

Практичне завдання

§ 9. Тривимірний редактор Blender

Вправа 9

Працюємо з комп'ютером

Увага! *Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності та санітарно-гігієнічних норм*

Ознайомитися із середовищем тривимірного редактора Blender

1. Запустіть **Blender** і клацніть на малюнку у вікні привітання (воно має зникнути).
2. Увімкніть українську мову інтерфейсу і підказок (меню **File** → **User Preferences** → **System** → прапорець **International Fonts** → **Language** → вибрати мову: **Українська** → **Інтерфейс** → **Підказки** → **Зберегти за замовчуванням**).
3. Ознайомтесь і випробуйте основні засоби перегляду і керування об'єктами: зміну точки зору, масштабування, переміщення та повороти куба тощо. Видаліть куб (виділити куб правою кнопкою миші (ПКМ) → **Delete** → підтвердити видалення).
4. Додайте новий куб (**Створити** → **Каркас** → **Куб**).

   Увімкніть вигляд спереду (**NUM1**).

   Поверніть куб навколо осі **Y** (зелена вісь) ребром донизу (виділити куб ПКМ → клавіша **R** → клавіша **Y** → повернути куб (для точного повороту утримуйте клавішу **Ctrl**) → клацнути ліву кнопку миші) (рис. 9.12).

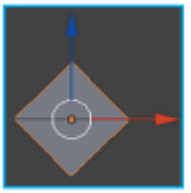


Рис. 9.12

5. Перемістіть куб вгору (синя стрілка), щоб він ребром лежав на координатній сітці.

   Для точного переміщення увімкніть паралельну проєкцію (**NUM5**), збільште масштаб і утримуйте **Ctrl**.

За підручником: Інформатика: підруч. для 9 кл. закл. загал. серед. освіти / [О. О. Бондаренко, В. В. Ластовецький, О. П. Пилипчук, Є. А. Шестопалов]. — Харків : Вид-во «Ранок», 2022. — с. : іл.

6. Збережіть файл з назвою **Вправа 9** у вказаному вчителем місці (папці). Заверште роботу за комп’ютером.

За підручником: Інформатика: підруч. для 9 кл. закл. загал. серед. освіти / [О. О. Бондаренко, В. В. Ластовецький, О. П. Пилипчук, Є. А. Шестопалов]. — Харків : Вид-во «Ранок», 2022. — с. : іл.