***Лабораторна робота 4***

***З комп’ютерної графіки***

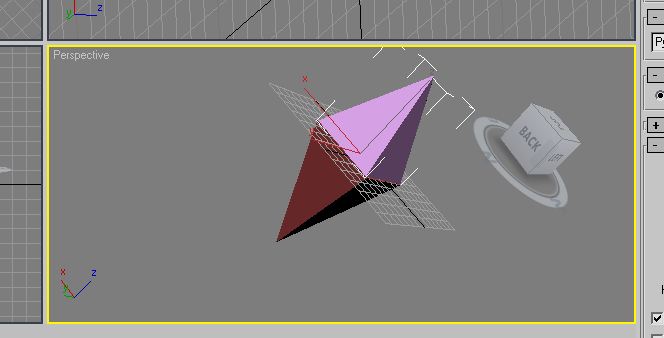
***Побудова каркасного***

***трьохвимірного зображення***

Виконали:

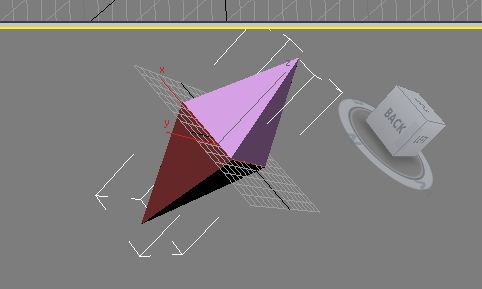
Маслов Т.О., Малижев Б.С.

1. Створюєм 2 обєкти пірамід командою ***Create – Standard primitives – Pyramid***

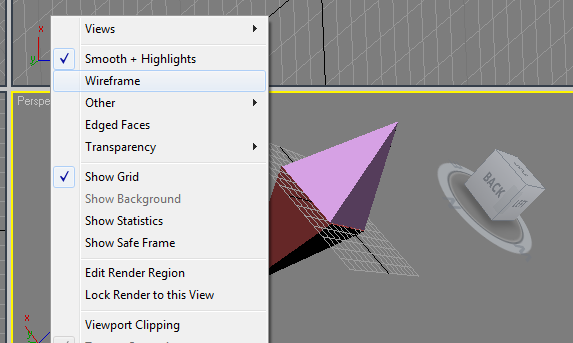


Отримали 3D-зображення фігур, яке можна легко редагувати.

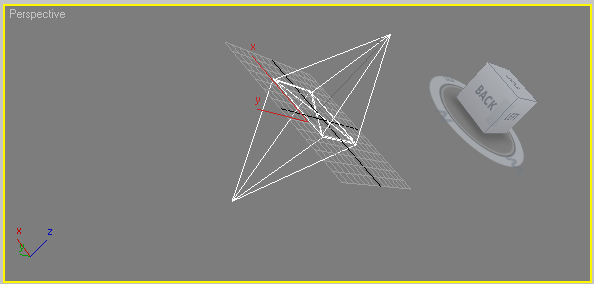
2. Виконаєм зв’язування цих 2-х пірамід в одну фігуру. Для цього виділим їх мишкою і виконаєм команду ***Group – Group*** головного меню



3. Щоб зробити зображення каркасним, викличемо контекстне меню на хаголовку вікна з проекцією (***Perspective***) і виберем варіант подання зображення ***Wireframe***



4. Отриманий результат можна спостерігати на рисунку нижче



***Висновок:*** під час цієї роботи ми навчились створювати трьохвимірні моделі геометричних фігур в середовищі 3DS MAX, а також установлювати каркасне відображення фігур.