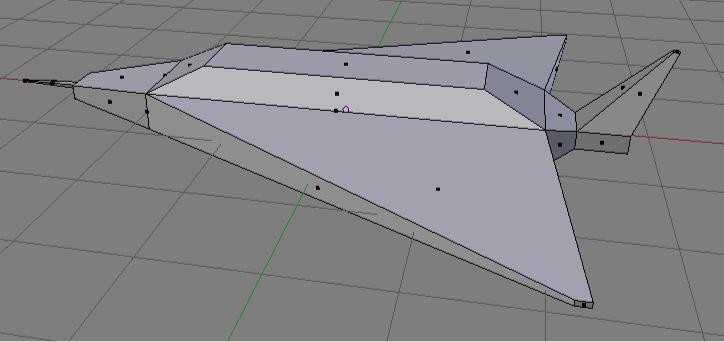
# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: закріпити вміння та навички роботи з трансформацією витіснення, створивши модель за зразком**

**ЗАВДАННЯ**

Створіть модель літака.



# ІНСТРУКЦІЙНА КАРТКА

Відкрийте регіон властивостей редактора **3D View (N)** і встановіть для куба наступні розміри: **X = 2, Y = 0.5, Z = 0.2**. Повинен вийти тонкий брусок.

1. Перейдіть на вигляд зліва (**3**, потім **9**).
2. Перейдіть в режим редагування (**Tab**), скиньте виділення (**A**), увімкніть виділення граней і виділіть грань об’єкта, яка знаходиться перед Вами.
3. Перейдіть на вид спереду (**1**). Натисніть **E**, потім **1**. Грань потрібно витиснути на одну одиницю.
4. Поверніть 3D-сцену так, щоб виділена грань була видимою. Зменшіть

її (**S**). грань.

1. Збільшіть масштаб, поверніть сцену, щоб добре бачити зменшену
2. Виконайте втиснення всередину (**I**). Після цього екструдіюйте (**E**)

виділену грань, перетворивши її в шпиль на носі літака. Після цього її можна також зменшити, щоб зробити шпиль гострим.

1. Виділіть грань з іншого боку бруска, там де буде хвіст літака. Витісніть її приблизно на 0.3 одиниці, зменшіть по всіх осях приблизно в два рази.
2. Витісніть ще раз десь на половину блендер-одиниці.
3. Виділіть верхню межу хвоста літака, ту, з якої хвіст буде “рости” вгору.
4. Довільно витісніть її, зменшіть в розмірах і перемістіть назад.
5. Виділіть грані, з яких виходитимуть крила літака. Для цього виділіть одну, поверніть сцену, і при затиснутому **Shift** виділіть іншу.
6. Натисніть **Alt + E** і виберіть індивідуальне витиснення (**Individual Faces**). назад.
7. Довільно витісніть межі, зменшіть їх по осях X і Z, потім перемістіть
8. Витісніть і зменшіть верхню межу бруска, щоб отримати кабіну літака.