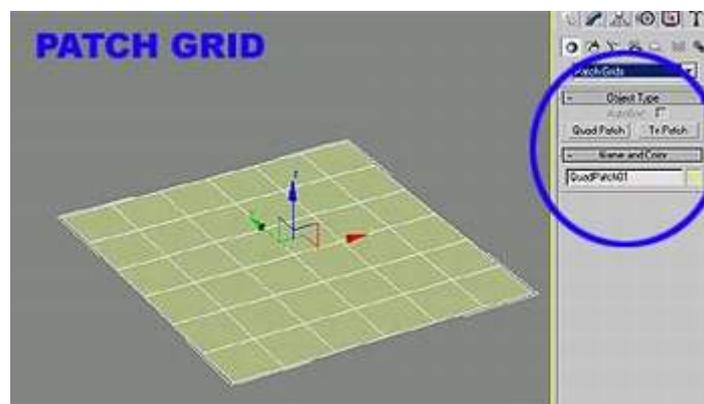


В этом уроке подробно рассматривается создание подушек для сидения и спинки металлического стула



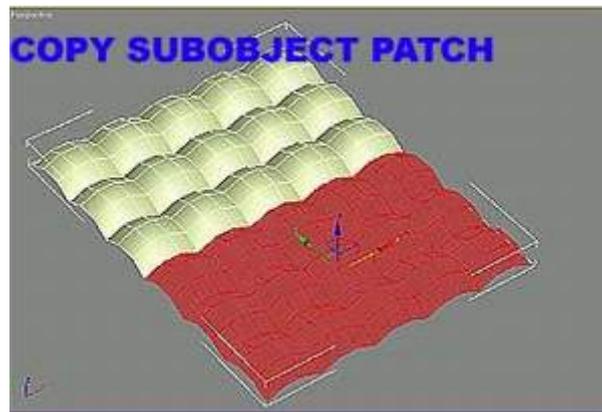
1.Создайте Plane (плоскость) и Quad Patch



2.Теперь назначьте объекту модификатор Edit Patch и отрегулируйте ручки Безье так , как это показано на рисунке.Также измените параметр View Step на 1 или 2 для того , чтобы закрепить сетку (mesh) в пределах Patch Unit (единицах патча).



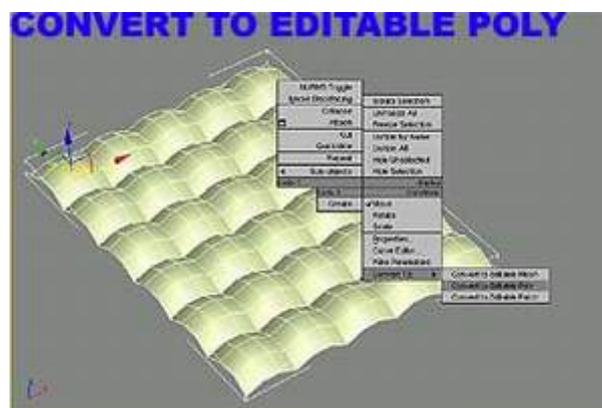
3.Работая с Patch на уровне подобъектов , копируйте патчи и выстраивайте по горизонтали и вертикали.



4. Далее дифференцируйте номера групп сглаживания в каждой Unit Patch (единице патча) так , чтобы избежать появление одинаковых групп сглаживания всего объекта после сваривания вершин.



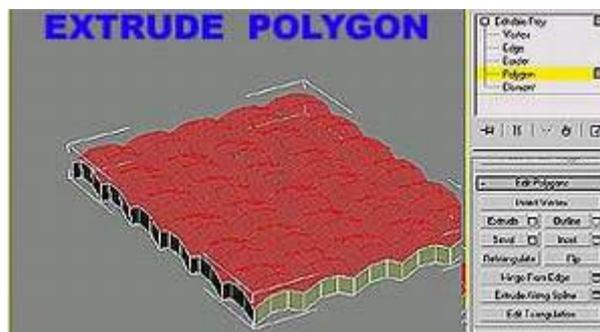
5. Теперь при помощи функции Convert To Editable Poly перейдите на уровень работы с полигонами.



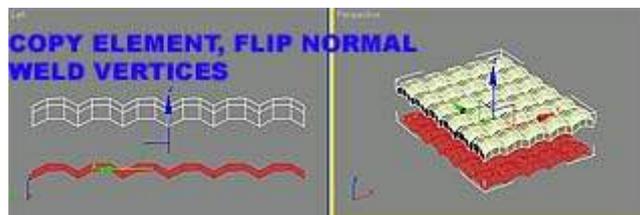
6. Выделите все вершины и соединения. Для создания одного элемента.



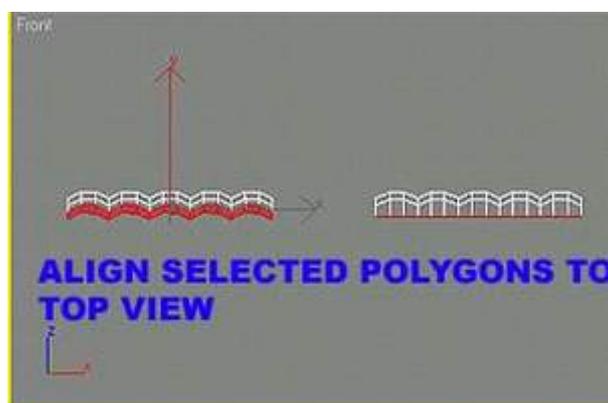
7. Далее необходимо сделать подушку стула объемной. Для этого на уровне подобъектов выделите полигоны и экструдуйте (Extrude).



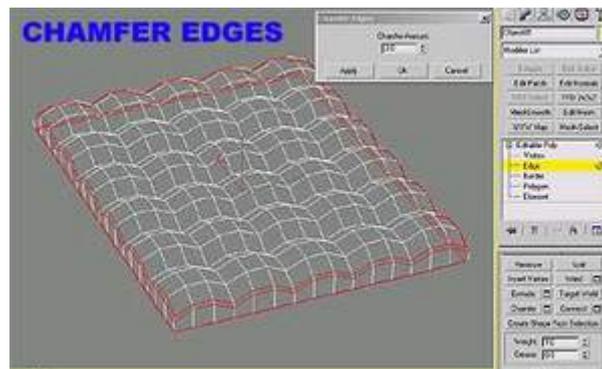
8. Копируйте все верхние полигоны двигайте вниз, используя привязывания (3D привязка) частей к граням основания. Это позволяет создать нижнюю часть стула и тем самым заблокировать его в объеме. Далее инвертируйте нормали (Flip Normals), выберите вершины по краям граней и сварите.



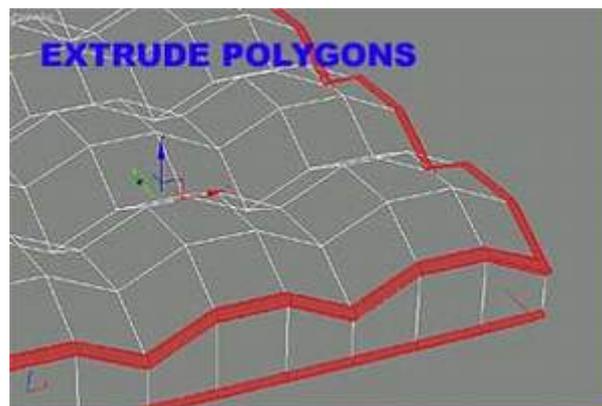
9. Выберите полигоны у основания сидения и выровняйте относительно горизонтальной оси так, как это показано на рисунке.



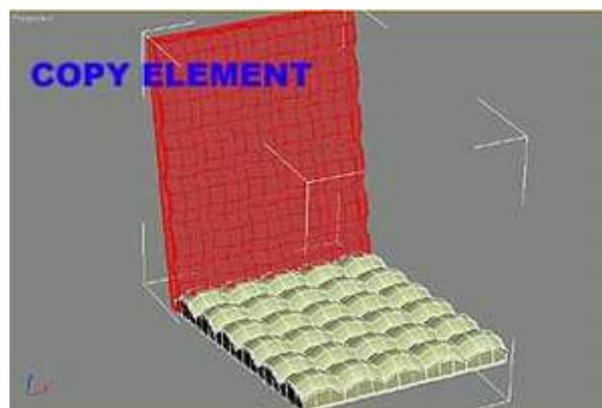
10. В режиме работы с Edge (гранями) на подобъектном уровне выберите грани по краям сидения и примените к ним инструмент Chamfer.



11.Теперь выберите грани , полученные при помощи Chamfer и примените либо Extrude (выдавливание) , либо Bevel (скос).



12.Нижняя часть сидения на уровне работы с Poly полностью завершена.Теперь при помощи копирования и вращения сделайте спинку стула.



13.Примените к спинке и сидению модификатор FFD Box для придания стулу завершающей комплектции.

