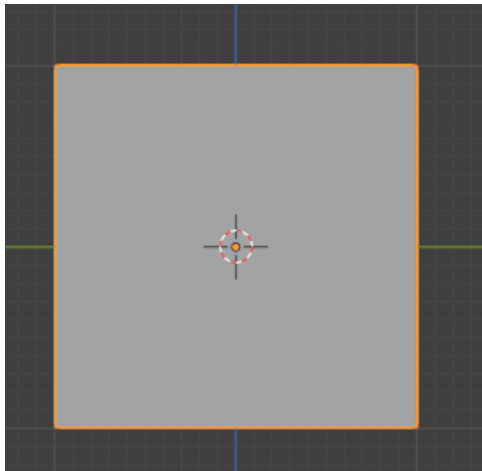


## Лабораторная работа №14. Повозка

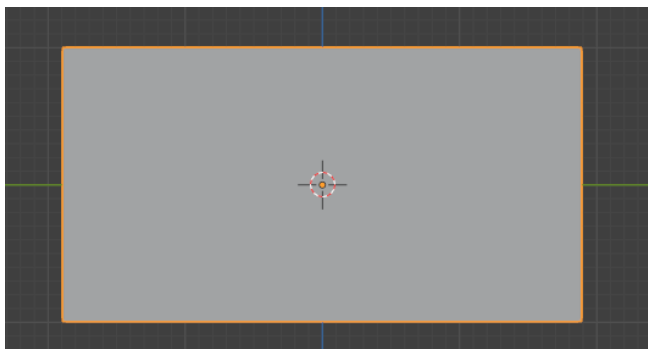
Лабораторные работы созданы на основе бесплатного курса [Школа Кайно. Курс WAGON](#)

62. Перейдём к созданию почтового ящика.

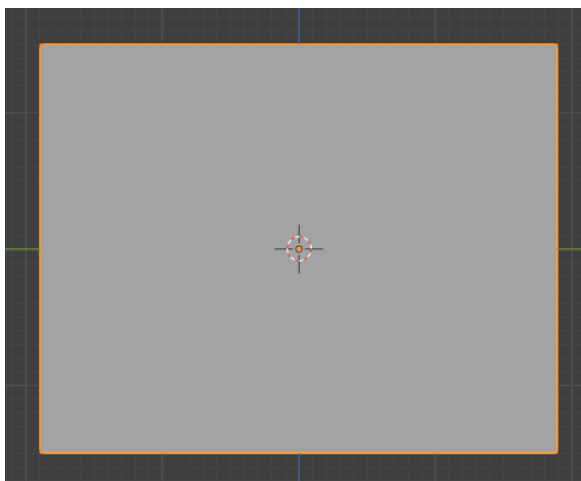
**Numpad 3.** Создадим плоскость. **Shift-A – Mesh – Cube:**



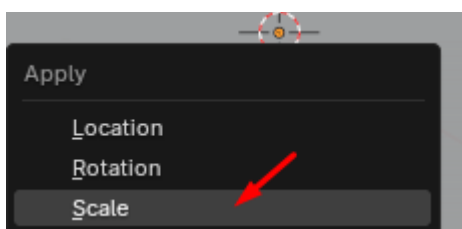
**S-Y** растягиваем:



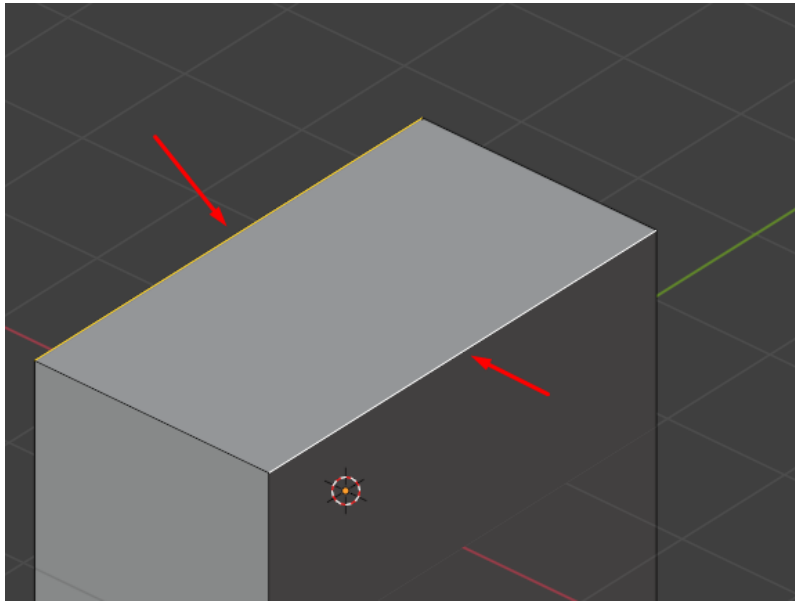
**S-Z** сделаем повыше:



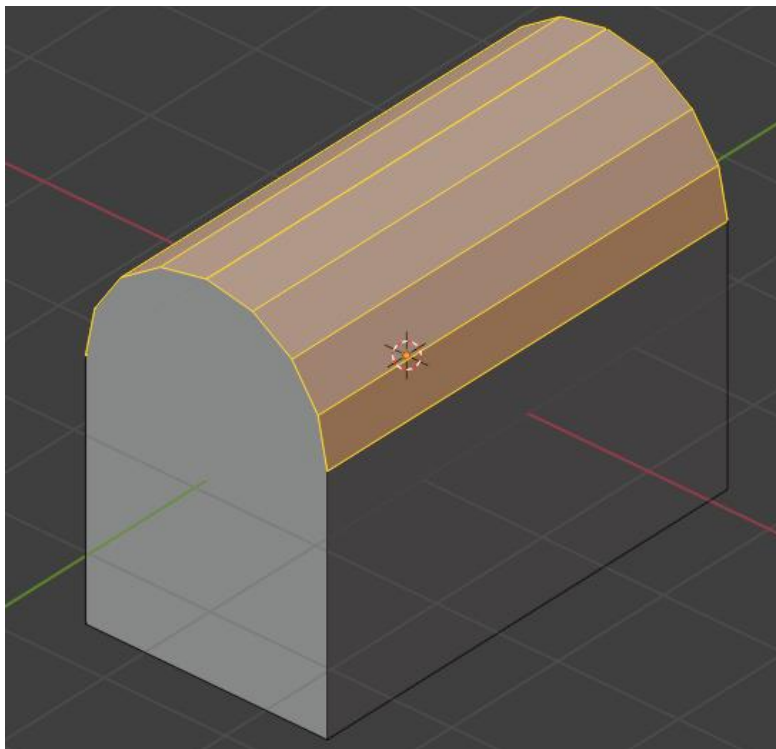
**Ctrl+A – Scale.**



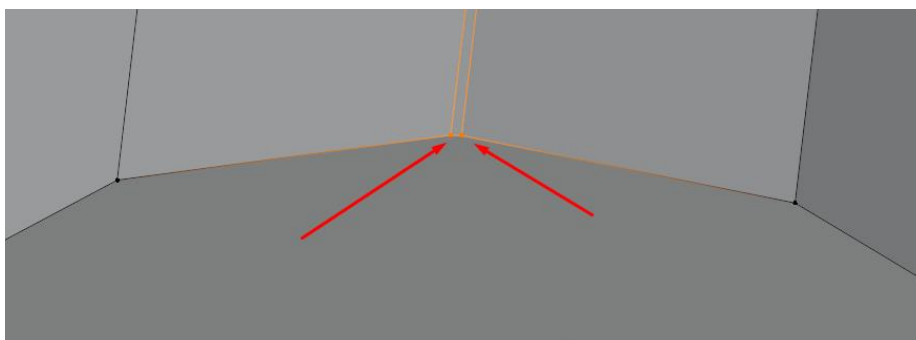
Переходим в режим редактирования **ТАВ**, 2 для работы с ребрами, и выделяем следующие ребра:



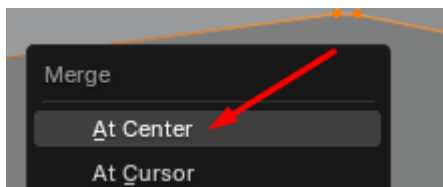
**Ctrl+B**, накручиваем колёсиком грани:



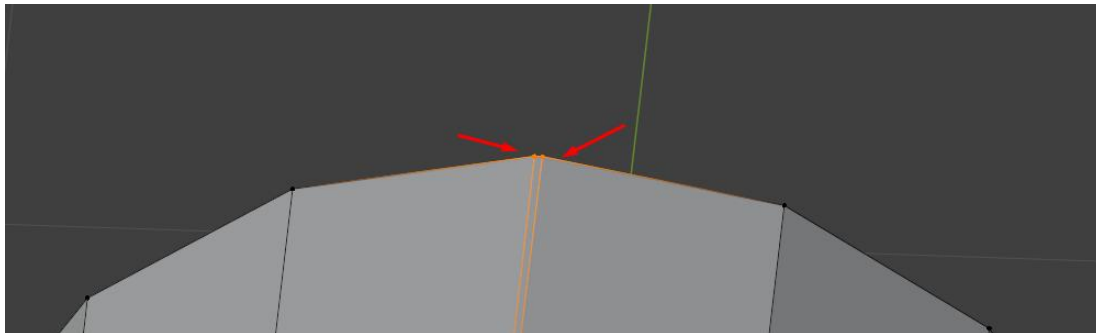
Выделим **две** вершины (1 для работы с вершинами), которые располагаются близко друг к другу:



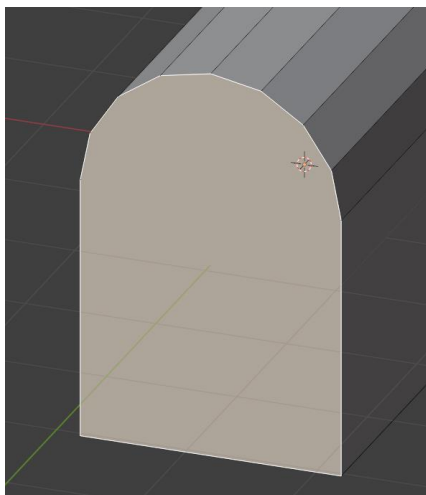
Нажмём **M** – **Alt Center**:



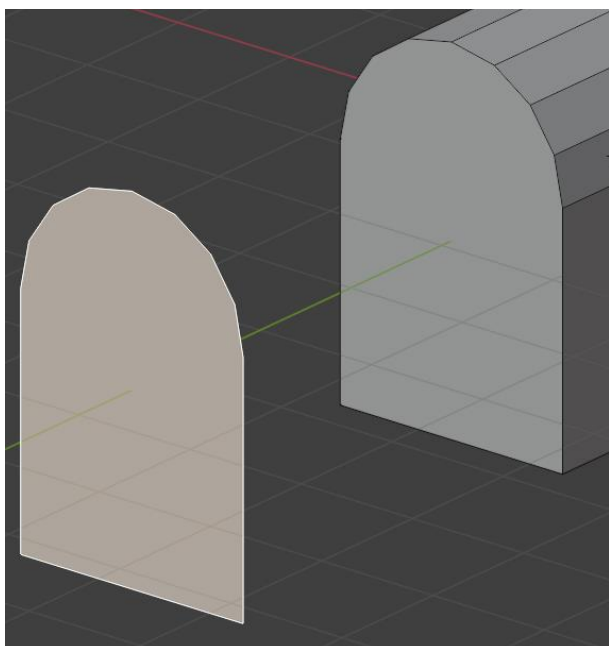
Аналогично с двумя другими:



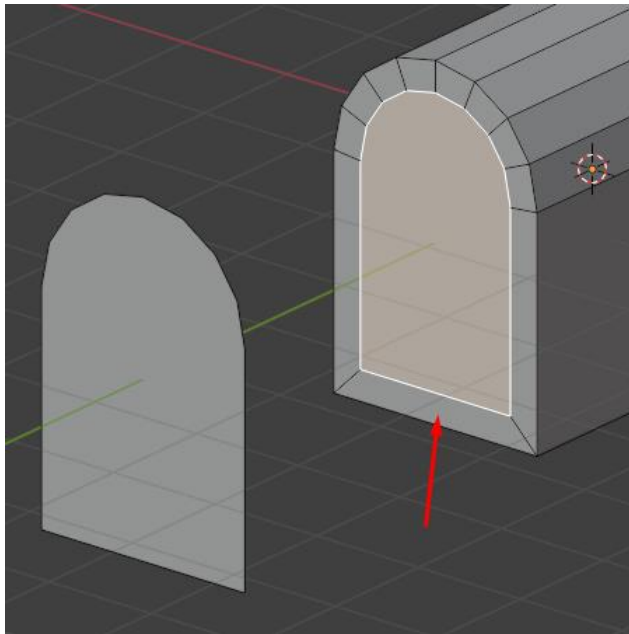
Нажимаем **3** для выбора граней. Выделяем переднюю:



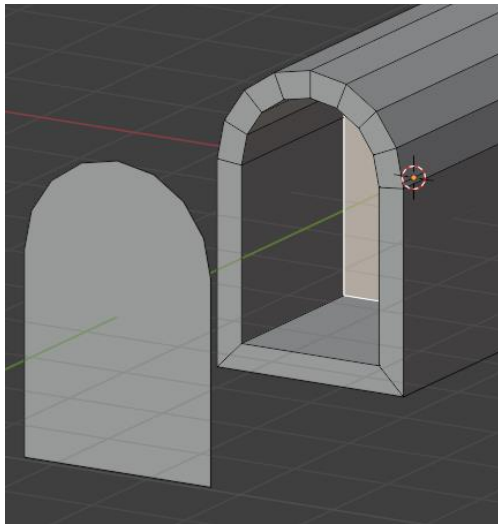
Скопируем её, чтобы позже сделать из неё крышку. **Shift+D**, перемещаем по **Y**:



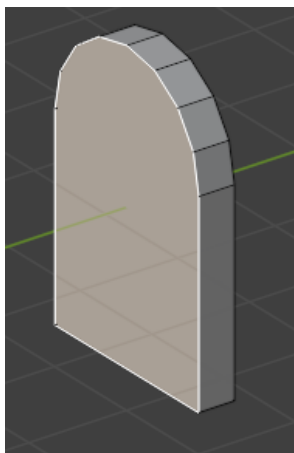
Снова выделяем нашу грань, и нажимаем **I** для **Inset**:



**E** для **Extrude**:



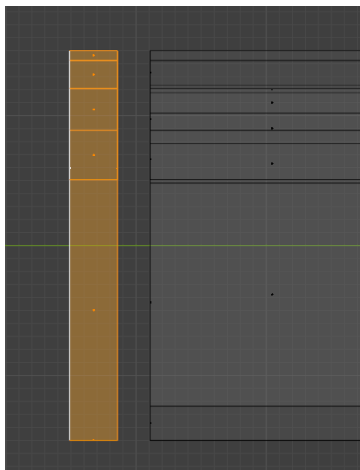
Выделяем нашу отдельную грань и добавим ей **Extrude** – **E**:



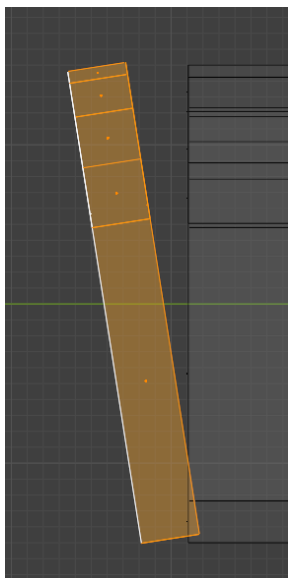
**Numpad 3. Z-Wireframe**, выделяем весь объект:



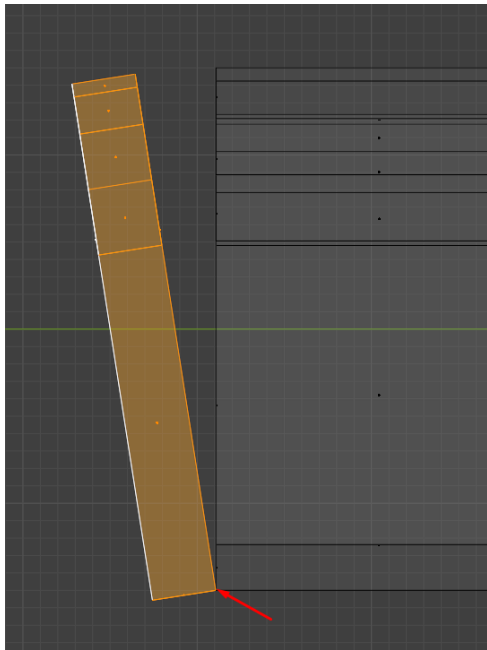
Перетаскиваем его к ящику **G-Y**:



**R** поворачиваем:

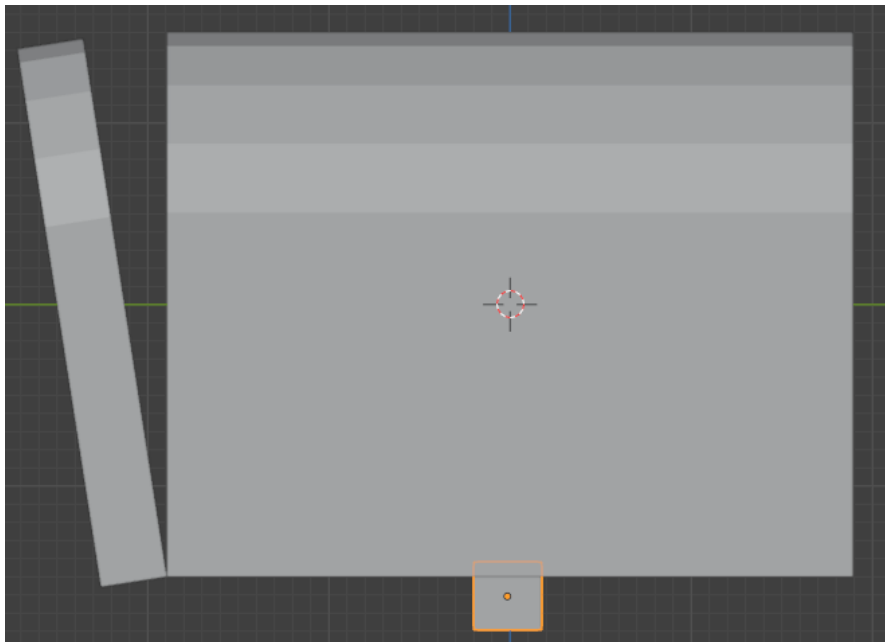


**G**, ставим на место:

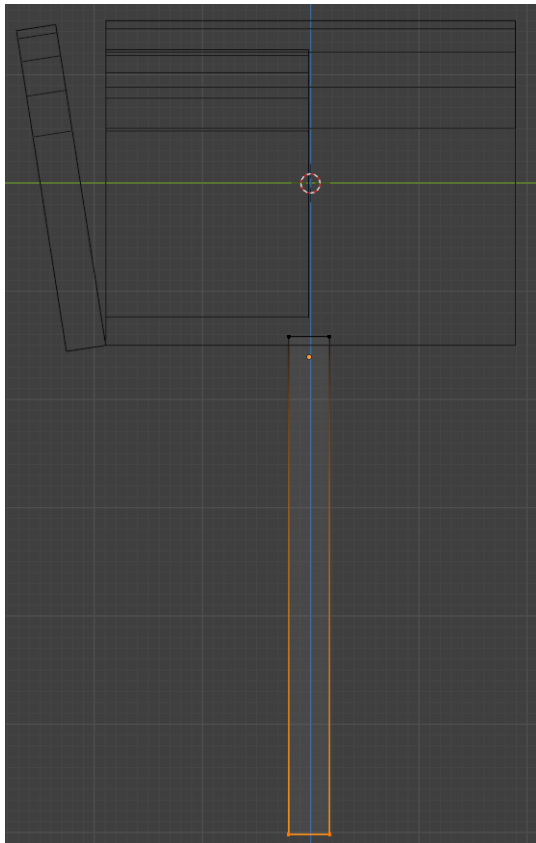


**ТАВ** выходим из режима редактирования.

Далее создадим стойку для ящика. **Shift+A – Mesh – Cube**, **S** уменьшаем размер и подгоняем вниз нашего ящика:



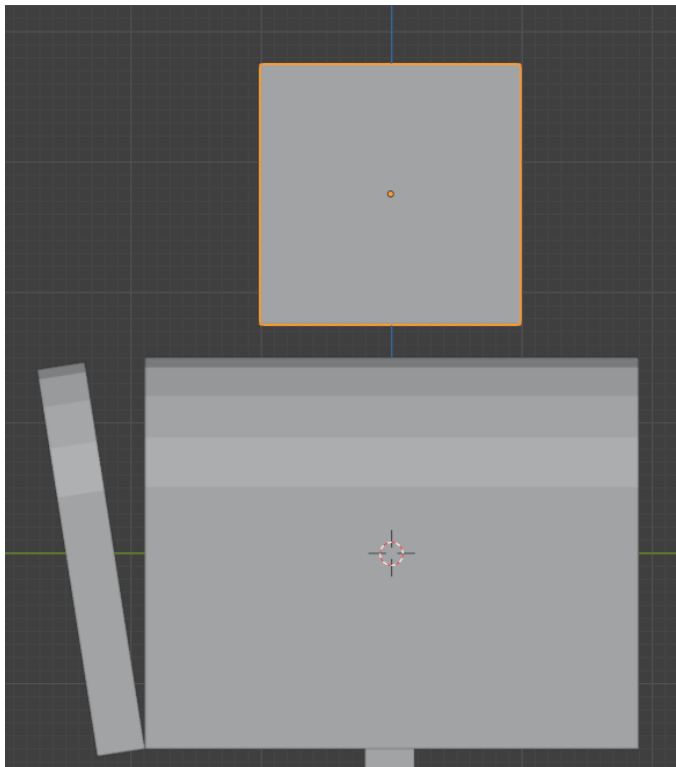
**ТАВ** режим редактирования. **Z-Wireframe**. Выделяем нижние вершины и опускаем их вниз:



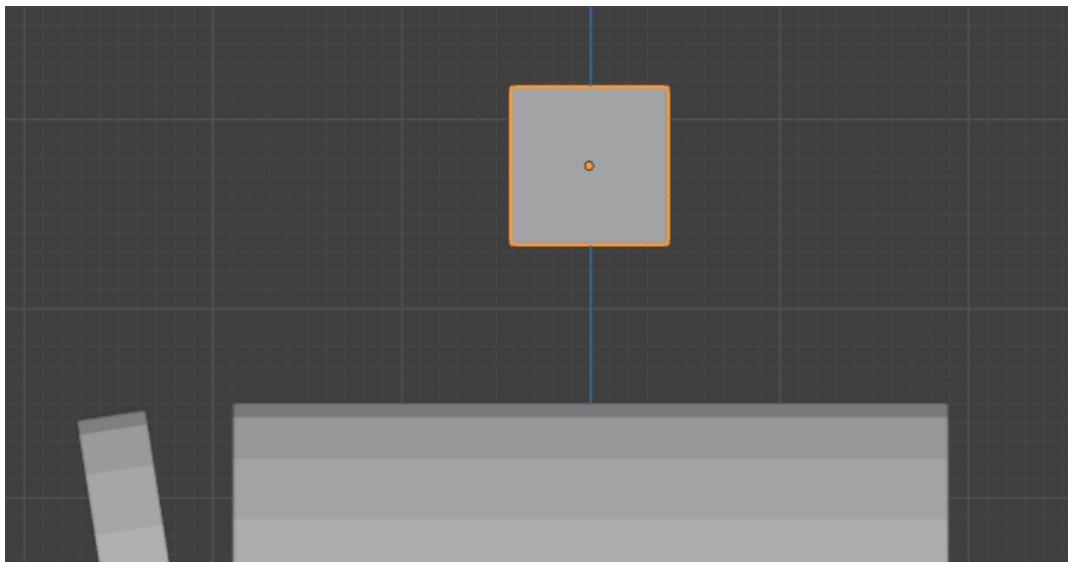
**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.

63. Перейдём к созданию флажка.

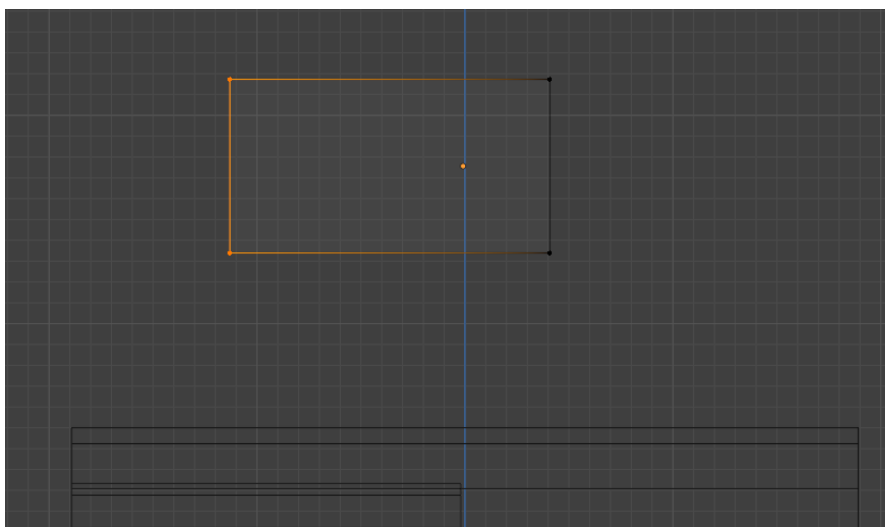
**Shift-A – Mesh – Plane.** Развернём её. **R-Y-90-Enter:**



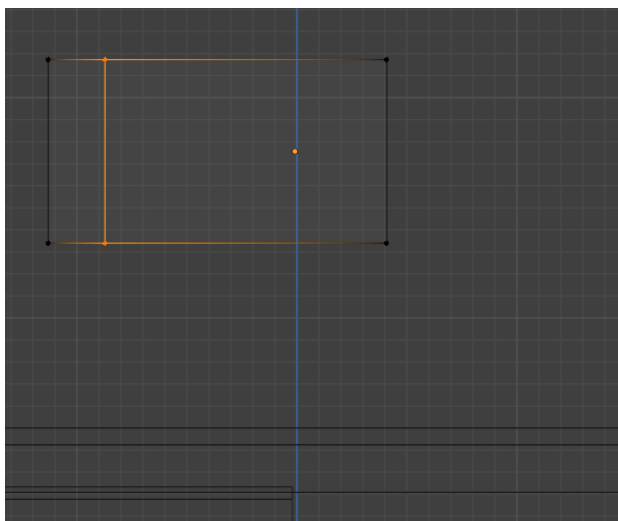
**S** уменьшим:



**TAB** режим редактирования. **Z-Wireframe**. Сдвигаем левые вершины.

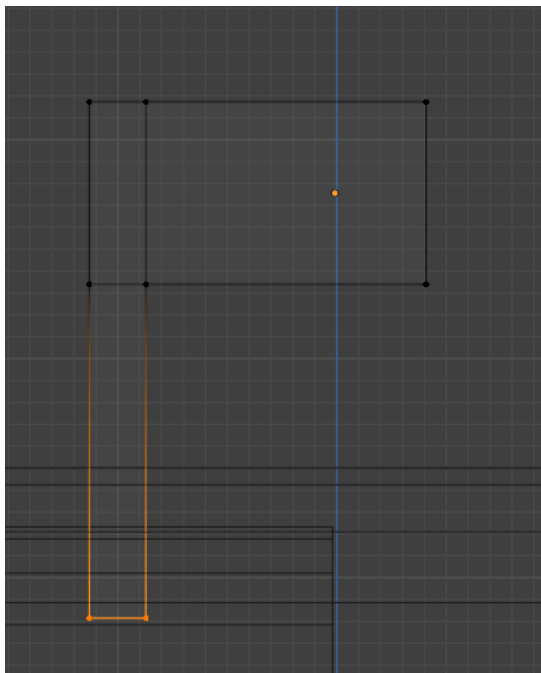


**Ctrl+R** делаем сечение:

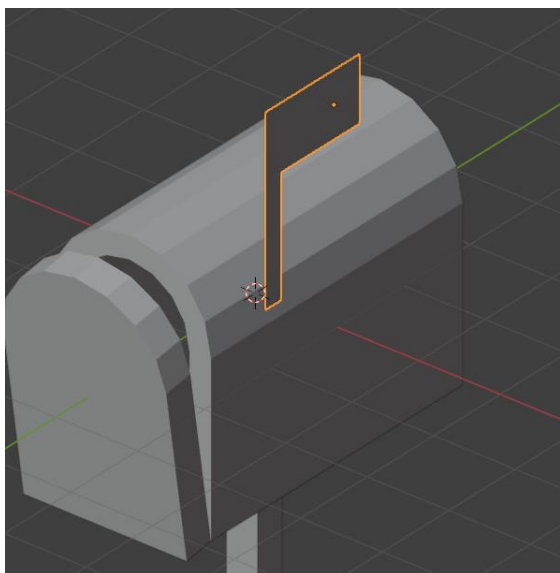


Выделяем левые нижние вершины и делаем **Extrude, E-Z**:

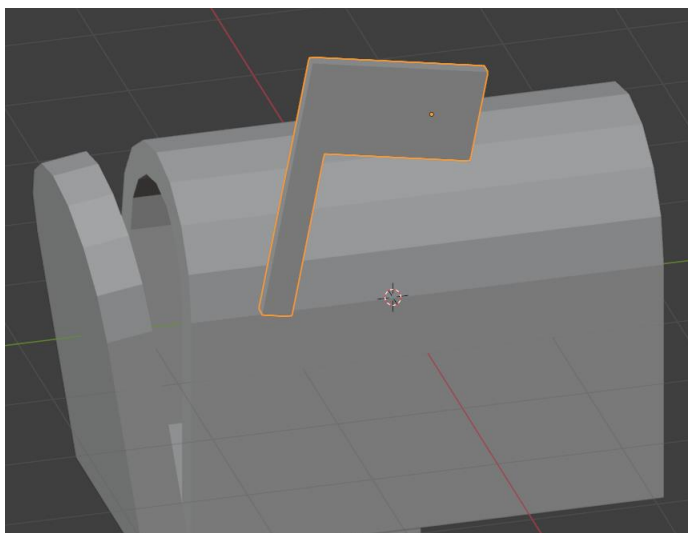




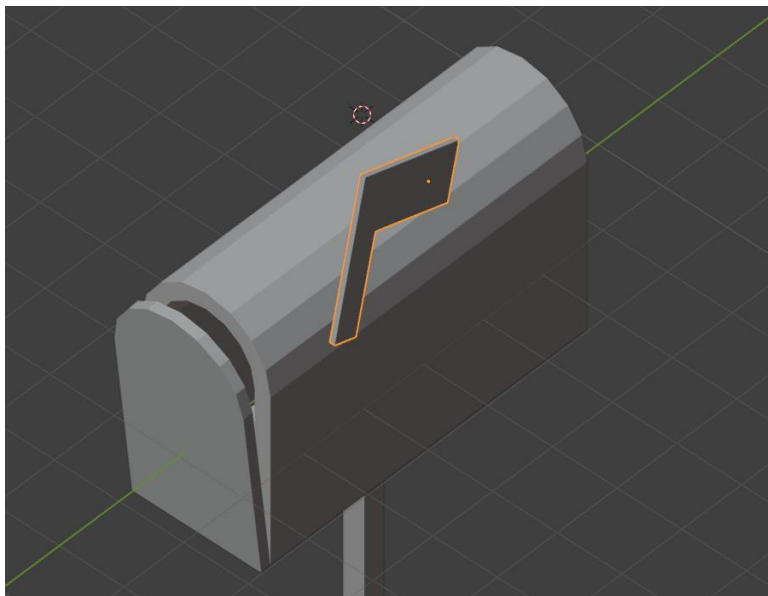
Выходим из режима редактирования и подгоняем размер:



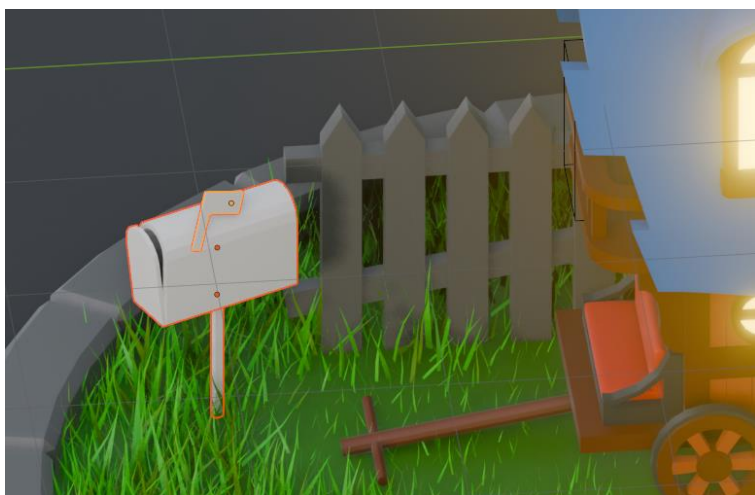
Добавляем модификатор **Solidify**. И немного развернём **R**:



Подгоняем размеры:



Переносим к нашей повозке и подгоняем размеры:



Добавляем цвета на ваше усмотрение:

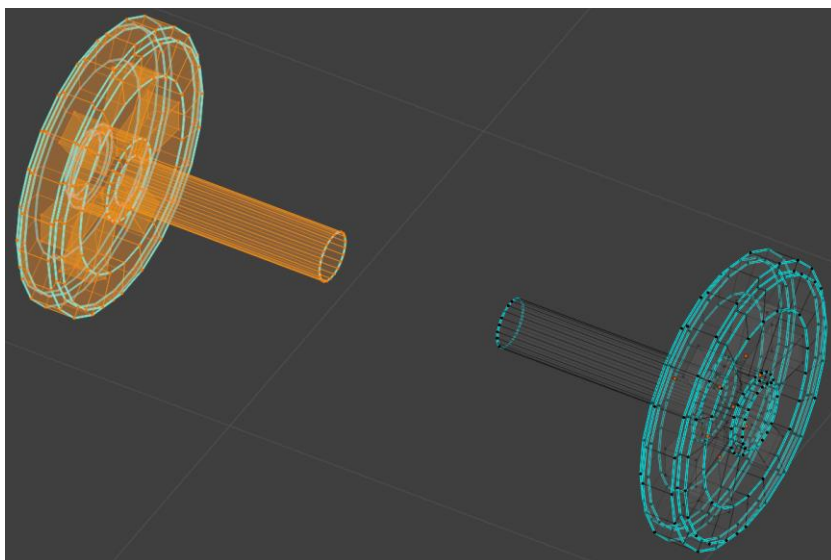


64. Давайте уберём колесо, и на его место поставим книжки.

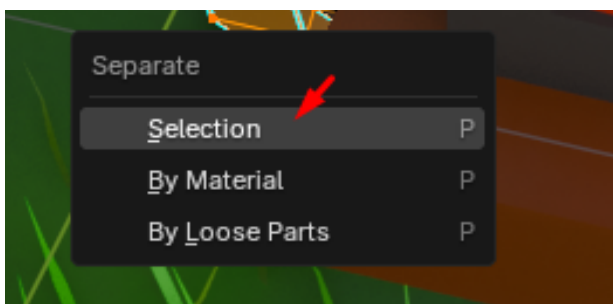
Для начала выделяем колесо и применяем для него модификаторы:



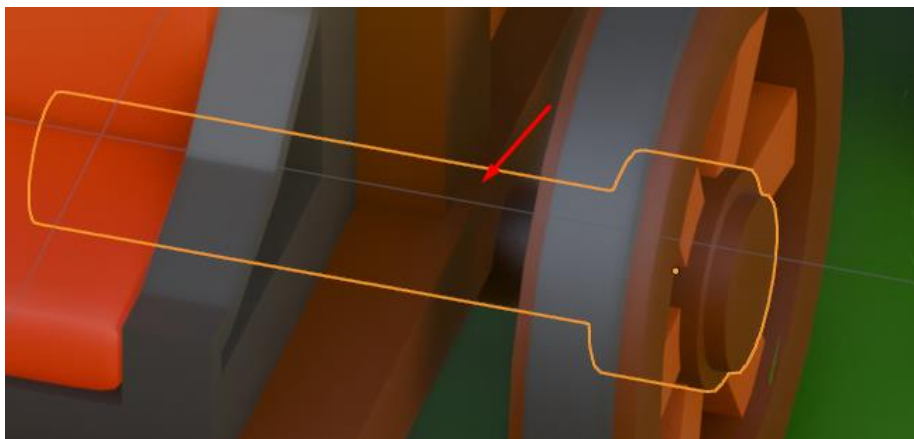
Далее переходим в режим редактирования **ТАВ** и выделяем левую часть:



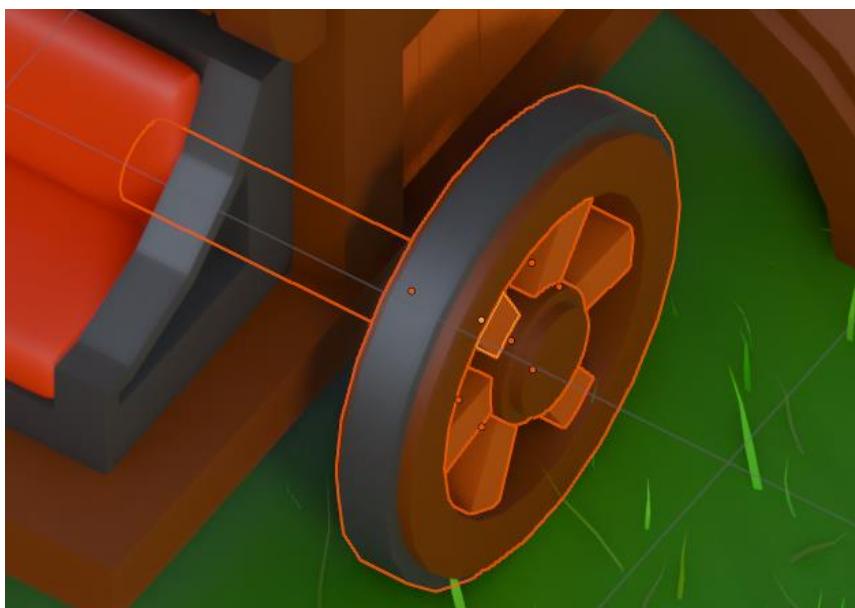
Нажимаем **P-Selection**:



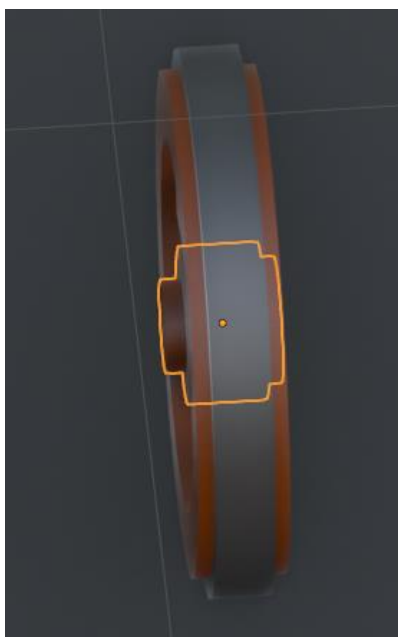
Давайте создадим дубликат нашей оси (**Shift+D**):



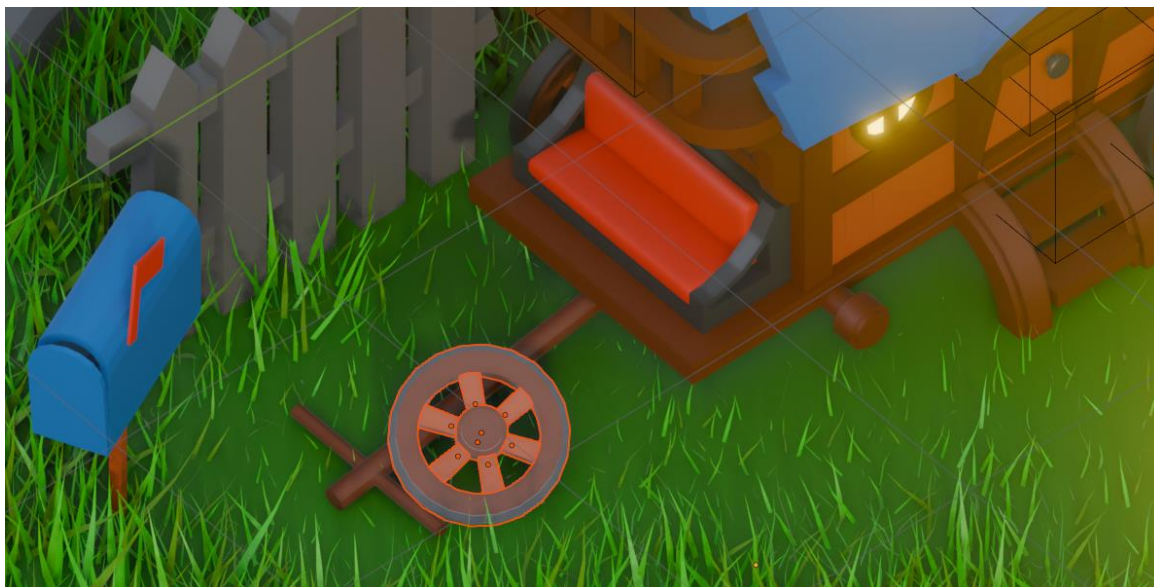
Теперь можем выделить правое колесо с осью:



Отодвинем его в сторону и уменьшим нашу ось в режиме редактирования (**ТАВ**):



Теперь нужно переместить и расположить наше колесо на лежащий вал:

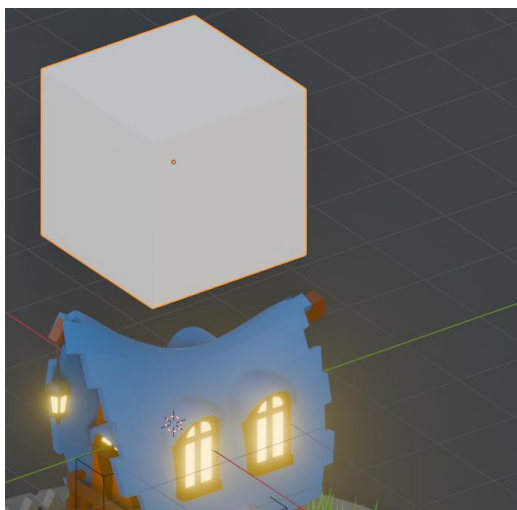


65. Перейдём к созданию книжек, которые будут подпирать нашу ось.

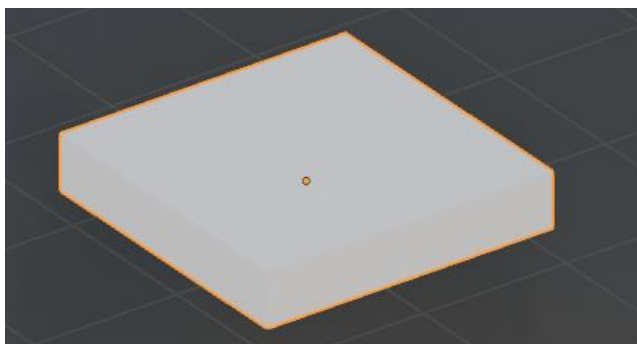
**Shift+A – Mesh – Cube:**



Перенесём в удобное место для редактирования (или просто **G-Z**):



Уменьшим **S-Z**:

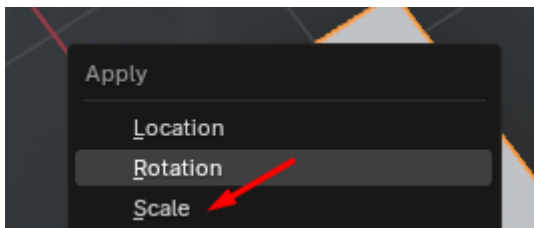


**S-Y:**

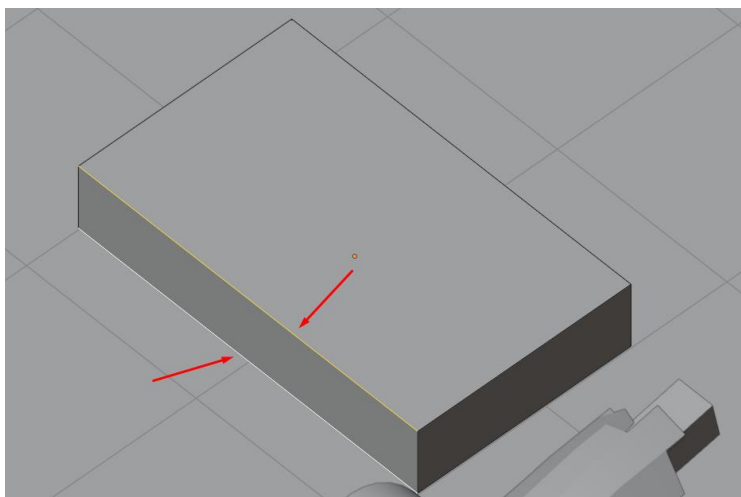




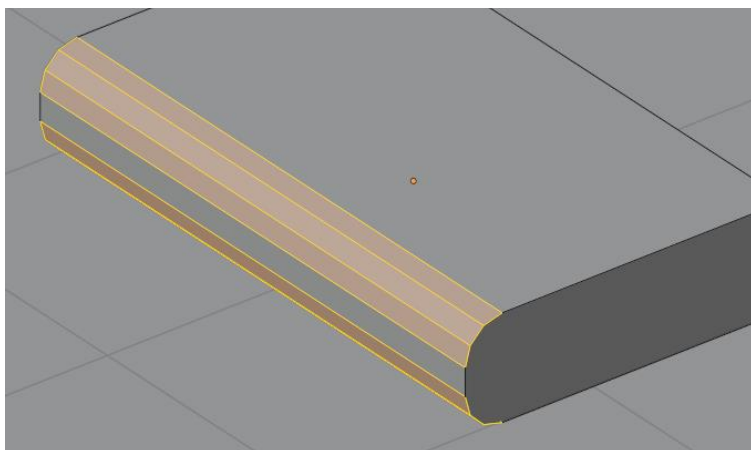
**Ctrl+A – Scale:**



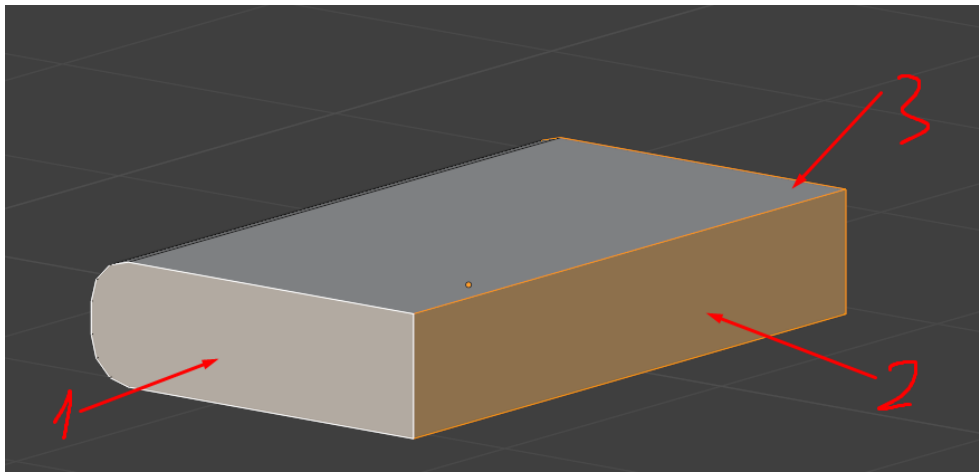
Переходим в режим редактирования **ТАВ. 2** для работы с ребрами, и выделяем эти два:



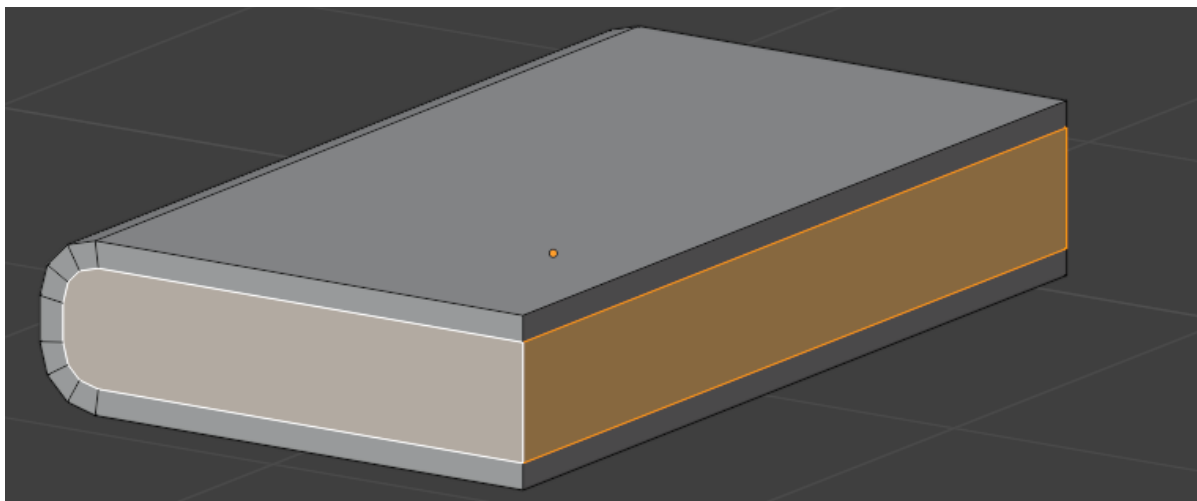
**Ctrl+B** добавим скругление:



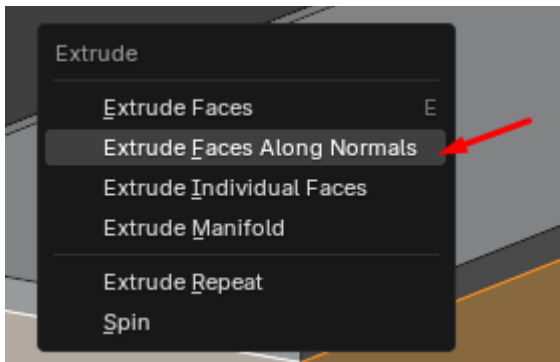
3 для выбора граней. Выберем следующие три:



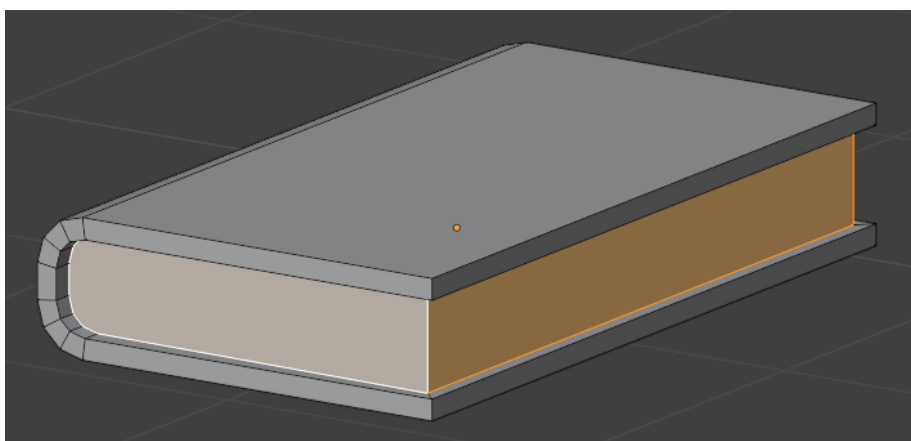
Нажимаем **I** и вдавливаем:



Нажимаем **Alt+E** и выбираем **Extrude Faces Along Normals**:

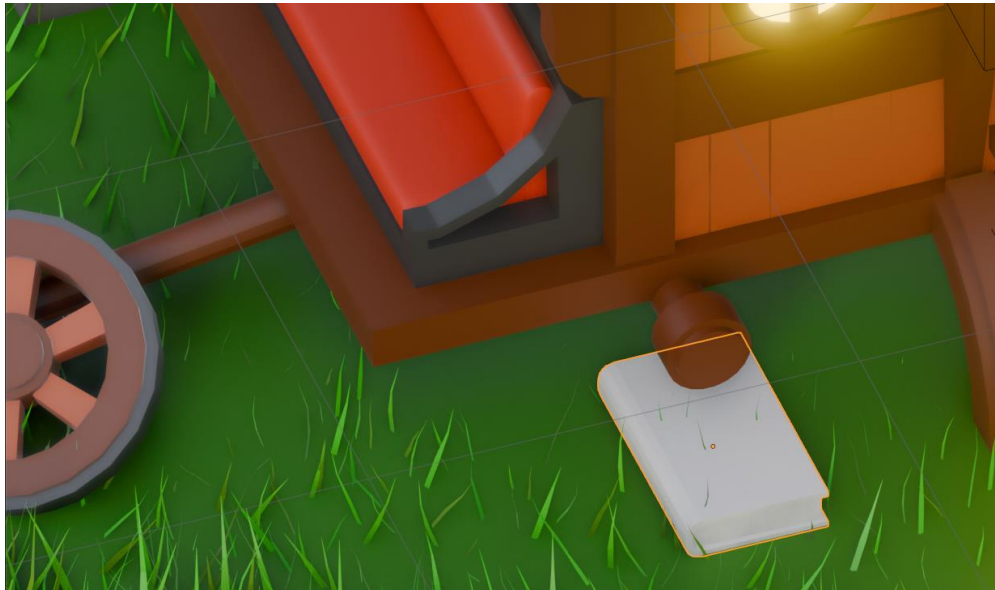


Вдавливаем внутрь:



**ТАВ** выходим из режима редактирования.

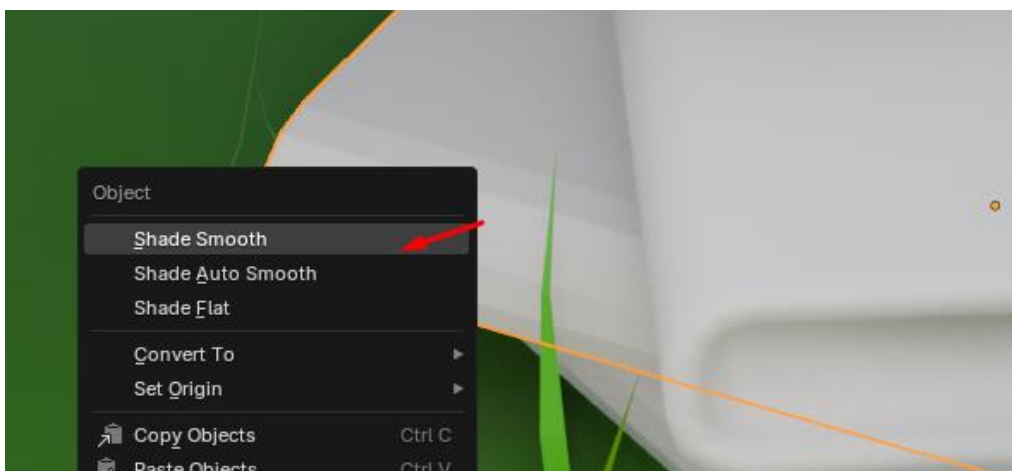
Затем подгоняем размер и положение нашей книги:



Создаём сверху два дубликата (**Shift+D**), поднимаем их вверх (**G+Z**) и разворачиваем (**R+Z**):

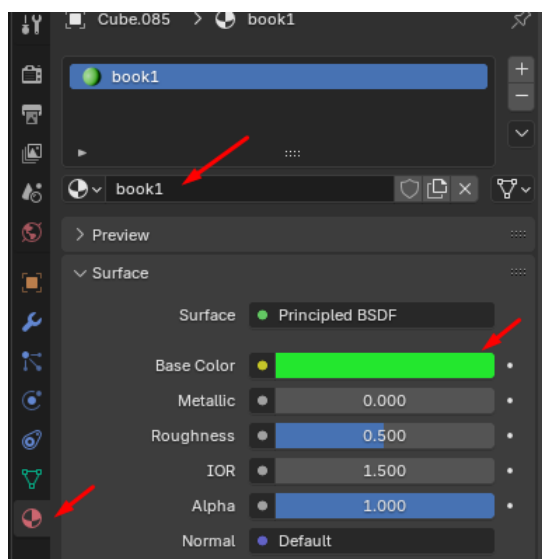


Применим сглаживание для всех наших книг (щёлкаем правой кнопкой мыши):

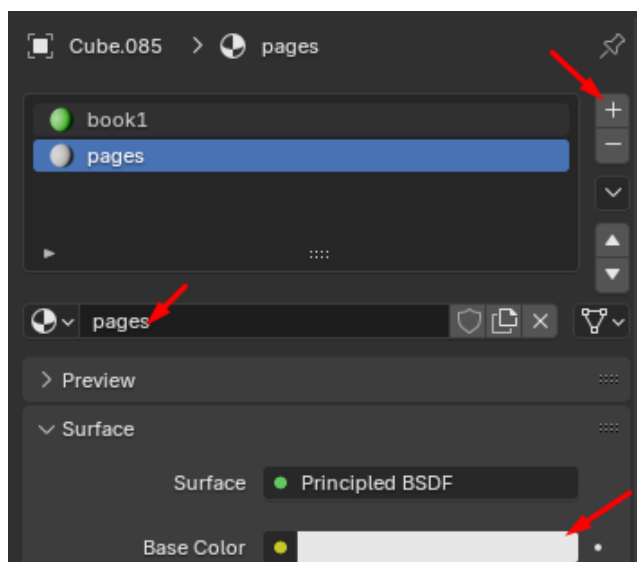




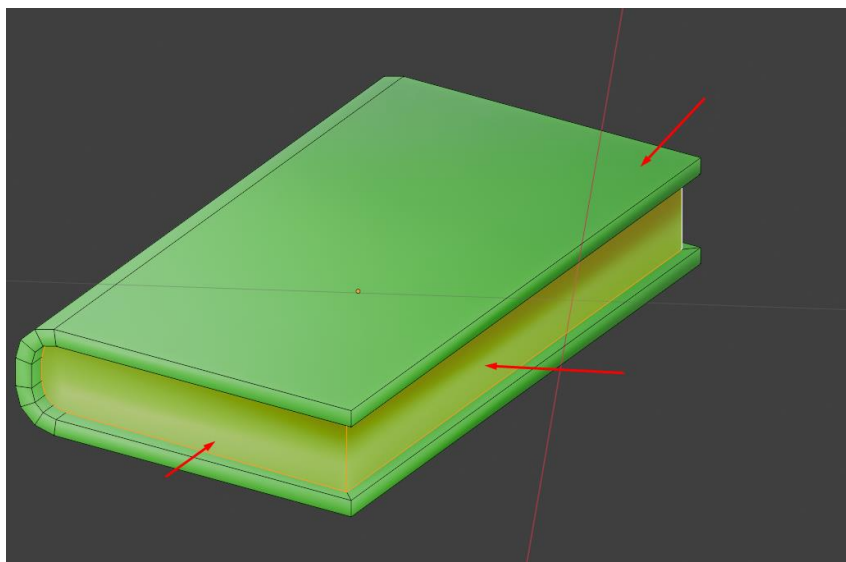
Теперь давайте раскрасим их. Создадим для первой книги материал и назовём его **book1** и выберите для него цвет (например, **зеленый**):



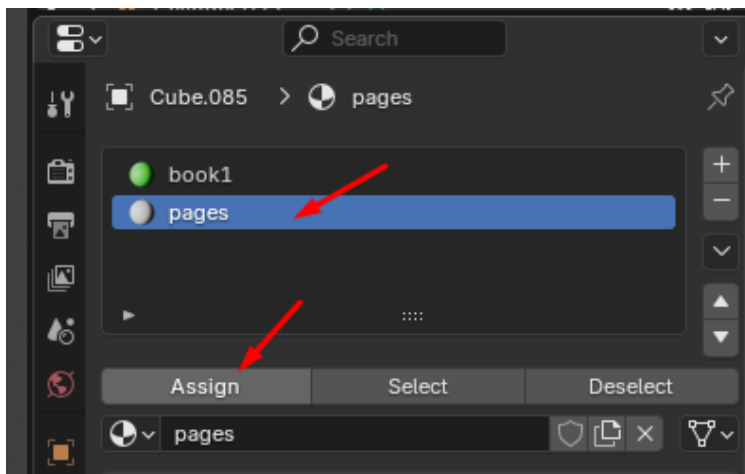
Создайте дополнительный цвет для страниц (**pages**), цвет оставьте белый:



Переходим в режим редактирования **ТАВ**, 3 для работы с гранями, выделяем все три:



Выбираем наш материал (**pages**) и нажимаем **Assign**:



**ТАВ** выходим из режима редактирования.

Настройте для остальных книг свои цвета:

