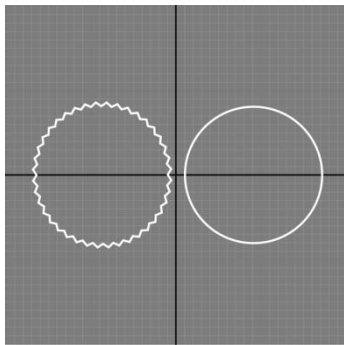


МОДЕЛИРОВАНИЕ ВАЗЫ (LOFT- МОДЕЛИРОВАНИЕ)

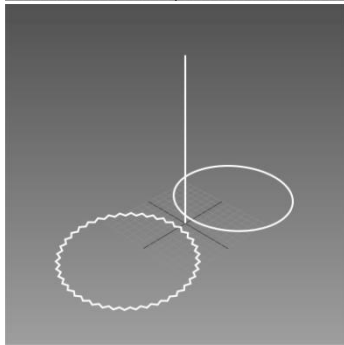
1.



Создадим сплайны **Circle**(круг) и **Star**(звезда) на виде **Top**. Размеры сплайнов должны быть примерно одинаковыми.

В настройках сплайна увеличим количество лучей (изменив параметр **Points** во вкладке **Modify**)

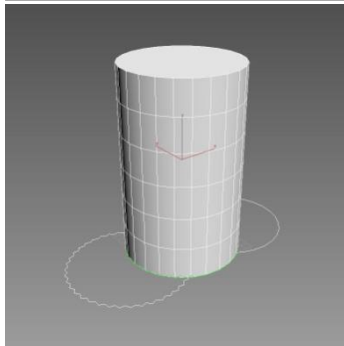
2.



На виде **Front** добавим сплайн **Line**.

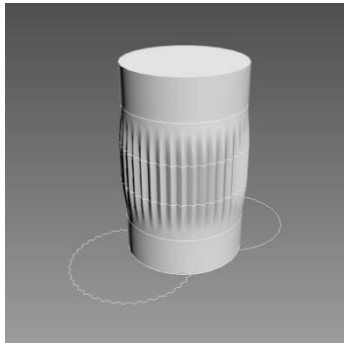
Сплайн **Line** будет путем для выдавливания, а сплайны **Circle** и **Star** станут сечениями будущей вазы.

3.



Применим инструмент **Loft** к сплайну **Line**. Он находится во вкладке **Create** → **Geometry** → **Compound Objects**(выбираем из выпадающего списка). Для выбора сечения выберете кнопку **Get Shape** и укажите сплайн **Circle**.

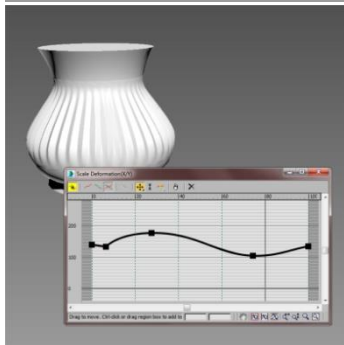
4.



Добавим сечение **Star** в объект. Для этого зайдём во вкладку **Modify** и зададим положение нового сечения в строке **Path**. После этого выберем новое сечение через кнопку **Get Shape**.



Добавим четыре новых сечения, на 20% сечение **Circle**, на 40% - **Star**, 60% - **Star**, 80% - **Circle**.

5.



Для того чтобы задать форму вазы, выберем инструмент **Scale** в свитке **Deformations** во вкладке **Modify**. Откроется окно, в котором следует создать контур вазы.

Для этого включите инструмент  для того, чтобы изменения отражались на осях **X** и **Y**.

Используем инструмент  для добавления новых точек и инструмент  для их движения. Правой кнопкой мыши выберите тип точки **Bezier-Smooth** для сглаживания.

6.



Уберем верхний полигон, сняв галочку **Cap End** в свитке **Skin Parameters**.

Для добавления толщины используем модификатор **Shell**. Изменяя параметр **Inner Amount** настройте размер толщинки.