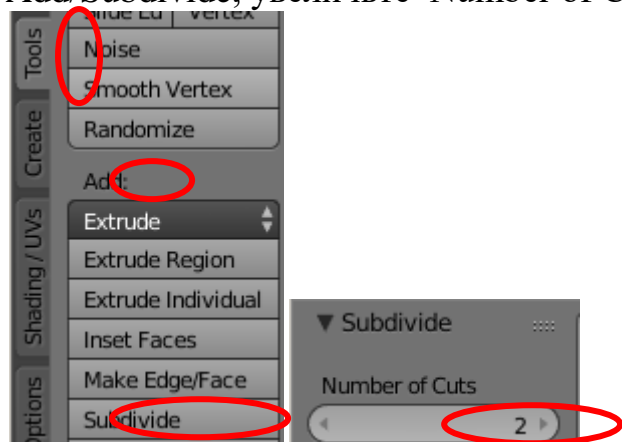


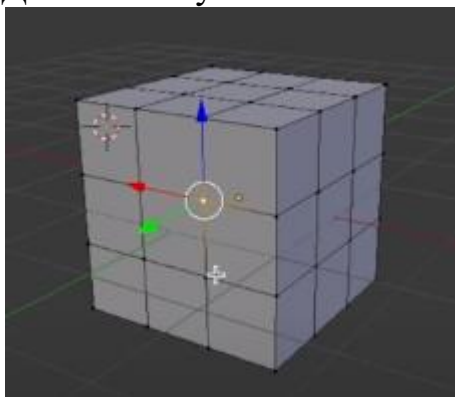
Практическая работа №4 Создание мультяшного героя

Задание 1 Создание головы персонажа

1) В режиме редактирования разделите куб на несколько частей (меню Tools/ Add/Subdivide, увеличьте Number of Cuts до 2)

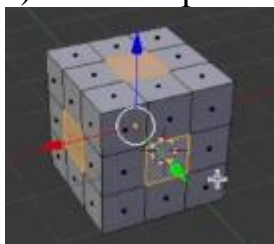


Должно получиться так:

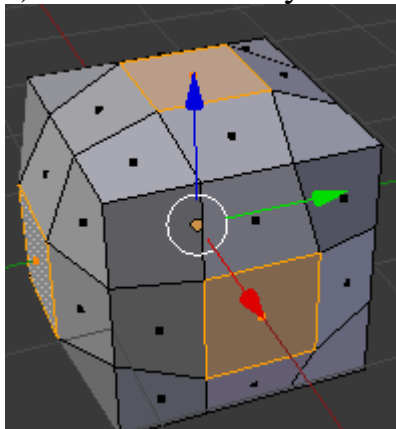


Сделайте из куба сферу:

2) Выберите со всех сторон куба центральный квадратик:



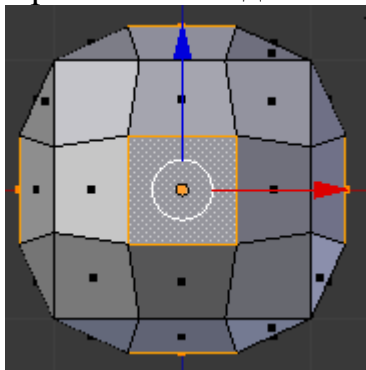
3) Растяните куб за выбранные квадратики совсем немного (S и лкм):



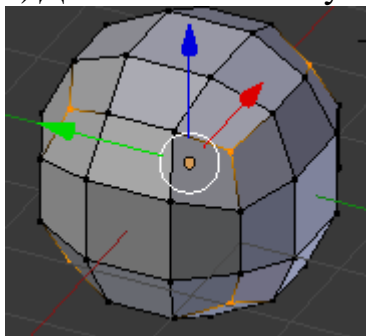
4) Для удобства можно перейти в режим камеры Perspective (View /



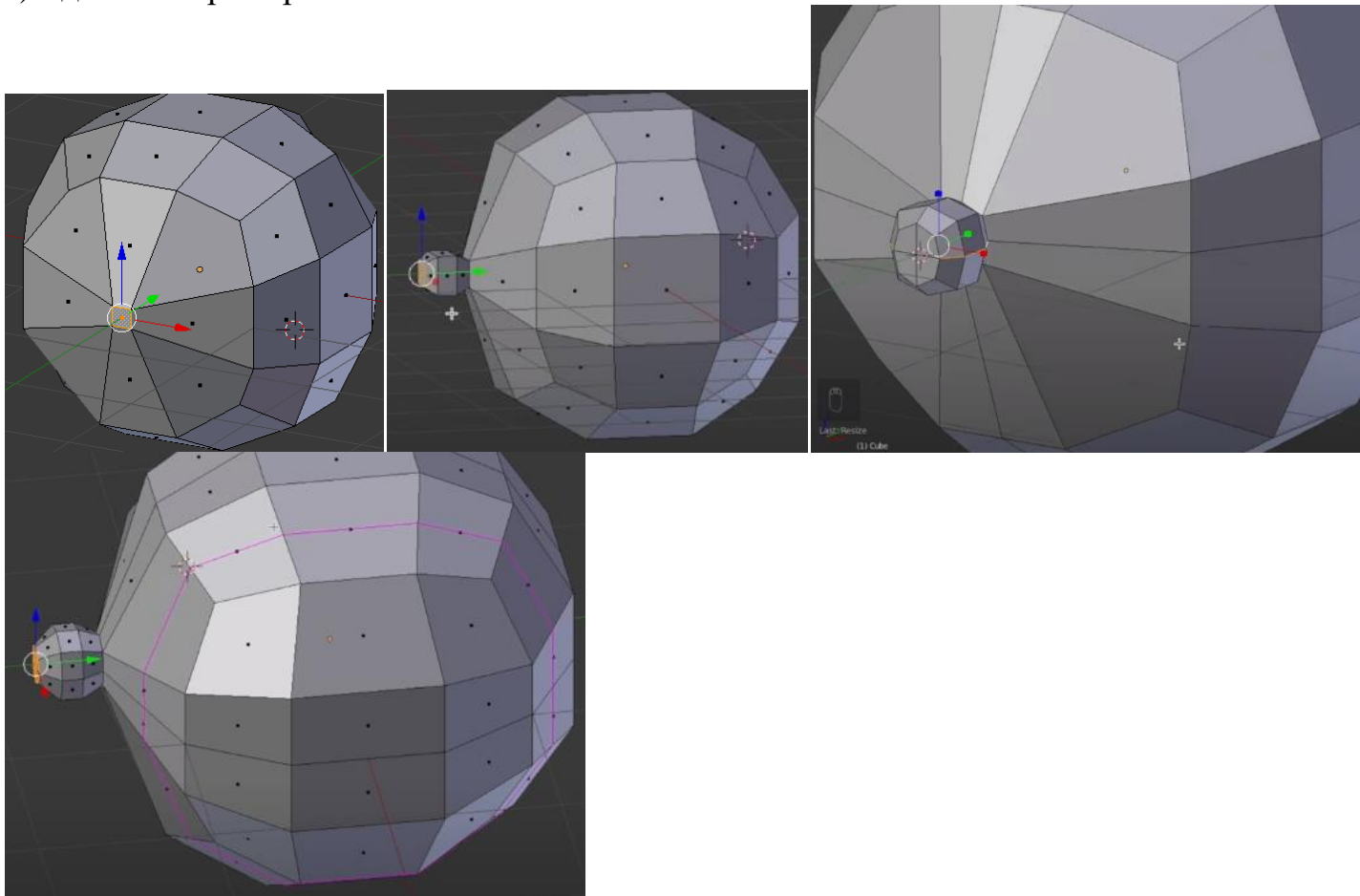
и работать с видом спереди (View/Front или 1 на NumPad)



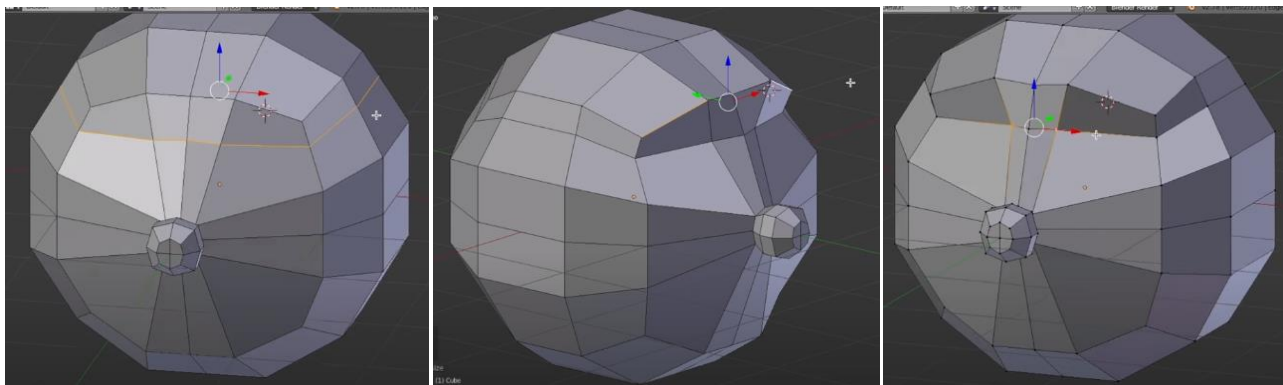
5) Для сглаживания углов выберите их и уменьшите (S и лкм):



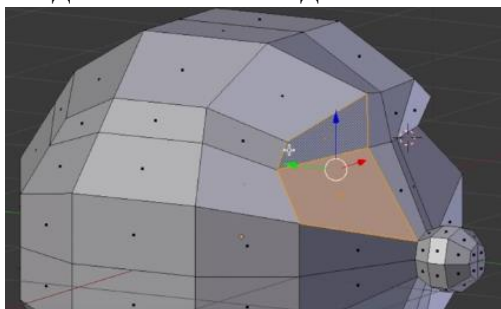
6) Сделайте примерно такой нос:



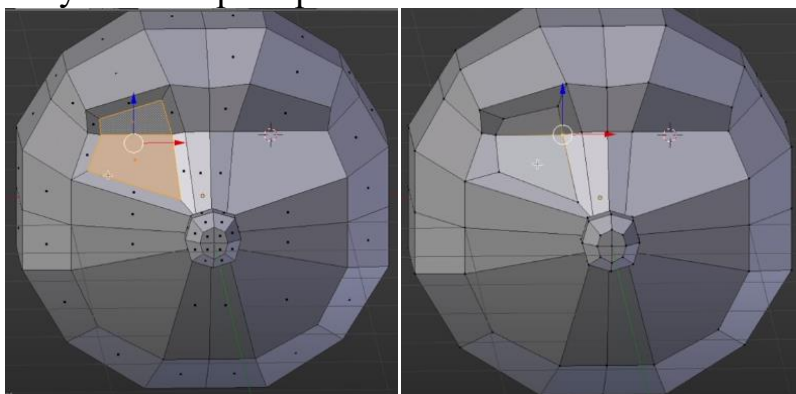
7) При помощи разреза сделайте углубления для глаз:



Выделите область для глаз:

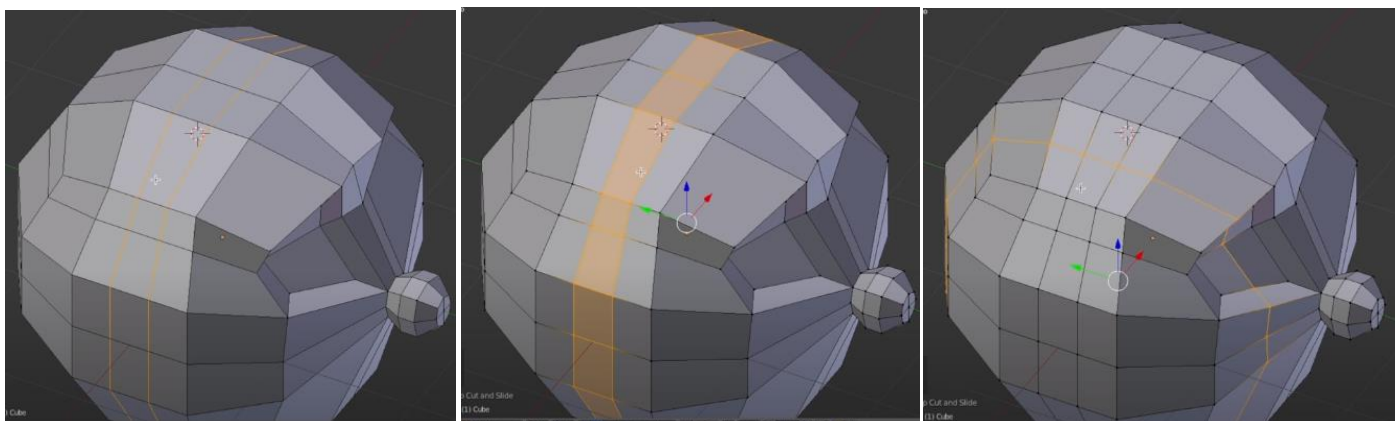


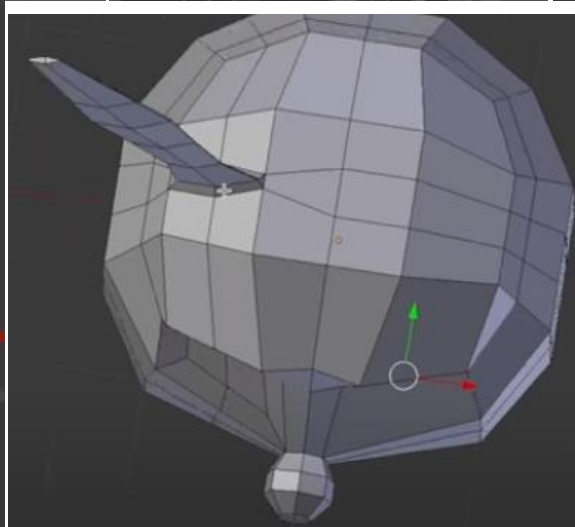
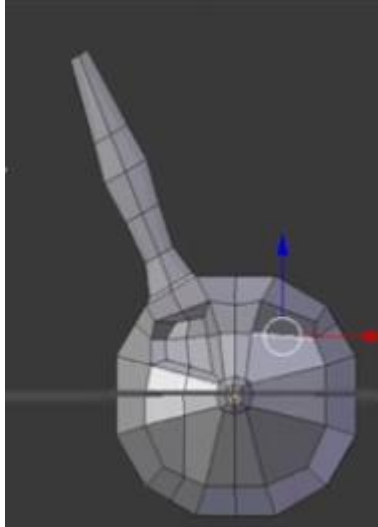
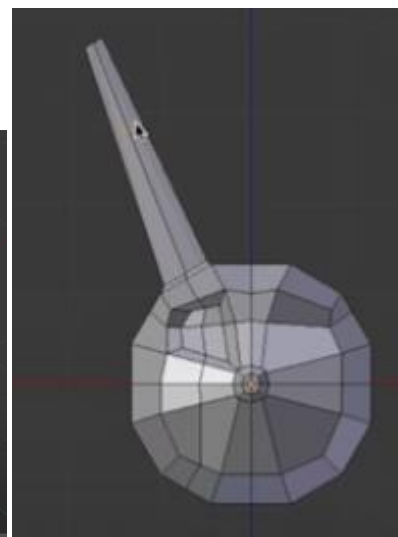
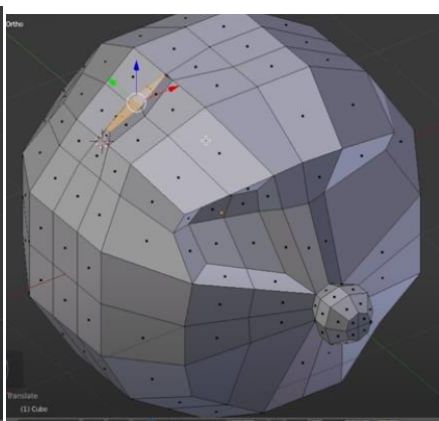
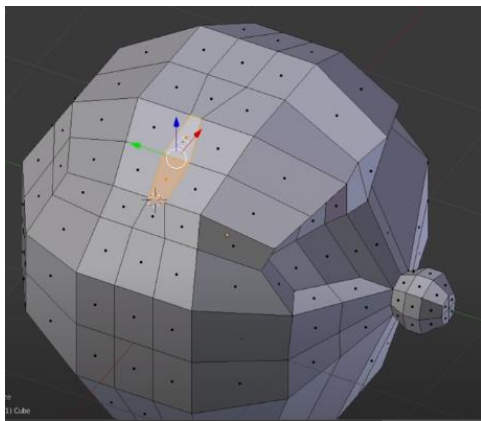
Вдавите выделенные области при помощи клавиши "I" и скруглите углы, чтобы получилось примерно так:



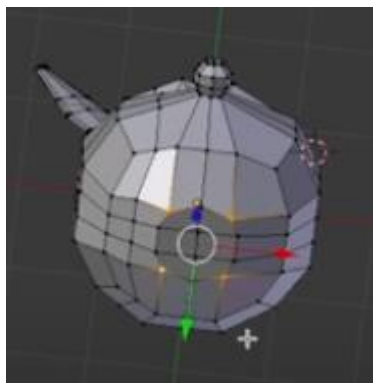
Сделайте только один глаз, второй будет сделан ниже.

8) Сделайте персонажу уши. Для этого воспользуйтесь разрезами:

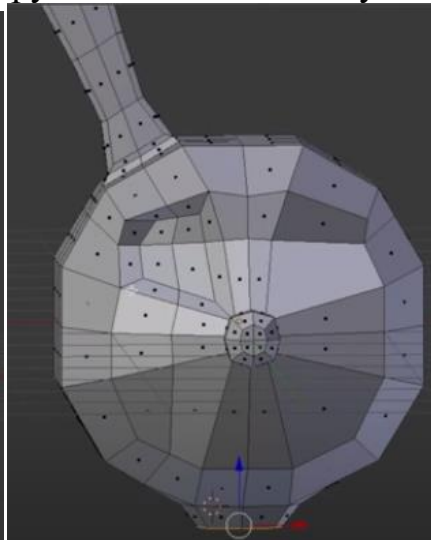
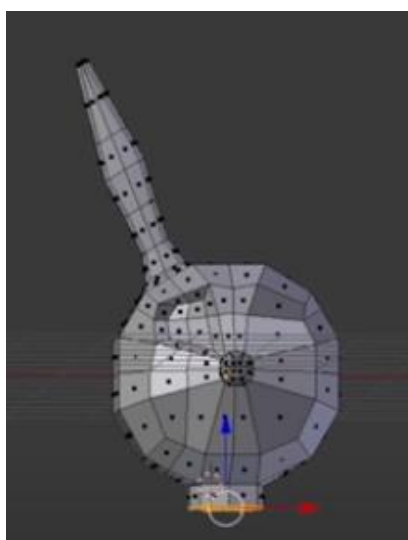
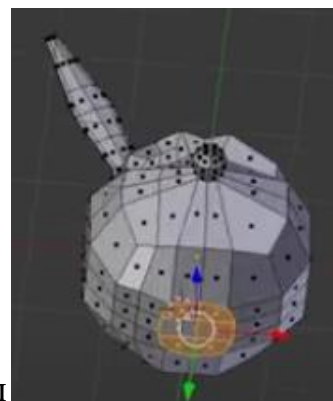




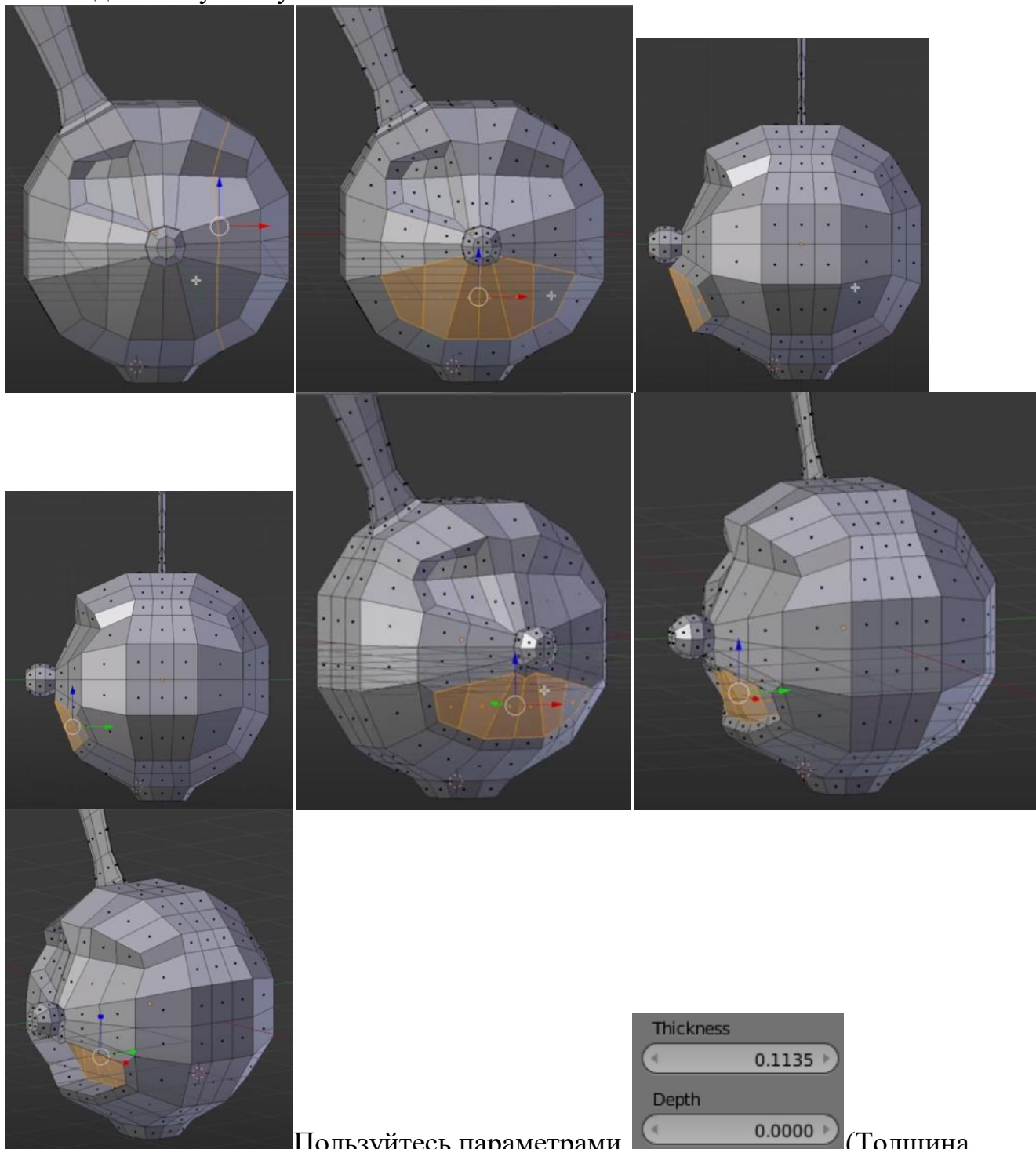
9) Сделайте шею



скруглите основание за углы



10) Сделайте улыбку:

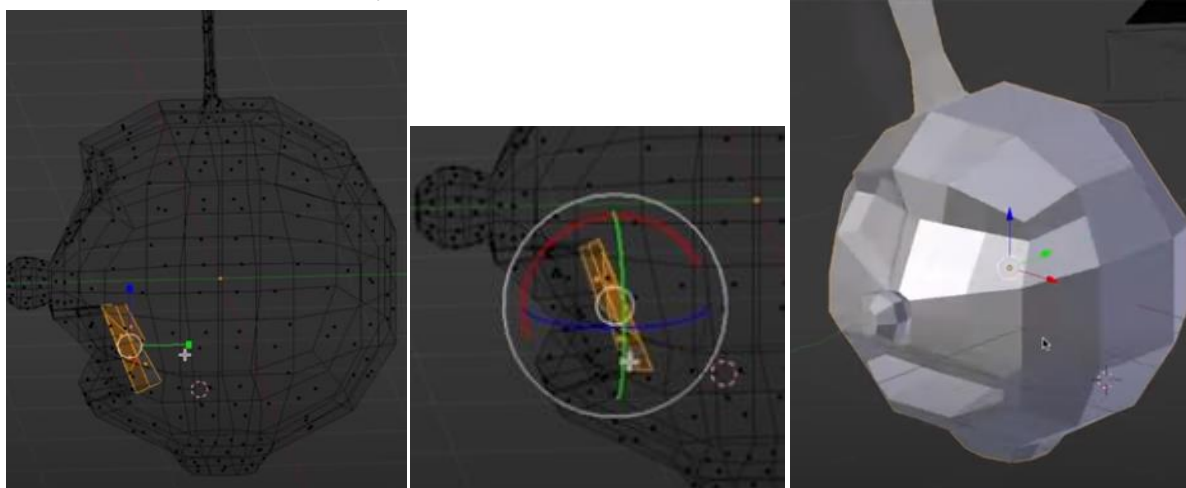


Пользуйтесь параметрами

(Толщина,

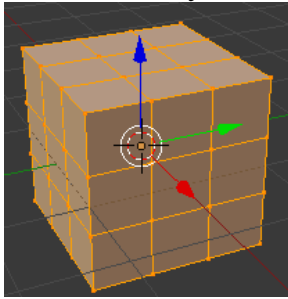
глубина)

Если нажать Z, то мы будем видеть только выделенную часть

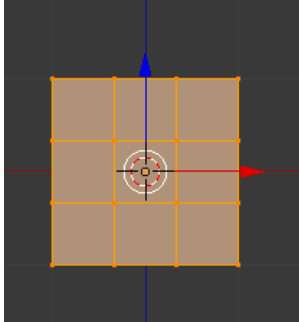


Задание 2. Использование зеркального модификатора

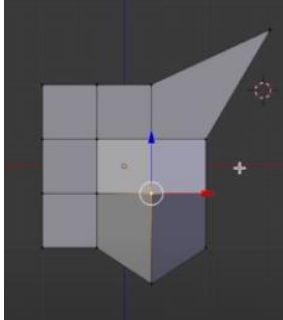
1) Разделите кубик на несколько частей:



2) Перейдите во фронтальное отображение Front и в режим камеры Perspective

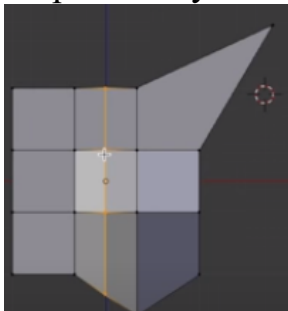


3) Модифицируйте одну половину куба произвольным образом, например, так:



4) Отобразьте половину куба (по X) зеркально:

Разрежьте куб по центру:

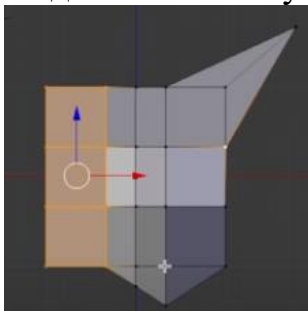


Удалите левую часть куба:

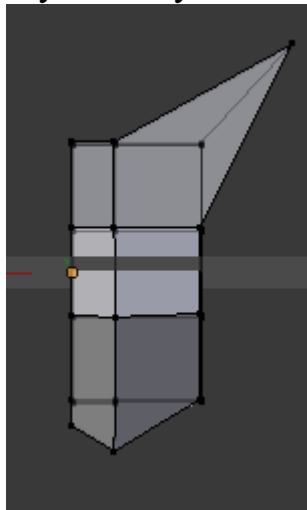


Нажмите режим **Limit selection to visible (clipped with depth buffer)**, чтобы внутренняя часть куба была видна,

Выделите всю левую часть куба (B + лкм)



И удалите углы



Нажмите справа на панели инструментов на кнопку с ключиком



Перейдите в обычный режим

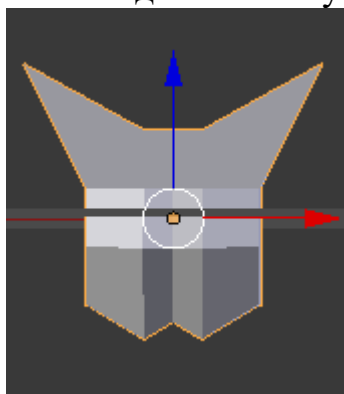


На правой панели раскройте список и выберите Зеркало (Mirror)



и

Вот что должно получиться:



Теперь если зайти в режим редактирования, можно увидеть, что отзеркаленную часть редактировать нельзя, она будет редактироваться вместе с другой частью, то есть отражать изображение

Задание 3. При помощи зеркального модификатора создайте кролику из 1 задания правую часть головы

