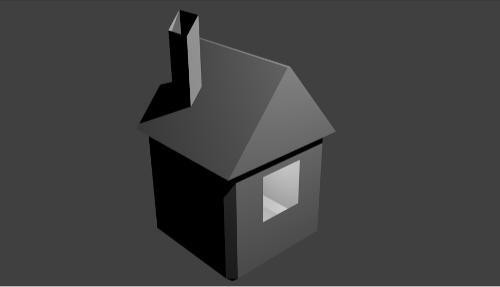
# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: на практиці застосувати здобуті вміння та навики роботи з трансформатором детального поділу об’єктів.**

**ЗАВДАННЯ**

Створіть будиночок за поданим зразком.



## Примітки:

* *Для видалення граней: натиснути* ***X****, потім вибрати* ***Faces****.*
* *Виділення квадратної області: натиснути* ***B****, потім окреслити на сцені рамку.*

# ІНСТРУКЦІЙНА КАРТКА

* 1. Виділить куб і перейдіть в режим редагування, збільшіть масштаб.
  2. Не знімаючи виділення, натисніть **Crtl + B** і зробіть невелику фаску.
  3. Перейдіть на виділення граней, виділіть верхню межу і злегка опустіть

1. її по осі **Z**, щоб як би приховати фаску, оскільки між дахом і стінами вона не потрібна.
   1. Злегка збільшіть (**S**) виділену грань, щоб між краями майбутнього даху і стінами будинку був невеликий відступ.
   2. Витисніть грань вгору (**E**) і зменшіть (**Z**) по осі Y майже до кінця.
   3. Виберіть одну із двох великих граней даху. Натисніть **W** і виберіть

# Subdivide.

* 1. В панелі оператора в поле кількості розрізів впишіть значення **4**.
  2. Виділіть одну з маленьких граней і витисніть вгору (**E**, потім два рази натиснути **Z**) для отримання труби. Після цього видаліть грань (**X → Faces**).
  3. Перейдіть на вигляд справа (**3**). Виділіть стіну будинку, яка знаходиться перед Вами. Екструдіюйте її з кількістю розрізів **6**.
  4. Зніміть виділення (**A**). Натисніть **B** і окресліть рамку, в яку повинні потрапити ті межі, які будуть видалені, щоб зробити вікно будинку.
  5. Потім натисніть: **X → Faces**
  6. Вийдіть з режиму редагування. Перейдіть на вигляд з камери (**0**).
  7. Натисніть **Shift + S**, виберіть **Cursor to Center**.
  8. Натисніть **Shift + A** і додайте лампу, щоб з віконця лилося світло.