

## Урок № 6

**Splines**

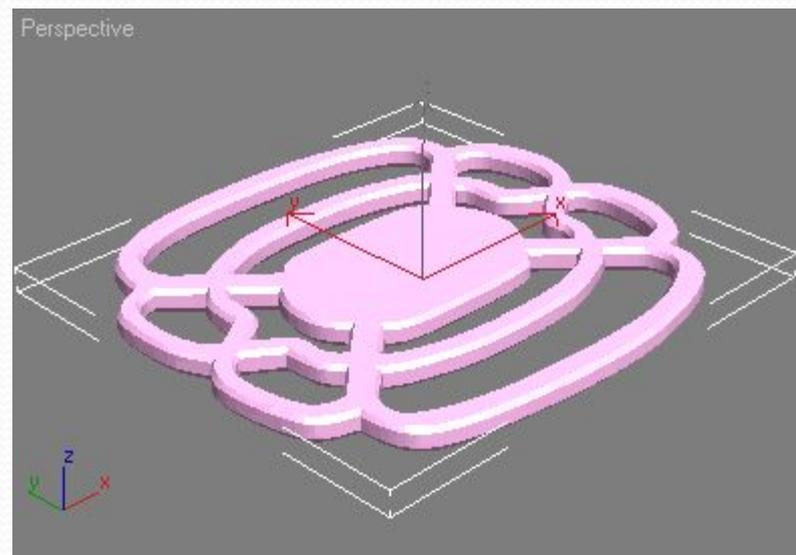


## Тип урока:

Урок по ознакомлению с новым материалом.

## Цель урока:

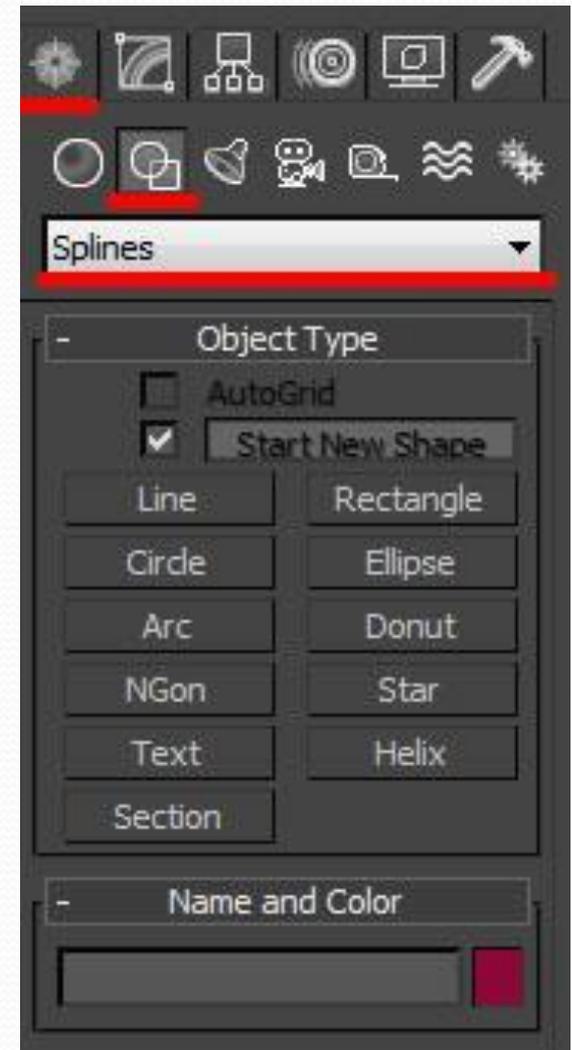
Познакомиться с общими сведениями о модификаторах “**Extrude**” и “**Bevel**”.



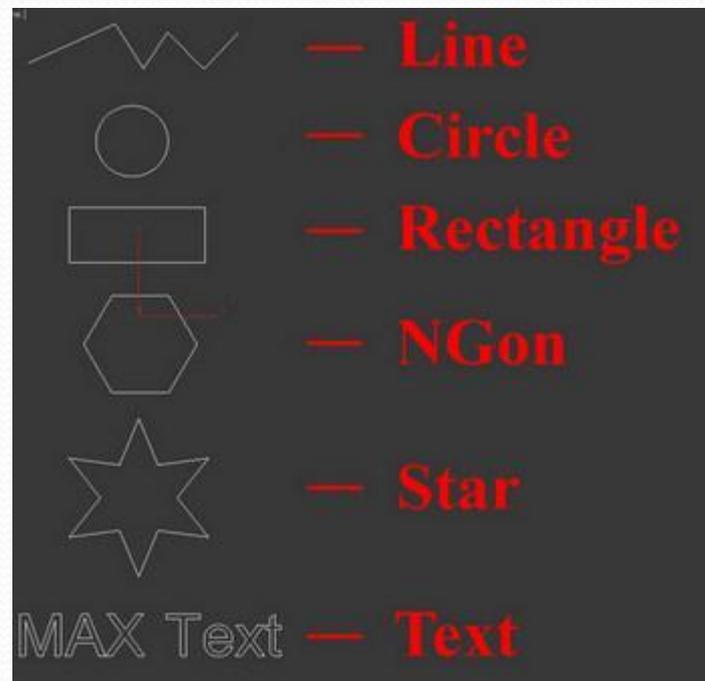
## Вопросы:

- Что представляют собой сплайны?
- Что такое текстуры?

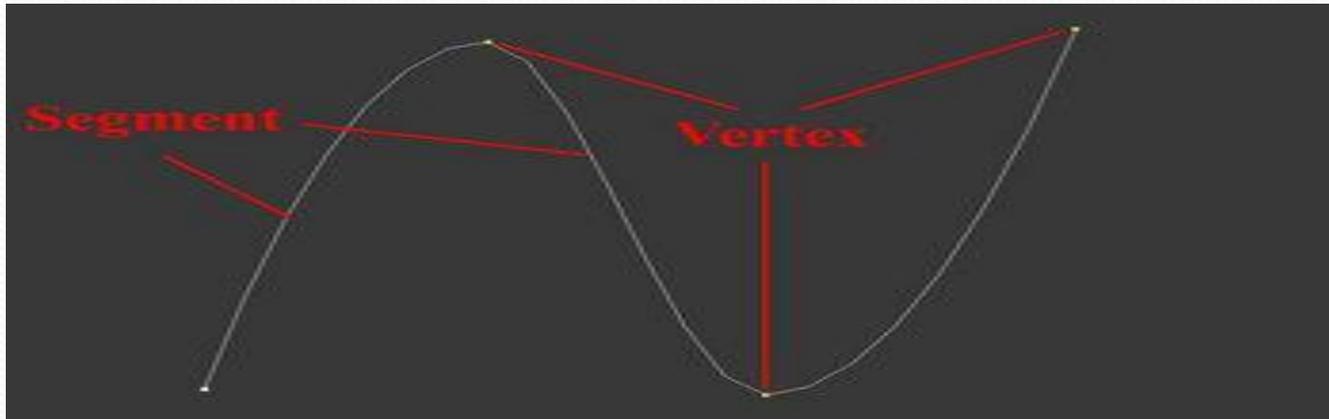
- сплайн - это линия (кривая, ломанная) какая угодно.
- Сами по себе сплайны не отображаются при рендере, а служат вспомогательными средствами.
- Создать сплайн вы можете перейдя во вкладку **Create - Shapes - Splines**.



Вот основные формы сплайнов, которыми я обычно пользуюсь:

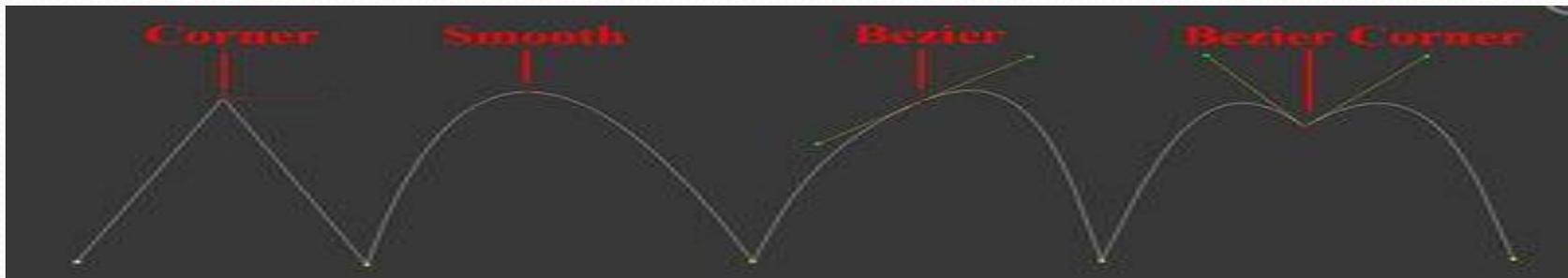


Все сплайны состоят из точек (**vertex**) и сегментов (**segment**):



Точки бывают четырех типов:

1. **Corner** - точка образует ломаную.
2. **Smooth** - автоматически сглаживает линию, образуя кривую.
3. **Bezier** - так же образует сглаженную линию, но формой изгиба можно манипулировать с помощью специальных маркеров.
4. **Bezier corner** - в отличие от bezier маркеры несимметричны



# Модификаторы **Extrude (Выдавливание)** и **Bevel (Выдавливание со скосом)**

- Результатом действия этих модификаторов на сплайн является поверхность, созданная сечением выбранной сплайновой формы.
- Главной настройкой модификаторов **Extrude** и **Bevel** является амплитуда выдавливания.

Для модификатора **Bevel** — это параметр **Height** (Высота), а для **Extrude** (Выдавливание) — **Amount** (Величина). Величину скоса задает параметр **Outline** (Масштаб).

