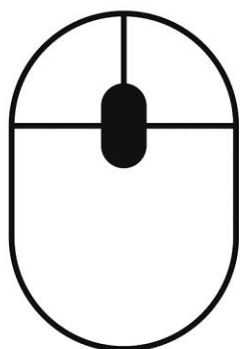
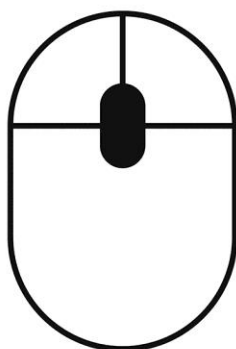


ПАМЯТКИ

Памятка 1. Основные инструменты

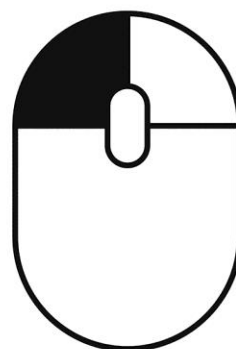


вращение
сцены



+

перемещение
по сцене



выбор
объектов
на сцене



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



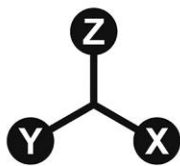
ВРАЩЕНИЕ



МАСШТАБИРОВАНИЕ



+ ограничение по оси



*повторное нажатие по оси переключает
с глобальной на локальную ось

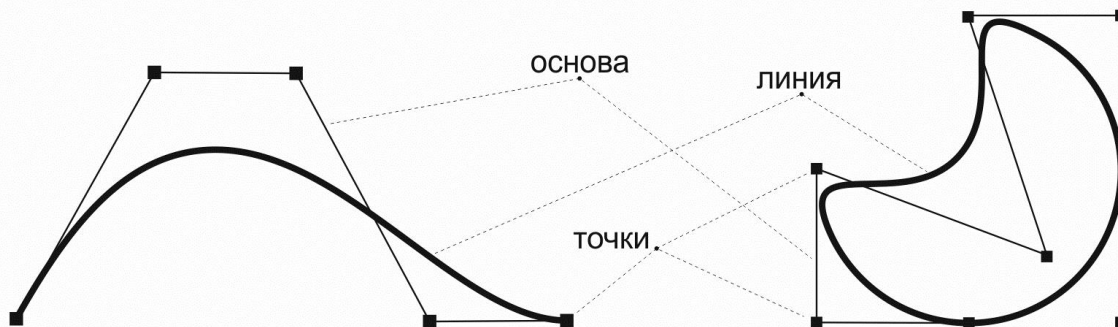


дублирование выбранного объекта

КРИВЫЕ

NURBS-кривые

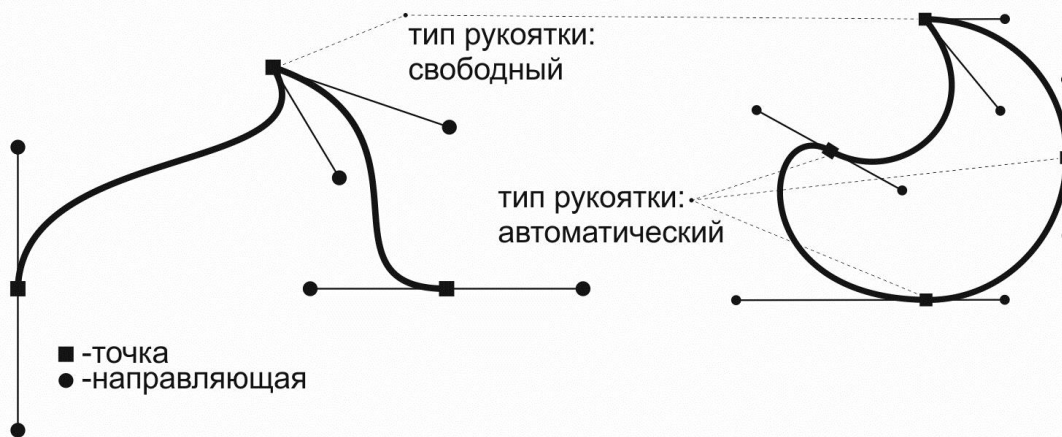
это сглаженная линия, получившаяся при сглаживании прямолинейного основы



управляется через точки, лежащие на основе, в **Режиме редактирования (Tab)**

кривые Безье


это сглаженная линия, в которой точки лежат на самой линии, а кривизна линии управляется направляющими

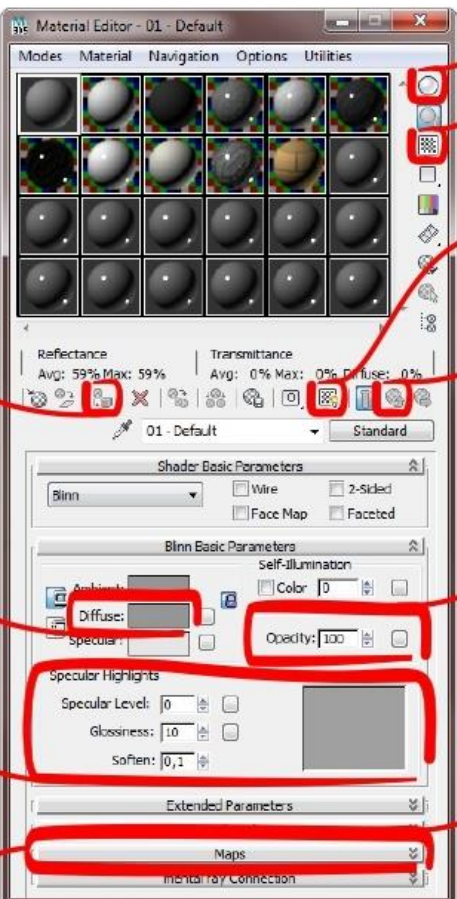


изменить тип рукоятки:

- ПКМ** → Установить тип рукоятки
- Автоматический
гладкий угол, направляющие на одной прямой
 - Свободный
острый угол, направляющие под углом

РЕДАКТОР МАТЕРИАЛОВ (MATERIAL EDITOR)

Настроить материалы —> Material Editor 



Изменить иконку

Изменить фон иконки

Включить видимость в рабочем окне

Вернуться к основным настройкам

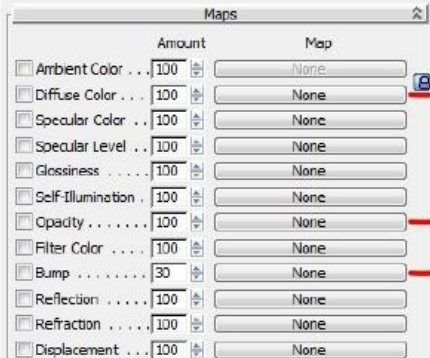
Прозрачность объекта
100-непрозрачное
0-прозрачное

Загрузить текстурные карты

Применить материал на выделенный объект

Цвет объекта

Настройки блика



Property	Amount	Map
Ambient Color	100	None
Diffuse Color	100	None
Specular Color	100	None
Specular Level	100	None
Glossiness	100	None
Self-Illumination	100	None
Opacity	100	None
Filter Color	100	None
Bump	30	None
Reflection	100	None
Refraction	100	None
Displacement	100	None

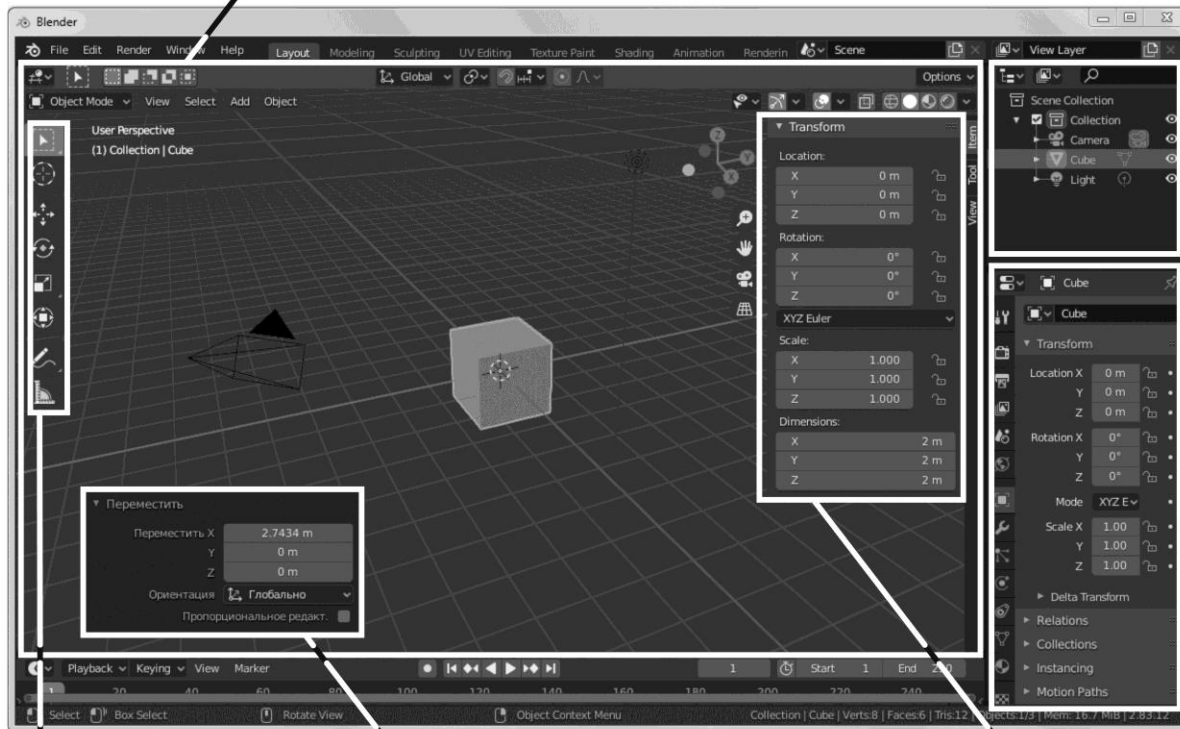
Карта цвета

Карта прозрачности

Карта неровностей

Основные рабочие области

3D Viewport
основное рабочее пространство.



Outliner
список всех объектов в сцене.
Объекты находятся в коллекциях (группах)

Propertis
настройки объектов, сцен, модификаторов и т.д.

Toolbar
панель инструментов

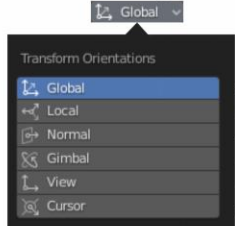
Настройки последнего действия
параметры доступны строго ДО следующего действия

Боковая панель
параметры выделенного объекта

- координаты
- углы поворота
- масштабирование
- габариты

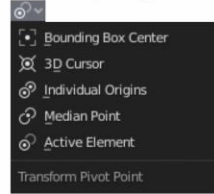
Памятка 5. Доп-панель

направляющие



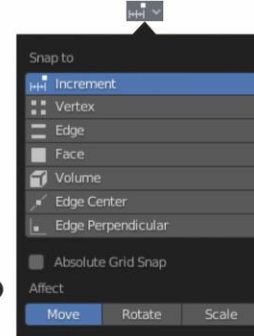
- общемировые
- по объекту
- по подобъекту
- по углам Эйлера
- по точке зрения
- по курсору

центр трансформаций

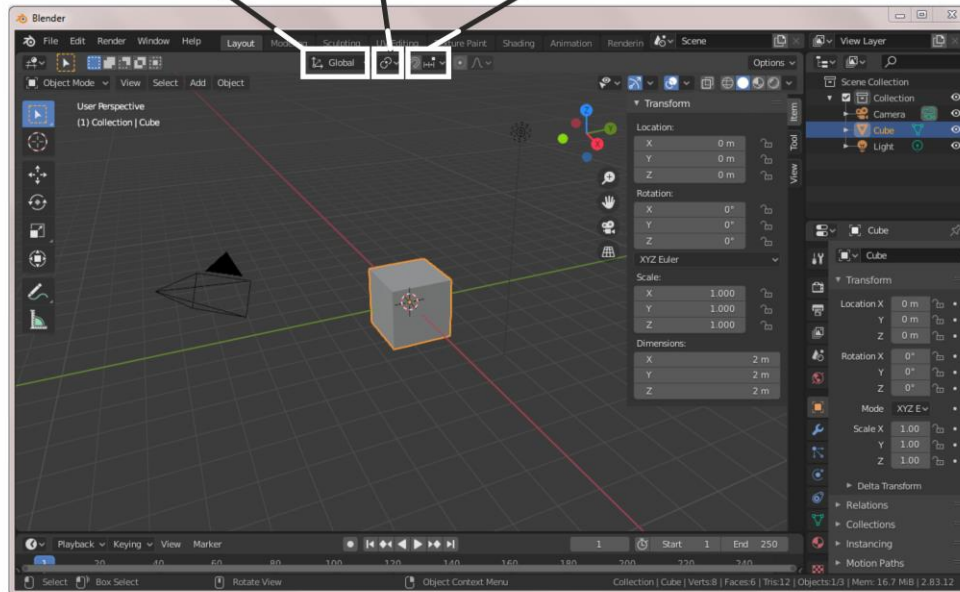


- по геометрическому центру
- по 3D курсору
- по собственным опорным точкам
- по углам Эйлера
- по средней точке
- по активному элементу

привязки

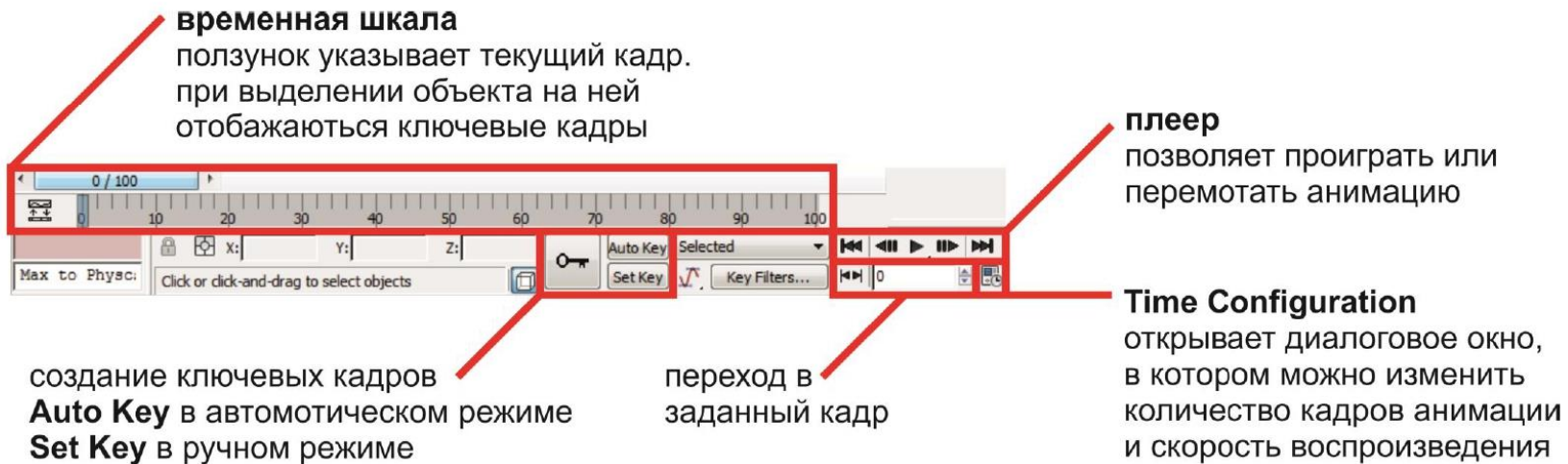


- по сетке
- по точкам
- по граням
- по полигонам
- по объемам
- по центру ребер
- по перпендикулярам





Памятка 6. Временная шкала – анимация

ПАНЕЛЬ АНИМАЦИИ



алгоритм создания анимации:

1. выберете объект
2. перейдите в кадр начала анимации
3. поставьте ключевой кадр начала анимации, нажав на кнопку 
4. перейдите в кадр конца анимации
5. включите режим автоматического создания ключевых кадров, нажав на кнопку 
6. передвиньте/поверните/смасштабируйте объект
7. выключите режим автоматического создания ключевых кадров