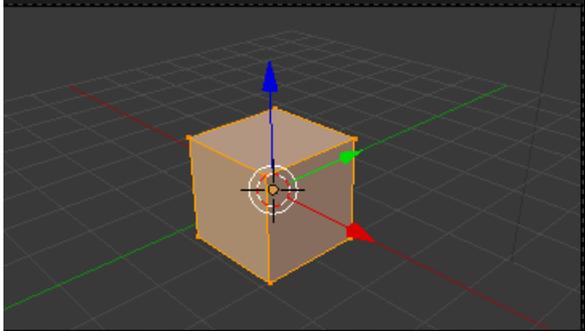
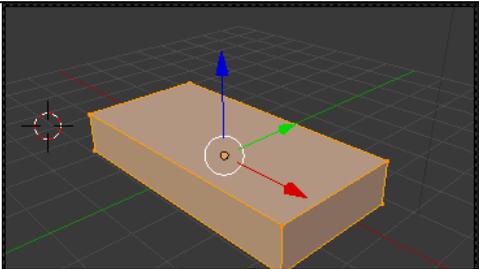
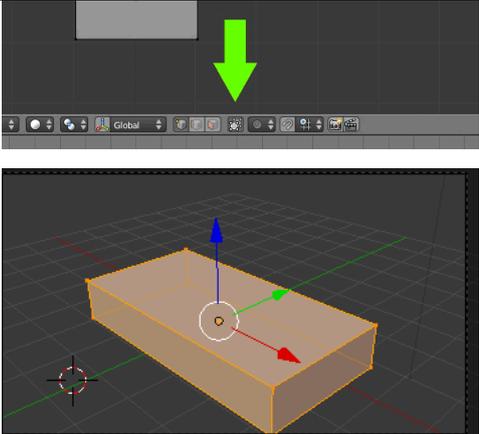
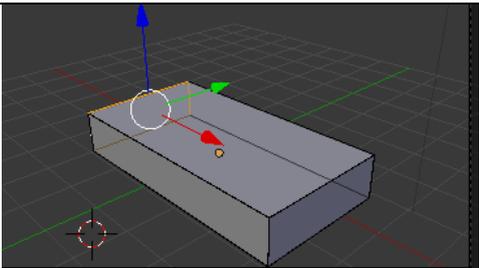


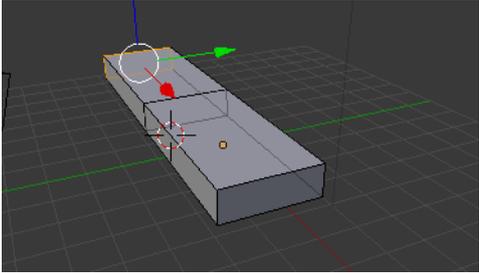
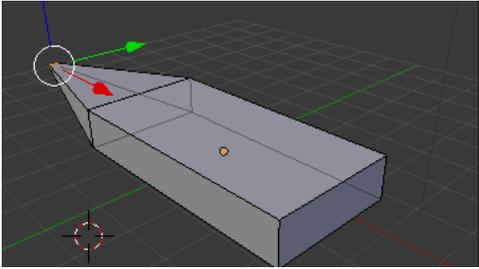
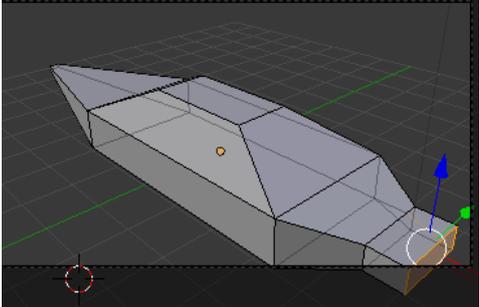
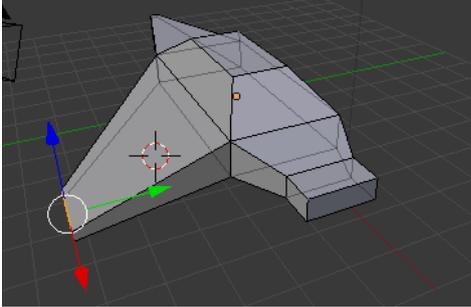
Здравствуйтесь, ребята!

Экструдирование (выдавливание) в Blender.

Практическая работа «Самолет»

Выполненные работы присылать по адресу: nat_mila@mail.ru

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустить Blender. Включить режим редактирования	Tab.	
2	Из куба сделать прямоугольный параллелепипед	Используем клавишу S для изменения размеров куба: по оси X – 3,0; по оси Y-1,5; Z-0,5	
3	Отобразить вершины прятующиеся за передние	Нажмите на кнопку Visible Selection не выходя из режима редактирования	
4	Выделить ребра	Нажмите клавишу выделения ребра и поочередно выделяйте ребра при зажатой клавише shift	

5	Включить инструмент Extrude и вытянуть переднюю часть вперед	<p>Специальная кнопка на панели Mesh Tools окна кнопок: Extrude или с помощью горячей клавиши E (англ. буква).</p> <p>Вытягиваем при зажатой клавише ctrl.</p>	
6	Сузить вершину в конус	<p>Нажать клавишу S и, удерживая клавишу ctrl, перемещать мышью до тех пор пока размер верхней части не будет равен 0,1.</p>	 <div data-bbox="1042 389 1310 562" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Vector</p> <p>X: 0.100</p> <p>Y: 0.100</p> <p>Z: 0.100</p> </div>
7	Создать верхнюю часть самолета и хвост.	Повторить п.5,6,7.	
8	Создать крылья.		
9	Переключиться на вид из камеры	0 на NumLock	
10	Сохранить файл	F2	