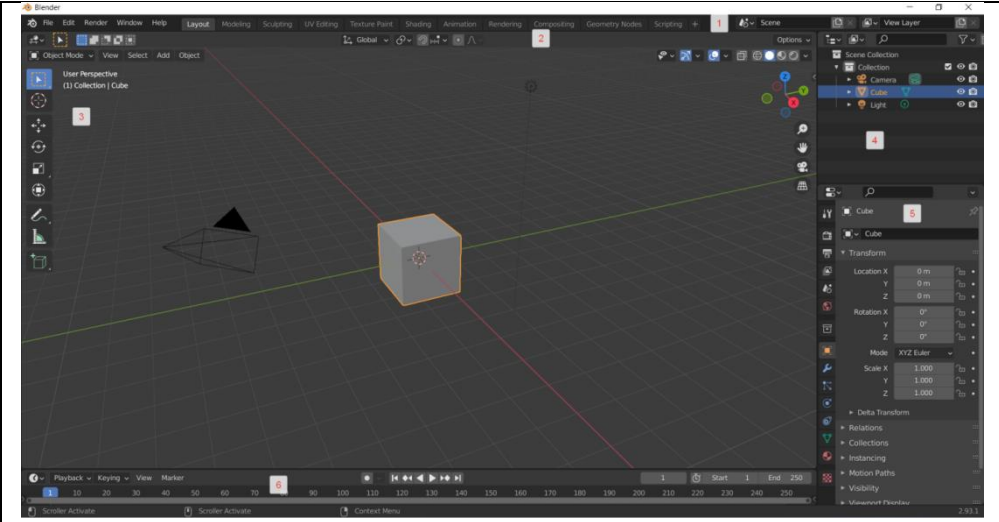
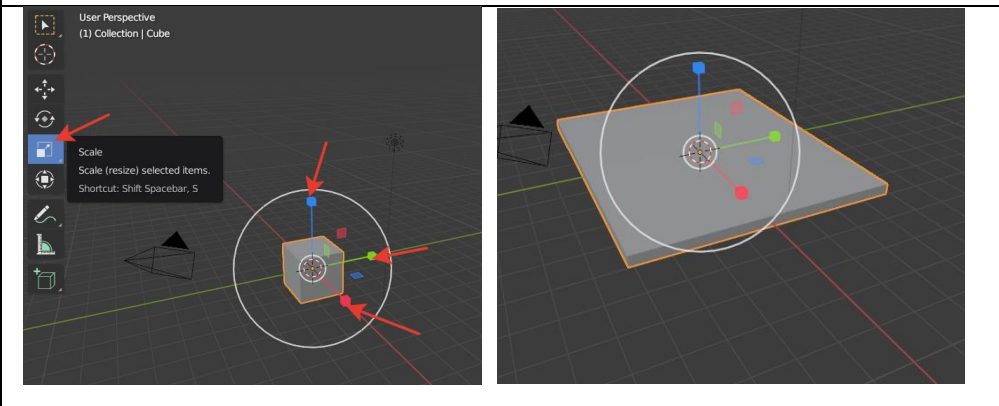
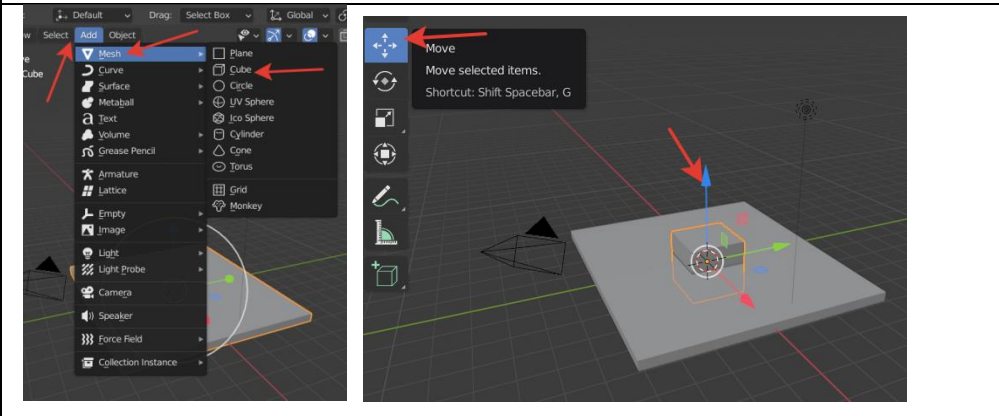
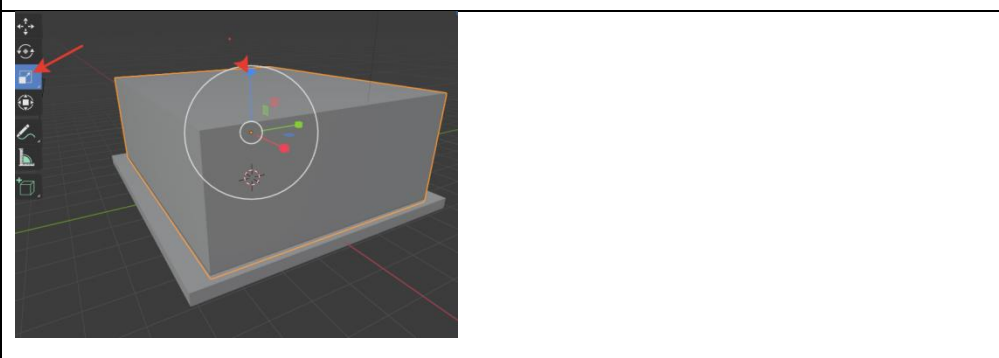


## Инструкция создания модели

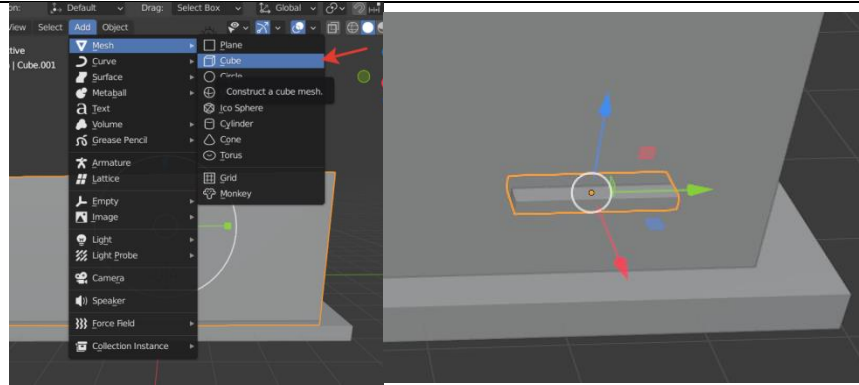
Нажатое колесико мыши позволяет просматривать модель в разных проекциях

Прокручивание колесика позволяет приближать и увеличивать объект

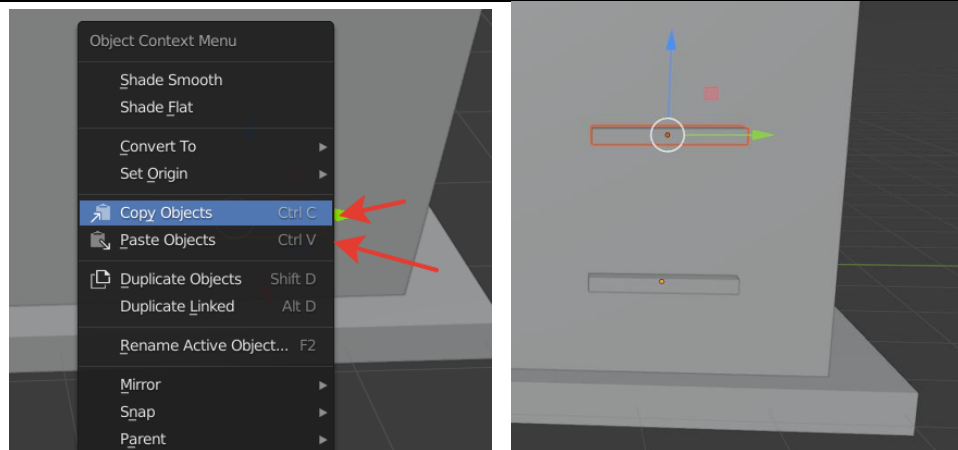
Alt+правая кнопка (выделение всей замкнутой поверхности)

<p>Интерфейс (см. Приложение) 1. Заголовок (Header). 2. Настройки инструмента (Tools Settings). 3. 3D-вьюпорт (3D-вьюпорт). 4. Структура проекта (Outliner). 5. Панель свойств (Properties). 6. Временная шкала (Timeline).</p>	
<p>Создаем Куб и масштабируем его для создания фундамента</p>	
<p>Создаем куб для формирования здания</p>	
<p>Масштабируем куб</p>	

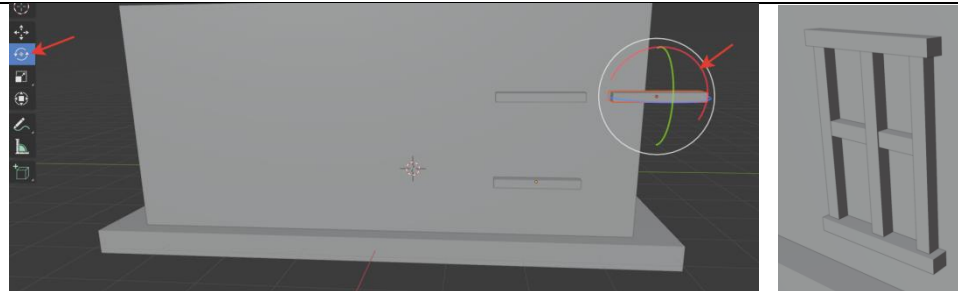
Создаем куб для подоконника.  
Масштабируем



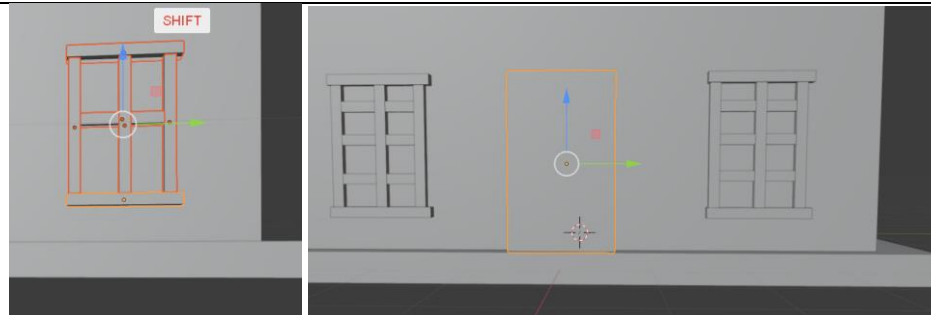
Копируем прямоугольник и перемещаем вверх по оси на высоту будущего окна



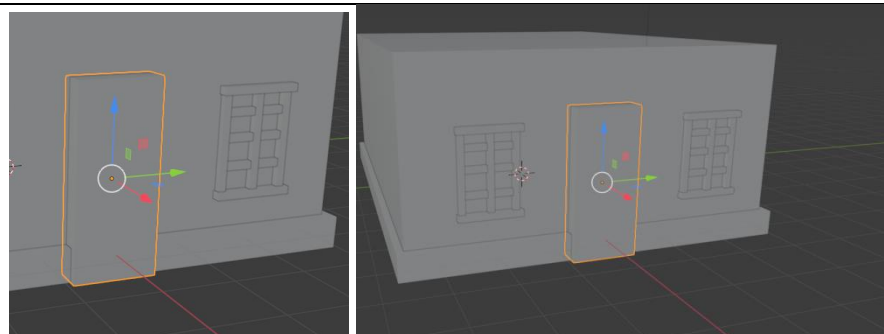
Копируем прямоугольник и поворачиваем на 90 градусов.  
Ставим на место



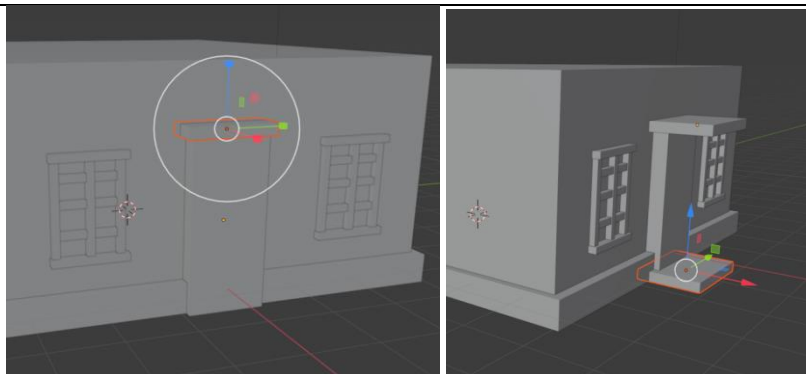
Выделяем элементы окна для копирования, используя клавишу Shift



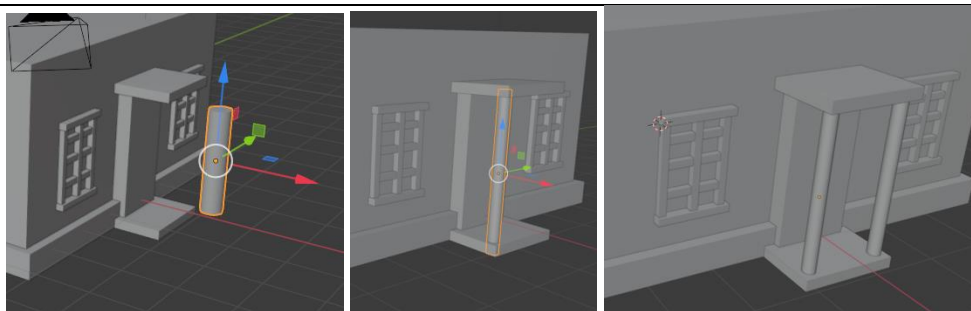
Создаем вход из куба



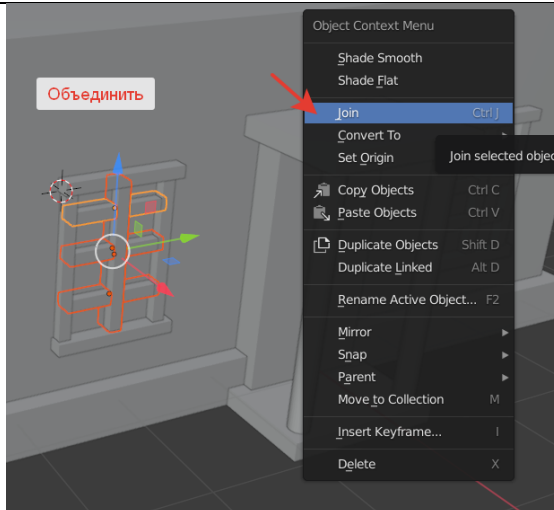
Создаем навес.  
Создаем  
нижнюю  
платформу входа



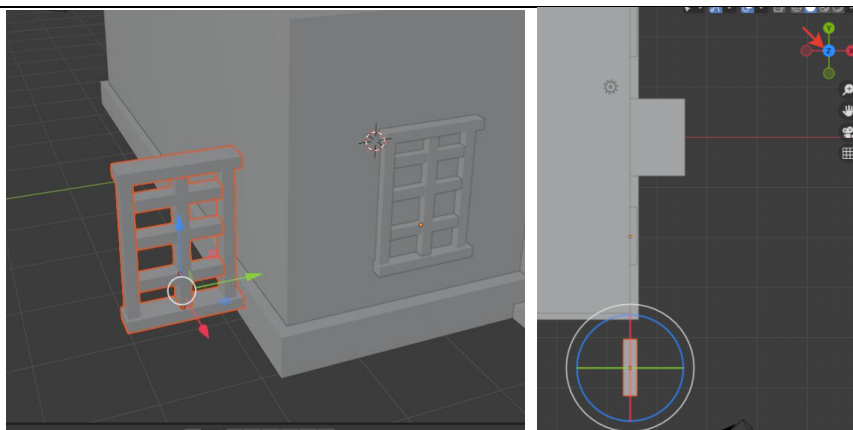
Создаем  
колонны



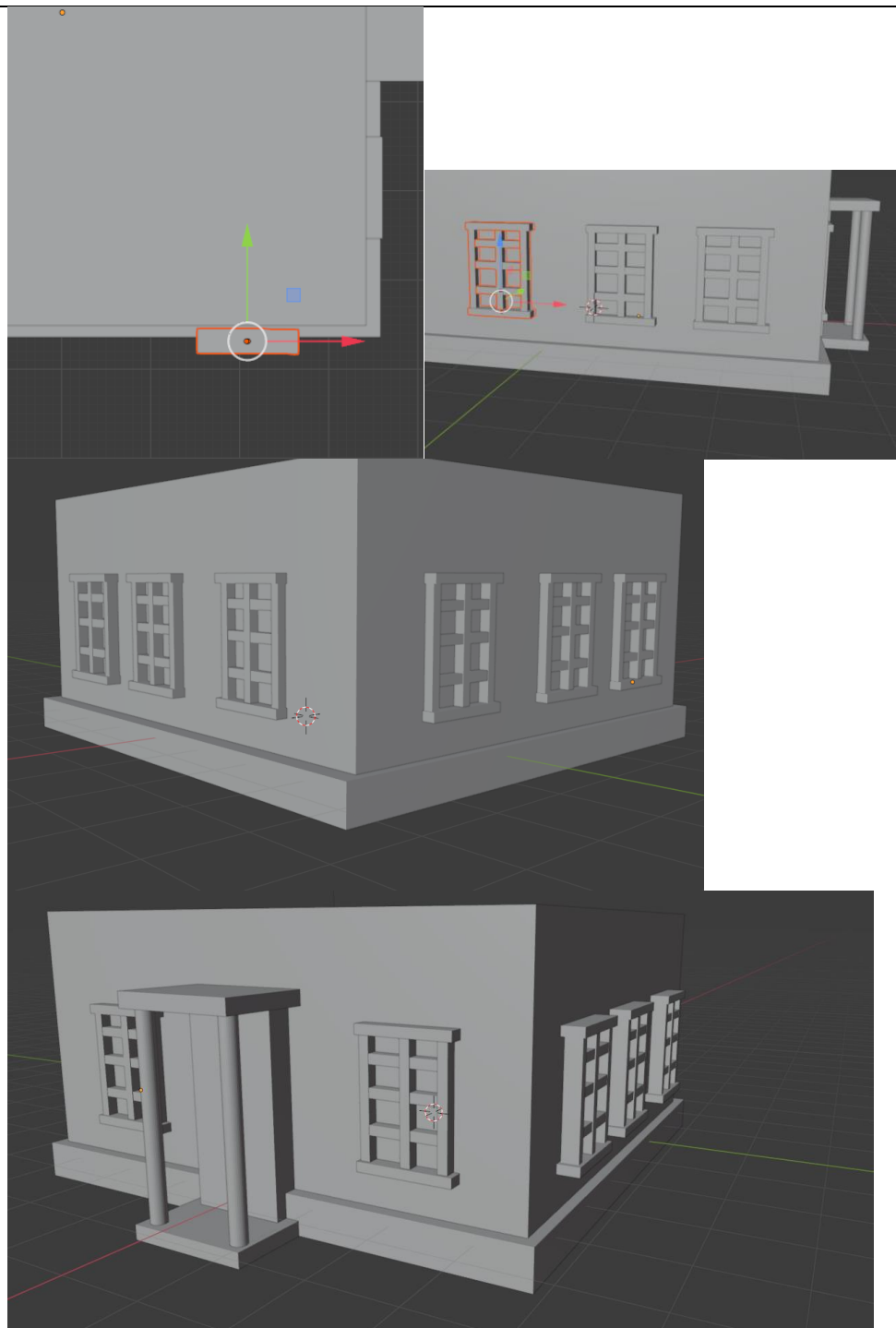
Объединяем  
элементы окна.  
Выделяем  
объекты и  
вызываем меню  
правой кнопкой  
мыши



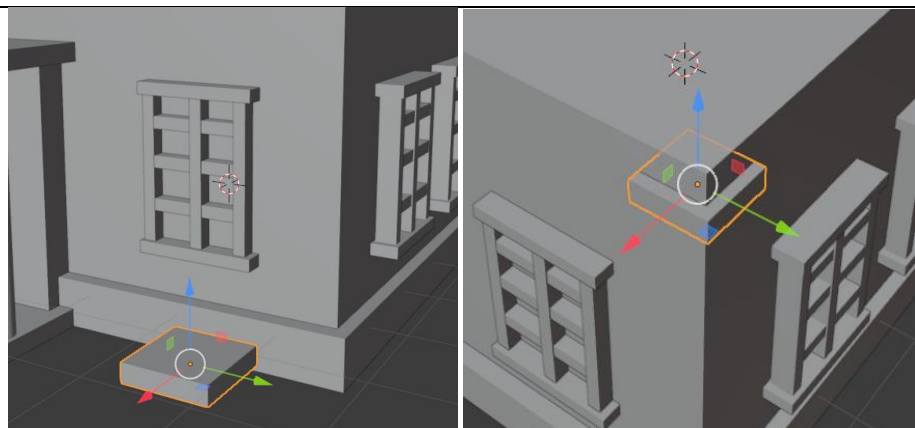
Копируем окна и  
вставляем по  
периметру  
здания



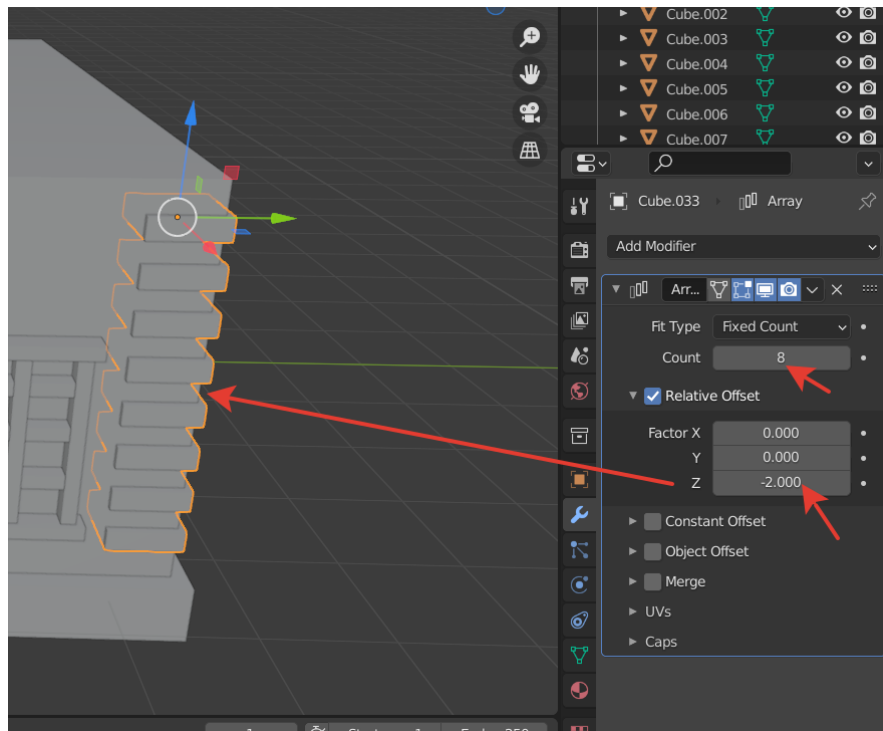
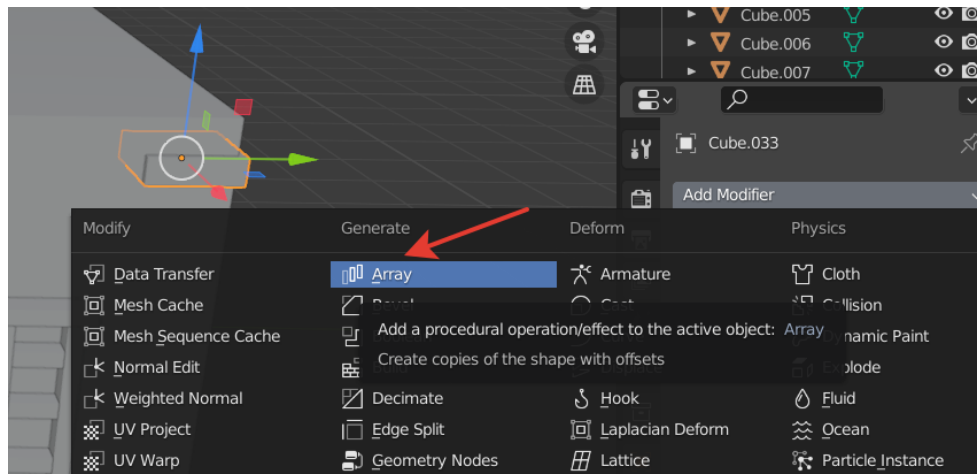
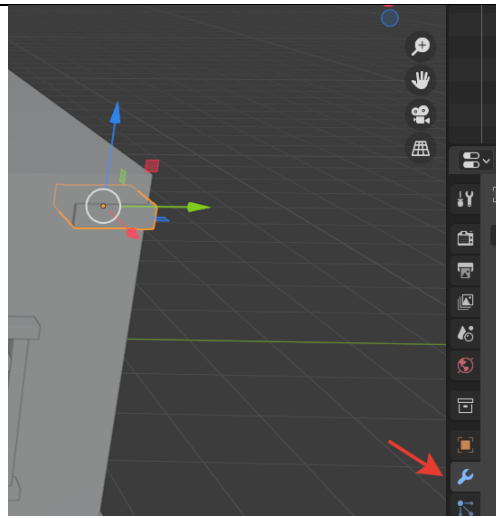
Корректируем,  
если что-то  
размещено не  
равномерно



Оформляем  
углы. Создаем  
куб и  
масштабируем  
его. Вставляем  
на место

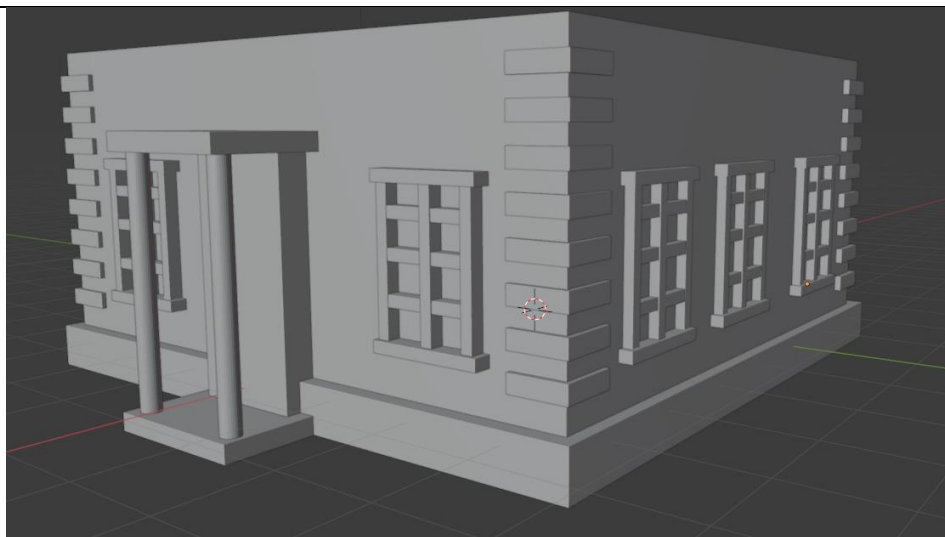


# Клонируем объекты

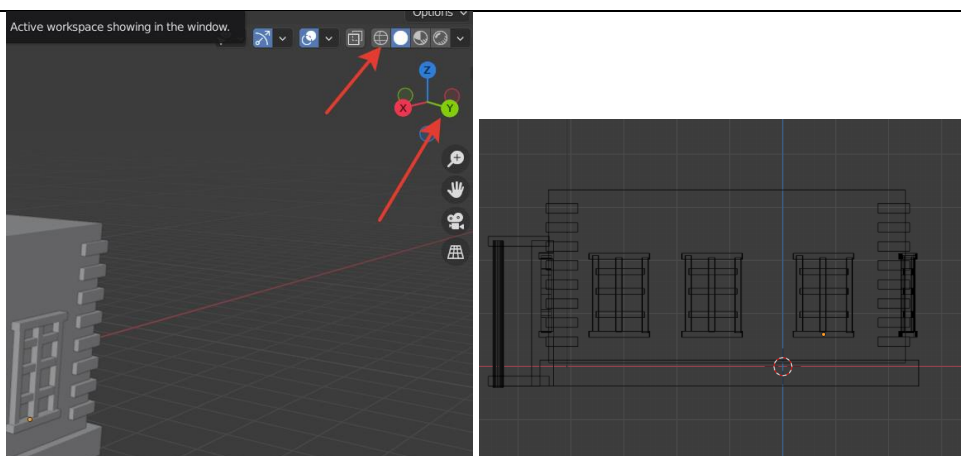




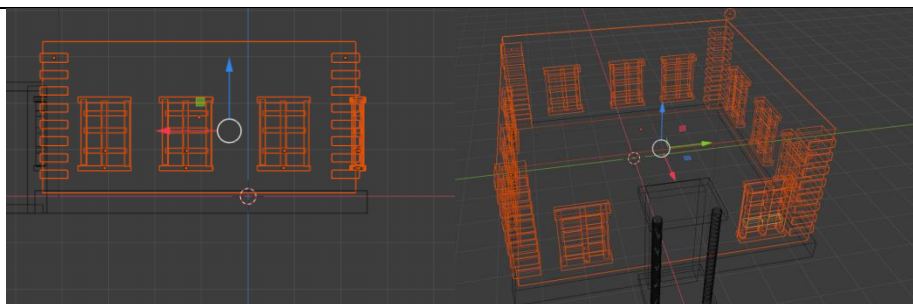
Копируем на все углы. Первый этаж создан.



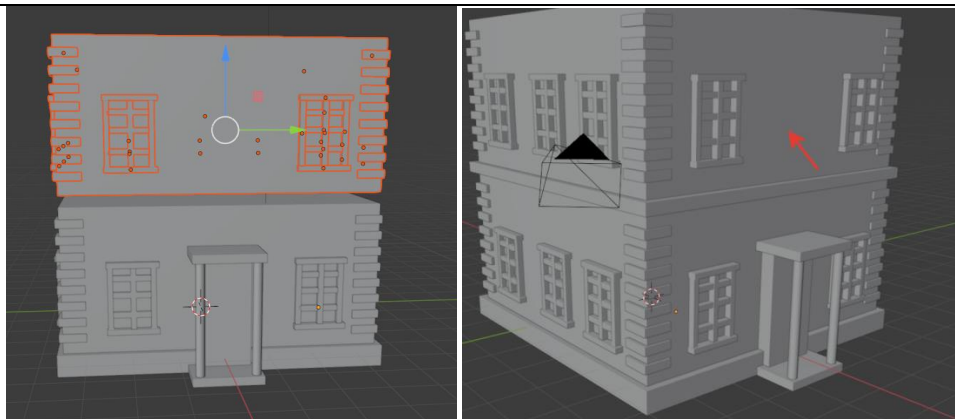
Создадим несколько этажей методом копирования первого. Для этого включаем режим сетки. Просматриваем здание в горизонтали по оси У



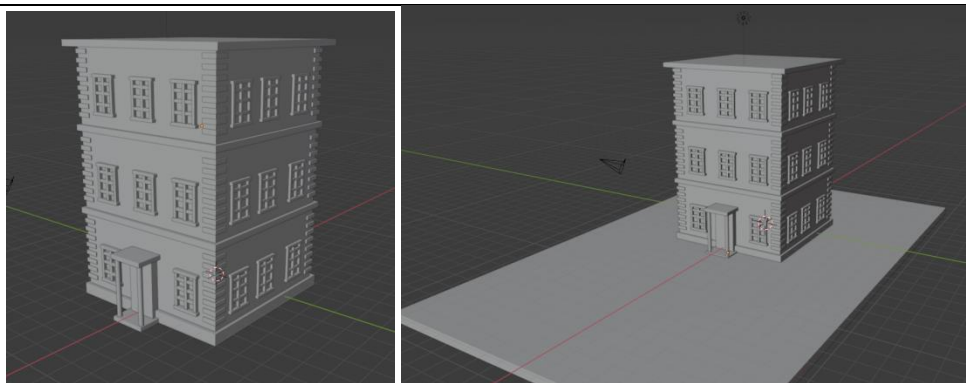
Выделяем объекты и проверяем, все ли выделено



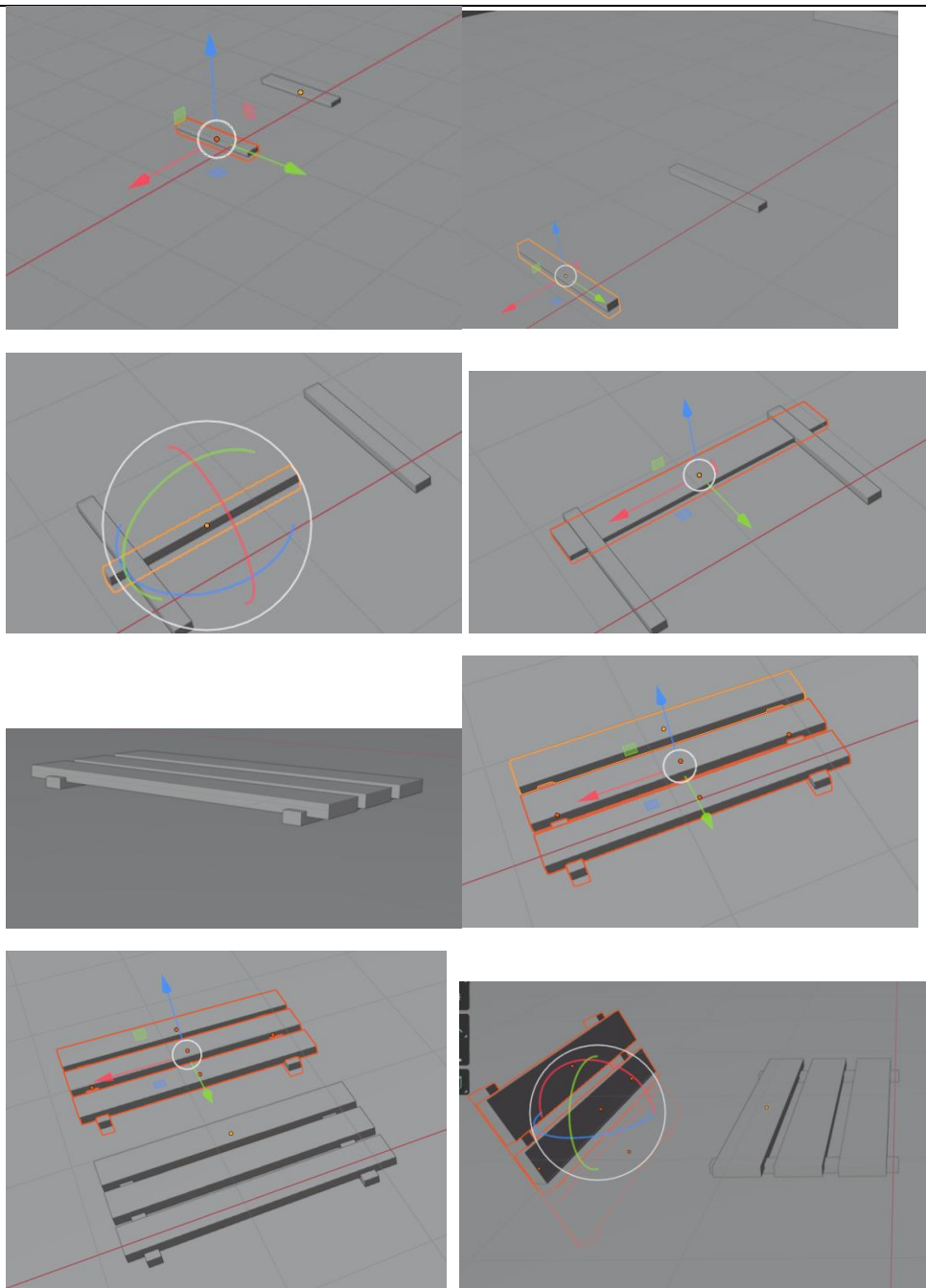
Копируем этаж и добавляем окно



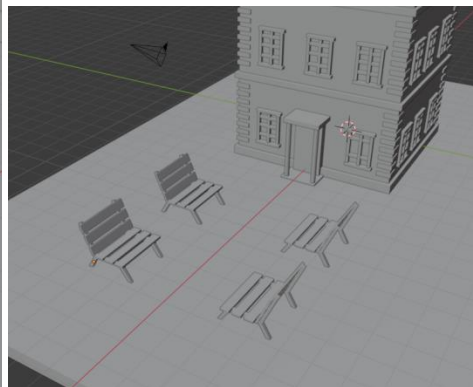
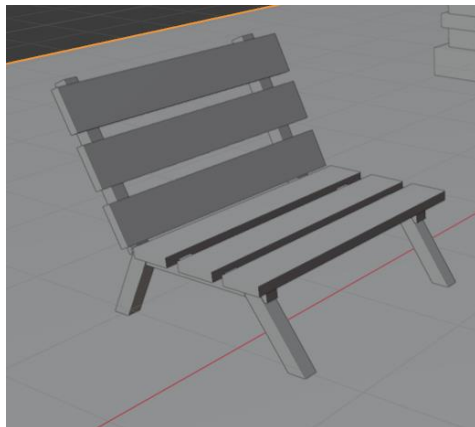
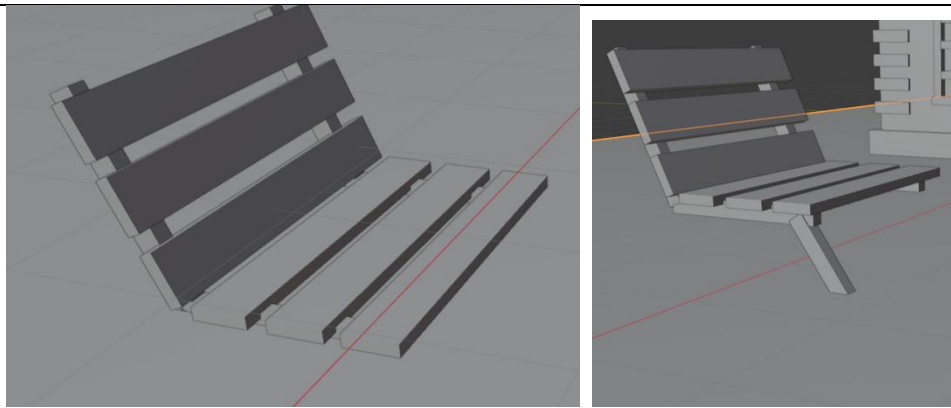
Здание создано.  
Создадим платформу



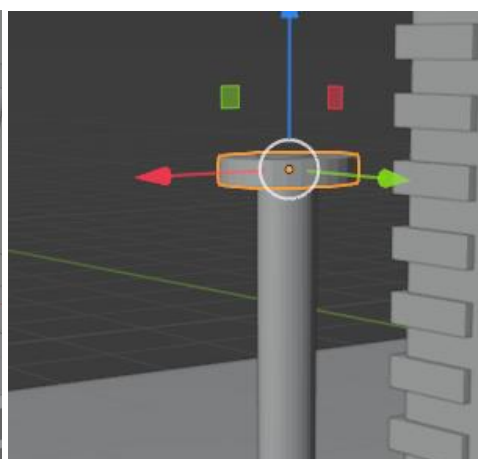
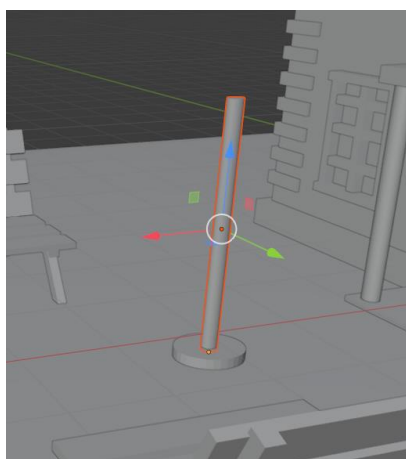
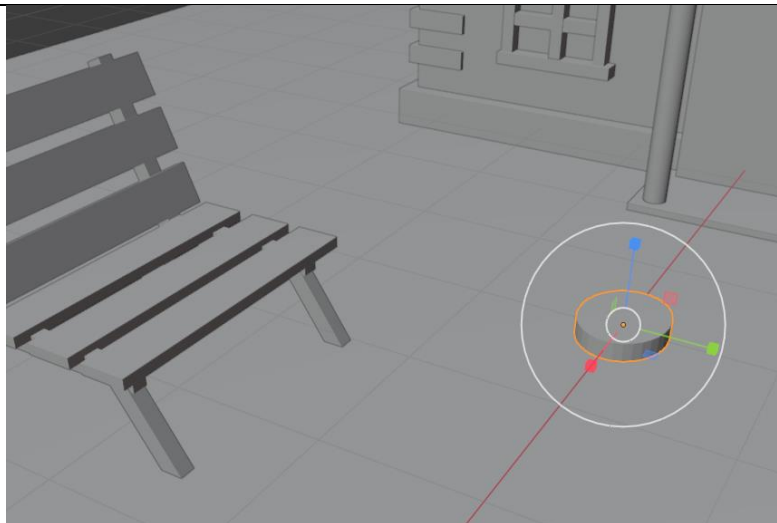
Для тех, кто выполнил задание раньше времени.  
Оформляем парк вокруг здания.  
Создаем скамейки



Собираем скамейку.  
Объединяем и копируем.  
Оформляем скамейками двор

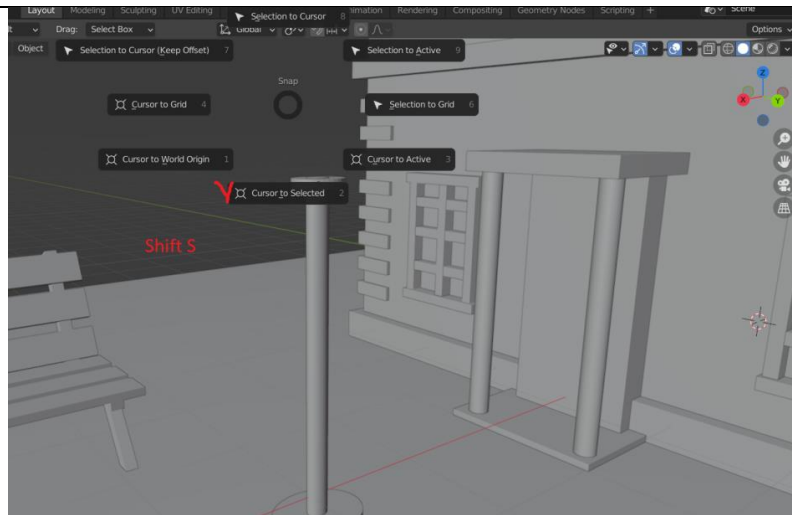


Освещаем двор.  
Создаем  
фонарные  
столбы

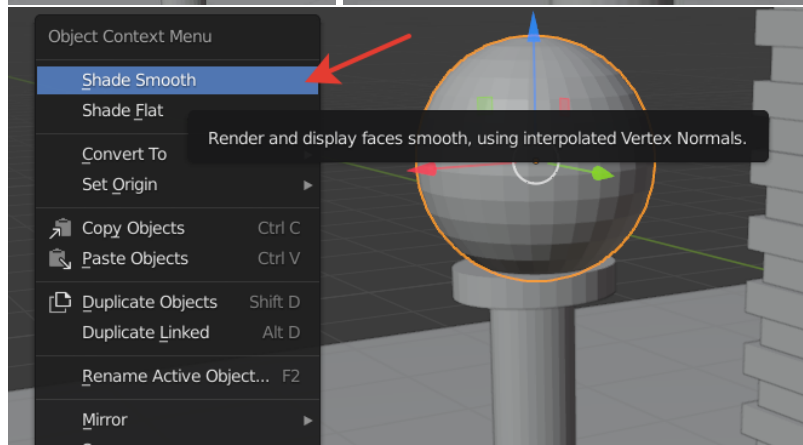
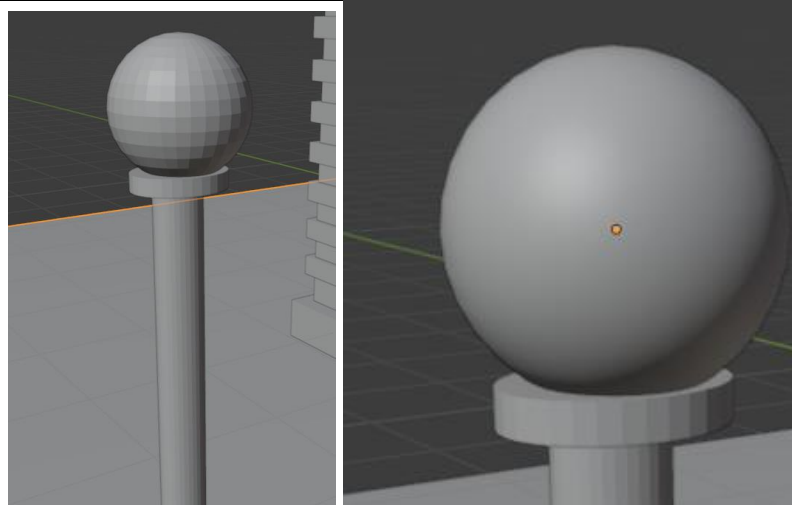




Чтобы не создавать объекты внутри здания, выбираем место их появления



Создаем сферы для ламп. Чтобы сгладить форму круга-включаем режим Smooth



Размножаем столбы

