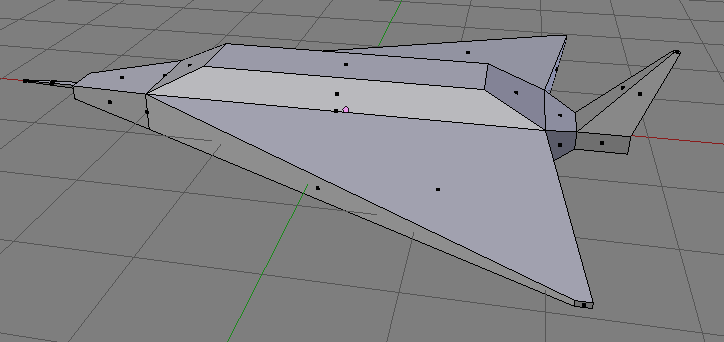
## Extrude – экструдирование

Создайте модель самолета.



### Инструкционная карта

1. Откройте боковой регион редактора 3D Viewport (plustilino)N) и установите для куба следующие размеры Scale: X = 2, Y = 0.5, Z = 0.2. Должен получиться тонкий брусок.
2. Переключитесь на вид слева (plustilino)Ctrl +Пробел, то 3).
3. Переключитесь в режим редактирования (plustilino)Tab), сбросьте выделение (plustilino)Alt +Пробел, то A), включите выделение граней и выделите грань объекта, которая смотрит прямо на вас.
4. Переключитесь на вид спереди (plustilino)1). Нажмите E, затем 1, Enter. Грань выдавится на одну единицу.
5. Поверните 3D-сцену так, чтобы выделенная грань была видна. Уменьшите (plustilino)S) ее, но не до конца.
6. Увеличьте масштаб, поверните сцену, чтобы хорошо видеть уменьшенную грань.
7. Выполните вдавливание во внутрь (plustilino)I). После этого экструдируйте (plustilino)E) выделенную грань в шпиль самолета. После ее можно также уменьшить, чтобы сделать шпиль острым.
8. Выделите грань с другой стороны бруска, там где будет хвост. Выдавите ее примерно на 0.3 единицы, уменьшите по всем осям примерно в два раза.
9. Выдавите еще раз где-то на половину единицы.
10. Выделите верхнюю грань хвоста самолета, ту, из которой хвост будет "расти" вверх.
11. Произвольно выдавите ее, уменьшите и сдвиньте назад.
12. Выделите грани, из которых будут выходить крылья самолета. Для этого выделите одну, поверните сцену, и при зажатом Shift выделите другую.
13. Нажмите Alt+Пробел, то E и выберите индивидуальное выдавливание (plustilino)Individual Faces).
14. Произвольно выдавите грани, уменьшите их по осям X и Z, затем сдвиньте назад.
15. Выдавите и уменьшите верхнюю грань бруска, чтобы получить кабину самолета