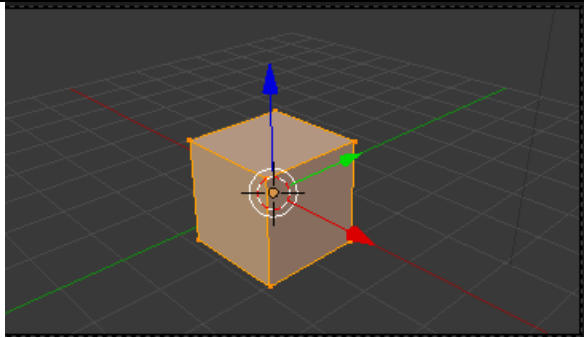
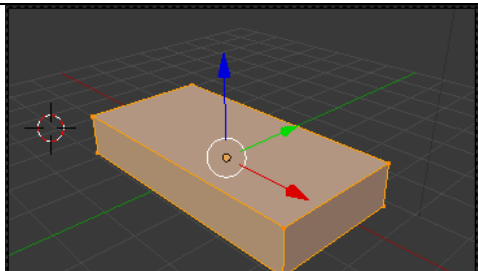
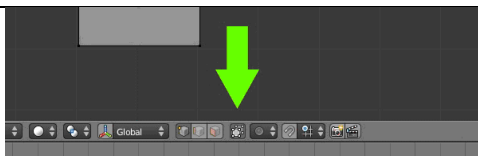
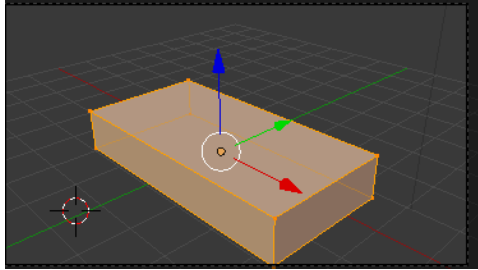
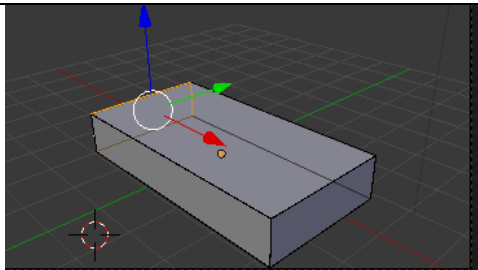
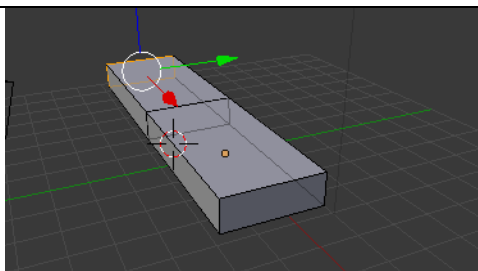
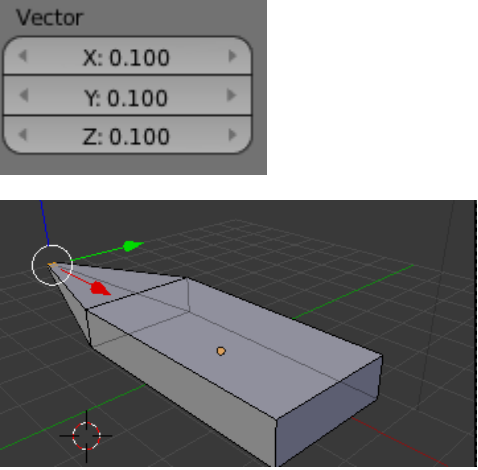
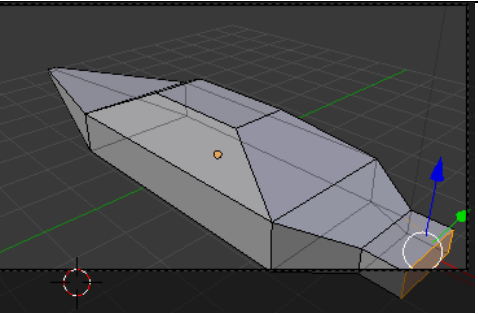
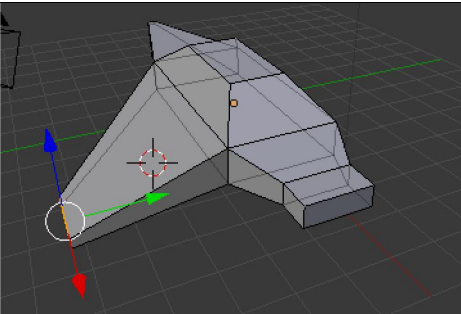
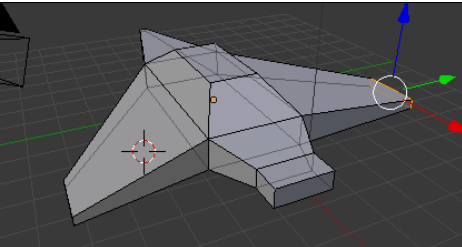


Экструдирование (выдавливание) в Blender.

Практическая работа «Самолет»

№	Задание	Способ выполнения	Иллюстрация
1	Запустить Blender. Включить режим редактирования	Tab.	
2	Из куба сделать прямоугольный параллелепипед	Используем клавишу S для изменения размеров куба: по оси X – 3,0; по оси Y-1,5; Z-0,5	
3	Отобразить вершины прячущиеся за передние	Нажмите на кнопку Visible Selection не выходя из режима редактирования	 
4	Выделить ребра	Нажмите клавишу выделения ребра и поочередно выделяйте ребра при зажатой клавише shift	
5	Включить инструмент Extrude и вытянуть переднюю часть вперед	Специальная кнопка на панели Mesh Tools окна кнопок: Extrude или с помощью горячей клавиши E (англ. буква). Вытягиваем при зажатой клавише ctrl .	

6	Сузить вершину в конус	Нажать клавишу S и, удерживая клавишу ctrl , перемещать мышь до тех пор пока размер верхней части не будет равен 0,1.	
7	Создать верхнюю часть самолета и хвост.	Повторить п.5,6,7.	
8	Создать крылья.	 	
9	Переключиться на вид из камеры	0 на NumLock	
10	Сохранить файл	F2	