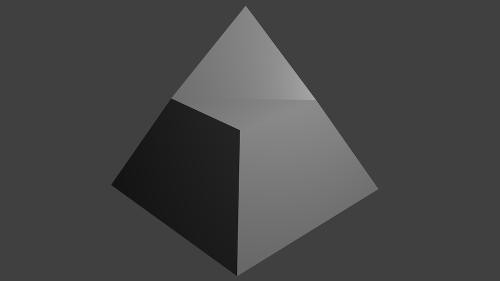
# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: закріпити вміння та навички трансформації об’єкта шляхом створення нового об’єкту за запропонованим зразком**

**ЗАВДАННЯ**

Створіть зображення подібне до цього:



# ІНСТРУКЦІЙНА КАРТКА

1. Виділіть куб і перейдіть в режим редагування клавішею **Tab**.
2. Зніміть виділення (**A**).
3. Перейдіть на вигляд знизу. Для цього натисніть **7**, а потім **9** на

# NumLock.

1. Перейдіть на виділення граней (**faces**) за допомогою кнопки в заголовку

# 3D View.

1. Виділіть нижню грань куба. Саме її Ви зараз можете побачити в головному регіоні.
2. Збільшіть її в 2 рази. Для цього натисніть **S**, потім цифру 2 на основній частині клавіатури, потім **Enter**.
3. Перейдіть на вид з камери (**0**).
4. Увімкніть виділення вершин.
5. Виділіть дальню вершину на верхній межі меша.
6. Підніміть її вгору на **1.5 блендер-одиниці**. Для цього натисніть **G**, потім **Z**, потім при затиснутих **Ctrl + Shift** перемістіть курсор миші так, щоб в заголовку редактора з’явилося значення **1.5** (внизу зліва). Підтвердіть зміни, клікнувши **лівою кнопкою миші**.
7. Вийдіть з режиму редагування (**Tab**).
8. Виділіть камеру, клікнувши по її границі. Натисніть **G** і змістіть її так, щоб меш був повністю видимим в ній.
9. Натисніть **F12**