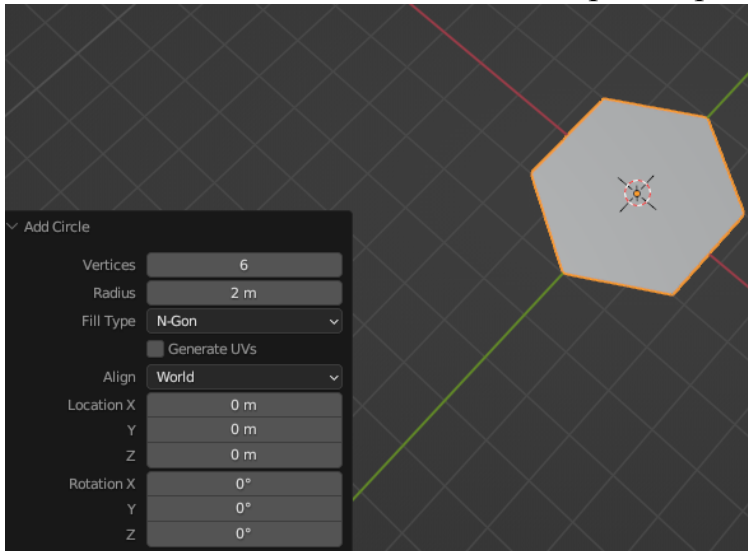


Модуль. Тривимірне моделювання. Урок 8 – Меш-об'єкти. Об'єднання меш-об'єктів.

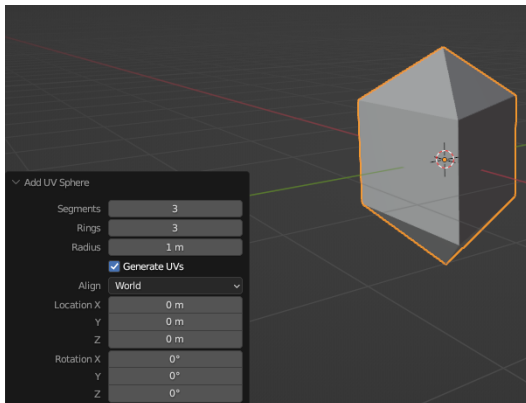
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Завдання 1. За допомогою меню Зміни властивостей модифікувати такі меш-об'єкти: Circle, UV Sphere, Cylinder, Cone, Ico Sphere, Torus.

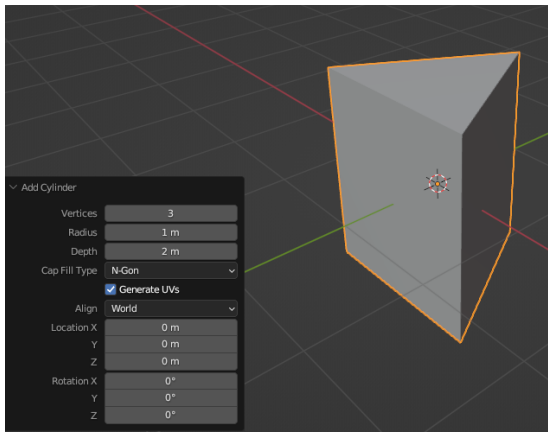
1. Створіть новий файл моделі «Файл» - «Новий» - «General»
2. Додайте елемент Circle: Add → Mesh → Circle.
3. Змініть такі властивості: кількість вершин, радіус та тип заповнення.



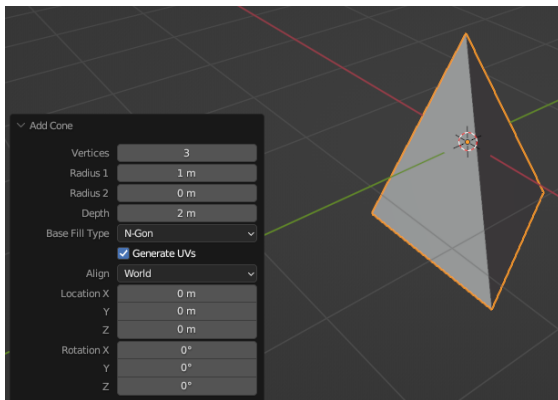
4. Додайте елемент UV Sphere.
5. Змініть такі властивості: кількість кілець і сегментів.



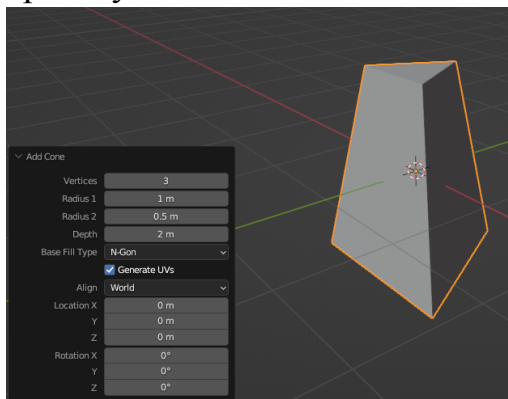
6. Додайте об'єкт Cylinder.
7. Змініть його властивості так, щоб перетворити циліндр на трикутну призму.



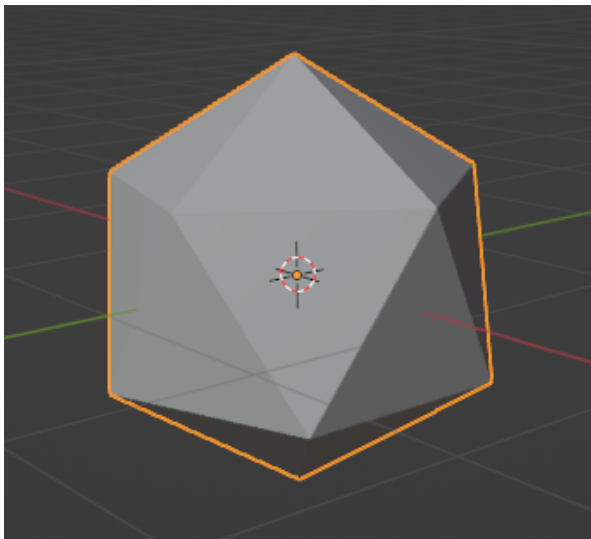
8. Додайте ще об'єкти Cylinder та змінивши їх властивості перетворіть їх на 4-кутну та 6-кутну призми.
9. Додайте об'єкт Cone.
10. Змініть його властивості таким чином що отримати піраміду.



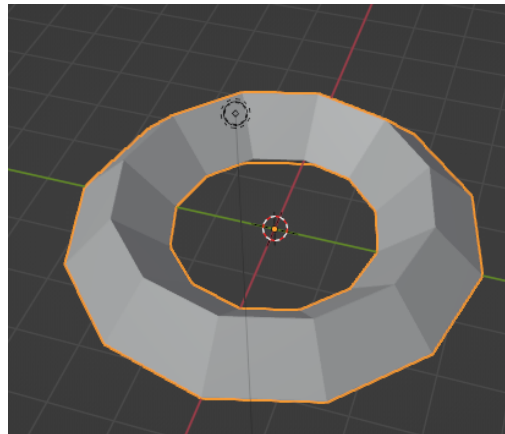
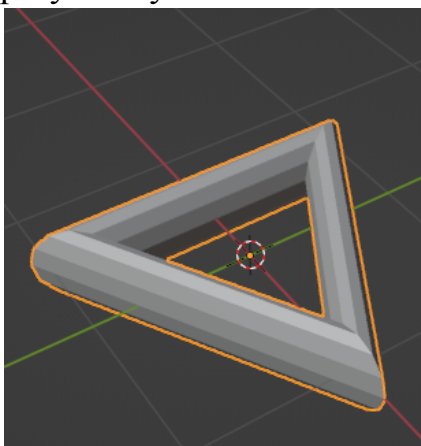
11. Змініть властивості об'єкта Cone таким чином, щоб отримати усічену піраміду.



12. Додайте об'єкт Ico Sphere. Змінити її властивості таким чином. Щоб отримати результат як на малюнку.



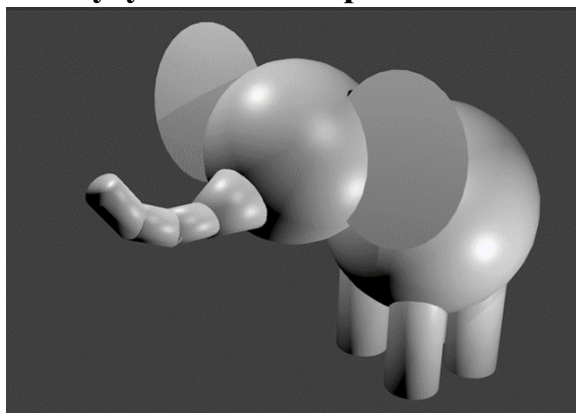
13. Додайте елемент Torus та змініть його властивості таким чином, щоб досягти результату як на малюнках.



14. Збережіть файл у свою папку.

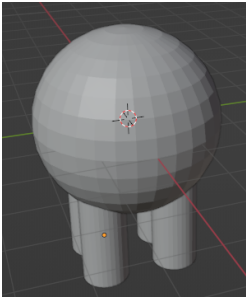
15. Результат роботи продемонструйте вчителю.

Завдання 2. Створити слона з таких елементів: тіло і голова – сфери, вуха – кола, ноги – циліндри, хвостик – конус, шия – усічений конус. Хобот складається з усіченого конусу та 3 циліндрів.

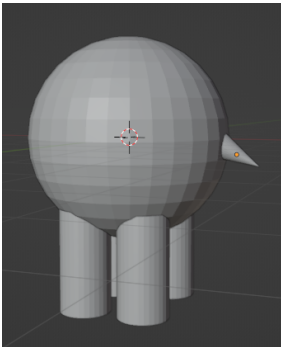


1. Створіть новий файл моделі «Файл» - «Новий» - «General»
2. Видаліть куб.
3. Додайте елемент UV Sphere який буде слугувати тулубом.
4. Збільшіть її радіус на свій розсуд.

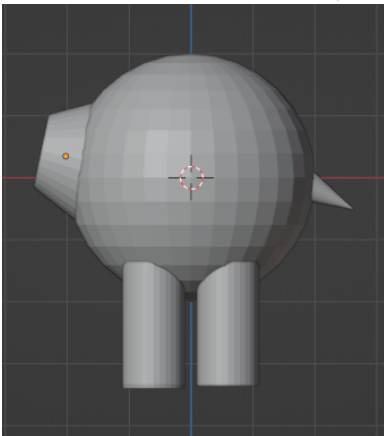
5. Додайте 4 елемента Cylinder, щоб утворити ноги. Змініть їх радіус на свій розсуд.



6. Додайте елемент Cone. Та зробіть хвіст.

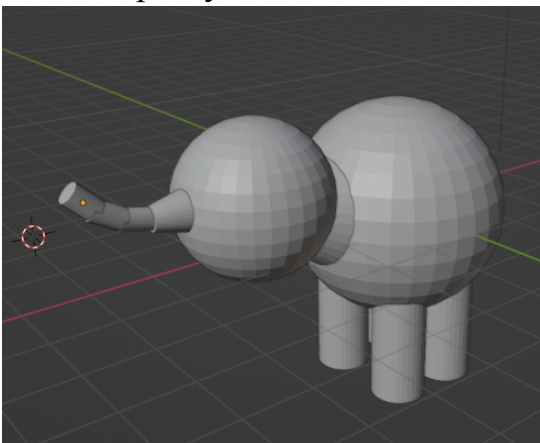


7. Додайте ще один конус, усічіть його та створіть шию.

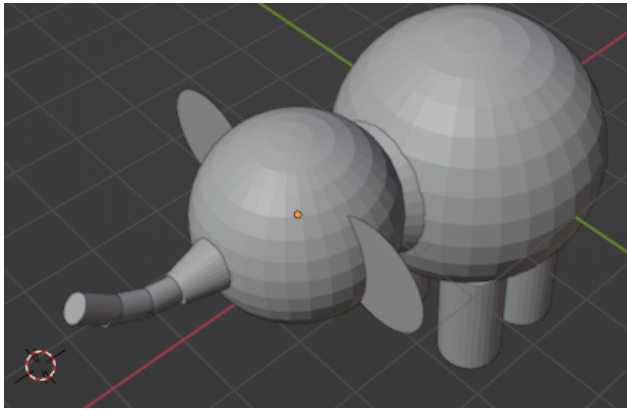


8. Додайте ще одну сферу для того щоб створити голову.

9. Створіть хобот: додайте усічений конус та три циліндри відмасштабуйте їх на власний розсуд.



10. Додайте mesh-об'єкт Circle. Створіть вуха слонику.



11. Об'єднайте всі об'єкти.

12. Збережіть свою роботу та результат продемонструйте вчителю.