



blender

Цель

Научиться моделировать вращением

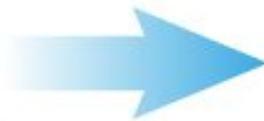


Идея

Есть контур, он вращается вокруг оси и создает поверхность



Исходное изображение

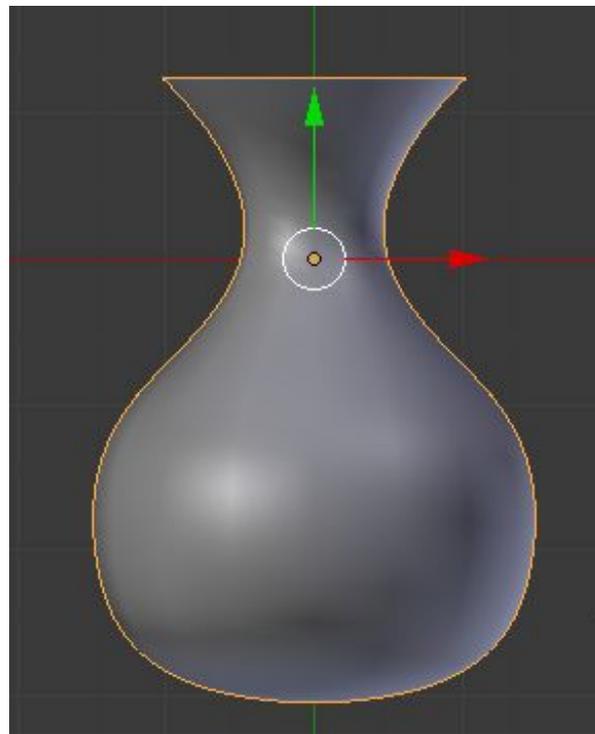
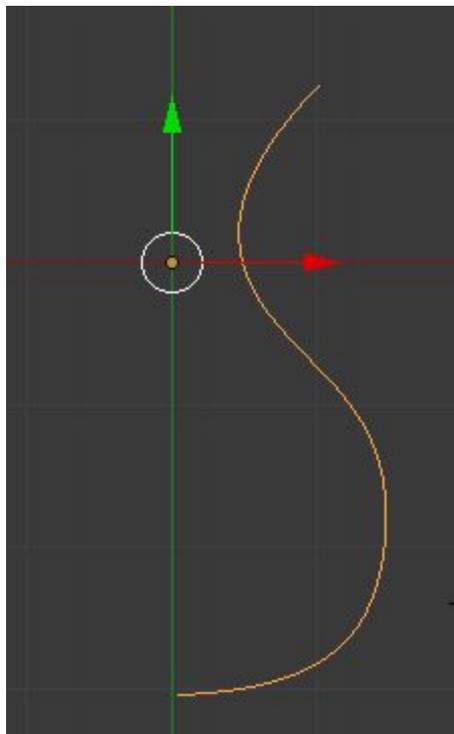


Контур тела вращения



3D объект

Идея



Что нужно:

1. Для начала нужно создать кривую линию, которая является сечением объекта

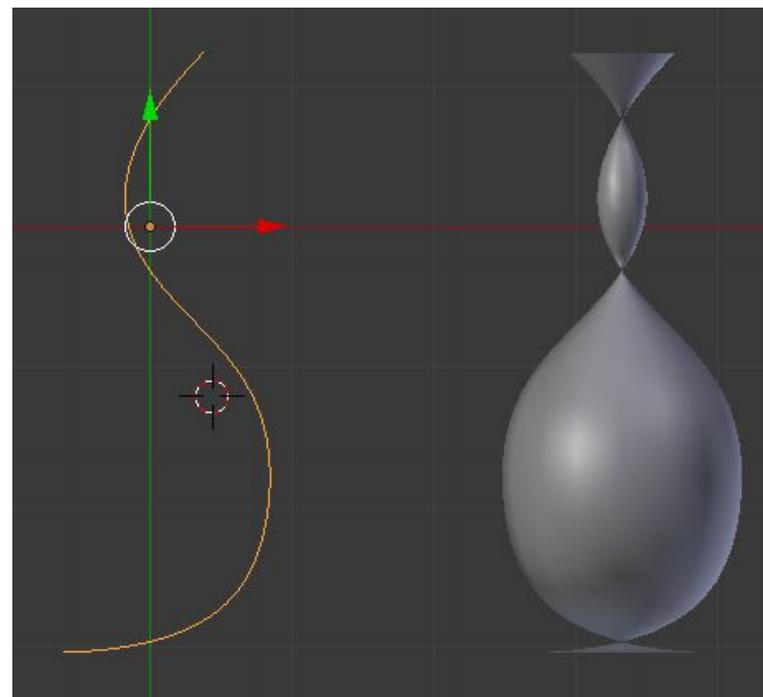
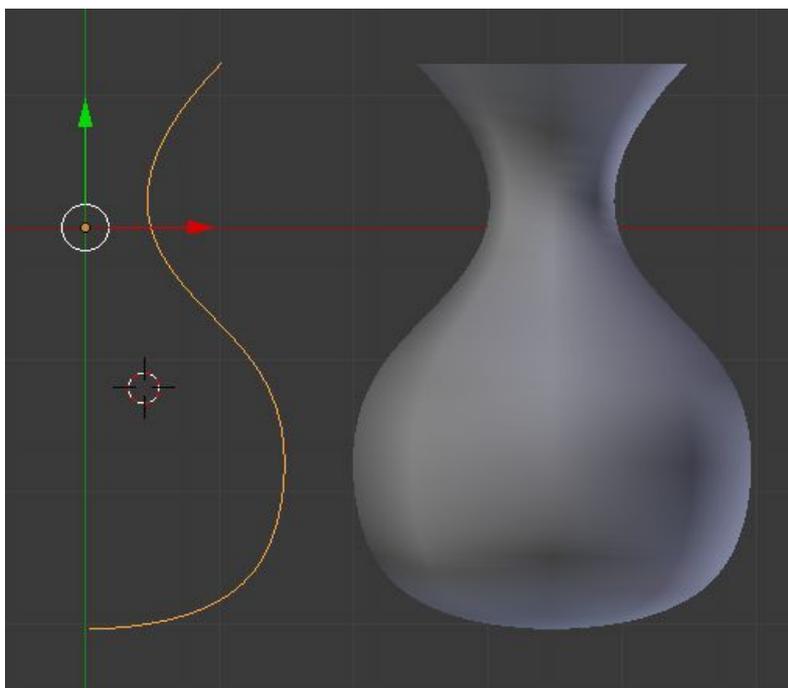
2. Применить модификатор Screw (Винт)

3. Настроить модификатор (ось и качество модели)

3. Добавить, если надо, модификатор Solidify

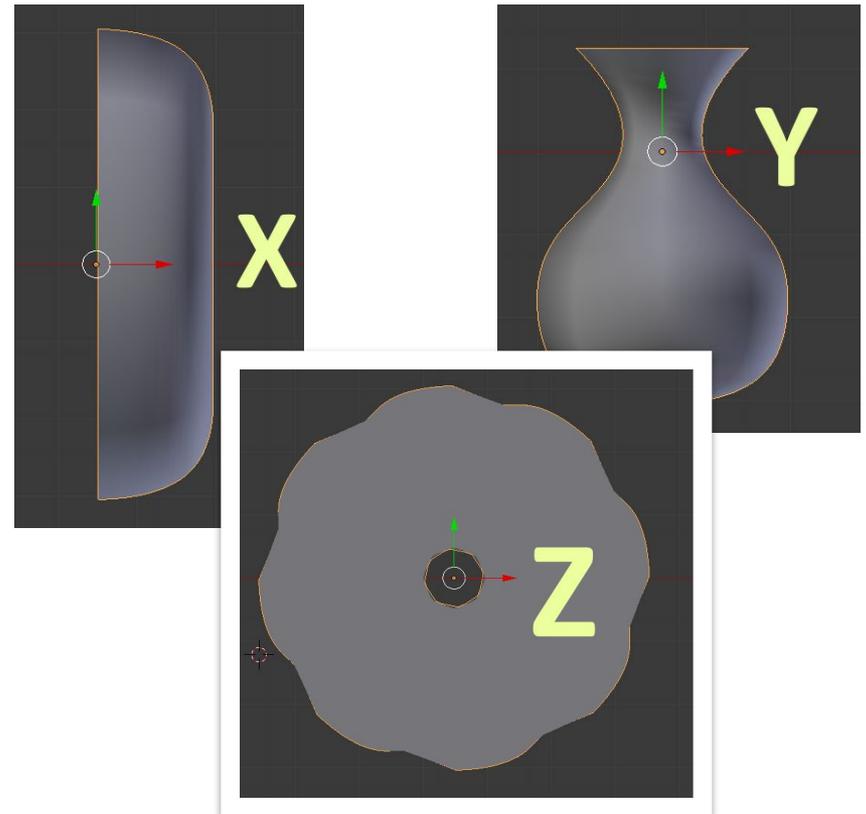
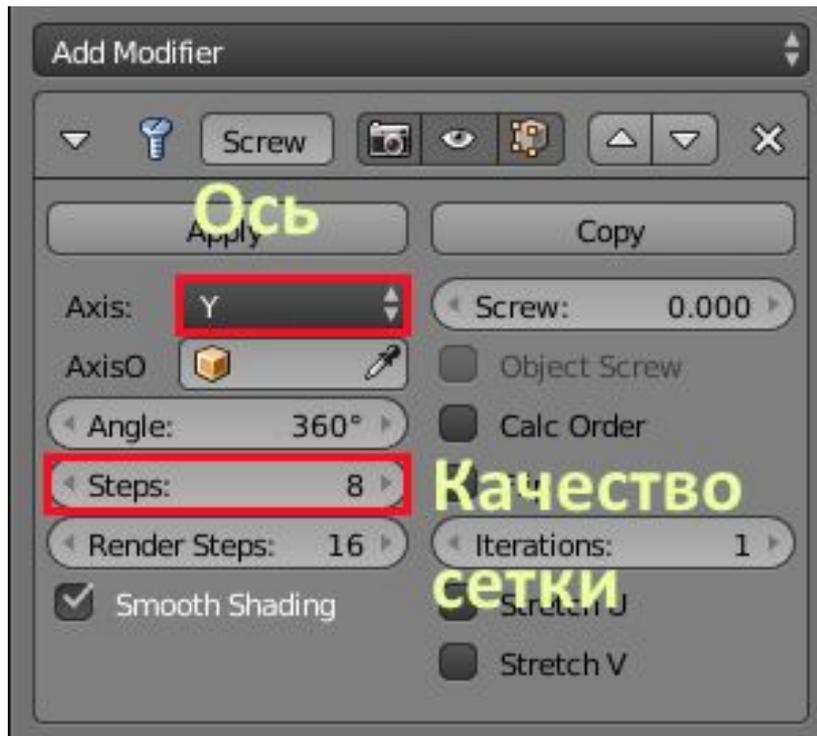
Важный момент

Где располагается центр кривой линии



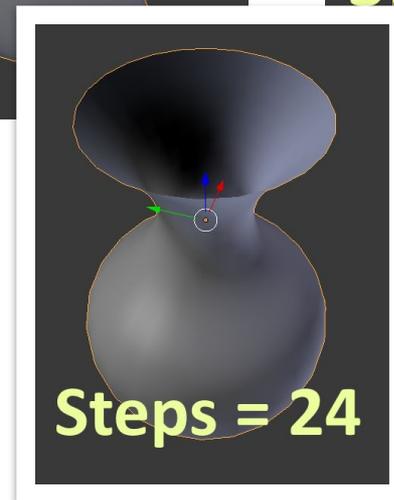
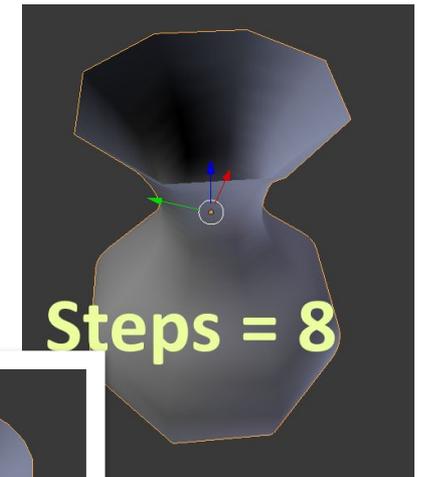
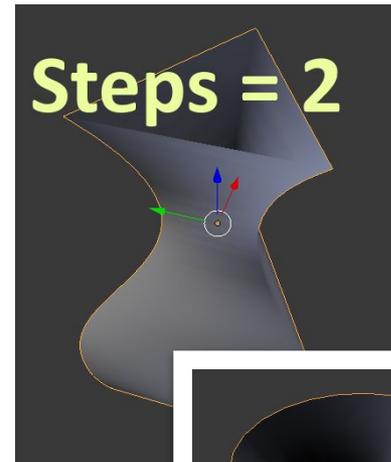
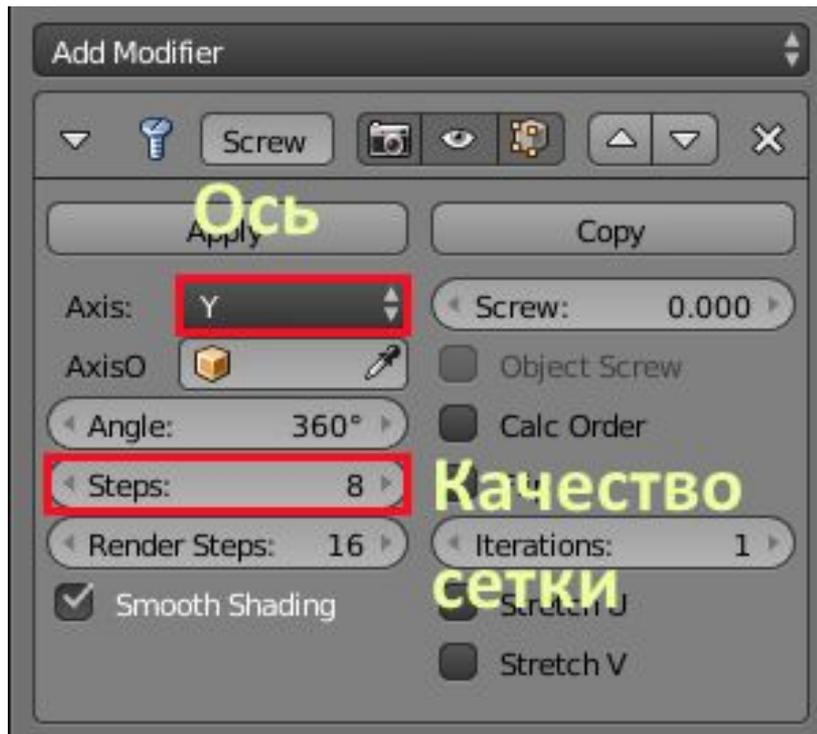
Что настраивать в Screw

Ось и качество сетки



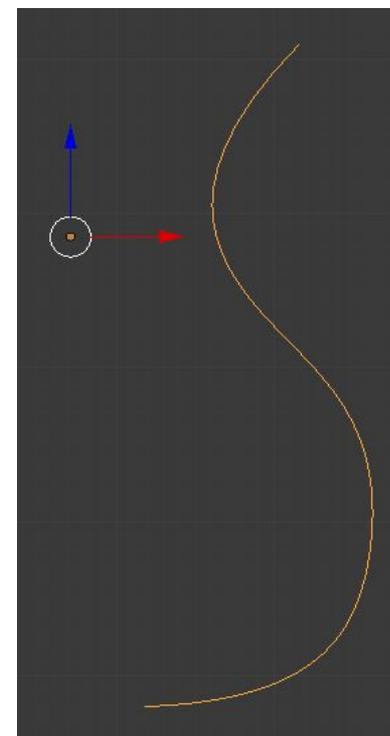
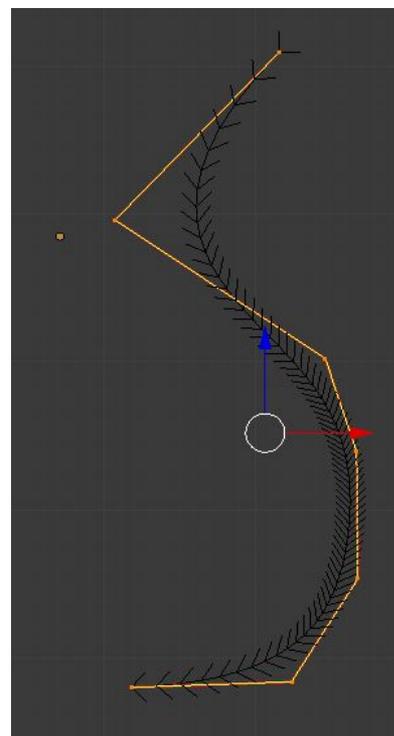
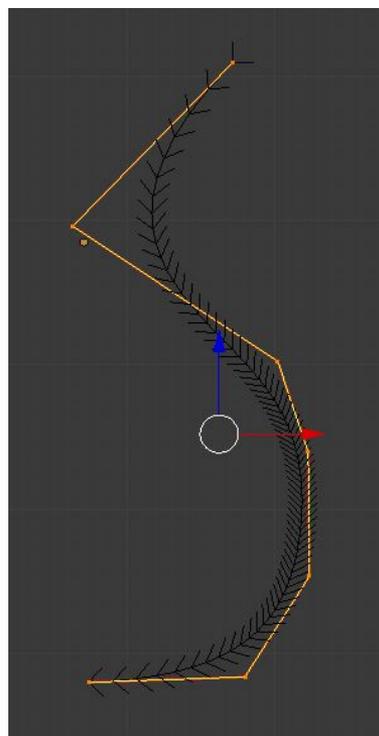
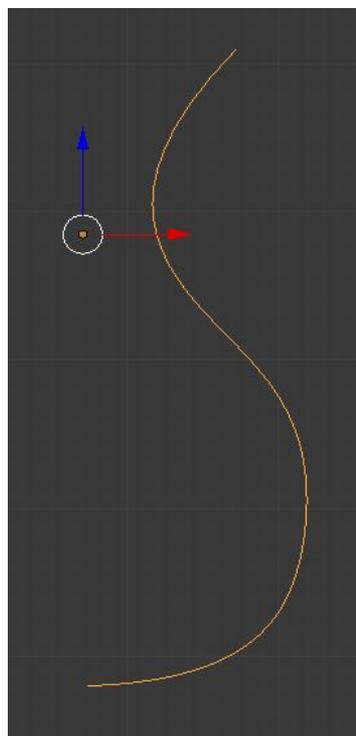
Что настраивать в Screw

Ось и качество сетки



Как поменять центр кривой

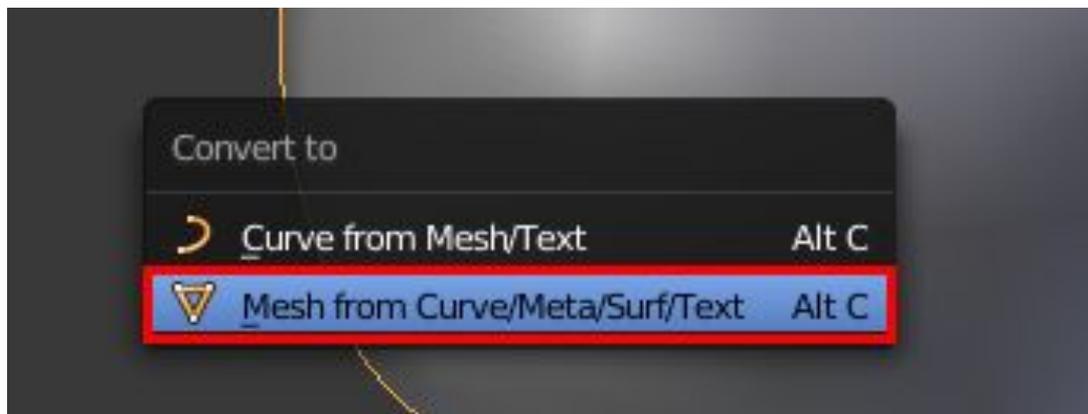
В режиме Edit Mode выделяем всю кривую и сдвигаем ее



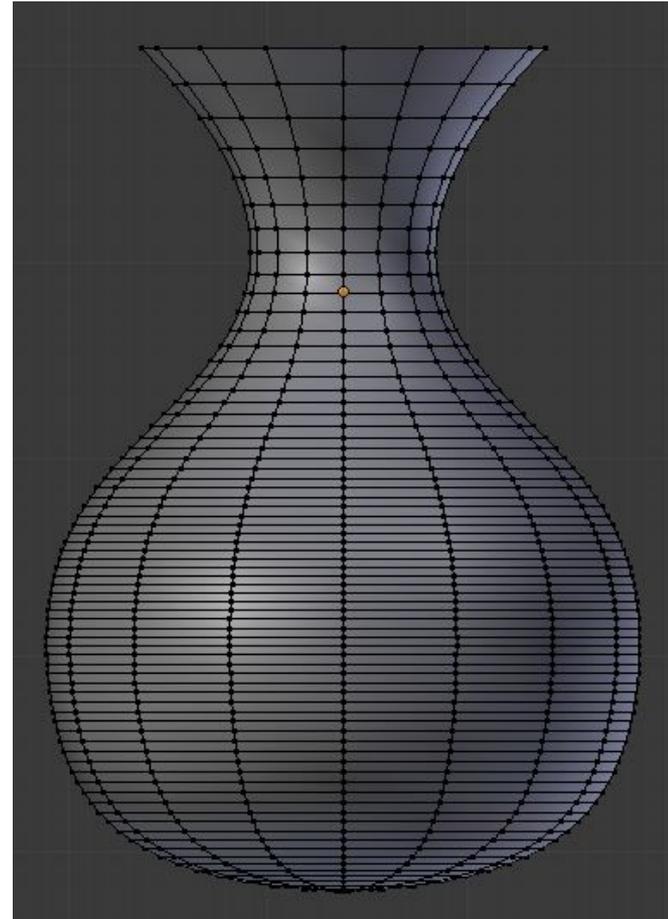
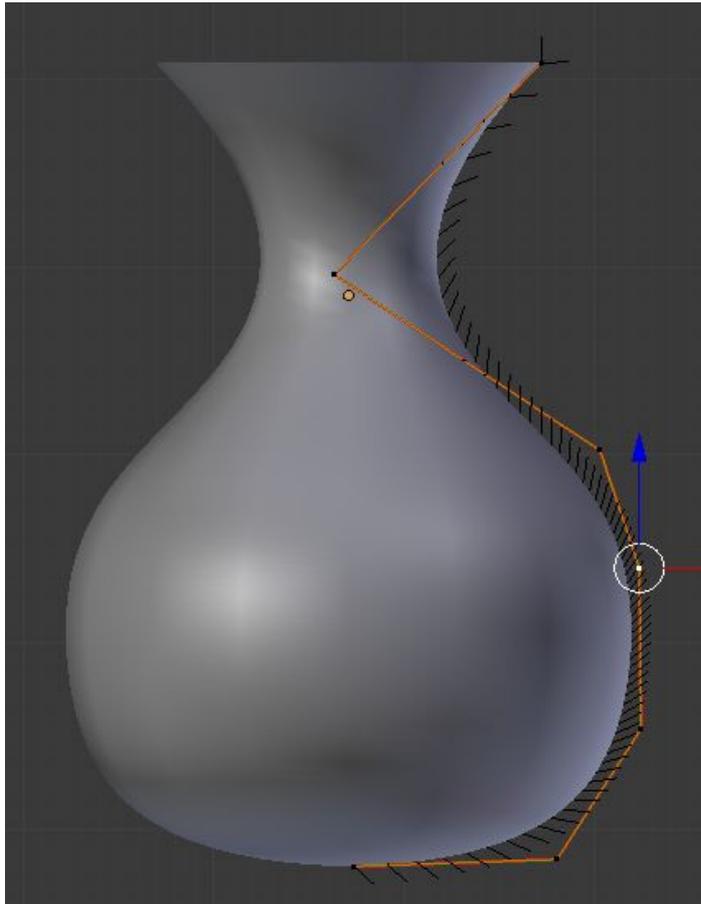
Объект вращения это не полигоны

Чтобы объект вращения стал сеткой,
его надо конвертировать в сетку

Alt + C => Mesh from Curve/Meta/Surf/Text



Было -> стало



Практика №1

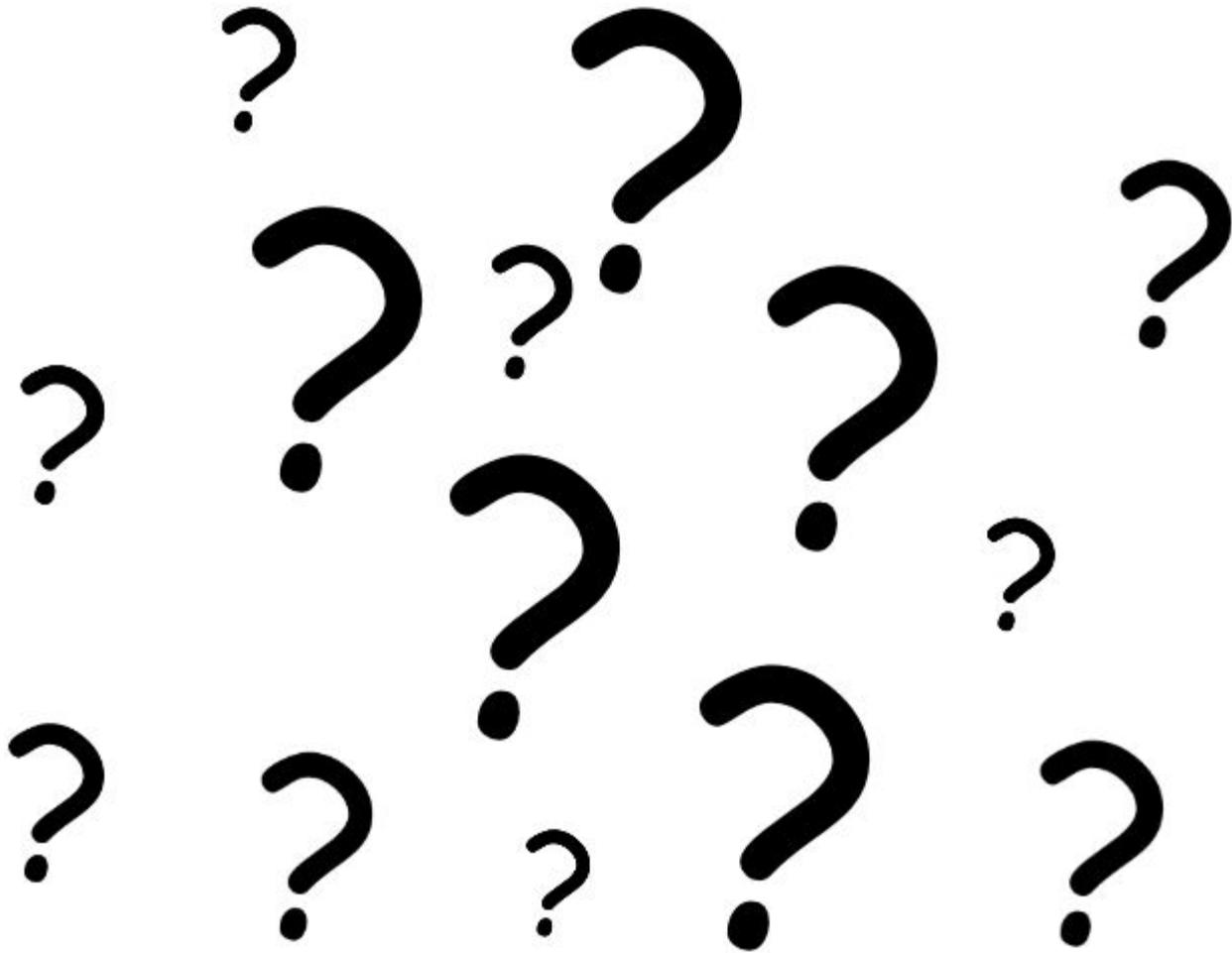


Shift + D -> Curve -> Path

Edit Mode -> E это создать новую точку

Практика №2





Домашнее задание

