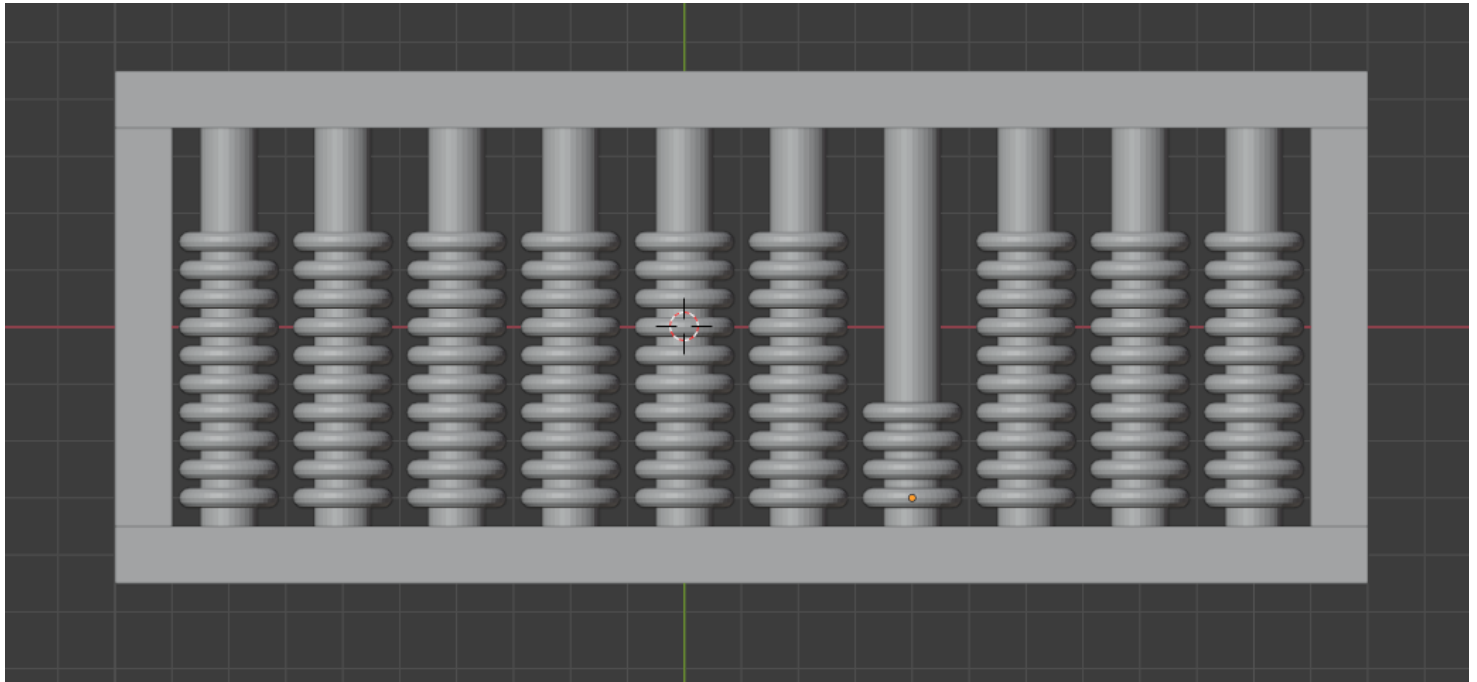


9 клас. Практична робота Додавання тривимірних примітивів. Переміщення, масштабування, групування, вирівнювання, обертання, копіювання, клонування та екструдкування форми об'єктів.

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

Завдання. Створюємо рахівницю.



1. Створіть новий документ «Файл» → «Новий» → «General»
2. Видаліть зі сцени об'єкт Лампа.
3. З об'єкту Куб створіть брусок 1 розміром X – «11», Y – «0.5» Z – «0.5» (Меню трансформація поле «Масштаб»).
4. Для зручності роботи перейдіть в ортогональну проекцію (Натискаємо цифру 5 на клавіатурі Numpad).
5. Натискаємо цифру 7 на клавіатурі Numpad – вигляд зверху.
6. Скопіюйте брусок 1 використовуйте клавіші Ctrl+C для копіювання та Ctrl+V для вставлення.
7. Розташування першого бруска 1 X – «1», Y – «4» Z – «0» (Меню трансформація поле «Розташування»).
8. Розташування другого бруска 1.a X – «1», Y – «-4» Z – «0» (Меню трансформація поле «Розташування»).
9. Скопіюйте брусок 1 ще раз, використовуємо клавіші Ctrl+C для копіювання та Ctrl+V для вставлення. Отримає брусок 2.
10. Поверніть його на 90 градусів. (Меню трансформація поле «Обертання» X – «0», Y – «0» Z – «90»)
11. Встановіть розміри бруска 2 X – «3.5», Y – «0.5» Z – «0.5» (Меню трансформація поле «Масштаб»)
12. Перемістіть брусок 2 в кінець двох паралельних брусків 1 (Меню трансформація поле «Розташування» X – «-9.5», Y – «0» Z – «0»)
13. Скопіюйте брусок 2 (отримуємо брусок 2a) та встановіть його копію паралельно (Меню трансформація поле «Розташування» X – «11.5», Y – «0» Z – «0»). Таким чином отримали рамку рахівниці.

14. Створюємо спицю рахівниці. Додайте об'єкт циліндр. (Додати → Сітка → Циліндр).
15. Поверніть його в площину рамки (Меню трансформація поле «Обертання» X – «90», Y – «90» Z – «0»)
16. Змініть його розмір X – «0.5», Y – «0.5» Z – «3.5» (Меню трансформація поле «Масштаб»)
17. Перемістіть циліндр в положення X – «10», Y – «-3» Z – «0» (Меню трансформація поле «Розташування»)
18. Створюємо кільце для спиці. Додайте об'єкт Тор. (Додати → Сітка → Тор).
19. Поверніть кільце в площину спиці (Меню трансформація поле «Обертання» X – «90», Y – «90» Z – «0»)
20. Змініть розмір кільця X – «0.7», Y – «0.7» Z – «0.7» (Меню трансформація поле «Масштаб»)
21. Перемістіть кільце на спицю X – «10», Y – «-3» Z – «0» (Меню трансформація поле «Розташування»)
22. Скопіюйте кільце 9 разів з шагом 0.5 по осі Y.
23. Об'єднайте кільця та спицю. (Затиснувши клавішу Shift виберіть по черзі всі об'єкти. В контекстному меню вибрати пункт «Сполучення»)
24. Скопіюйте спицю з кільцями 9 разів з кроком 2 вздовж осі X.
25. Четверту зліва спицю модифікуйте. Для цього в режимі Редактор меню Сіть, пункт Відокремлення підпункт За незв'язаними частинами.
26. Перейдіть в режим об'єкту і видаліть 6 кілець з цієї спиці.
27. За допомогою меню Material Properties розфарбуйте рахівницю за власним смаком.
28. Збережіть свою рахівницю. **«Файл» - «Save As» - «Ваш локальний диск» - «9 клас» - «Ваша персональна папка» - «3D графіка» - «ПР№4 - рахівниця»**