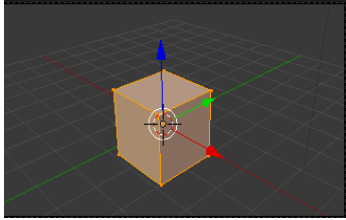
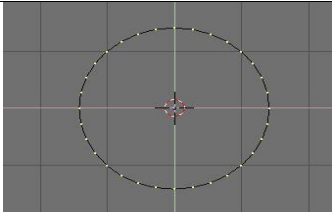
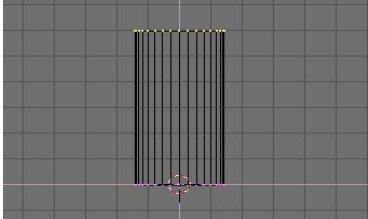
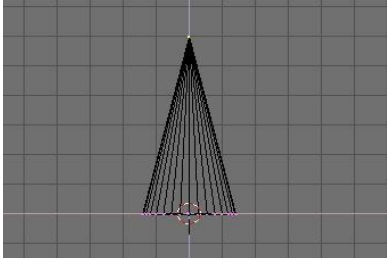
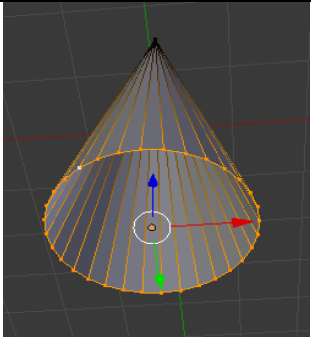


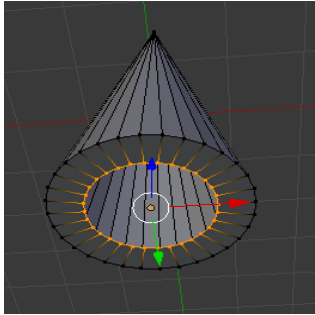
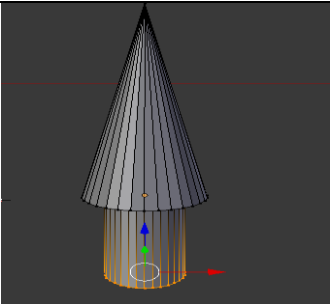
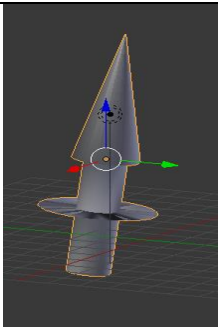
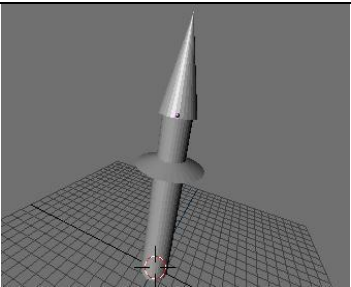
Здравствуйте, ребята!

Экструдирование (выдавливание) в Blender.

Практическая работа «Башня Замка»

Выполненные работы высылать по адресу: nat_mila@mail.ru

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустить Blender. Включить режим редактирования	Tab.	
2	Удалить куб	Клавиша Delete Ok	
3	Переключиться на вид сверху и Добавьте <u>меш</u> -кольцо	NumPad – 7 Add – Mesh - Circle	
4	Переключиться на вид спереди и начать экструдирование	Нажать клавишу 1, далее клавишу E и выдавливать кольцо при зажатой клавише CTRL	
5	Сузить верх кольца	Нажать клавишу S, включится режим масштабирования и снова удерживайте нажатой клавишу Ctrl . Переместите вашу мышь горизонтально и кликните левой кнопкой мыши, как только размер верхней части будет равен нулю (это можно увидеть в левом нижнем углу вашего 3D-окна).	
6	Выделить вершины основания конуса	Выберите вершины нижней части конуса при помощи клавиши выделения вершин.	

7	Сузить основание конуса	Запустите экструдирование (клавиша E) и потом сразу же нажмите S. Уменьшите немного внутреннюю часть башни. Когда ширина тела вашей башни будет достаточной (на ваш взгляд), щелкните левой кнопкой мыши, чтобы зафиксировать размер.	
8	Создание тела башни	Экструдируйте вершины вниз. Нажать клавишу E и, зажав клавишу CTRL, протащить вниз.	
9	Добавление других элементов		
10	Переключиться на вид из камеры	0 на NumLock	
11	Сохранить файл	F2	