

## Практическая работа №2

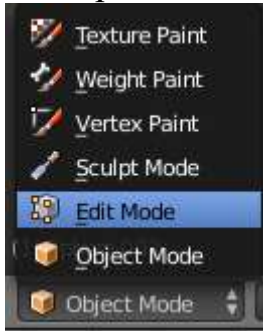
### Режим редактирования в Blender

#### Основные сведения для редактирования объектов

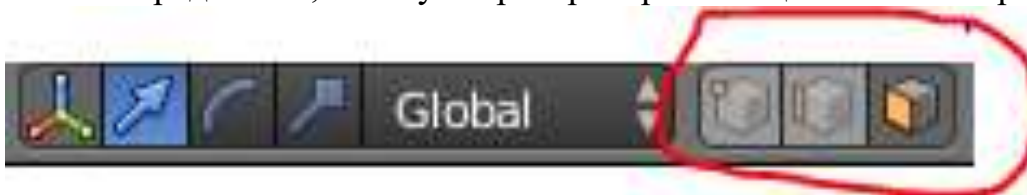
*Проработайте следующие приемы для редактирования объектов:*

**Зайти в режим редактирования:**

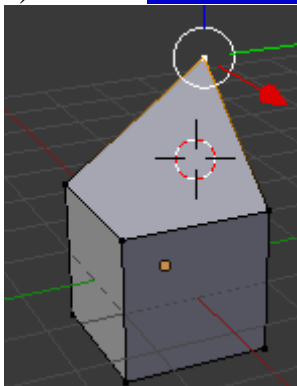
- клавиша Tab (выйти – клавиша Tab)
- режим Edit Mode



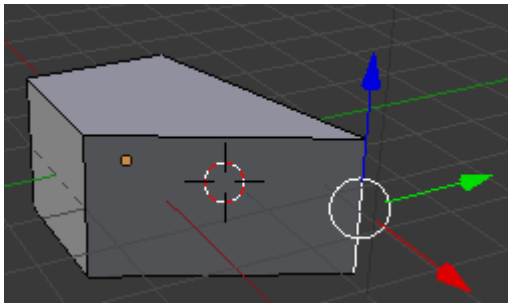
В этом режиме мы можем редактировать отдельно либо только вершины, либо рёбра, либо грани, в зависимости от того, какой режим включён в данный момент. Кнопки переключения данных режимов находятся в том же меню 3D окна, что и кнопки изменения положения, размера и поворота. После выделения требуемого элемента, его можно передвигать, а в случае рёбер и граней ещё и изменять размер и поворачивать.



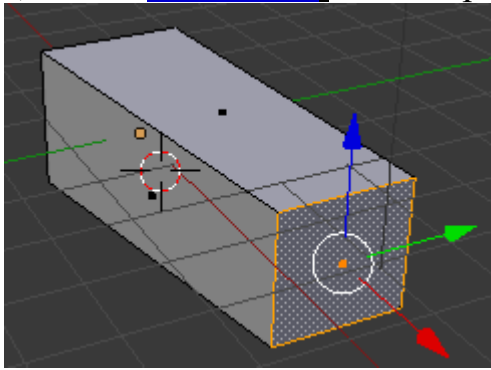
1) Режим **Vertex select**  позволяет редактировать вершины объекта:



2) Режим **Edge select**  - ребра:



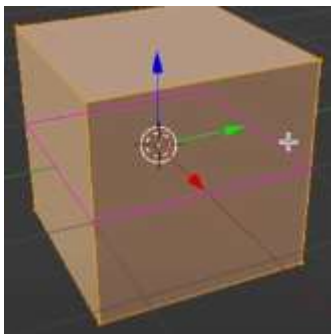
3) Режим **Face select**  - грани:



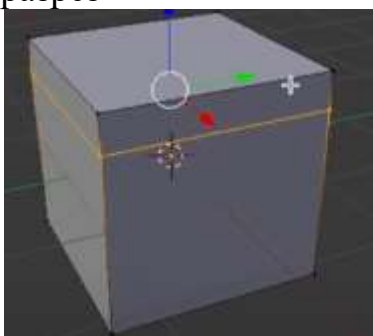
Выбрать несколько вершин(ребер, граней) – Shift+пкм на нужной части

4) Режим **Limit selection to visible**  - делает объект полупрозрачным, позволяет видеть углы, грани и ребра изнутри и выбирать их

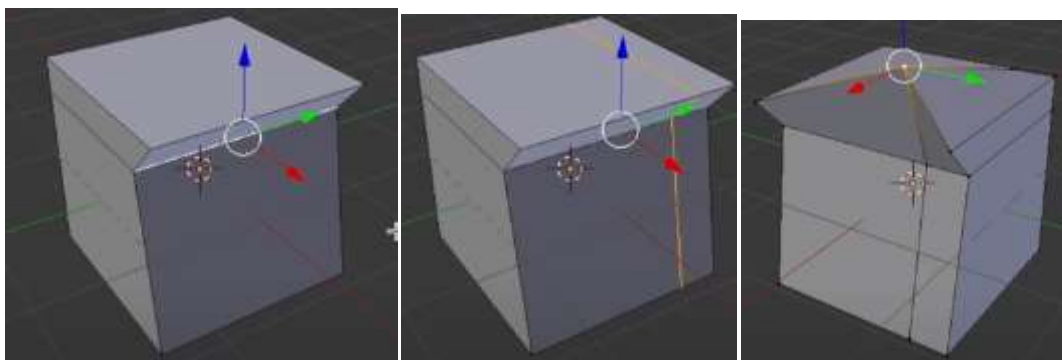
5) Разрезать куб на части – Ctrl+R (при наведении на куб появляется розовая рамка ).



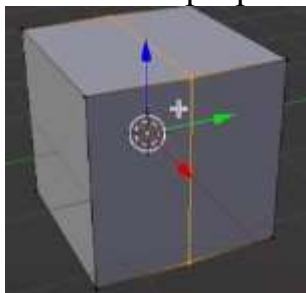
Теперь при нажатии лкм мы можем перемещать рамку в то место, где хотим сделать разрез



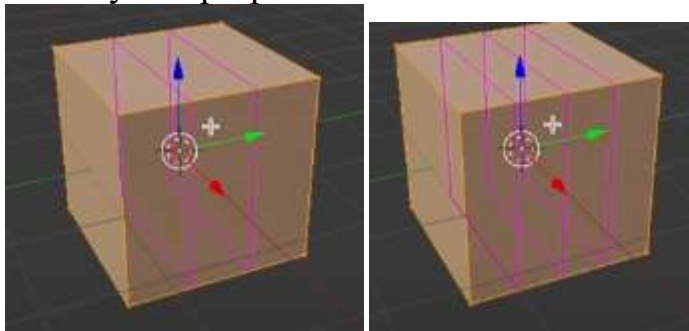
Теперь у нас куб состоит из двух частей, каждую из которых можно изменять, например:



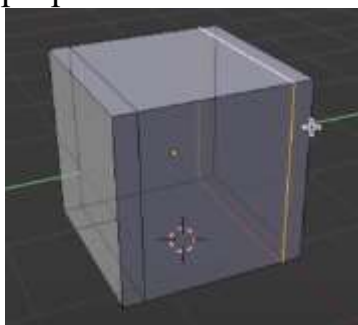
Чтобы сделать разрез точно по центру объекта, нужно использовать **ПКМ** для отметки положения разреза:



Если нужно разрезать на несколько частей одновременно, используйте колесико мышки:

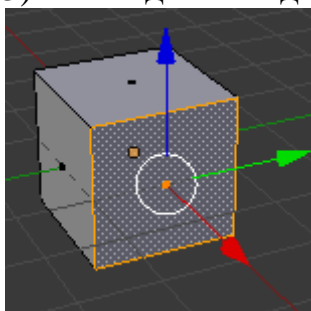


Далее можно выделять отдельно стороны и перемещать рамку в нужное положение для разреза:

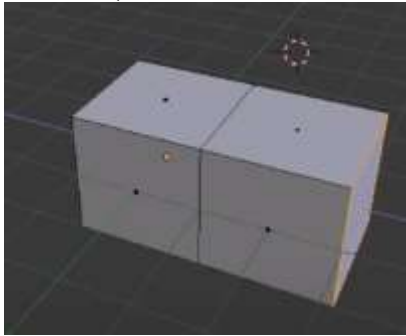


### **Задание 1. Создание стула**

- 1) Создайте новый файл
- 2) Войдите в режим редактирования
- 3) Выделите одну грань



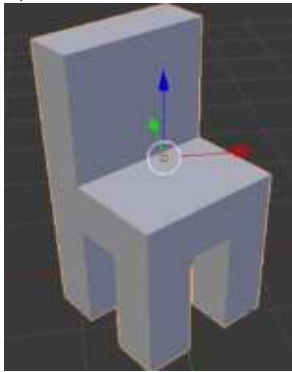
4) Воспользуйтесь дополнительной геометрией (клавиша E - экструдирование) и клавишей "2" (либо протяните мышкой на нужное расстояние), чтобы прикрепить новый объект к существующему объекту с той стороны, какую мы выделили и потяните мышку. После перемещения, необходимо закрепить изменения, щелкнув левой клавишей мыши (либо отменить, щелкнув правой):



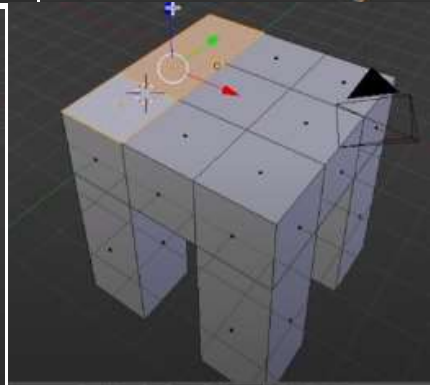
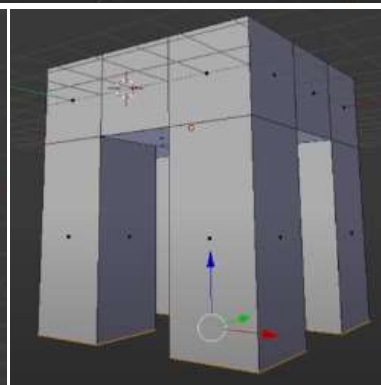
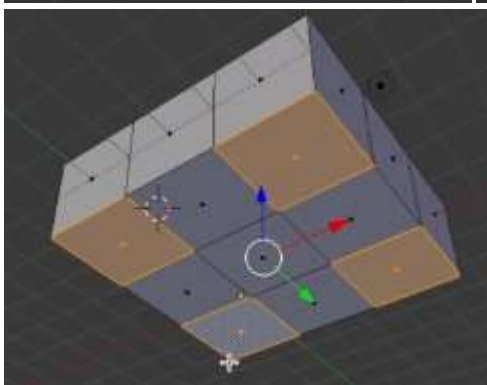
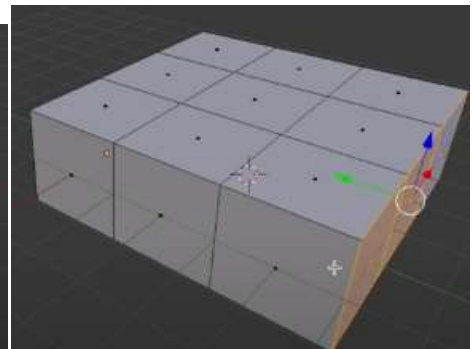
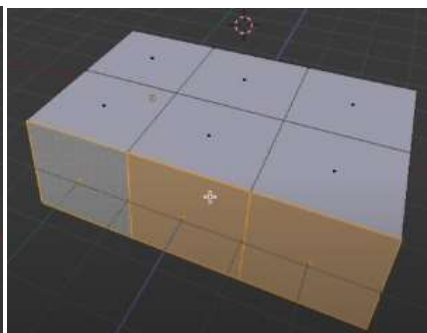
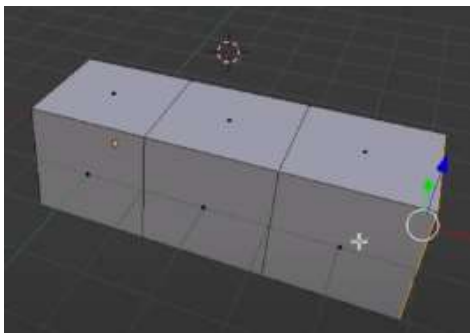
Получился один объект, состоящий из 2-х кубиков, каждый из которых можно редактировать, не затронув другой

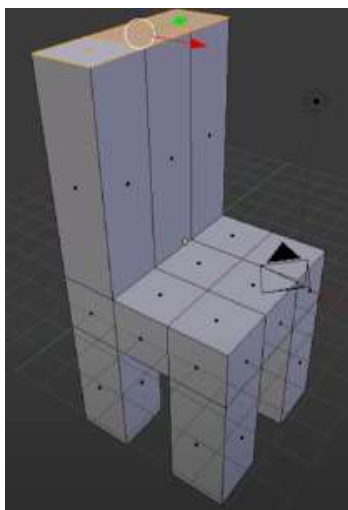
Чтобы выдавить подобъект точно по требуемому направлению, нужно после нажатия E выбрать ось, по которой будет перемещаться подобъект, с помощью клавиш X или Y или Z.

5) Подобным способом создайте объект стул:



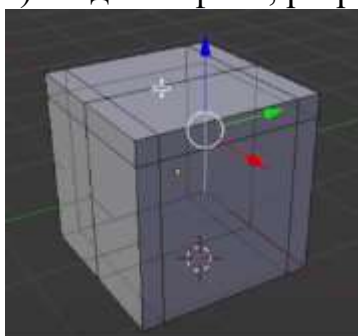
следуя шаг за шагом:



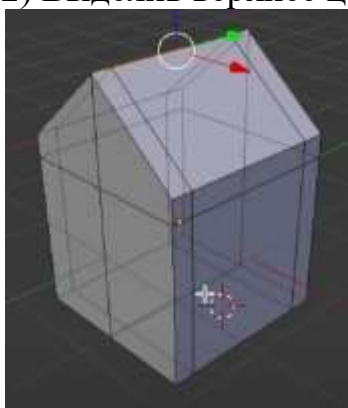


## **Задание 2 Создание дома**

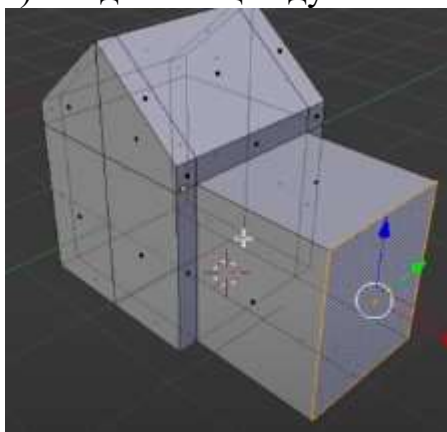
1) Создайте файл, разрежьте куб на части, как показано на картинке:



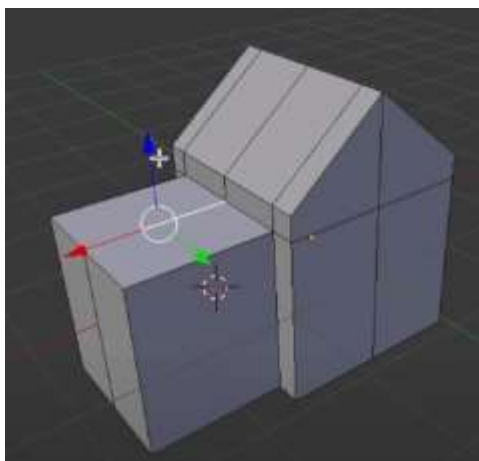
2) Выделив верхнее центральное ребро, создайте крышу домика:



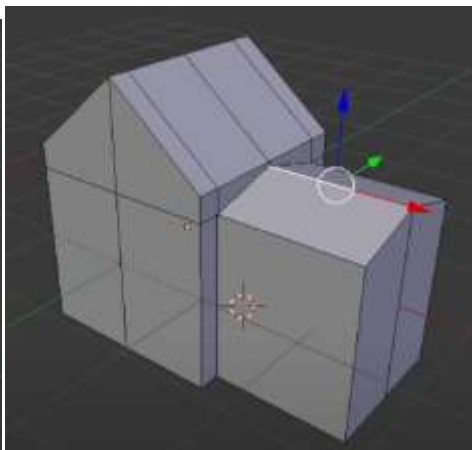
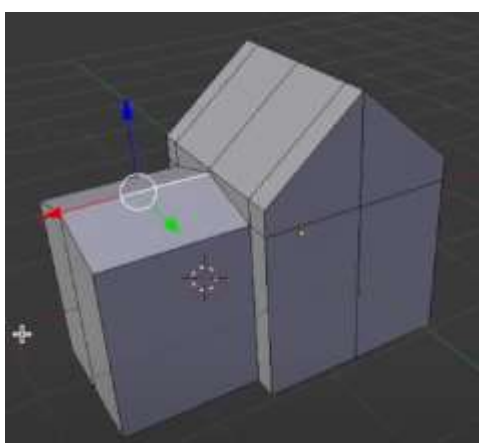
4) Создайте еще одну комнату (используйте дополнительную геометрию клавишу E):



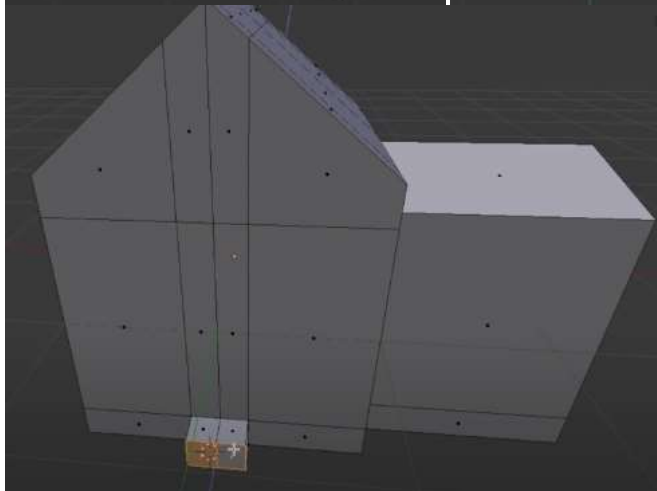
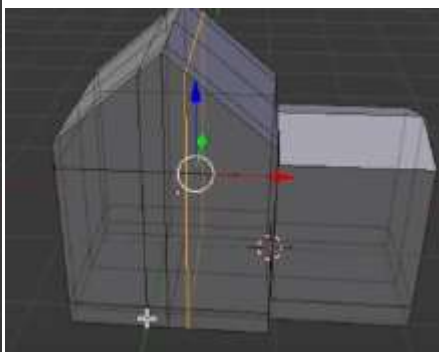
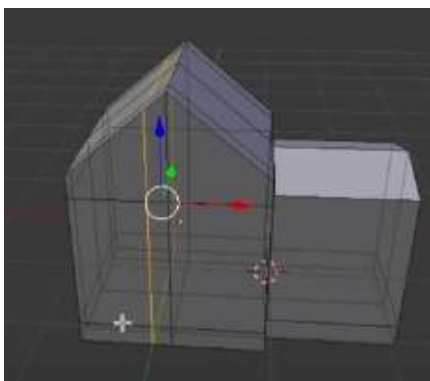
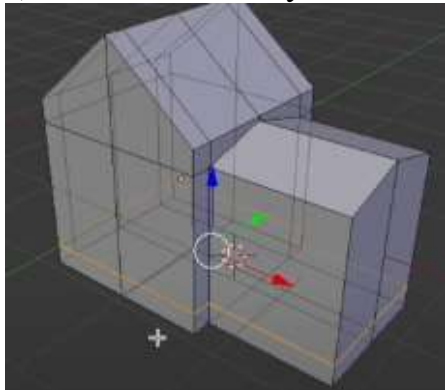
5) Разрежьте весь дом посередине, как на картинке:



б) Сделайте крышу для этой комнаты:

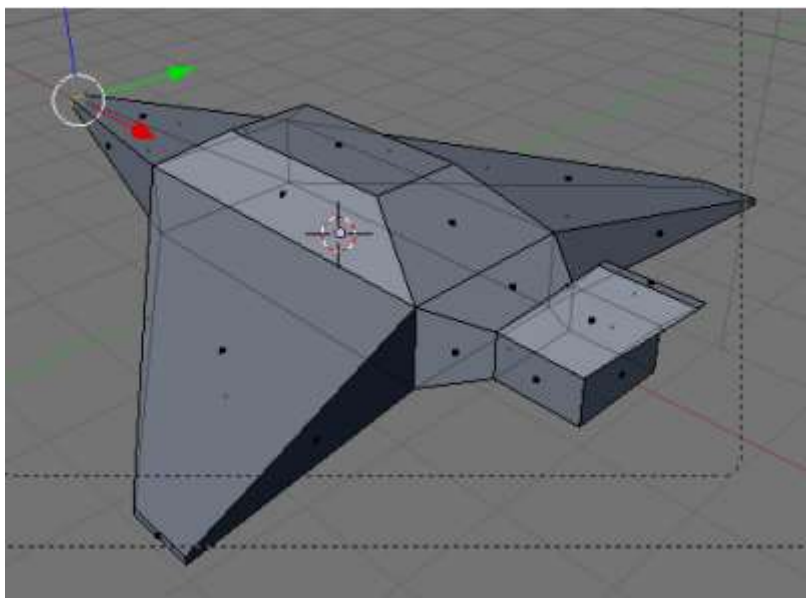


7) Сделайте ступеньки :



### **Задание 3 Создание собственного объекта**

Посмотрите на изображение ниже. Оно было сделано из куба путем его превращения в брусок (прямоугольный параллелепипед) и последующего экструдирования граней. Размер новых граней был изменен, а также они были смещены.



Попробуйте сделать что-то подобное самостоятельно.