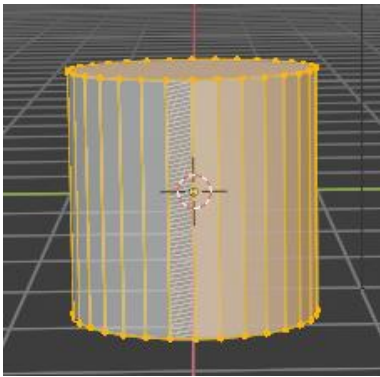
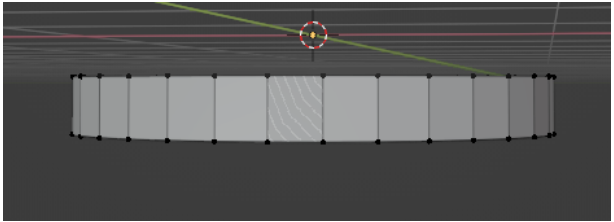
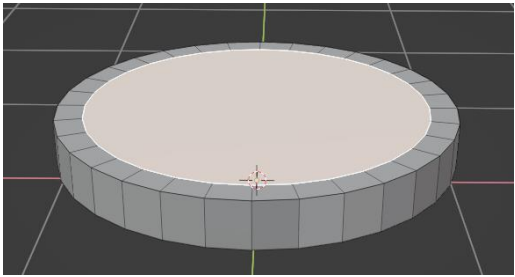
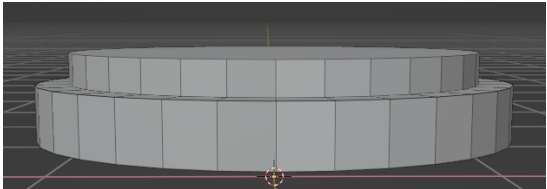
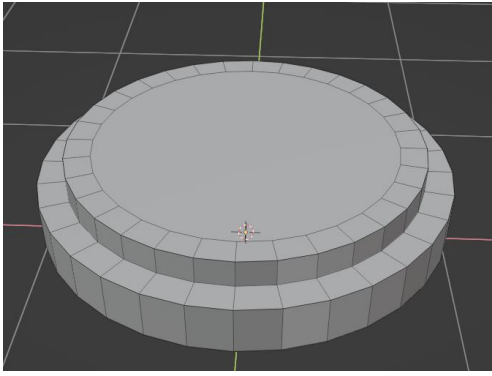
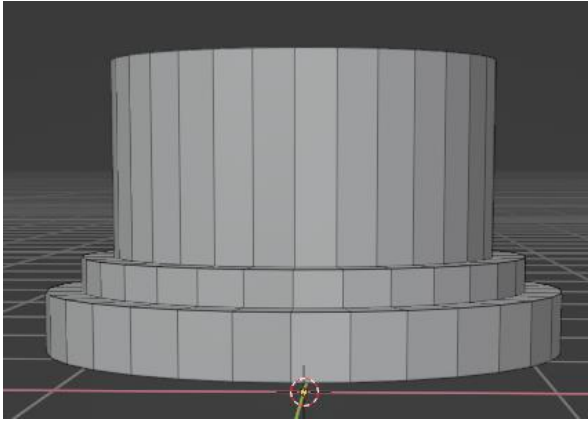
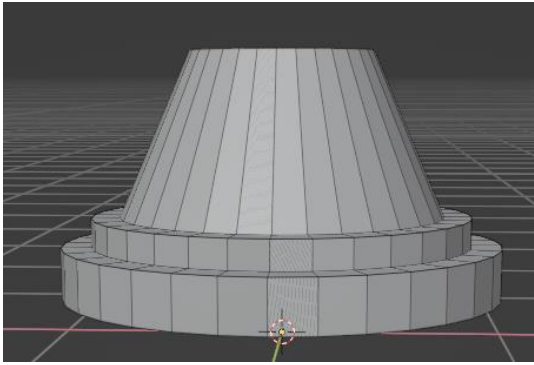
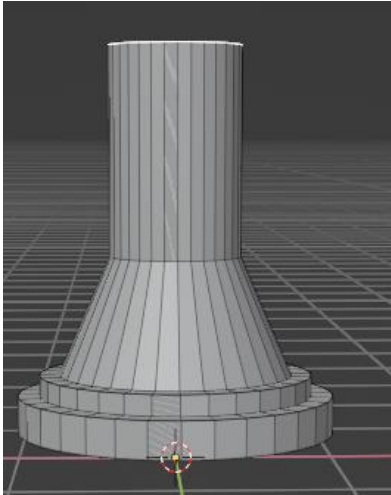
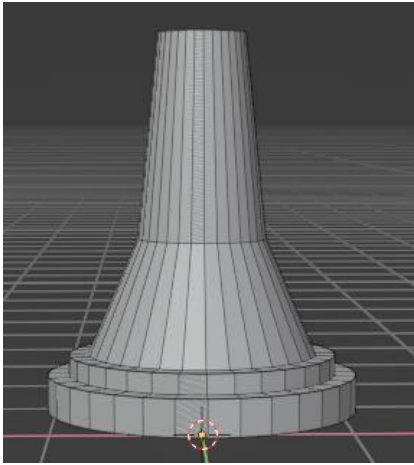
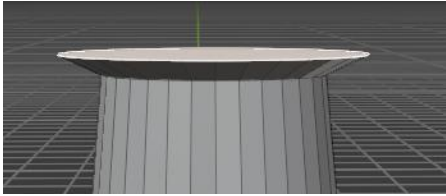
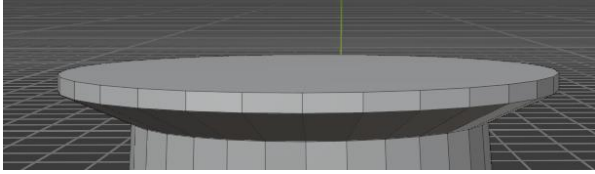
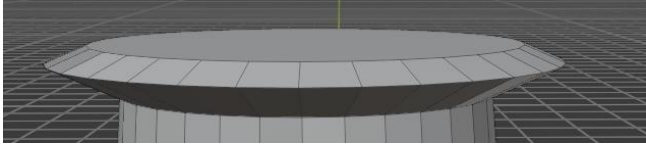
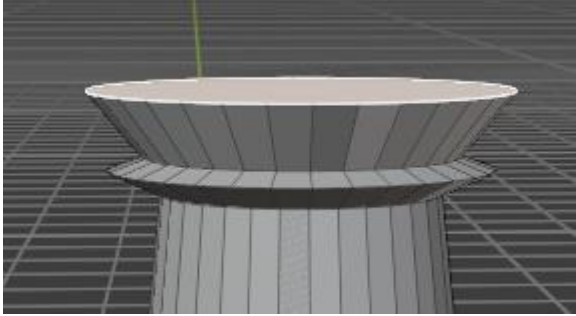
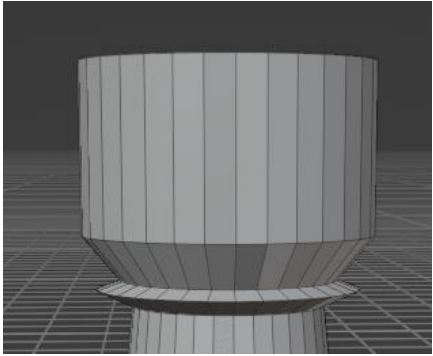


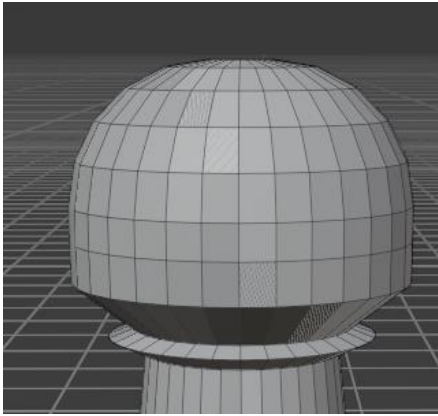
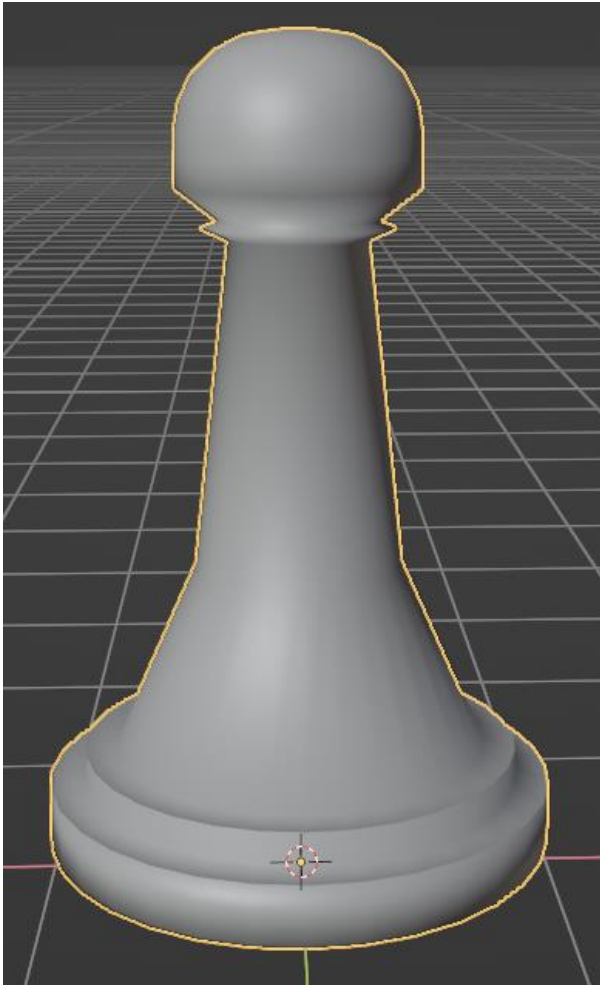
## Приложение 1

### Объекты в Blender. Практическая работа "Шахматная фигура". Инструкционная карта

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустив Blender, удалить куб.	Delete, затем Ok.	
2	Добавить на сцену цилиндр	Выбрать: Add -> Mesh -> Cylinder.	
3	Приблизить сферу.	Навести мышь на сферу и покрутить колесо мыши.	
4	Переключиться в режим редактирования .	Tab	
5	Уменьшаем цилиндр по высоте	S+Z	
6	Уменьшаем радиус вершины	S	
7	Вытягиваем вершину вверх	E+Z	

8	Уменьшаем радиус вершины	S	
9	Вытягиваем вершину вверх	E+Z	
10	Уменьшаем радиус вершины	S	
11	Вытягиваем вершину вверх	E+Z	

1 2	Уменьшаем радиус вершины	S	
1 3	Вытягиваем вершину вверх (2-5 мм)	E+Z	
1 4	Увеличиваем вершину	S	
1 5	Вытягиваем вершину вверх (2-5 мм)	E+Z	
1 6	Уменьшаем радиус вершины	S	
1 7	Вытягиваем вершину вверх, увеличиваем радиус	E+Z, S	
1 8	Вытягиваем вершину вверх	E+Z	

	Закругляем вершину	Ctrl+B колесиком мышки увеличиваем количество полигонов	
1 2	Придать получившемуся объекту сглаженность.	Кнопка "Set Smooth" на панели редактировани я (Editing). ПКМ Гладкое затемнение	
1 3	Переключиться на вид из камеры	0 на NumLock.	
1 4	Сохранить файл.	F2	

Творческая работа.  
Сделать любую шахматную фигуру.

