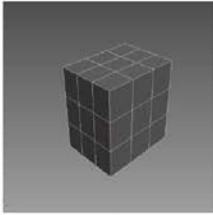


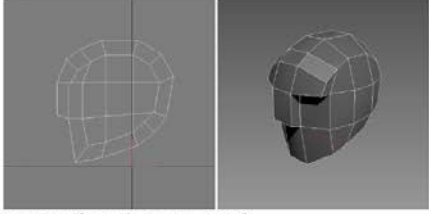
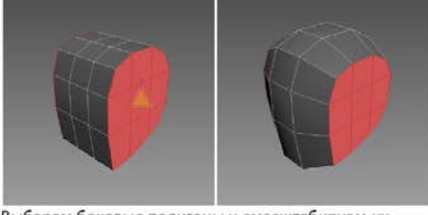

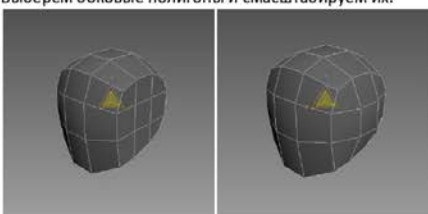
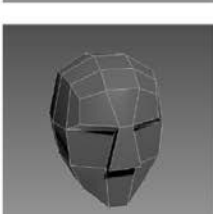


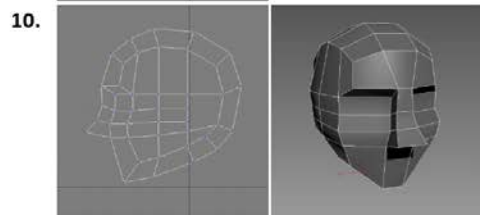
Распечатка инструкции для выполнения практического задания «Голова»

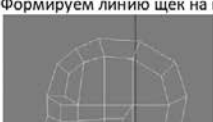
Автор разработки – педагог дополнительного образования СПб ГЦДТТ Карабут Ксения Юрьевна.

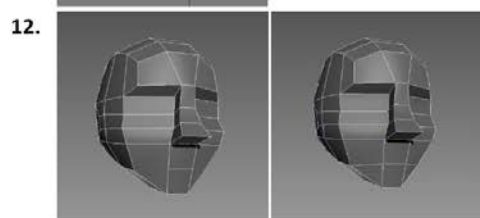
Инструкция необходима для моделирования головы персонажа. Служит для повторения темы полигонального моделирования. Задание выполняется на занятии в разделе «Повторение материала первого года» второго года обучения.

1.		Моделирование головы персонажа начинается с создания примитива Box с сегментами 3/3/3. Преобразуем его в Editable Poly .	5.		Выберем T-зону и выдавим её инструментом Extrude .
2.		На виде сбоку в режиме работы с точками (Vertex) сформируем профиль.	6.		
3.		Выберем боковые полигоны и смасштабируем их.	7.		На виде сбоку сформируем лоб. Закончим формирование лба сузив боковые точки выделенной области на уровне точек (Vertex).
4.		На уровне точек (Vertex) выберем точки центрального полигона боковых сторон и смасштабируем по ширине.	8.		Сузим переносицу и поднимем точки бровей.

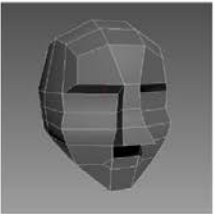
9.  На уровне граней (**Edge**) добавим три грани инструментом **Connect**.

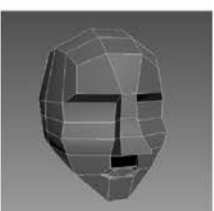


11.  Формируем линию щек на виде сбоку. Отредактируем нос. Формируем площадку для уха. Добавляем грань поперек центрального полигона и присоединим крайние точки к углам инструментом **Target Weld**.



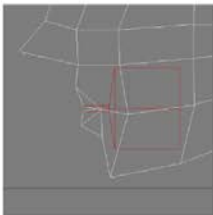
Добавим грань для рта инструментом **Connect** на ур. граней и соединим её на уровне точек с противоположным углом инструментом **Connect**.

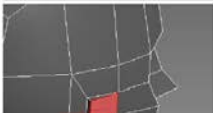
13.  На уровне граней применим инструмент **Chamfer** на созданную грань. Удаляем получившиеся полигоны для контура губ.

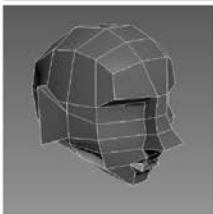
14.  На уровне границ (**Border**) сформируем толщину губ зажав клавишу **Shift** и применив инструмент масштабирования.

15.  На виде сбоку создадим форму губ.

16.  Закончим формирование губ добавив грань ниже и соединив её инструментом **Connect**.

17.  Зажав клавишу **Shift** вытянем внутреннюю полость рта и закроем границу инструментом **Cap**.

18.  С помощью инструмента **Hinge From Edge** (выдавливание-вращение от грани) на уровне полигонов (**Polygon**) начинаем формирование ушной раковины.

19.  Еще раз применяем инструмент **Hinge From Edge** и расширяем поверхность уха.

20.  На уровне граней (**Edge**) срежем края ушей инструментом **Chamfer**.

21.  Инструментом **Inset** создаем полигон для центрального углубления.

22.  Добавляем углубление инструментом **Hinge From Edge**.

23.  Модификатором **Symmetry** отражаем половину лица с ухом.

24.  Сглаживаем модель модификатором **MeshSmooth**.