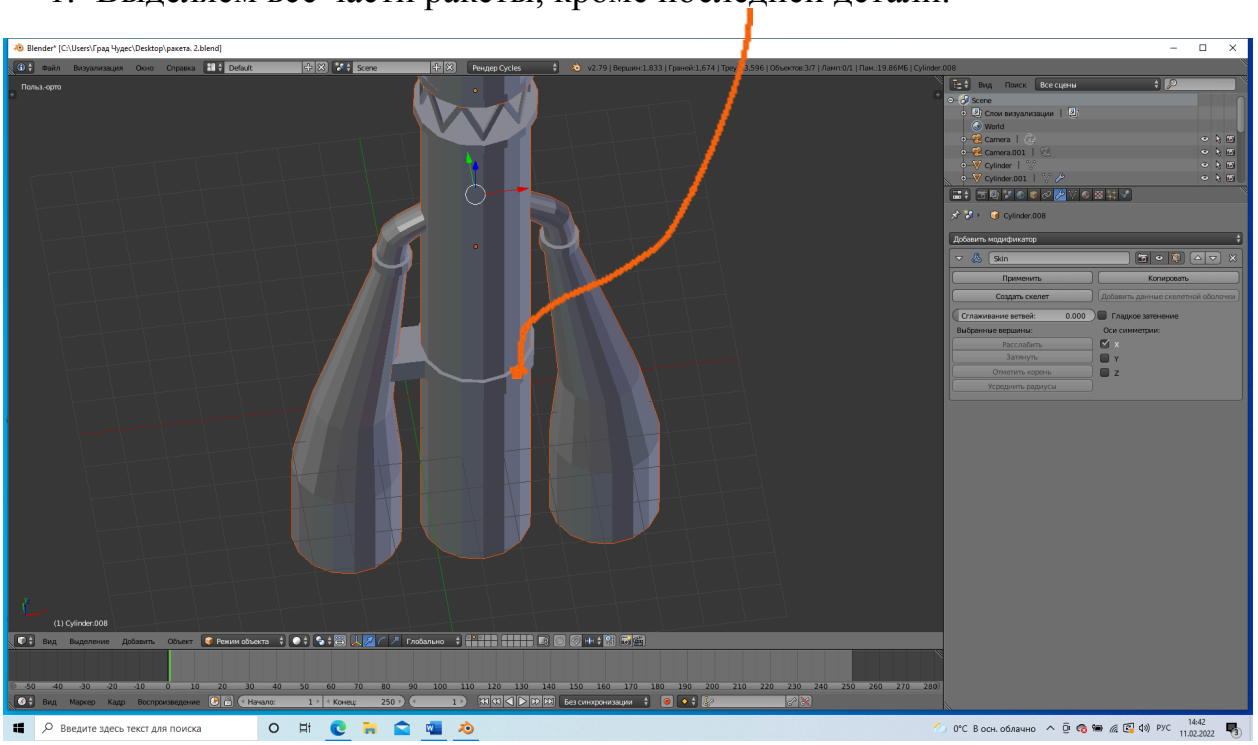
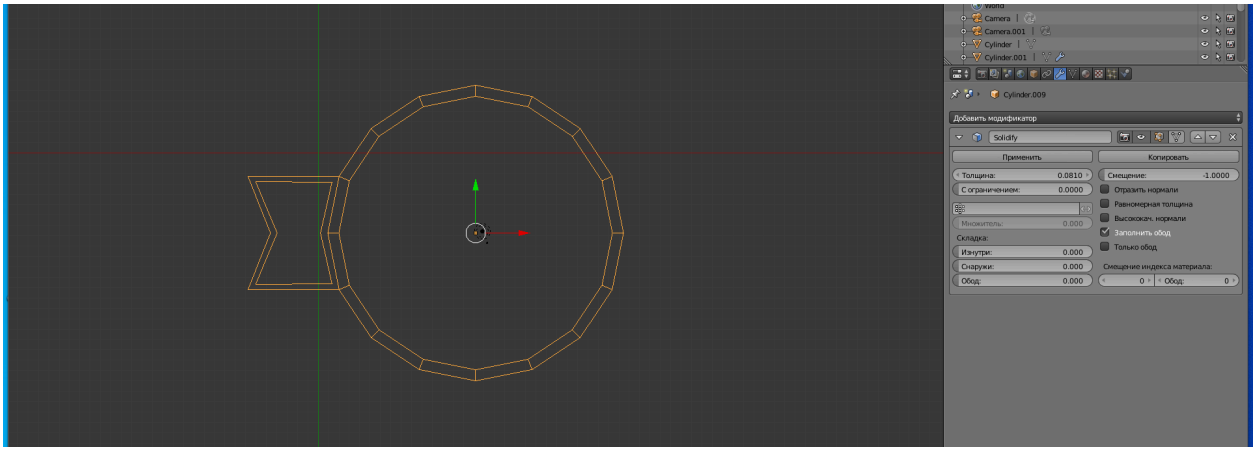
Моделирование ракеты. Урок 3.

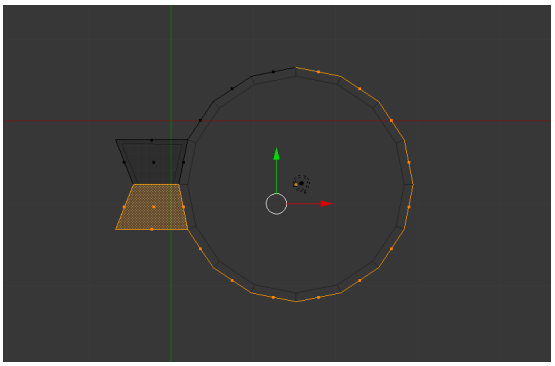
1. Выделяем все части ракеты, кроме последней детали.

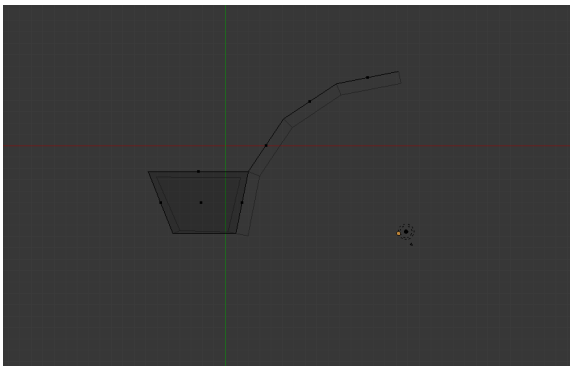


2. Нажимаем клавишу H, переходим в режим правки, каркасный режим, вид сверху.

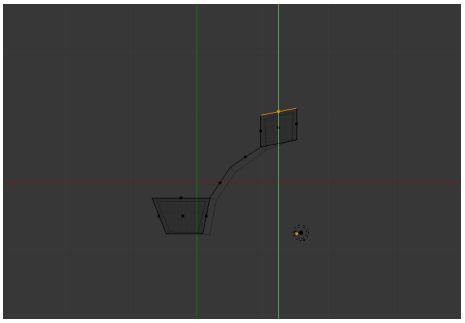


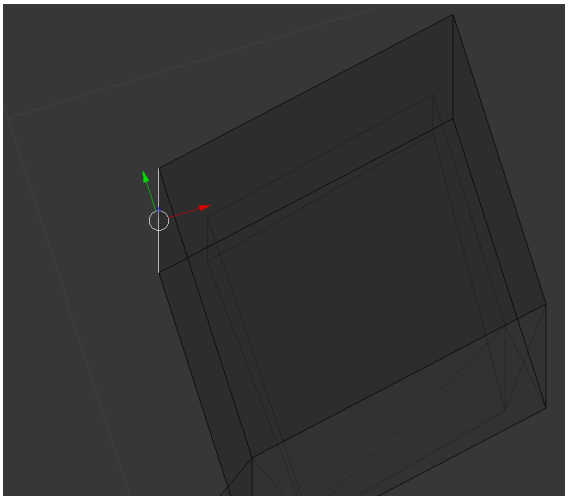
3. Выделяем ¾ детали и удаляем.

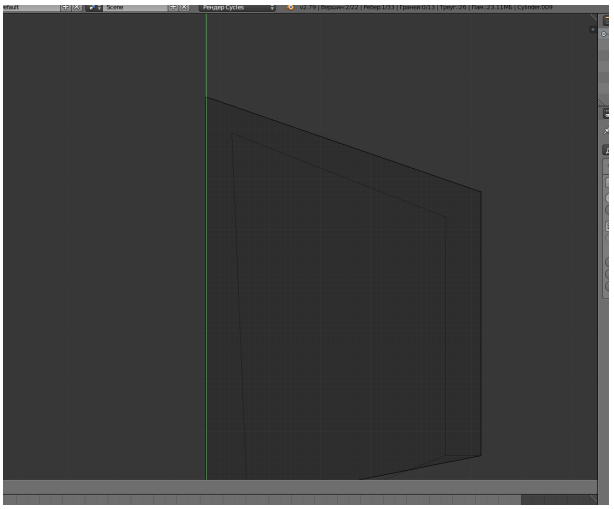


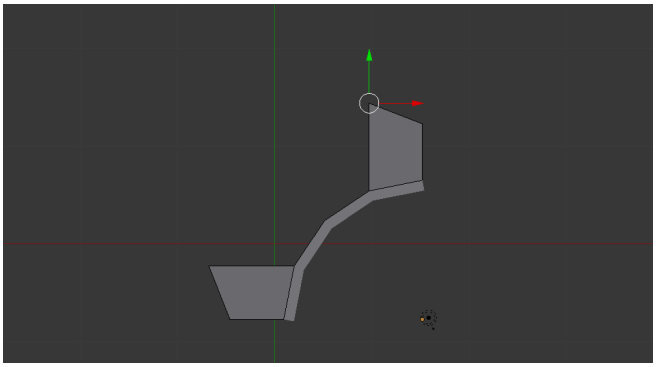


4. Выделяем грань вверху детали, дублируем, экструдируем по оси У. Затем выделяем ребро и передвигаем стрелкой.

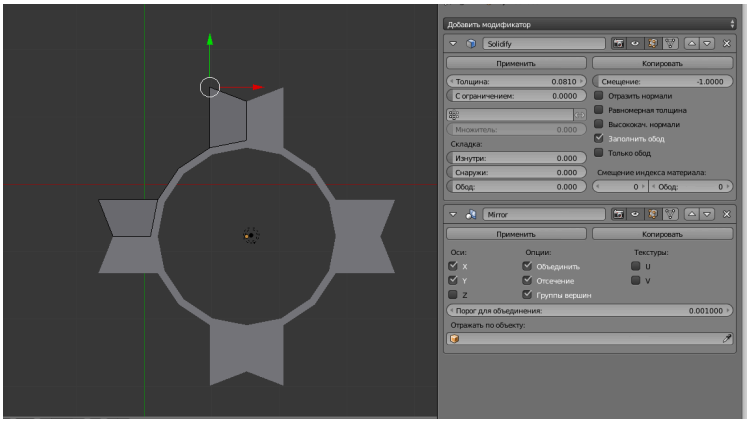




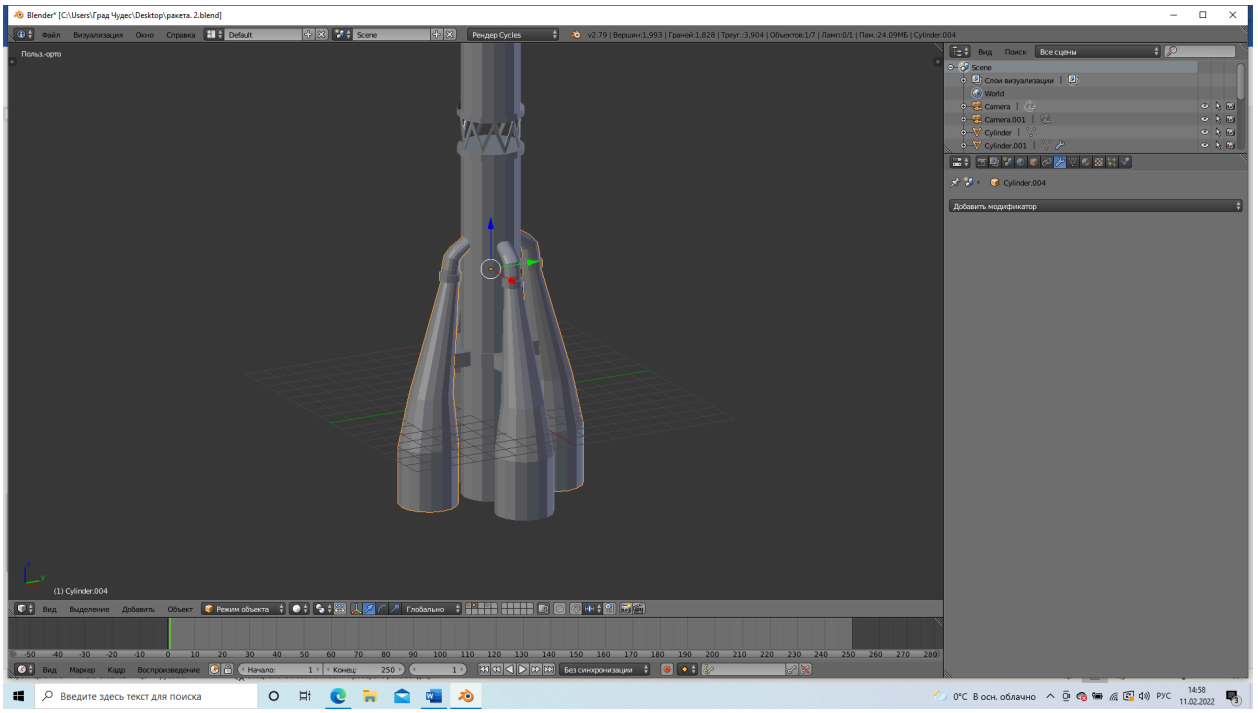




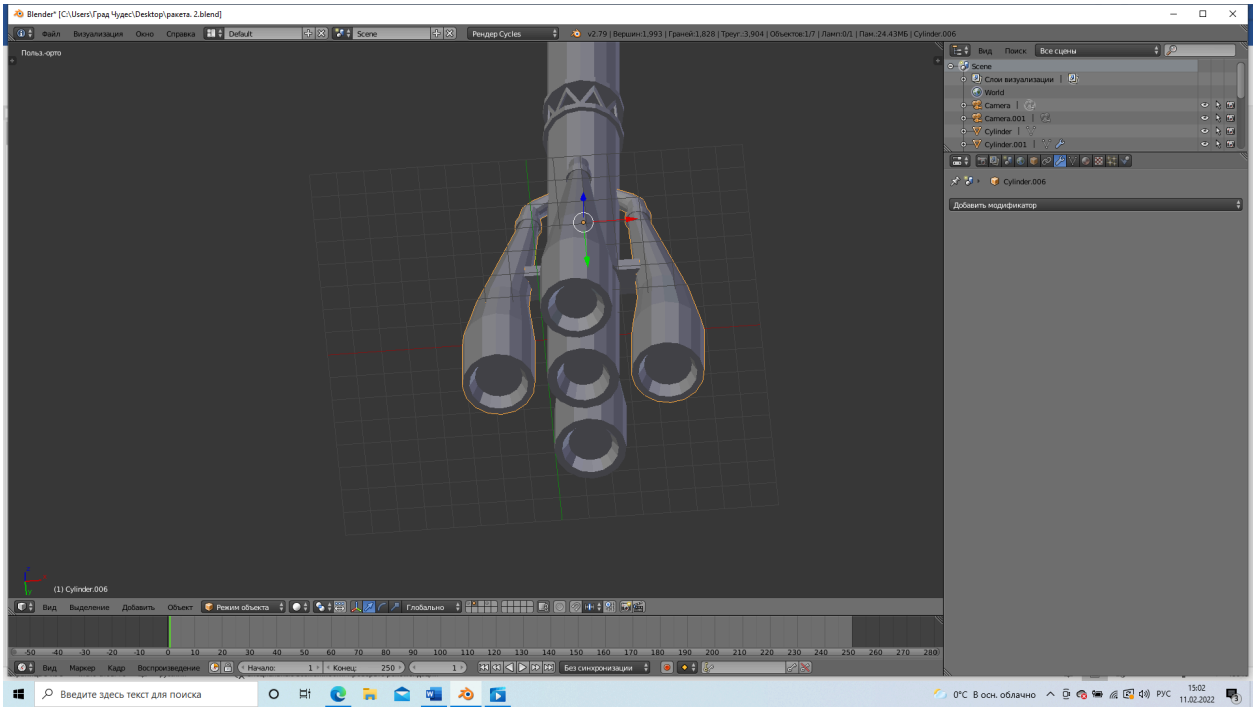
5. Добавляем модификатор «Отражение». В меню модификатора отмечаем оси X, У и раздел- отсечение.



6. Возвращаем обратно скрытые детали Alt H.



7. Переходим в режим объекта, выделяем боковую деталь.



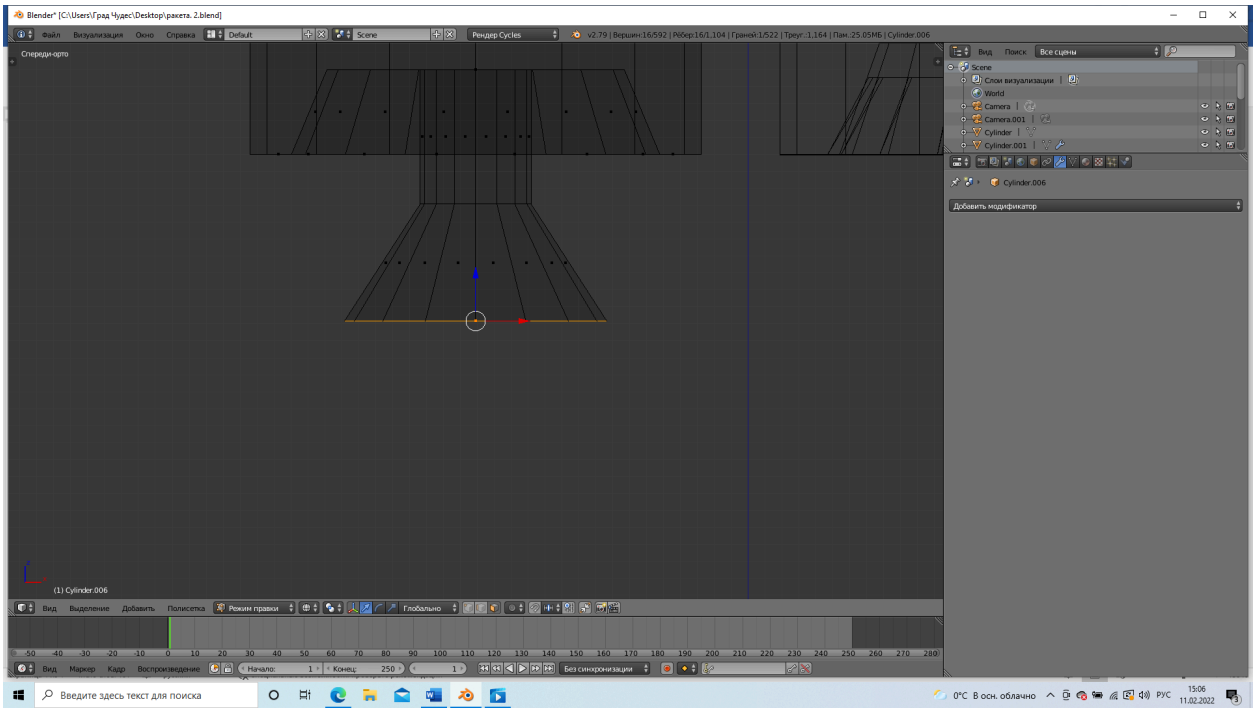
8. Переходим в режим правки. Выделяем среднюю часть, дублируем и щёлкаем ПКМ.



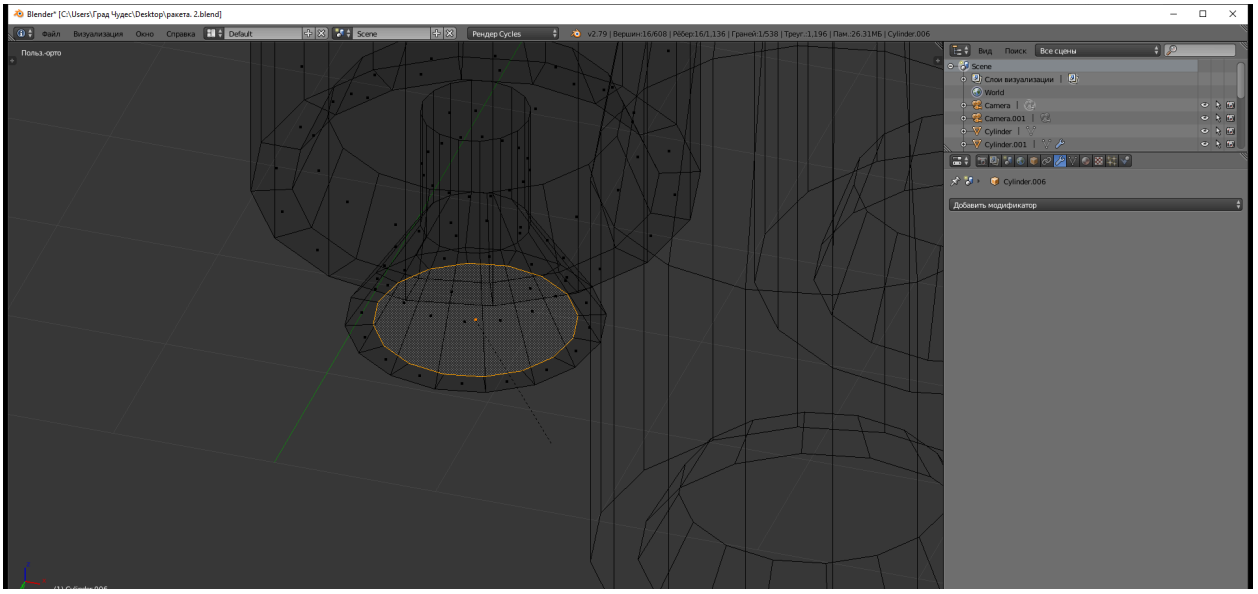
9. Уменьшаем продублированную деталь.



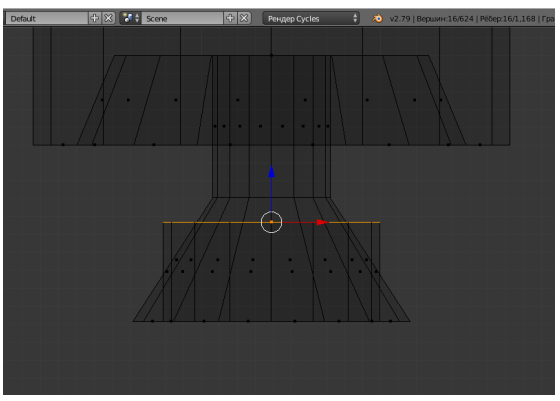
10. Экструдируем по прямой 2 раза , увеличиваем.

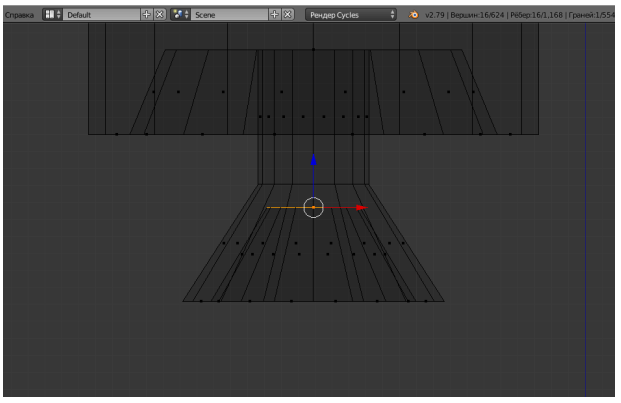


11. Делаем дополнительную грань.

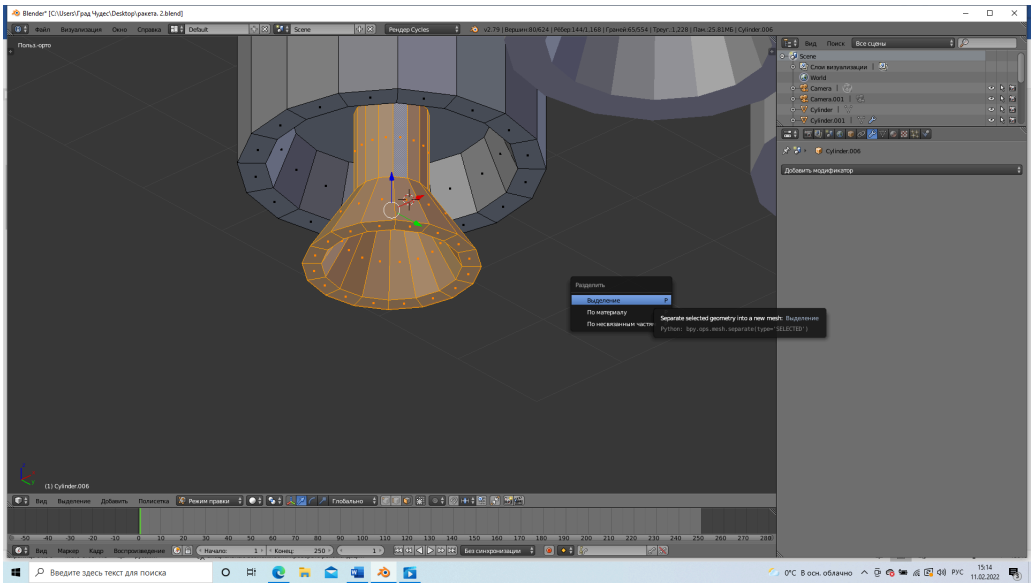


12. Экструдируем её немного вверх и уменьшаем.

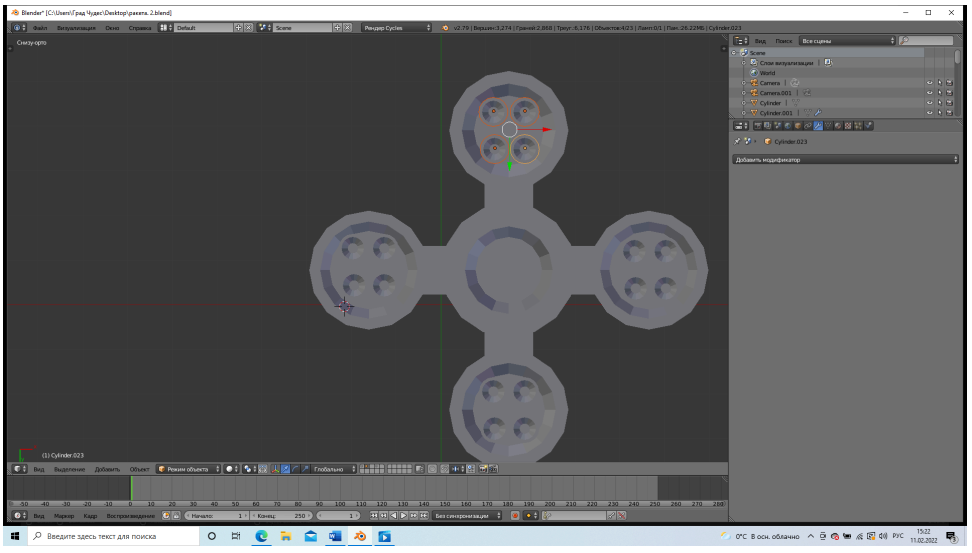




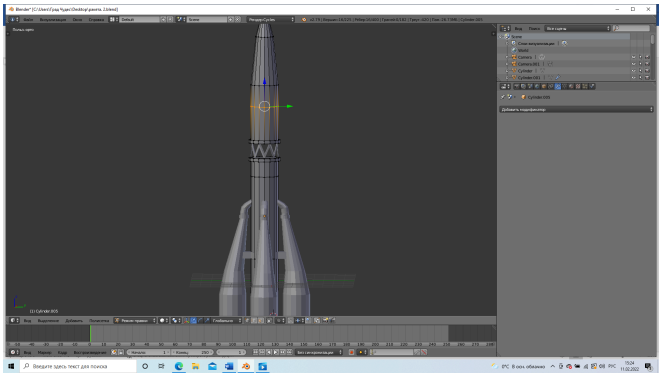
13. Выделяем получившуюся деталь. Нажимаем P выбираем «выделение».



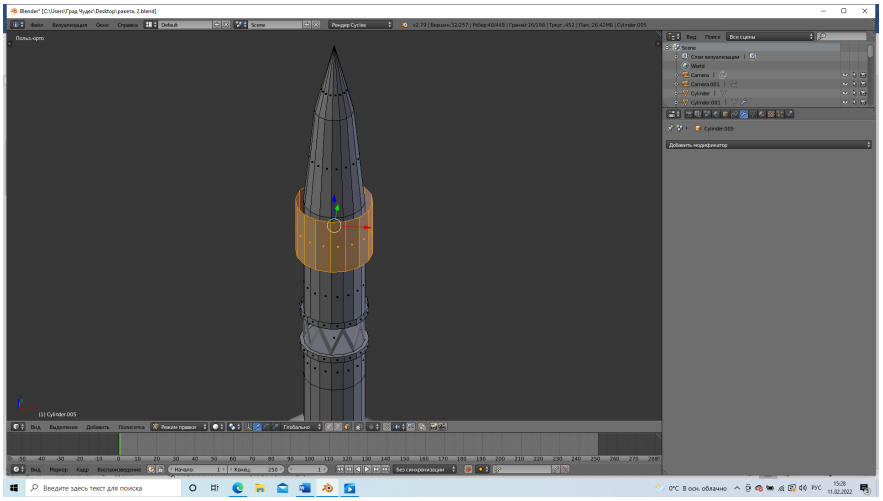
14. Переходим в режим объекта, уменьшаем деталь, дублируем её и помещаем по 4 штуки в каждом объекте.



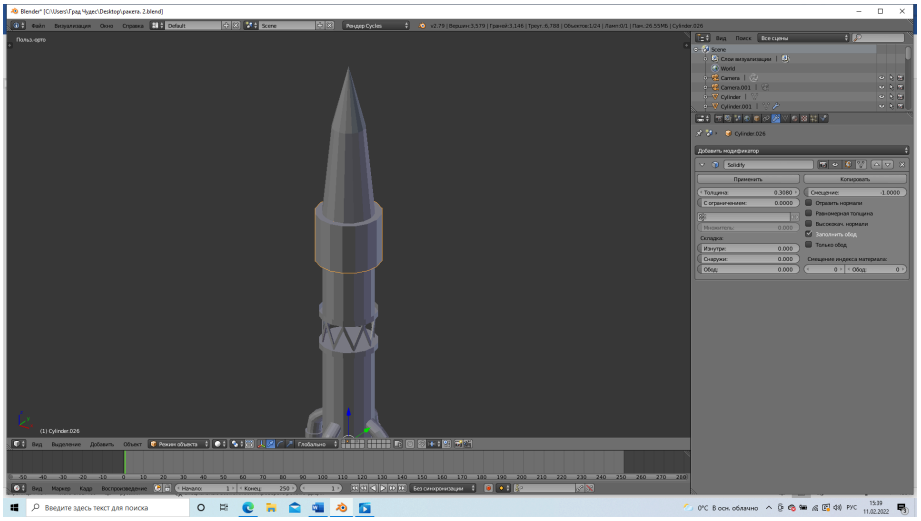
15. Вид спереди. Выделяем основную часть ракеты. Переходим в режим правки. Делаем разрез.



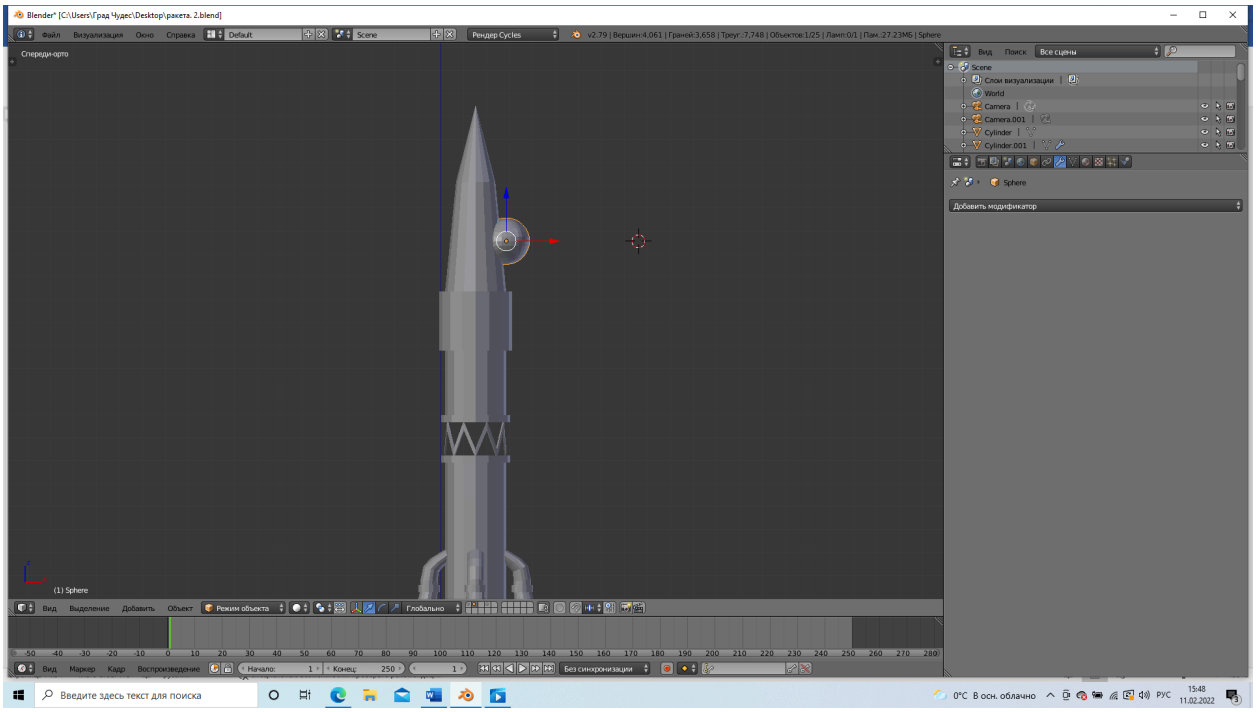
16. Выделяем полосу граней, дублируем и увеличиваем её. Нажимаем P выбираем «выделение».



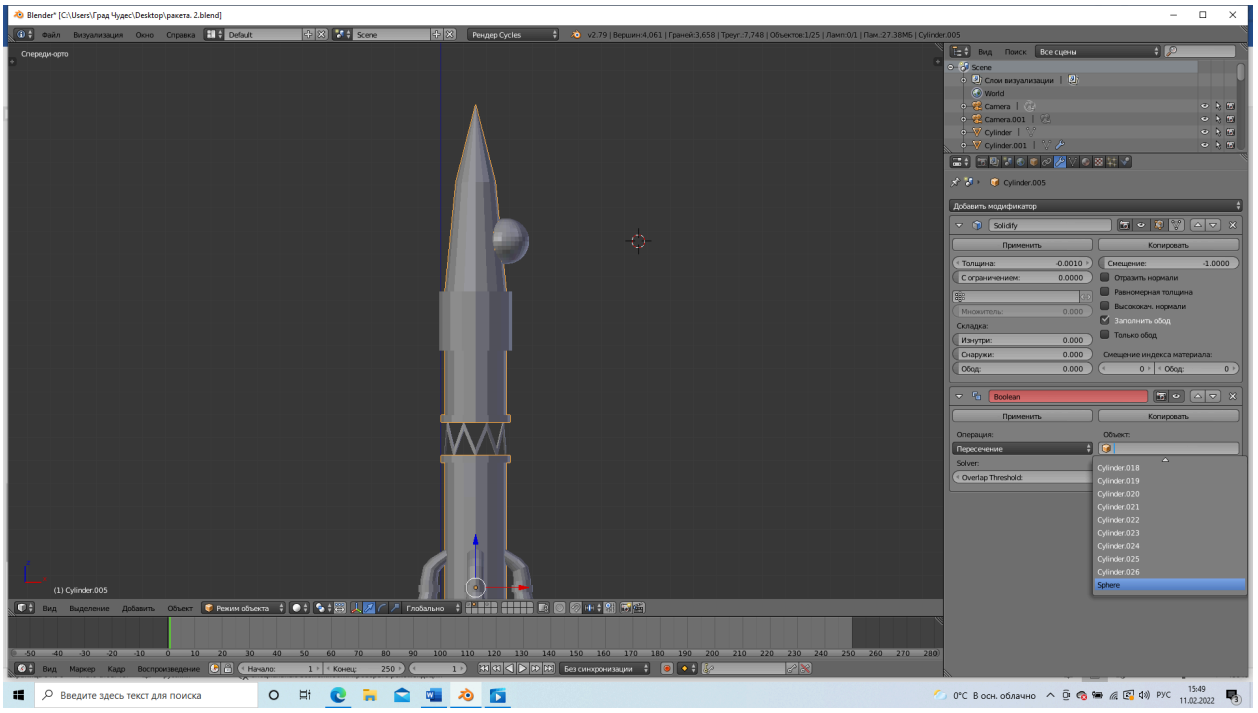
17. Режим объекта. Добавляем модификатор объёмность.



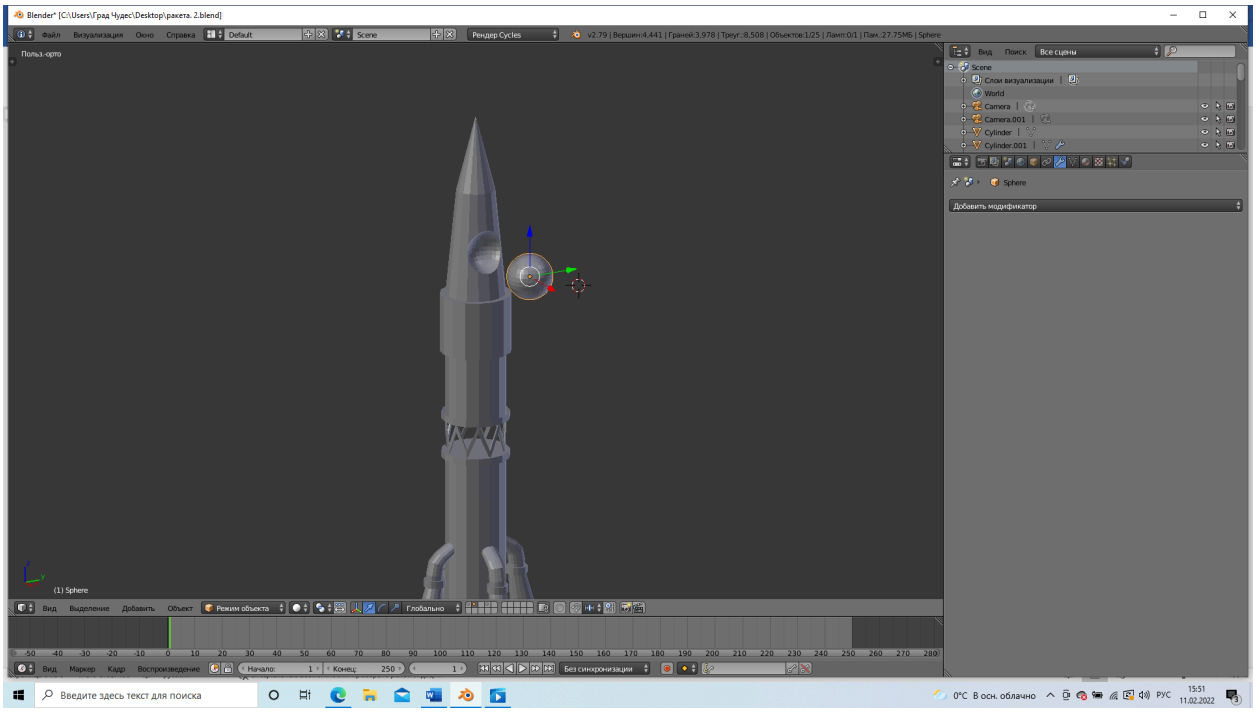
18. Выделяем основную часть, добавляем UVсферу, размещаем в верхней части ракеты.



19. Выделяем основную часть ракеты, добавляем модификатор «логический», в меню модификатора объект выбираем сферу, операция разница.



20. Нажимаем применить.



Продолжение на следующем уроке.