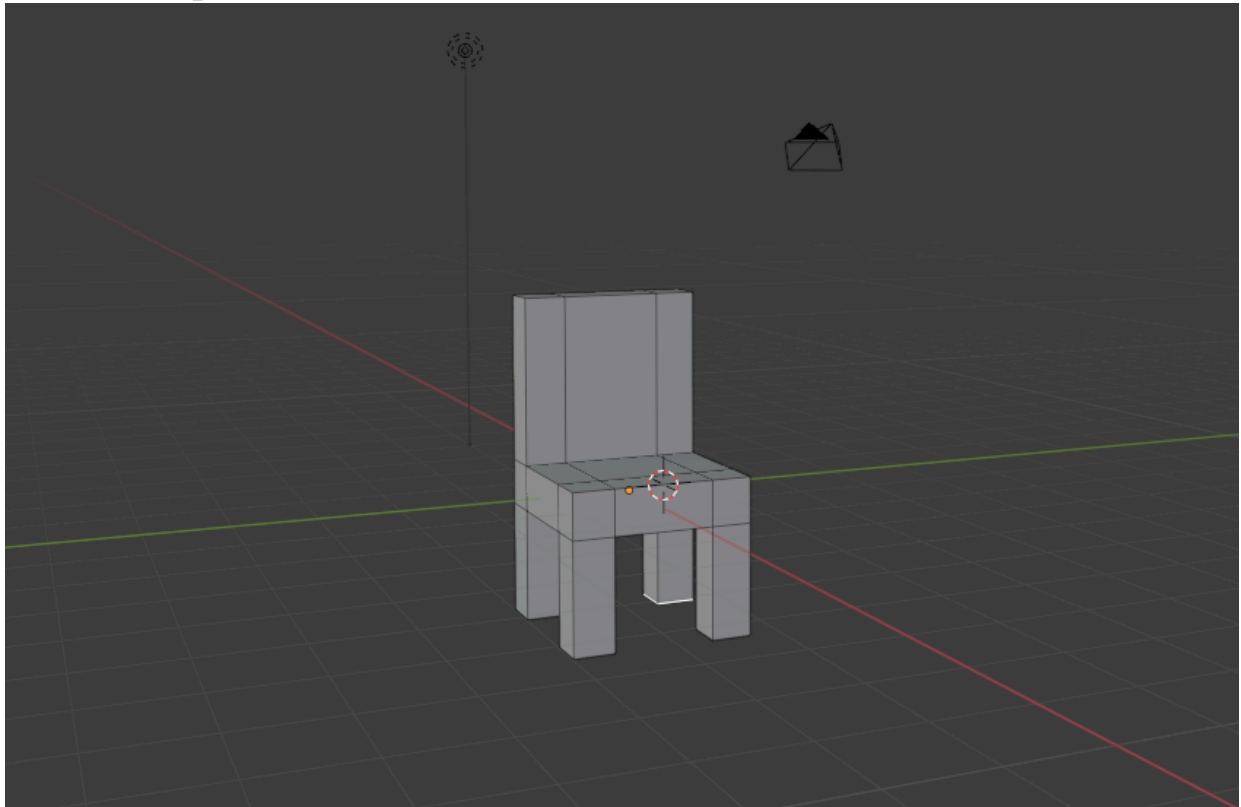
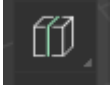
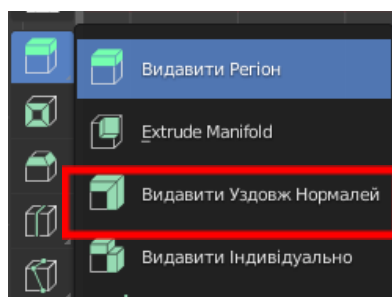


Додавання тривимірних примітивів. Вирівнювання, обертання, копіювання та клонування об'єктів. Витягування (екструдування) форми об'єкта.
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Завдання 1. Створюємо стілець.



1. Створіть новий документ «Файл» - «Новий» - «General»
2. Зменшіть об'єкт куб до таких розмірів X-«1», Y- «1», Z – «0.25» (Натисніть клавішу «N» (меню трансформації) та введіть відповідні параметри в поле «Масштаб»)
3. Перейдіть в режим «Редагування» (використовуючи клавішу «Tab»)
4. Зробіть додаткові розрізи на Кубі (На панелі інструментів вибрати кнопку «Замкнутий розріз» )
5. Натискаємо цифру 7 на клавіатурі Numpad. Створимо сітку вздовж осі X. Клікаємо ЛКМ на Кубі потім перетягуємо в положення по осі Y-«0.65», знову клікаємо ЛКМ на Куб та перетягуємо в положення по осі Y – «-0.65».
6. Створимо сітку вздовж осі Y. Клікаємо ЛКМ на Кубі потім перетягуємо в положення по осі X-«0.65», знову клікаємо ЛКМ на Куб та перетягуємо в положення по осі X – «-0.65».
7. Створюємо спинку стільця та його ніжки.
 - В режимі «Вибору граней» виберіть ті грані, які будемо використовувати як спинку стільця.
 - Перейдіть в меню Extrude та виберіть Extrude along normal (Видавити уздовж нормалей)



- Затискаємо ЛКМ і тягнемо до координати 10 вздовж осі Z, (меню трансформація поля Z – «10») таким чином утворюються спинка стільця.
 - В режимі «Вибору граней» виберіть ті грані, які будемо використовувати як ніжки стільця.
 - Перейдіть в меню Extrude та виберіть Extrude along normal (Видавити уздовж нормалей)
 - Затискаємо ЛКМ і тягнемо до координати -7 по осі Z, (меню трансформація поля Z – «-7»).
8. За допомогою меню Material Properties розфарбуйте стілець за власним смаком.
9. Збережіть свій стілець «Файл» - «Save As» - «Ваш локальний диск» - «9 клас» - «Ваша персональна папка» - «3D графіка» - «Урок №2 - Стілець» *(Примітка. Тих папок котрих не вистачає у вказаному шляху варто створити).*