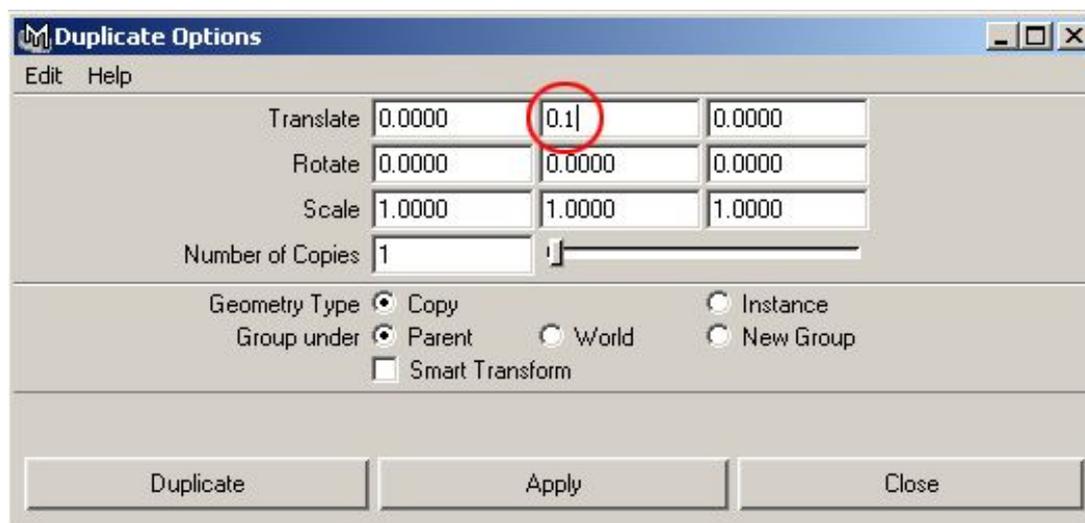


Компьютерный стол

NURBS-моделирование

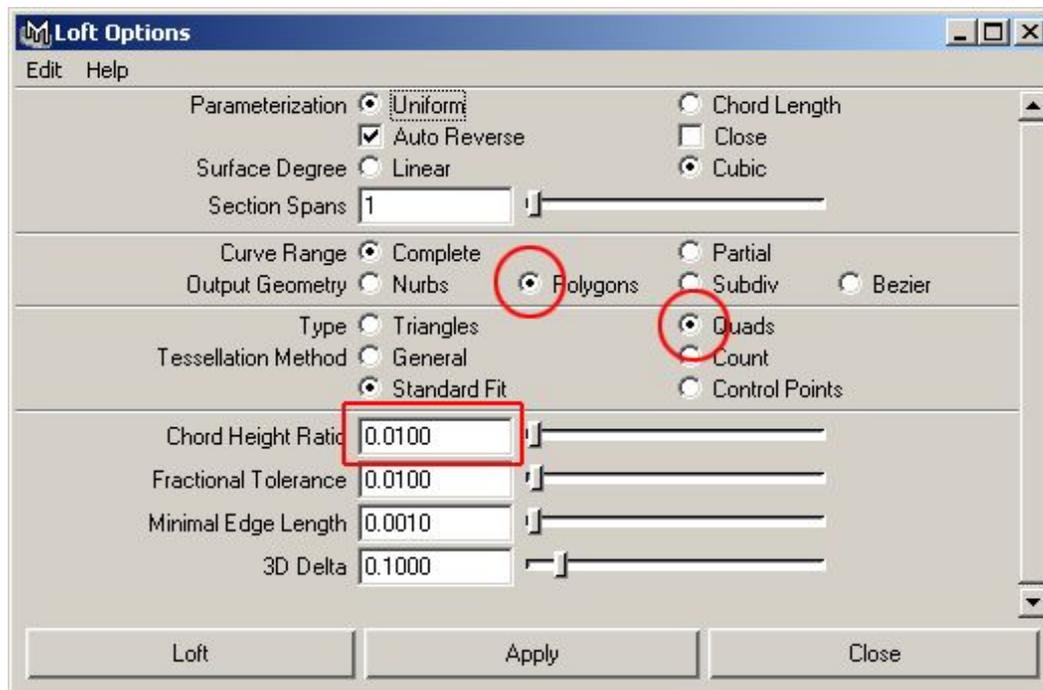
Столешница, шаг 2

- Чтобы сделать кривую замкнутой, выполните команду Edit NURBS/ Open/Close Curve.
- Продублируйте кривую, перемещая её на 0,1 вверх:



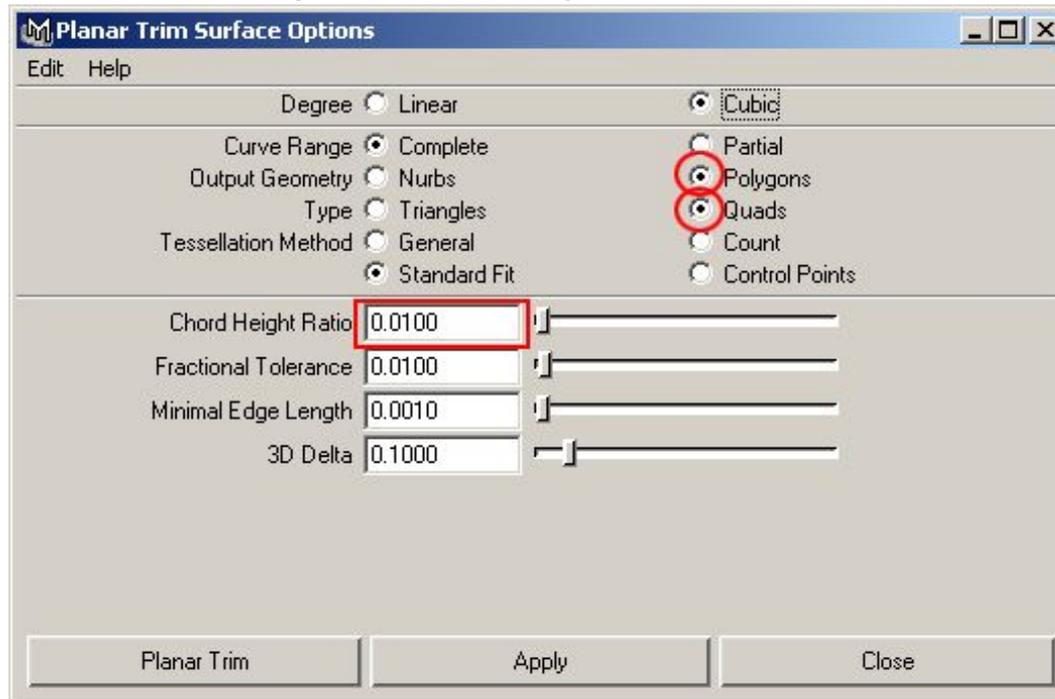
Столешница, шаг 3

- Соедините эти кривые методом лофтинга (Surfaces/Loft) со следующими параметрами:



Столешница, шаг 5

- Выделите верхнюю кривую и закройте её плоскостью (Surfaces/ Planar) со следующими параметрами:



- Тоже самое повторите для нижней плоскости стола.
- Выделите все элементы столешницы и сгруппируйте их между собой и сдвиньте на 2.5 по оси Y.

Опора стола

- Создайте NURBS-куб и измените его параметры следующим образом:

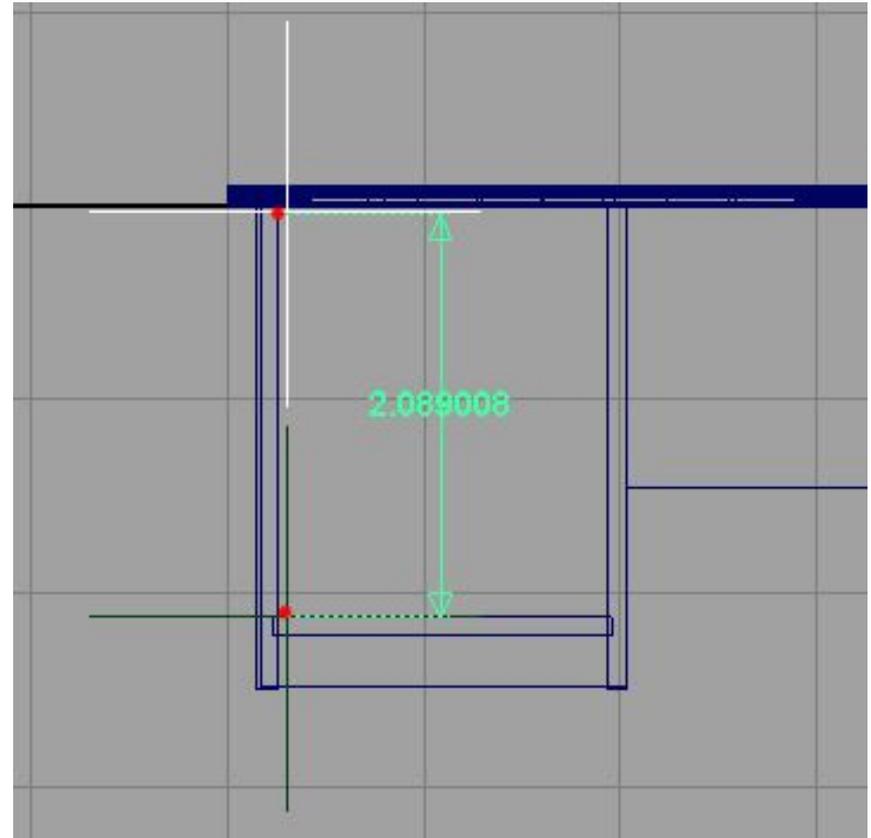
Scale X	3.5
Scale Y	2.5
Scale Z	0.1

- Из таких кубов постройте основание стола, примерно как на рисунке – боковые ножки, заднюю стенку и отделение для ящиков стола.



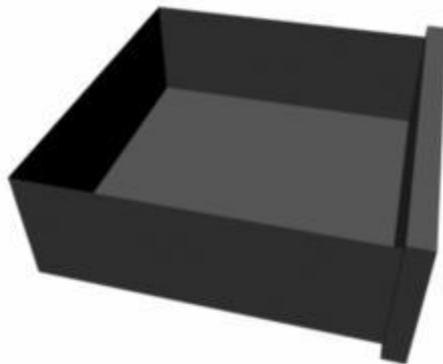
Ящики: определение размера

- Выполните команду `Create/ Measure Tools/ Distance Tool`.
- Переключитесь в панель `Front` и щелкните перекрестьем в места, указанные на рисунке. Полученную длину разделите на 3 и округлите в меньшую сторону. Запишите высоту ящика.
- Откройте окно `Window/ Outliner` и удалите объекты `locator1`, `locator2` и `DistanceDimension1`.
- Таким же образом измерьте ширину ящика и удалите инструменты измерения.



Ящик, создание

- Создайте NURBS-куб, имеющий размеры $X =$ ширина ящика, по $Y =$ высота и $Z = 0.1$.
- Создайте ещё один NURBS-куб, имеющий размеры $X =$ ширина ящика- 0.1 , $Y =$ высота - 0.1 и $Z = 1.5$.
- Немного сместите его по оси Z , чтобы прилегал к задней стенке первого куба. Выделите верхнюю грань и удалите её.



Ручка для ящика

- Самостоятельно моделируйте ручку для ящика с помощью вращения кривой, присоедините её к ящику и сгруппируйте.
- Продублируйте ящик 2 раза, переноса его по оси Z на величину, равную высоте ящика + 0.1.

Самостоятельно

- Добавьте отсек для системного блока.
- Добавьте полочку для клавиатуры.
- Добавьте подставку для дисков.

