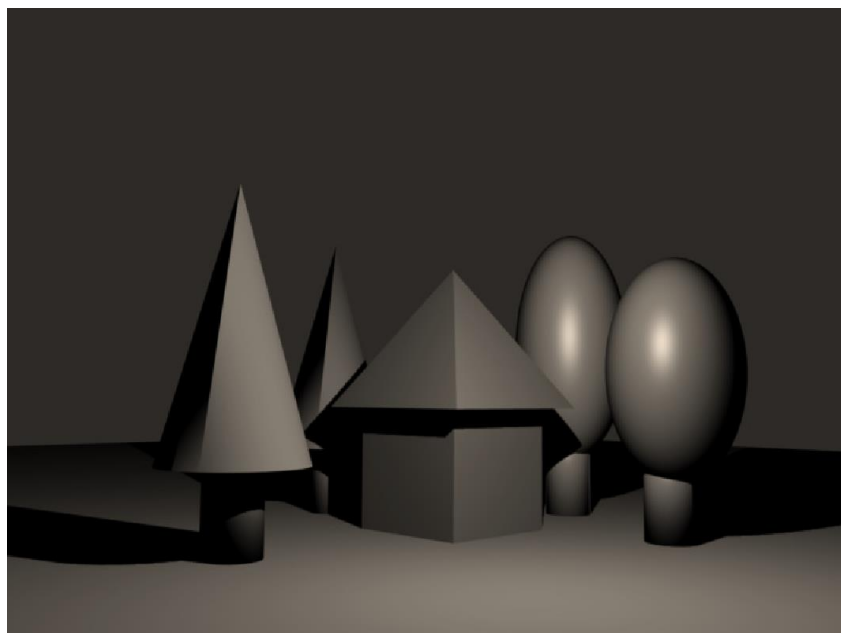


Здравствуйте, ребята!

Практическая работа «Создание игрушечного домика с садом»

Выполненные работы высы лать по адресу: nat_mila@mail.ru

- Откройте Blender.
- Удалим примитив, который находится в каждом новом файле по умолчанию (тот самый куб).
- Нажмем **Delete**, затем **ENTER** подтверждая действие.
- Новый объект сцены добавляется туда, где находится объемный курсор. Положение объемного курсора можно указать щелчком ЛКМ.
- **Меню – Add - Mesh –Cube**. Горячие клавиши **SHIFT+A/ Mesh –Cube**
- Добавим плоскость: пробел **Mesh – Plane**. Увеличить в размерах. Подвинуть куб вверх.
- Добавляем сферу, цилиндр, конус. Чтобы поставить объемный курсор в центр объекта – **Shift+S – Cursor to Active**.
- Передвигаем, поворачиваем, масштабируем и вращаем их с помощью горячих клавиш (**G, R, S**), формируя домик и деревья.
- Чтобы сгладить объект – выделить (т.е. перейти на нужный слой) и на панели слева кнопка **Smooth**
- Можно задать размер объекта с клавиатуры или просто посмотреть его размер и координаты (выделить и **N**).
- Выделить несколько объектов – внизу в меню **Select** выбрать команду **Border Select** или горячая клавиша **B**. После этого курсором выделяем нужные объекты.
- Копируем некоторые объекты (**Shift+D**) и строим сцену, как в примере.



- Задать цвета всем объектам, включая плоскость
- Визуализируем сцену и сохраняем файлы.