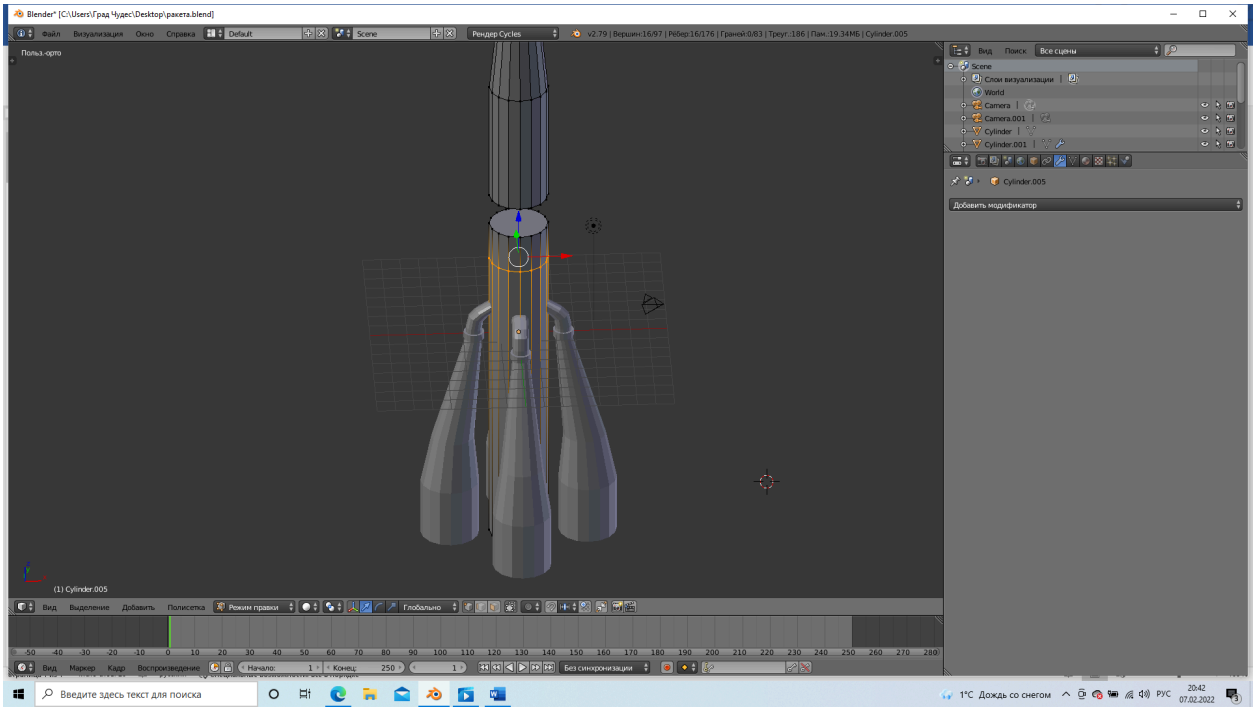
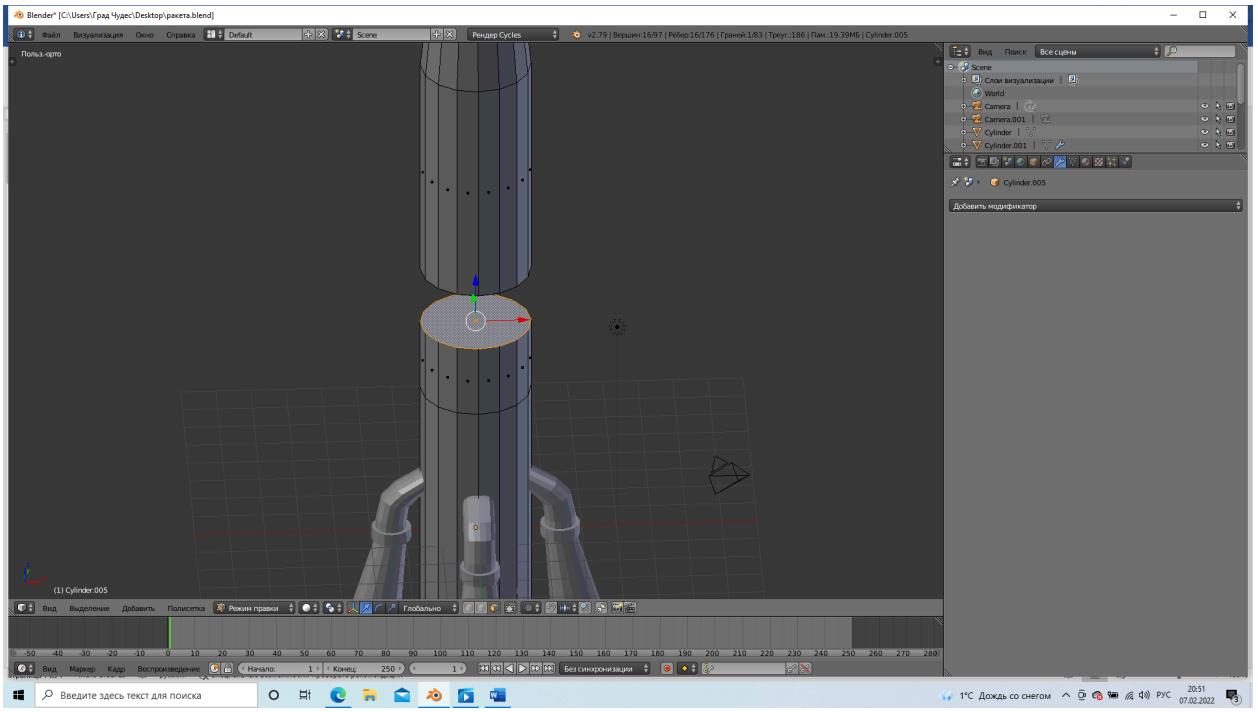
Моделирование ракеты. Урок 2.

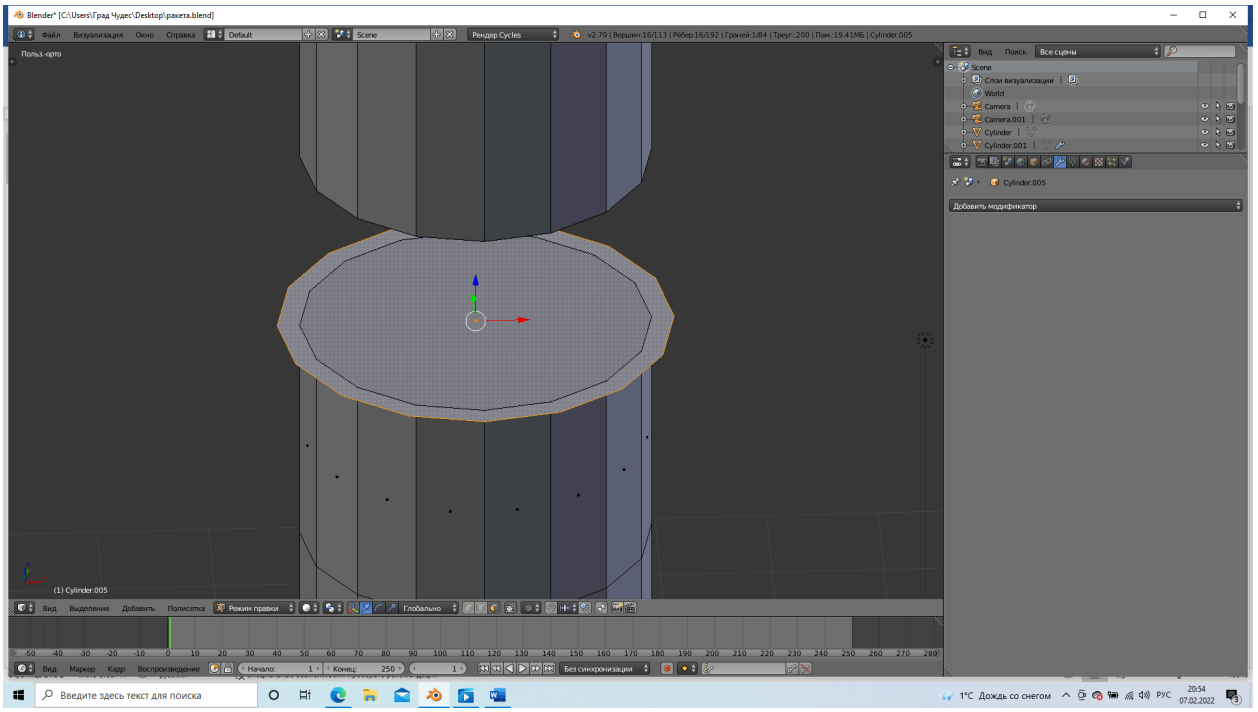
1. Выделяем ракету, переходим в режим правки. Делаем в нижней части разрез и поднимаем вверх.



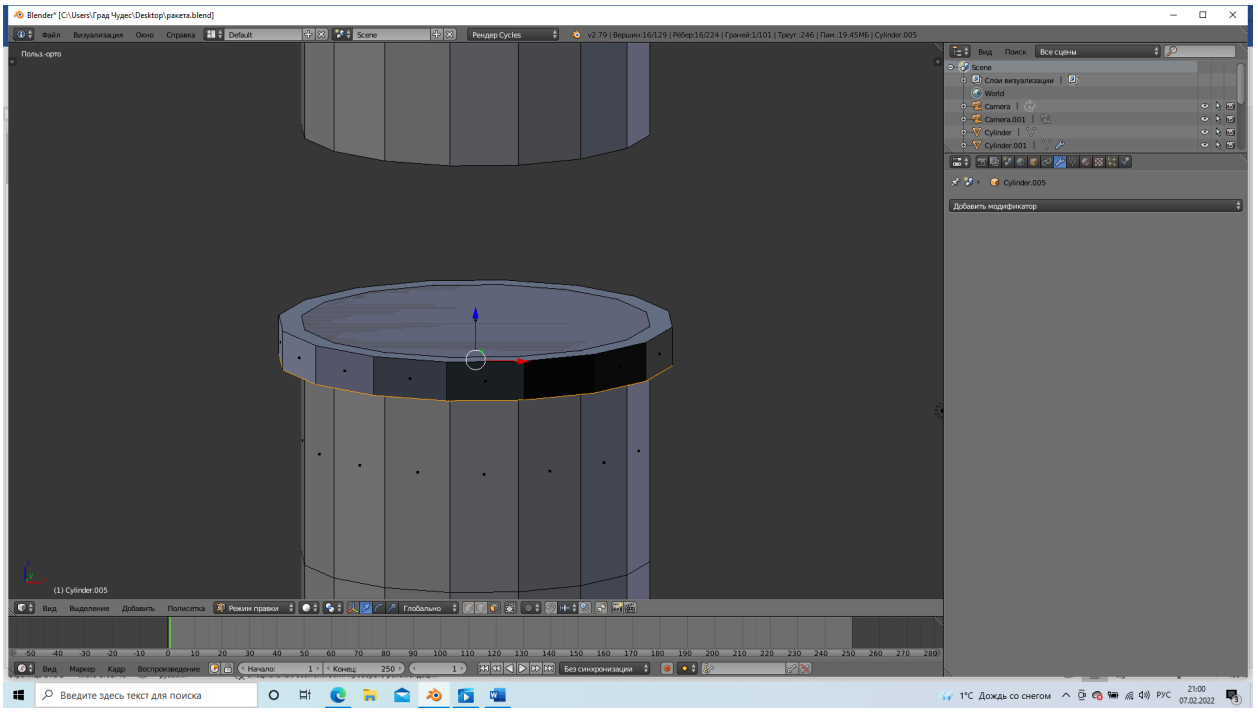
2. Переходим на выделение граней, выделяем верхнюю грань нижней части.



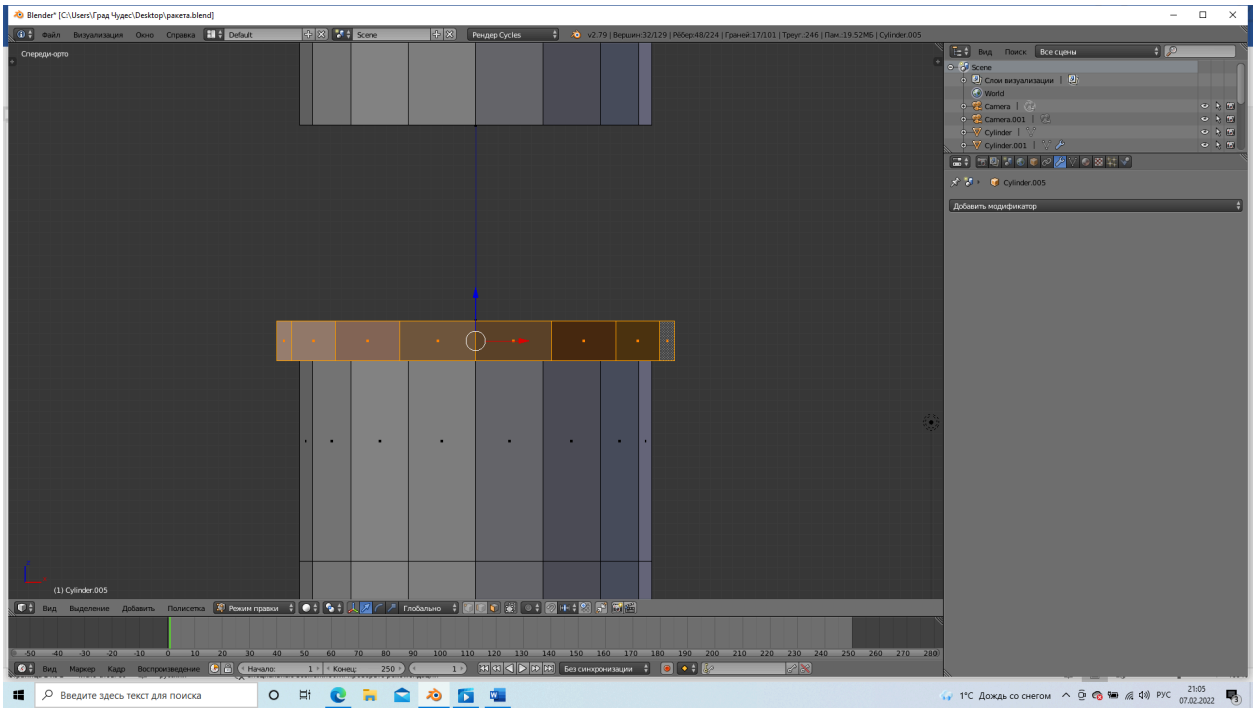
3. Дублируем (Shift D), щёлкаем правой кнопкой мыши. Немного увеличиваем (S).



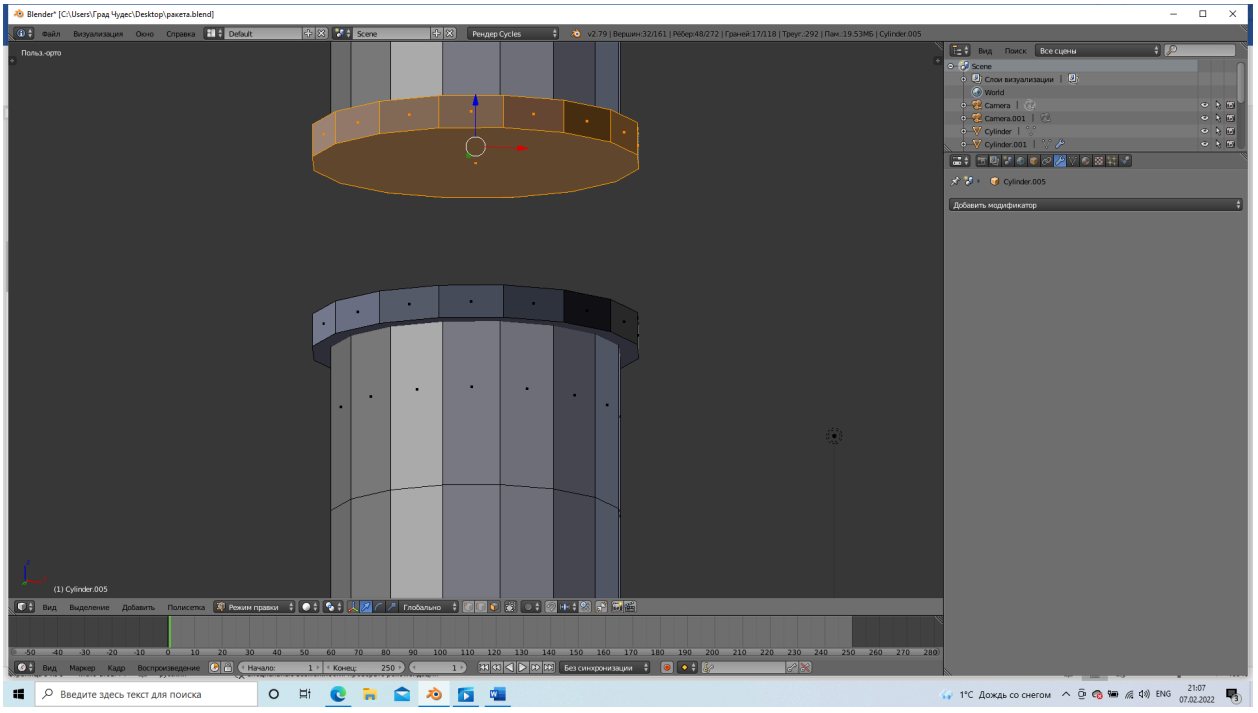
4. Вид спереди. Экструдируем грани немного вниз.



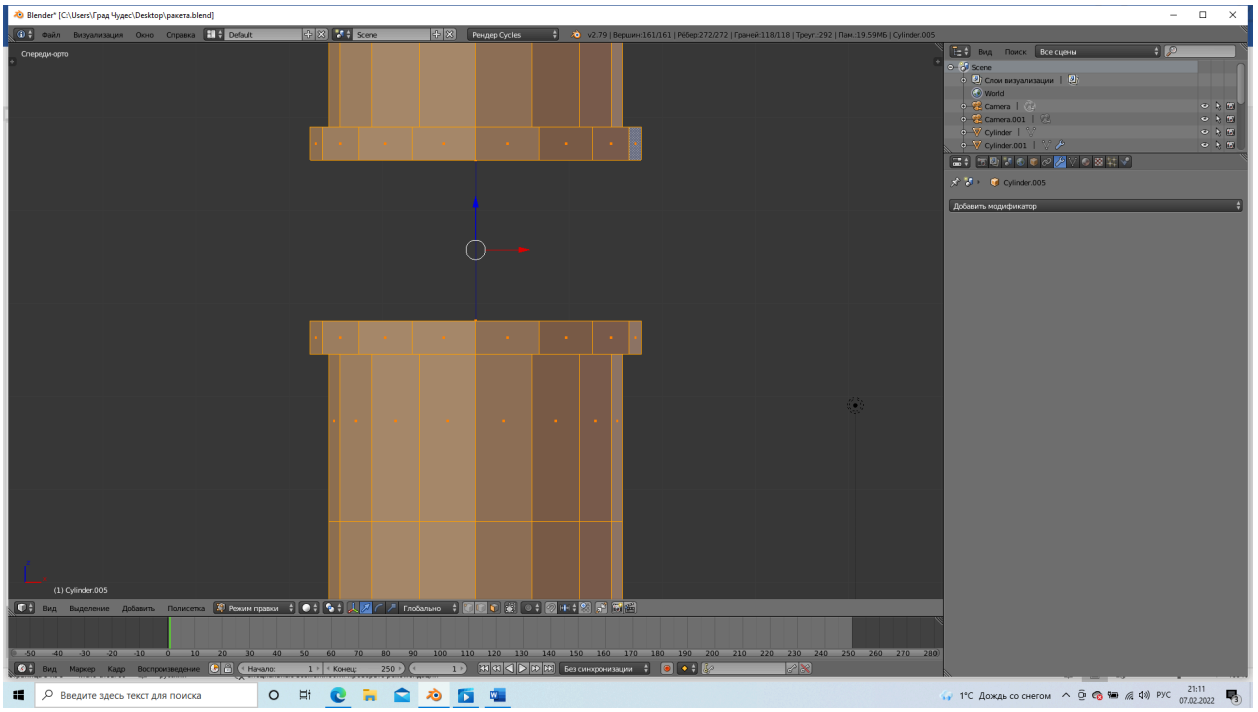
5. Выделяем полосу граней. Зажимаем клавишу Alt и щёлкаем правой кнопкой мыши.



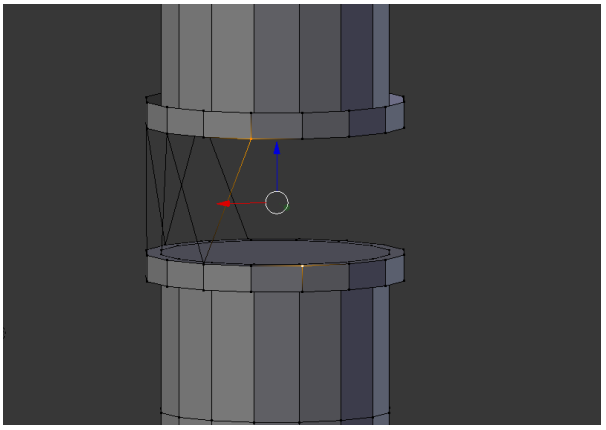
6. Дублируем эту часть и перемещаем вверх по оси Z (Shift D Z)

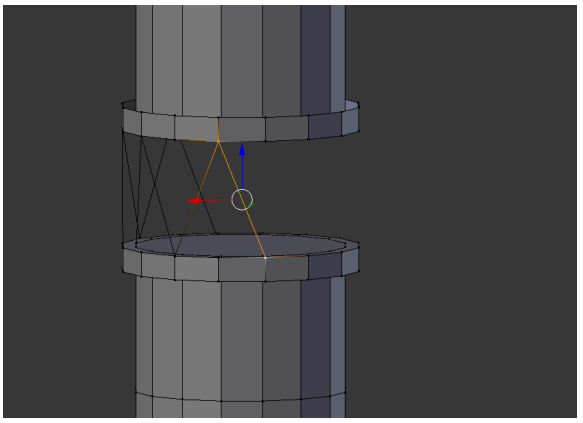


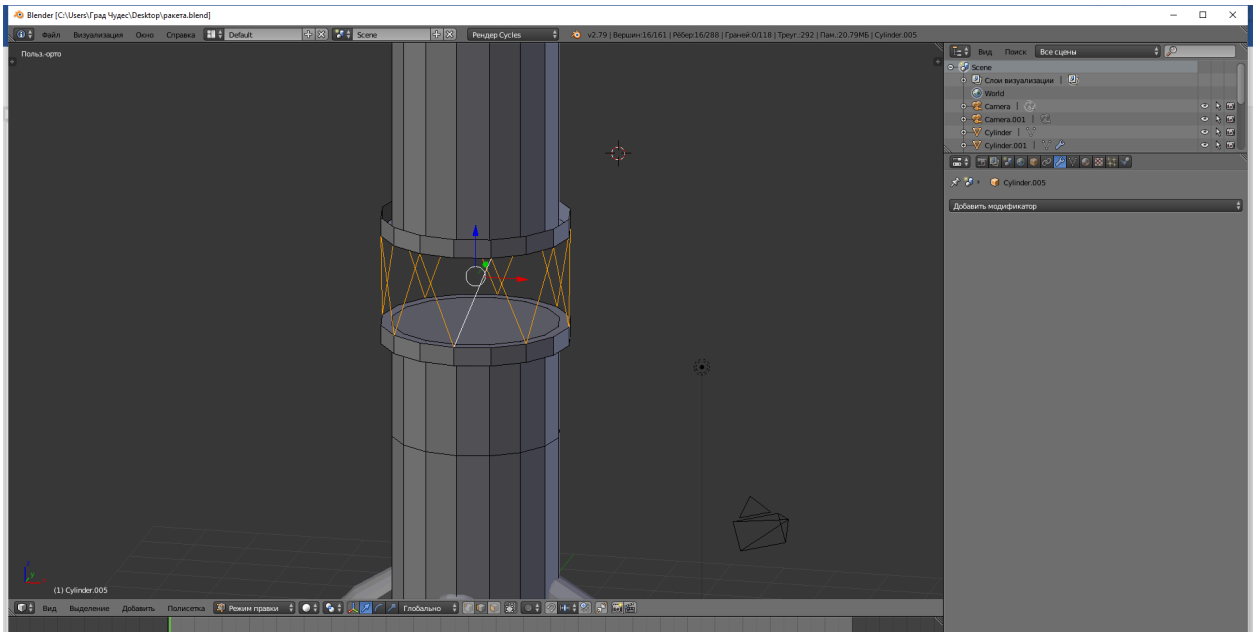
7. Так как последние части, которые мы делали, тёмного цвета, нам нужно перевернуть нормали. Выделяем объект полностью (A), зажимаем клавишу Ctrl и нажимаем клавишу N.



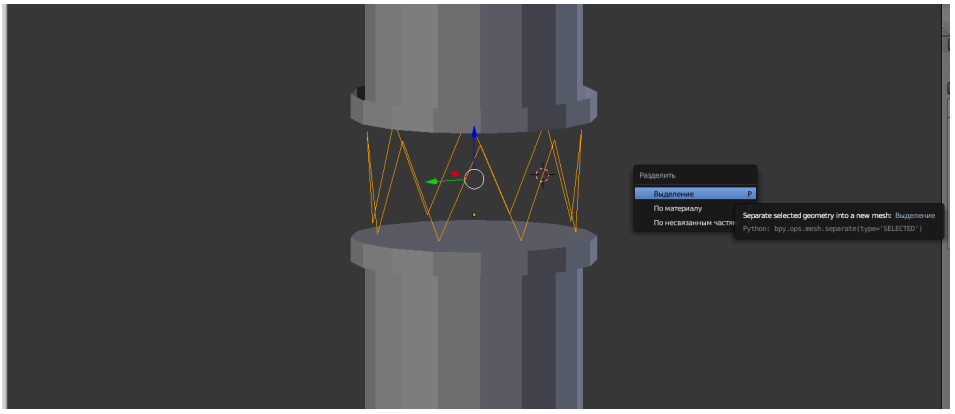
8. Отменяем выделение (A). Переходим на выделение вершин. Выделяем по 2 вершины наискосок и соединяем клавишей F.



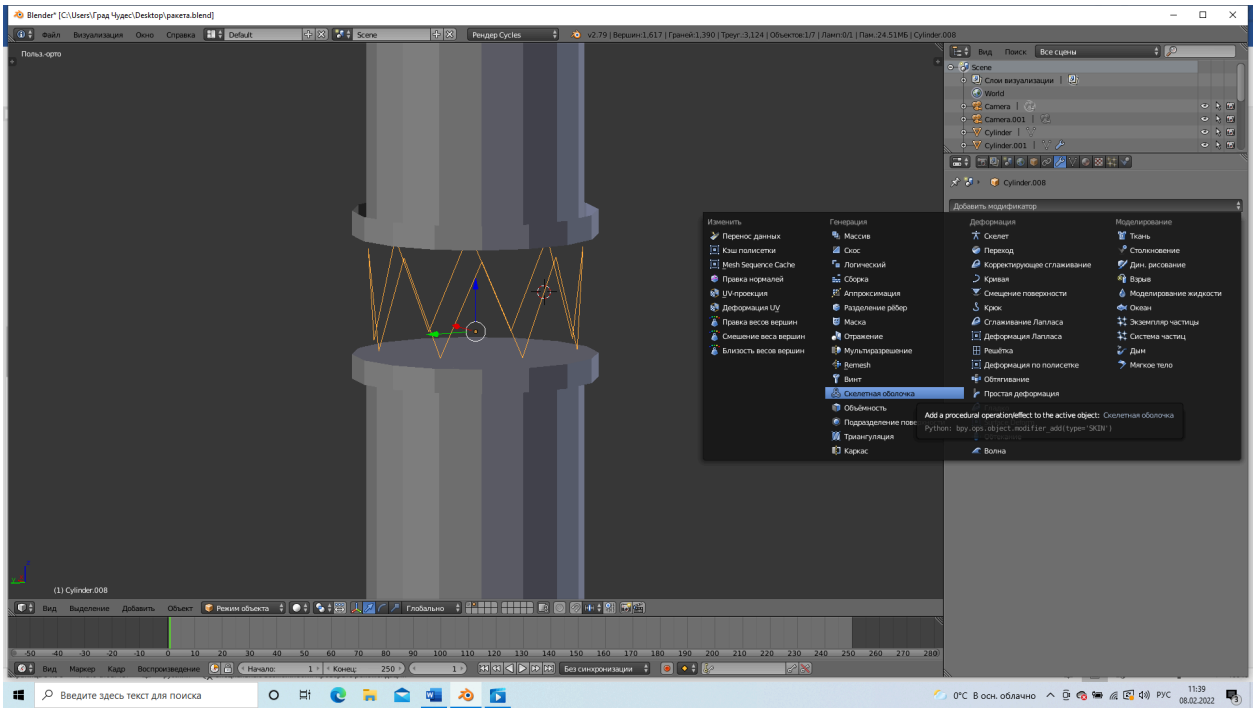


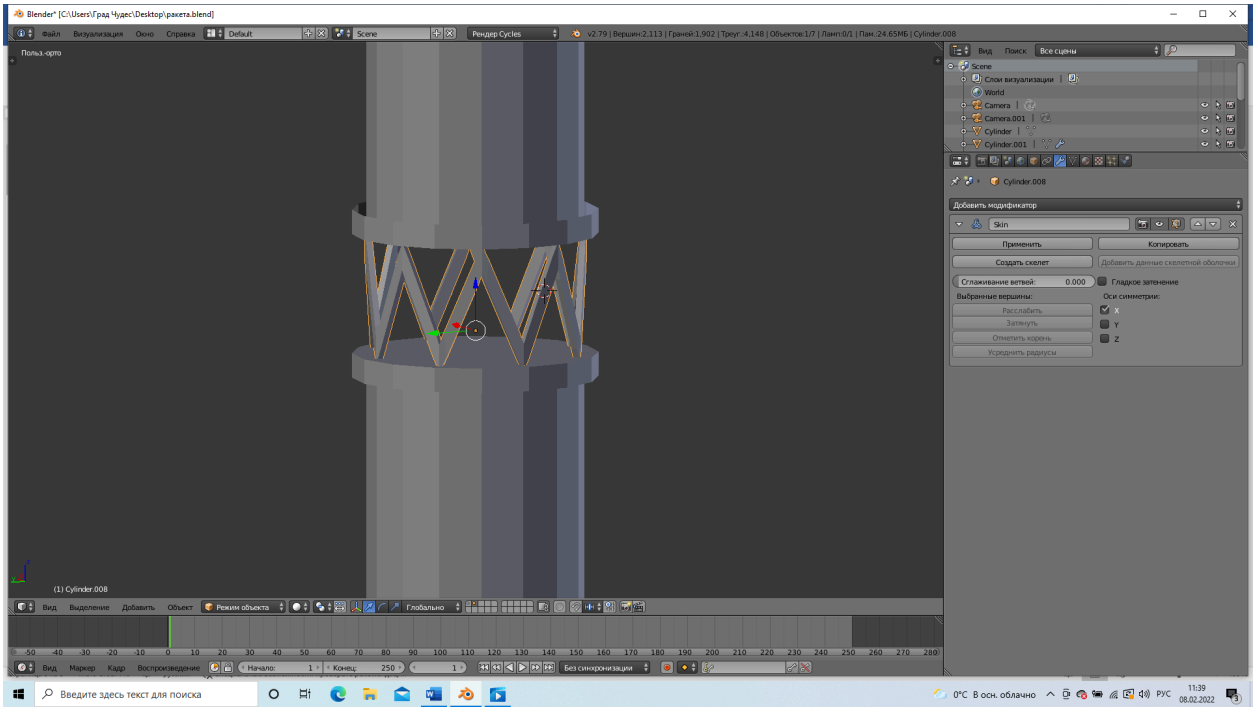


9. Выделяем получившиеся рёбра, нажимаем клавишу P, в появившемся меню выбираем выделение.

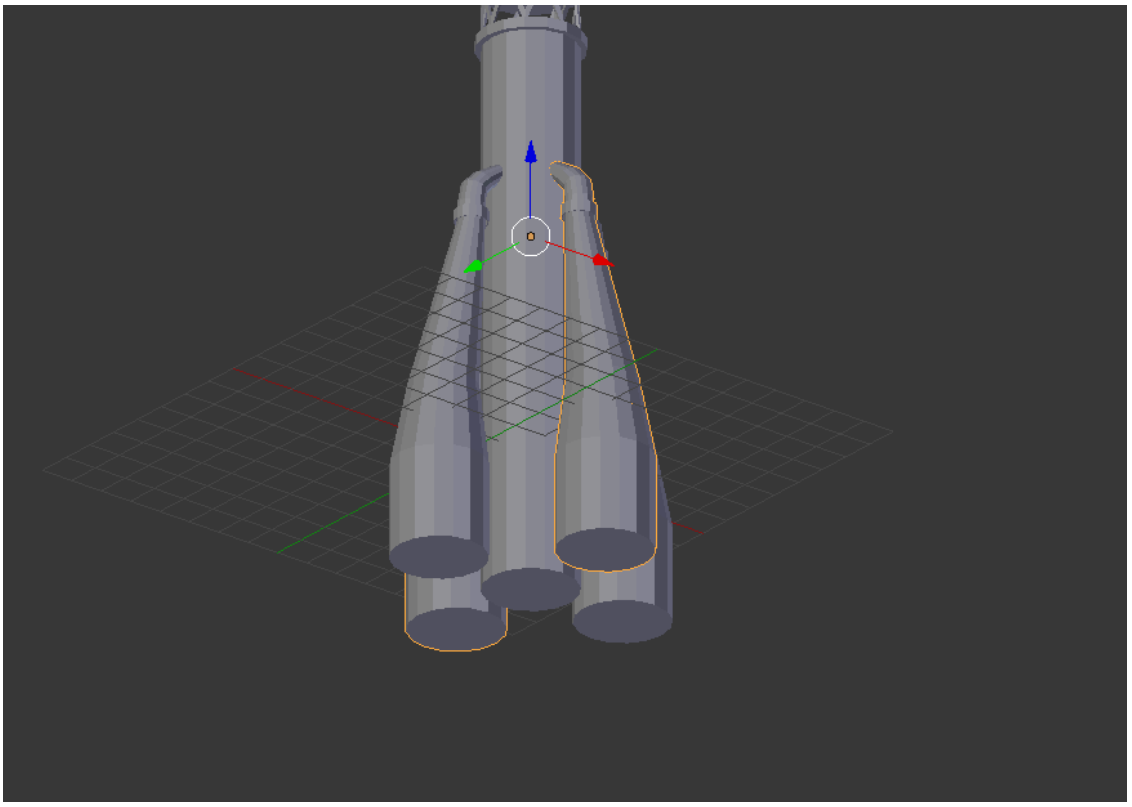


10. Переходим в режим объекта, выделяем получившуюся решётку, добавляем модификатор «скелетная оболочка.





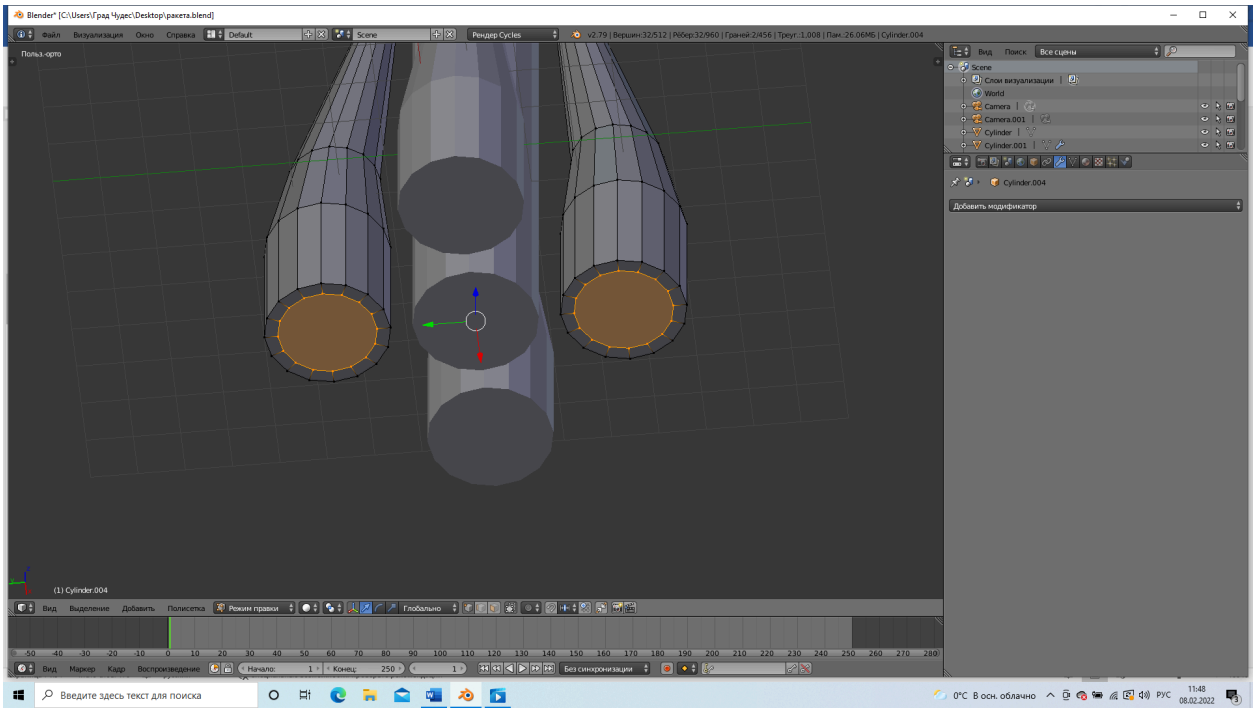
11. Выделяем нижние части ракеты.



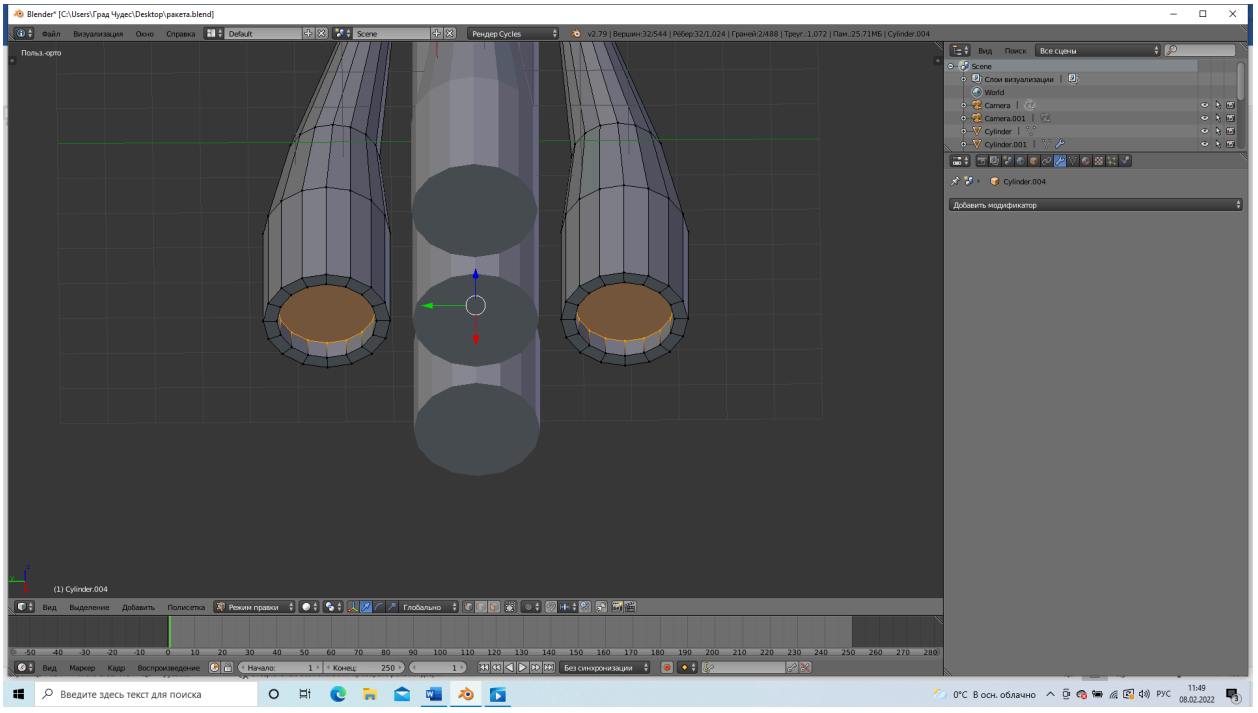
12. Переходим в режим правки, выделение вершин. С помощью клавиши Alt выделяем нижние полосы вершин на обоих частях.



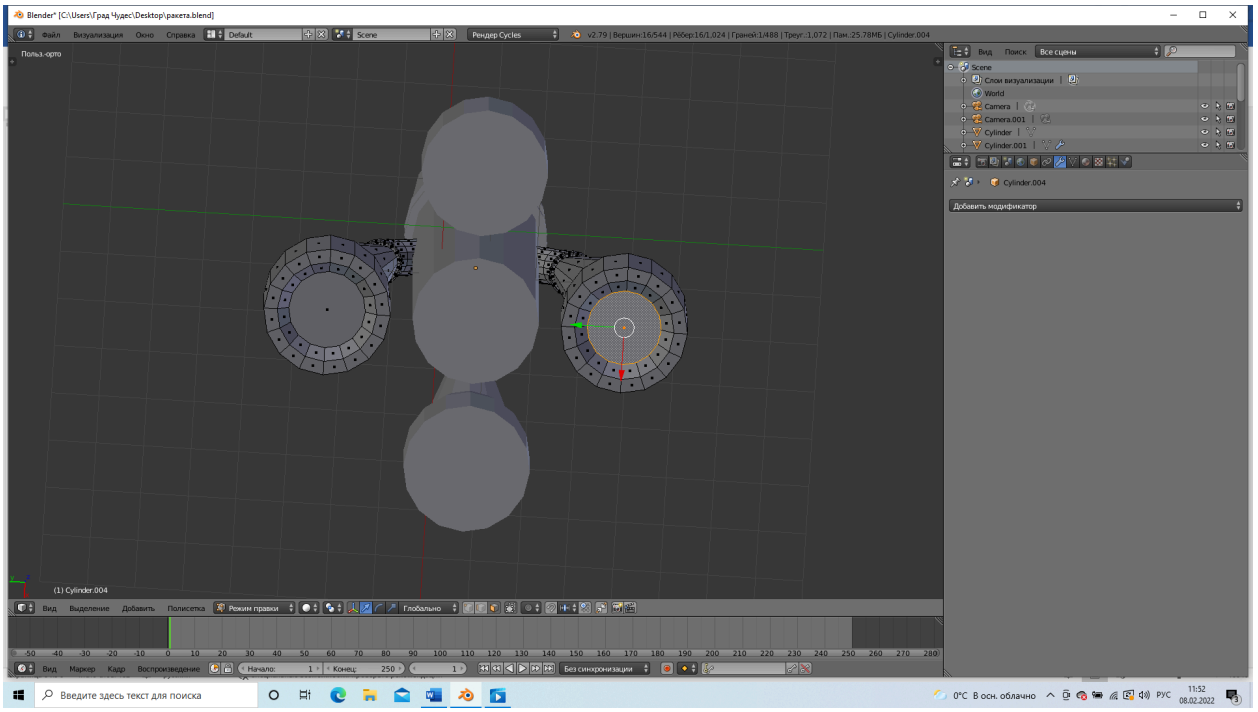
13. Нажимаем клавишу I, создаём дополнительную грань.



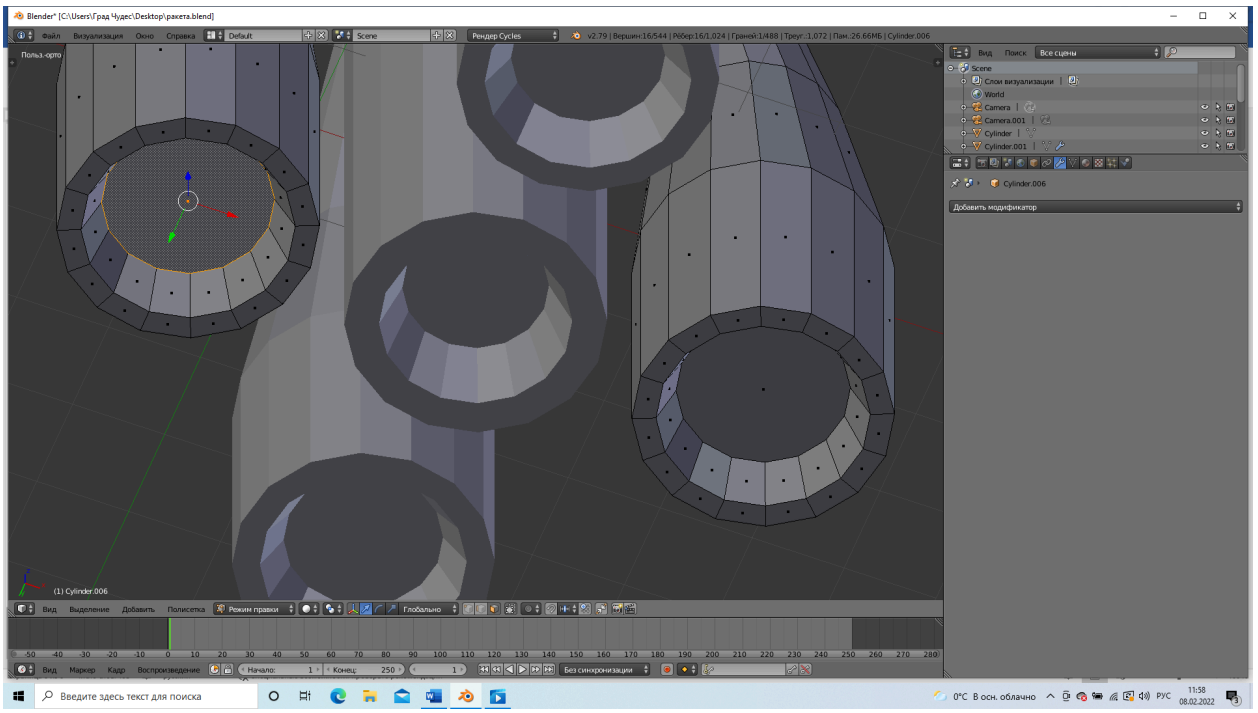
14. Экструдируем получившуюся грань во внутрь (E).



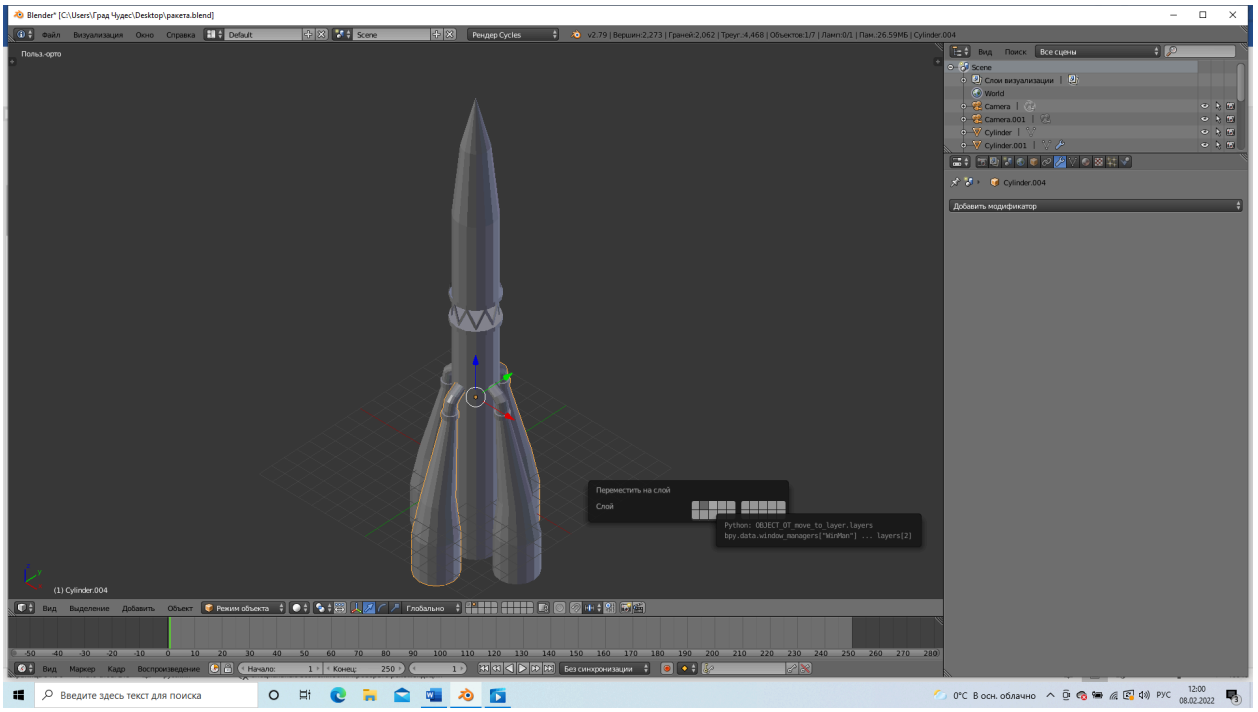
15. Внутреннюю часть немного уменьшаем.

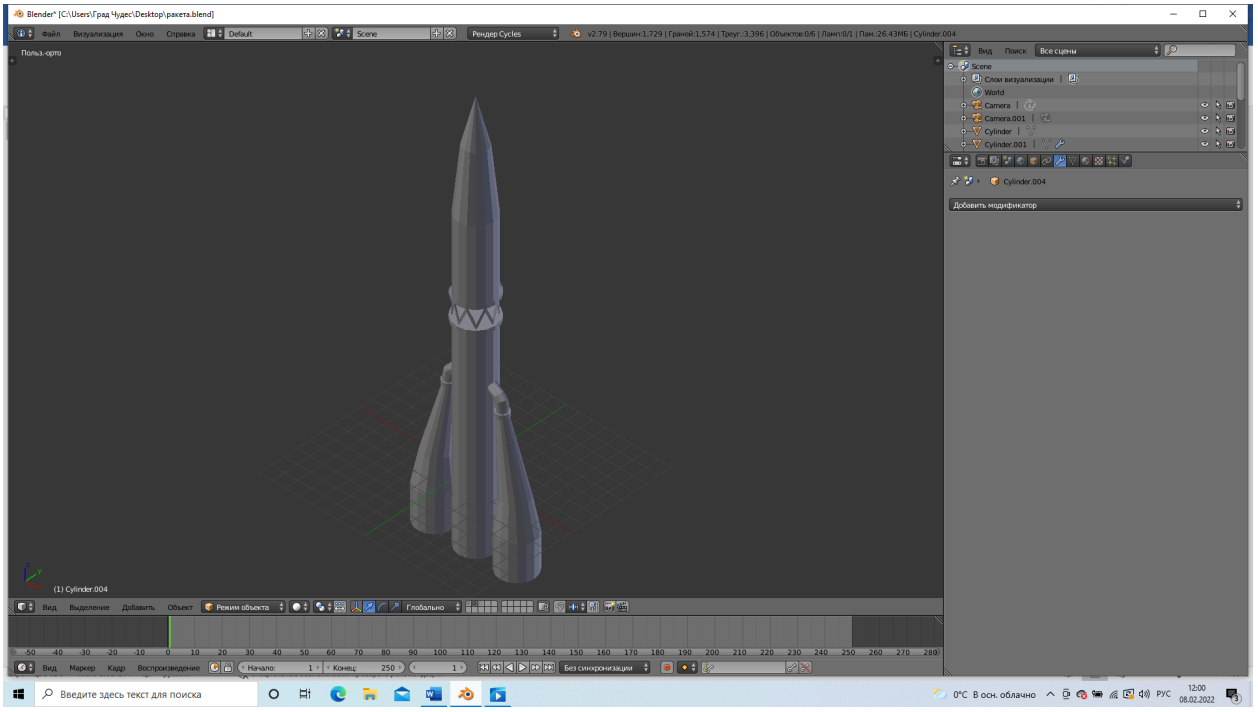


16. Выделяем центральную часть, проделываем те же операции. (п. 12-15) А затем ещё 2 оставшиеся боковые.

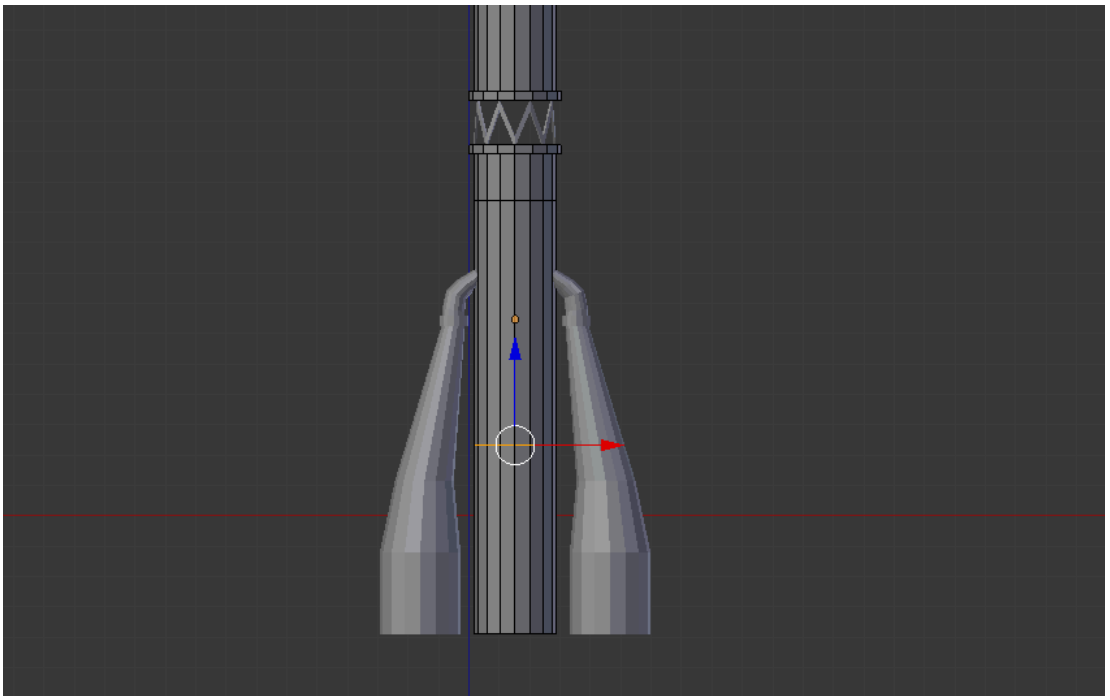


17. Переходим в режим объекта, выделим 2 части и перенесём их на 3 слой (M)

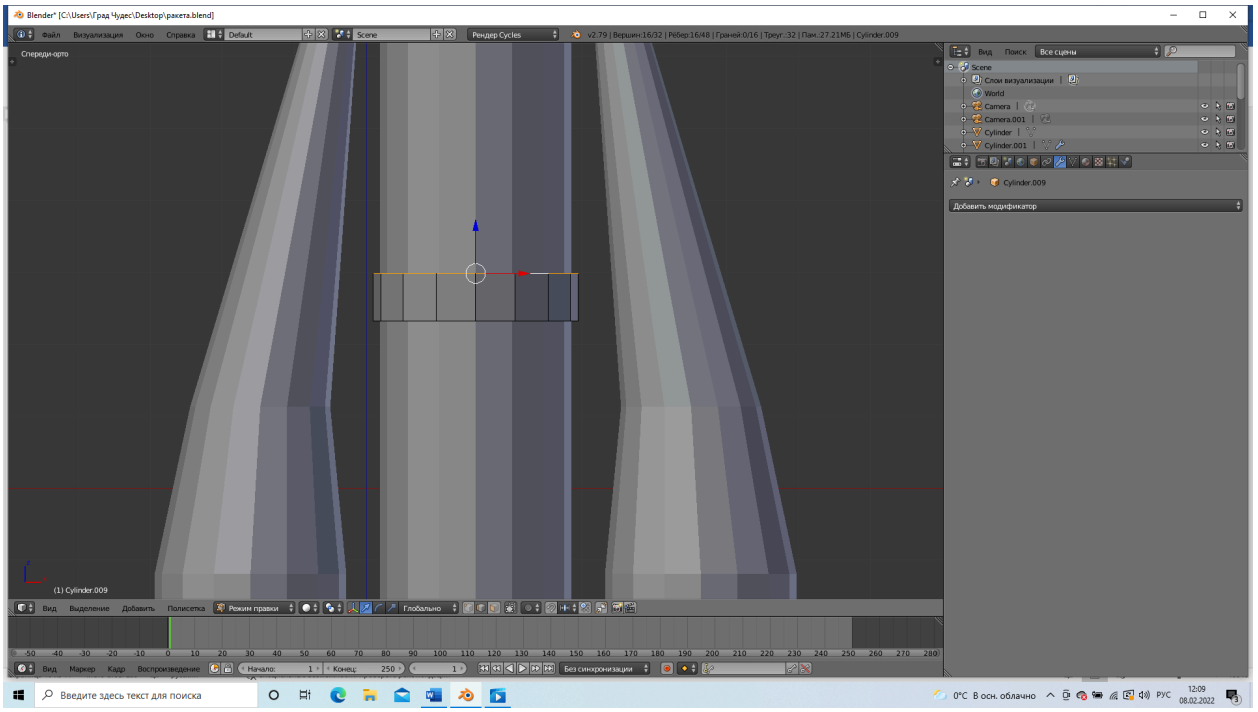




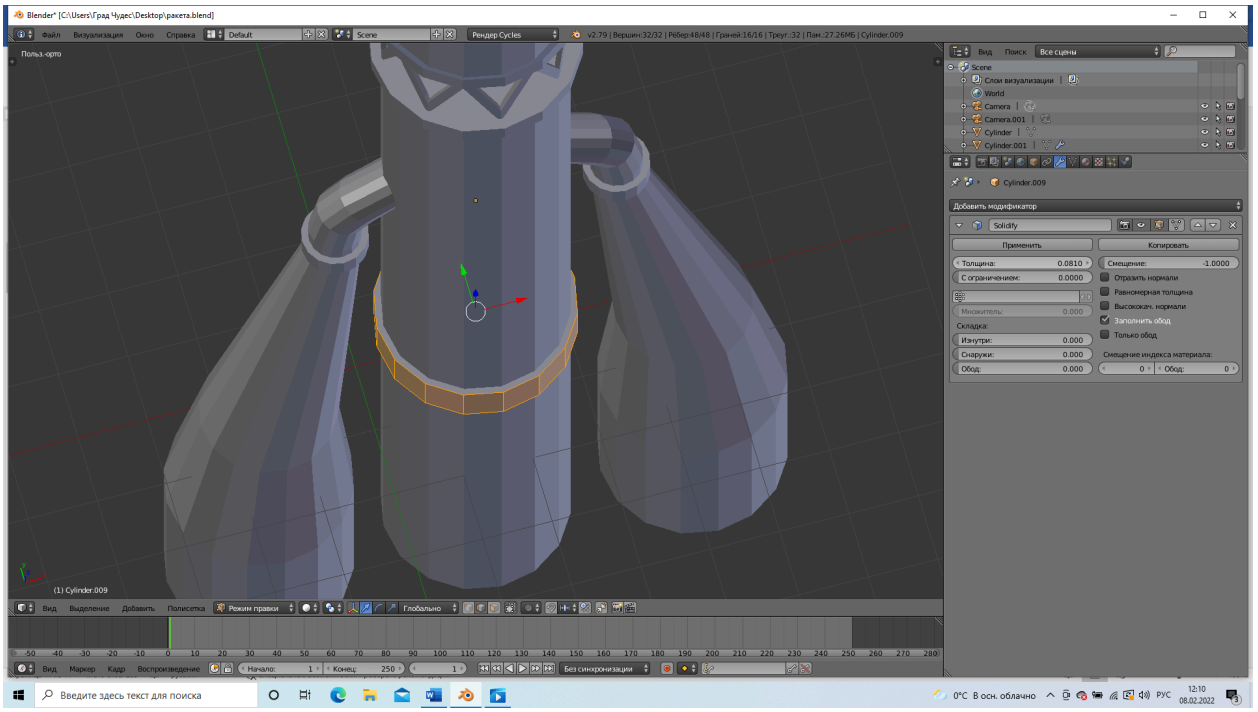
18. Выделяем центральную часть, переходим в режим правки, делаем разрез (Ctrl R).



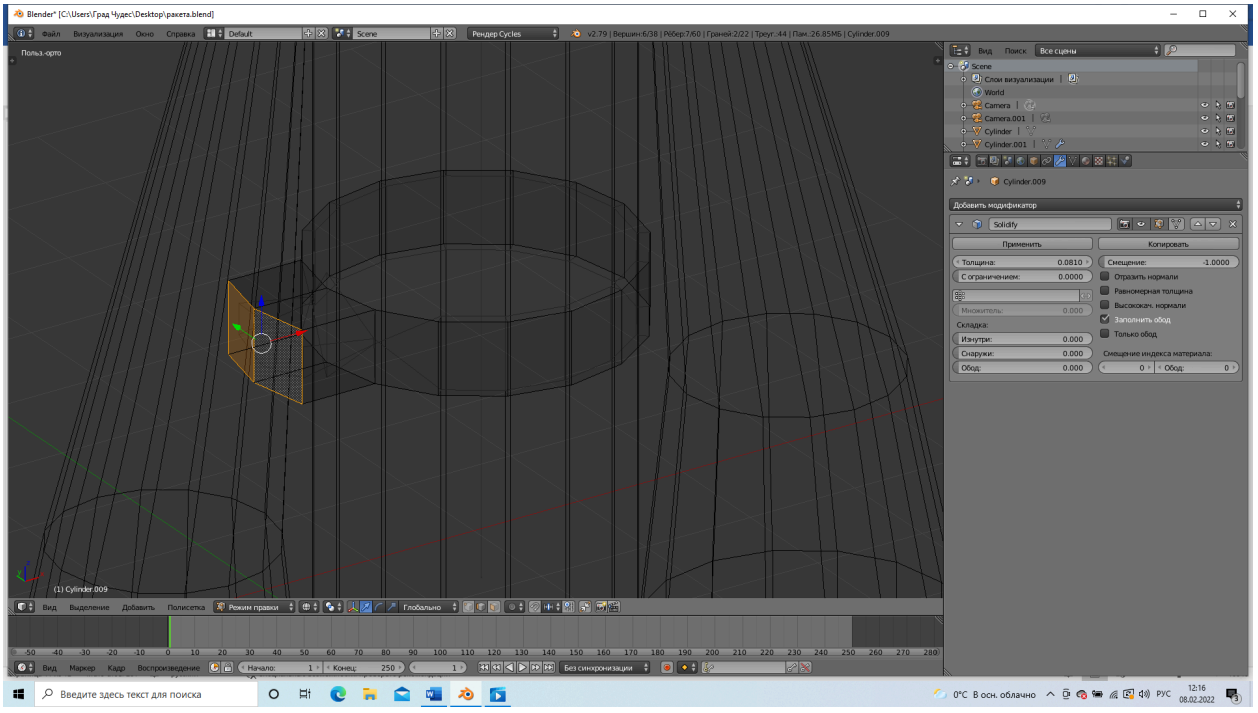
19. Нажимаем P, выбираем выделение. Переходим в режим объекта, выделяем нашу полосу и снова переходим в режим правки. Выделяем кольцо, увеличиваем немного, экструдируем по оси Z.



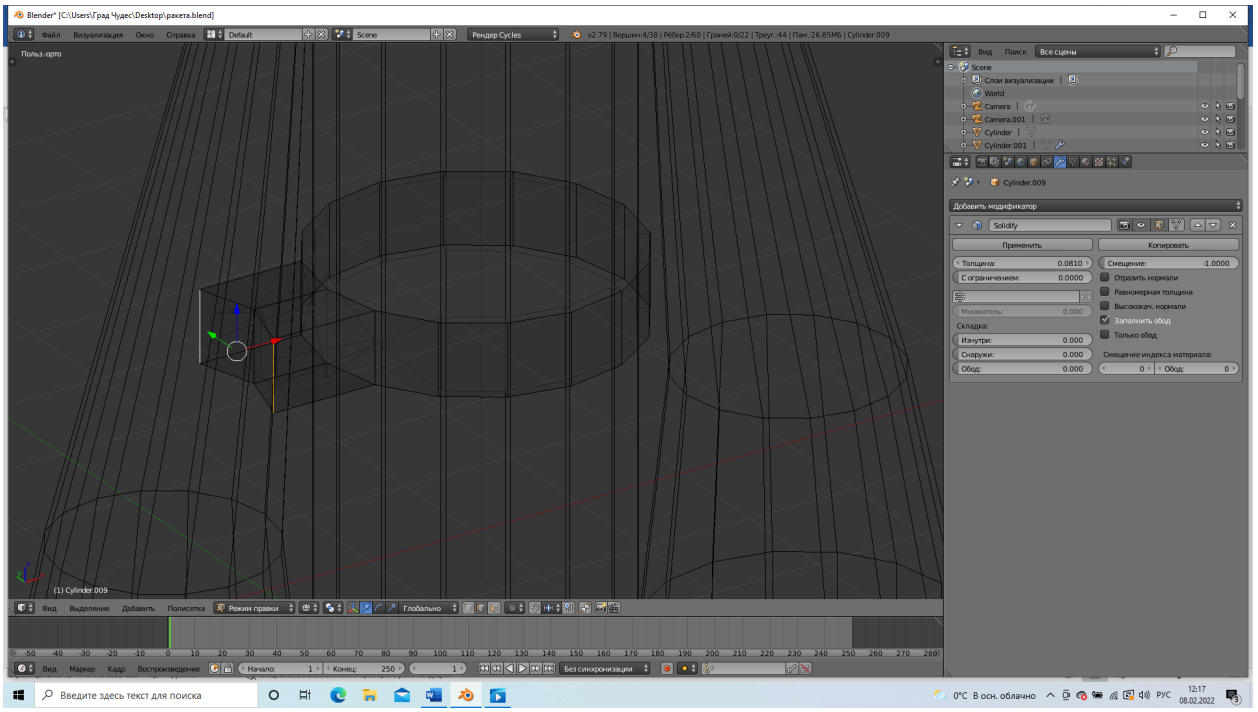
20. Выделяем кольцо, добавляем модификатор «объёмность». Толщину делаем, чтобы кольцо касалось ракеты.

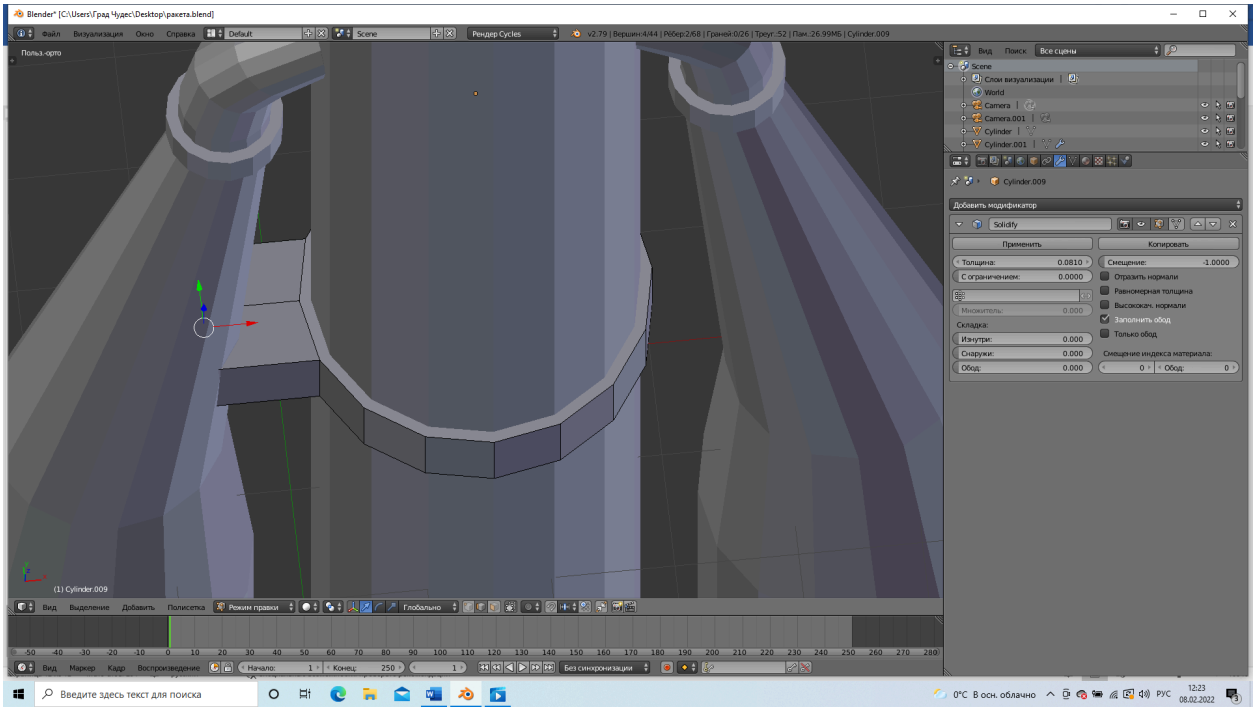


21. Переходим в каркасный режим, выделяем 2 грани напротив одной боковой детали. Дублируем их. Вид сверху, экструдируем до боковой детали.



22. Теперь выделяем 2 боковых ребра этой детали и перемещаем немного вперёд.





Урок закончен.