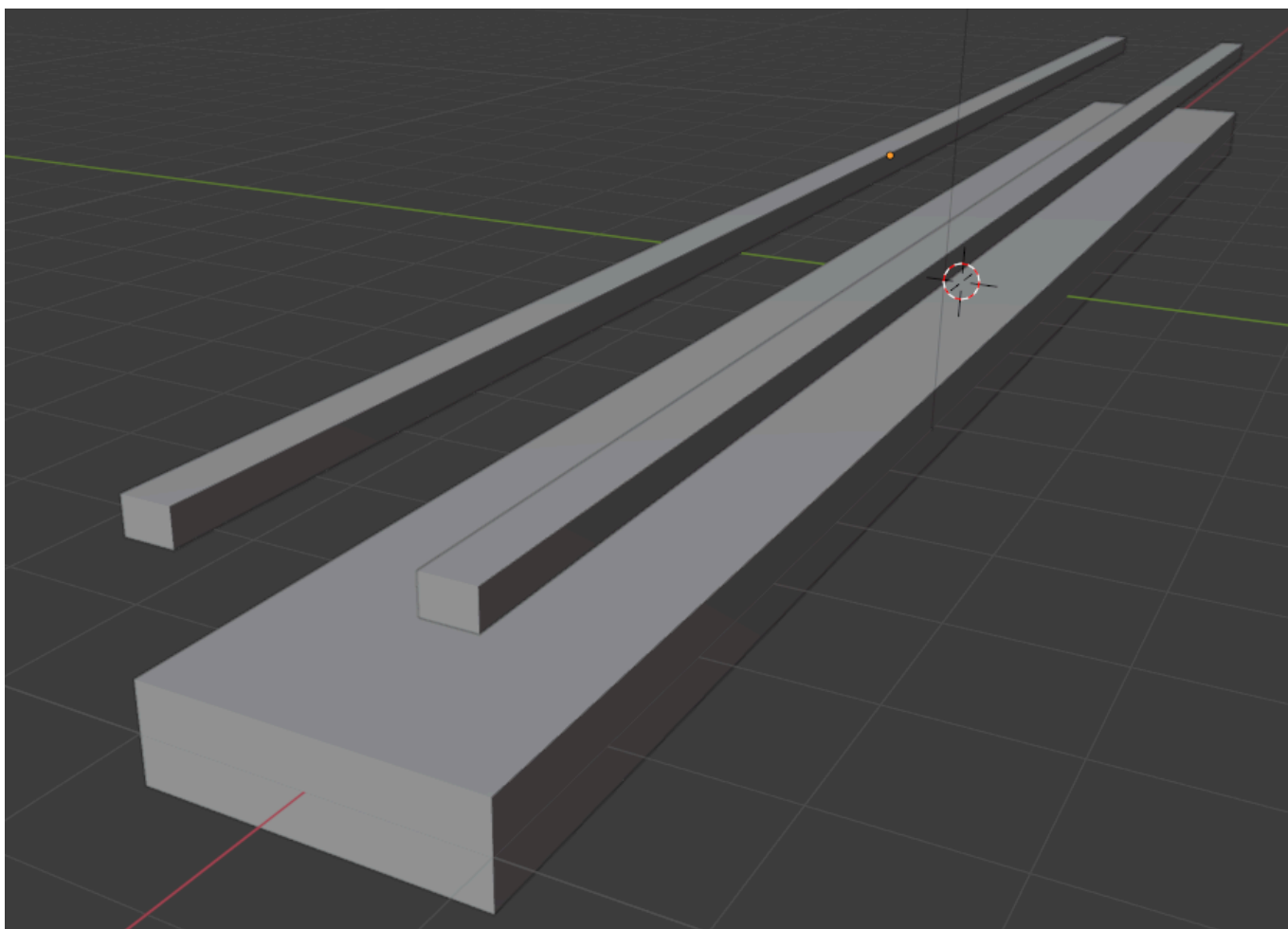
Протокол виконання завдання

1. Відкрийте **Blender**.
2. Створіть основу для майбутнього мосту й перил. Для цього деформуйте куб, продублюйте отриманий об'єкт і створіть із нього перила, які також продублюйте.





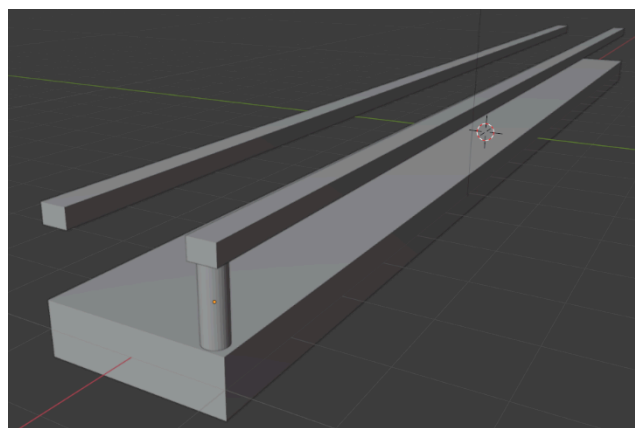
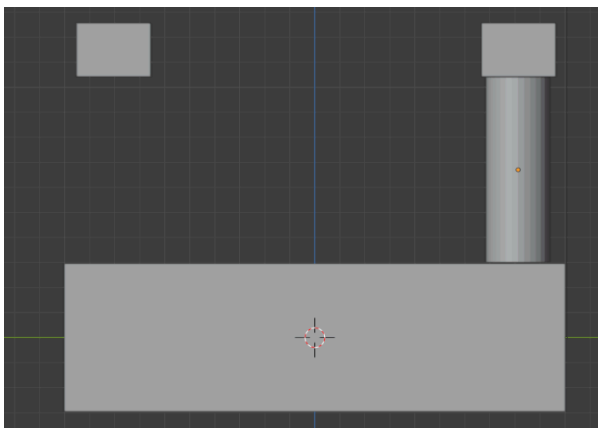
3. Розташуйте перила відповідним чином.





Для зручності змінюйте напрями перегляду (збоку, спереду, згори). Так значно легше змінювати розміри об'єктів.

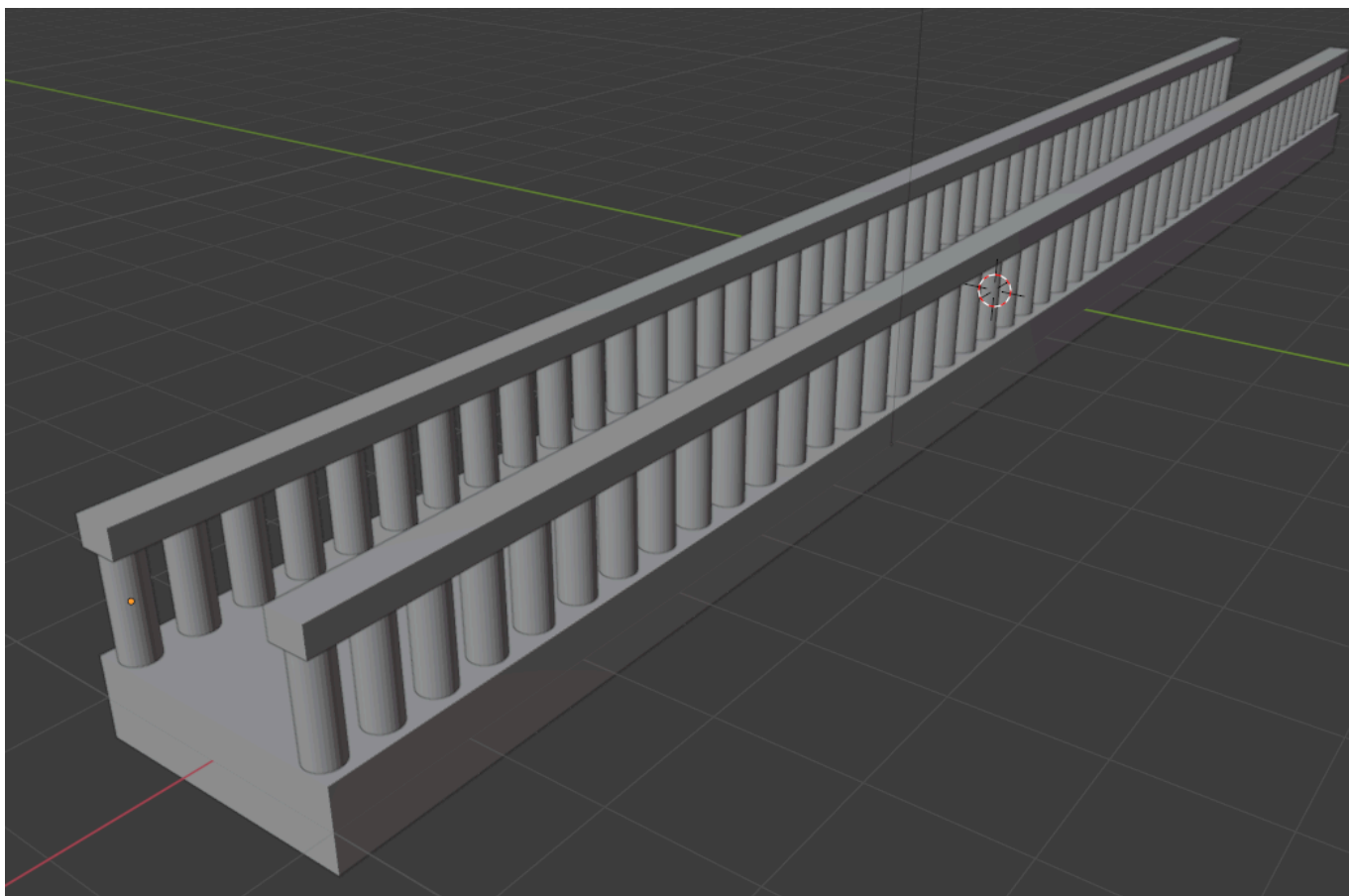
4. Додайте достатню кількість додаткових ребер (**Ctrl + R, 30**) для подальшої коректної деформації мосту (як для основи мосту, так і для перил).
5. Сформуйте елемент балюстради потрібної форми та розміру будь-яким відомим вам способом (для простоти ми створили циліндр).



Щоб пропорційно зменшити циліндр, доцільно перейти на вигляд зверху. При збільшенні (або зменшенні) його висоти доцільно переходити на вигляд збоку та масштабувати за віссю **Z**.

6. Розташуйте елемент балюстради на початку вашого мосту у відповідному місці.
7. Додайте до елемента балюстради модифікатор **Array** із категорії **Generate** і змініть параметри **Relative Offset** – для змінення відстані між елементами та **Count** – для змінення кількості елементів.

Для зручності можна залишити видимим одне з перил, дібрати кількість стовпчиків і відстань між ними за довжиною перил.

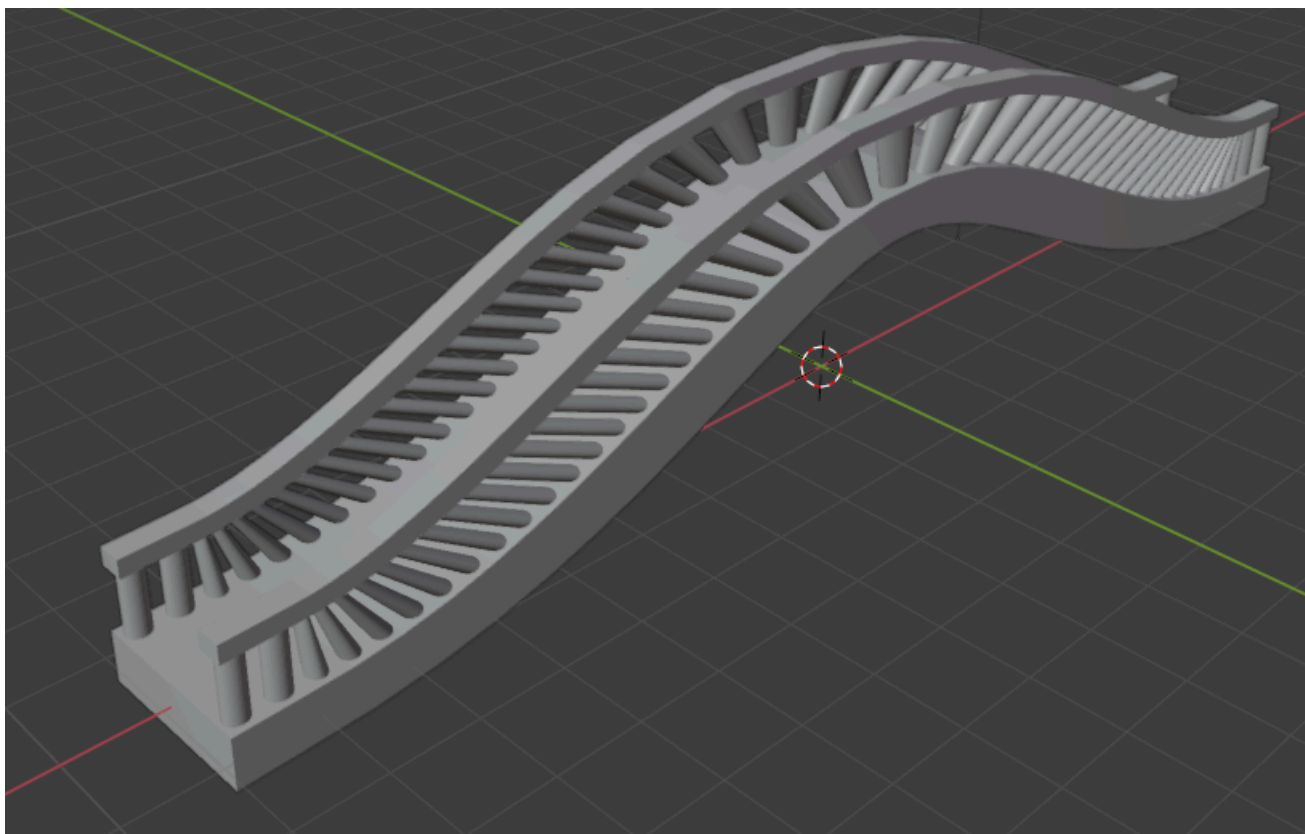


8. Параметр **Relative Offset** можна змінювати як за допомогою слайдера, так і вручну.



Параметр **Relative Offset** можна змінювати для різних осей. При цьому стовпці будуть вибудовуватися в різних напрямках. Поекспериментуйте.

9. Застосуйте модифікатор до отриманої серії елементів (**Apply**).
10. Продублюйте елементи балюстради та розташуйте їх потрібним чином (**Shift + D, Y**).
11. Об'єднайте всі отримані елементи, попередньо виділивши їх (утримуючи клавішу **Shift**, клацати ЛКМ).
12. Аналогічно (як у попередньому завданні) створіть форму для вигину мосту та перетягніть міст уздовж осі **X**, за потреби збільште його довжину.



13.Збережіть blender-файл із назвою **Crystal_bridge.blend**

14.Повідомте вчителя про завершення роботи.