

**Урок з моделювання футбольного м’яча**



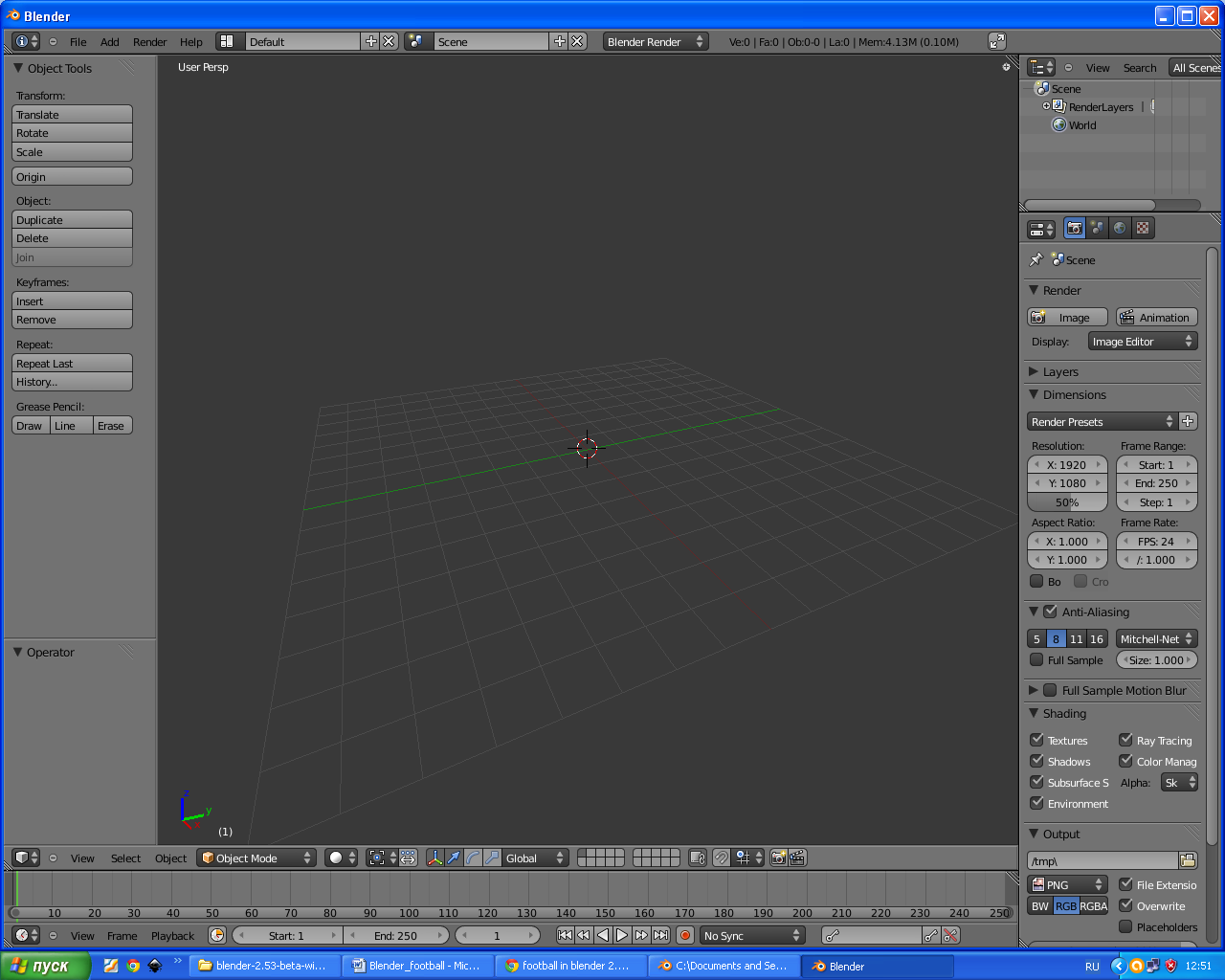
Сьогодні ми зробимо футбольний м’яч за допомогою програми Blender.

**Базове управління програмою:**

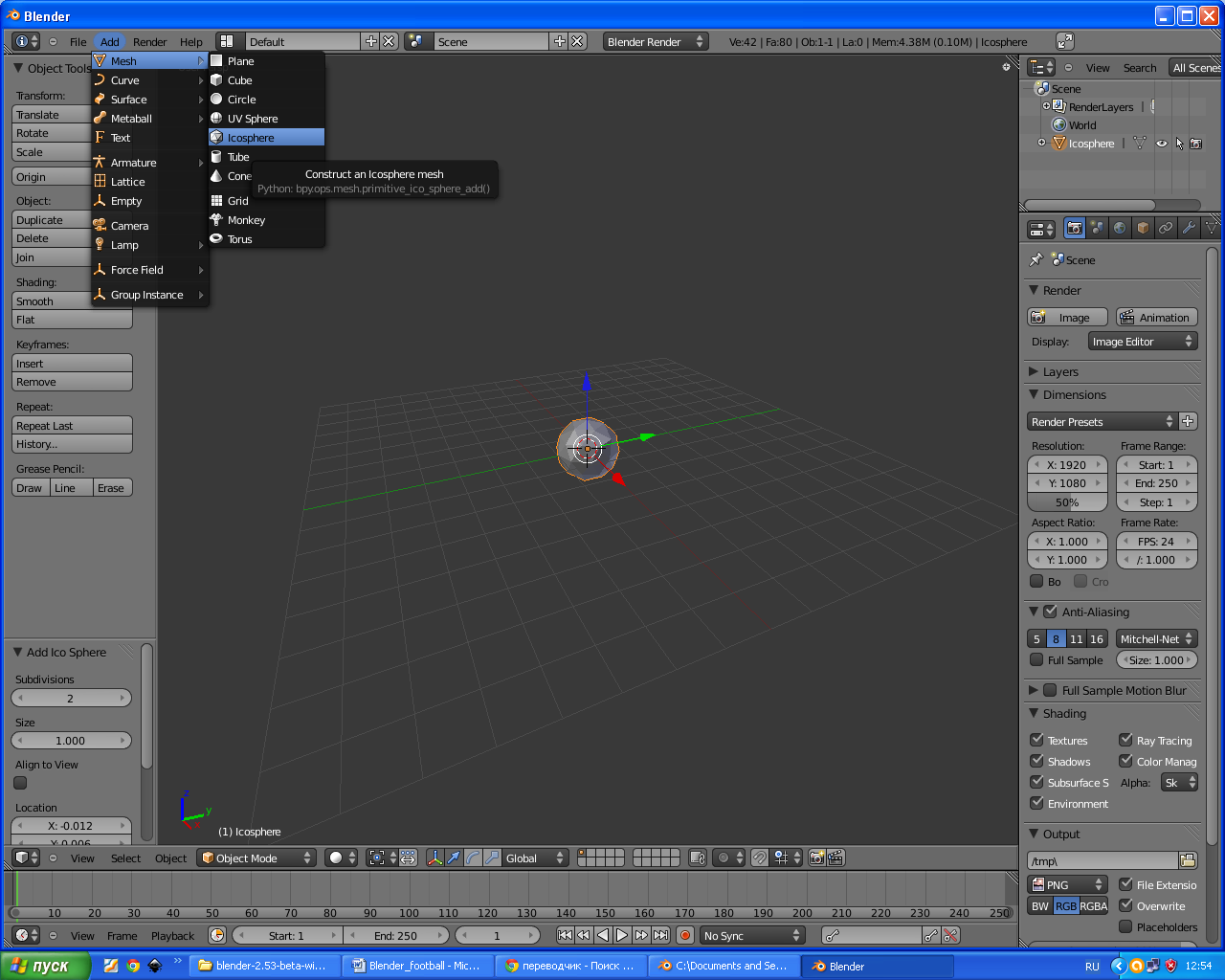
*Права кнопка миші* – Обрати об’єкт

*Колесо миші* – Приближення/Віддалення камери до об’єкта

*Клік по колесу миші* – обертання камери навколо об’єкта

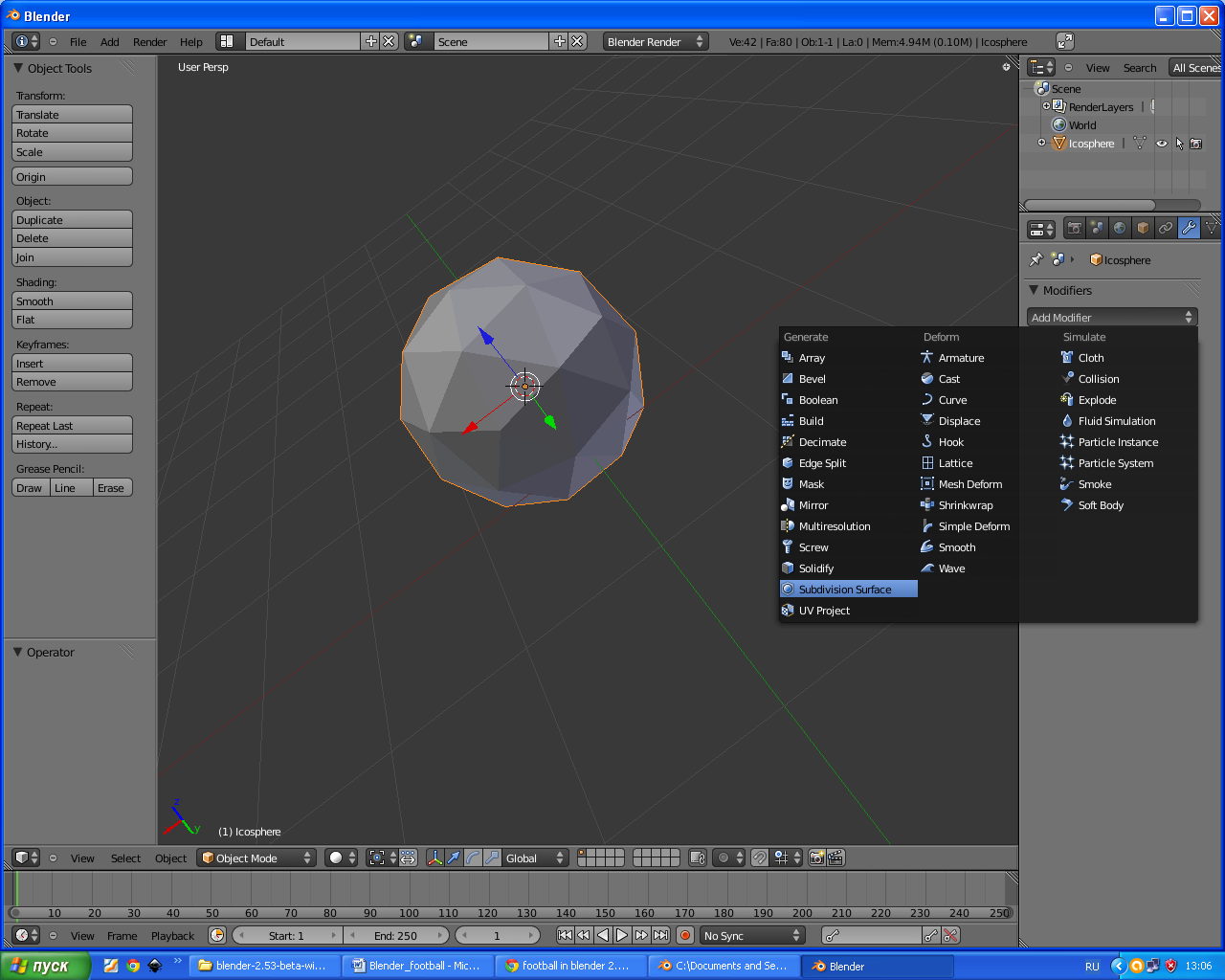


Для початку зробимо сферу, для цього треба обрати **Add** > **Mesh** > **Icosphere**



Тепер треба додати модифікатор «**subdivision surface**»(підрозділ поверхні)

**Modifiers** > **Add modifier** > **Subdivision Surface**

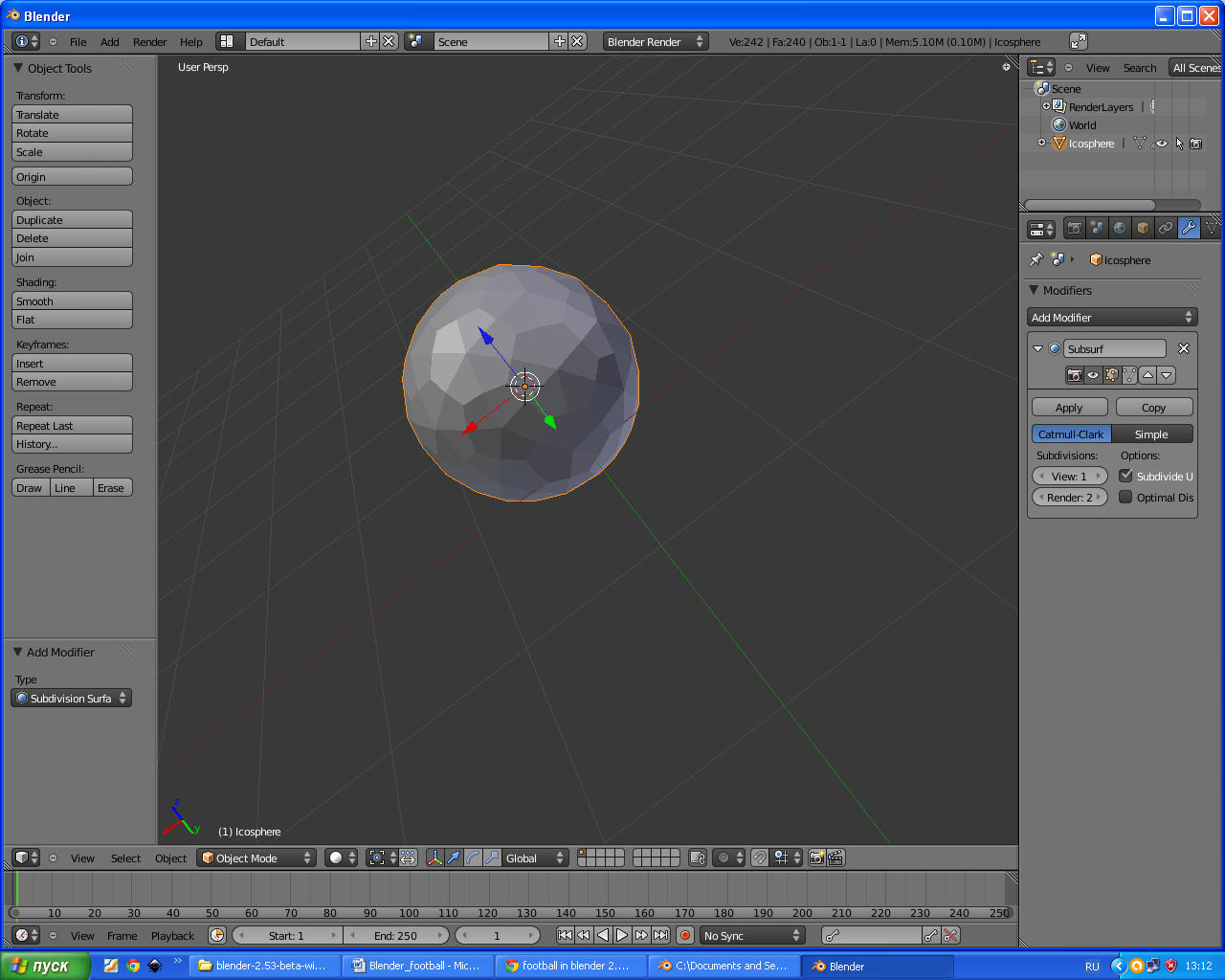


3.

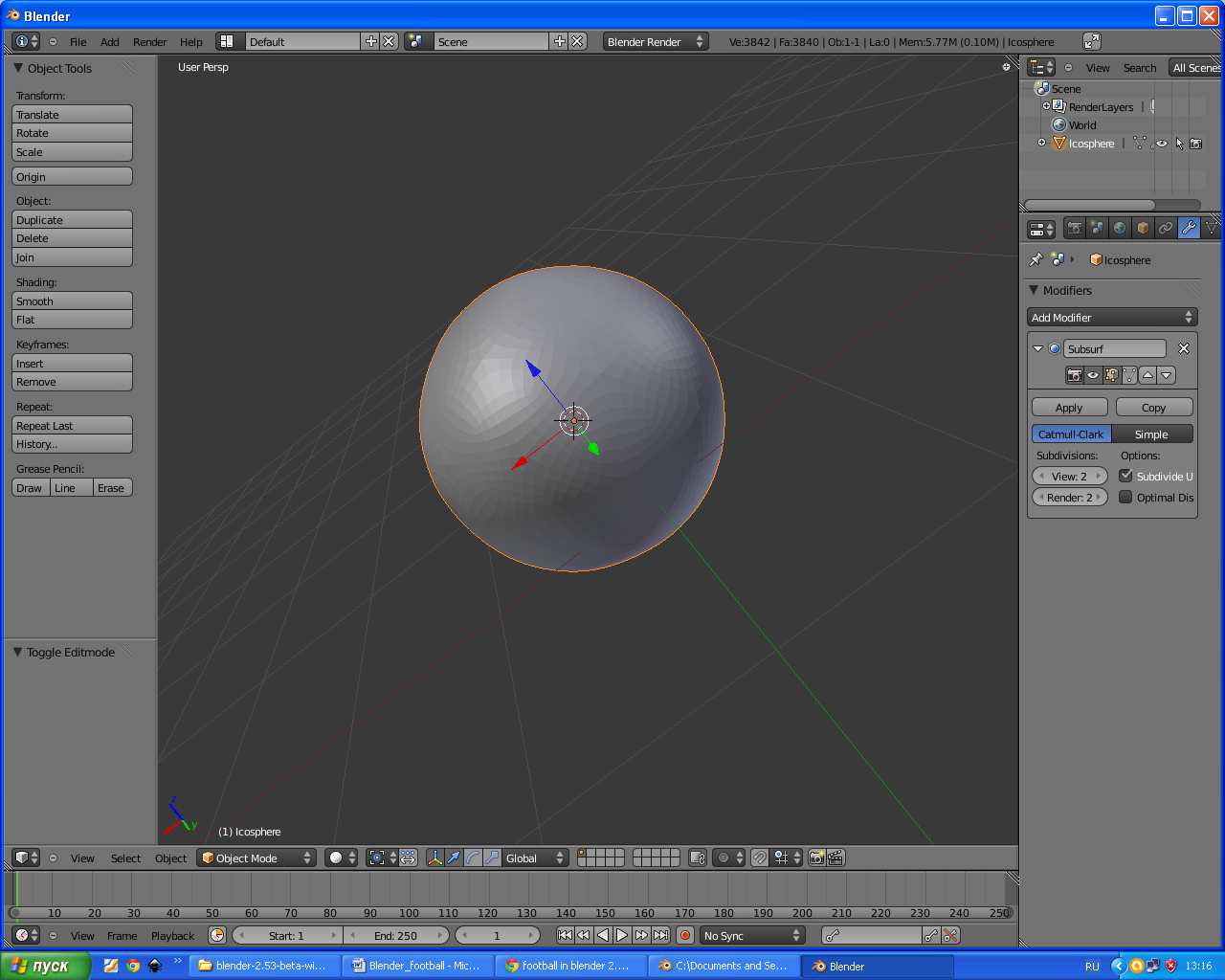
2.

1.

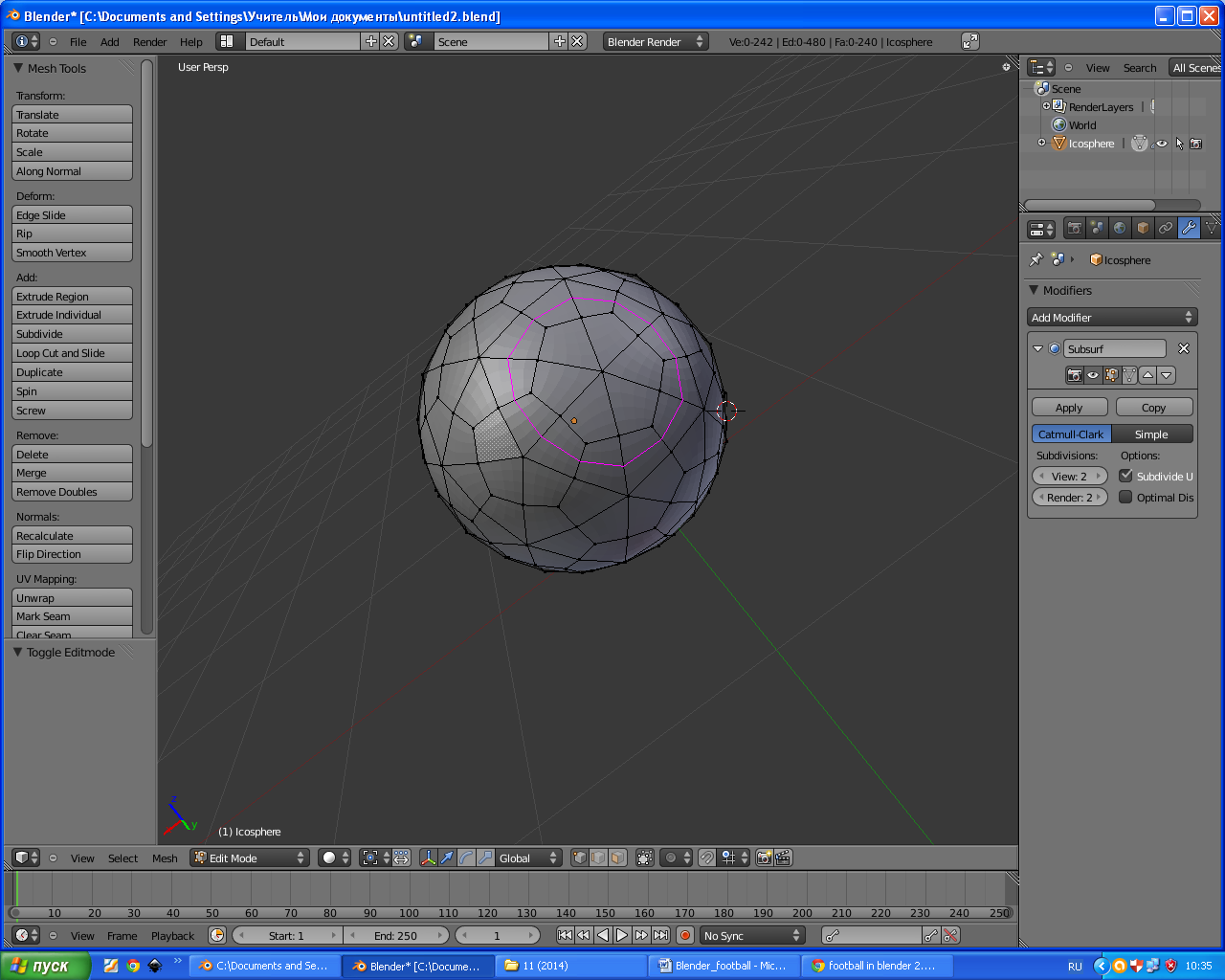
Застосовуємо цей модифікатор кнопкою «**Apply**»



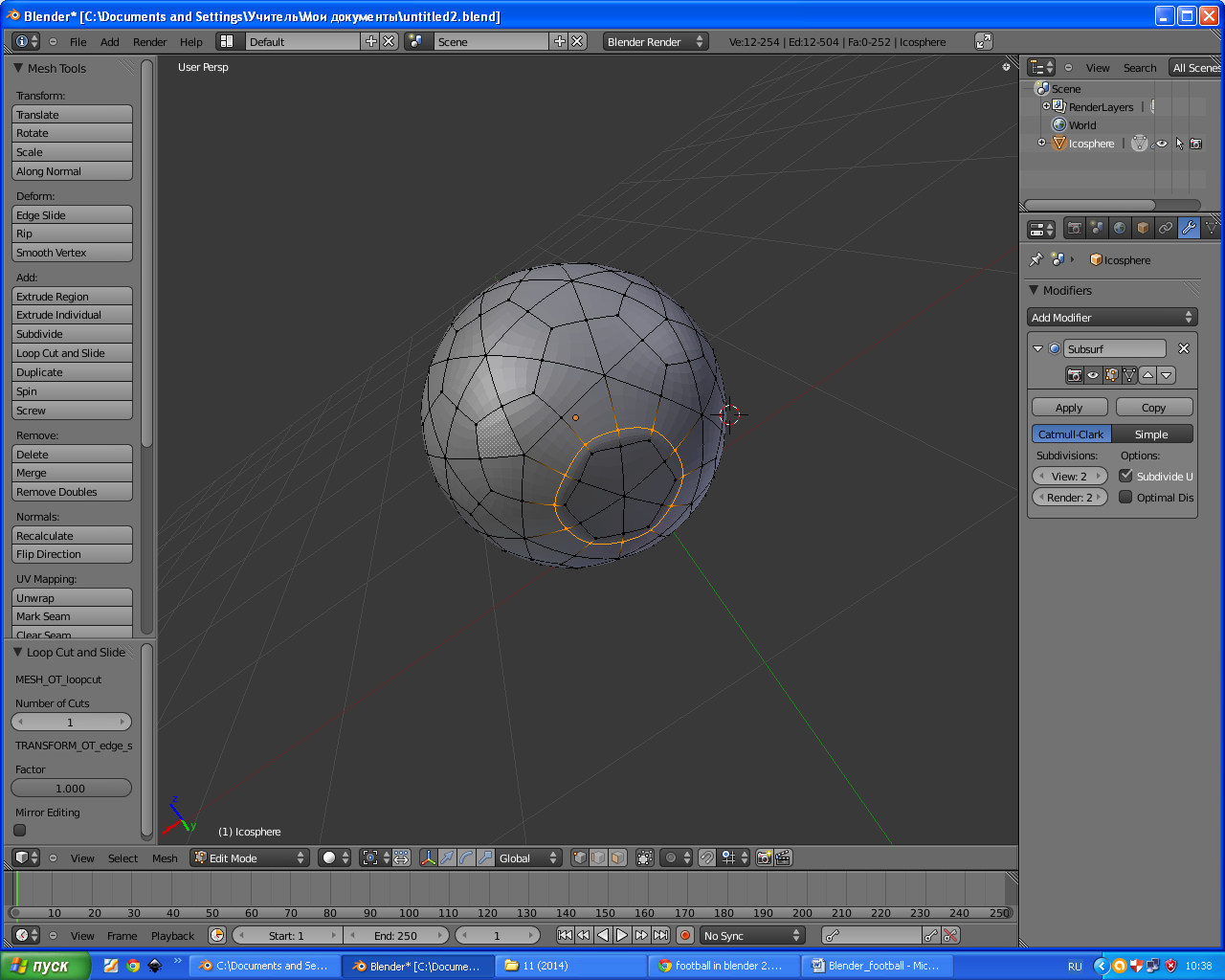
Ще раз повторюємо додавання модифікатору, але потім ставимо значення **View** на **2**



Натискаємо **TAB** щоб відобразити сітку, а потім **Ctrl+R**

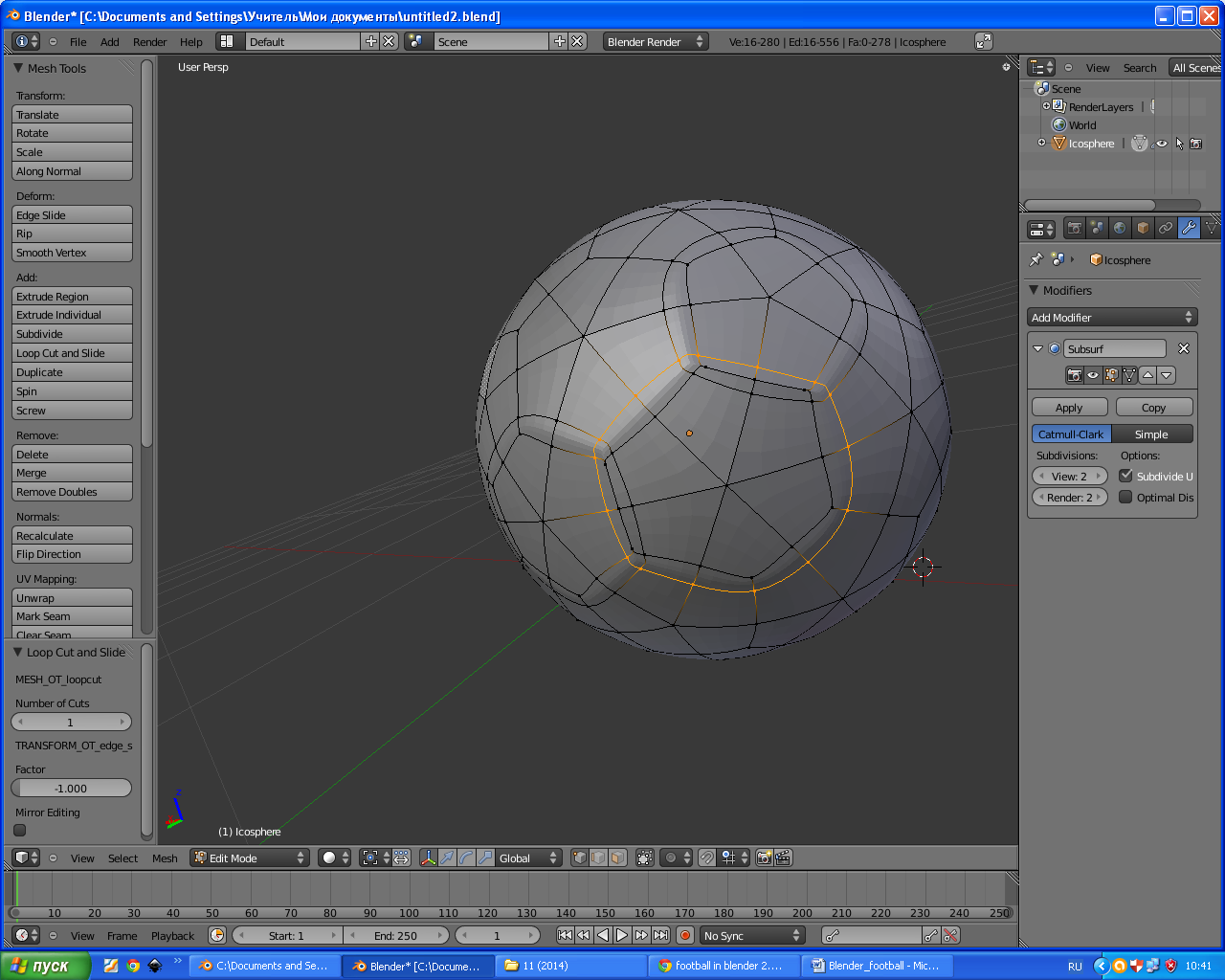


Виділяємо якесь коло так зменшуємо його до розмірів кола всередині.

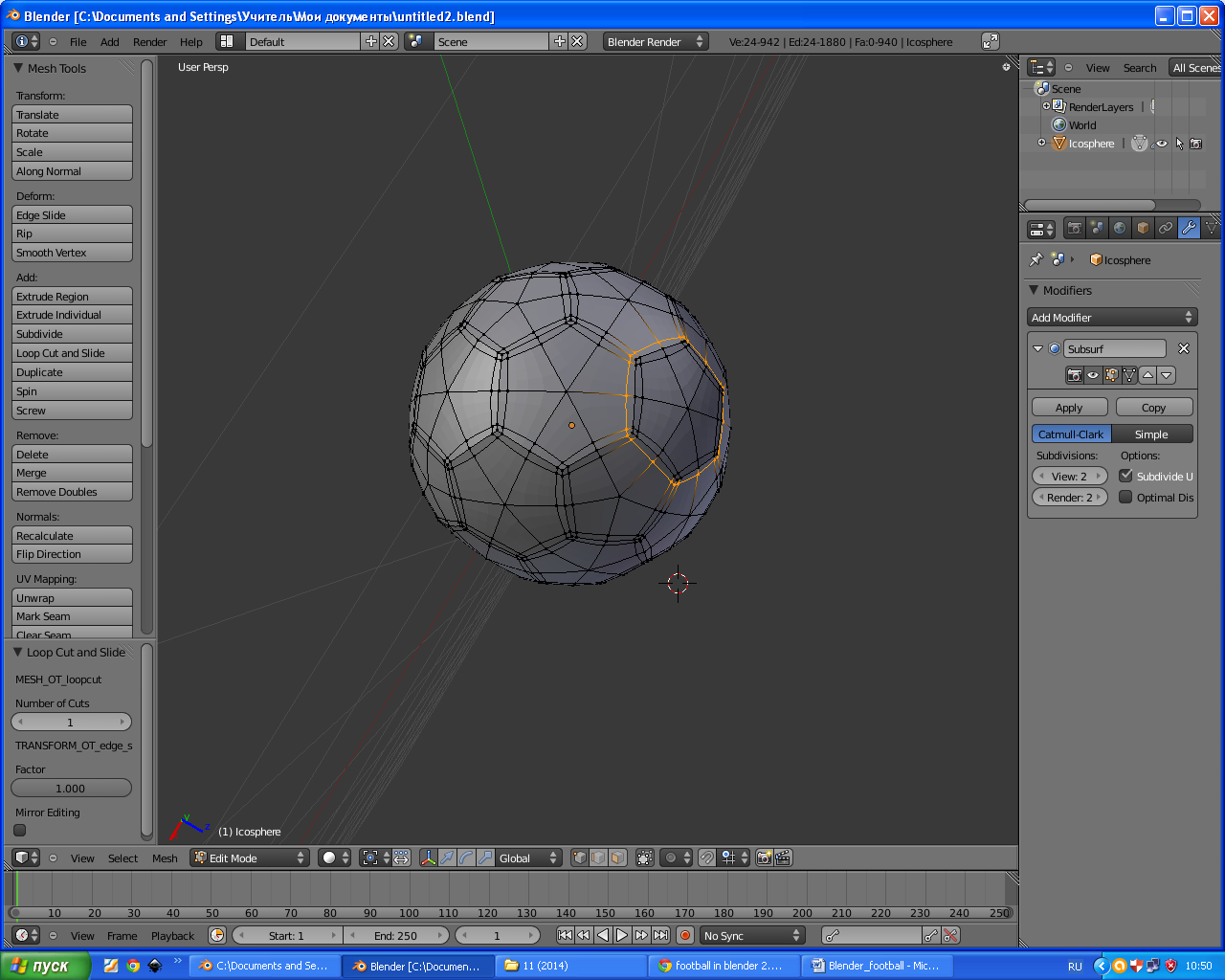
Потім натискаємо **кнопку для закруглення**

**Ctrl+R**. Виділяємо так кожне коло та зменшуємо його (так зробити з усіма).

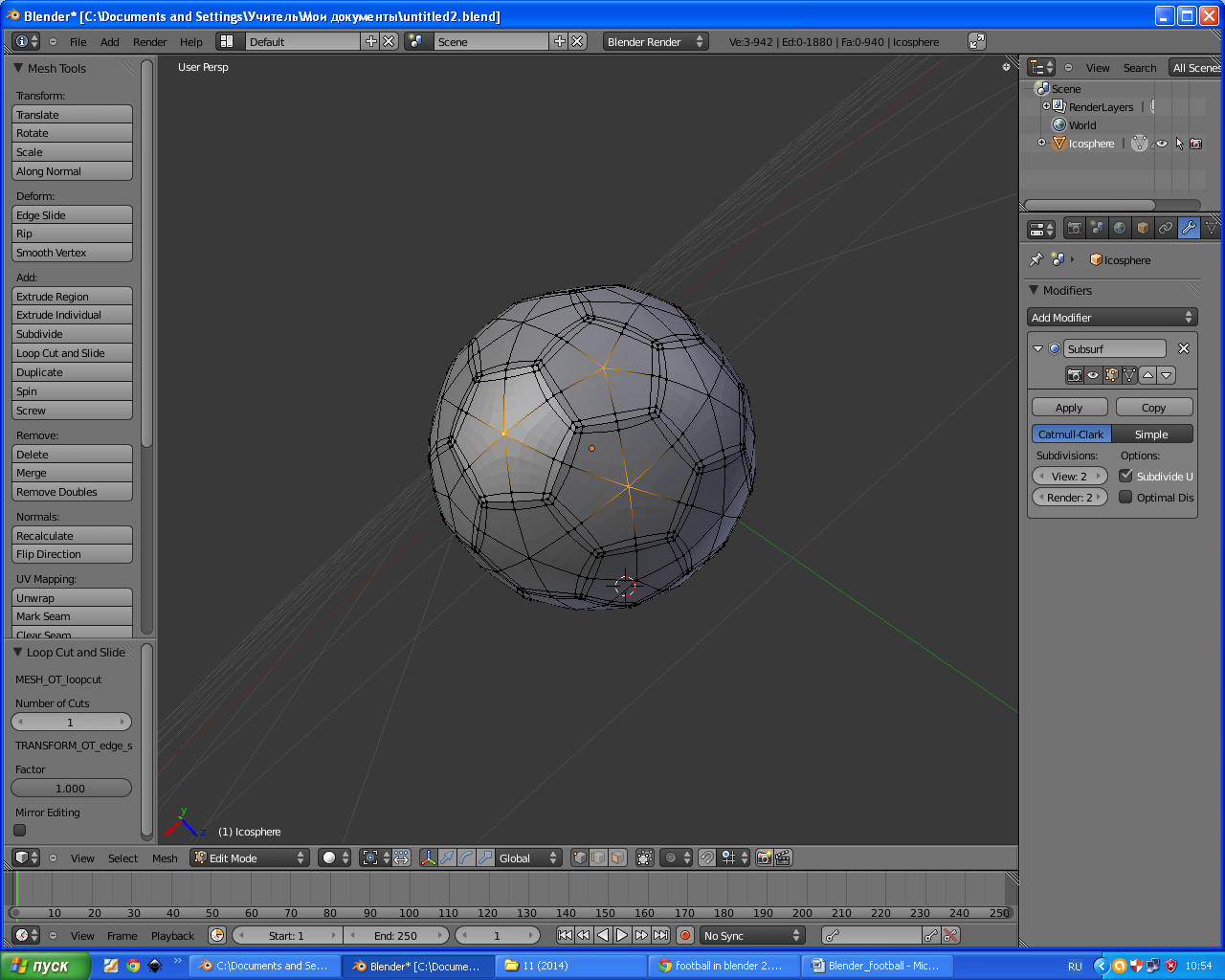
Кнопки для закруглення натискати не треба.

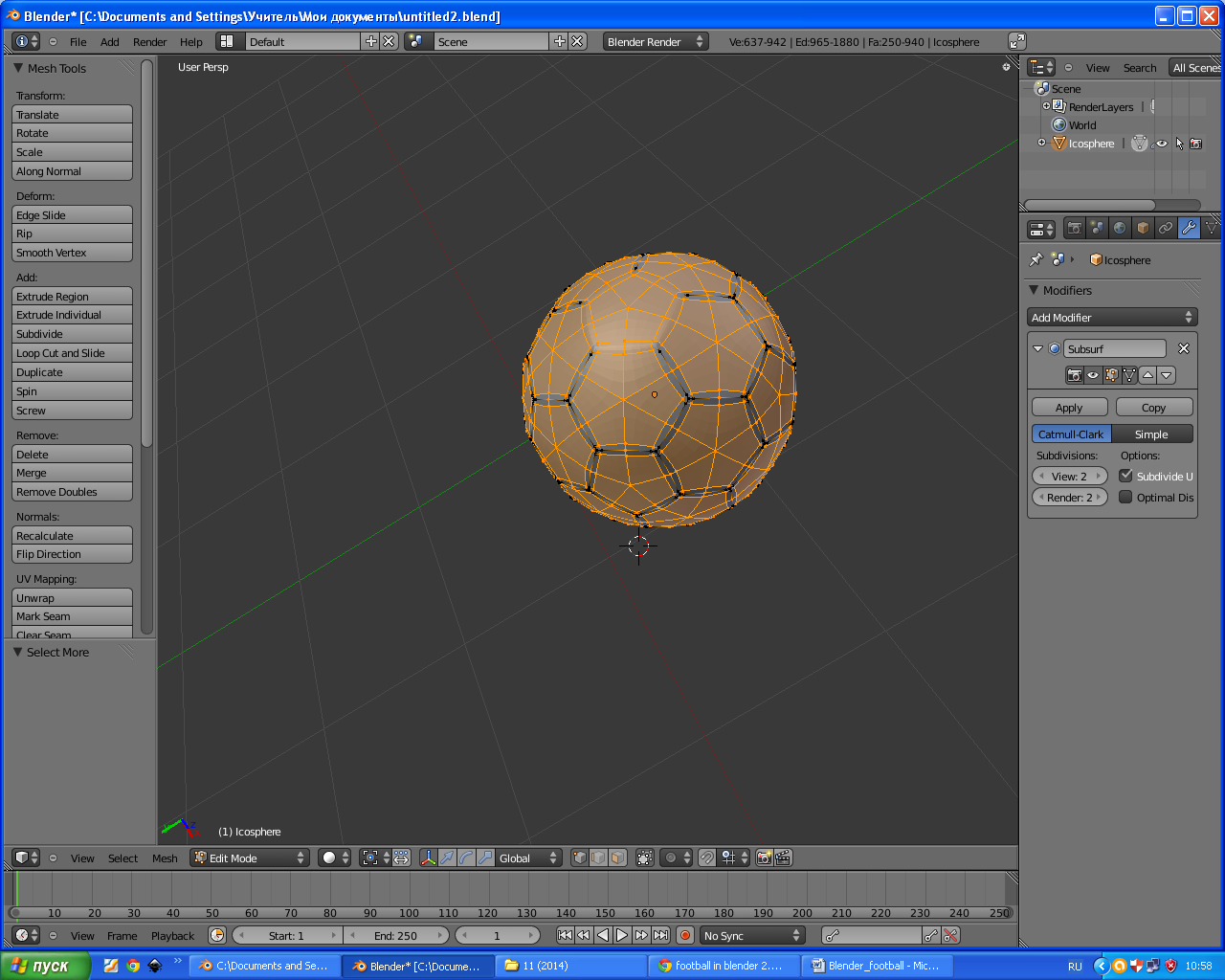


Щоб перевірити чи округлили всі кола, потрібно щоб було **3 лінії** усюди.

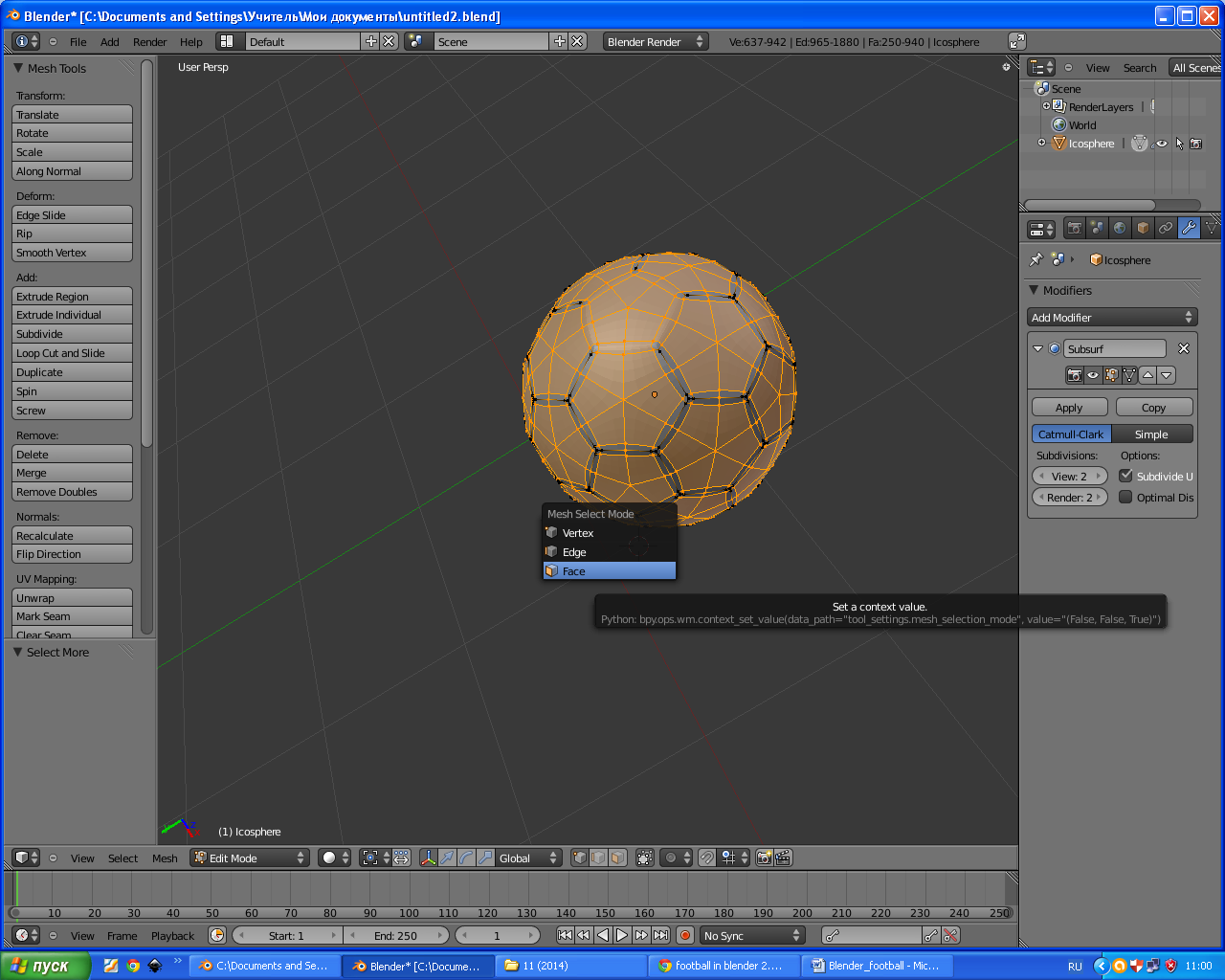


Тепер виділяємо кожну точку в крузі правою кнопкою миші, щоб виділити більше ніж одну точку треба утримувати **Shift**. Треба виділити всі точки.

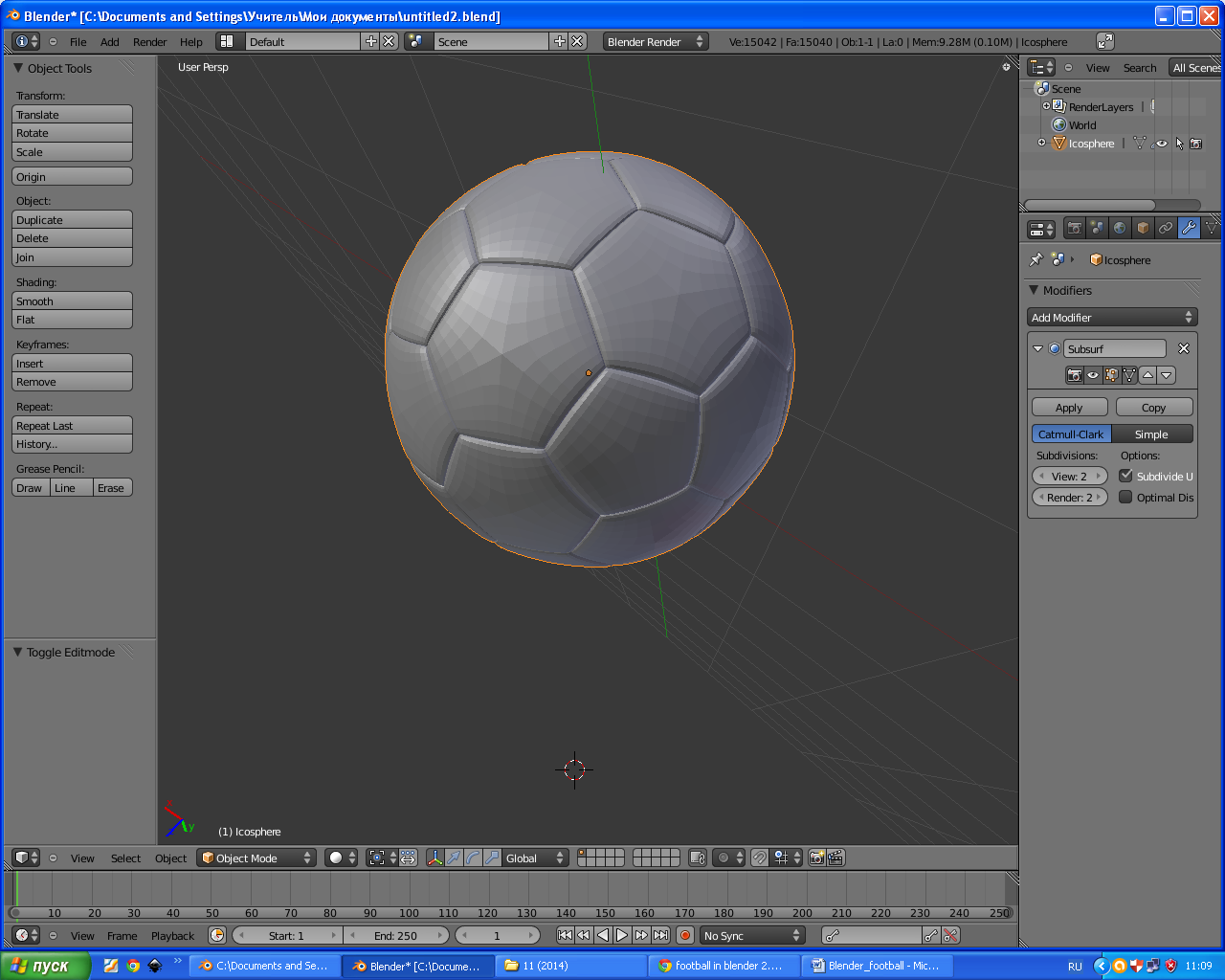


Після виділення всіх точок натискаємо **Ctrl** + **Numpad** **Plus**(+) два рази. Вийде так:

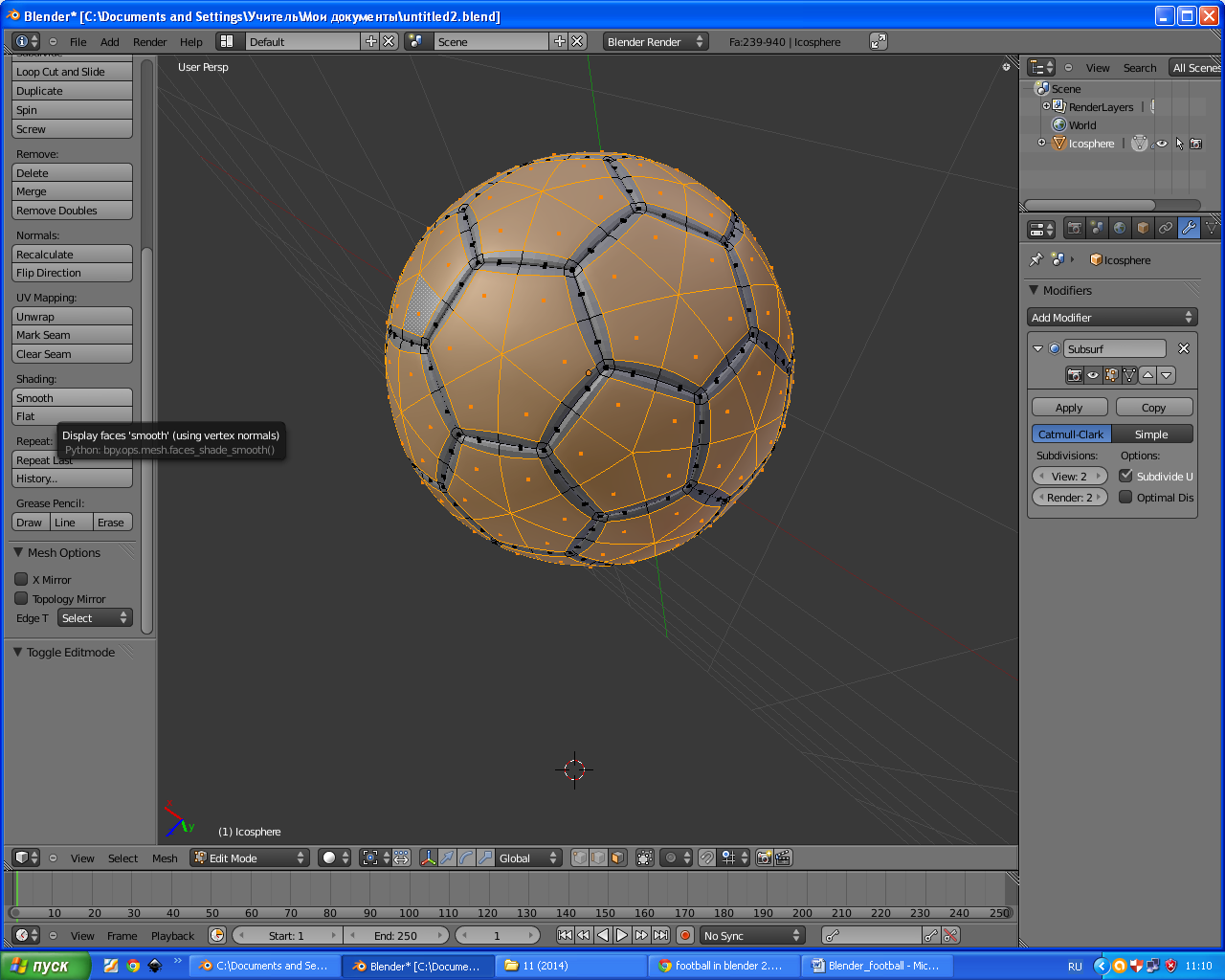
Потім **Ctrl**+**TAB** та обираємо Face.



За допомогою **Alt+S** робимо кола вздутішими, щоб вийшло так:

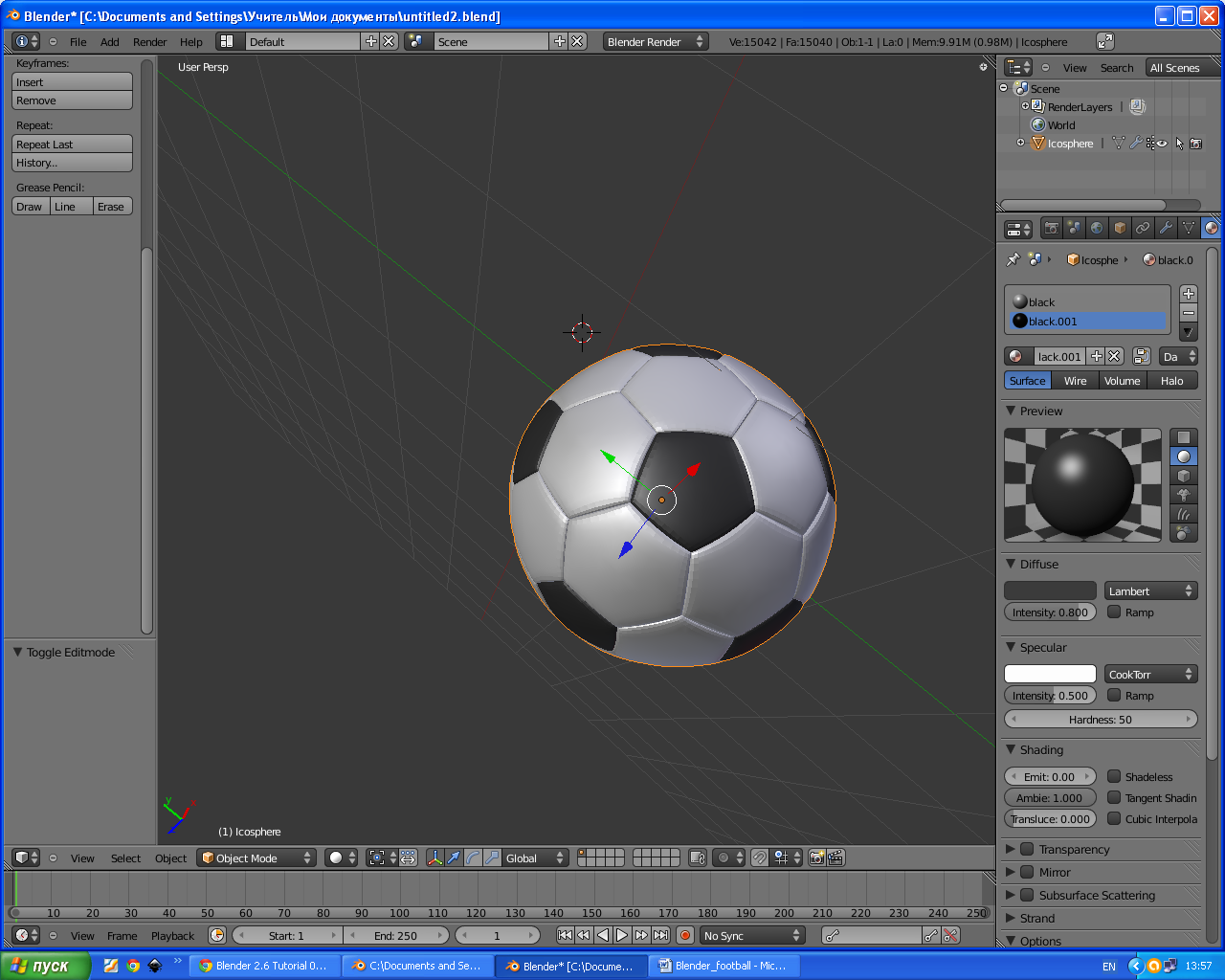
(щоб подивитися без виділення натискайте **TAB**)  


Потім обираємо **Smooth**, щоб згладити м’яч.

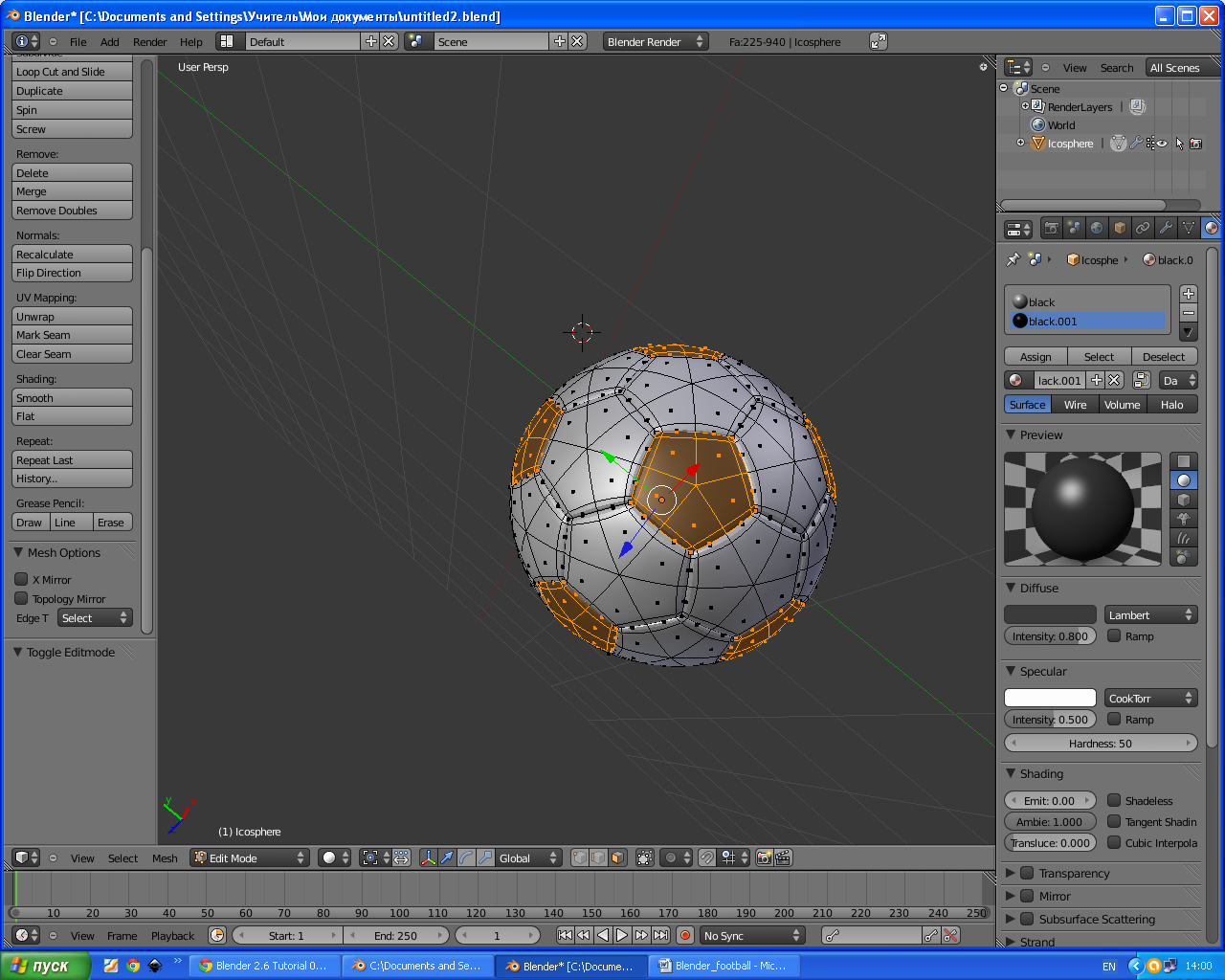


Залишилось пофарбувати м’яч.

Виділяємо весь м’яч (**A**), та додаємо матеріал, де обираємо колір.



Для того щоб пофарбувати частину в чорний колір, треба виділити за допомогою **правої клавіші миші** потрібні частини с зажатою клавішею **Shift.**



Знову додаємо колір, важливо щоб назва відрізнялася від назви першого кольору.

Обираємо чорний колір та натискаємо **Assign**.

***Все, м’яч готовий!***

