# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: систематизувати знання про основи роботи з фізикою та перевірити їх на практиці**

Одним з типів “фізик” Blender’а є силові поля (**force fields**) – вітер, вихор, магнітне поле та ін. Відповідна кнопка вмикає також подальший вибір типу силового поля. Вона знаходиться на вкладці **Physics** редактора властивостей. При цьому силове поле додається виділеному об’єкту. З іншого боку, силові поля доступні через меню **Add (Shift + A).** Насправді тут відбувається приблизно те ж саме, але автоматично: на сцену додається порожній об’єкт і йому прописується фізика обраного силового поля. Так що для подальшого налаштування треба перейти на вкладку **Physics.**

# ЗАВДАННЯ

Додайте на сцену вітер **(Wind)** через порожній об’єкт. Стрілка буде вказувати його напрямок, яке можна змінити, повертаючи об’єкт. Дослідіть вплив вітру і його сили (**strength**) на частинки (дощ чи град) або тканину.