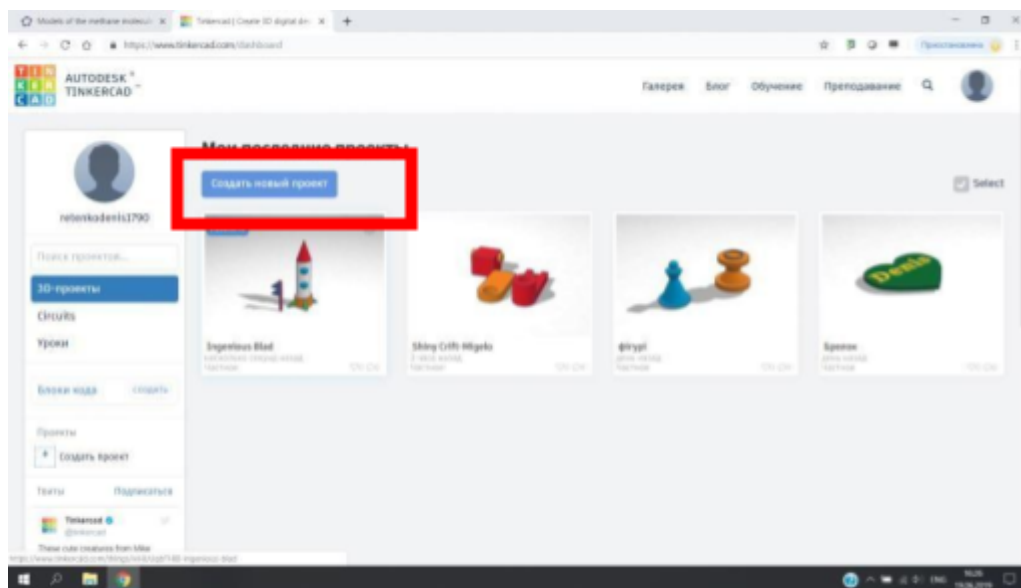


Практичне завдання Тема: Створення 3D моделі «Ракета» використовуючи геометричні фігури у програмі Tinkercad.

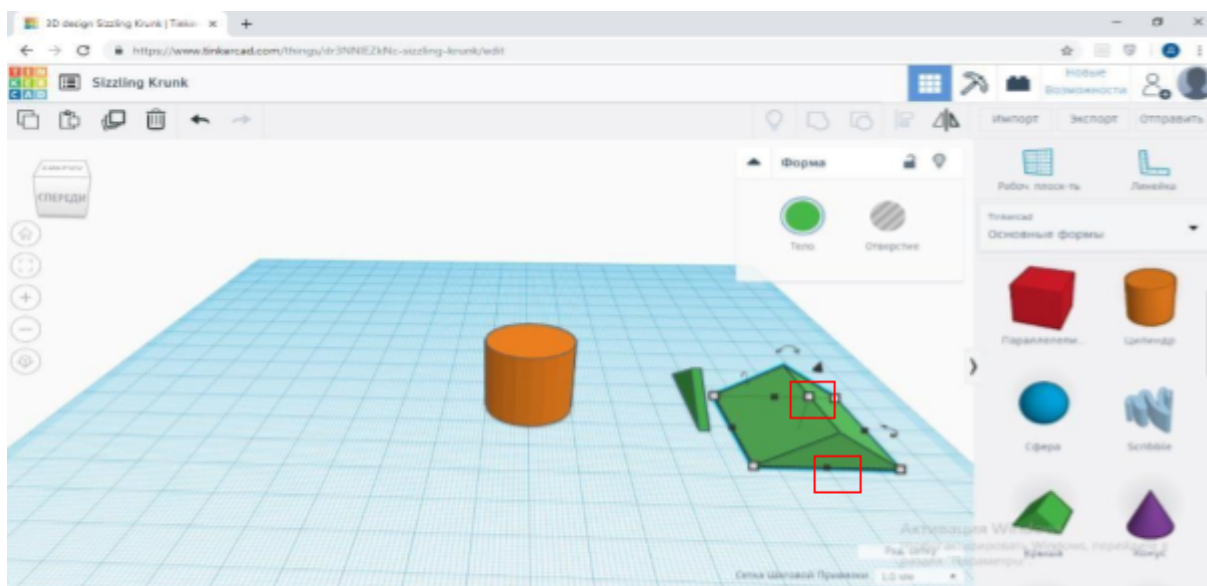
Хід роботи:

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтесь правил безпеки та санітарно гігієнічних норм.

1. Відкрийте онлайн 3D-редактор Tinkercad за посиланням [tinkercad.com](https://www.tinkercad.com) та авторизуйтесь. <https://www.tinkercad.com>
2. Створіть новий проект, натиснувши відповідний елемент у вікні програми
3. Оберіть фігури які необхідні для побудови ракети. Для створення основи оберіть наступні елементи: дах & 2 шт, циліндр.
4. Для встановлення необхідних розмірів фігур можна використовувати

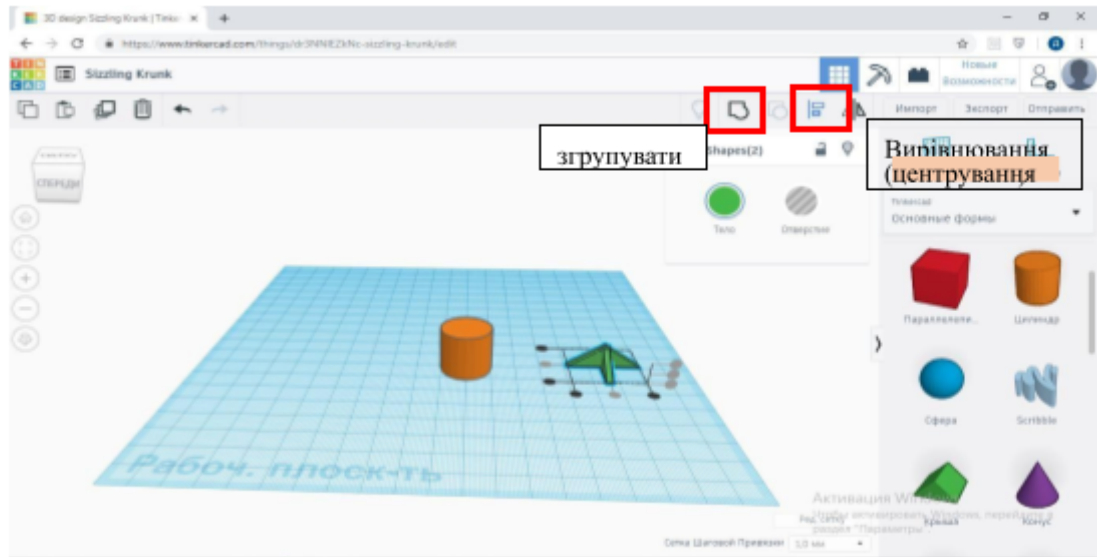


маркери на фігурі

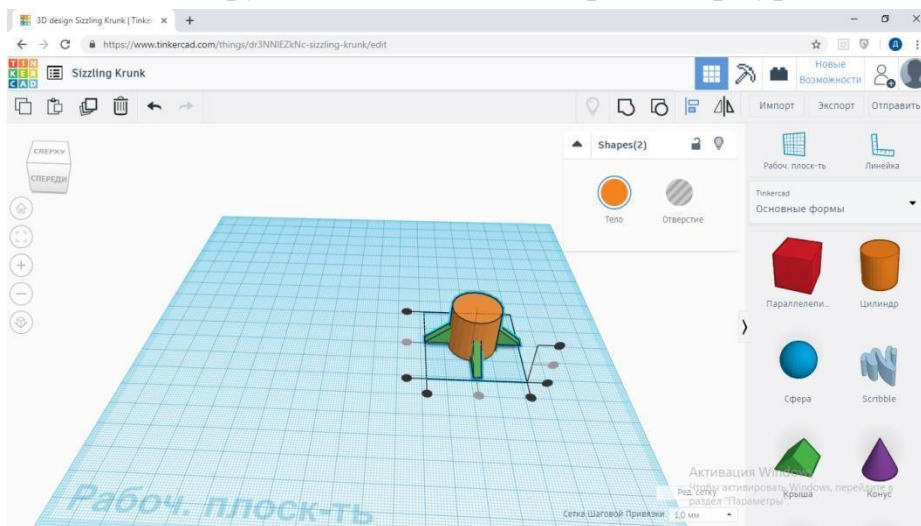


5. Для створення двох однакових фігур скопіюйте фігуру оригінал. Перед копіюванням виділіть фігуру. Для встановлення кольору використайте елемент «Тело».
6. Для симетрії відцентруйте фігури. Для цього розташуйте фігури поряд, виділіть їх, натисніть кнопку вирівняти і оберіть необхідний варіант вирівнювання.

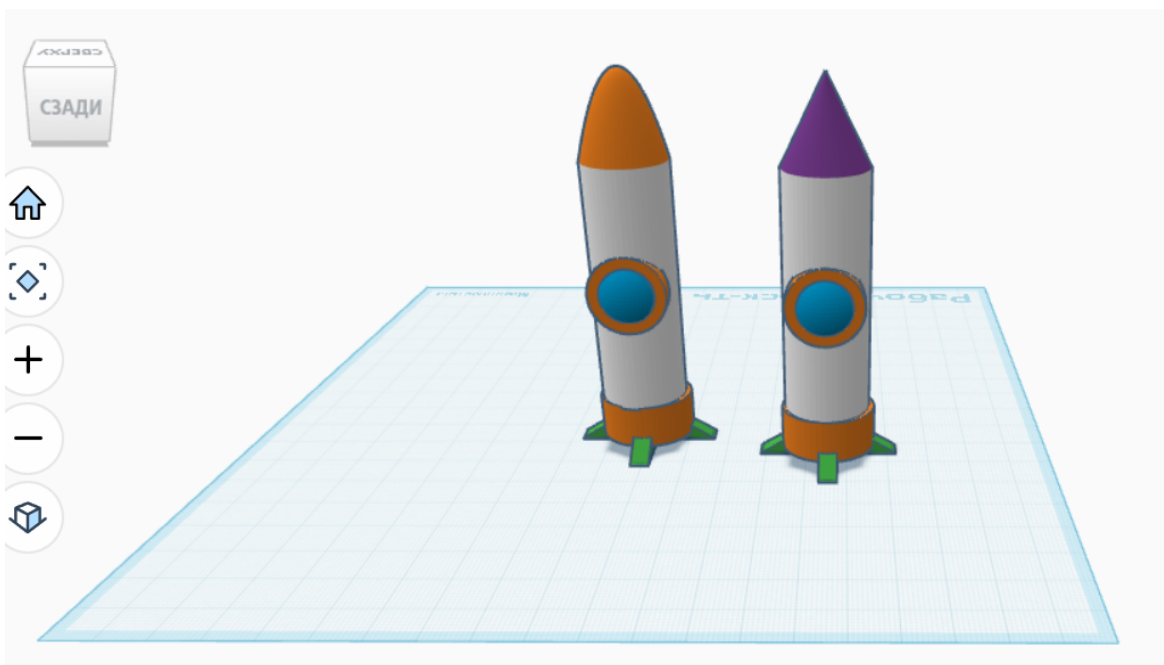
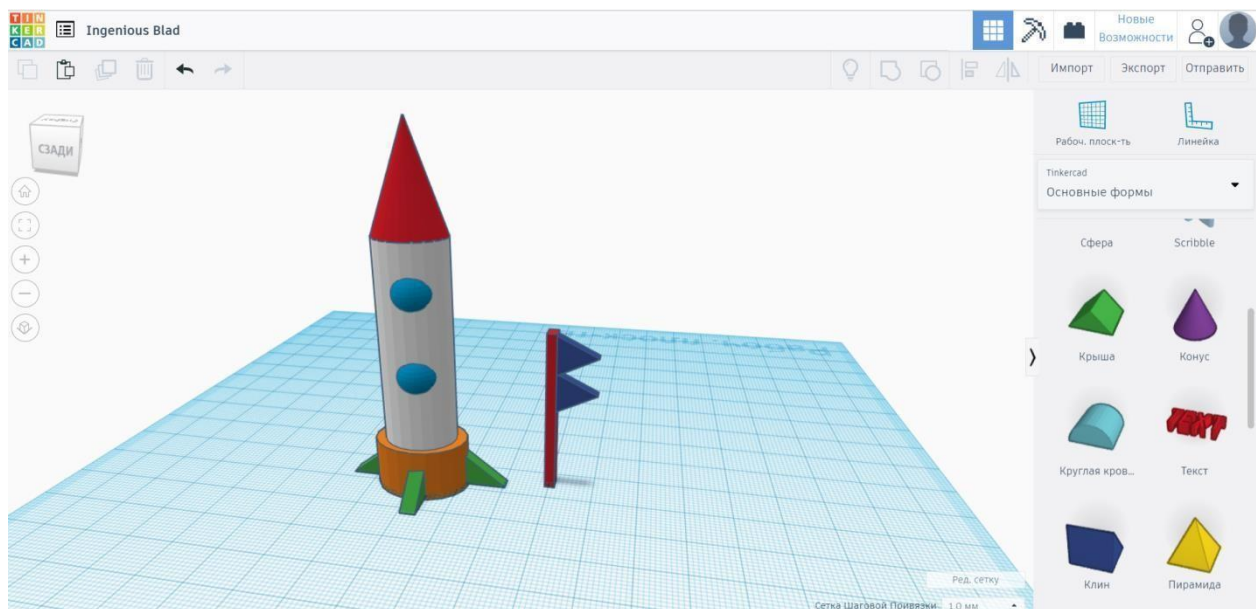
Після кожного вирівнювання групуйте об'єкти, щоб було легше створювати модель.



7. Відцентруйте та об'єднайте отримані фігури.



8. Додайте необхідні фігури та встановіть необхідні параметри (колір, розмір).
9. Робота зберігається автоматично на сайті. При необхідності проект можна зберегти і на комп'ютері.



Для тих, хто не зареєструвався в класі на сайті: Створіть посилання для спільного доступу до створеної моделі за вказівкою *Спільний доступ*. У вікні публікації проекту оберіть інструмент *Запросити людей*. Скопіюйте отримане посилання та надішліть його вчителю інформатика