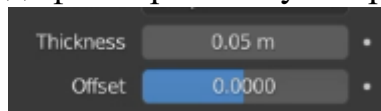


Частина 2. Налаштування ракети

1. Виконайте остаточні налаштування ракети в режимі Object Mode:

- основну частину ракети назвіть Fuse
- верхню частину («ніс») назвіть Nose
- нижню частину назвіть Thruster
- вікно назвіть Window
- всі стійки («ніжки») виділіть та згрупуйте в один об'єкт (Ctrl+J), назвіть Fins

2. До об'єкту Fins застосуйте модифікатор Solidify з параметрами



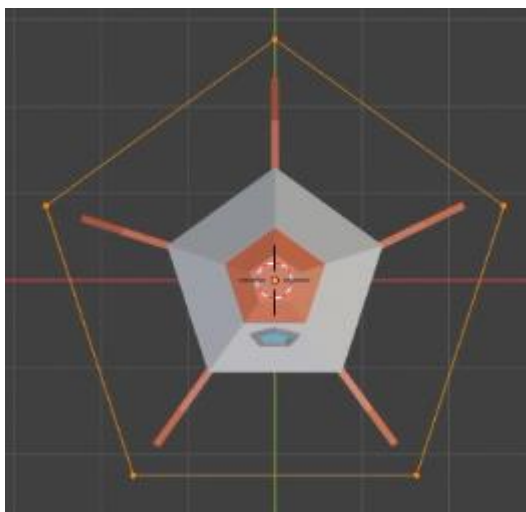
3. Створіть матеріали, налаштуйте та застосуйте їх до відповідних частин. Всі налаштування виконуйте в колірній системі HSV:

- матеріал Fuse – $V = 0.85$
- матеріал Nose – $H = 0.025$; $S = 0.7$; $V = 0.9$
- матеріал Thruster – $V = 0.5$
- матеріал Window – $H = 0.55$; $S = 0.55$; $V = 0.9$ (до всього об'єкту Window застосуйте матеріал Thruster, і тільки до внутрішньої площини вікна – матеріал Window)

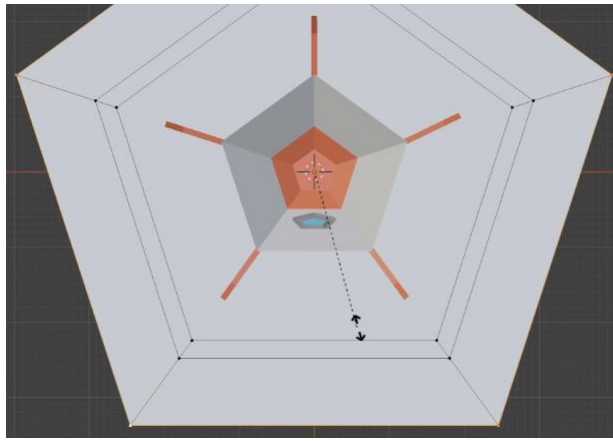
4. Об'єднайте всі частини ракети (Ctrl+J) та назвіть Rocket

Частина 3. Моделювання стартової площадки

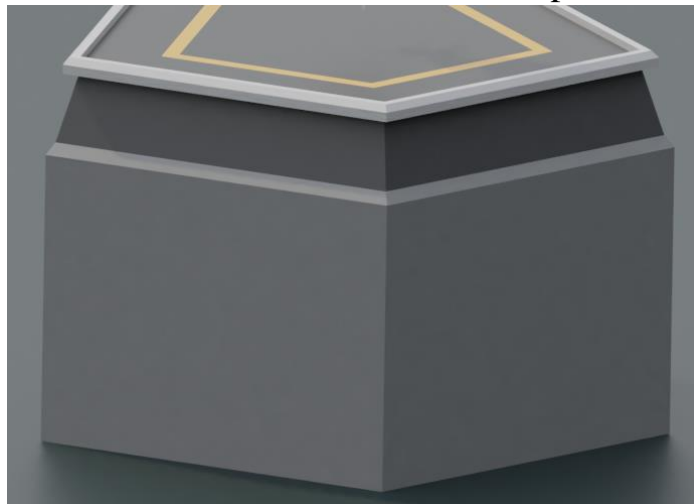
5. На порожню сцену додайте п'ятикутник (Add – Mesh – Circle – встановіть 5 вершин) та збільшіть його розмір



6. В режимі Edit Mode (Tab) екструдуйте фігуру як показано на малюнку та замкніть площину (F)



7. Зовнішній п'ятикутник екструдуйте як на малюнку, щоб отримати «бортик» та стінки стартової площадки. Назвіть цей об'єкт Launchpad.



8. Перемістіть ракету таким чином, щоб вона стояла на площадці. Збережіть файл.
 9. Матеріали для площадки створюємо та налаштовуємо наступним чином:

