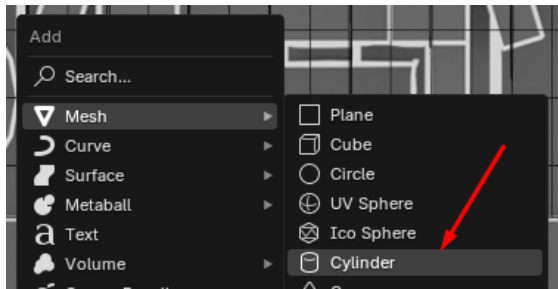


Лабораторная работа №8. Повозка

Лабораторные работы созданы на основе бесплатного курса [Школа Кайно. Курс WAGON](#)

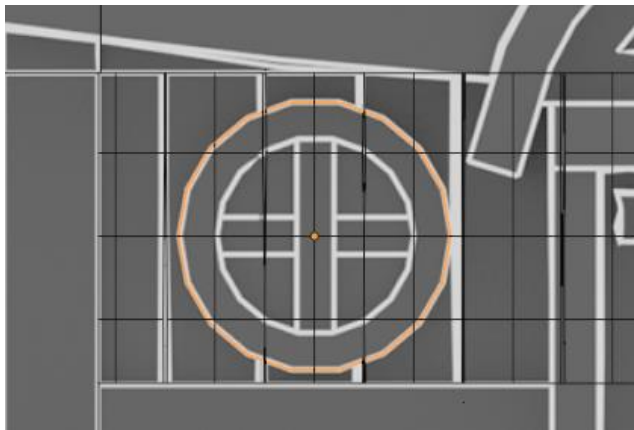
18. Перейдём к созданию окна. **NumPad 3. Shift+A – Mesh – Cylinder:**



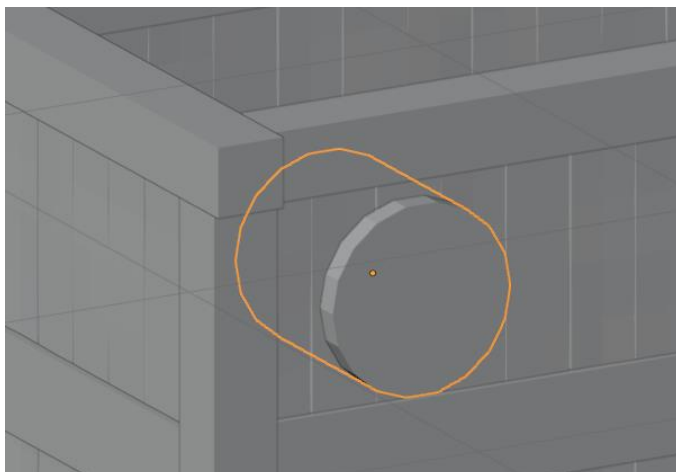
Количество граней уменьшаем до **18**:



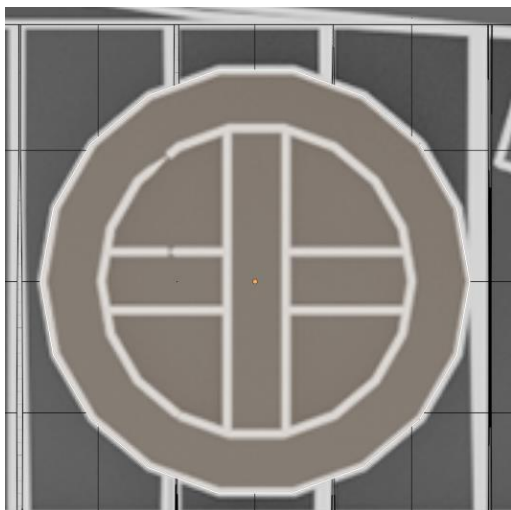
R-Y-90. Уменьшаем через **S** и через **G** переносим:



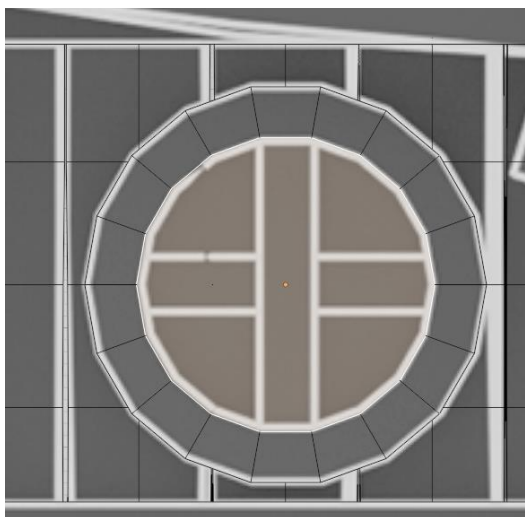
Вытаскиваем через **G-X** его наружу:



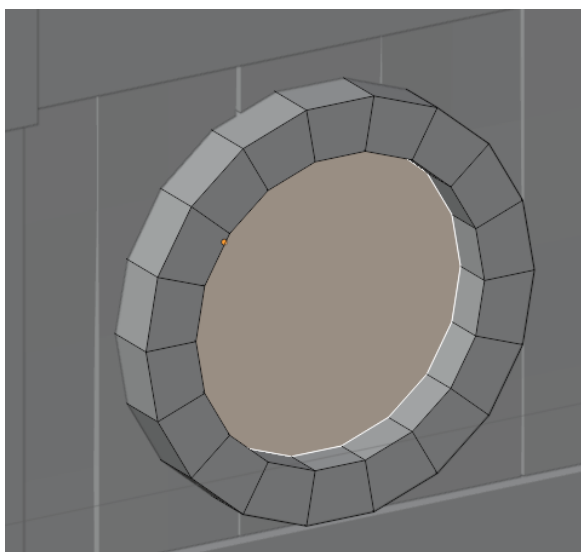
Режим редактирования **TAB, NumPad 3, Z-Wireframe**. Два раза нажимаем на **A** чтобы снять выделение. Клавиша **3**, и выбираем грань:



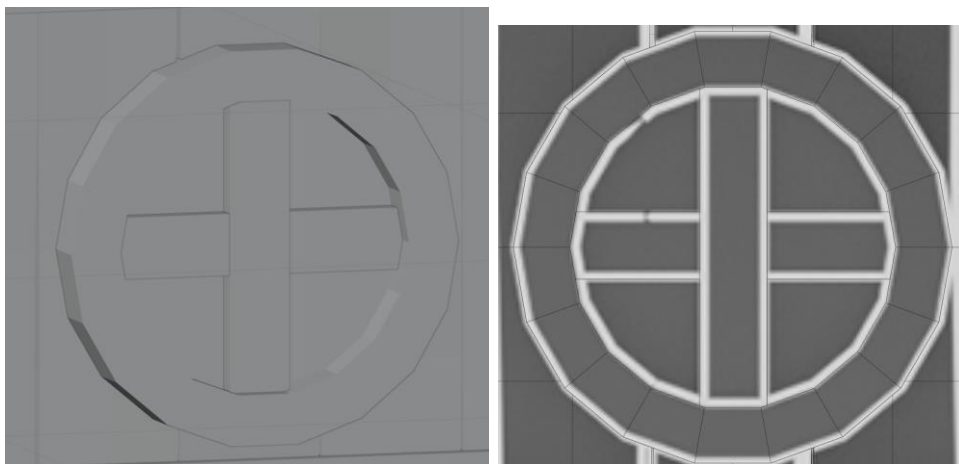
I, вдавливаем внутрь:



Свободное вращение, **E** делаем экструд:

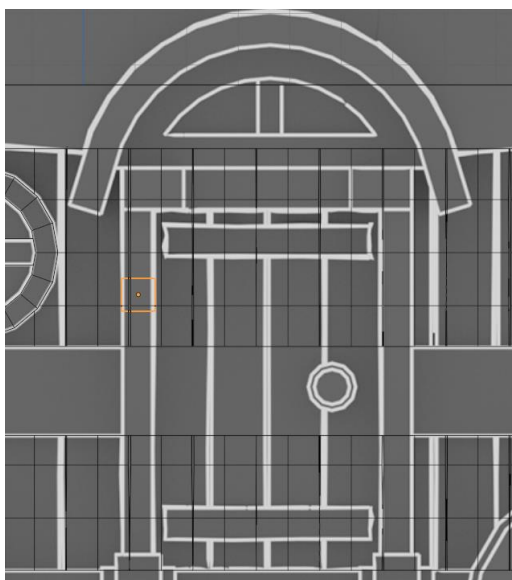


19. Теперь создадим крестовину через кубы:

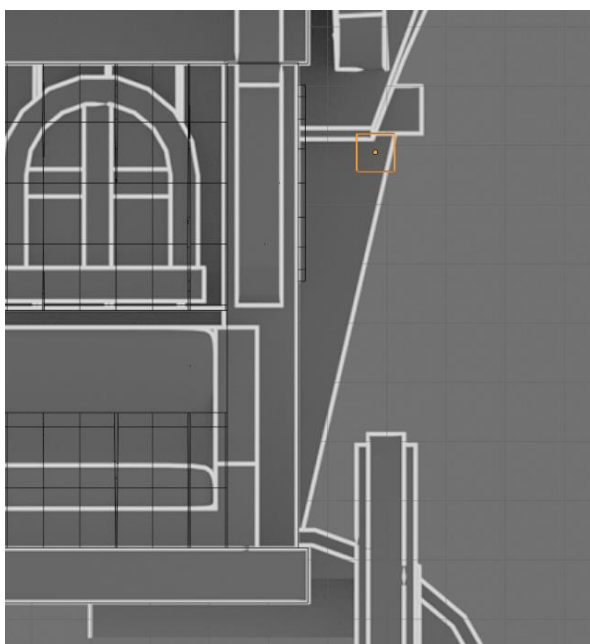


Ctrl+Alt+S чтобы сохранить

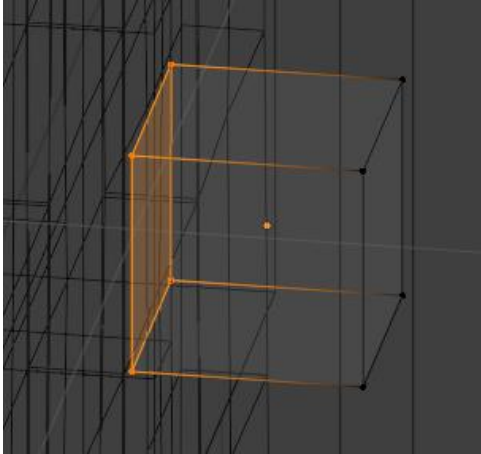
20. Теперь создадим дверной косяк. **NumPad 3, Shift+A – Mesh – Cube**, подгоняем размер:



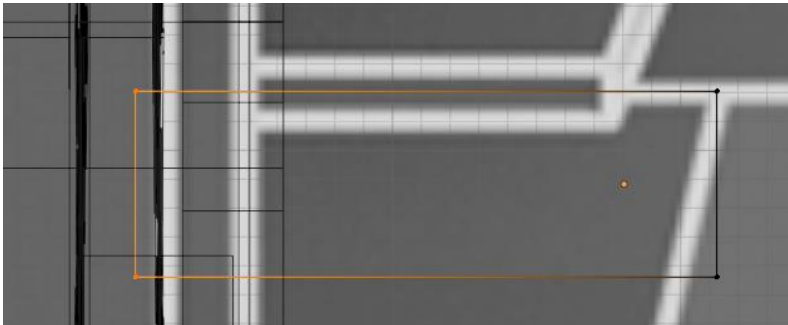
NumPad 1, подгоняем положение:



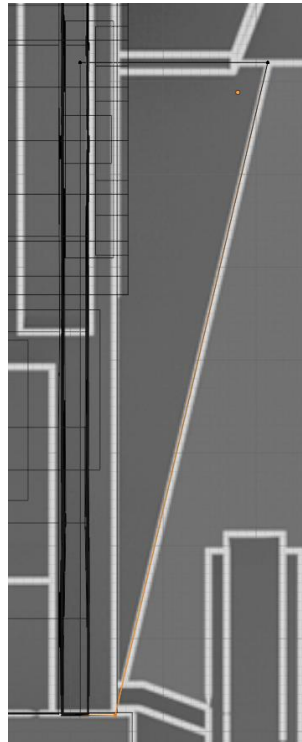
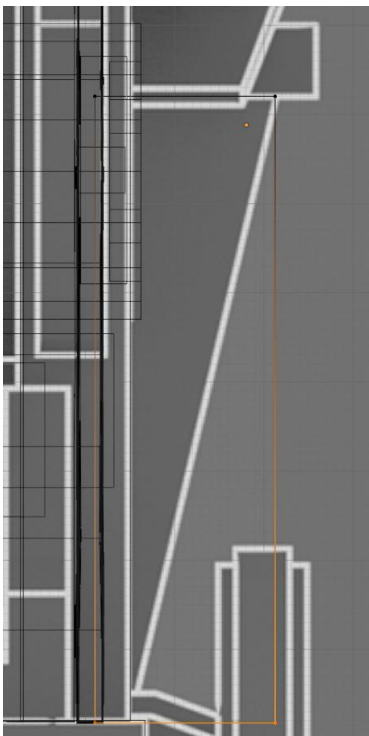
Режим редактирования **TAB, 1** на клавиатуре для выбора точек. Можете нажать **Alt+Z** чтобы выбрать все **4** точки (или при желании боковую грань):



G-X:



Выделяете нижние точки, и опускаете через **G-Z**. Затем выделяете нижние правые точки, и через **G-X** перемещаете:

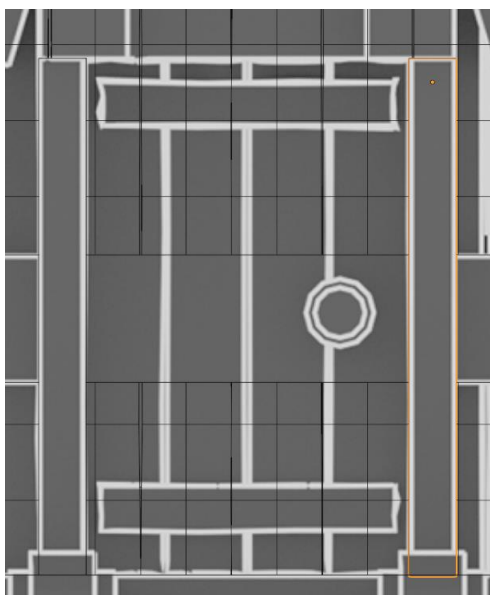


Итог:

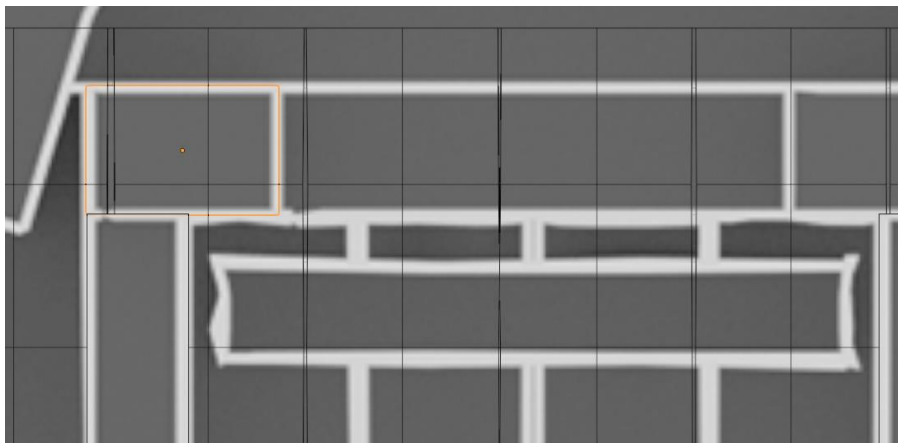


Выходим из режима редактирования **ТАВ**.

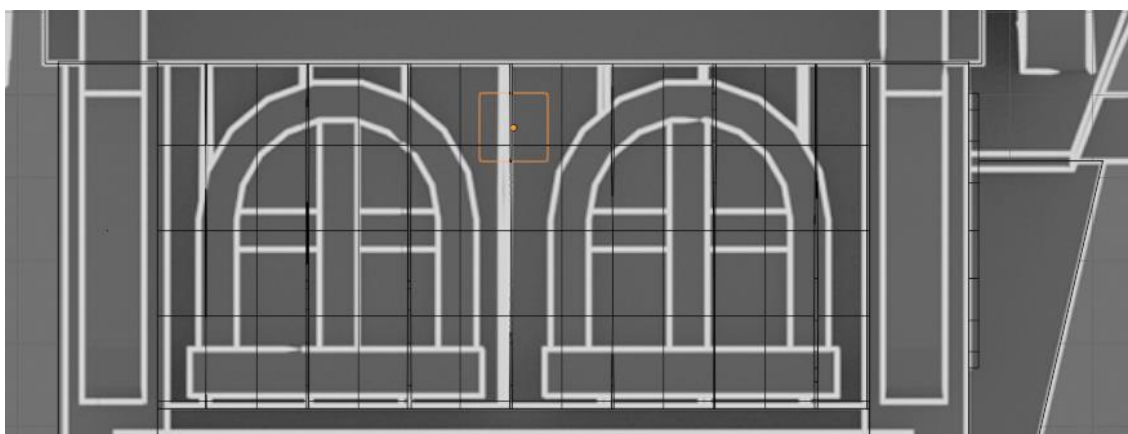
21. **NumPad 3, Shift+D, G-Y:**



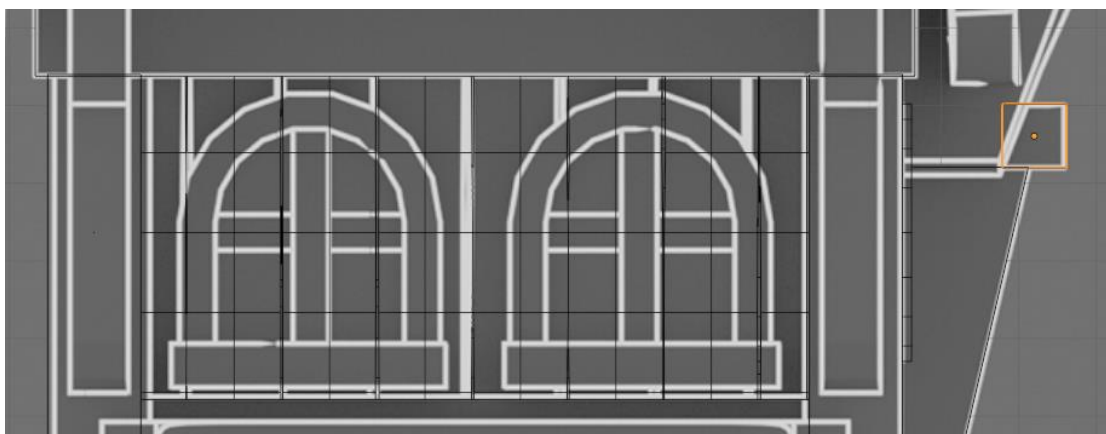
22. **NumPad 3, Shift+A – Mesh – Cube**, подгоняем размер:



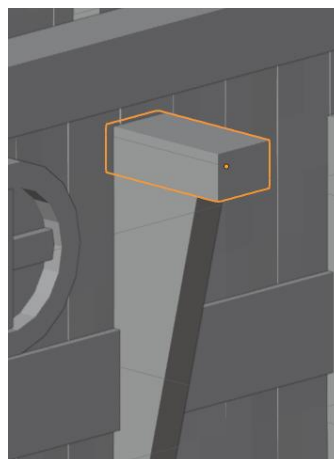
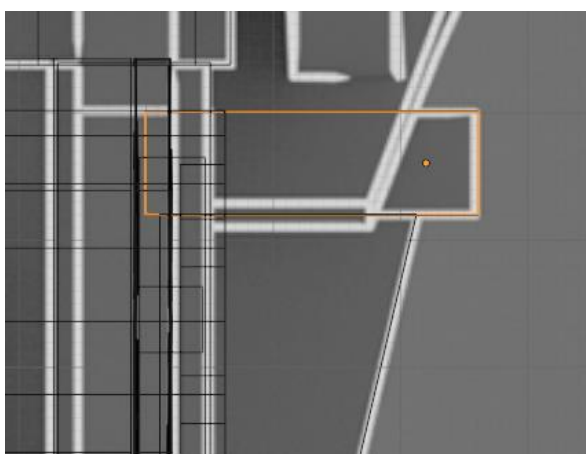
NumPad 1:



Подгоняем размер:

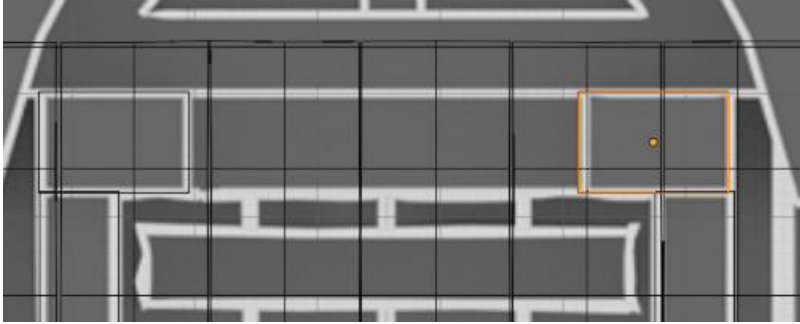


Через режим редактирования **TAB**, изменяем размер:

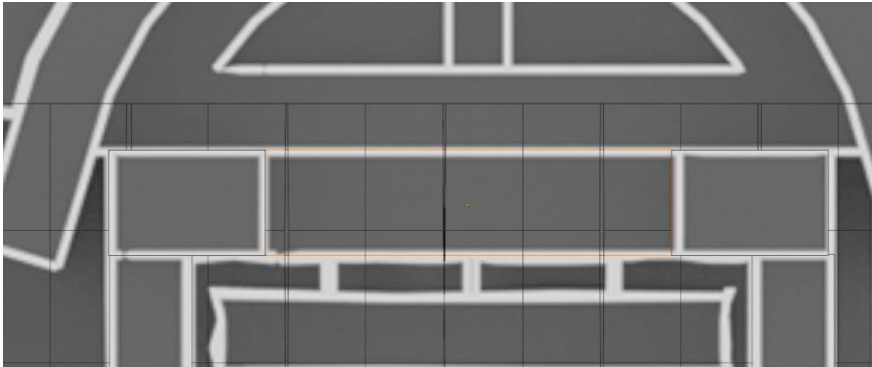


Ctrl+Alt+S чтобы сохранить

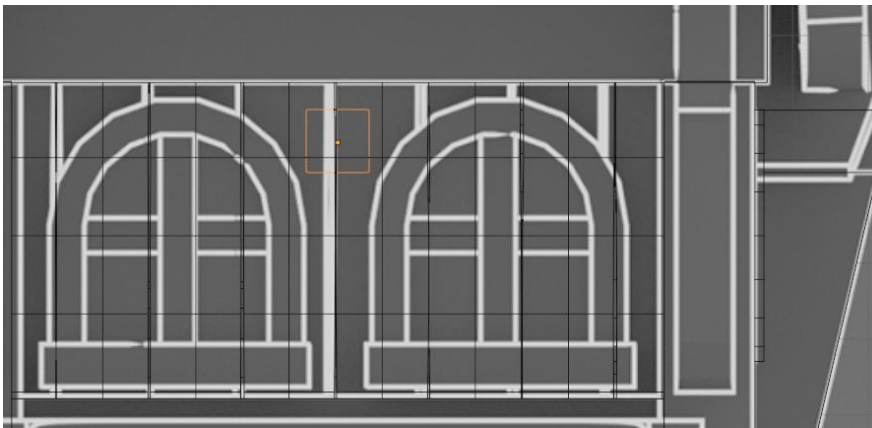
23. NumPad 3, Shift+D, G-Y:



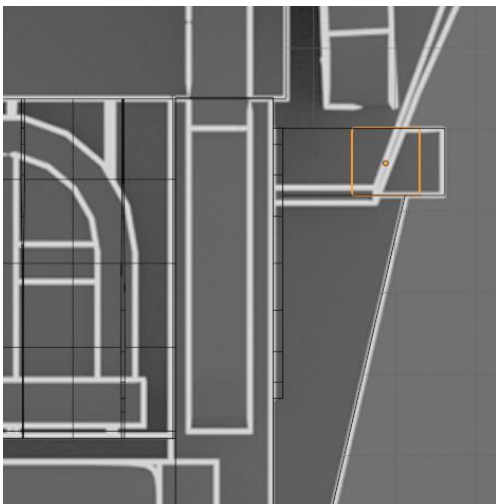
24. NumPad 3, Shift+A – Mesh – Cube, подгоняем размер:



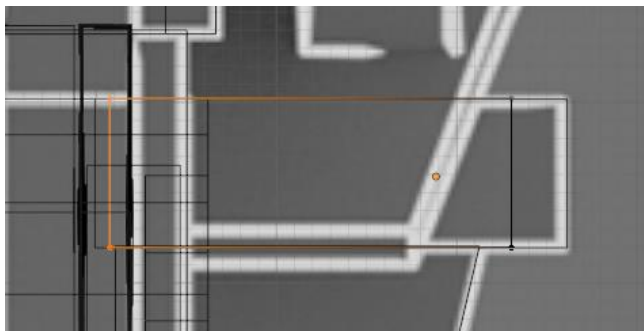
NumPad 1:



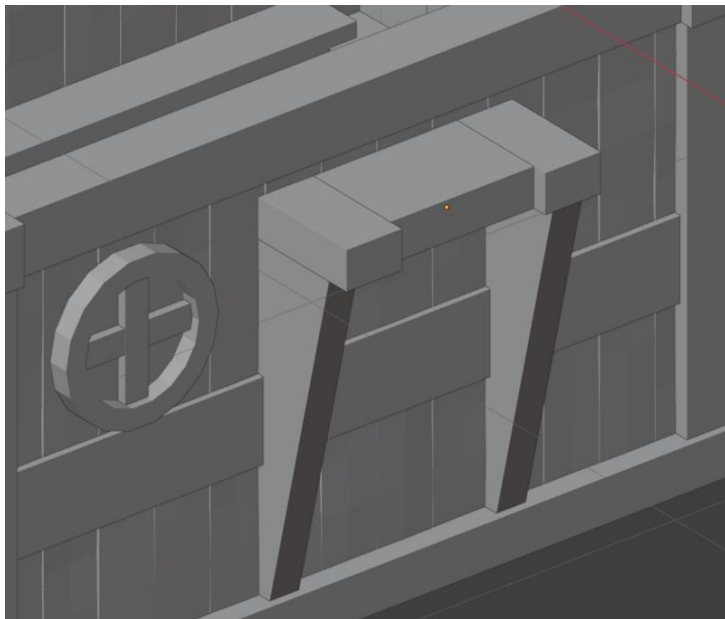
Подгоняем размер:



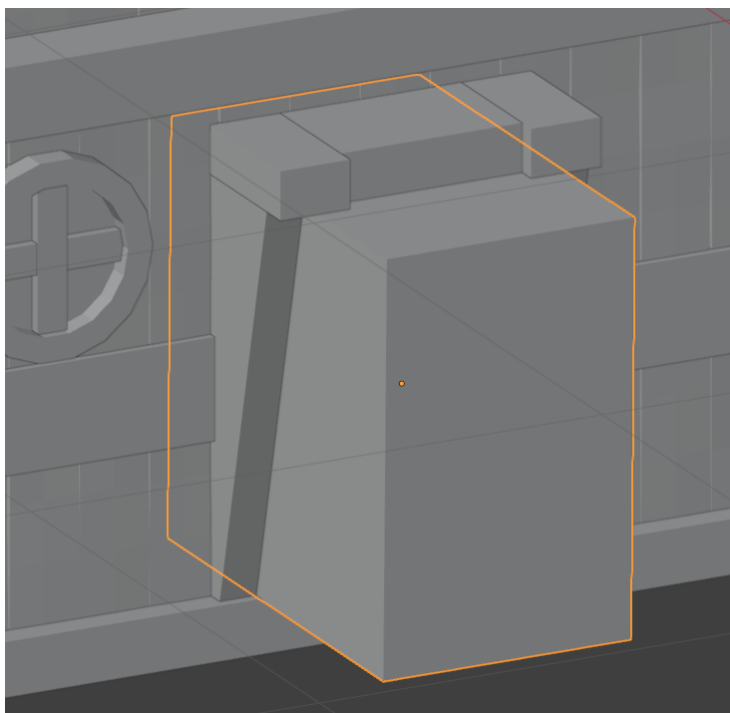
Увеличиваем:



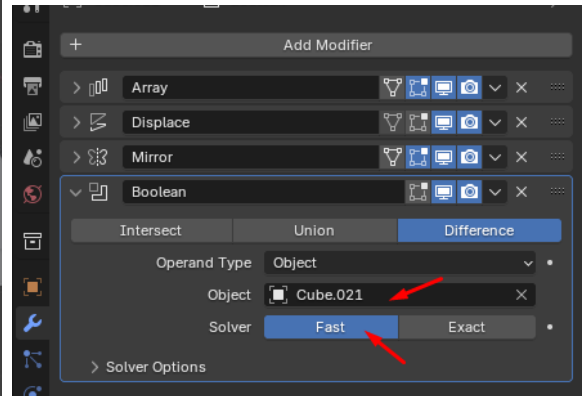
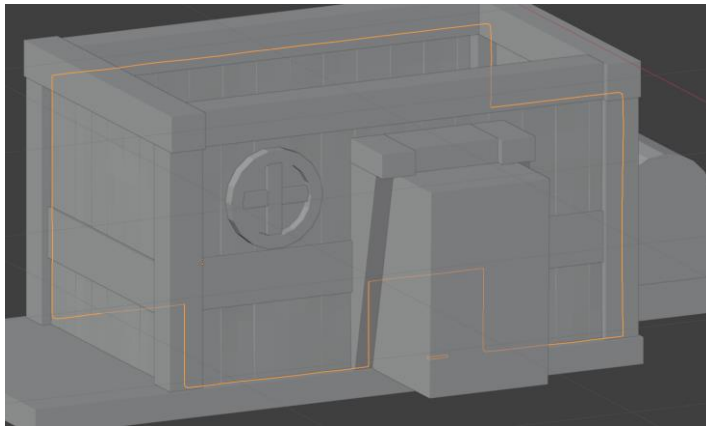
Итог:



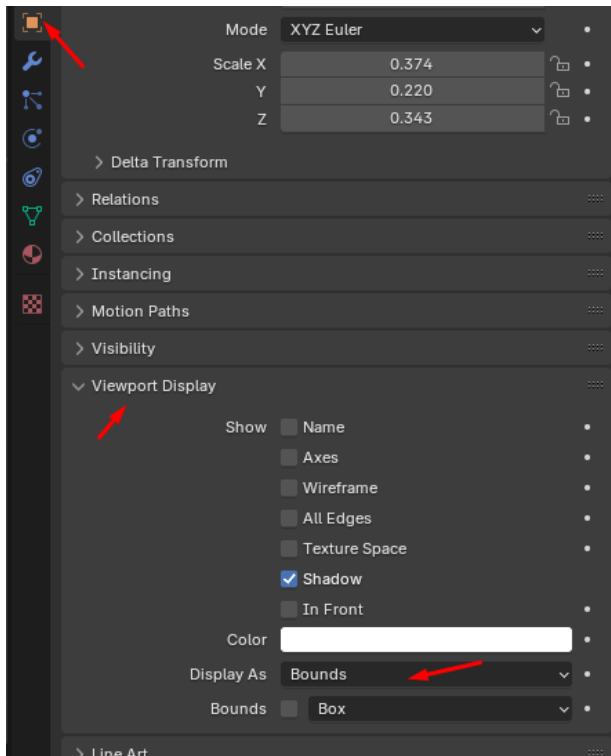
25. Создадим внутри куб, для создания отверстия:



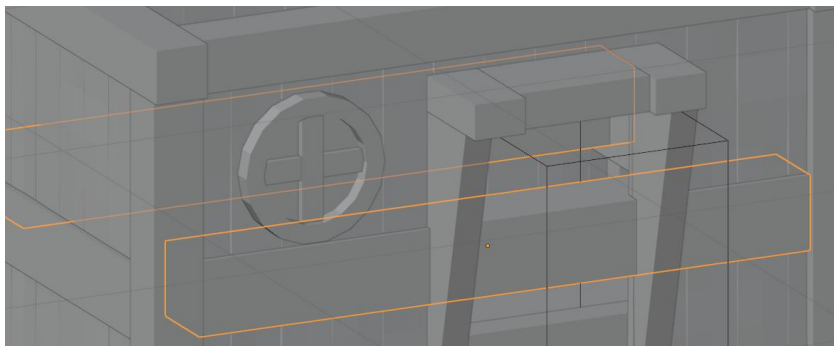
Для досок добавим модификатор **Boolean**, отображение **Fast** и объект наш **куб**:

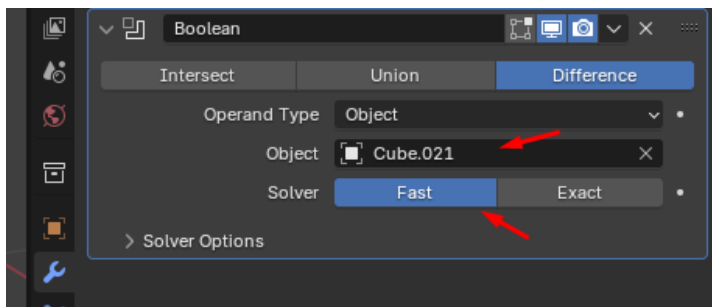


Перейдём в настройки объекта, и поменяем отображение на **Bounds**:



Для наших балок тоже добавим модификатор **Boolean**, отображение **Fast** и объект наш **куб**:

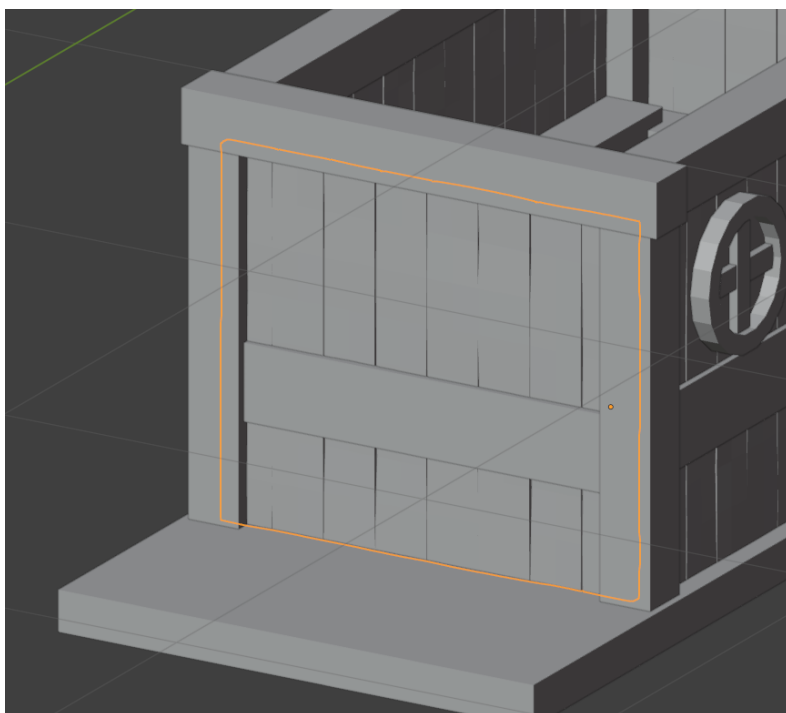




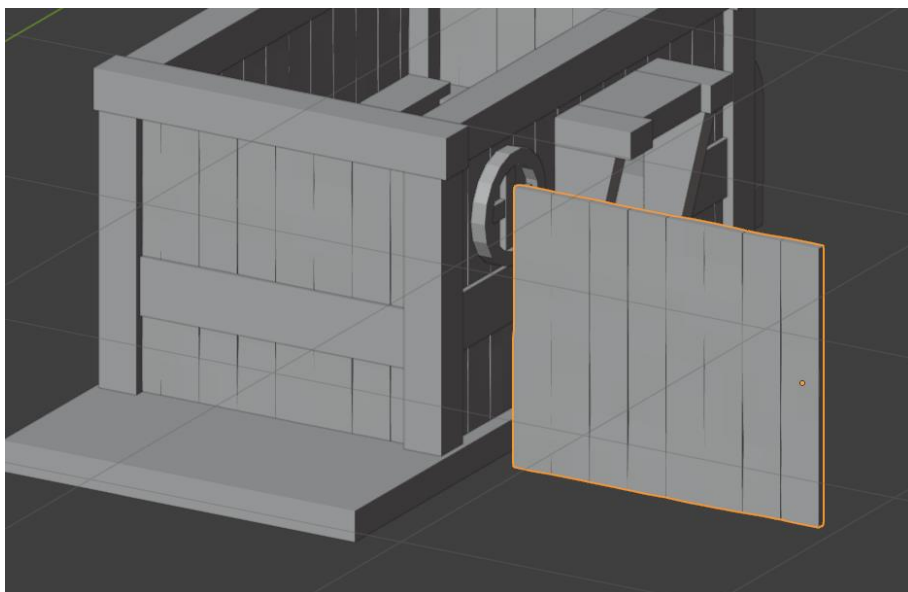
Можем скрыть отображение куба:



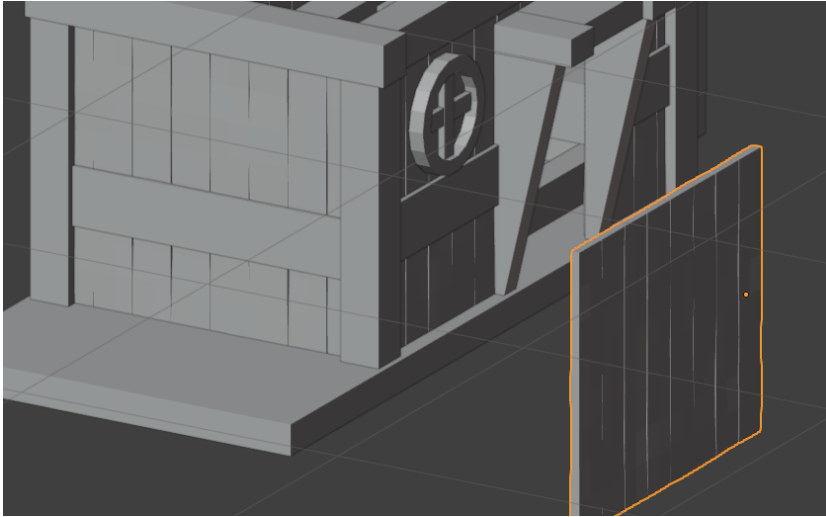
26. Перейдём к созданию двери. За основу возьмём эти балки:



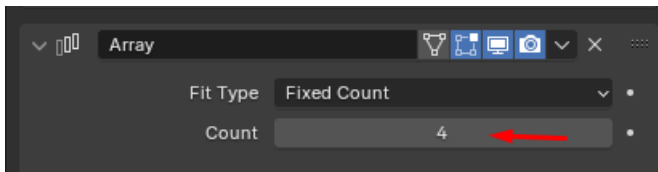
Shift+D, G-X:



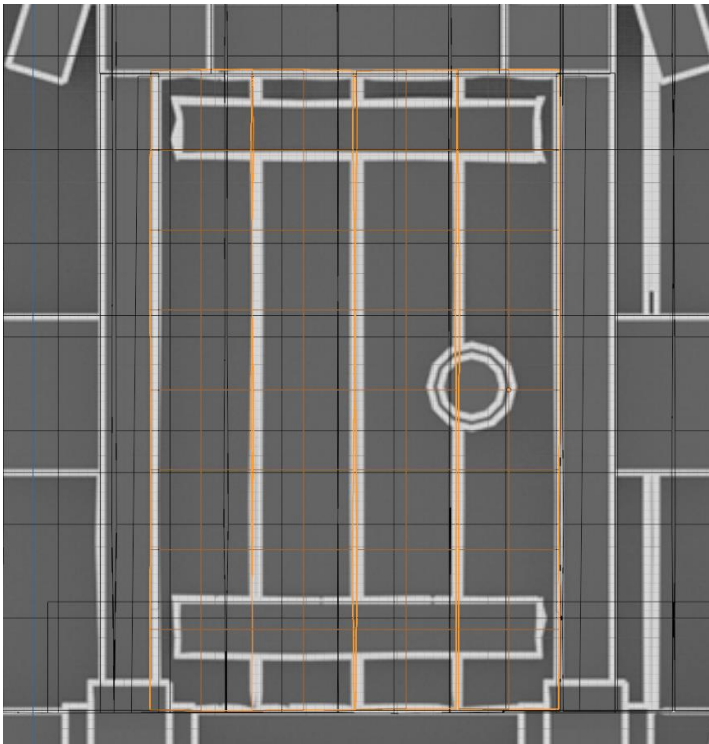
R-Z-90:



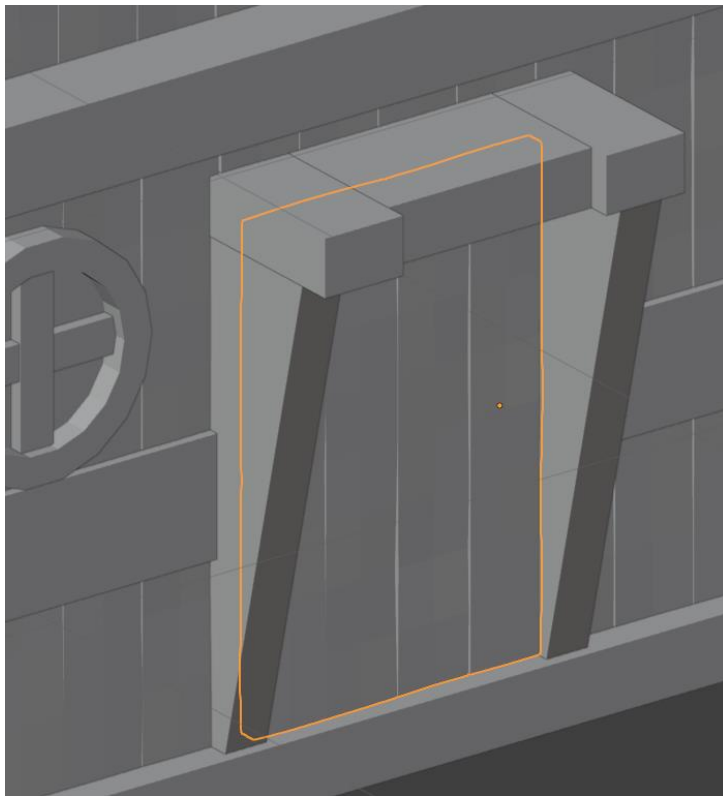
Numpad 3, Z-Wireframe. В модификаторе Array меняет количество на **4**:



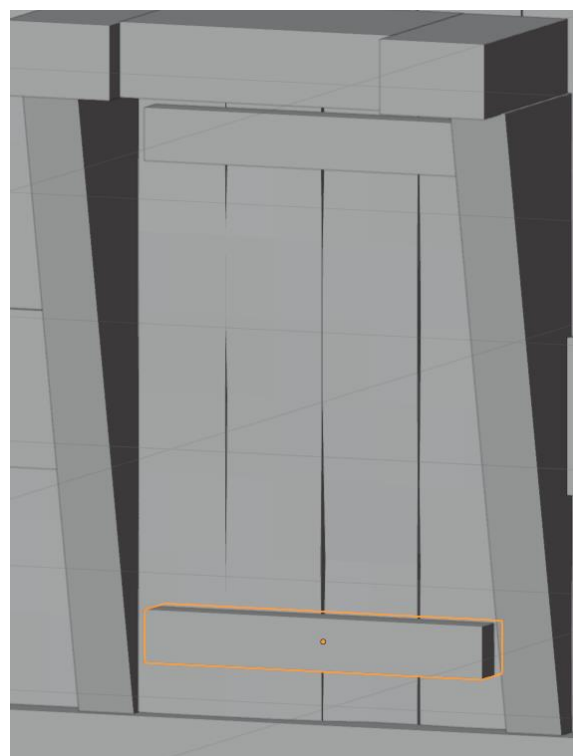
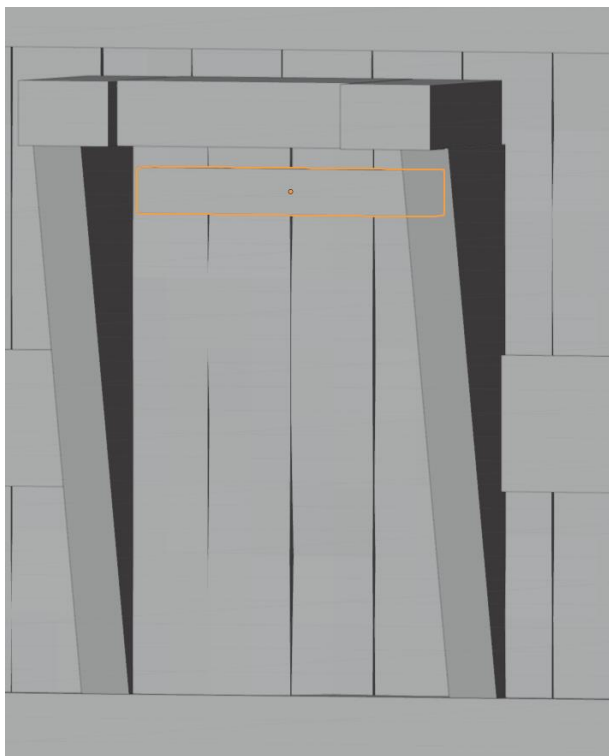
Подгоняем размер через S:



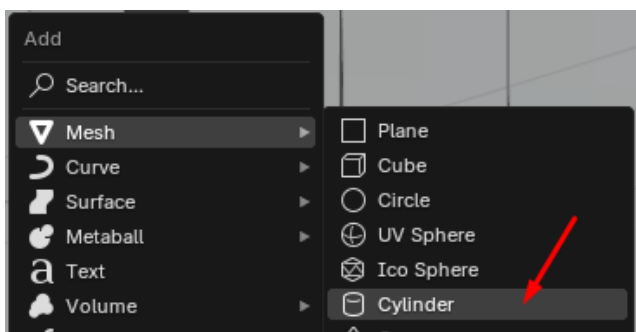
G-X ставим дверь:



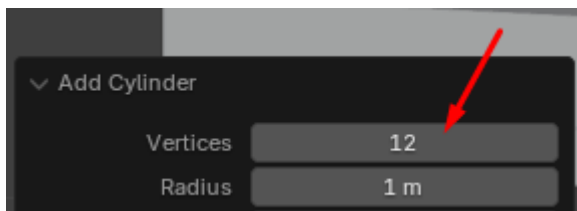
27. **Numpad 3, Z-Wireframe.** Создадим доски сверху и снизу, через обычный куб:



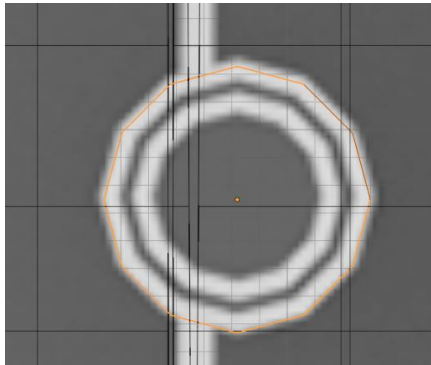
28. Делаем ручку. **Shift+A – Mesh – Cylinder:**



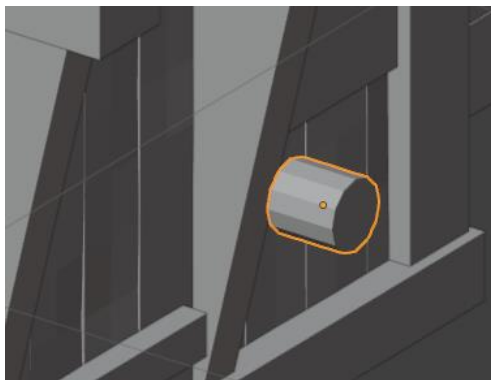
Количество сегментов уменьшим до 12:



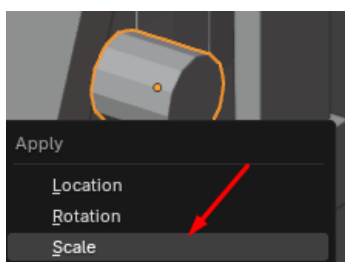
R-Y-90. И подгоняем размер:



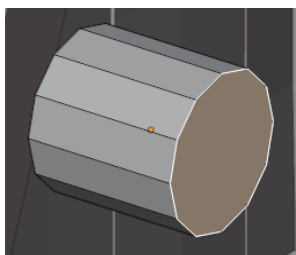
G-X вытяскиваем:



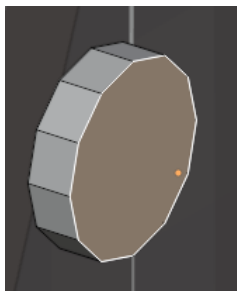
Ctrl+A – Scale:



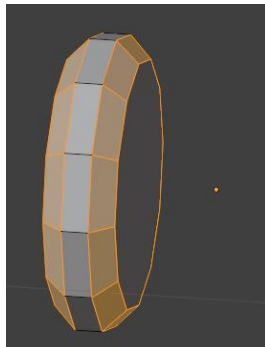
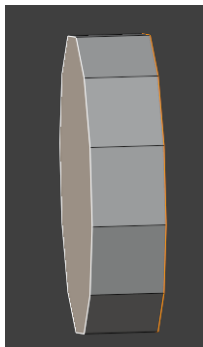
ТАВ, переходим в режим редактирования. 3 на клавиатуре, и выбираем переднюю грань:



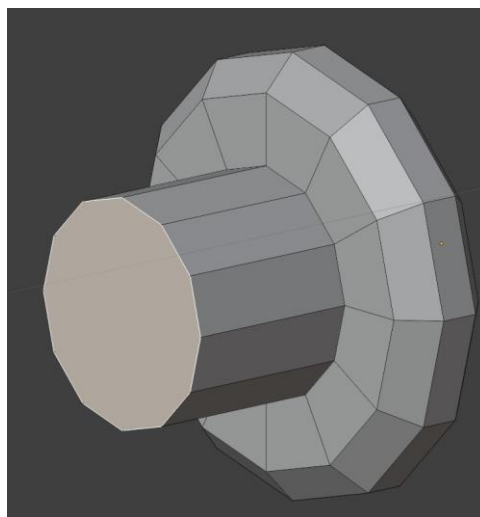
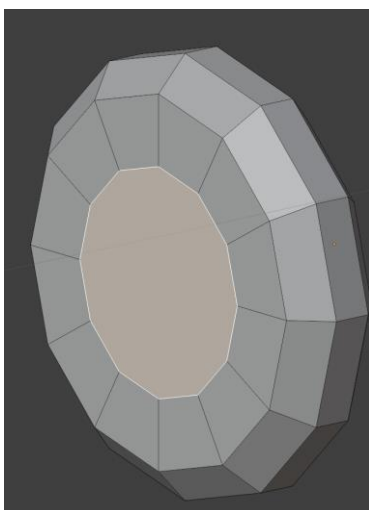
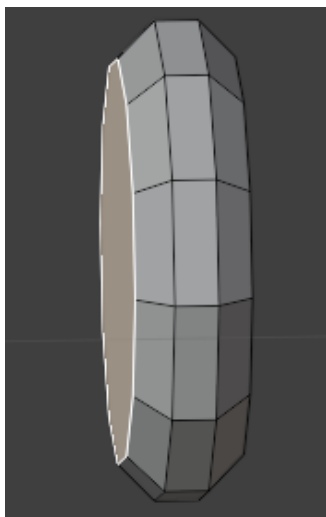
G-X уменьшаем:



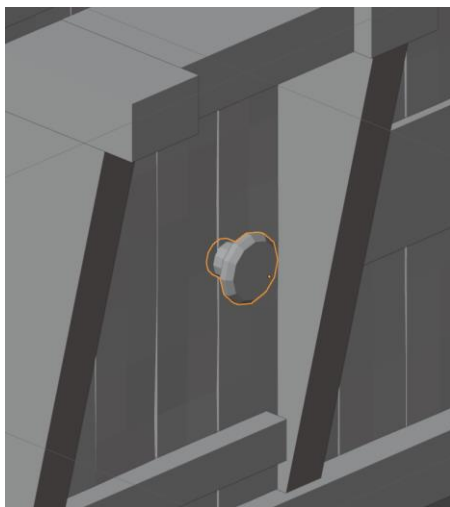
Через Shift выделим также заднюю грань, и нажмём **Ctrl+B**:



Выделяем только заднюю грань, **I** для **inset**, **E** для **extrude**:

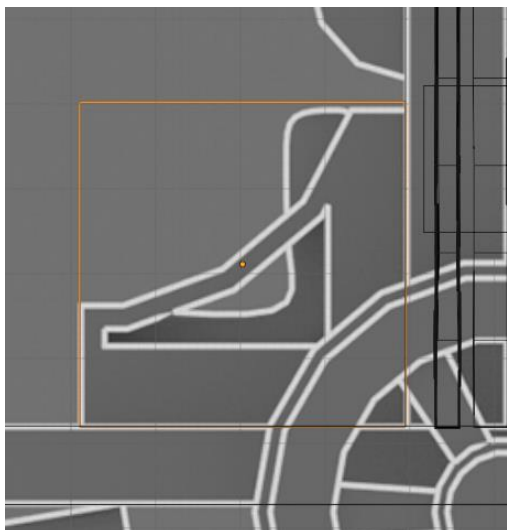


ТАВ, выходим из режима редактирования. **G-X** ставим ручку на место:

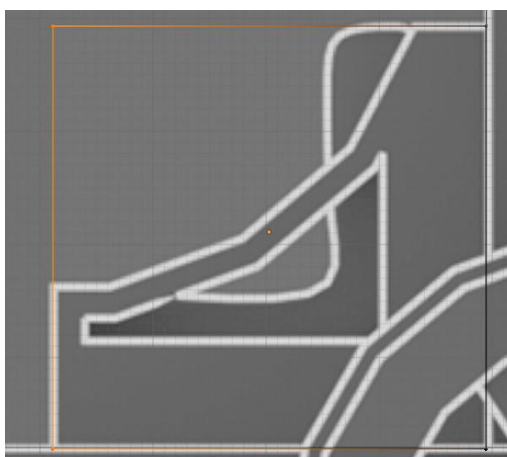


Ctrl+Alt+S чтобы сохранить

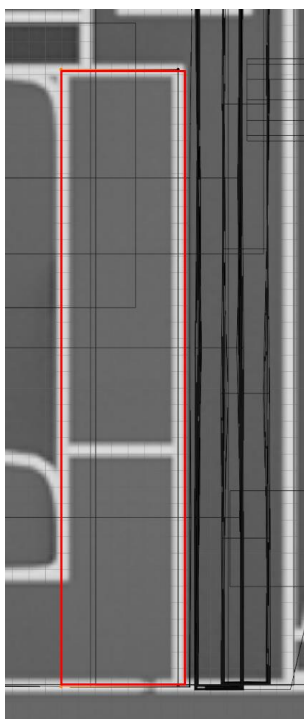
29. Создадим диван. **Numpad 3, Z-Wireframe. Shift+A – Mesh – Cube.** Подгоняем размеры:



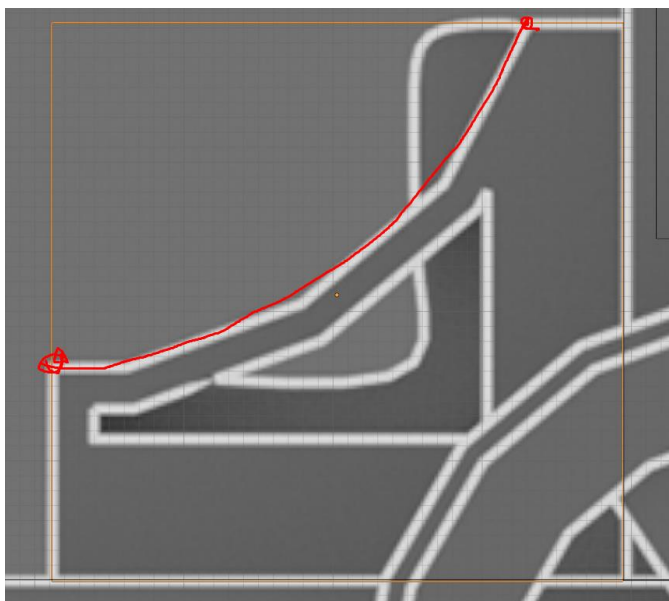
ТАВ, переходим в режим редактирования. Подгоним более точно наши размеры:



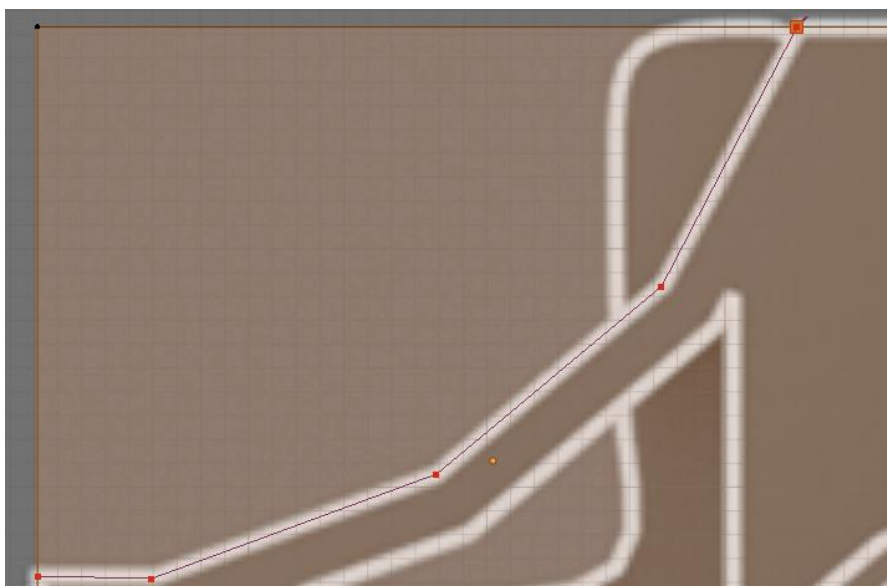
Numpad 1. Подгоним куб, под подлокотник:



Numpad 3. Теперь нам с вами нужно сделать этот вырез:

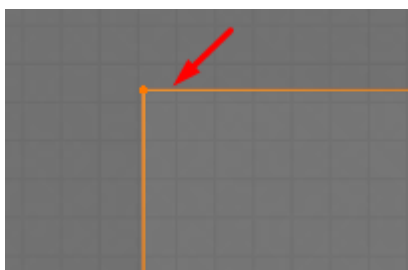


К, нажимаем **С**, чтобы резал насквозь и режем:

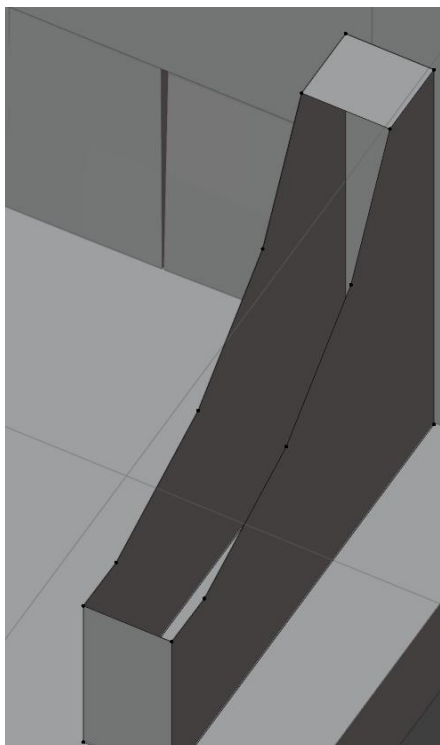


По завершению нажимаете **Enter**.

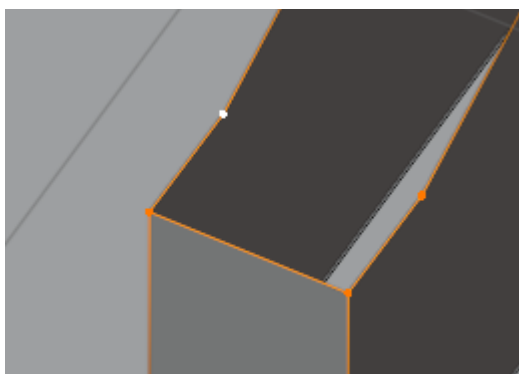
Выделяем две вершины, **X-Vertices**:



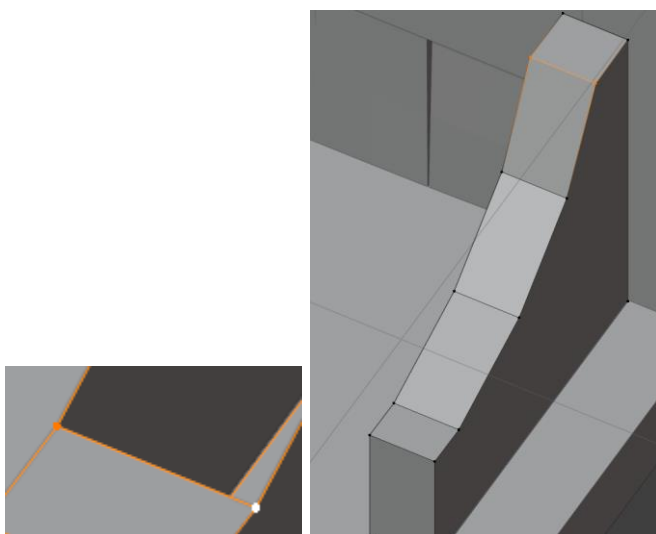
Z-Solid, видим что у нас появилась дырка:



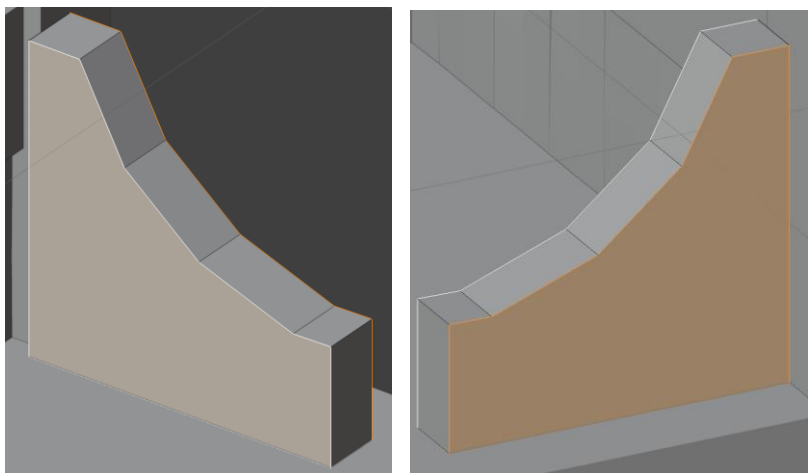
Выделяем **4** вершины через **Shift** и нажимаем клавишу **F**:



Далее выделяем две вершины и нажимаем несколько раз **F**, до полного завершения:

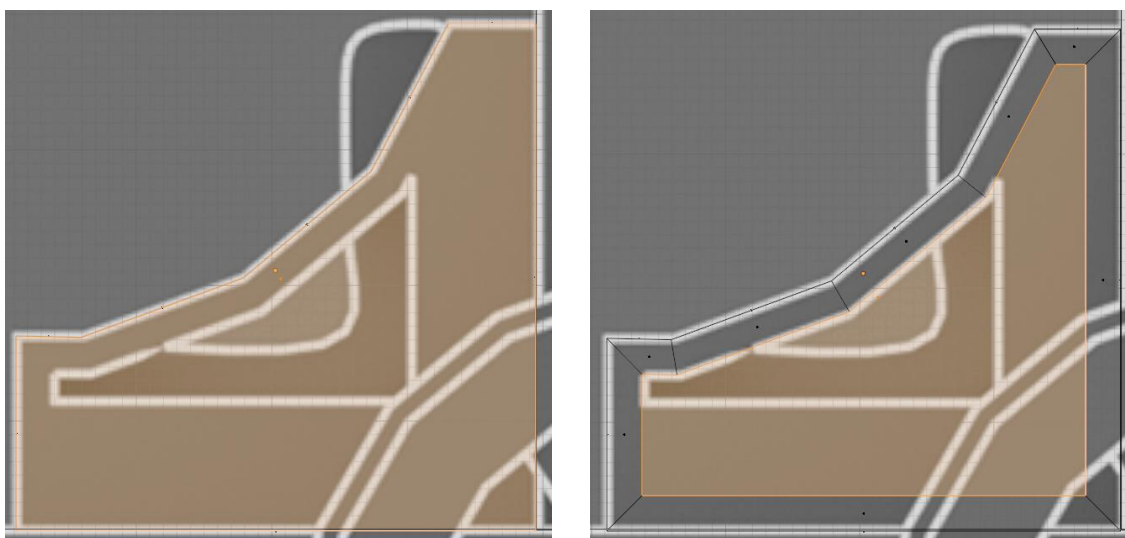


Включаем режим выбора **Face** (клавиша 3), выделяем следующие **2** грани:

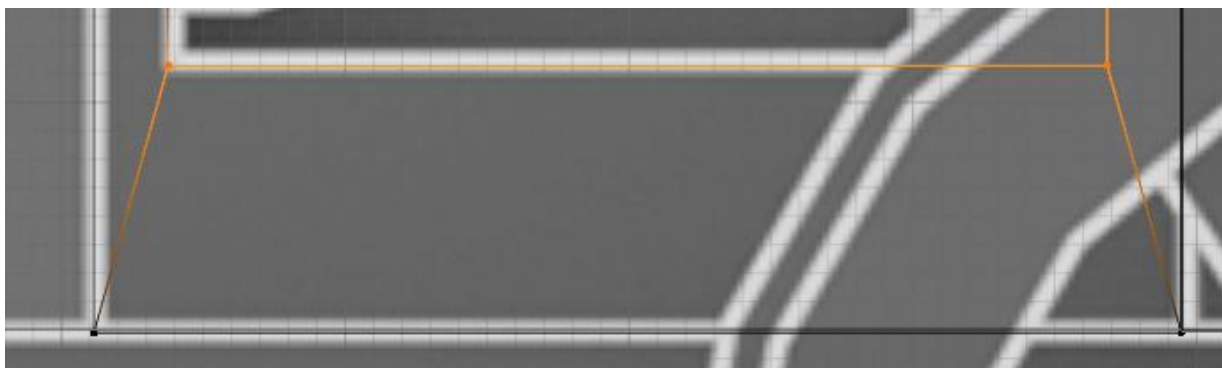
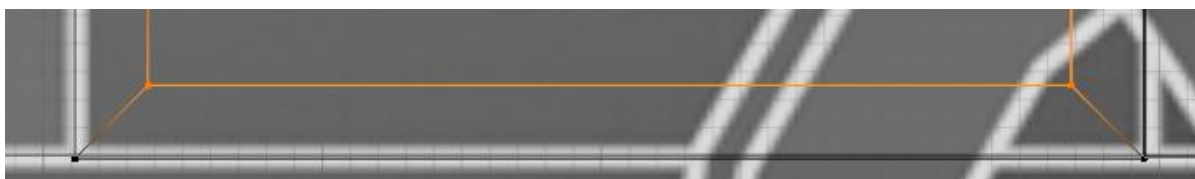


Numpad 3, Z-Wireframe.

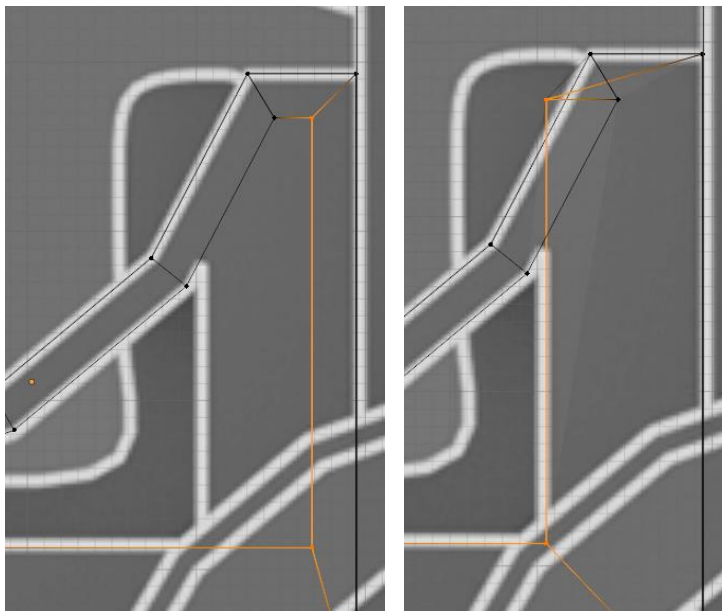
Применяем инструмент **Inset – I:**



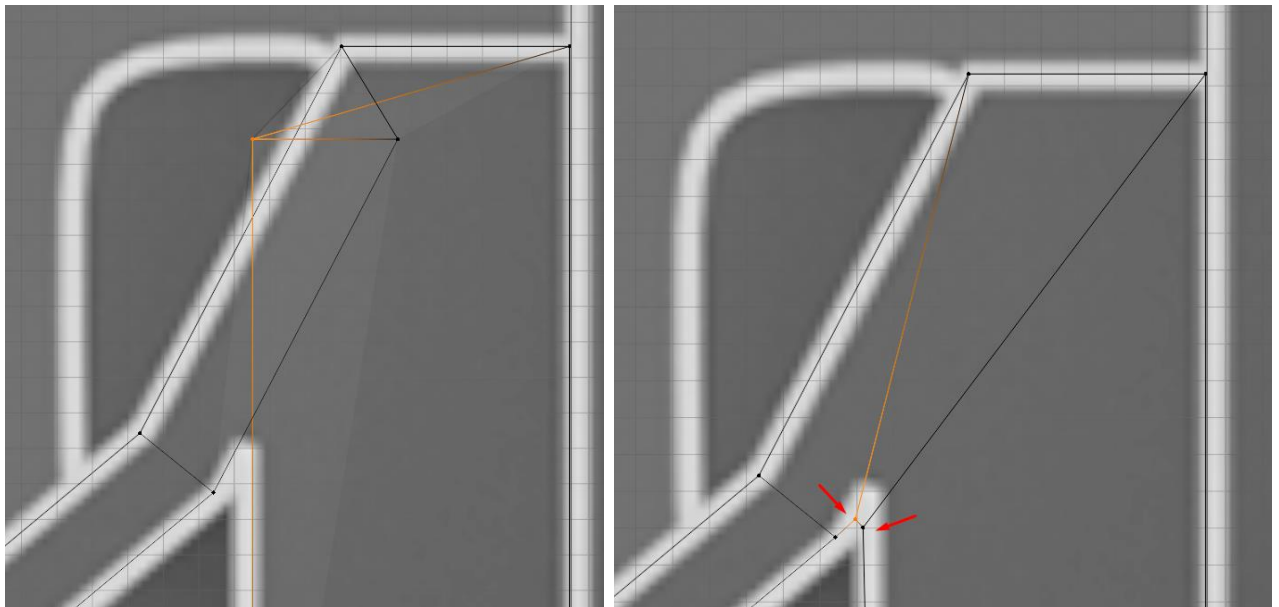
Выбор **вершин** (клавиша 1), выделяем нижние вершины и приподнимаем их (**G-Z**):



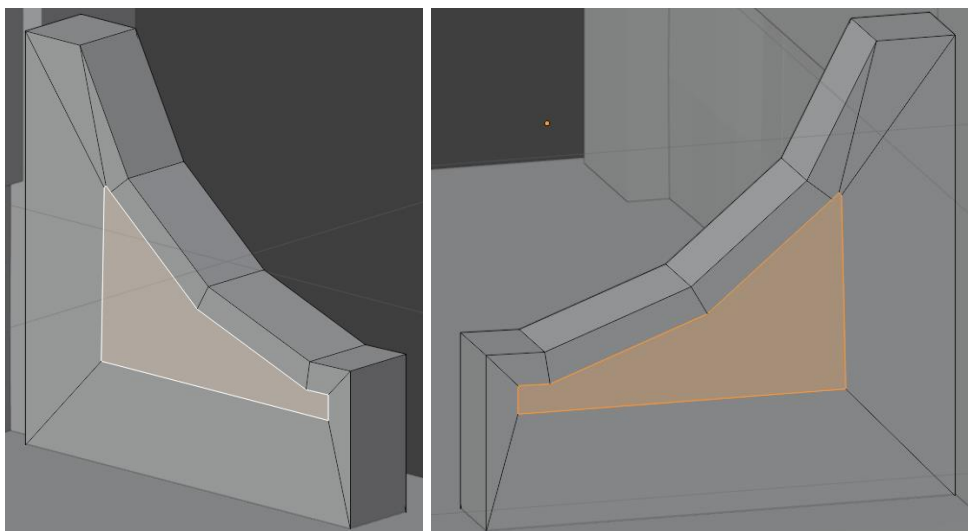
Выделяем правые вершины и сдвигаем их (**G-Y**):



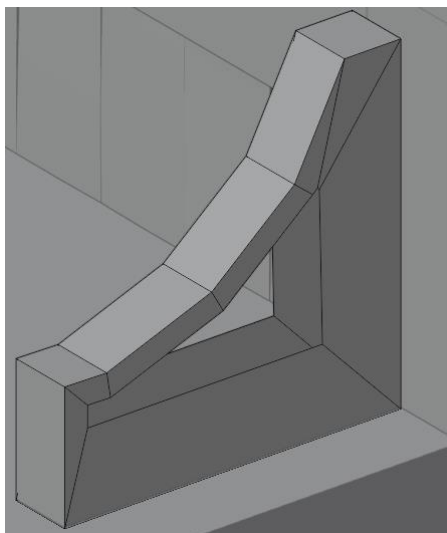
Теперь через перемещение вершин переместим 2 вершины по отдельности:



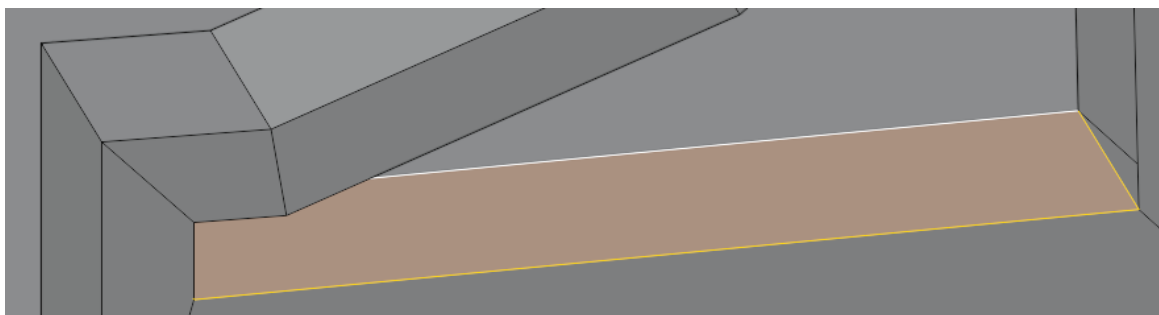
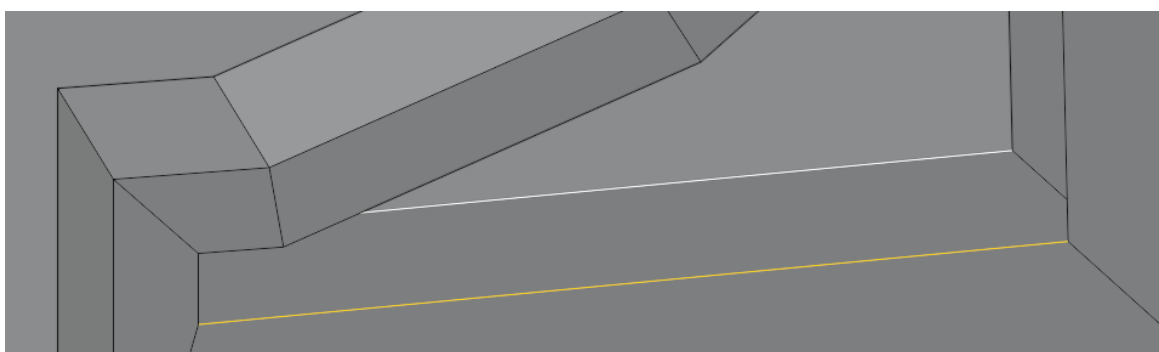
Z-Solid. Клавиша 3 для выбора граней. Выделяем:



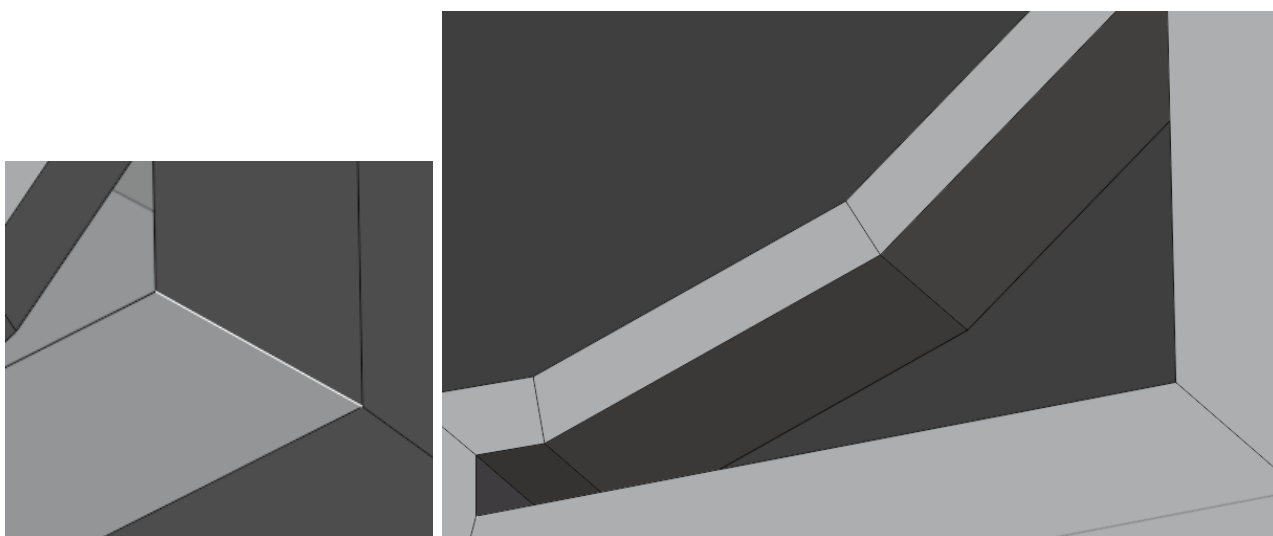
X-Faces:



Снова заполним пустоту, через выбор рёбер (клавиша 2) и нажатием на **F**:



Выделяем это ребро и нажимаем **F**, до полного завершения:



Нажимаем **TAB**, для выхода из режима редактирования.

Ctrl+Alt+S чтобы сохранить.