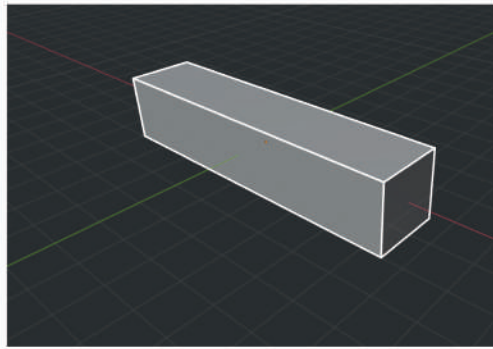
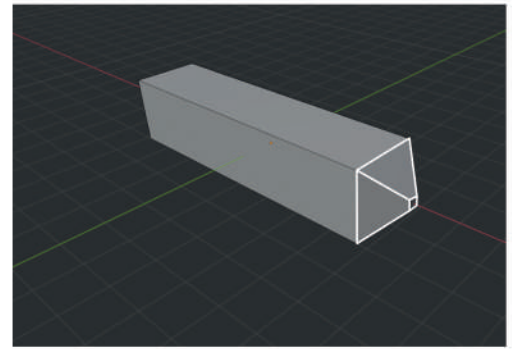


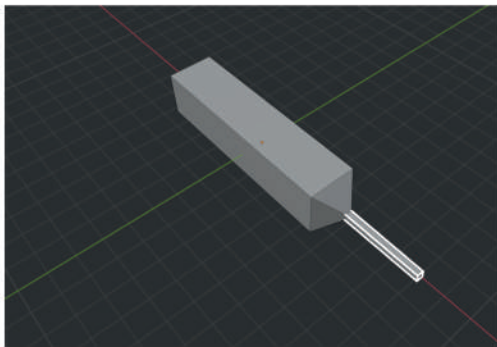
Моделирование космолета:



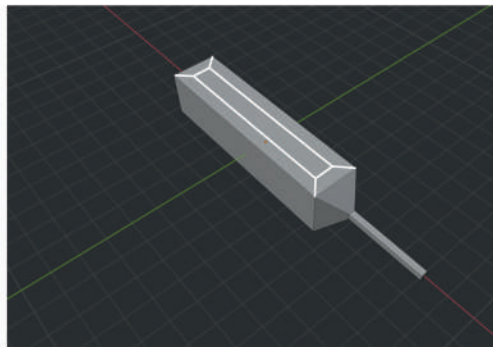
Куб вытягиваем и применяем масштабирование (объект→применить→масштаб)



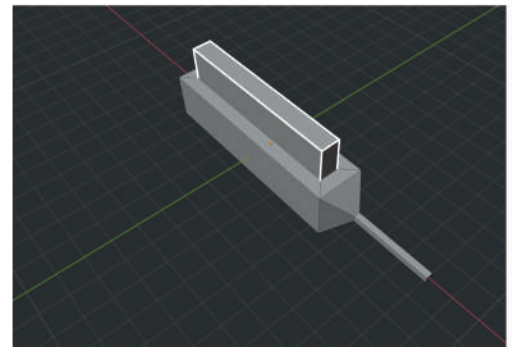
Применяем инструмент Фаска (Ctrl+B)



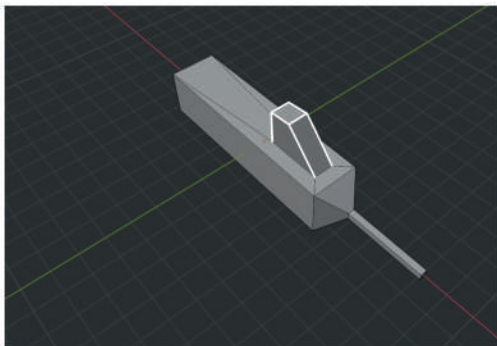
Экструдировуем участок (E)



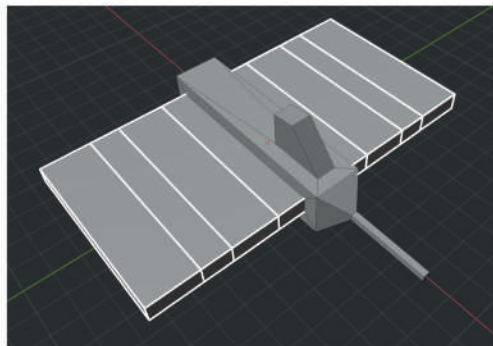
Выдавливаеть внутрь (I)



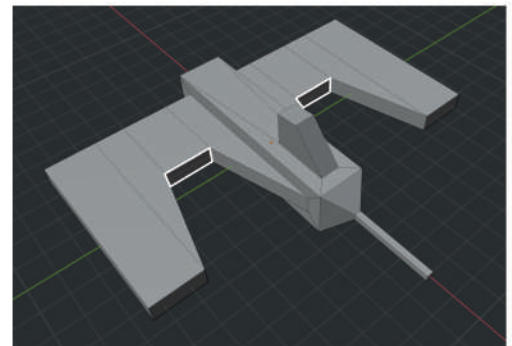
Экструдировуем участок (E)



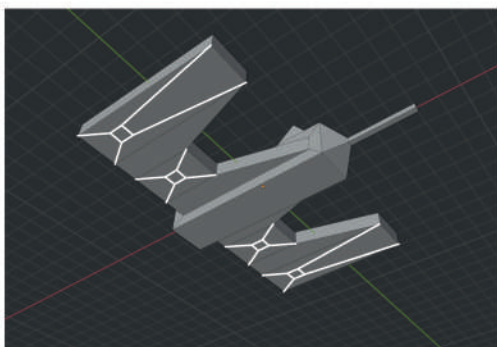
Редактируем форму кабины инструментом Перемещение (G+X,Y,Z)



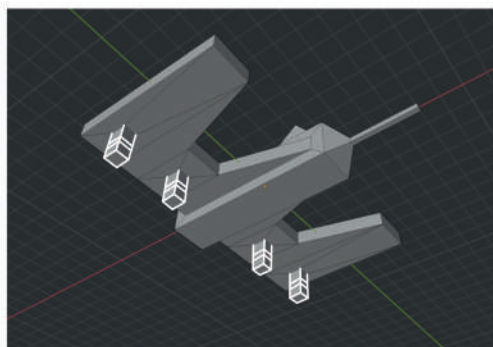
Выбираем две грани клавишей Shift, Выдавливаеть внутрь (I) и Экструдировуем вдоль нормалей четыре раза



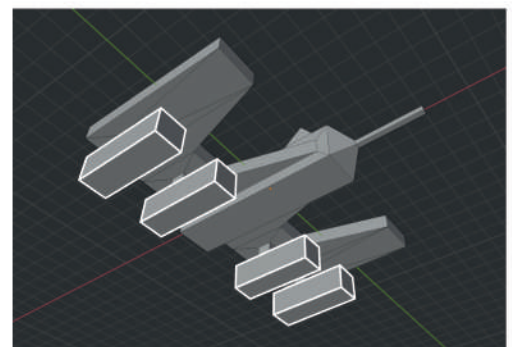
Редактируем форму крыльев инструментом Перемещение (G+X,Y,Z)



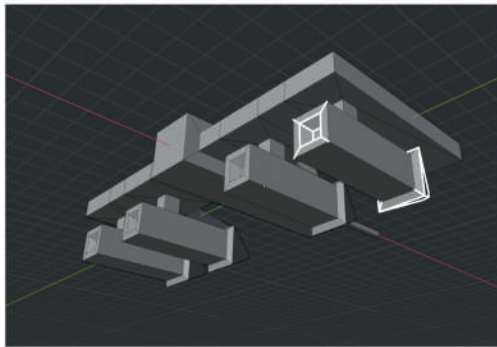
Выбираем четыре грани клавишей Shift, Выдавливаеть внутрь (I) и редактируем форму креплений инструментом Перемещение (G+X,Y,Z)



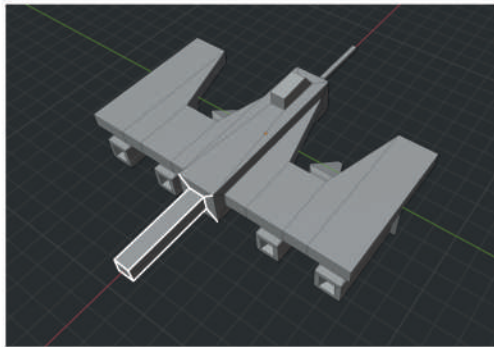
Экструдировуем вдоль нормалей три раза



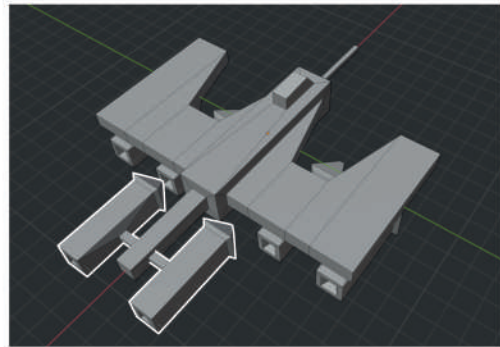
Редактируем форму крыльев инструментами Масштабирование (S+X,Y,Z) и Перемещение (G+X,Y,Z)



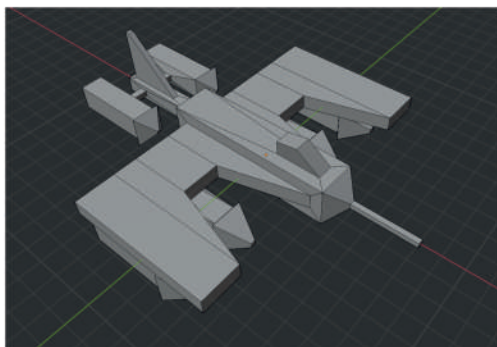
Формируем четыре турбины инструментами **Экструдирование участка (E)** и **Выдавливание внутрь (I)**, редактируем форму инструментом **Масштабирование (S+X,Y,Z)**



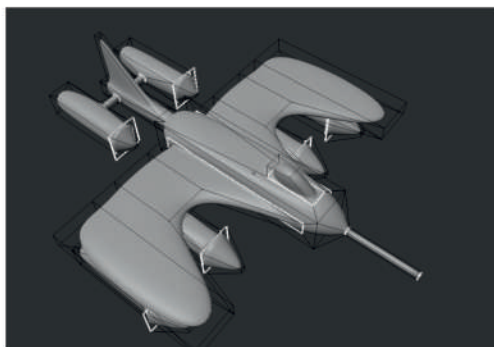
Выдавливаем внутрь (**I**) и Экструдироваем участок (**E**)



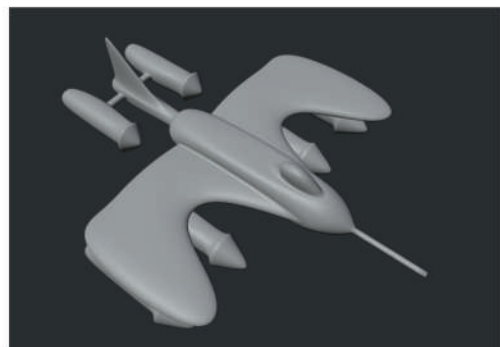
Формируем турбины как на предыдущих шагах.



Формируем хвост инструментами **Выдавливание внутрь (I)** и **Экструдирование участка (E)**, редактируем форму инструментом **Перемещение (G+X,Y,Z)**



Применяем модификатор **Подразделение поверхности** и в режиме редактирования и в местах перегиба формируем **Складки на ребре (Shift+E)**



Готово! Протекстурируйте и отрендерите модели.