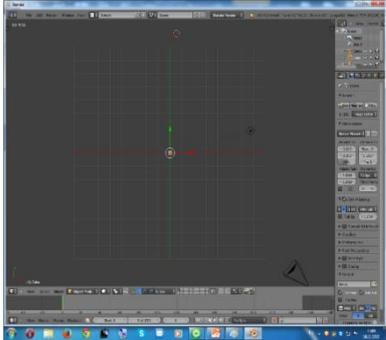
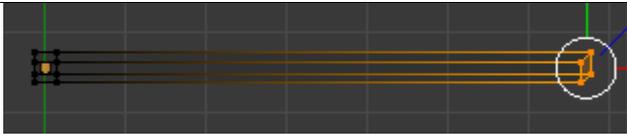
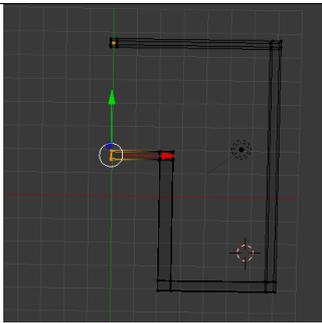
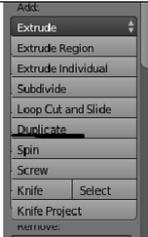


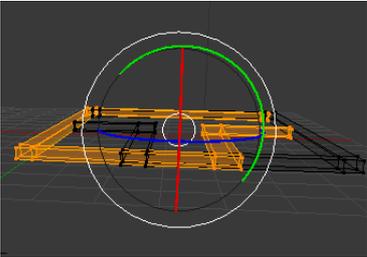
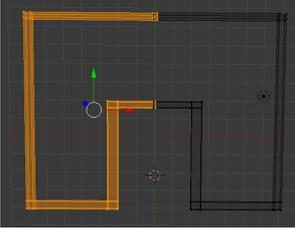
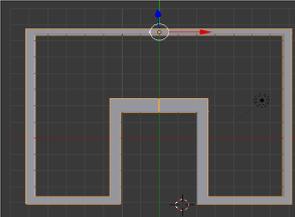
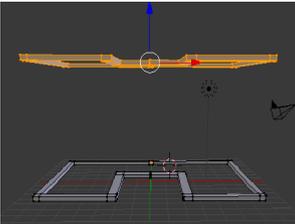
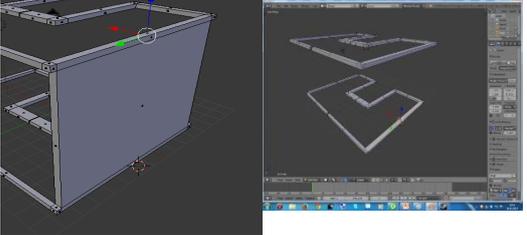
Здравствуйте, ребята!

Практическая работа «Как сделать модель здания в программе Blender»

Выполненные работы присылать по адресу: nat_mila@mail.ru

Указание к работе: при нажатии любой клавиши, указатель мышки должен быть на рабочем поле (на поле где расположен объект).

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустив Blender, уменьшить куб.	Нажать на клавишу S и передвинуть мышь.	
2	Из этого куба мы с вами создадим контуры здание.	Для начала перенесите этот куб вверх по оси Y и выделите 4 боковых грани куба. Для этого надо нажать клавишу Z и выбрать Edit Mode.  Затем выделить 4 боковых грани куба и нажать на клавишу E (клавиша экструдирования или выдавливания) вытянуть их.	
3	Дальше по такому же принципу нужно сделать остальные стороны здания.	Учтите, когда вы будете менять направление вашего контура по осям Y и X, то нужно будет сделать 2-ное вытягивание, а потом созданные вами четыре грани выделить и вытянуть только уже вниз, как в предыдущем случае.	
4	Сделать копию получившейся модели.	Теперь нужно выделить всю созданную модель и с помощью Duplicate Object сделать копию модели.	
5	Выбрать консоль для дальнейшего редактирования.	Выбрать среди нижних консолей вторую по счету иконку и использовать ее.	

6	Повернуть дубликат	Повернуть дубликат вашей модели, взяв за зеленую дугу и двигая мышкой.	
7	Подгоняем дубликат.	Далее выровненный дубликат, с помощью этой иконки  и предыдущей консоли, подвинуть по оси x, чтобы получилась такая картина.	
8	Выбираем вид	Теперь выбираем вместо Edit mode в той же консоли Object Mode. Нажмите клавишу Z.	
9	Перемещаем выделенную модель	Дальше уже выделенную вами модель, нажав на E поднимаем вверх и должна получиться следующая картина.	
10	Соединяем стороны здания.	Выбираем Edit Mode и выбираем любую из сторон (рис. из пункта 7) и вытягиваем ее (рис. из пункта 8). Только для этого в данной консоли выберите данную иконку  . Таким образом мы соединили нижнюю сторону здания с верхней. По такому же принципу и остальные стороны.	
11	Рассмотреть объект.	Вы можете воспользоваться клавишами управления обзором сцены. «1» – вид спереди. «2» – вращение вида вниз. «3» – вид справа (сбоку).	

	<p>«4» – вращение вида влево.</p> <p>«5» – ортографический вид.</p> <p>«6» – вращение вид вправо.</p> <p>«7» – вид сверху.</p> <p>«8» – вращение вида вверх</p>	
Сохранить файл.	F2	

Примечание: выполнив пункты с 1 по 11, у вас получится только каркас здания без окон и дверей. Окна и двери вы можете сделать сами.