

Инструкция для выполнения практического задания «Хижина чудес»

Автор разработки – педагог дополнительного образования СПб ГЦДТТ Карабут Ксения Юрьевна.

Инструкция необходима для выполнения в готовой сцене «Хижина чудес» (место действия известного мультсериала) задания, направленного на освоение учащимися основных инструментов и выработку умения ориентироваться в среде программы. Задание выполняется на вводном занятии первого года обучения.

Мастер-класс «Хижина чудес»

Ребята, на этой площадке вам посчастливится поработать помощниками в лавке из мультсериала «ГравитиФолз». Вам нужно будет расставить товар в разных уголках магазинчика, а именно:



Для этого мы воспользуемся возможностями программы 3D MAX, выполнив несколько действий:

1. Выбрать объект, например, кепку, нажав на неё левой кнопкой мыши
2. Скопировать её с помощью комбинации клавиш **Ctrl+V**. Появится диалоговое окно, в котором вы выбираете пункт **Copy** и нажимаете на кнопку **ОК**.
3. Новая кепка появиться на том же самом месте, что и первая, поэтому вы не увидите сразу две кепки, для этого нужно переместить объект с помощью специального инструмента в верхней части экрана:



инструмент **«Выделить и переместить»**
позволяет перемещать выбранные объекты вдоль
стрелок направляющих

4. Теперь осталось только расставить товары по полкам во всех отмеченных на карте местах!