

Қазақстан Республикасының Білім және ғылым министрлігі
«А.Байтұрсынов атындағы №20 мектеп» коммуналдық мемлекеттік
мекемесі

Тақырып:

Нысандар.

Орнын ауыстыру және өзгерту

Сынып: 10 «М»

Дайындаған: Ерланова Р.Е

Тексерген: Габитова Ж.Ш

Өскемен, 2016



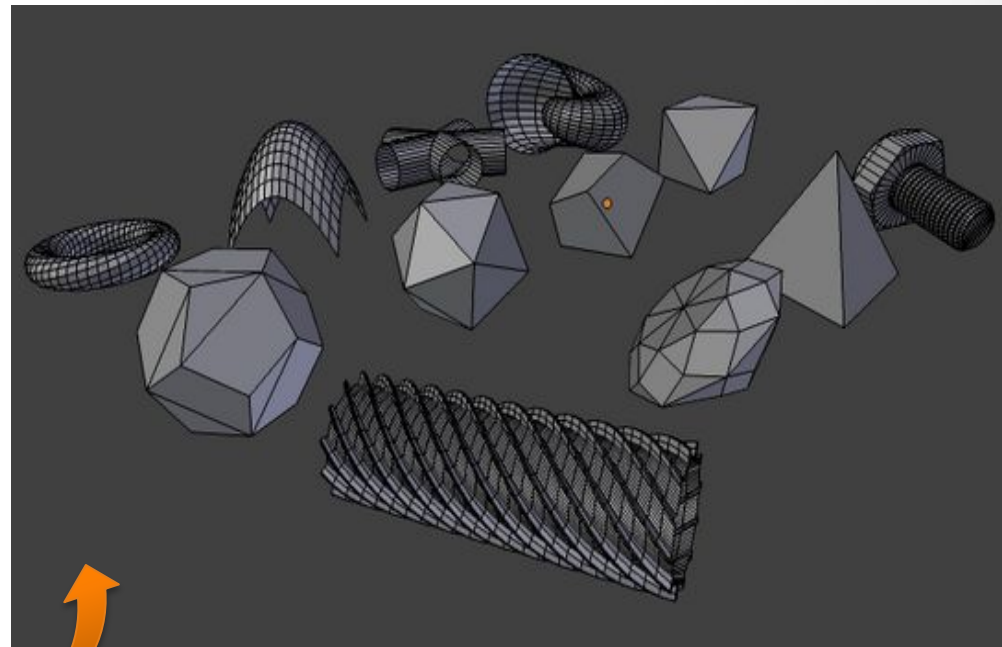
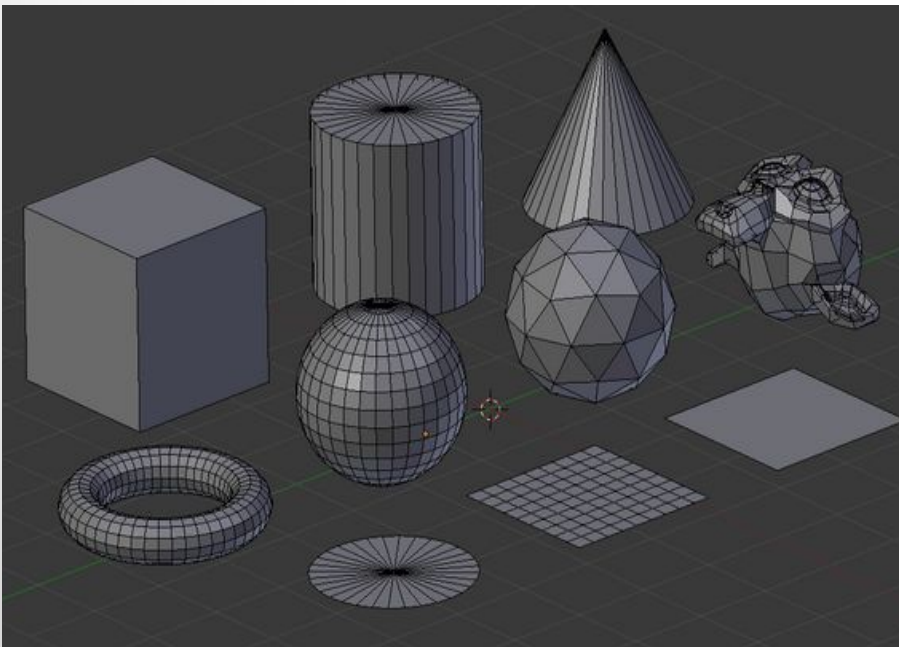
Суретте не берілген?



НЫСАН

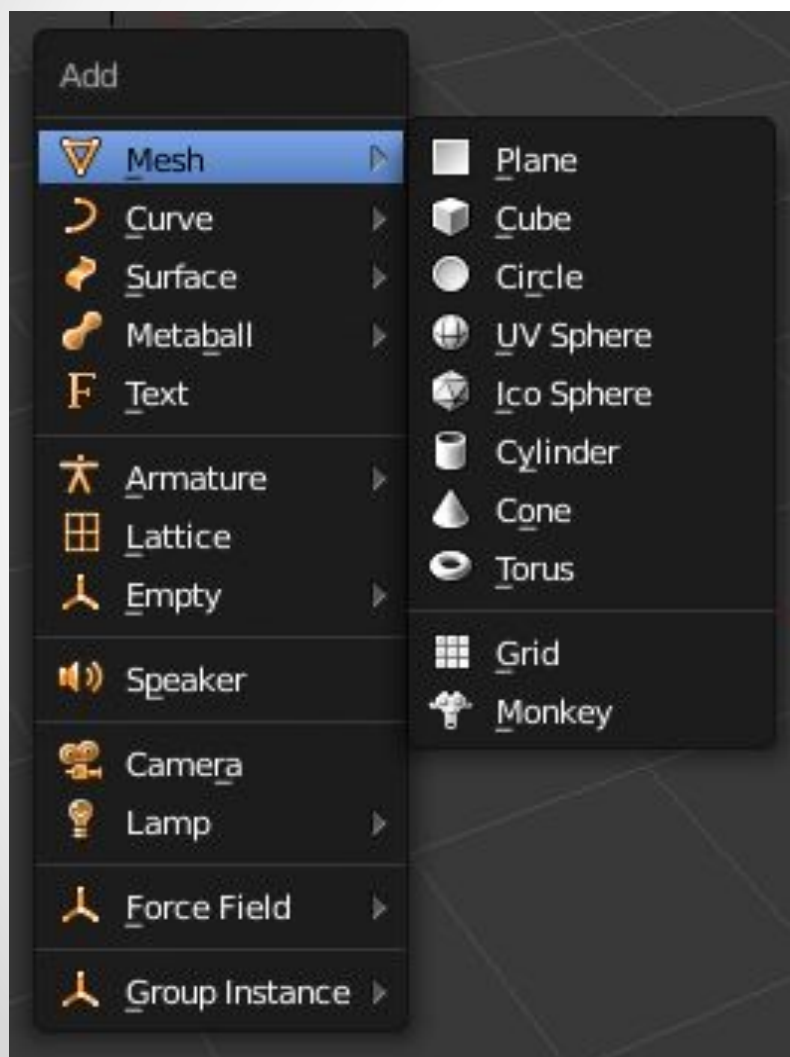
Blender программасында тез құрастыруға қолайлы дайын стандартты геометиялық фигуралар (текше, шар, цилиндр, конус т.б) **нысандар** деп аталады.

Blender программасында нысандарды өзгерту арқылы басқа нысандар жасауға болатындықтан оларды **примитивтер** деп атайды



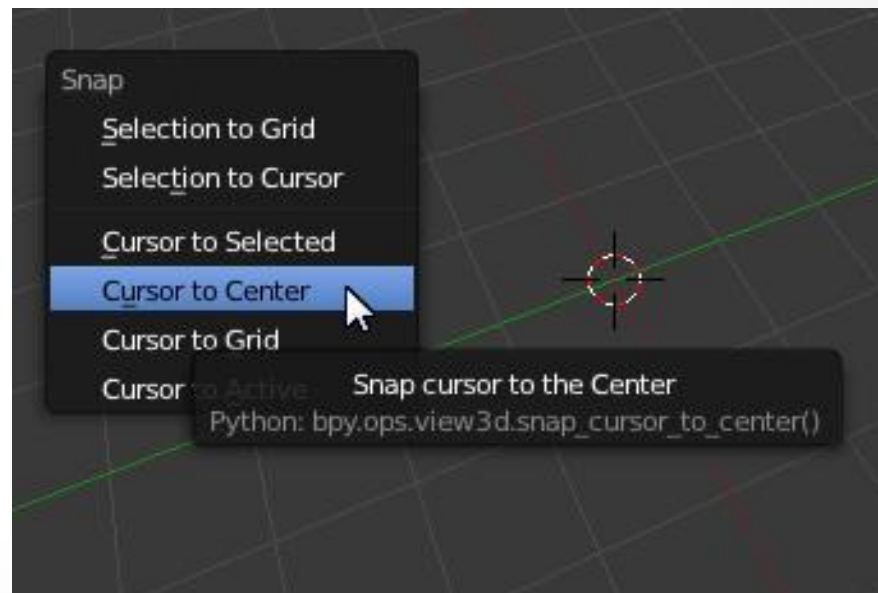


НЫСАН ОРНАЛАСТЫРУ



ЕСКЕРТУ: 3D курсор қай жерге орналастырылса қойылатын нысан сол жерде пайда болады.

3D курсорды қайта ортаға орналастыру үшін «**БОС ОРЫН**» батырмасын шертіп «**Snap Cursor to Center**» пәрменін таңда





Рендеринг

3D қойылымдар мен объектілердің камераға алынған графикалық бейнеленуі – **рендер** болып табылады.

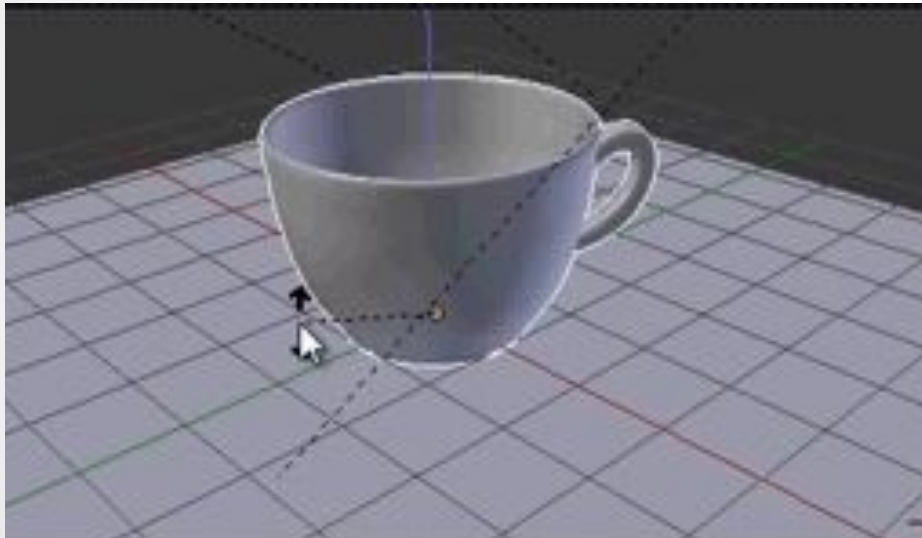
Рендердің тиімділігі мен сапасын келесі артықшылықтар айқындайды:

- *Жарықтандыру*
- *Материалы*
- *Көлеңке*

Егер сіз осы элементтерді неғұрлым көп кірістірсеңіз, соғұрлым көрінісіңіз шынайылыққа жақын болмақ, бірақ рендеринг суретті алуда ұзақ уақыт жұмсауды қажет етеді.



Рендеринг



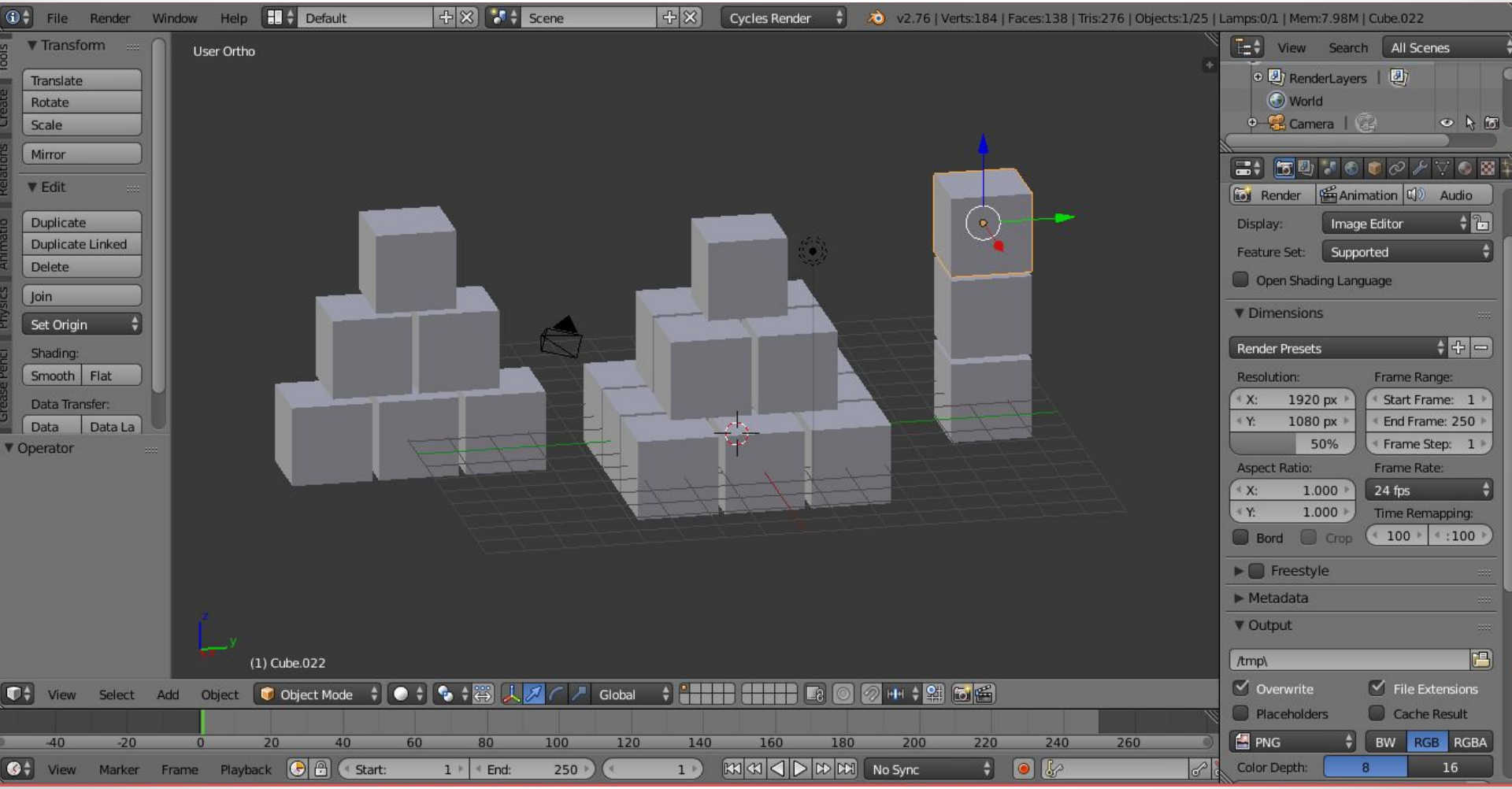
Рендерлеуге дейін




Рендерлеуден кейін



Практикалық жұмыс



1		<i>Редакторлеу режимінен жай режимге ауысу</i>
2	1...9	
3	S	
4	R	
5	A	
6	Ctrl+J	

1		Редакторлеу режімінен жай режімге ауысу
2	1...9	Нысанды айналдыра жан-жағынан көру
3	S	Нысан өлшемін өзгерту
4	R	Нысанды орынында барлық бағытта айналдыру, бұру
5	A	Сахнадағы барлық нысанды ерекшелеп алу
6	Ctrl+J	Ерекшеленген нысандарды топтау (группировка)

Рефлексия



«ҰСТАЗҒА ХАТ»