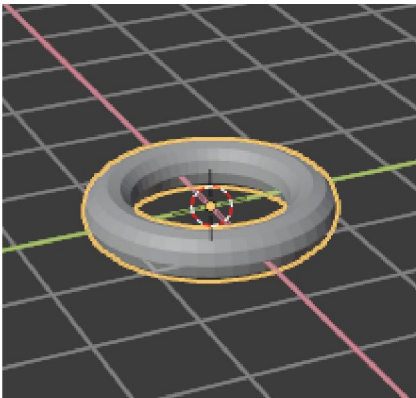
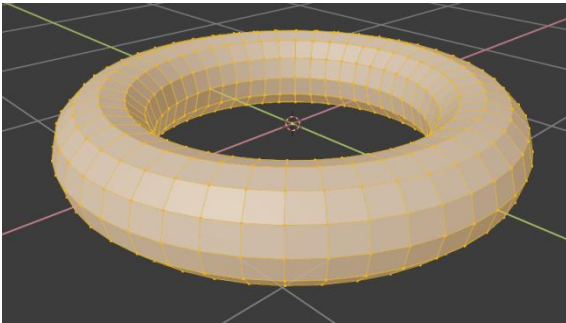
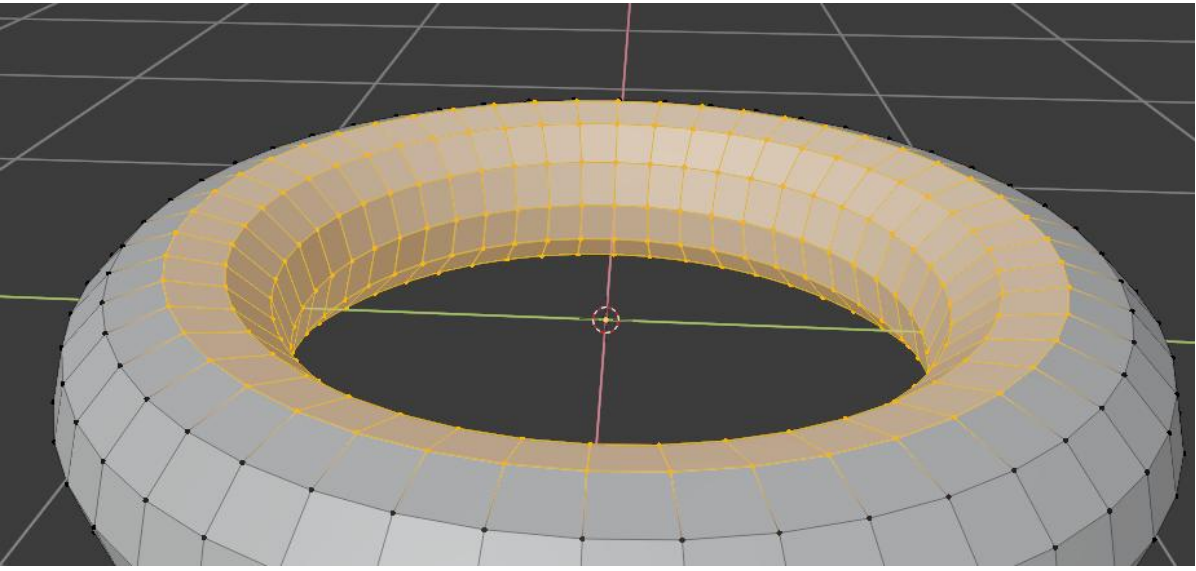
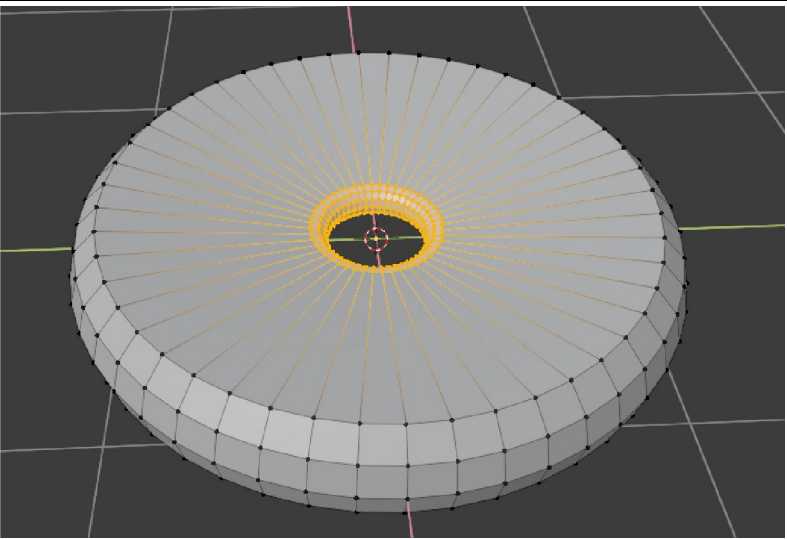

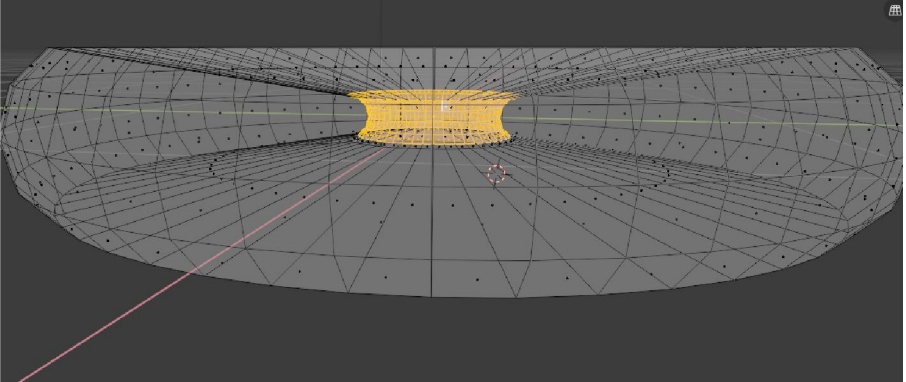

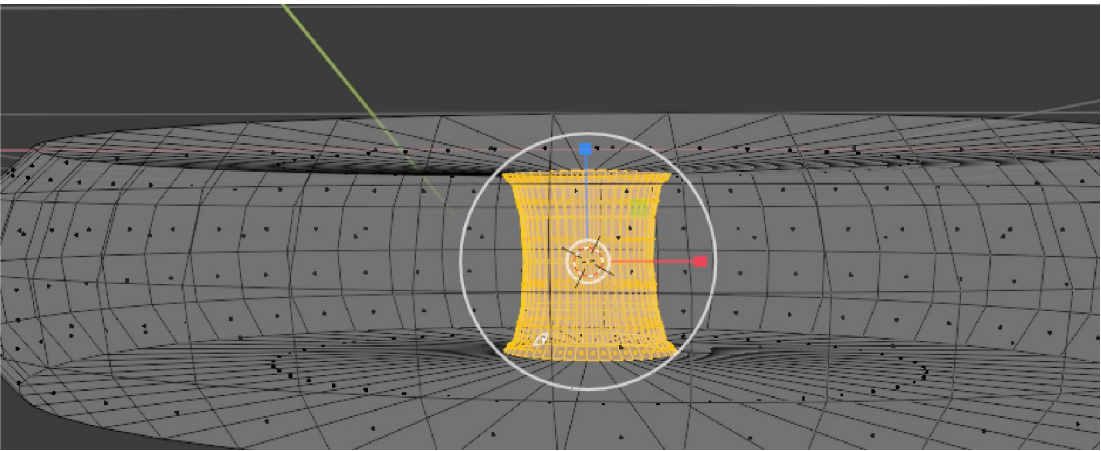


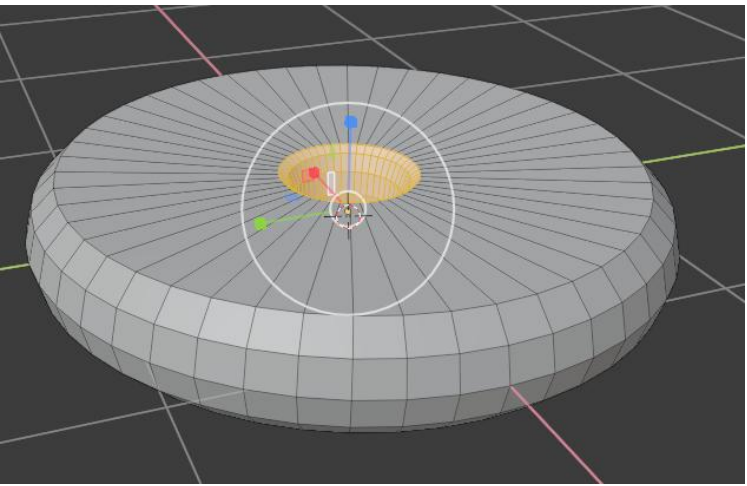
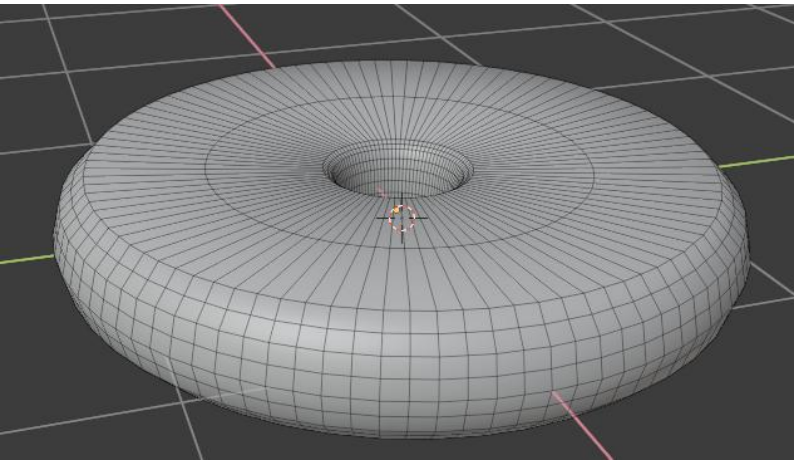
## Приложение 1

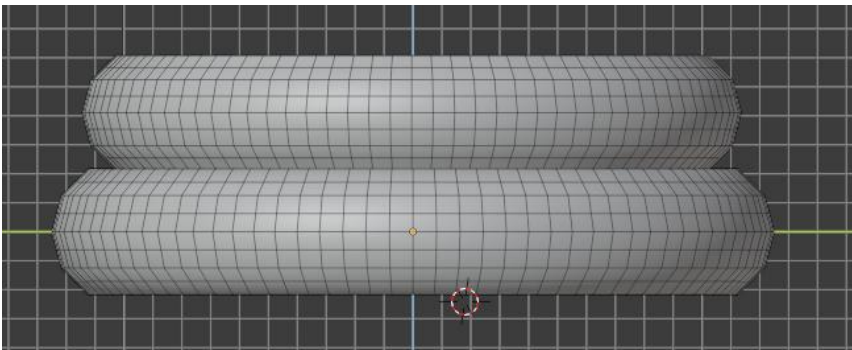
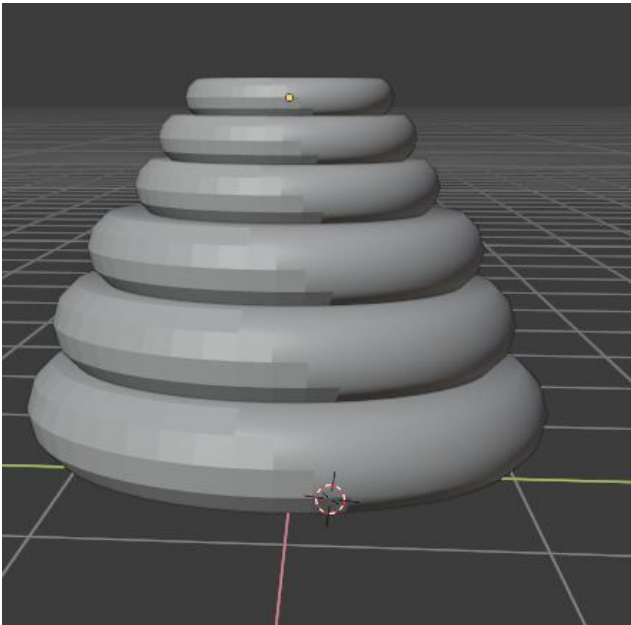
### Объекты в Blender. Практическая работа "Детская пирамидка". Инструкционная карта

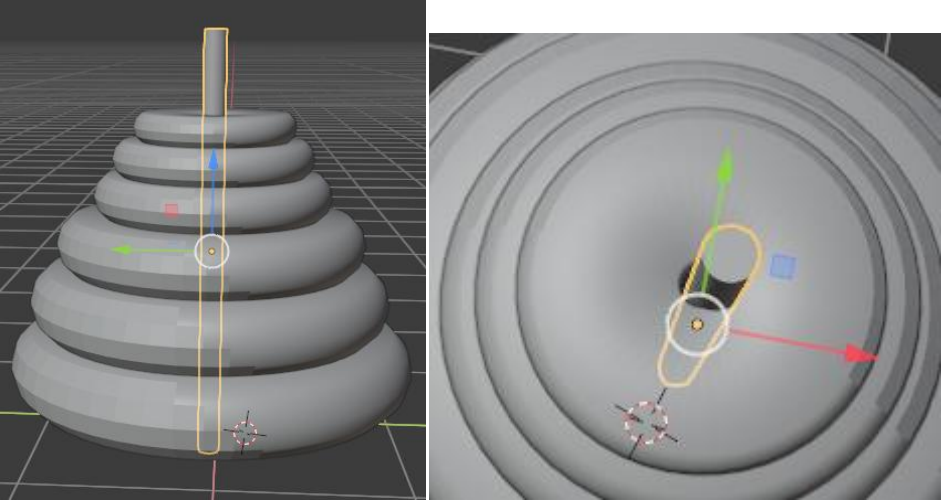

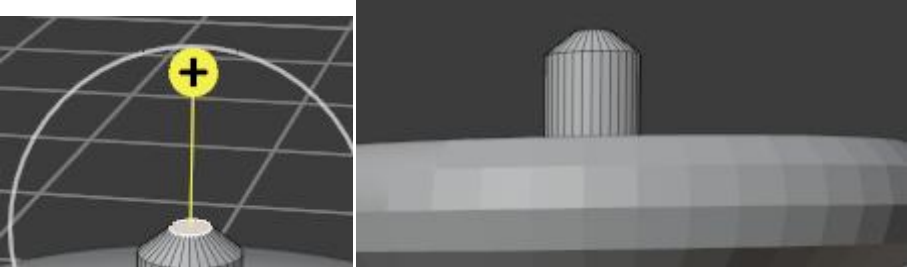
№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустив Blender, удалить куб.	Delete, затем Ok.	
2	Добавить на сцену сферу.	Выбрать: Add -> Mesh -> TOR	
3	Приблизить сферу.	Навести мышь на сферу и покрутить колесо мыши.	
4	Переключиться в режим редактирования.	Tab	


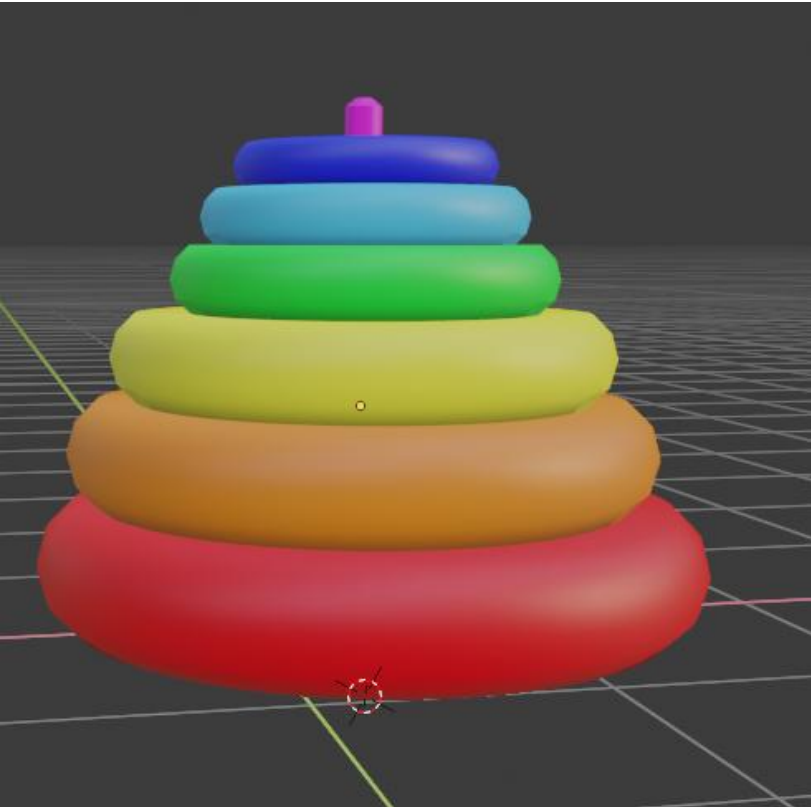
5	Выбираем полигоны для уменьшения	<p>Shift – не смежные полигоны  Ctrl все смежные  Комбинацией Shift + Alt + left mouse выделяем сразу весь полигон.</p>	
6	Уменьшаем отверстие	S	

7	<p>Делаем прозрачную сетку</p>	<p>З выбираем сетку, в верхнем правом углу кнопки</p> 	
8	<p>Делаем центр более ровным</p>	 <p>Масштабировать тянем синюю линию вверх</p>	

9	Переходим в режим «Сплошной»	Z	
10	Выделяем сферу	A	
11	Сглаживаем	ПКМ – гладкое затенение	

12	Дублируем сферу	Sift+d дубликат, поднимаем выше что б не сбить центр Нажимаем клавишу Z	
13	Уменьшить кольцо	S	
14	Повторить несколько раз		
15	Делаем палочку	Выбираем цилиндр	

16	Выравниваем под размер отверстий		
17	Делаем тупой кончик палочки	<p>Выбираем верхний полигон палочки, выбираем  тянем за + вверх немного, выбираем масштабировать подгоняем</p>	

18	Закрашиваем	<p>выделяем деталь в правом меню выбираем</p>  <p>На вкладке основной цвет, меняем на любой</p>	
	Сохранить файл.	F2	