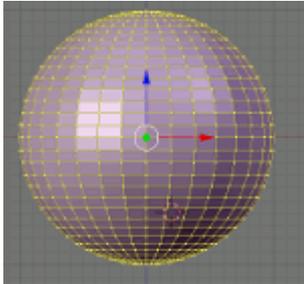
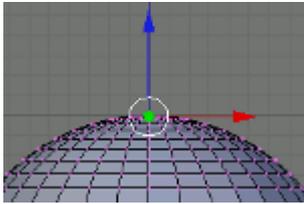
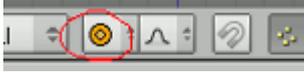
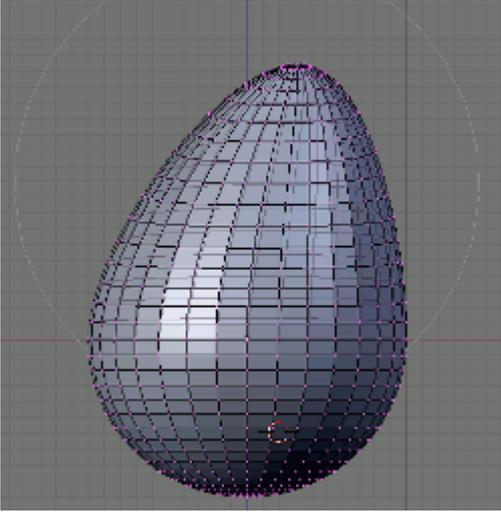


Здравствуйтесь, ребята!

Практическая работа «Капля»

Выполненные работы высылать по адресу: nat_mila@mail.ru

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустив Blender, удалить куб.	Delete, затем Ok.	
2	Добавить на сцену сферу.	Выбрать: Add - Mesh - UVSphere.	
3	Переключиться на вид спереди.	1 на NumLock.	
4	Приблизить сферу.	Навести мышшь на сферу и покрутить колесо мыши.	
5	Переключиться в режим редактирования.	Tab	
6	Сбросить выделение.	A	
7	Выделить самую верхнюю вершину сферы.	Щелчок правой кнопкой мыши по самой верхней точке сферы.	
8	Включить пропорциональное редактирование переходов.	Нажать O (англ. буква "оу").	

9	Переместить вершину вверх и, возможно, немного в сторону, предварительно отрегулировав количество передвигаемых вершин.	G - включение режима перемещения. Колесо мыши - регулировка охваченных вершин (видна окружность).	
10	Слегка переместить вверх нижнюю вершину.	Аналогично п.7 и п.9	
11	Переключиться в объектный режим	Tab	
12	Придать получившемуся объекту сглаженность.	Кнопка "Set Smooth" на панели редактирования (Editing).	
13	Переключиться на вид из камеры	0 на NumLock.	
14	Сохранить файл.	F2	