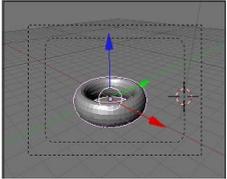
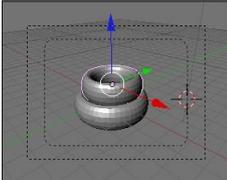
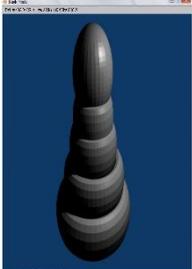
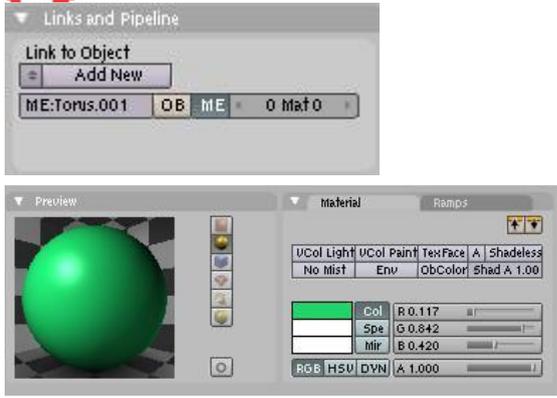
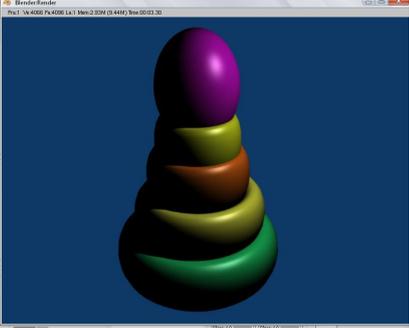


«Пирамидка»

1	Запустив Blender, удалить куб, настроить окна проекций.	X, затем Enter (или Delete, затем Enter); разделить рабочее поле на три окна – проекции (ПКМ, Split Area); <b>1 окно:</b> View – Front (вид спереди); <b>2 окно:</b> View – Top (вид сверху); <b>3 окно:</b> View – Camera (перспектива).	
2	Добавить на сцену объект	Клавиша «пробел»; Add-Mesh-Torus	
3	Выполнить масштабирование объекта	Клавиша «S» - (пропорционально); Клавиша «S+Z» - (увеличение высоты кольца);	
4	Перемещение объекта	Клавиша «G+X» - по оси X (длина); Клавиша «G+Y» - по оси Y(ширина); Клавиша «G+Z» - по оси Z (высота).	
5	Повторить пункты 2, 3, 4 – ещё два раза		
6	Добавить на сцену объект	Клавиша «пробел»; Add-Mesh-UVsphere	
7	Повторить пункты 3, 4		

8	 <p>Произвести сглаживание объектов</p>	<p>Выделить объект – щелчок ПКМ (несколько объектов – Shift + ПКМ; нажать клавишу F9 (панель сглаживания) – Set Smooth;</p>	
9	<p>Добавить материалы</p>	<p>Выделить объект – щелчок ПКМ; нажать клавишу F5 (панель материалов) – add new – кнопка  - col (выбрать цвет).</p>	
10	<p>Повторить пункт 8 для всех объектов</p>		
11	<p>Сохранить документ</p>		