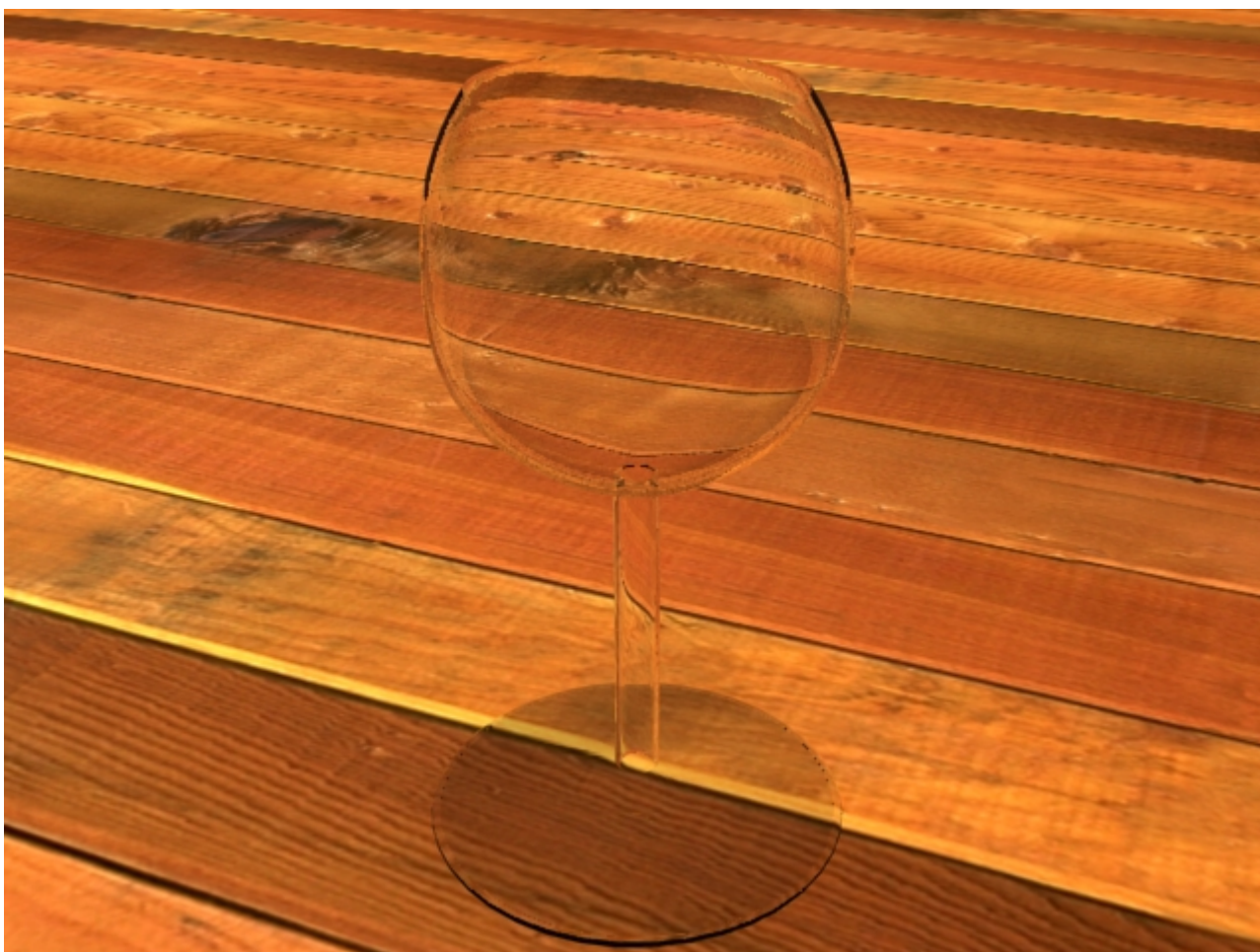
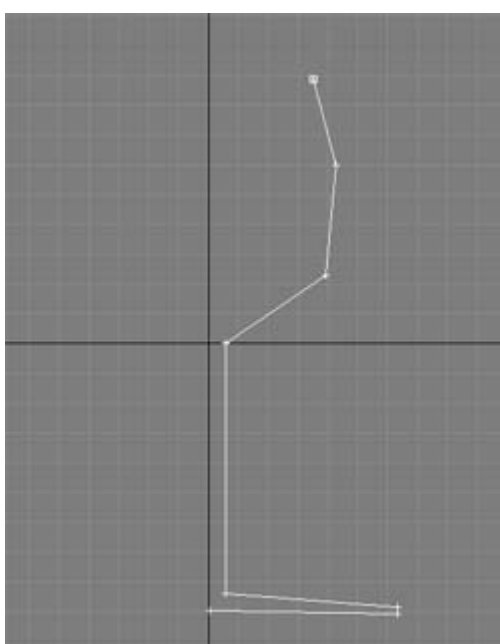


Этот урок, научит Вас создавать подобный, стеклянный фужер

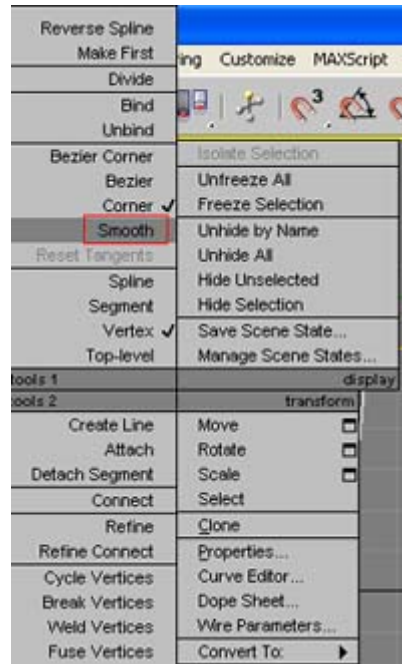


### Моделирование

1. Создайте сплайн подобный этому

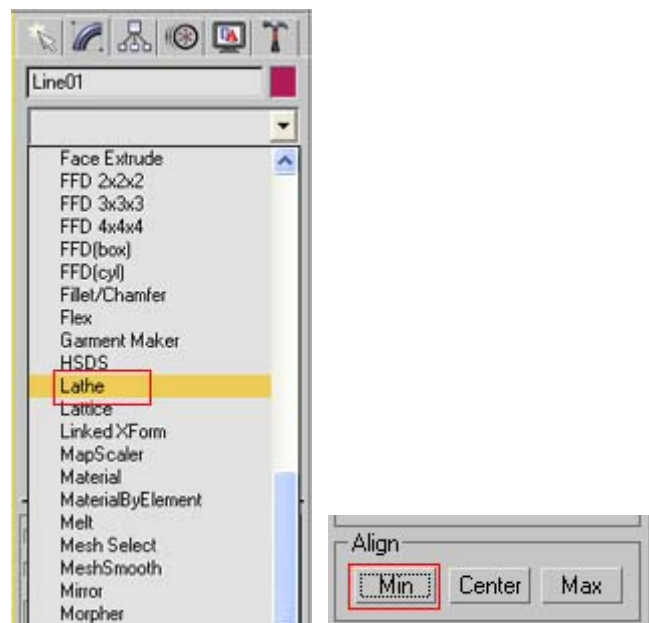


2. Выберите две точки, показанные на картинке ниже и сделайте их не угловыми, а сплаженными.

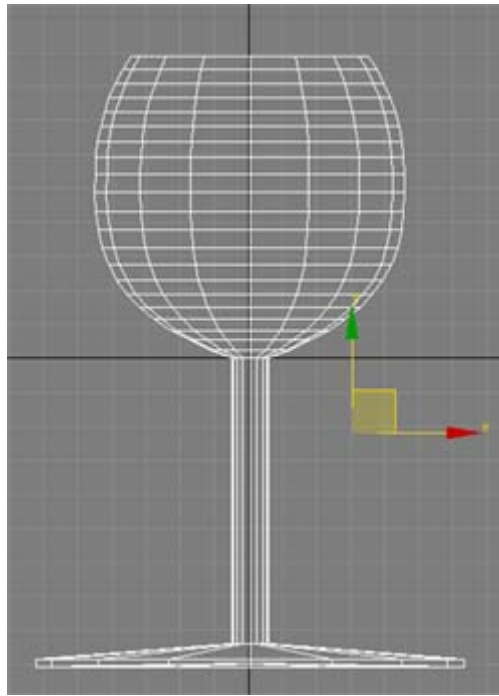


3. Примените к нашему сплайну модификатор «Lathe».

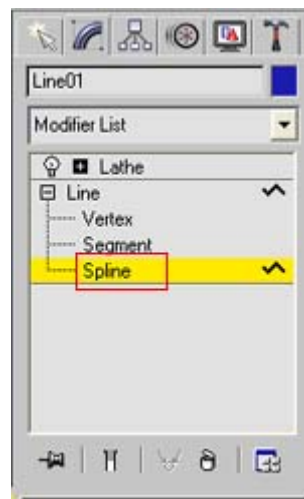
В настройках модификатора, выровняйте его на минимум.



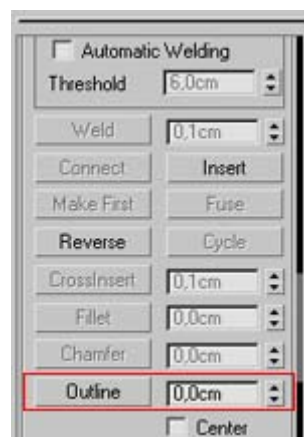
У вас должен получиться, вот такой результат:



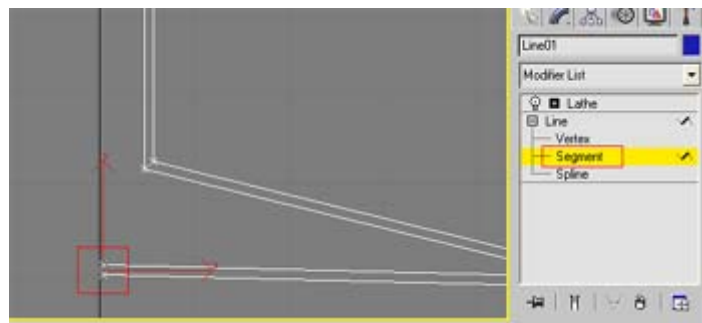
4. Вернитесь к нашему сплайну и выберите редактирование на уровне «Spline»



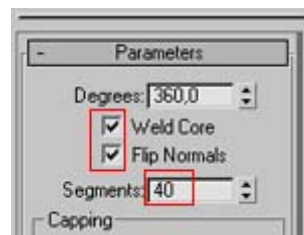
5. Выберите весь сплайны (он должен стать красным), в списке, найдите кнопку «outline», в окне напротив, введите значение «0,1» и один раз нажмите на кнопку «outline».



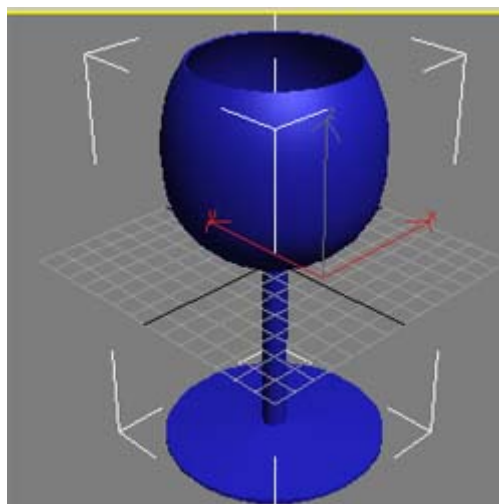
6. Выберите редактирование на уровне сегментов, выделите сегмент, показанный на рисунке и удалите его



7. Активируйте наш модификатор «Lathe» и поставьте галочки напротив пунктов «Weld Core» и «Flip Normals», в поле «Segments», введите значение равное 40.



Вот то, что у Вас должно, получится!

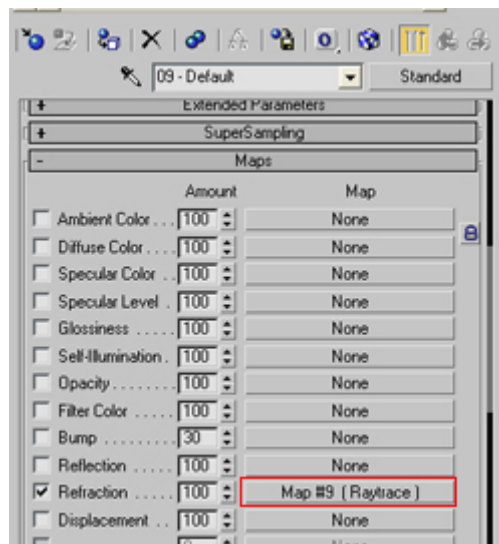


### Текстурирование

1. Откройте редактор материалов



2. Выберите первый, стандартный материал. Нажмите на слоте «refraction» в свитке «Maps» и выберите карту «raytrace»



Всё, вот готовый фужер.



Это самый простой способ создания текстуры стекла.