# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: закріпити вміння та навички трансформації простих об’єктів у середовищі Blender 2.90**

**ЗАВДАННЯ:**

При запуску програми сцена середовища Blender має лише три об’єкти: куб, камера та лампа. Змініть їх властивості так, щоб вийшла приблизно така картина:



# ІНСТРУКЦІЙНА КАРТКА

1. Виділіть куб. Відкрийте регіон властивостей (**N**). У групі **Scale** в поле

**X** впишіть значення **3**, в поле **Z** – значення **0.1**.

1. Перейдіть на ортогональний вигляд спереду. Для цього на **NumLock**

треба натиснути **1** і, якщо Ви не бачите сітку, **5**.

1. Виділіть лампу. За допомогою червоної стрілки-маніпулятора помістіть її на вісь **Z**.
2. Перейдіть на вигляд справа (**3**). За допомогою зеленої стрілки розмістіть лампу на осі **Z**.
3. За допомогою синьої стрілки опустіть лампу до рівня трохи вище куба, який тепер є прямокутним паралелепіпедом.
4. Покрутіть колесо миші, щоб збільшити масштаб. Це дозволить точніше вирівняти лампу.
5. Перейдіть на вигляд з камери (**0**). Виділіть камеру, клікнувши по її кордоні правою кнопкою миші.
6. В регіоні властивостей в групі **Rotation** в поле **Z** впишіть значення **0**.
7. Встановіть курсор миші в межах камери, затисніть праву кнопку миші і злегка потягніть. Після прив’язки камери до курсора кнопку миші можна відпустити.
8. Наведіть камеру так, щоб брусок був повністю видимим у ній.
9. Натисніть **F12** для отримання зображення. Натисніть **F3** для його збереження.