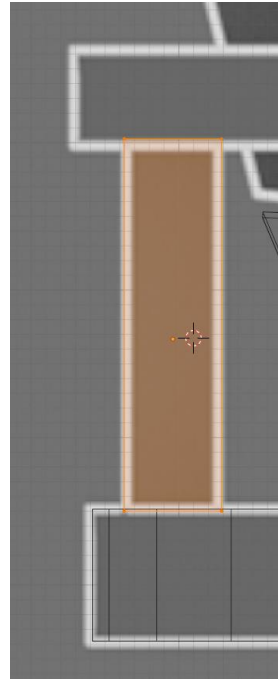


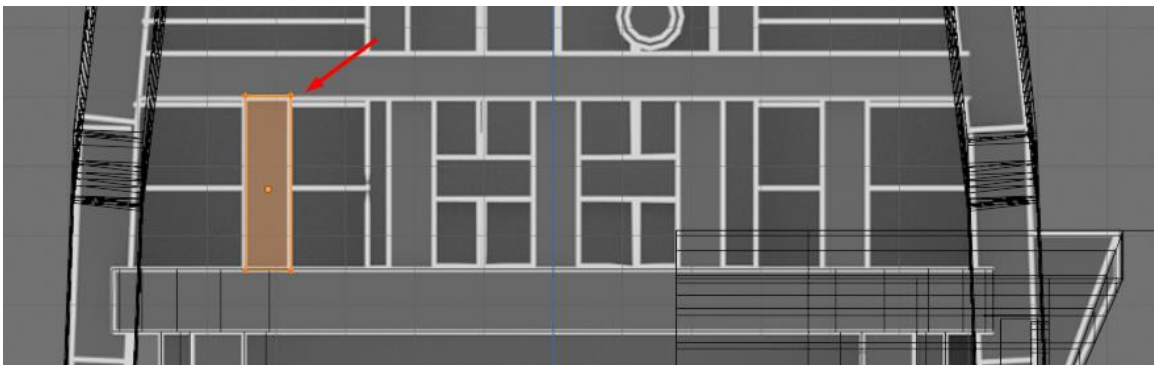
## Лабораторная работа №11. Повозка

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

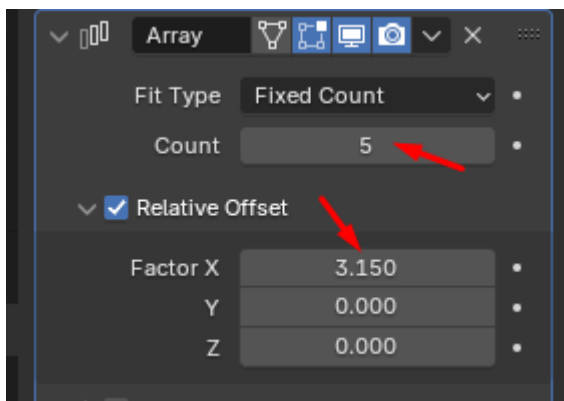
43. Создадим балкон. **Shift+A – Mesh – Cube**. Подгоняем размер:



**G-X** подвинем на левое место:

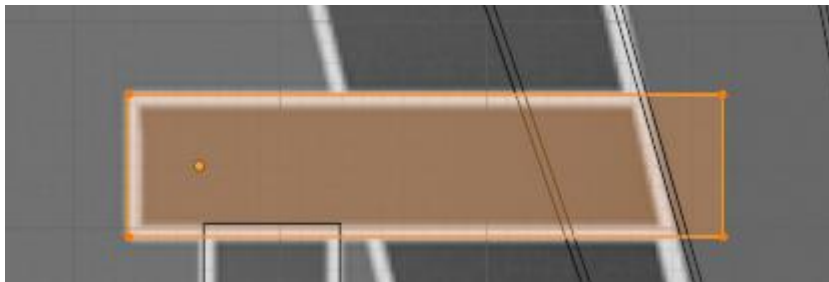
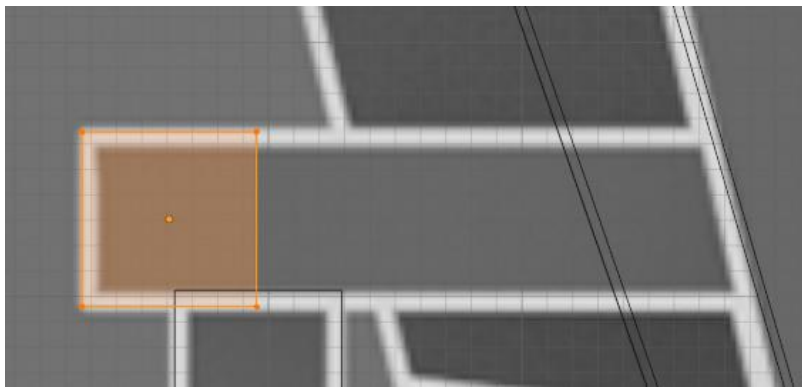


Добавляем модификатор **Array** (количество **5**, фактор **3.150**):

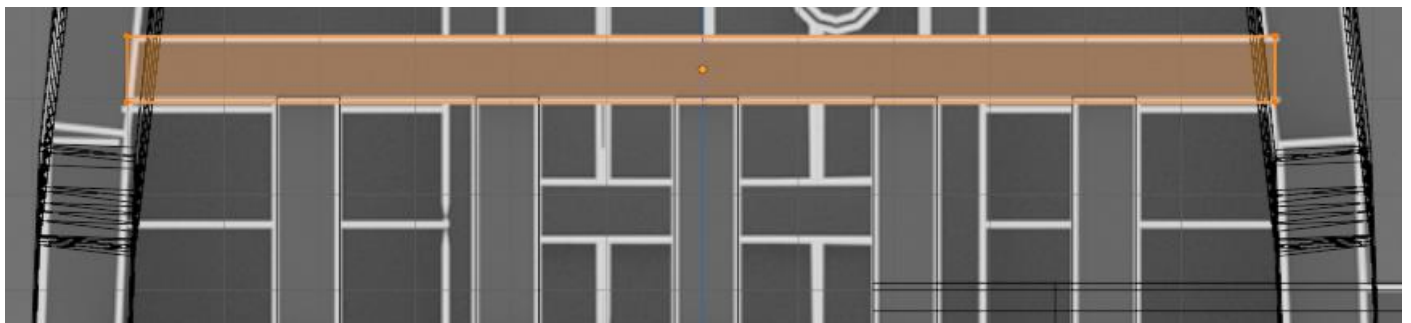


Далее верхние перила.

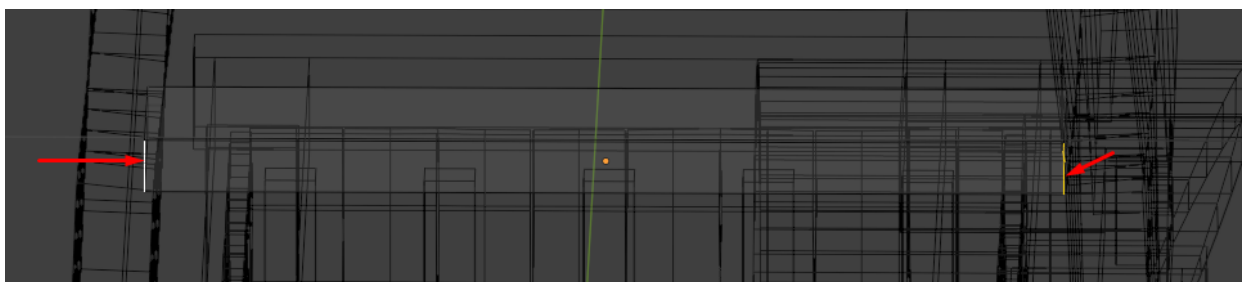
**NumPad 3. Shift+A – Mesh – Cube**. Подгоняем размер:



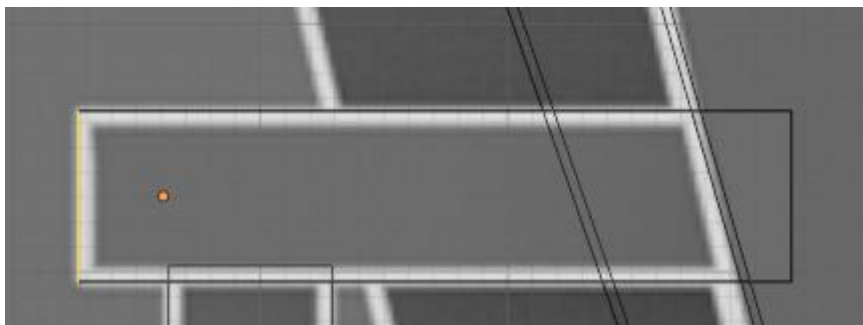
**NumPad 1.** Подгоняем размер:

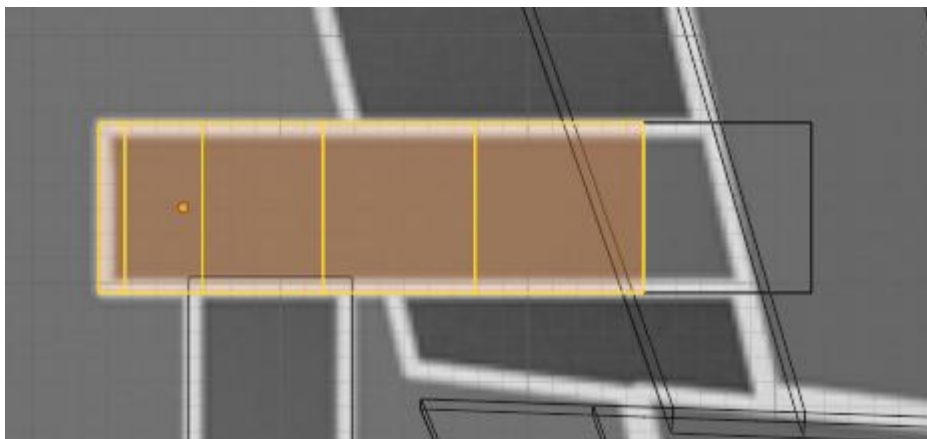


Выделяем две грани:

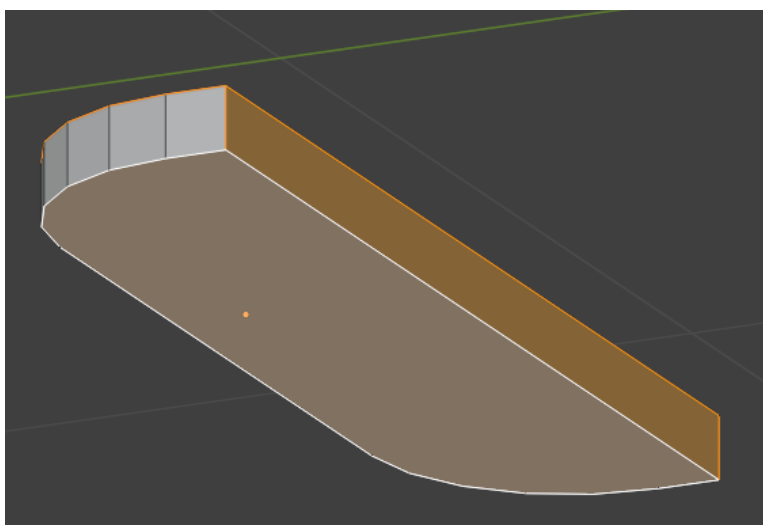
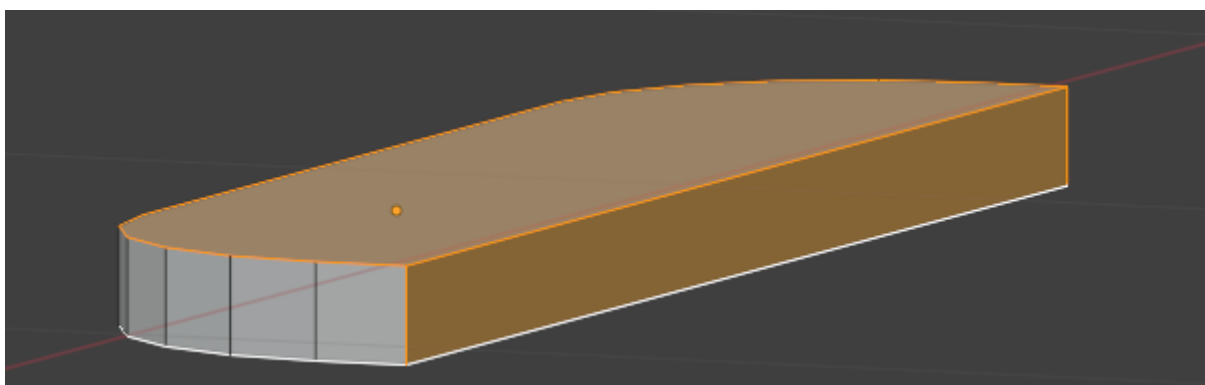


**NumPad 3.** И закругляем их **Ctrl+B** (колёсиком добавляем геометрию):



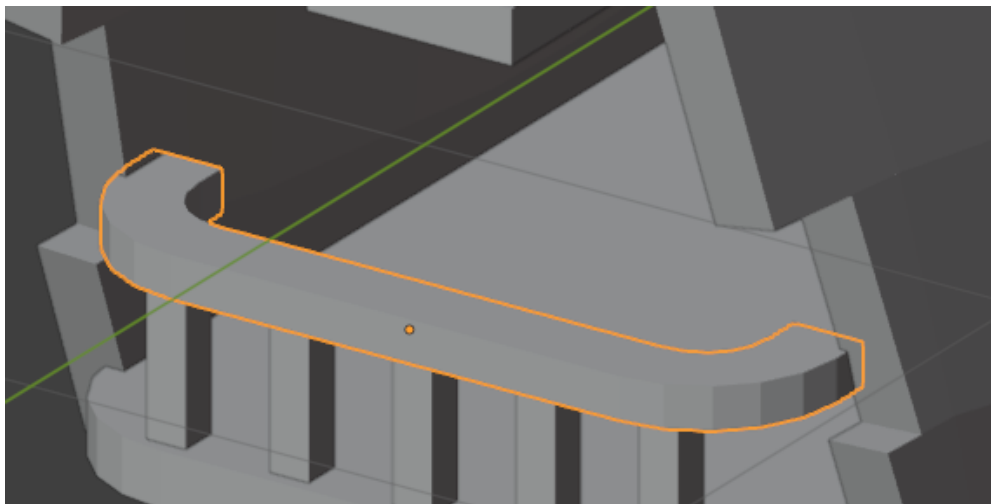


Выделяем три **face**:

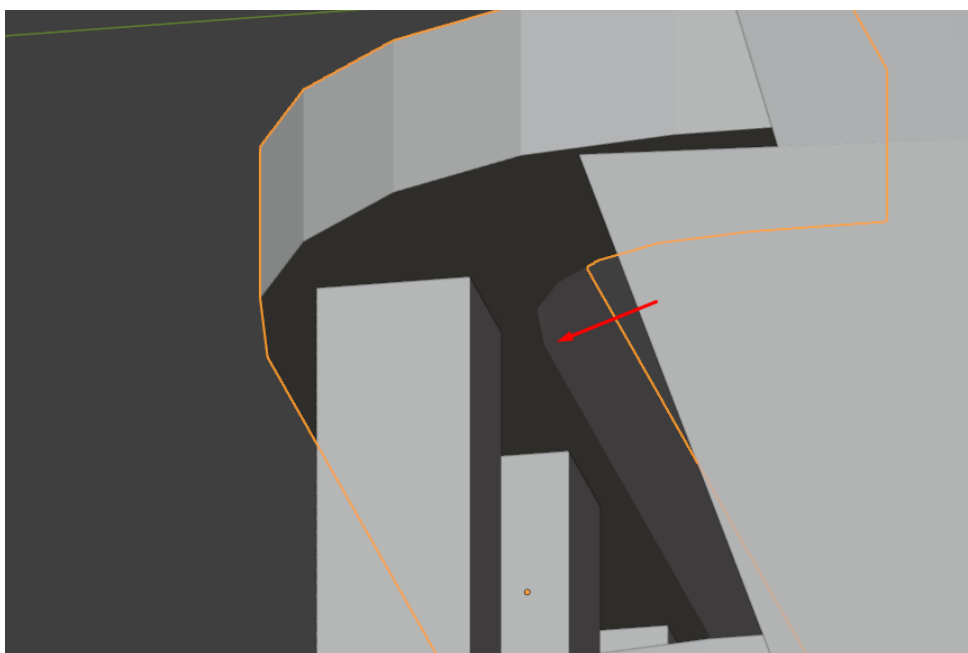


И удаляем их, **X-Faces**.

Выходим из режима редактирования и добавляем модификатор **Solidify**:

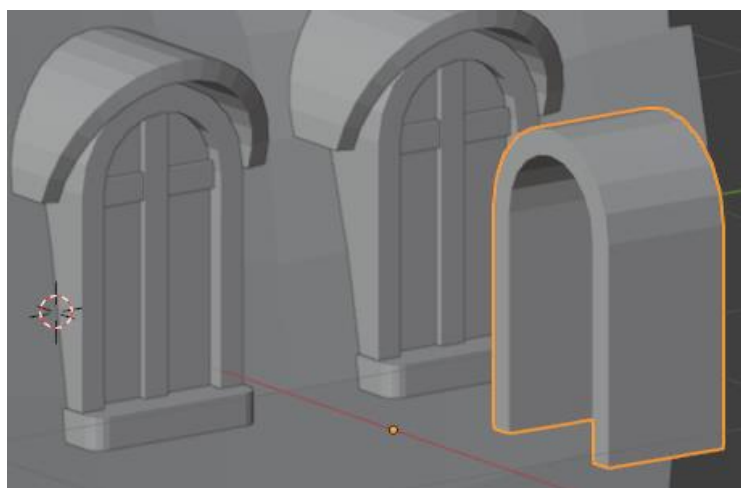
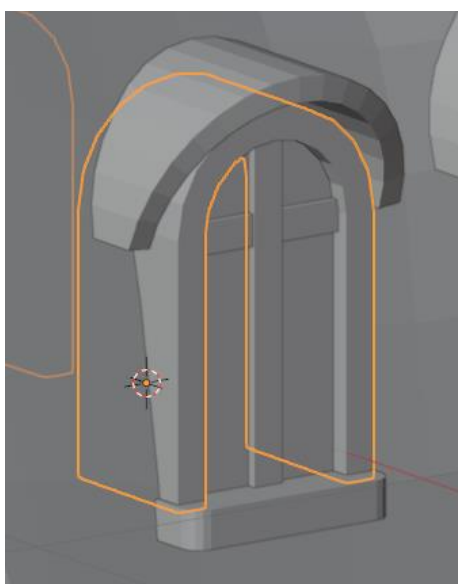


Поставьте так, чтобы накрыло столбики:

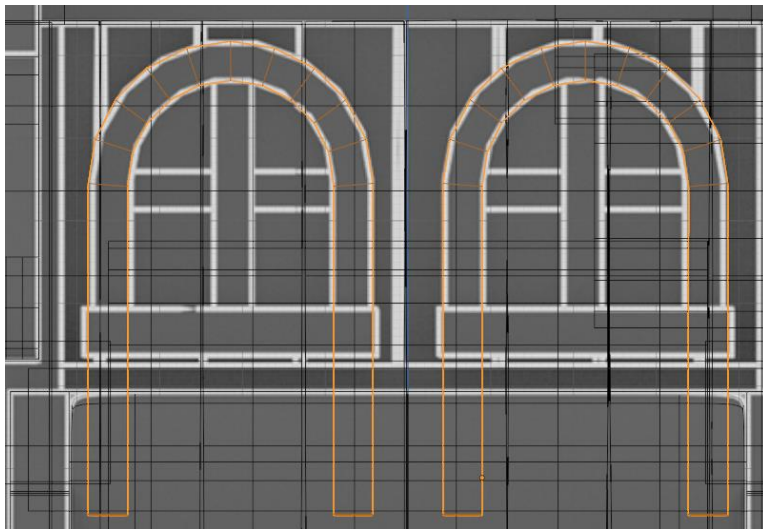


**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.

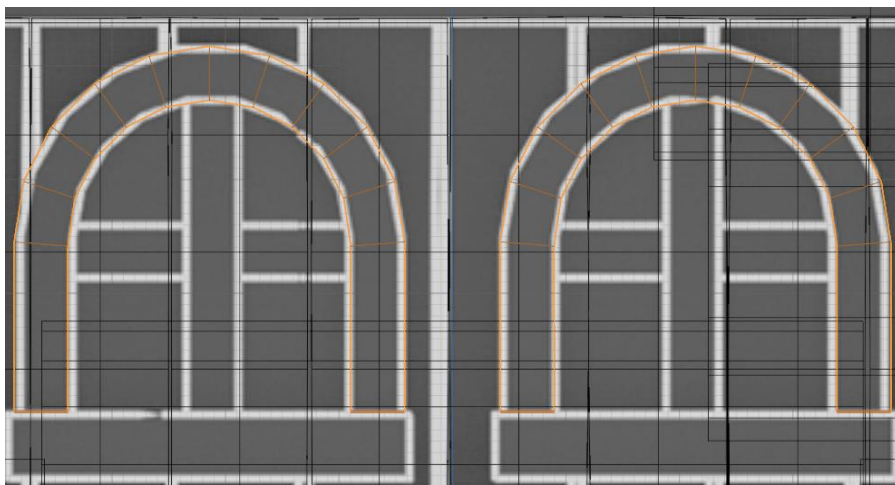
44. Создадим окна спереди. Копируем окно. **Shift+D – X. R-Z-90:**



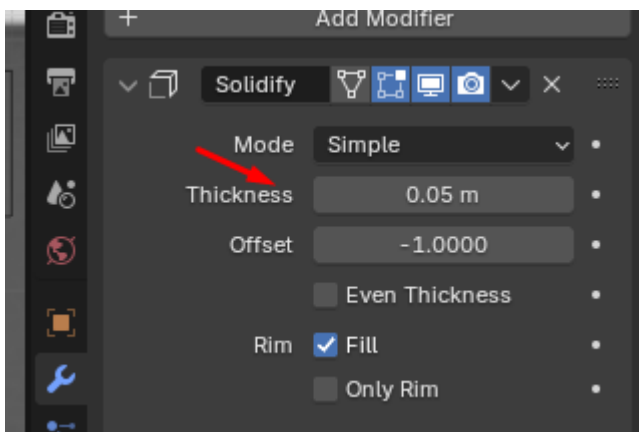
**Numpad 1. S-G** подгоняем размер:



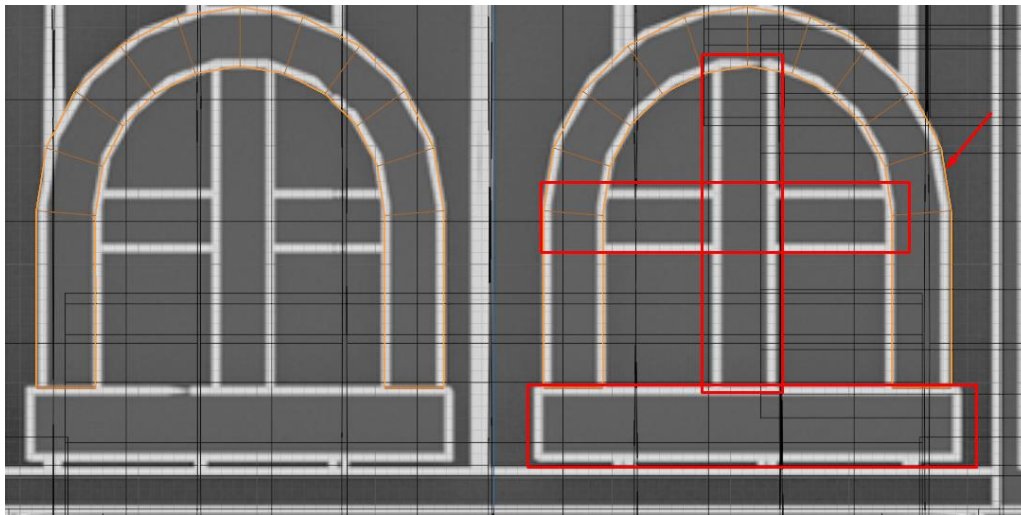
**ТАВ** в режиме редактирования подгоним нижние точки (**G-Z**):



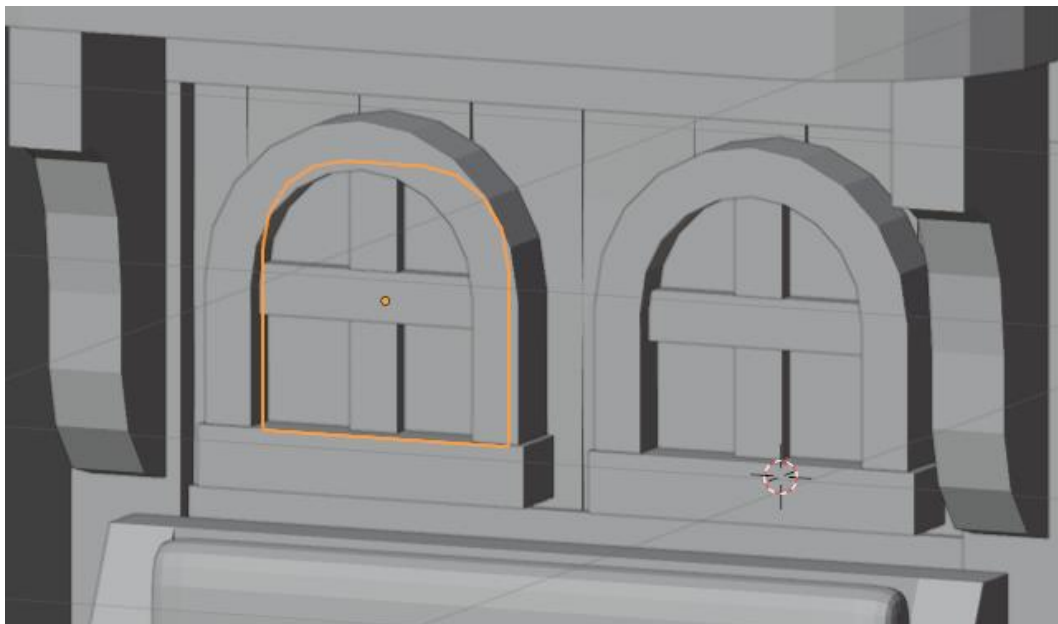
Выходим из режима редактирования. **Ctrl+A – Scale**. И у модификатора **Solidify** настроим толщину, чтобы подогнать размер:



Дальше через куб нужно создать подоконник, крестовину и стекло:

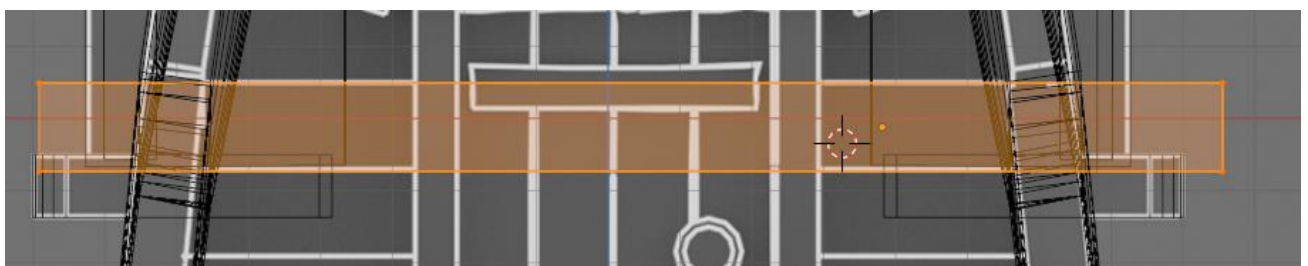


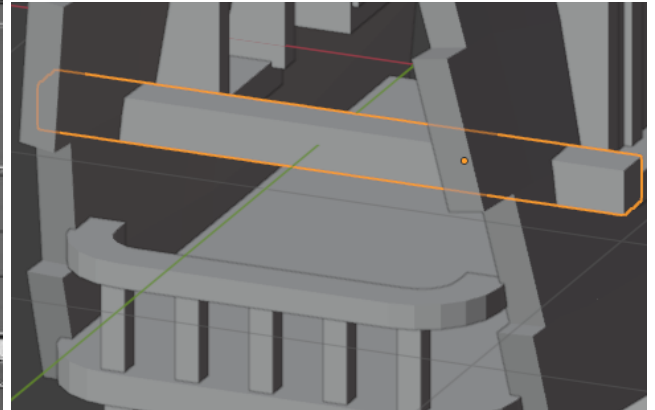
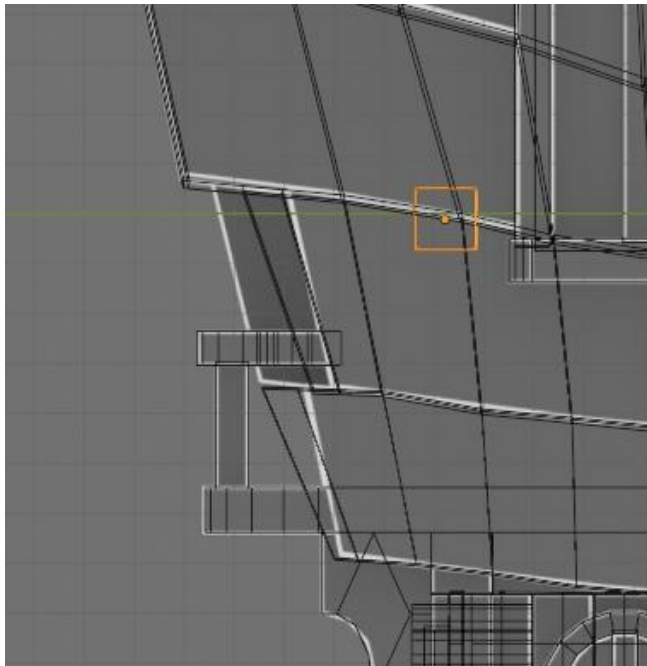
Итог:



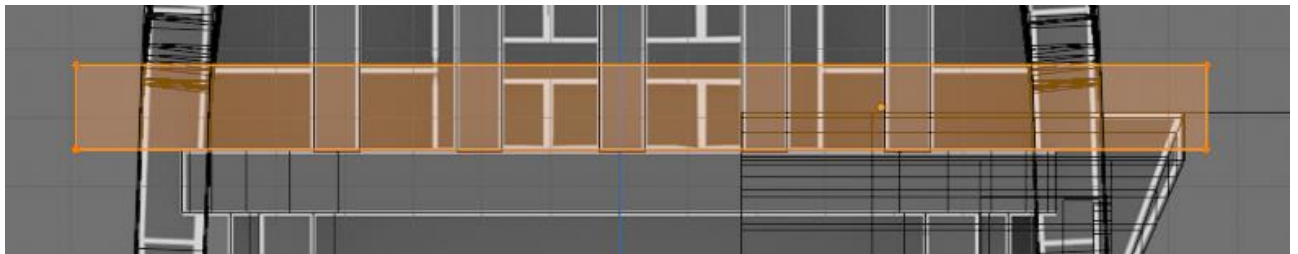
**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.

45. Создадим стенку для второго этажа. Создаём балку через куб:

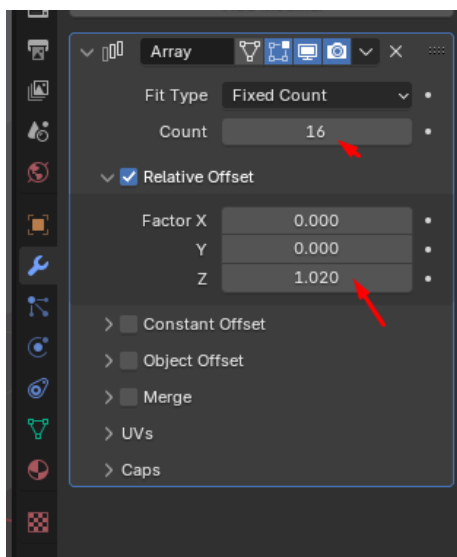




**Numpad 1**, опускаем балку:

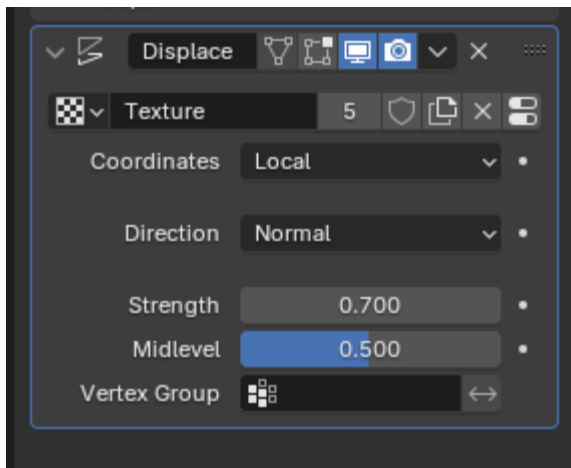


Добавляем модификатор **Array**, по оси **Z**, количество **16**:

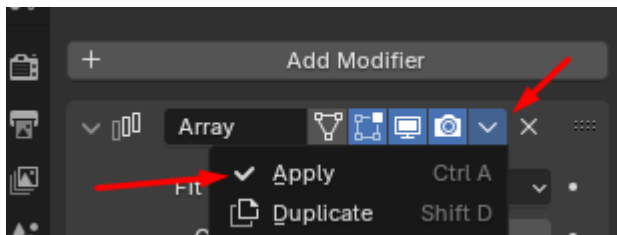


Можете также добавить модификатор **Displace**:

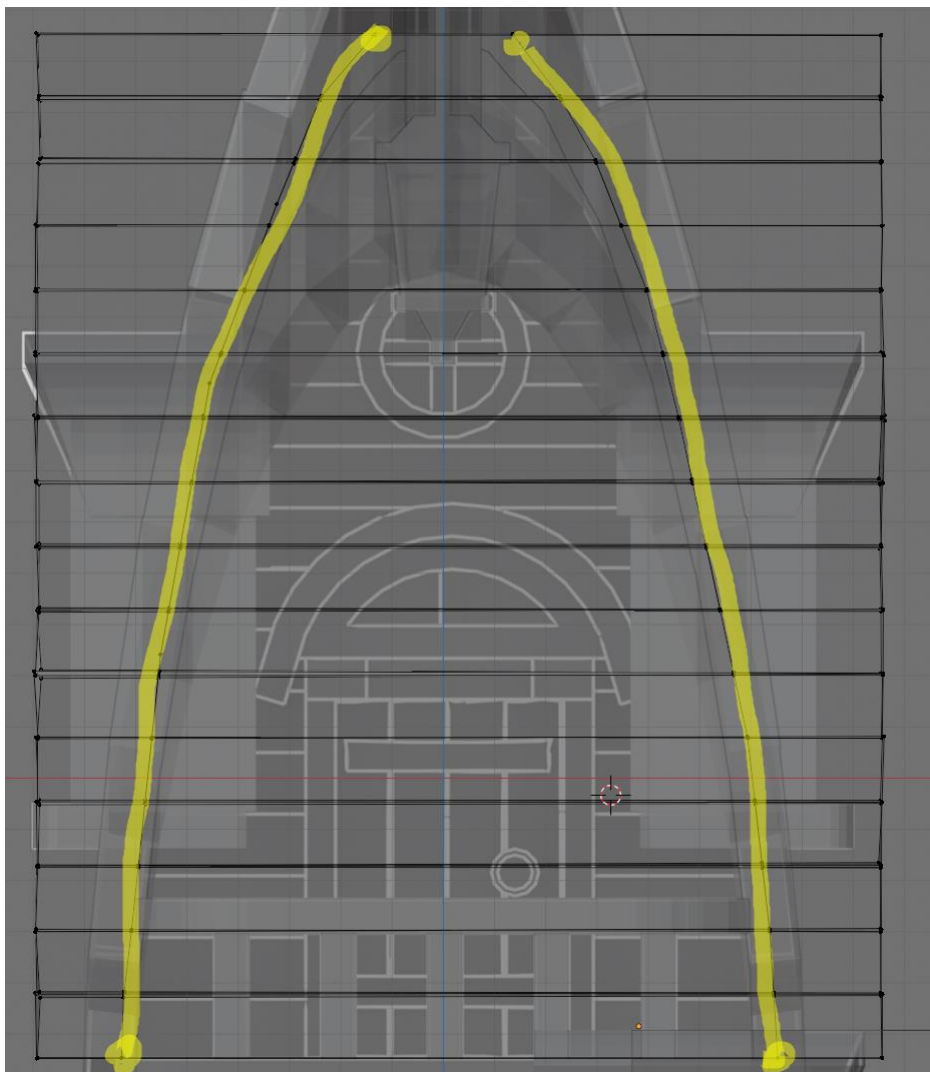




Применяем модификаторы, сперва **Array**, потом **Displace**:

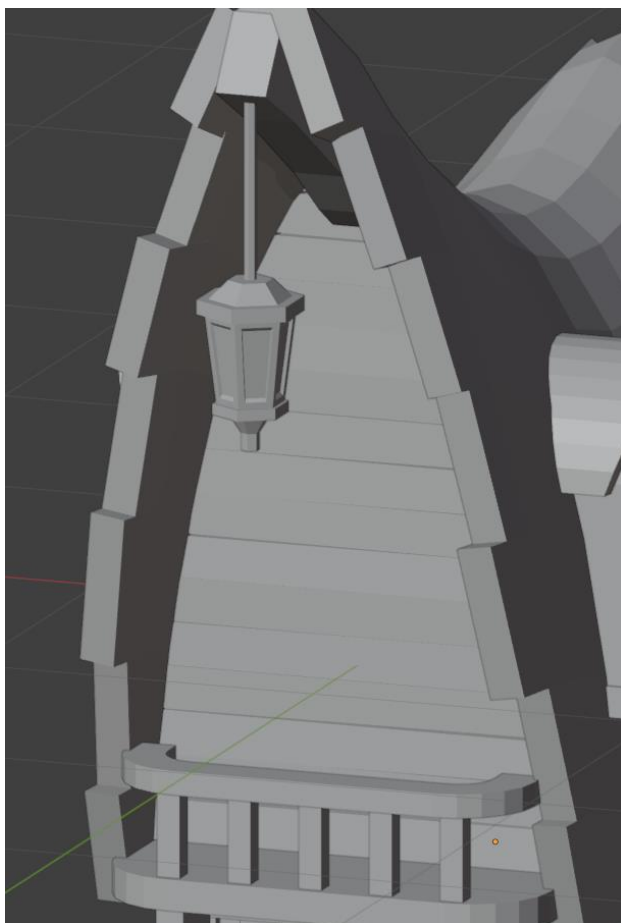


**Numpad 1, Z-Wireframe. TAB** переходим в режим редактирования. Включаем нож **К-С** и режем:

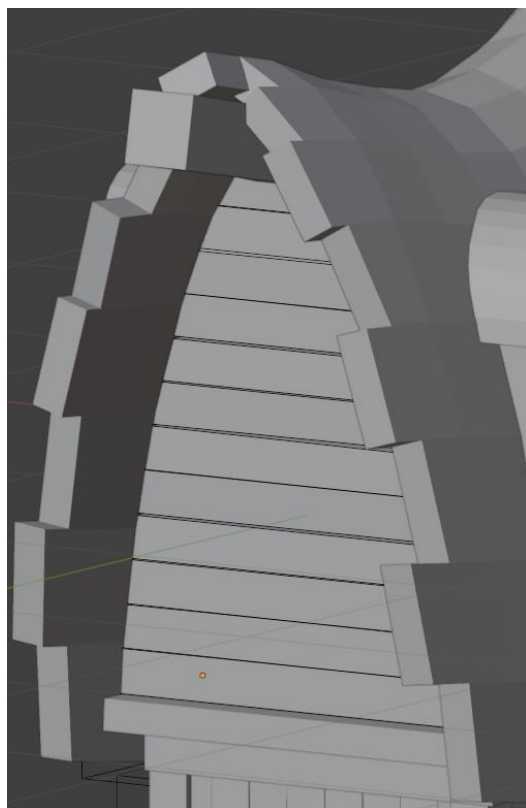
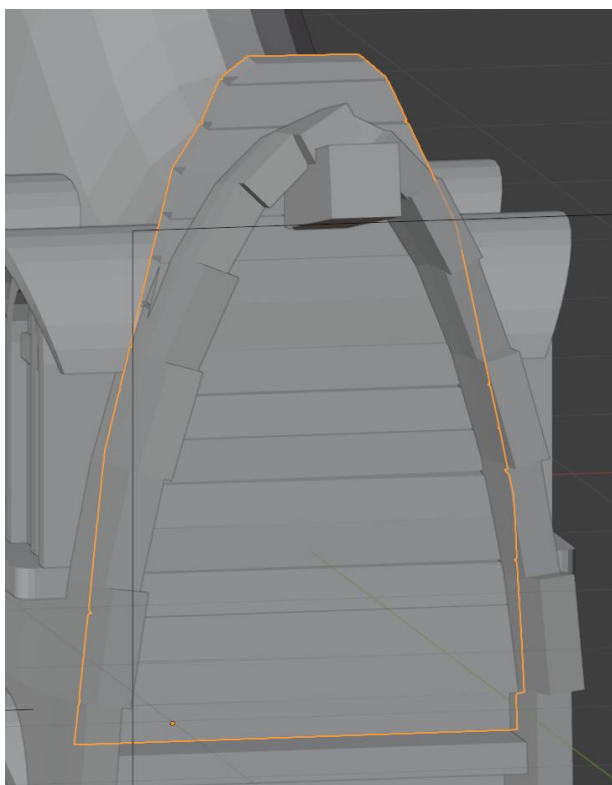




Итог:

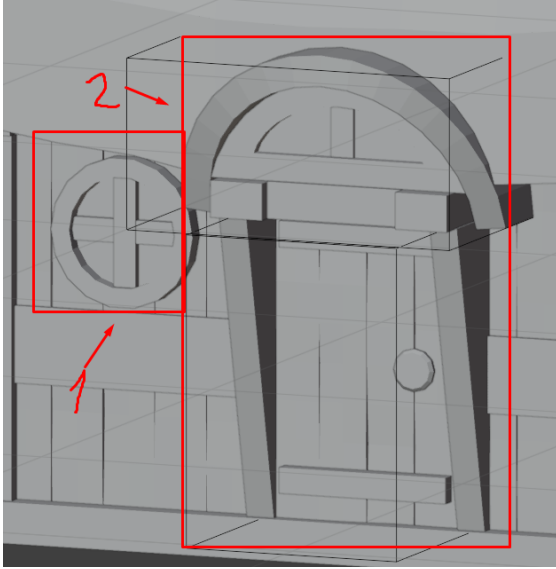


Скопируем её сзади и также подрежем ножом и удалим ненужные вершины:



**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.

46. Добавим на второй этаж дверь и окошко. Для этого скопируем и перенесём уже созданные нами меши:



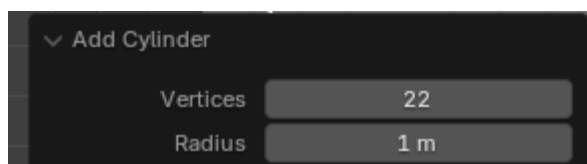
Итог:



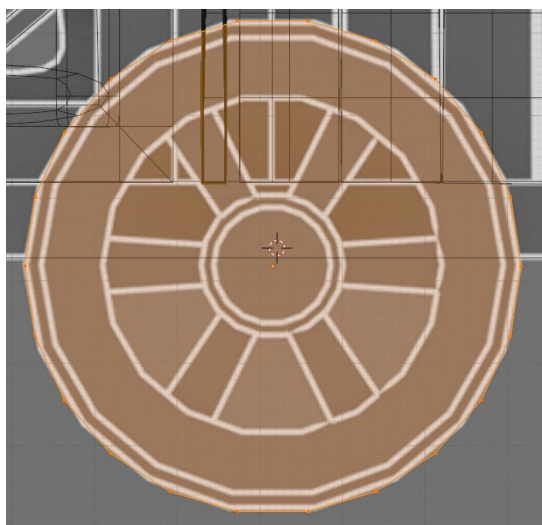
**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.

47. Сделаем колёса.

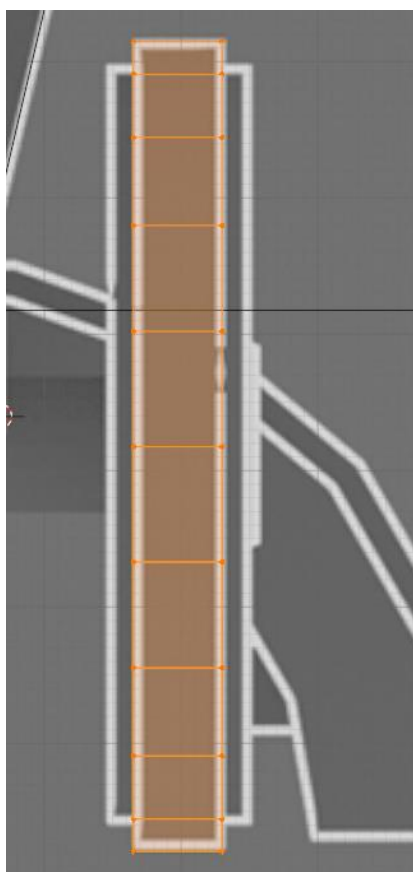
**Numpad 3**, создаём цилиндр. Сделаем количество сегментов до **22**.



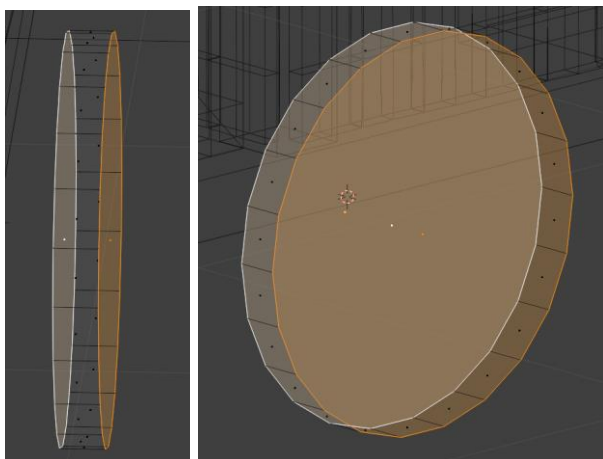
**R-Y-90**, подгоняем размер:



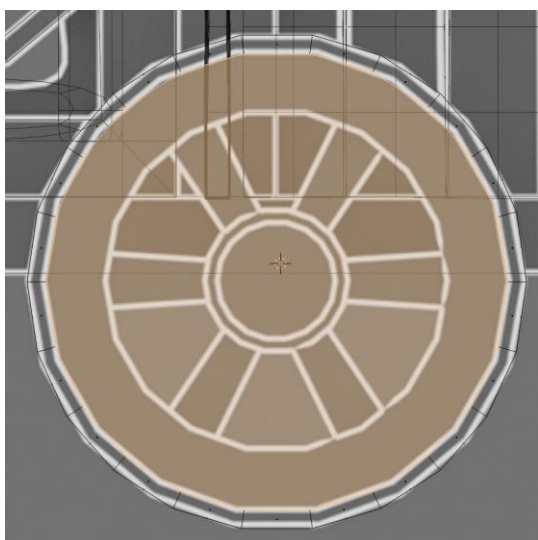
**Numpad 1**, подгоняем размер:



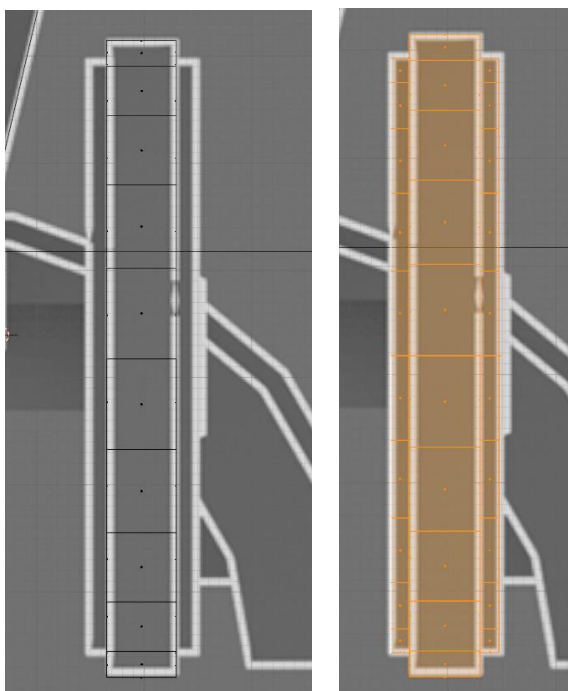
**ТАВ** переходим в режим редактирования, выделяем заднюю и переднюю грань:



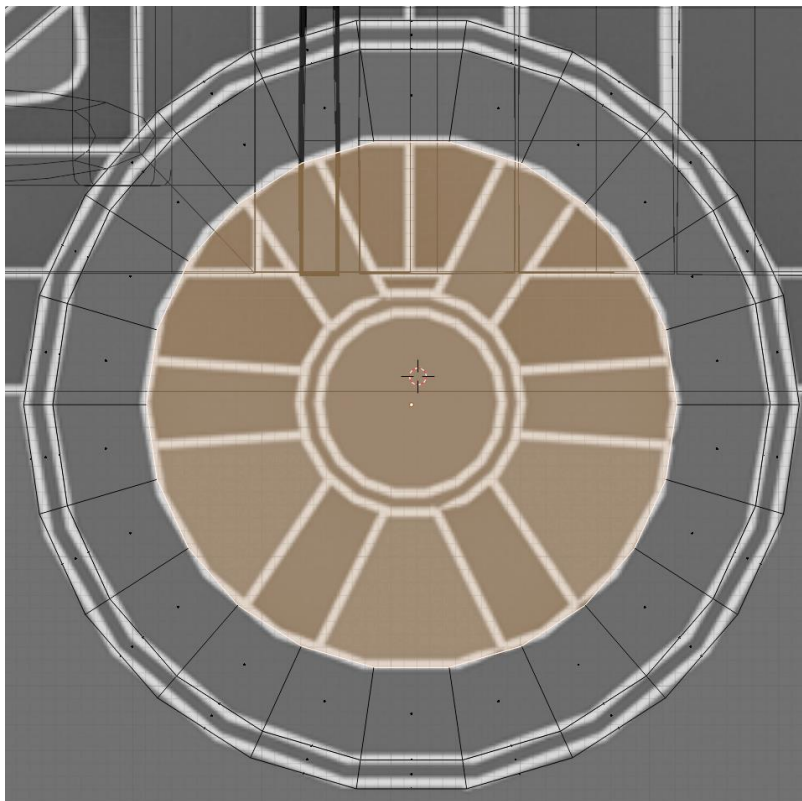
**Numpad 3, I – для Inset:**



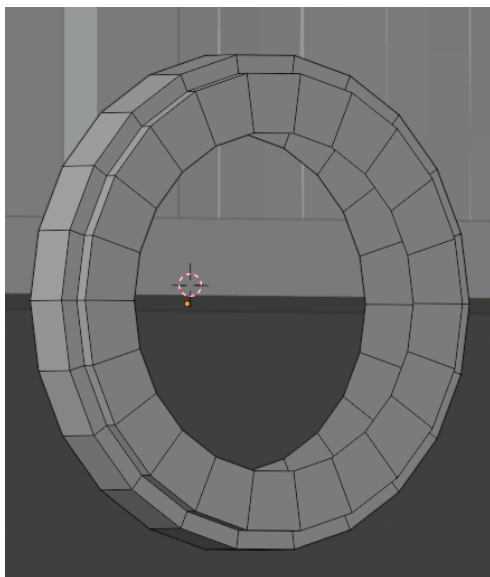
**Numpad 1, E-S-X:**



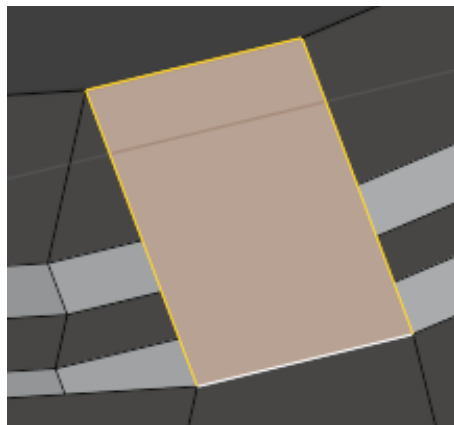
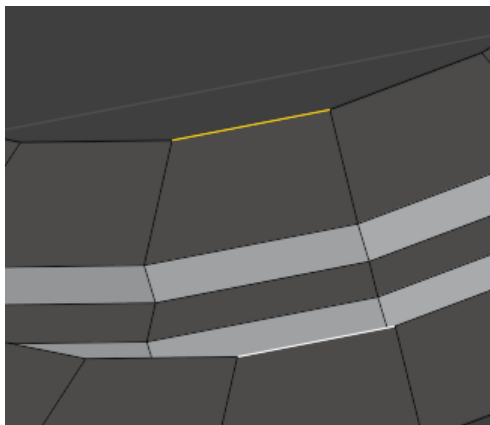
**Numpad 3, I – для Inset:**



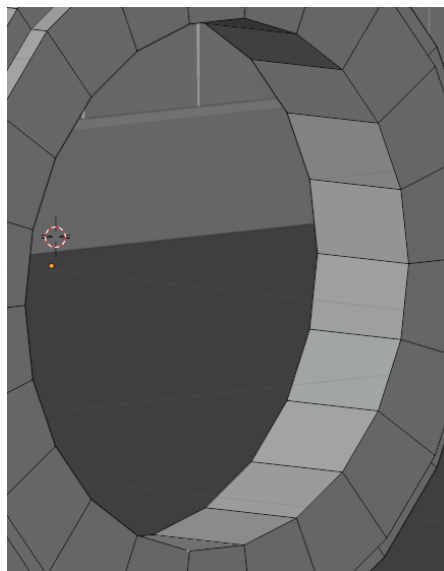
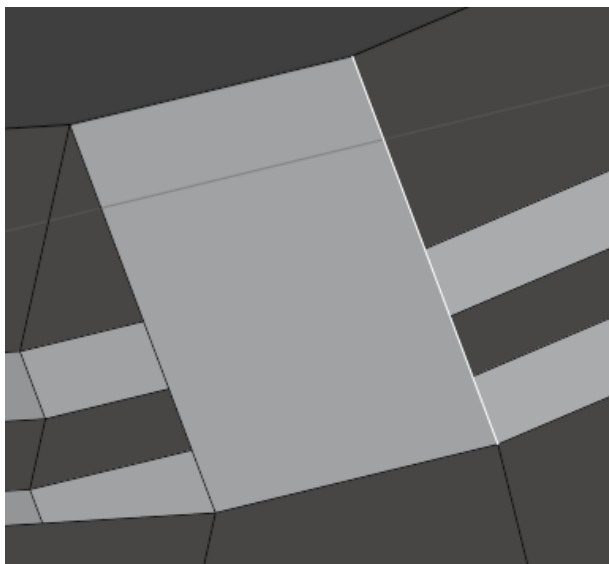
**X-Faces:**



Выделяем два ребра (2) и нажимаем **F**:

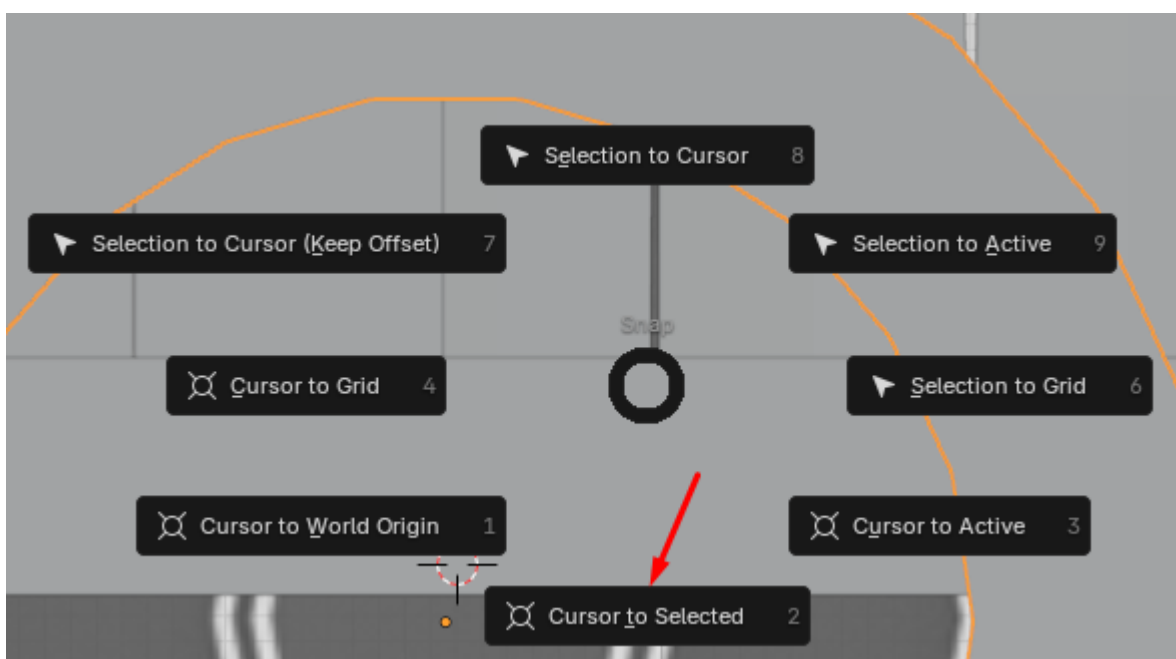


Затем выделяем одно ребро и нажимаем несколько раз **F** для полного заполнения:

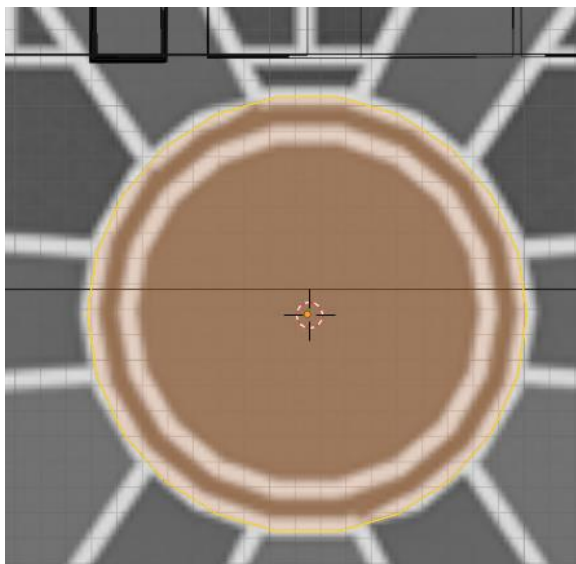


**ТАВ**, выходим из режима редактирования.

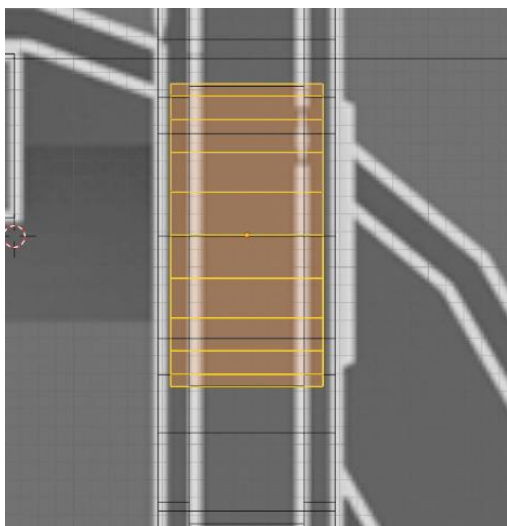
**Shift+S – Cursor to Selected:**



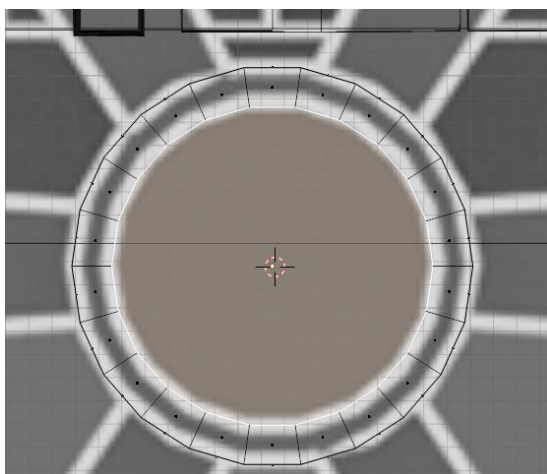
**Z-Wireframe, Shift+A – Mesh – Cylinder, R-Y-90**, подгоняем размер:



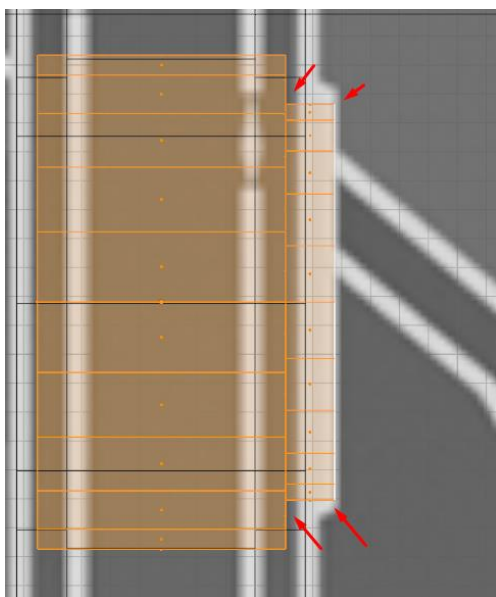
**Numpad 1, G-X, S-X:**



Выделяем переднюю грань, **I** для **Inset**:

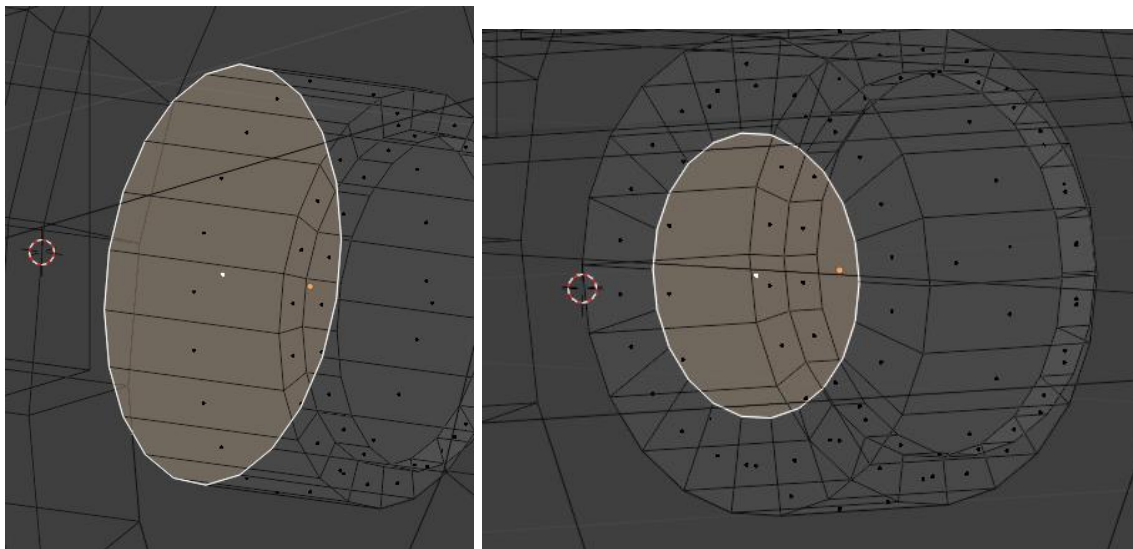


**Numpad 1, E-X:**

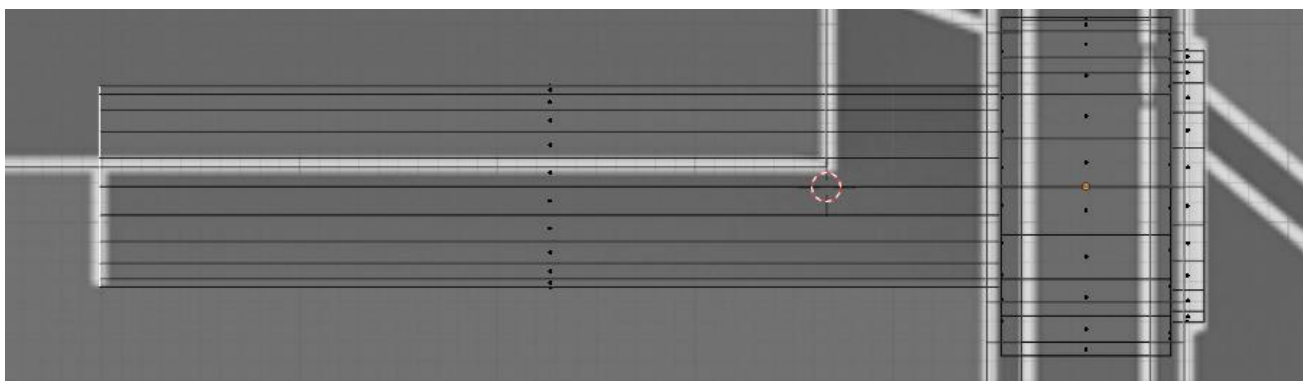


Выделяем заднюю грань, **I** для **Inset**:



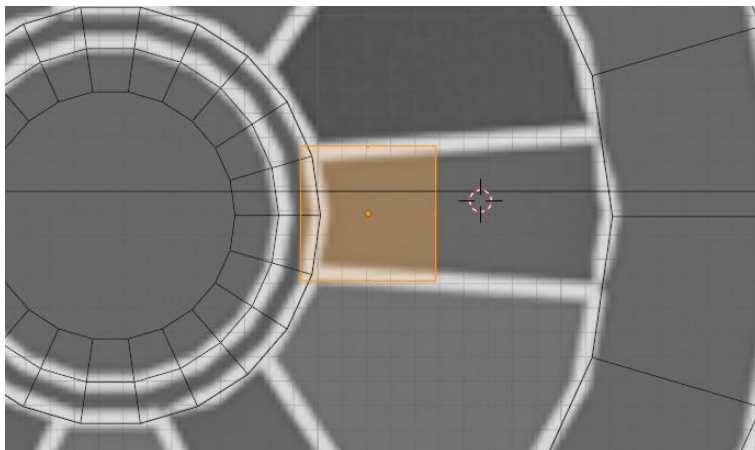


**Numpad 1, E-X:**

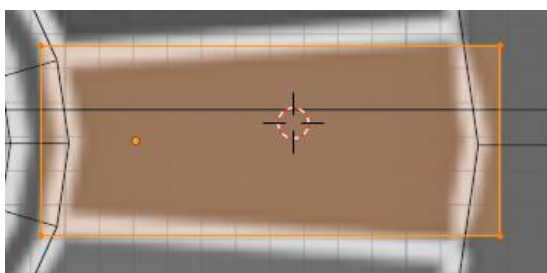


Выходим из режима редактирования **TAB**.

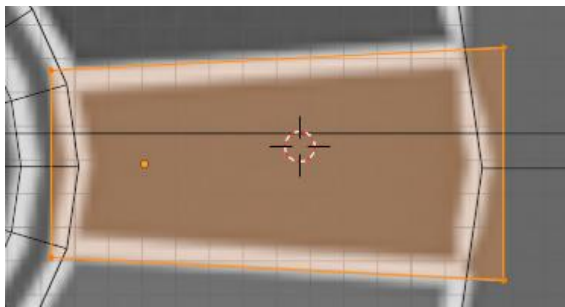
Сделаем спицы. Создаём куб, **Shift+A – Mesh-Cube**:



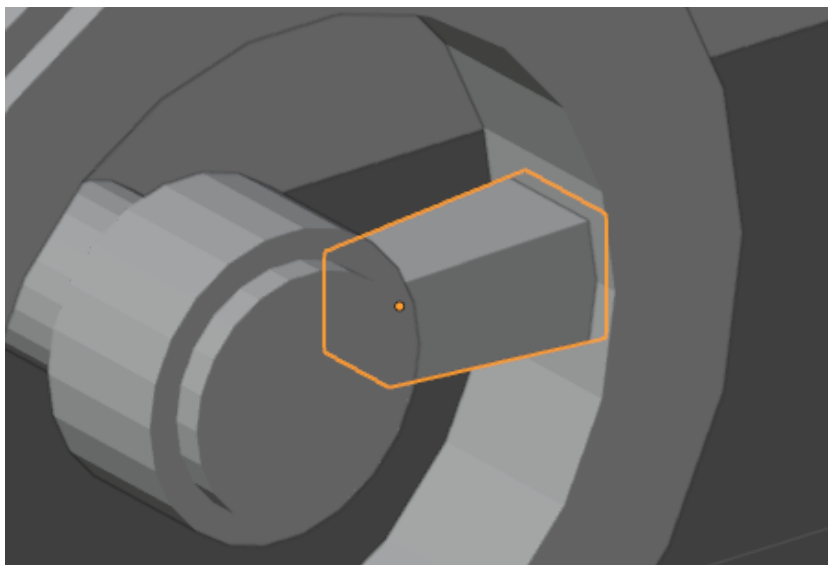
Выделяем правые точки, **G-Y**:



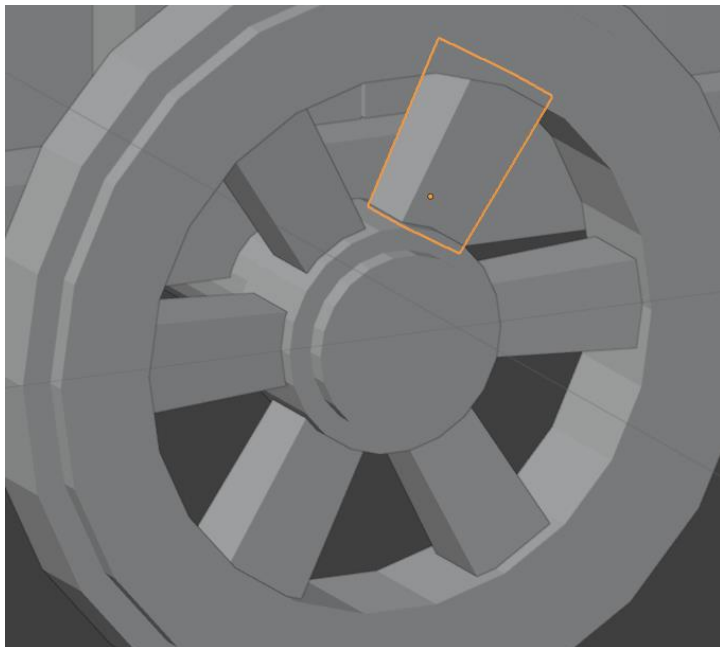
**S:**



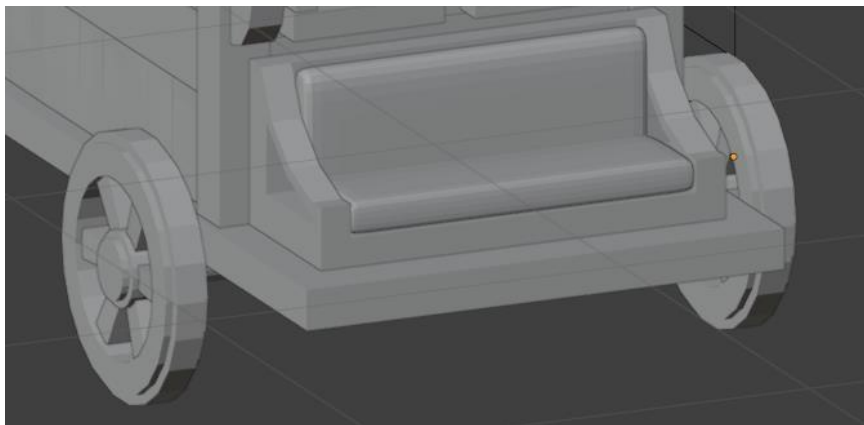
Выходим из режима редактирования **ТАВ** и подгоним положение спицы:



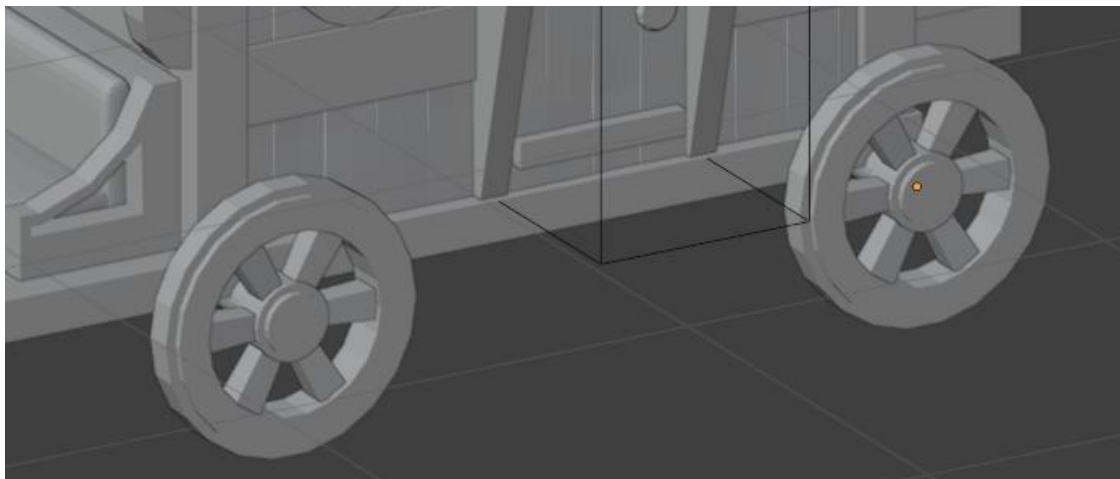
Создадим все остальные спицы (**Shift+D, R-60**):



Добавляем модификатор **Mirror** для нашего колеса:

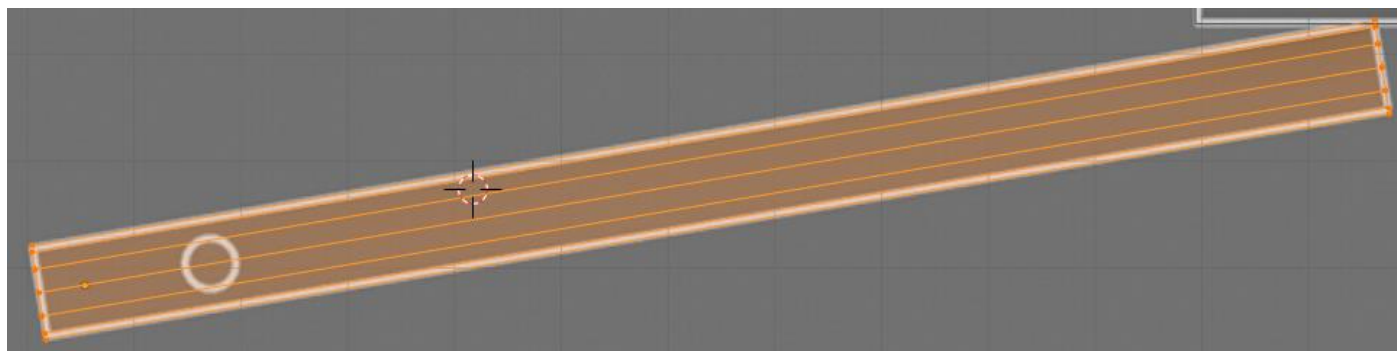


Затем копируем колесо и ставим его копию:

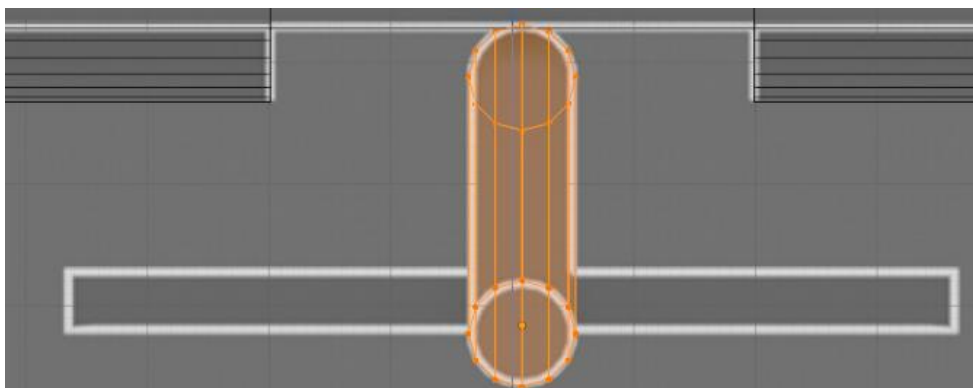


**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.

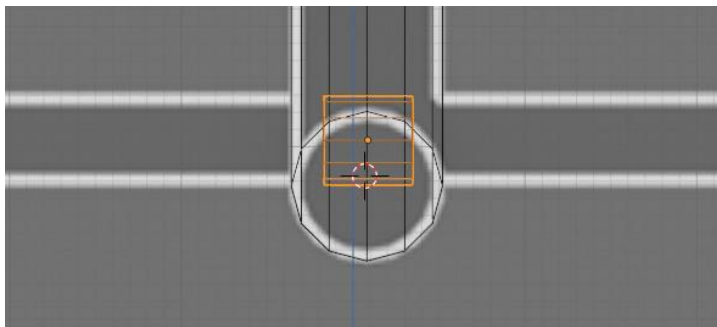
48. Создадим балку. **Numpad 3**, создаём цилиндр (количество граней **12**) и подгоняем размер:



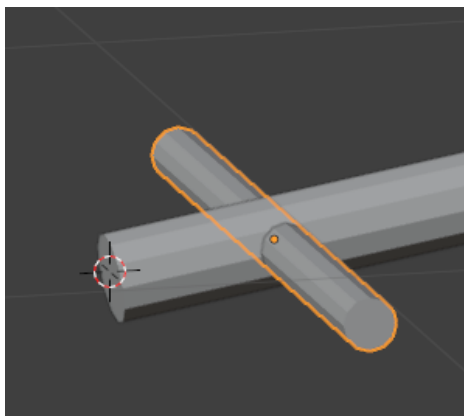
**Numpad 1**, ставим на место:



Создаём второй цилиндр. **Numpad 1, R-Y-90:**



Подгоняем размер:



**Ctrl+Alt+S** чтобы сохранить.