

Тема. Операції з 3D-об'єктами

Після цього заняття потрібно вміти:

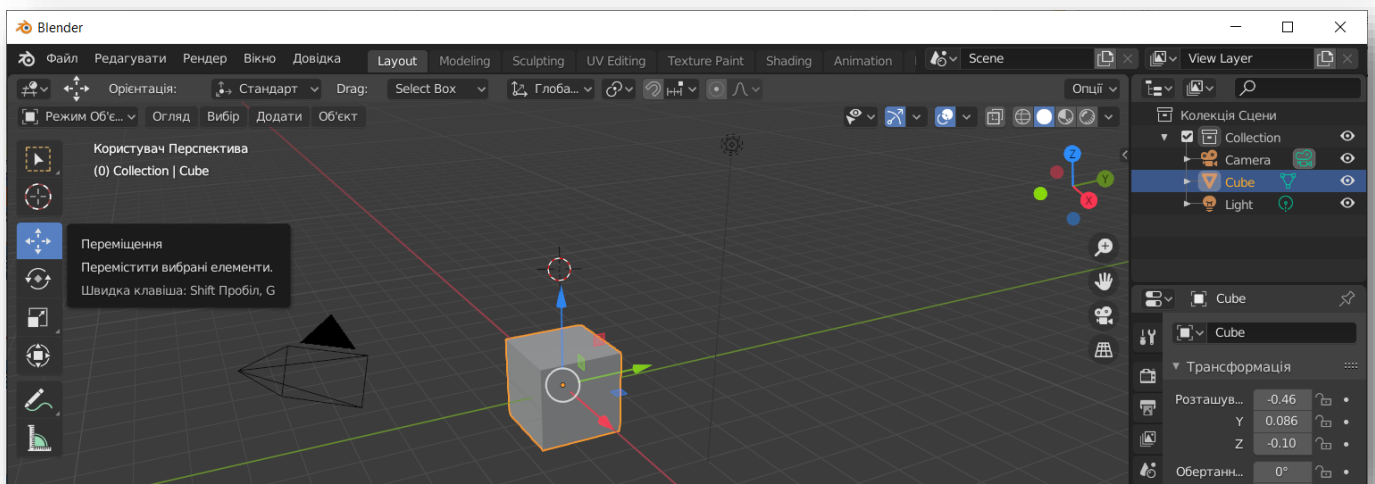
- створювати просторові моделі з використанням тривимірних примітивів;
- пояснювати важливість технології тривимірної графіки та 3D-друку в сучасному світі.

Виконайте вправу на повторення

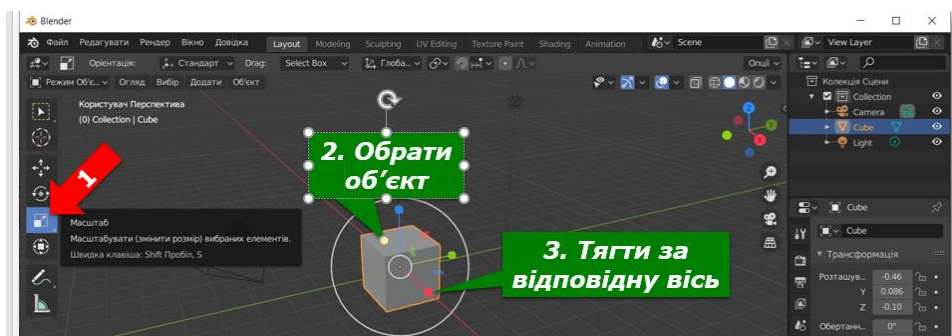
Авторське право <https://wordwall.net/uk/resource/36904295>

Запам'ятайте

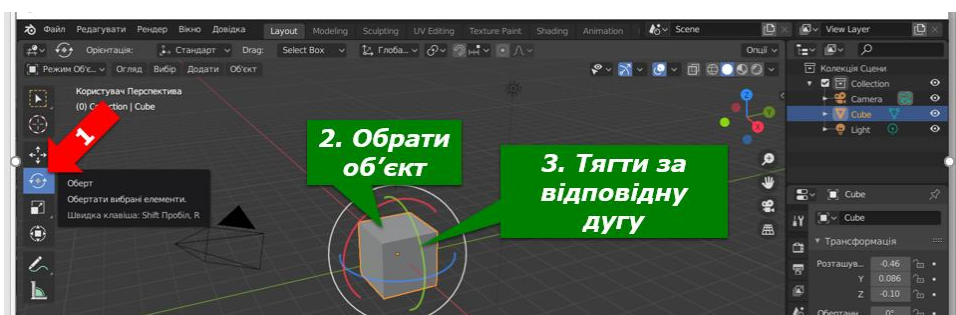
Для переміщення об'єкта в програмі **Blender**, потрібно за допомогою інструменту Переміщення обрати об'єкт та тягти різнокольорові стрілочки. Об'єкт переміщується вздовж осей координат.



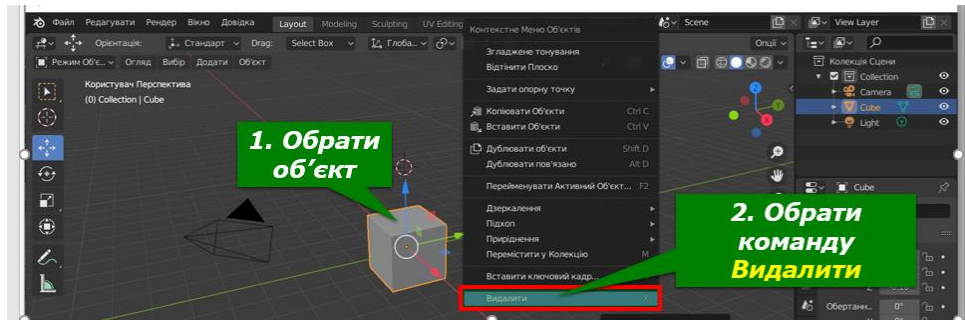
Для зміни розмірів об'єкта, треба натиснути кнопку Масштаб та потягти за відповідну вісь.



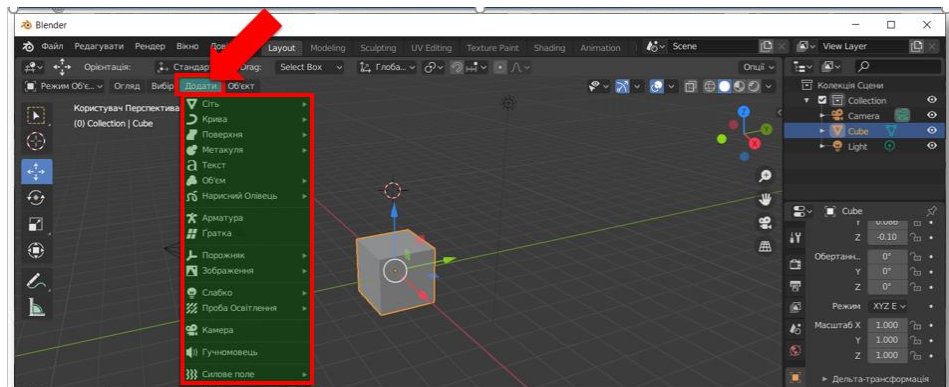
Для обертання об'єкта натиснути кнопку Обертання та лівою клавшею миші пересувати дуги.



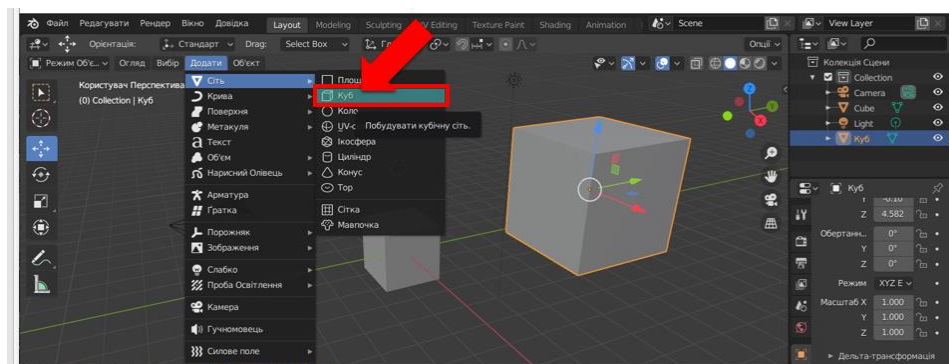
Для вилучення об'єкта кнопка Delete на клавіатурі або команда Видалити з контекстного меню



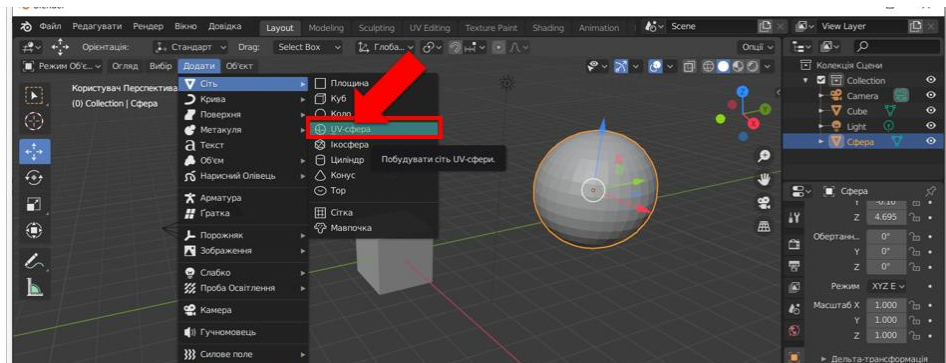
Для додання нового об'єкта вибрати в меню Додати



Додавання куба

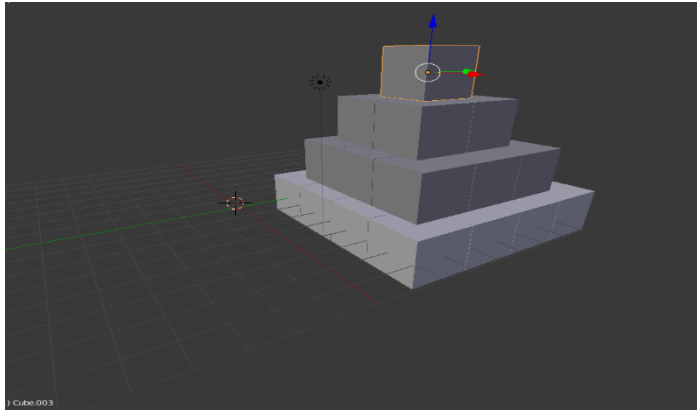


Додавання кулі (елемент UV-сфера)



Робота на комп'ютері

Створити єгипетську піраміду з основою 4x4 блоки.



Домашнє завдання

Створити за допомогою вивчених інструментів м'яч для гольфу та ключку, надіслати на HUMAN або на електронну пошту nataliartemiuk.55@gmail.com