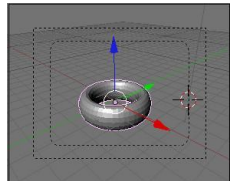
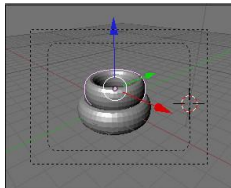
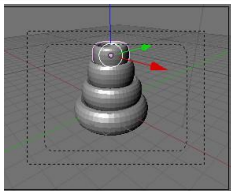
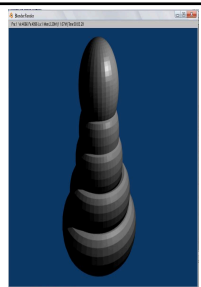
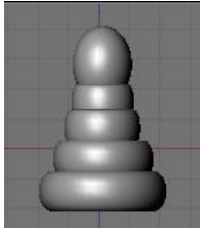
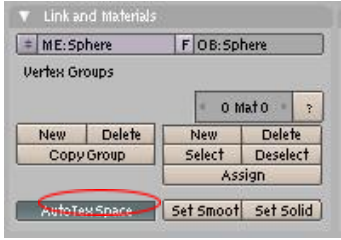
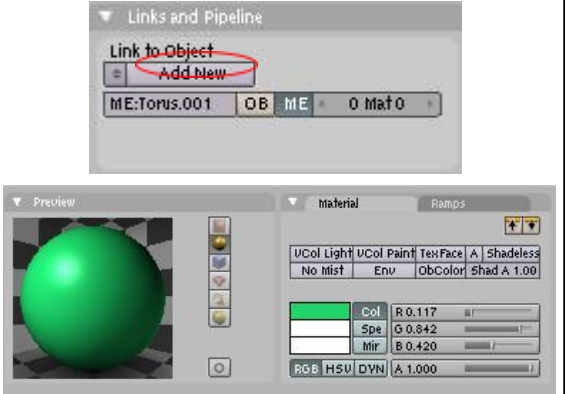
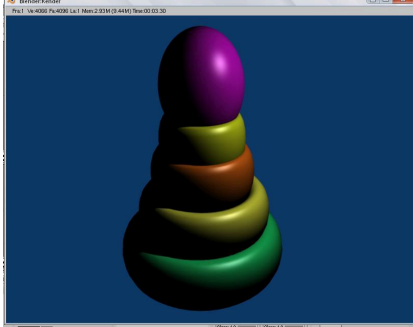


Инструкционная карта

«Пирамидка»

1	Запустив Blender, удалить куб, настроить окна проекций.	X, затем Enter (или Delete, затем Enter); разделить рабочее поле на три окна – проекции (ПКМ, Split Area); 1 окно: View – Front (вид спереди); 2 окно: View – Top (вид сверху); 3 окно: View – Camera (перспектива).	
2	Добавить на сцену объект	Клавиша «пробел»; Add-Mesh-Torus	
3	Выполнить масштабирование объекта	Клавиша «S» - (пропорционально); Клавиша «S+Z» - (увеличение высоты кольца);	
4	Перемещение объекта	Клавиша «G+X» - по оси X (длина); Клавиша «G+Y» - по оси Y (ширина); Клавиша «G+Z» - по оси Z (высота).	
5	Повторить пункты 2, 3, 4 – ещё два раза		
6	Добавить на сцену объект	Клавиша «пробел»; Add-Mesh- UVsphere	
7	Повторить пункты 3, 4		

8	Произвести сглаживание объектов 	Выделить объект – щелчок ПКМ (несколько объектов – Shift + ПКМ; нажать клавишу F9 (панель сглаживания) – Set Smooth;	
9	Добавить материалы	Выделить объект – щелчок ПКМ; нажать клавишу F5 (панель материалов) – add new – кнопка  - col (выбрать цвет).	
10	Повторить пункт 8 для всех объектов		
11	Сохранить документ		

Для самостоятельной работы:

