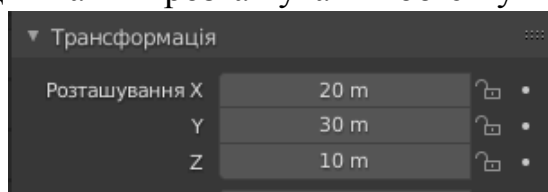


9 клас. Урок 10. Принципи тривимірної навігації. Додавання тривимірних примітивів. Переміщення, масштабування, групування об'єктів.

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

Завдання 1. Навігація об'єктів

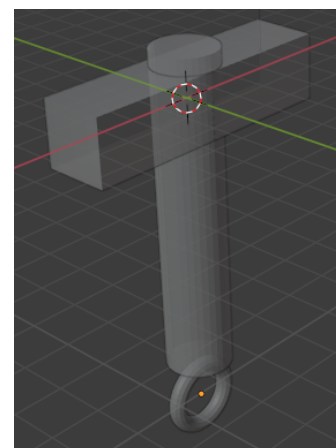
1. Запустіть середовище Blender
2. Оберіть створення нового файлу «General»
3. Натиснувши клавішу «G» спробуйте перемістити його в довільне положення.
4. У меню трансформації вкажіть розташування об'єкту X-«20», Y-«30», Z – «-10».



5. Поверніть об'єкт куб за допомогою гарячої клавіші «R» на 35° по осі X.
6. За допомогою цифрової клавіатури відобразіть вид з низу, праворуч та з переду.

Завдання 2. Створюємо молот

1. Створіть новий документ «Файл» - «Новий» - «General»
2. Видаліть існуючий об'єкт (куб) обравши його та натиснувши клавішу «X»
3. Додайте на сцену об'єкт циліндр. Команда «Додати» - «Сіть» - «Cylinder»
4. Розміри X-«1», Y-«1», Z – «5» (Натисніть клавішу «N» (меню трансформації) та введіть відповідні параметри в поле «Масштаб»)
5. Положення X-«0», Y- «0», Z – «-3.5» (Меню трансформації поля «Розташування»)
6. Додайте об'єкт куб. «Додати» - «Сіть» - «Cube»
7. Розміри X-«4», Y-«1», Z – «1» (Меню трансформації поля «Масштаб»)
8. Положення X-«0», Y- «0», Z – «0» (Меню трансформації поля «Розташування»)
9. Додайте об'єкт Torus. «Додати» - «Сіть» - «Torus»
10. Розміри X-«1», Y-«1», Z – «1» (Меню трансформації поля «Масштаб»)
11. Положення X-«0», Y- «0», Z – «-9.8» (Меню трансформації поля «Розташування»)
12. Обертання X-«90», Y-«90», Z – «0». (Меню трансформації поля «Обертання»)
13. Збережіть свій молот «Файл» - «Save As» - «Ваш локальний диск» - «9 клас» - «Ваша персональна папка» - «3D графіка» - «Урок №1 - Молот» (Примітка. Тих папок котрих не вистачає у вказаному шляху варто створити).



Завдання 3. Створити єгипетську піраміду з основою 4x4 блоки.

Збережіть свій молот «Файл» - «Save As» - «Ваш локальний диск» - «9 клас» - «Ваша персональна папка» - «3D графіка» - «Урок №1 - Піраміда» (Примітка. Тих папок котрих не вистачає у вказаному шляху варто створити).

