

Skicár

1. úloha:

Oboznámenie sa s prostredím programu 3D Skicár. Žiaci vložia rôzne prvky, zafarbujú, presúvajú a otáčajú ich. Vyskúšajú možnosti uloženia svojej práce. Oboznámia sa s kreslením 3D čiar (3D doodle). Pospájajú priestorové útvary na základe dopredu určeného miesta.

2. úloha:

Urob si jednoduchý model stoličky, ktorej aspoň sedadlo musí mať inú farbu. Postupuj na základe nasledujúceho plánu:

- a, 4 nohy a sedadlo,
- b, operadlo,
- c, opierka.

3. úloha:

Jurassic Park

Našou úlohou je vytvorenie modelu pravekého parku. V parku majú byť aspoň 3 praveké zvieratá rôznych druhov. Modely pravekých zvierat sa nachádzajú v 3D knižnici. Park má obsahovať aj jedno jazero a jeden strom, modely stromov vytvára žiak. Pri vchode parku sa nachádza tabuľa s nápisom Jurassic Park.