



Практична робота 3

Робота з тривимірними примітивами

Увага!

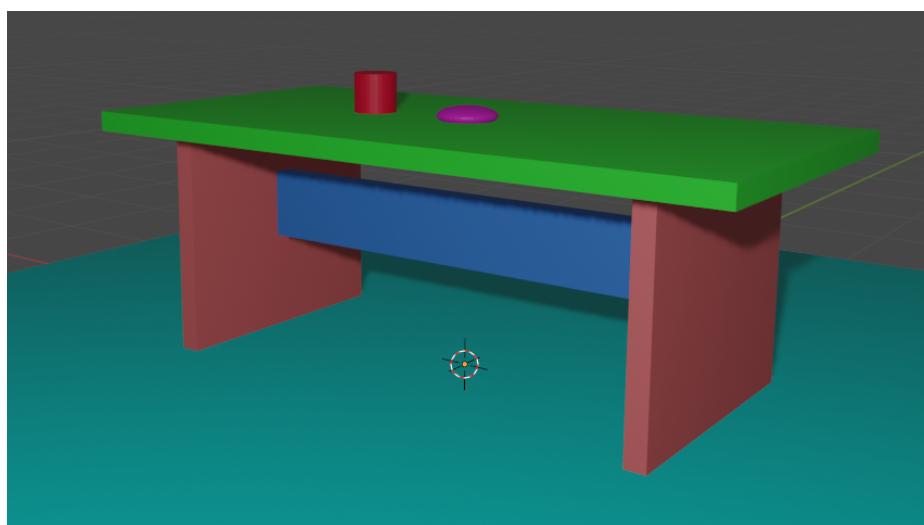
Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки.

Завдання: змодельовати журнальний столик за допомогою тривимірних примітивів.

Обладнання: комп'ютер із тривимірним редактором Blender.

Хід роботи

1. Запустіть програму **Blender**.
2. Додайте на сцену куб (або скористайтесь наявним) і, змінюючи його розміри, створіть стільницю. Для перевірки її розташування в кадрі камери натисніть **NUM0** і, за потреби, перемістіть стільницю в потрібний бік.
3. Додайте куб і створіть з нього першу опору. Щоб точно розташувати її відносно стільниці, користуйтеся виглядами спереду (**NUM1**), збоку (**NUM3**) і зверху (**NUM7**), масштабуванням сцени (колісатко миші) та режимом прозорості (клавіша **Z**).
4. Створіть другу опору і перемичку між ними. Додайте на поверхню стола червоний циліндр і ще декілька предметів різної форми (тривимірні примітиви різних видів).
5. Надайте кольори частинам столика та предметам.





6. Додайте площину (підлогу), доберіть її розташування, розміри та колір. Збережіть файл із назвою **Практична робота 3**. Заверште роботу за комп'ютером.

Зробіть висновок: як змодельовати предмет за допомогою тривимірних примітивів; наведіть приклади предметів, які ви тепер вмієте моделювати.