



Практичне завдання

Футуризм – стиль життя

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

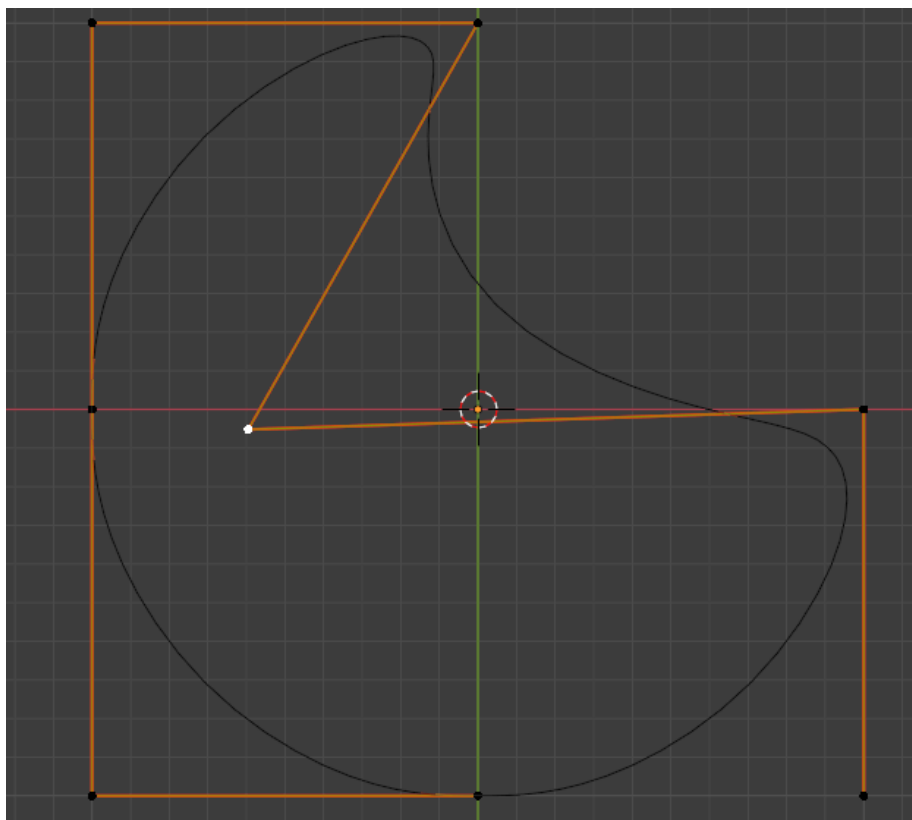
Створювати тривимірні моделі можна не лише використовуючи та трансформуючи примітиви, а й за допомогою сплайнів. **Сплайн** – це пласка крива лінія (може бути різної форми), завдяки модифікуванню якої можна отримати різні об'єкти.

Інструмент **Loft**, який ви теж використаєте, дозволяє об'єднати декілька кривих (сплайнів) в єдиний тривимірний об'єкт.

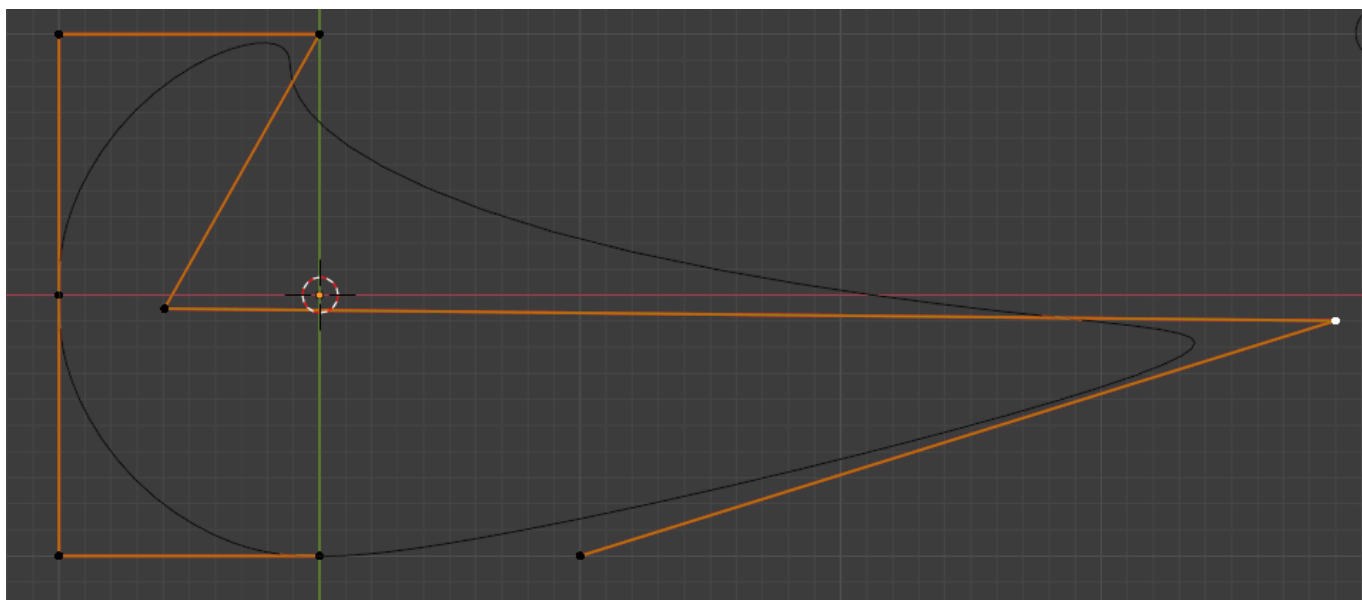
Завдання. Створити футуристичну будівлю, використовуючи сплайн **Curve** та інструмент **Loft**.

Протокол виконання завдання

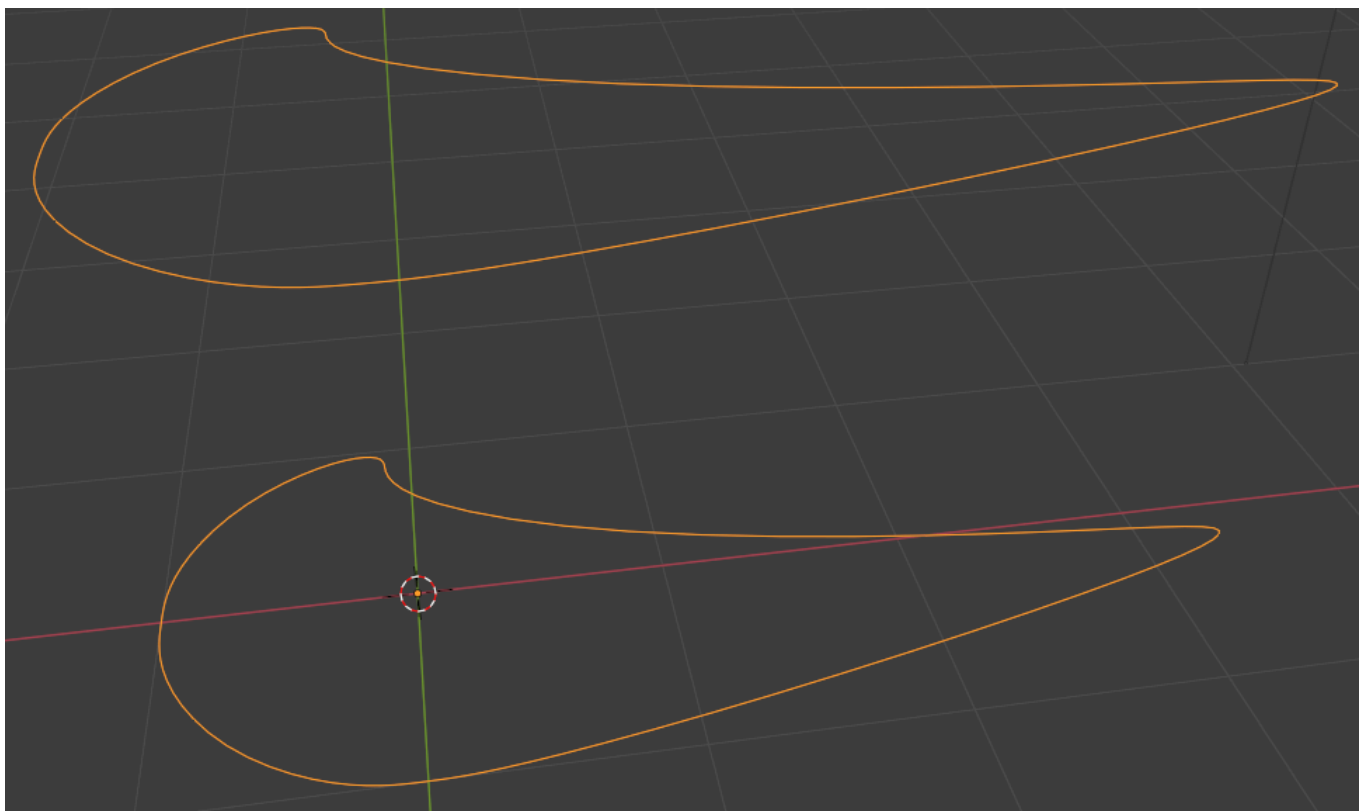
1. Створіть новий файл і видаліть куб зі сцени.
2. Додайте об'єкт **Curve** ⇒ **Nurbbs Circle**.
3. Перейдіть у режим редагування та вигляд згори.
4. Сформуйте поперечний переріз своєї майбутньої будівлі. Для цього:
 - а) виберіть будь-яку кутову вершину та перемістіть її до центра об'єкта;



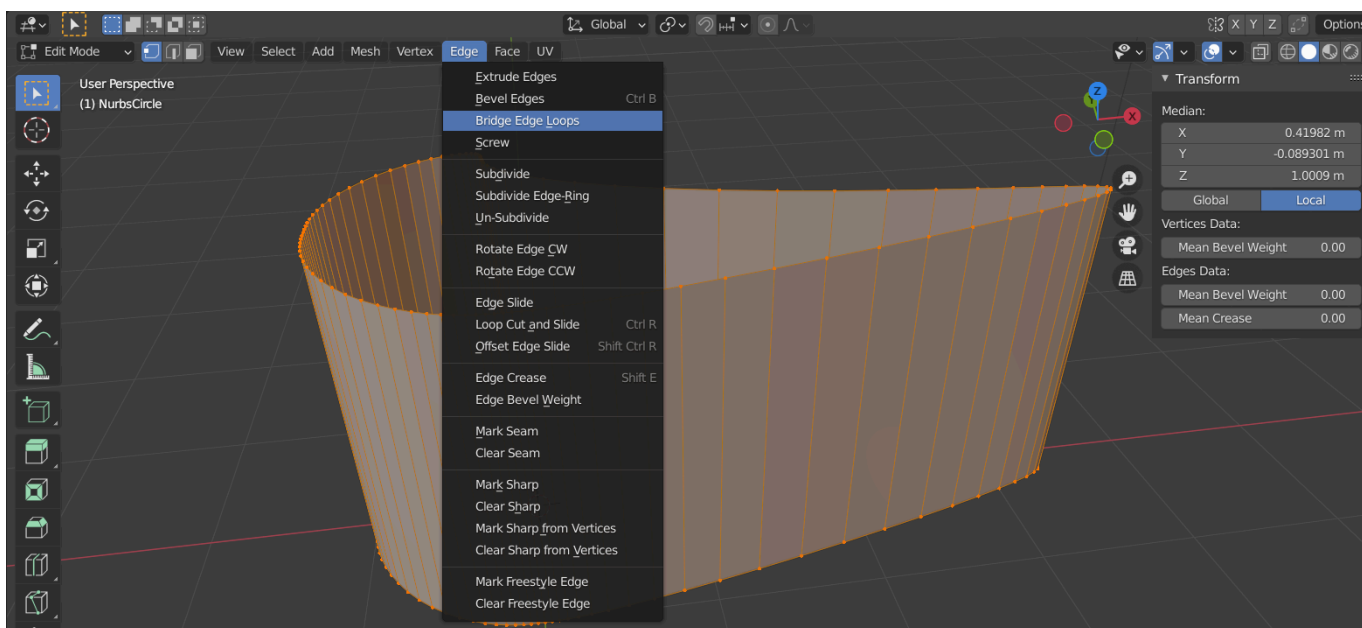
б) виберіть вершину поряд із попередньою та перемістіть її від центра;



5. Перейдіть в об'єктний режим і вигляд спереду.
6. Продублюйте отриманий об'єкт (**Shift + D**) і перемістіть його вгору на висоту будівлі. Якщо не бажаєте, щоб об'єкт був нахилений (подібно до Пізанської вежі), при переміщенні скористайтесь клавішею **Z**.
7. Виділіть обидва об'єкти та об'єднайте їх (**Ctrl + J**).

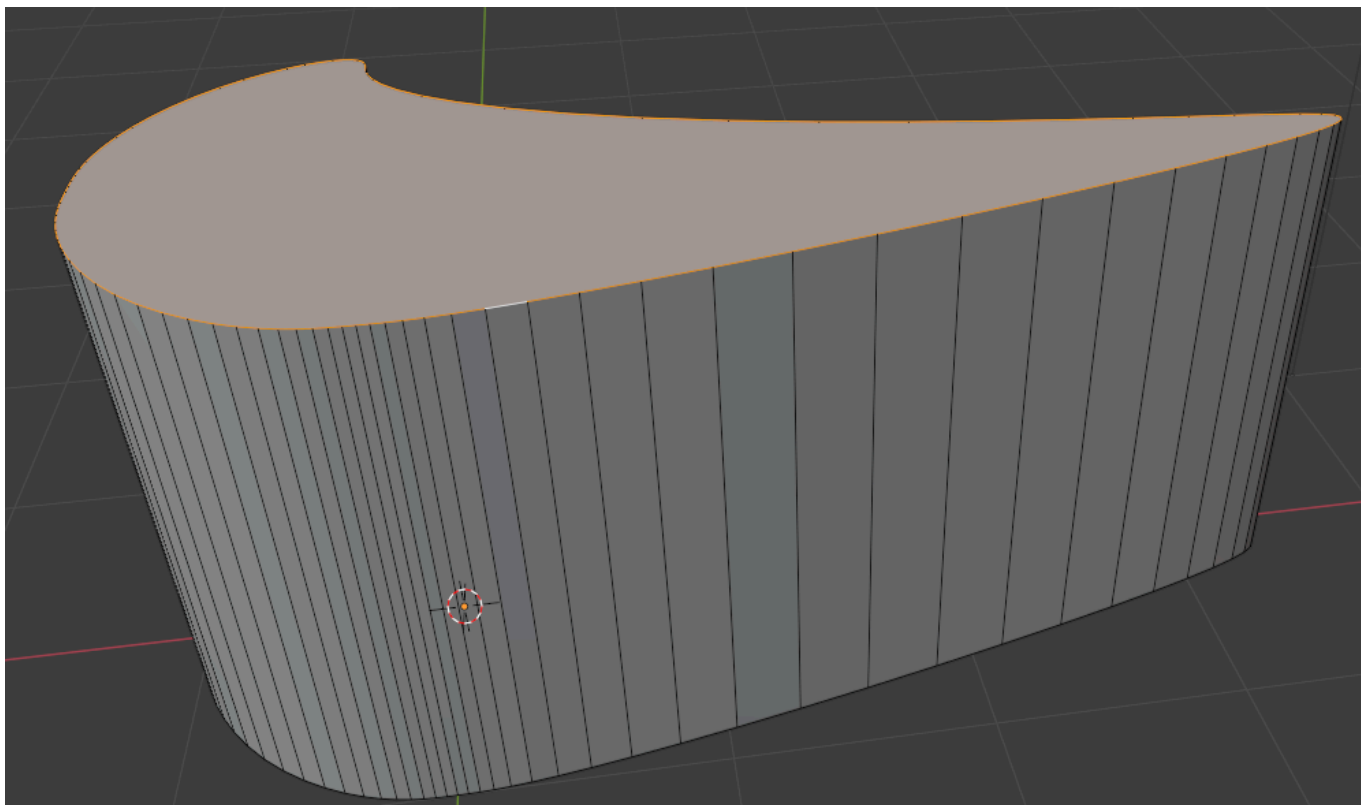


8. Перетворіть отриманий об'єкт на меш-об'єкт: **Object** $\Rightarrow$ **Convert to** $\Rightarrow$ **Mesh from Curve**.
9. Перейдіть у режим редагування й виділіть усі вершини об'єкта (A).
10. Застосуйте інструмент **Loft**. Для цього: **Edge** $\Rightarrow$ **Bridge Edge Loops**. вершини з'єднаються гранями.

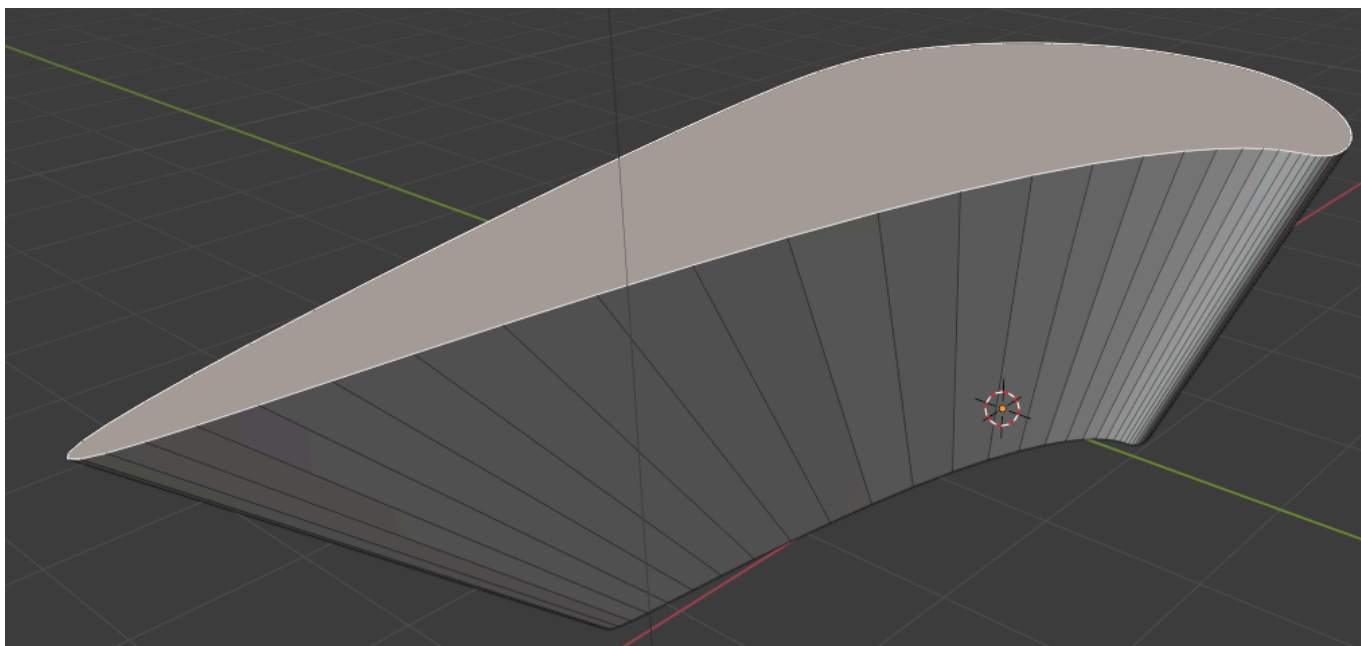


11. Закрийте верхню й нижню грані. Для цього:

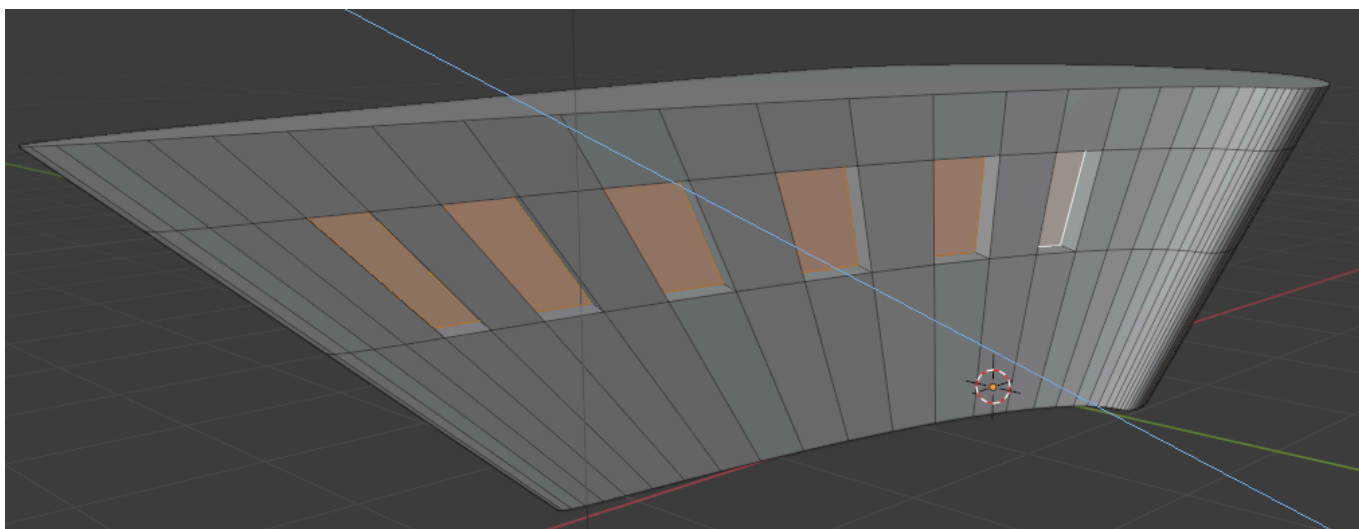
- а) виділіть низку ребер: перейдіть у режим виділення ребер (2), тисніть клавішу **Alt** і виділіть будь-яке з потрібних ребер ЛКМ;
- б) натисніть **F (face)**;
- в) повторіть операцію для нижньої грані.



12. Деформуйте будівлю, наприклад зробіть нижню частину меншою за верхню. Для цього:
- а) у режимі редагування виділіть верхню грань;
 - б) виконайте масштабування (**S**). За необхідності можна такі самі дії зробити з нижньою гранню.



13. За бажанням створіть вікна у вашій будівлі: додайте додаткових петель ребер (**Ctrl + R**) та екструдуйте окремі грані (**E**) (рис. 9).



14. Поекспериментуйте самостійно з різними видами кривих (поперечним перерізом).

15. Збережіть blender-файл із назвою **Futurism.blend** для подальшої роботи

16. Повідомте вчителя про завершення роботи.