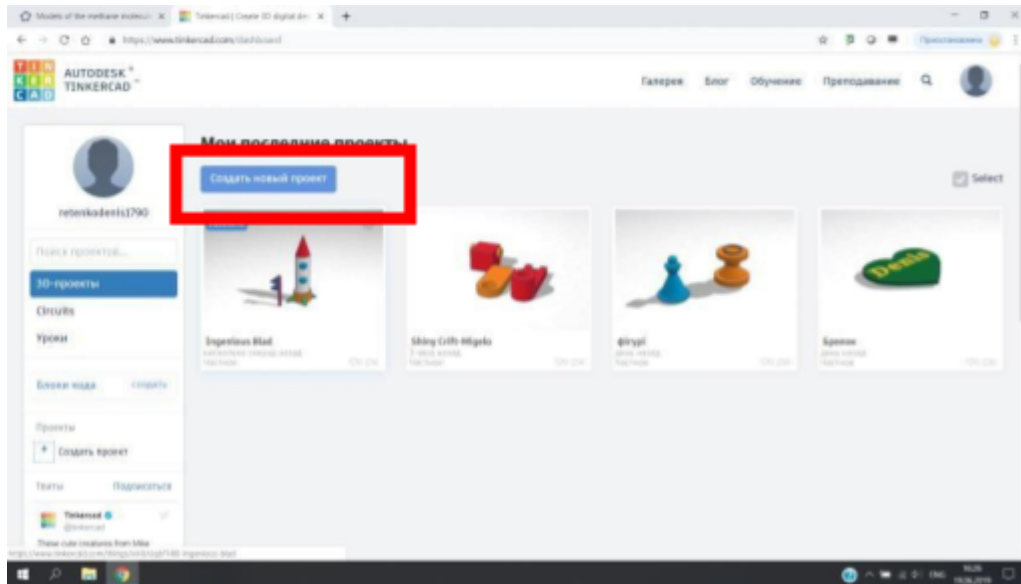


Завдання 2

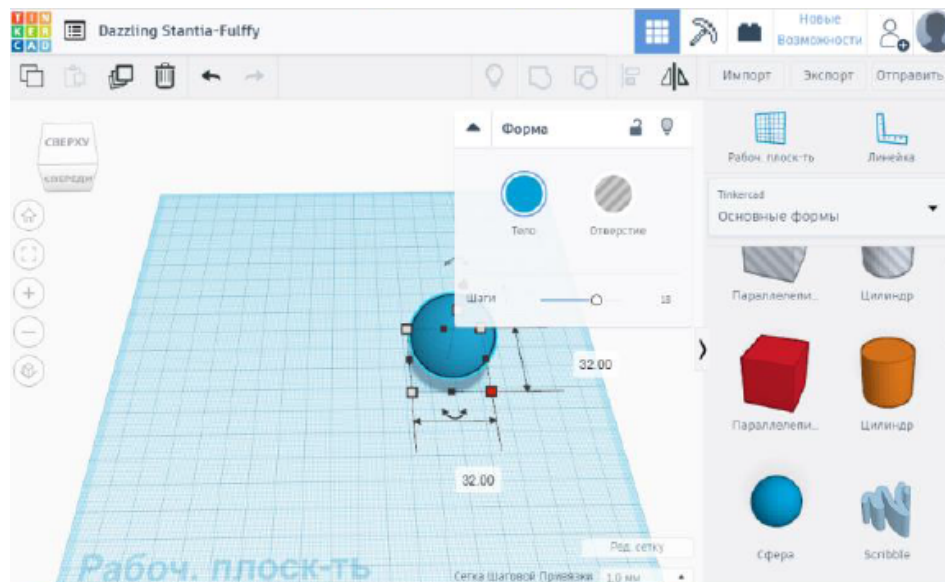
Створення фігур в програмі Tinkercad

Хід роботи

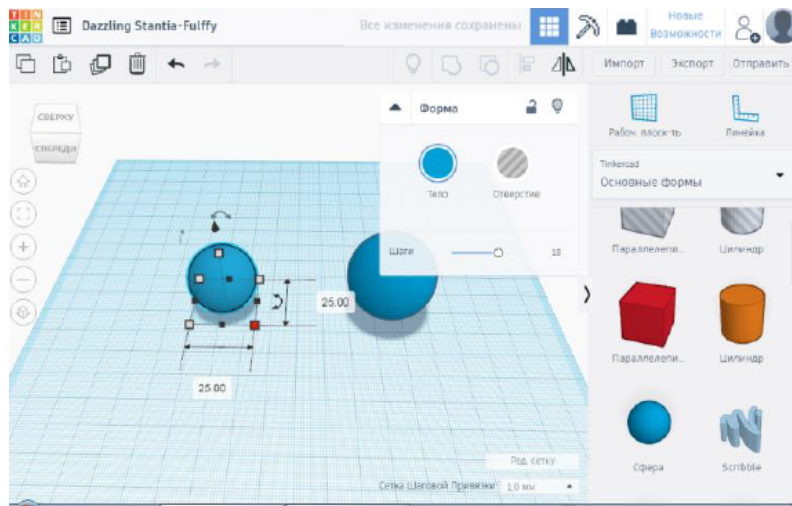
1. Відкрийте онлайн 3D-редактор Tinkercad за посиланням [tinkercad.com](https://www.tinkercad.com) та авторизуйтесь. <https://www.tinkercad.com/things/dEkw5PrGVh8-mighty-vihelmo-jaagub/edit>
2. Створіть новий проект, натиснувши відповідний елемент у вікні програми



3. Оберіть **Новий проект**
4. З меню Основні форми оберіть Сфера та перенесіть на сцену. Встановіть розміри = 32 мм.

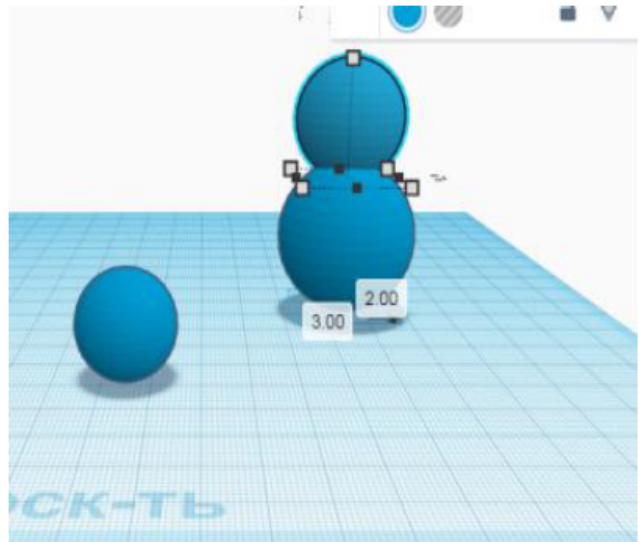
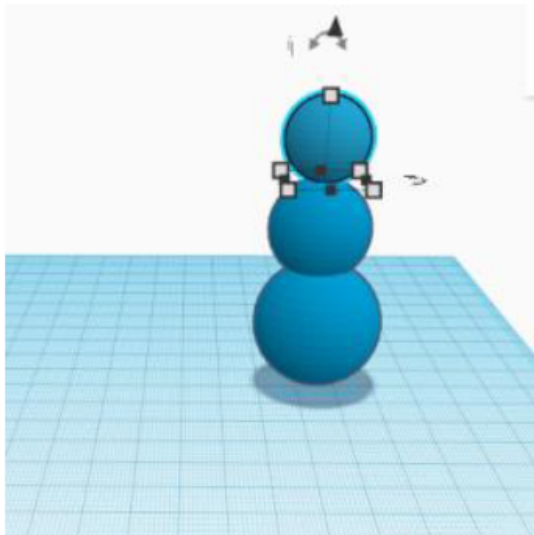


За допомогою клавіші Alt та лівої кнопки мишки продублюйте другу сферу та встановіть розміри = 25 мм.

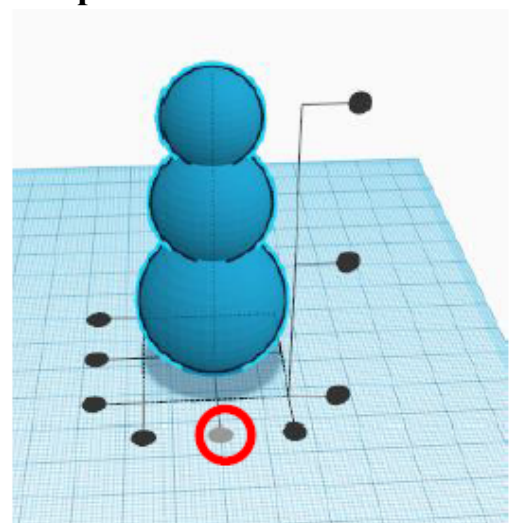
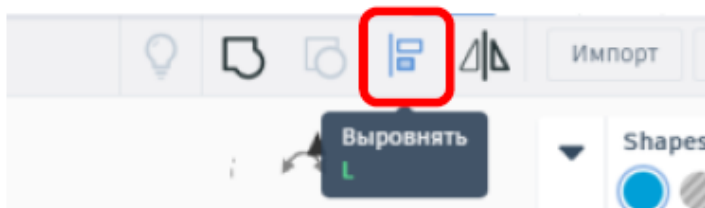


Аналогічно продублюйте третю сферу з розмірами 20 мм.

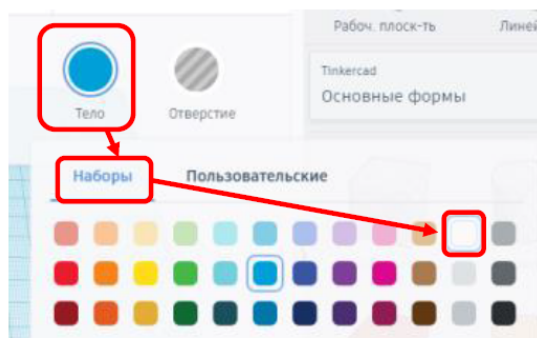
9. Розмістіть сфери одну на одну за допомогою курсорних клавіш та мишки, періодично обертаючи робочу сцену.



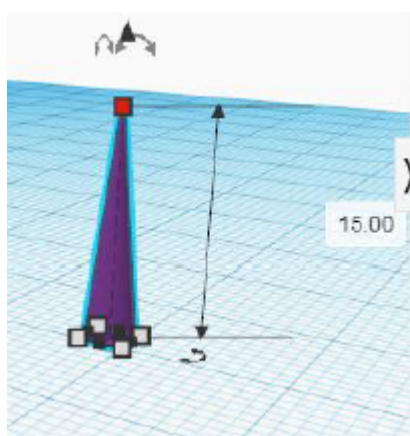
Вірівняйте сфери по вертикалі за допомогою кнопки **Вирівняти**.



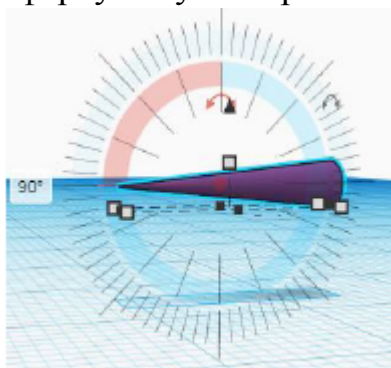
Оберіть білий колір для сніговика: Тіло $\Rightarrow$ Набори $\Rightarrow$ Білий



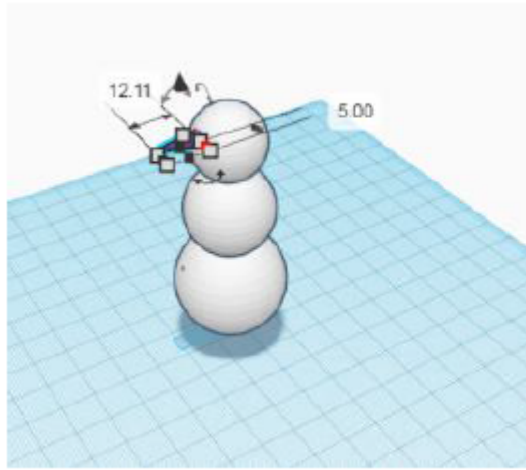
Для створення носа сніговика з меню **Основні форми** оберіть **Конус** та перенесіть на сцену. Встановіть ширину та довжину ≈ 3 мм, висоту – 15 мм



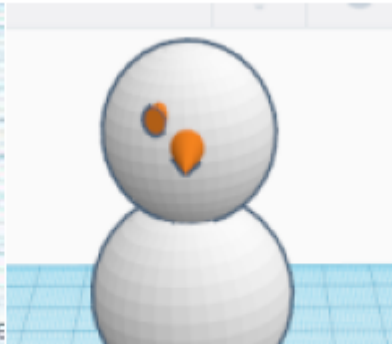
Переверніть конус на 90° та перефарбуйте у помаранчевий колір.



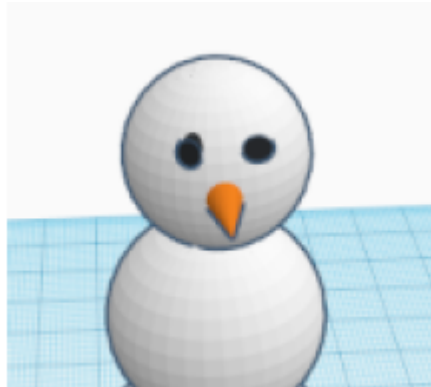
Обертаючи робочу сцену розмістіть конус в місце майбутнього носа за допомогою курсорних клавіш та мишки.



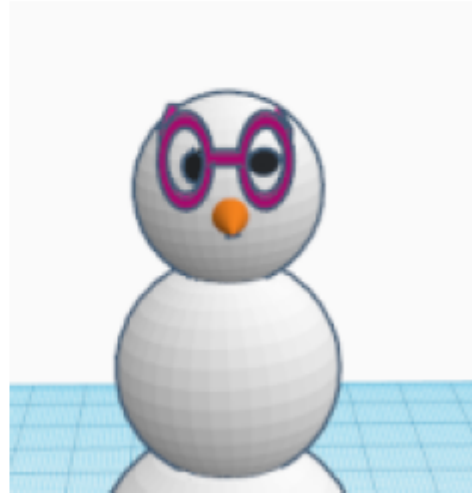
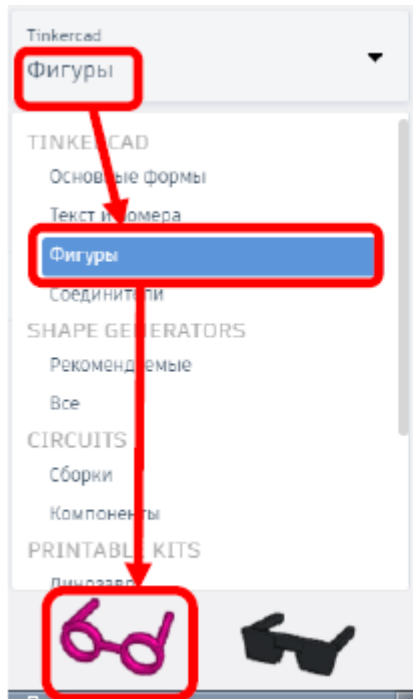
Із меню **Основні форми** оберіть **Циліндр** та перенесіть на сцену. Встановіть розміри – 3 мм. Обернувши зменшений циліндр на 90° по вертикалі та по горизонталі, додайте його на місце ока. Для створення другого ока продублюйте перше.



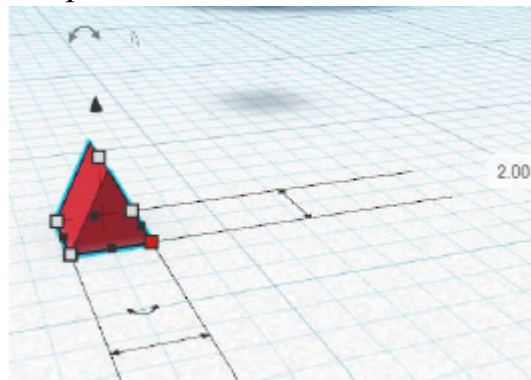
Встановивши очі в потрібному місці зафарбуйте їх в чорний колір.



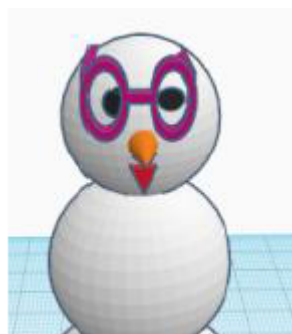
За бажанням є можливість одягнути на очі окуляри, **Фигури** ⇒ **Фигури** ⇒ **Окуляри**.



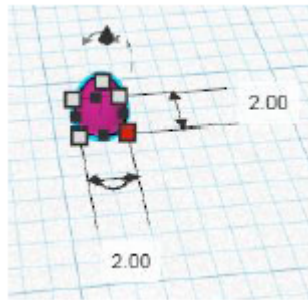
Для створення посмішки використайте **Основну форму Крыша** з розмірами 2 мм, пофарбувавши у червоний колір.



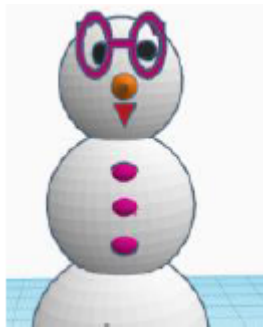
Обертаючи робочу сцену розмістіть форму в місце майбутньої посмішки за допомогою курсорних клавіш та мишки.



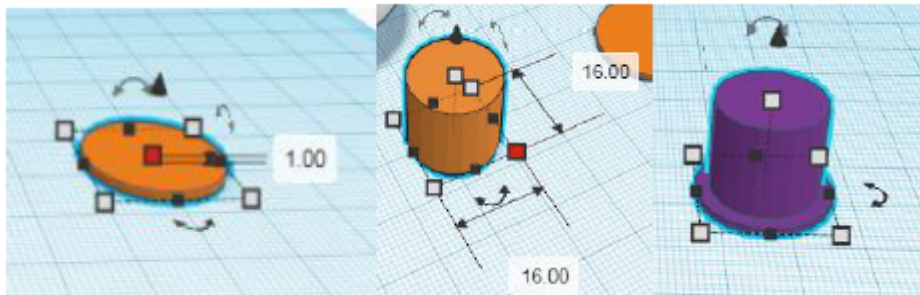
Для створення гудзиків оберіть **Основну форму Полусферу** та встановіть розміри 2 мм.



Обертаючи робочу сцену, за допомогою курсорних клавіш та мишки розмістіть зменшену **Полусферу** на середній **Сфері** сніговика. Створений гудзик **продублюйте** два рази та розмістіть один під одним.



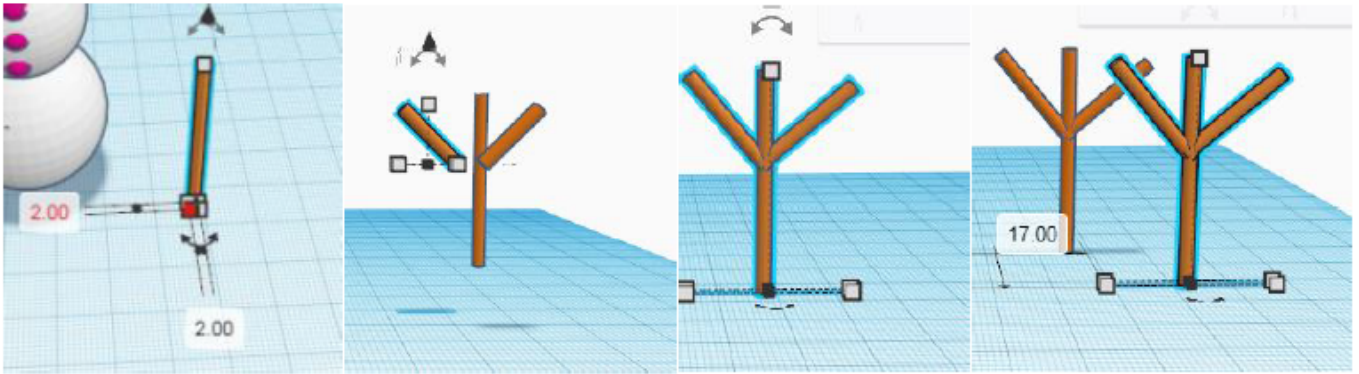
Із **Основних форм** оберіть два **Циліндри**, для першого циліндру встановіть висоту 1 мм, для другого всі розміри по 16 мм. Зберіть капелюх, накладаючи другий циліндр на перший, вирівняйте, згрупуйте та перефарбуйте у бажаний колір.



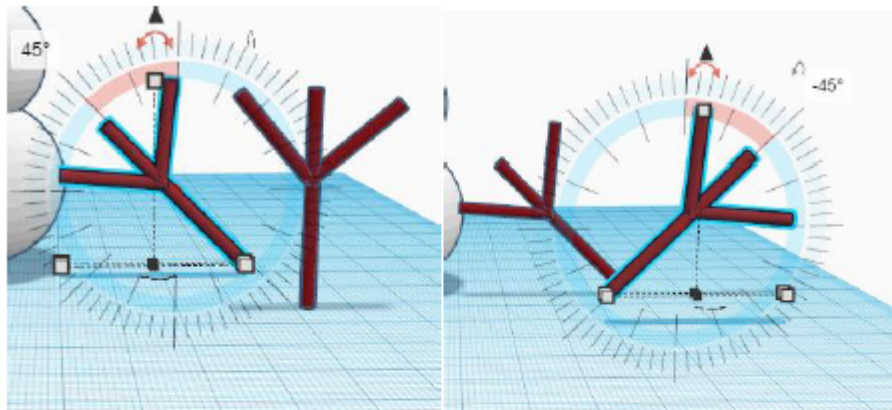
Обертаючи робочу сцену мишкою, за допомогою курсорних клавіш та мишки розмістіть капелюх у потрібному місці.



Для створення рук оберіть Основну форму Циліндр, встановіть розміри: довжина та ширина – 2 мм, висота – 10 мм. Створіть бічні гілки відповідних розмірів, обертаючи на 45°, з'єднайте з головною, згрупуйте та продублюйте.



Поверніть гілки на 45° відповідно праворуч та ліворуч, обертаючи робочу сцену мишкою, за допомогою курсорних клавіш та мишки приєднайте гілки до сніговика.



Готову роботу покажіть вчителю інформатики.

Закрийте всі вікна на робочому столі.