Blender beadandó feladat

Dodgem kocsi

Készítette:

Godó Norbert

GONWAAT.SZE

DODGEM

A modellem gumi részét egy kockából kezdtem, használtam rajta a Scale parancsot, hogy olyan formájúvá alakítsam, amire szükségem volt. Ez után vízszintesen felosztottam több élre a Loop cut and slide paranccsal, hogy egy kis bemélyedést létre tudjak hozni. Az Extrude paranccsal tettem ezt meg, fontos volt, hogy az egyes lapok normálvektorai alapján történjen a mélyítés.

A dodgem alap vázát, a gumi rész duplikálásából hoztam részre a Duplicate paranccsal. A bemélyedést kitüremkedéssé alakítottam szintén az Extrude paranccsal.

A kormány körét egy toruszból alakítottam ki, a közepét pedig egy cilinderből úgy, hogy a lapjait megnyújtottam 3 irányban.

A többi részt ugyanúgy kockából, annak formázásából hoztam létre.

Az antennánál szintén cilindert használtam, magas oldalszámmal, hogy kör alakú legyen.

Miután a modell részeire rá húztam a Subdivision Surface-t, az alakjaikat a Loop cut and slide éleivel alakítottam. Minél közelebb raktam egy ilyet az élekhez, annál élesebb lett egy alakzat széle. A Smooth paranccsal simává tettem a felületüket.

CHARACTER1, KERÍTÉS, DODGEM HÁZ

A többi blender modellemet is a dodgemnél használt parancsokkal készítettem el.