

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



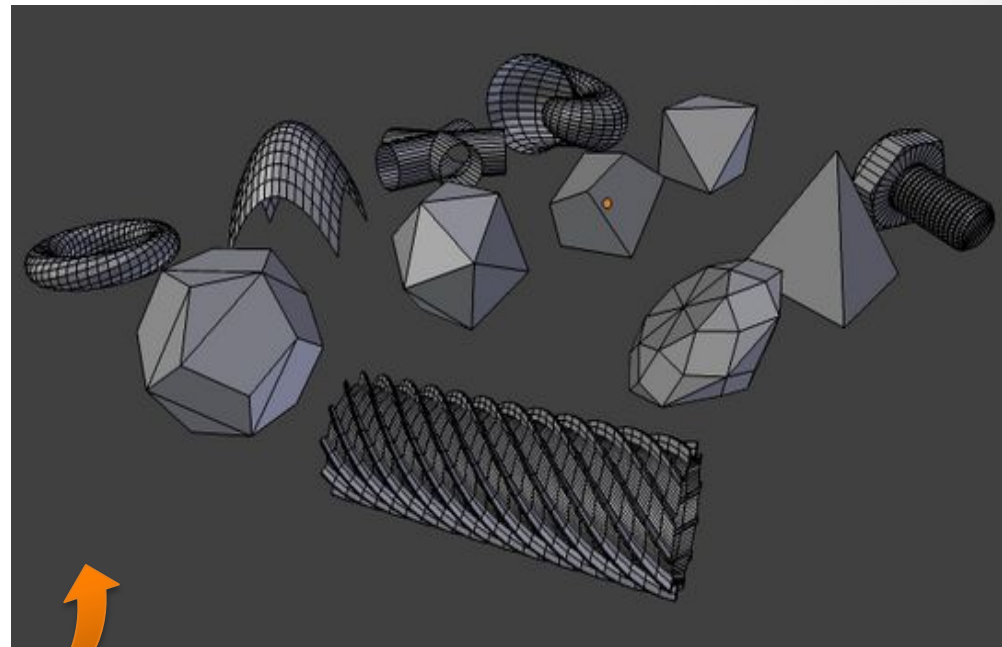
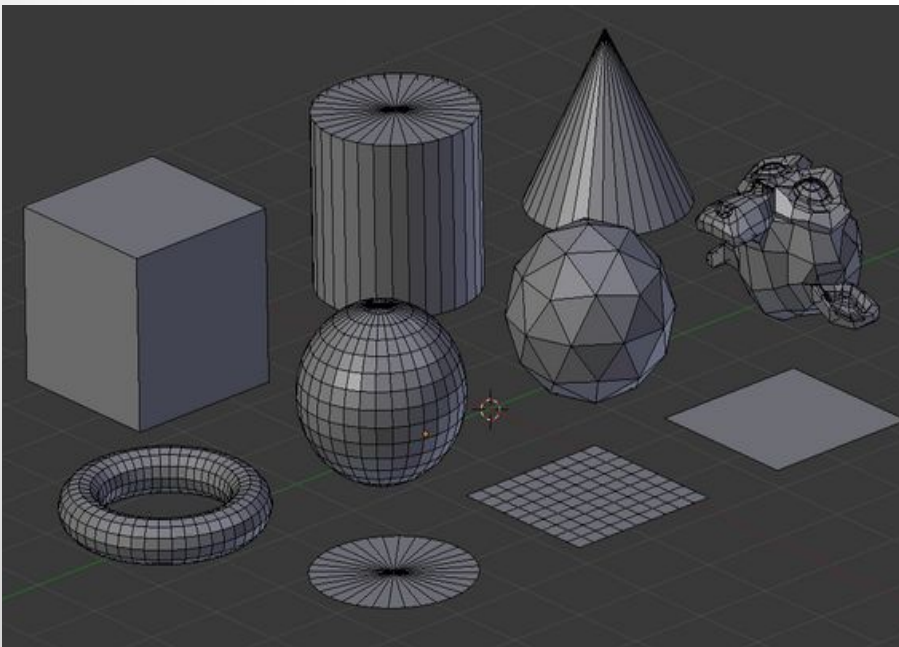
**Суретте не берілген?**



# НЫСАН

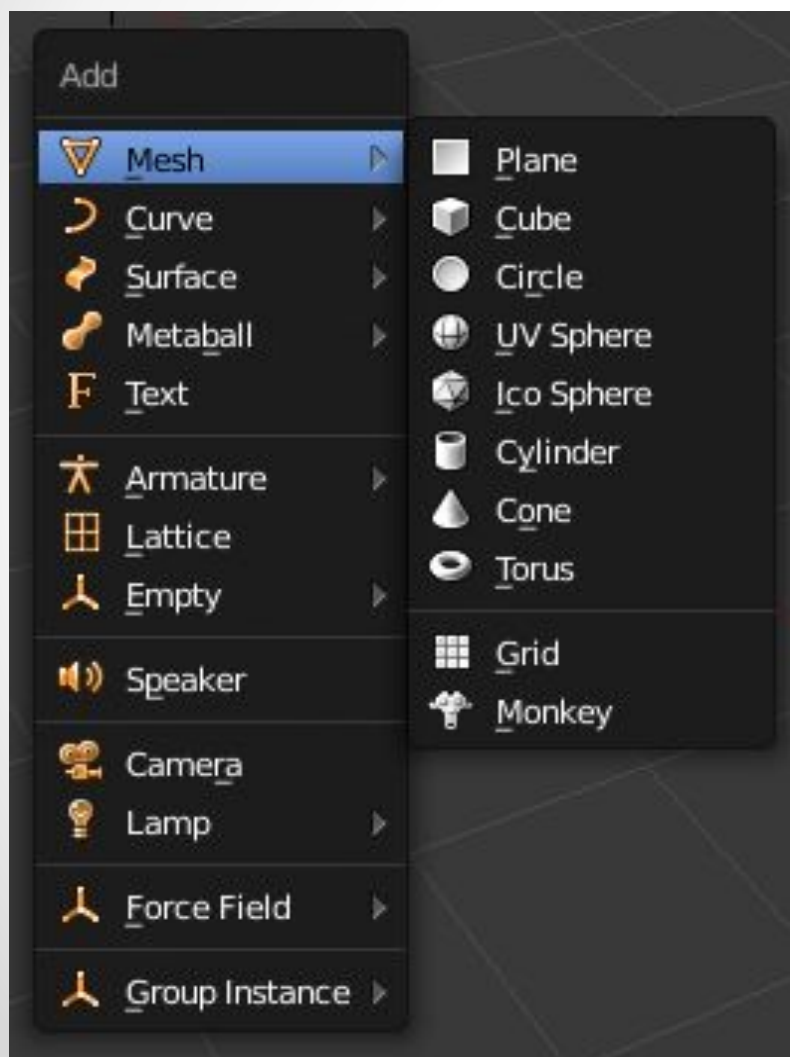
Blender программасында тез құрастыруға қолайлы дайын стандартты геометиялық фигуралар (текше, шар, цилиндр, конус т.б) **нысандар** деп аталады.

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



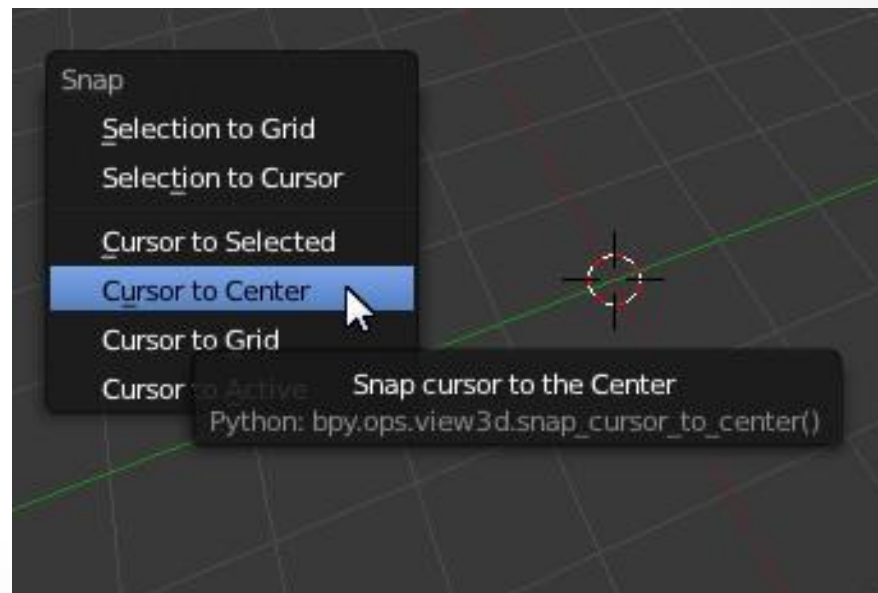


# НЫСАН ОРНАЛАСТЫРУ



**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.

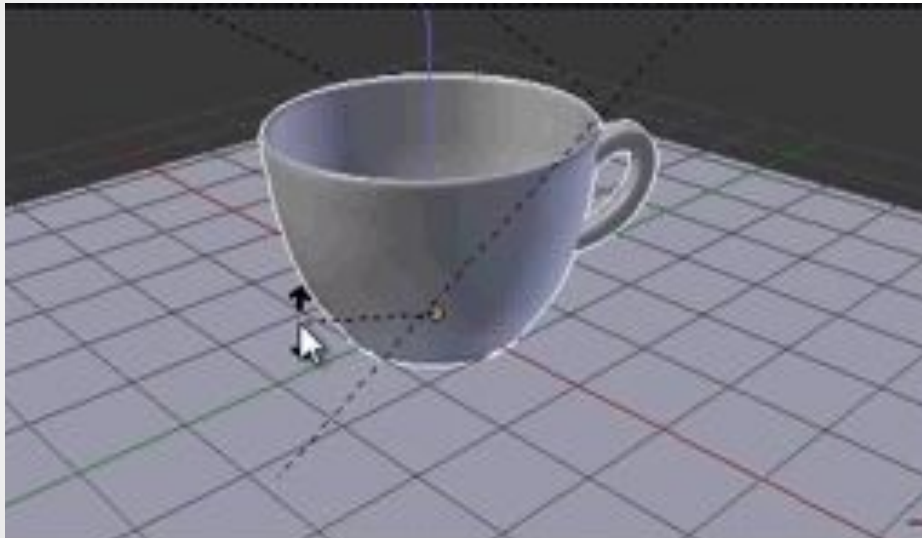
Рендердің тиімділігі мен сапасын келесі артықшылықтар айқындайды:

- *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



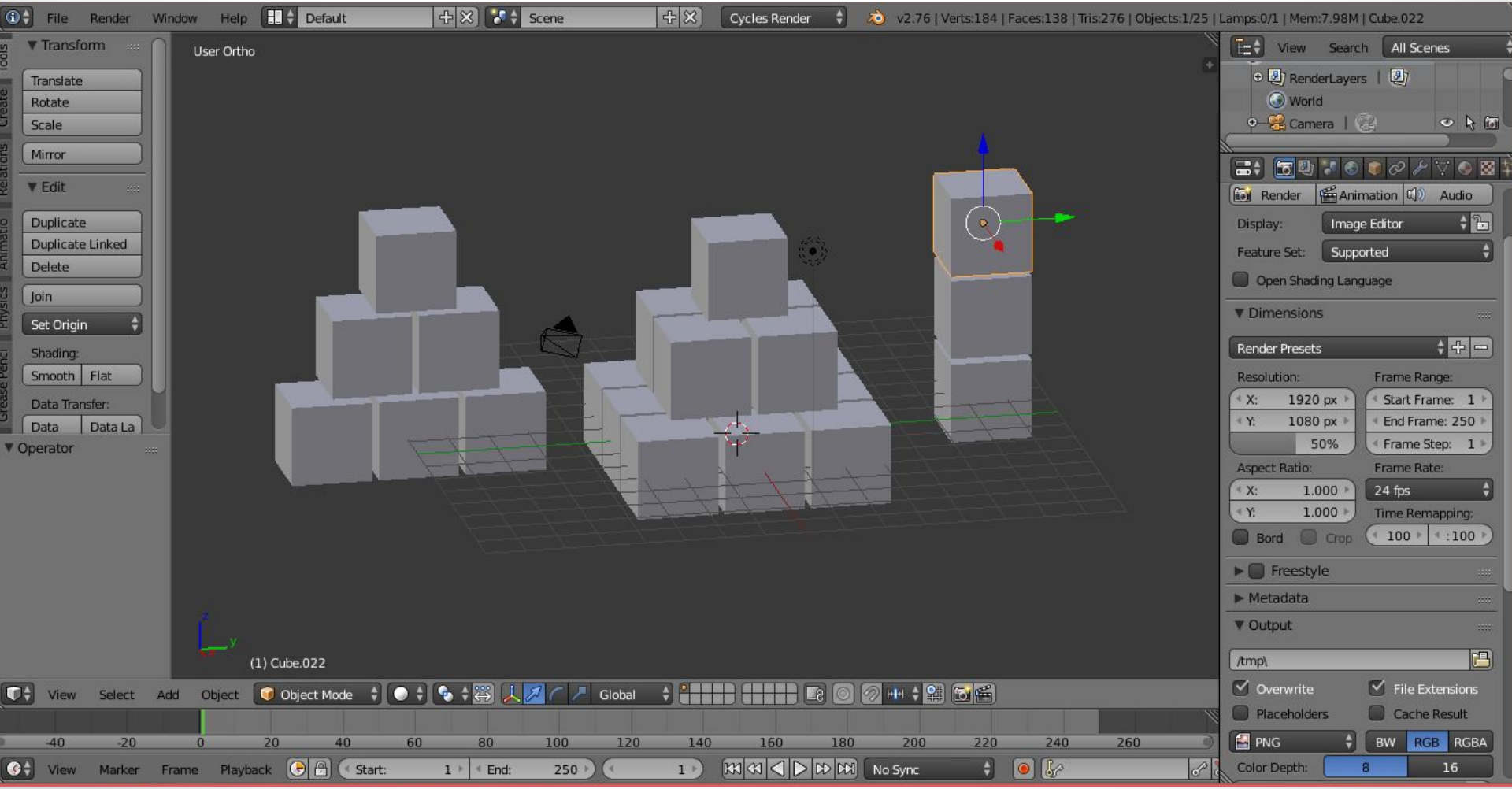
Рендерлеуге дейін




Рендерлеуден кейін




# Практикалық жұмыс





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

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

# Рефлексия



«ҰСТАЗҒА ХАТ»