



**blender**

# Цель

Научиться моделировать вращением



# Идея

Есть контур, он вращается вокруг оси и создает поверхность



Исходное изображение

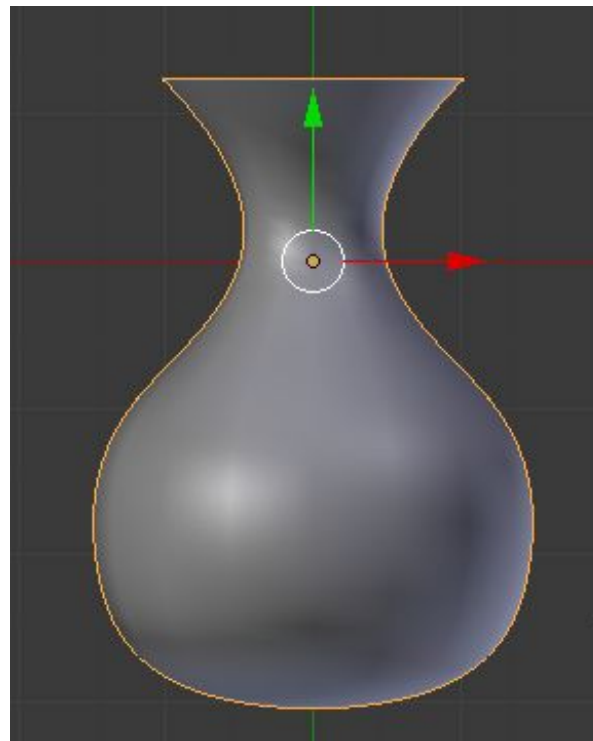
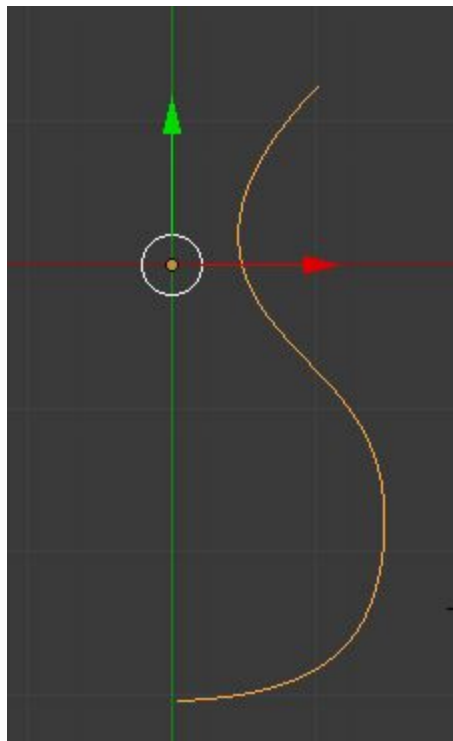


Контур тела вращения



3D объект

# Идея



# Что нужно:

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

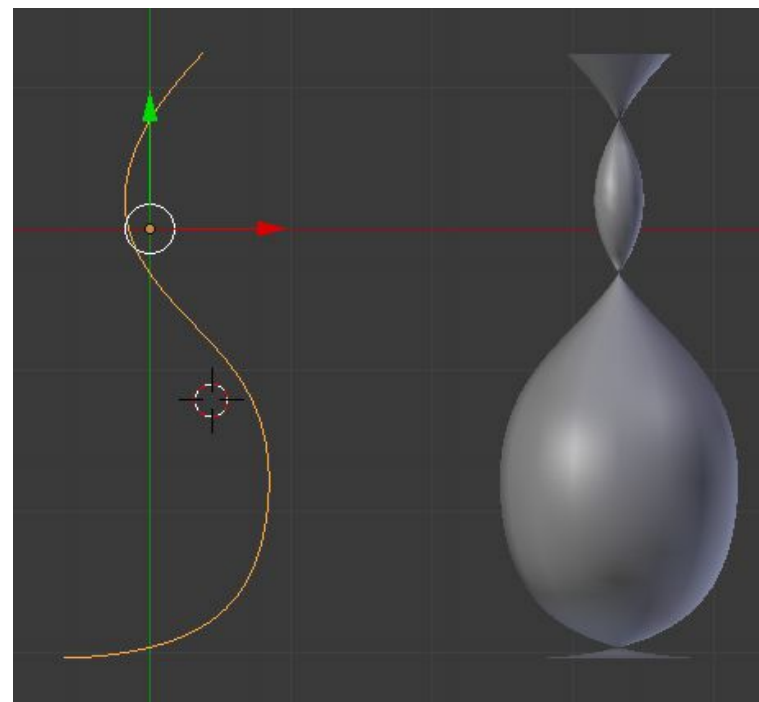
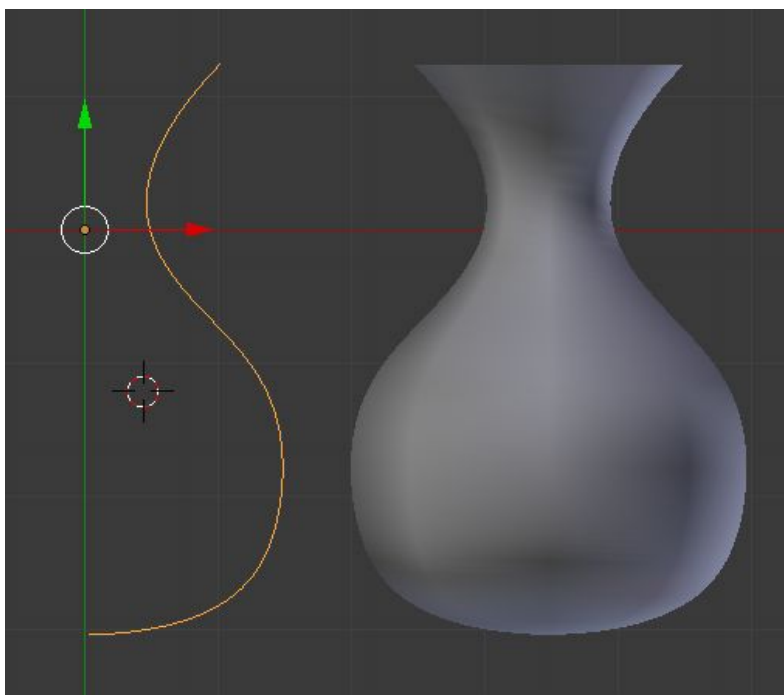
2. Применить модификатор Screw (Винт)

3. Настроить модификатор (ось и качество модели)

3. Добавить, если надо, модификатор Solidify

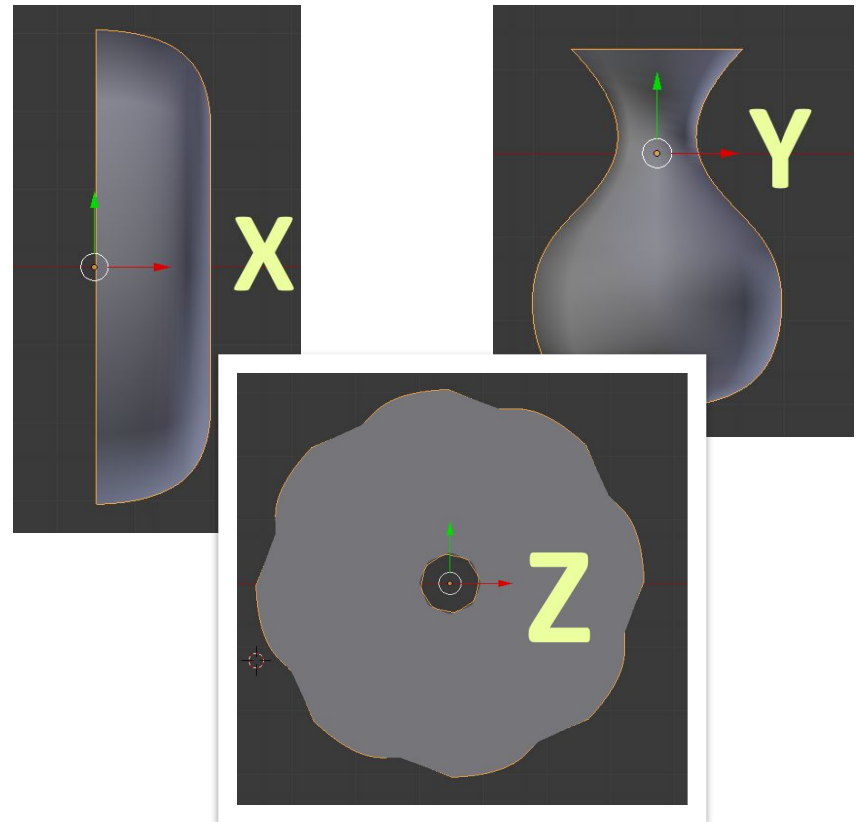
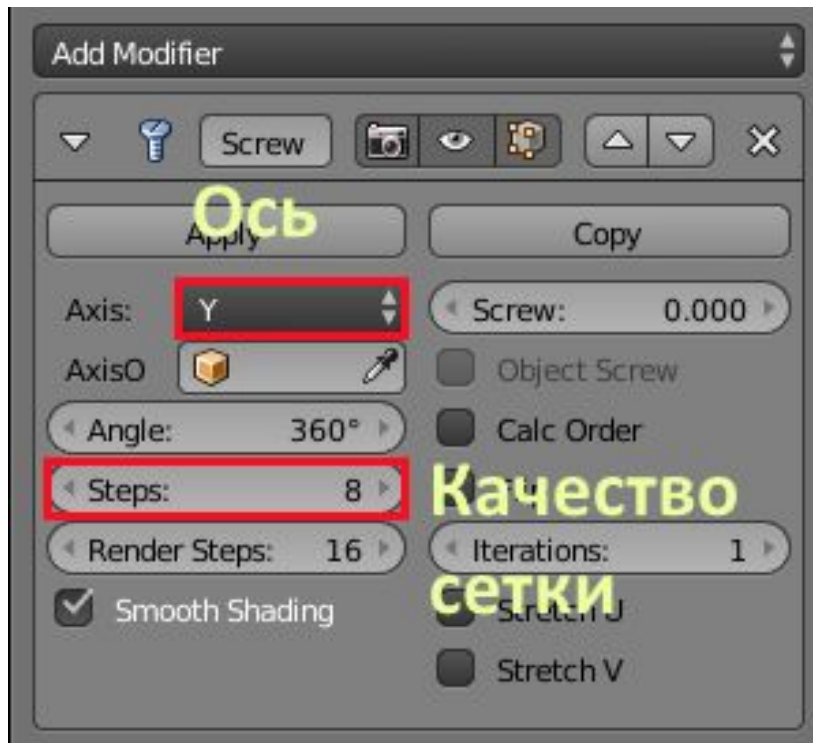
# Важный момент

Где располагается центр кривой линии



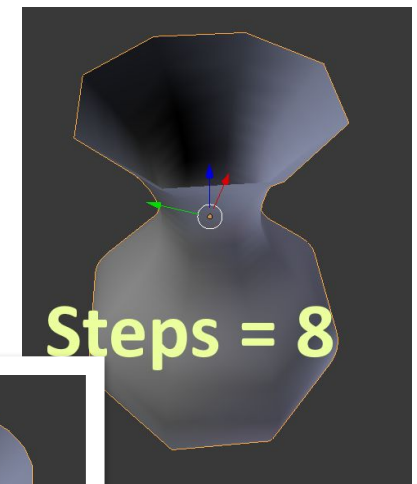
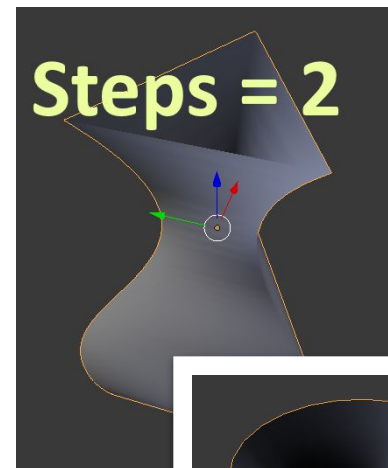
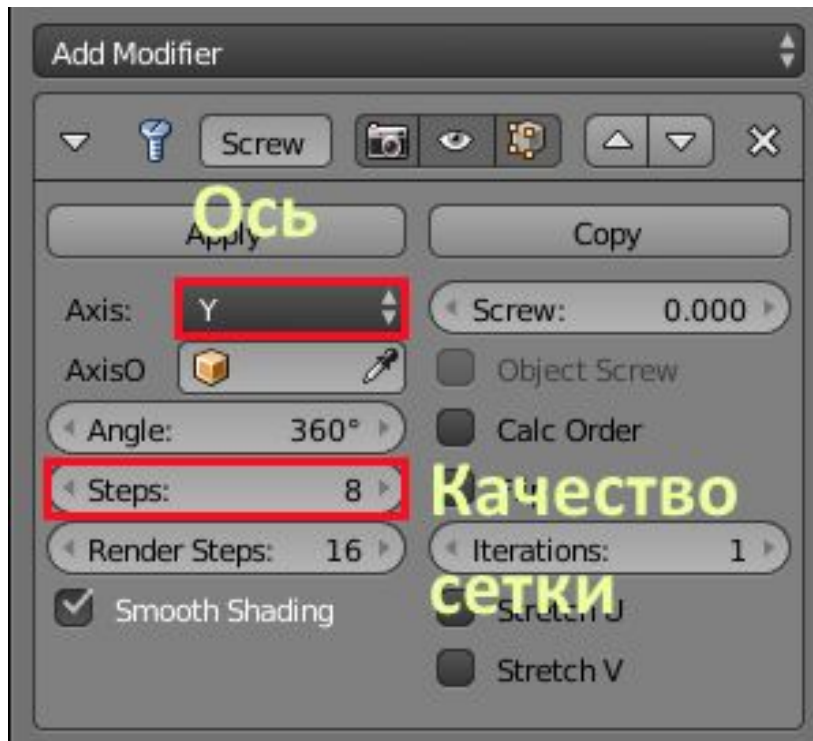
# Что настраивать в Screw

## Ось и качество сетки



# Что настраивать в Screw

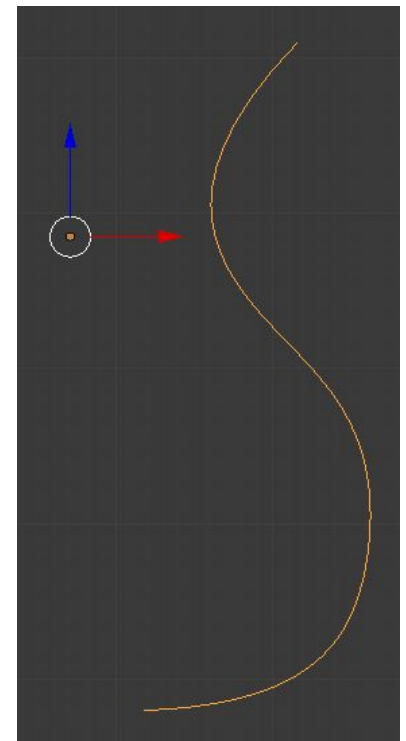
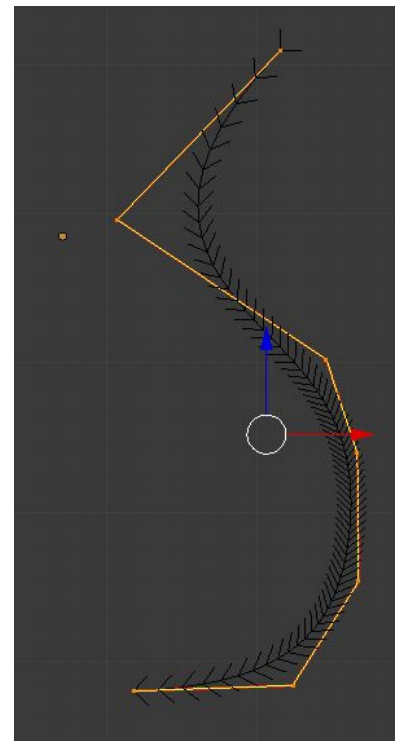
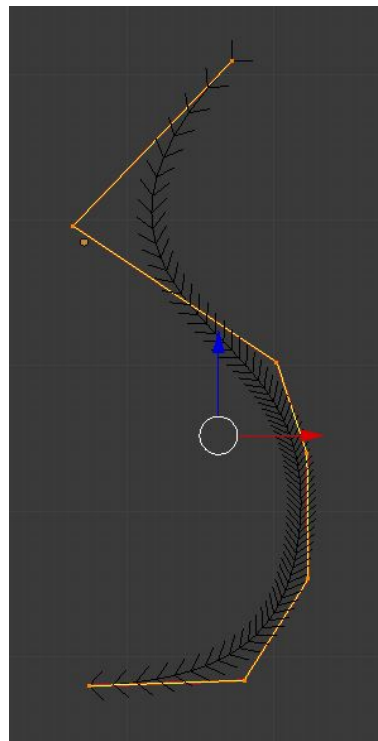
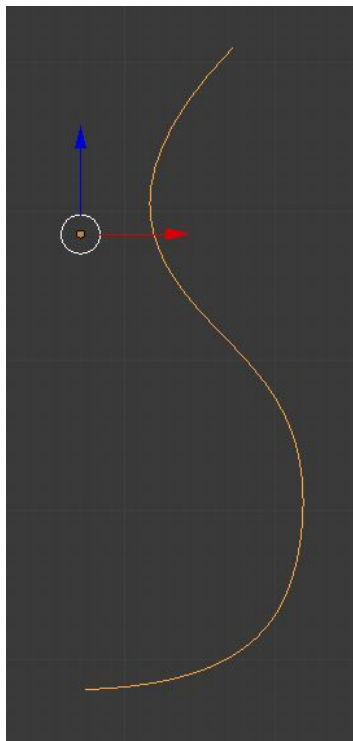
## Ось и качество сетки





# Как поменять центр кривой

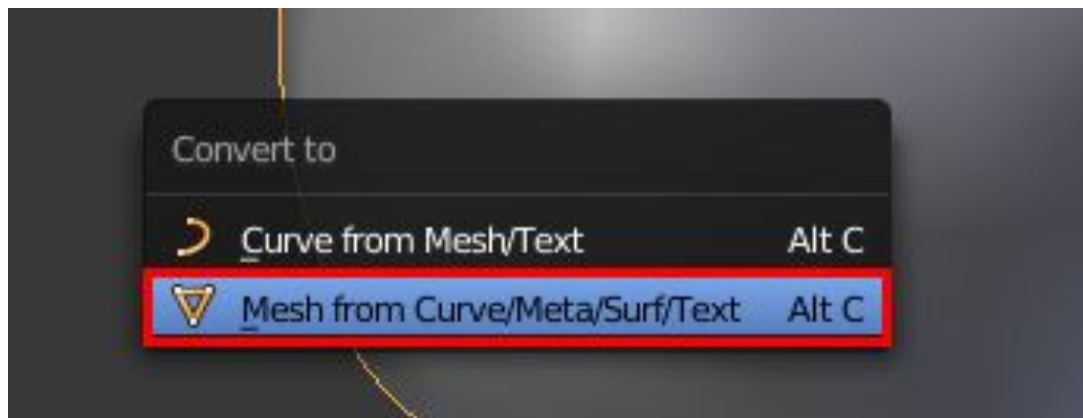
В режиме Edit Mode выделяем всю кривую и сдвигаем ее



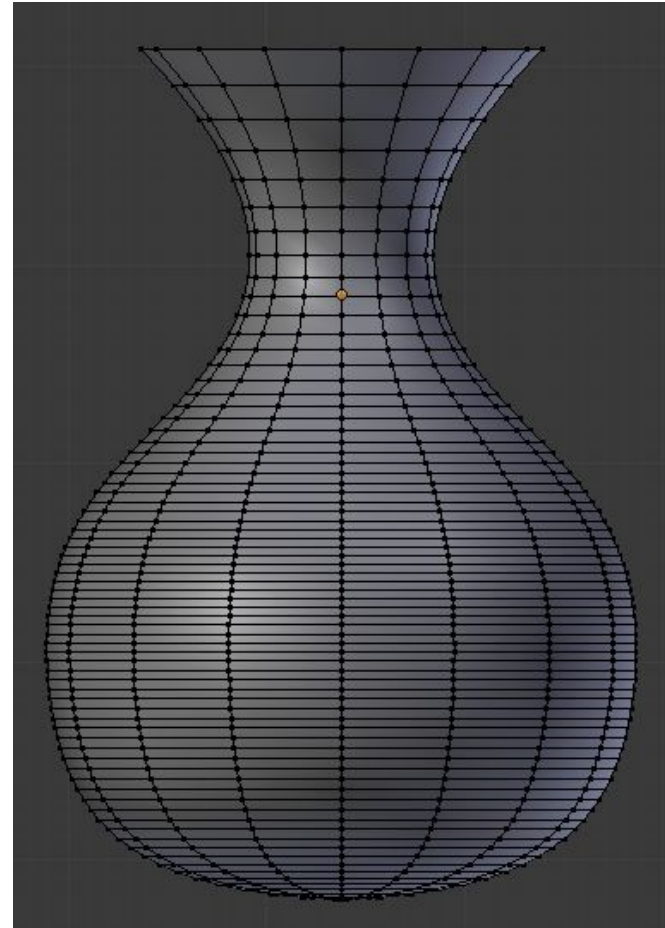
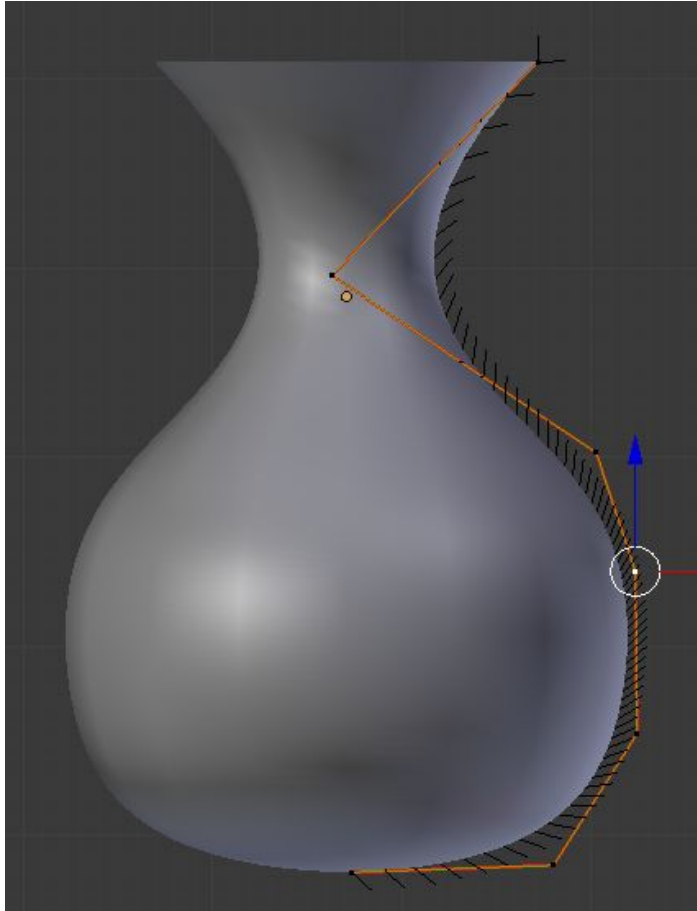
# Объект вращения это не полигоны

Чтобы объект вращения стал сеткой,  
его надо конвертировать в сетку

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



# Было -> стало



# Практика №1

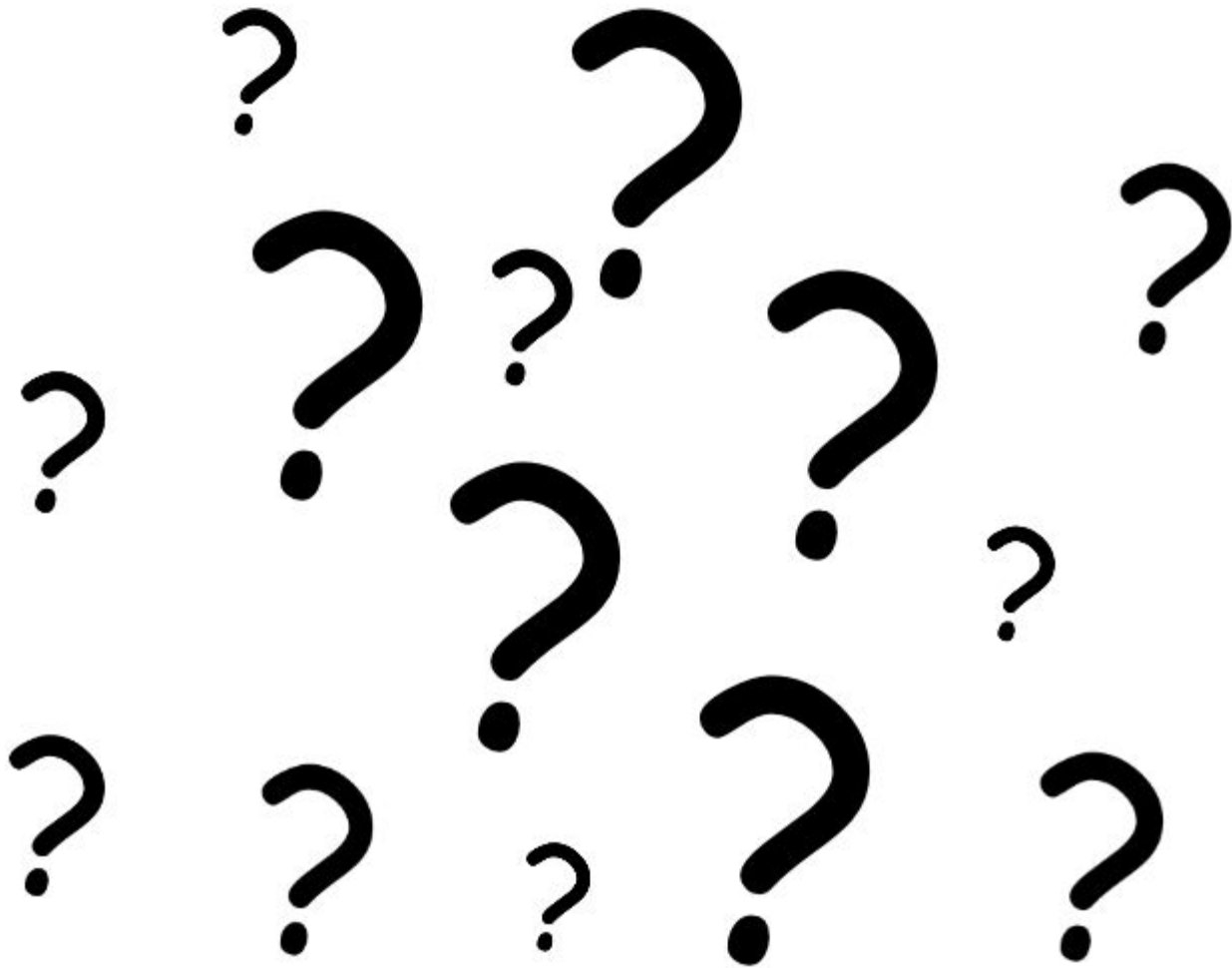


Shift + D -> Curve -> Path

Edit Mode -> E это создать новую точку

# Практика №2





# Домашнее задание

