**Практическая работа 3. Моделирование и проектирование трёхмерных объектов в Blender.**

Цель работы:

В результате выполнения данной работы вы должны изучить интерфейс программы Blender, используемые горячие клавиши, основные функции.

Ход задания:

1. Попробовать навигацию по окну: увеличение, перемещение, вращение
2. Попробовать переместить куб, изменить его размер, повернуть, используя разные способы.
3. Добавить основные Mesh-объекты, распределить их по окну, изменить размеры и повернуть некоторые объекты, на одном из объектов применить сглаживание. Сделать скриншот и прикрепить в файл с ответом на задание, затем удалить добавленные объекты.
4. Добавьте любой Mesh-объект, перейдите в режим редактирования и измените форму объекта, используя перемещение, вращение и изменение размера для вершин, ребер и граней. Скриншот результата прикрепить в файл с ответом на задание.
5. Добавьте Mesh-объект – Cube и постройте пирамидку, используя инструмент Extrude, так же используйте перемещение и изменение размера. Скриншот результата прикрепить в файл с ответом на задание.
6. Добавьте Mesh-объект – Cube, создайте из него табуретку (необходимо добавить новые грани). Скриншот результата прикрепить в файл с ответом на задание.