- 1. Запустите Blender launcher с рабочего стола
- 2. Для удаления заставки сделайте щелчок левой кнопкой мыши, после чего удалите куб (Delete на клавиатуре).
- 3. Добавьте на сцену цилиндр (Add Mech Cylinder).



4. Сделайте щелчок левой кнопкой (ЩЛК) мыши на пустом месте рядом с цилиндром и на цифровой клавиатуре нажмите 1 (вид спереди).



5. ЩЛК на цилиндре для выделения объекта. Измените размеры цилиндра следующим образом.



 Продублируйте цилиндр. Для этого сделайте щелчок правой кнопкой мыши (ЩПК) на цилиндре и в контекстном меню выберите Duplicate Objects.На клавиатуре нажмите X (для сдвига объекта по оси X), мышью сдвиньте цилиндр вправо и сделайте ЩЛК.



7. Поверните выделенный цилиндр (справа) на 90 градусов по оси Ү.



8. Выделите левый цилиндр (ЩЛК на нём).



9. Поскольку в молекуле воды угол связи H-O-H равен 104.5°, то следует развернуть второй цилиндр по оси Y на 14.5°





10. Совместите концы цилиндров. Для этого нажмите (панель слева) и перетащите цилиндр за красную и синюю стрелки (по осям Z и X).



11. Разместите 3D-курсор в точке соединения двух цилиндров (ЩЛК в месте соединения цилиндров)



12. Добавьте сферу (Add –Mech –UV Sphere).



13. Два раза продублируйте сферу, а дубликаты перенесите на концы цилиндров.



14. Уменьшите крайние шары до значения 0.8 от первоначального. Для выделения объектов используйте инструмент



15. Сделайте ЩЛК на свободном месте и, используя клавиши цифровой клавиатуры, поверните модель молекулы.



16. На изображении видно, что центры сфер находятся выше осей цилиндров. Выделите сферы по очереди и за зеленые стрелки опустите их вниз.



17. Сделайте ЩЛК на свободном месте и, используя клавиши цифровой клавиатуры, поверните модель молекулы.

