



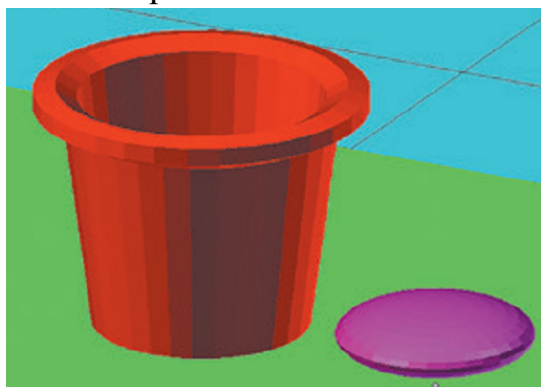
Практична робота 4

Моделювання витисканням

Увага!

Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки.

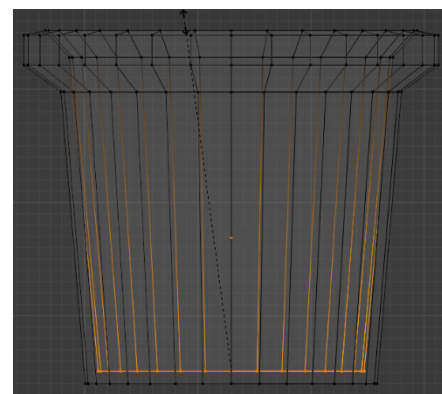
Завдання: перетворити циліндр на модель горщика для кімнатних рослин за допомогою витискання вершин.



Обладнання: комп'ютер зі встановленим тривимірним редактором Blender, файл Практична робота 3.

Хід роботи

1. Запустіть програму **Blender**. Відкрийте файл **Практична робота 3**.
2. Виберіть циліндр і налаштуйте перегляд так, щоб він був у центрі екрана (клавіша з крапкою на додатковому полі) на вигляді спереду (**NUM1**). Для точнішого керування процесом вимкніть перспективу (**NUM5**).
3. Перейдіть у режим редагування (клавіша **Tab**). Виберіть вершини верхньої основи циліндра.
4. Збільште вибраний фрагмент (клавіша **S**, перетягування, клацнути ЛКМ), щоб отримати форму зрізаного конуса.
5. Витисніть вибрані вершини вгору (клавіша **E**, перетягування, клацнути ЛКМ) і збільште фрагмент (див. п. 4).
6. Повторіть операцію декілька разів, щоб отримати форму, подібну до наведеної на рисунку. Останнє витискання виконайте вниз, щоб отримати порожнисту посудину. Для точнішого контролю товщини стінок перемикайте режим прозорості





(клавіша **Z**). Збережіть файл із назвою **Практична робота 4**. Заверште роботу за комп'ютером.

Зробіть висновок: як виконується і які можливості дає операція витискання.