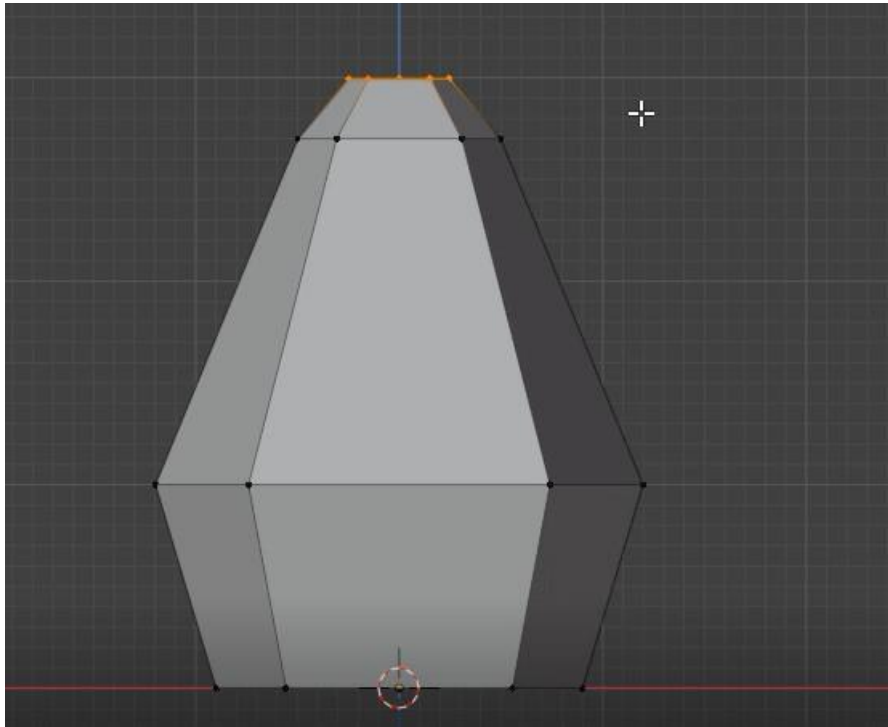


Частина 1. Моделювання ракети

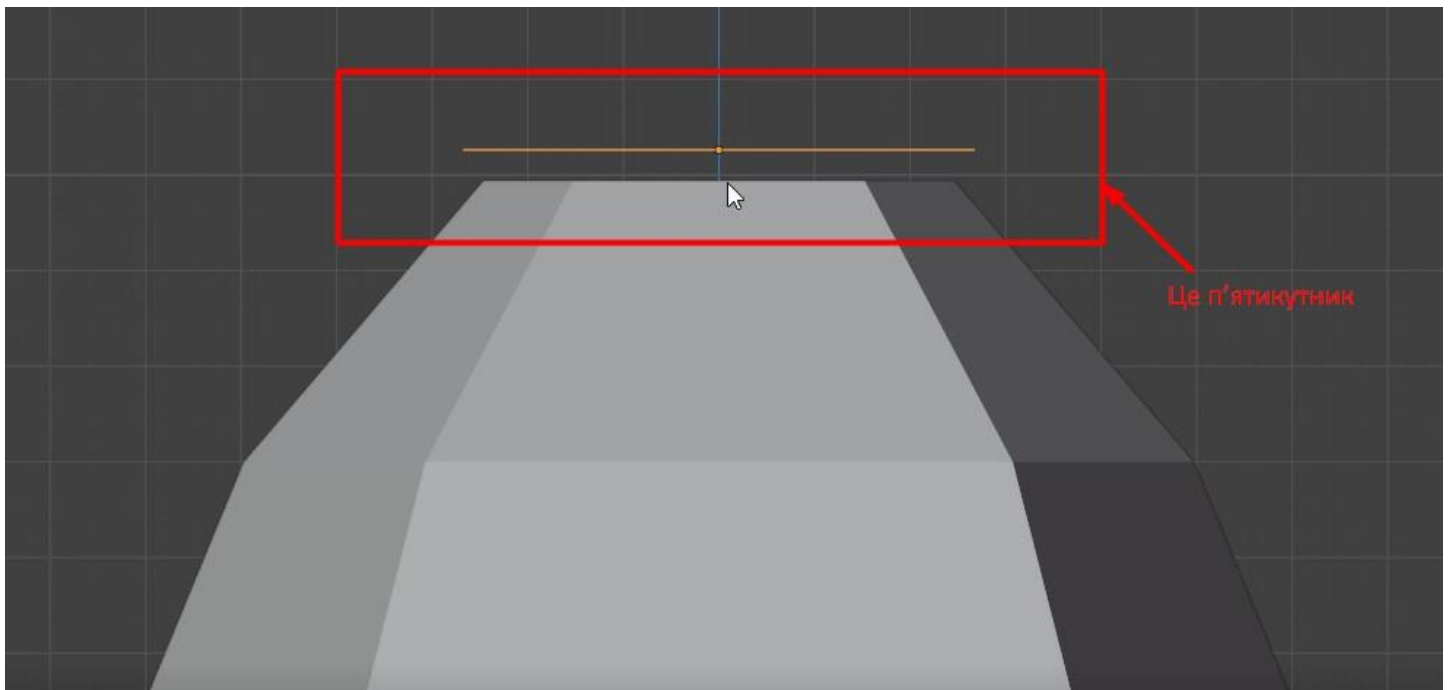
1. Видаліть куб зі сцени та додайте п'ятикутник (Add – Mesh – Circle – встановіть 5 вершин)
2. Перейдіть в режим спереду (цифра 1 на Numpad).
3. В режимі Edit Mode (Tab) екструдуйте фігуру як показано на малюнку



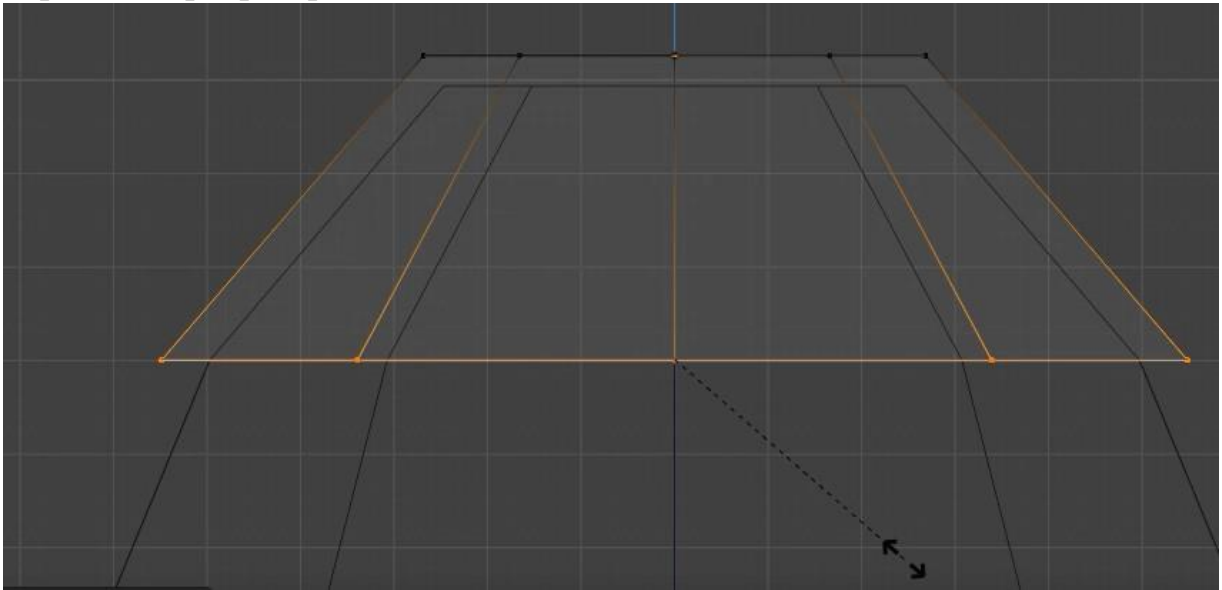
4. Замкніть площинами верхню і нижню частини ракети. Для цього виділіть всі вершини біля верхнього отвору та натисніть F. Аналогічно зробіть з нижньою частиною ракети.

Будуємо ніс ракети

5. В режимі Edit Mode створіть ще один п'ятикутник. Підніміть його до верхньої частини ракети та встановіть розмір як на малюнку.



6. Ніс ракети екструдуйте до переходу та розширте так, щоб ребра носу були паралельні ребрам ракети



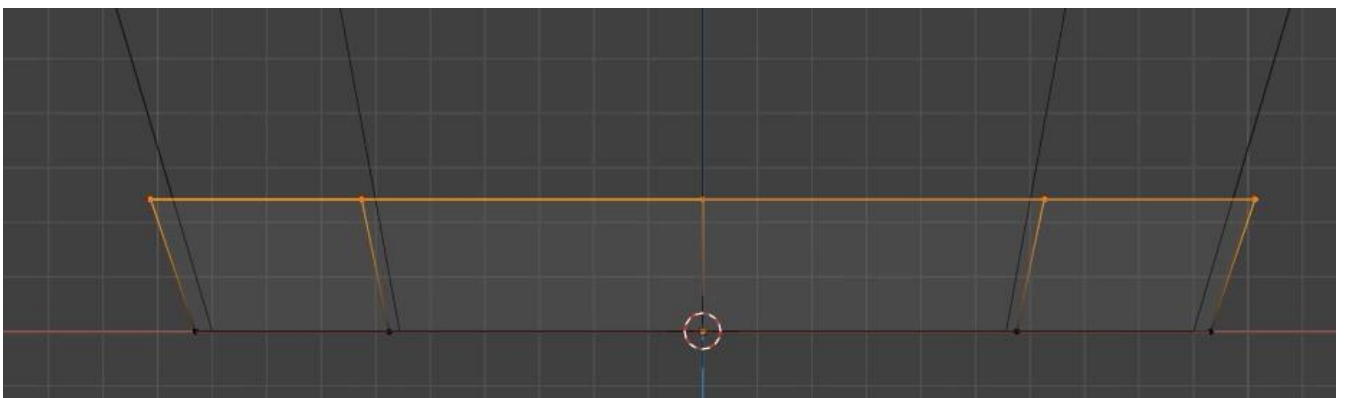
7. Знову екструдуйте ніс як на малюнку, щоб лінія носу зайшла «всередину» ракети

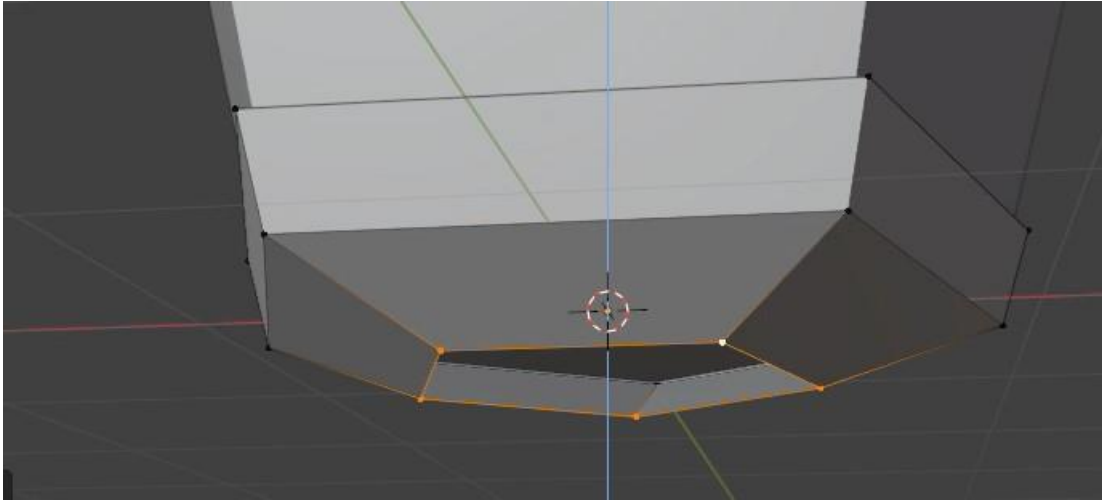
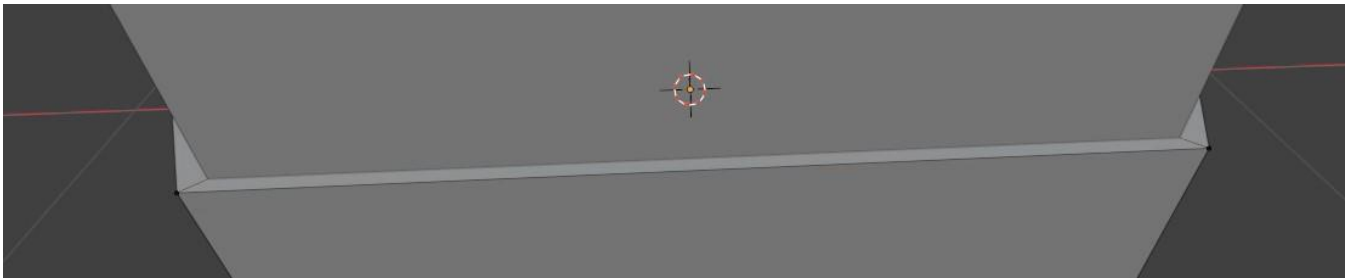


8. Закрийте верхній отвір носу ракети

Будуємо нижню частину ракети

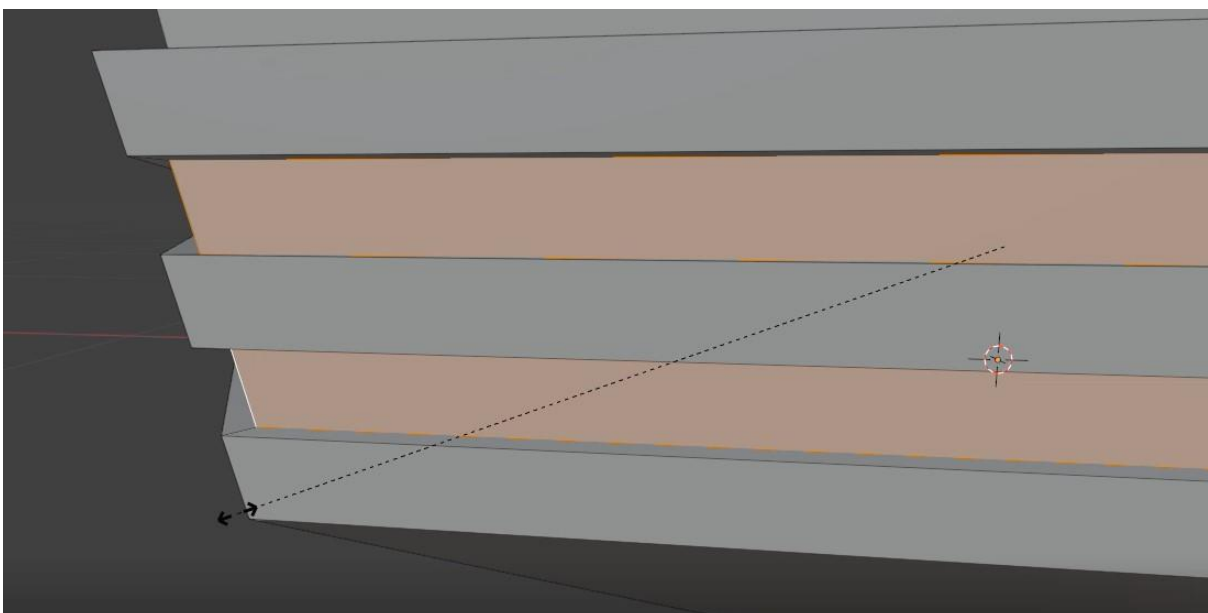
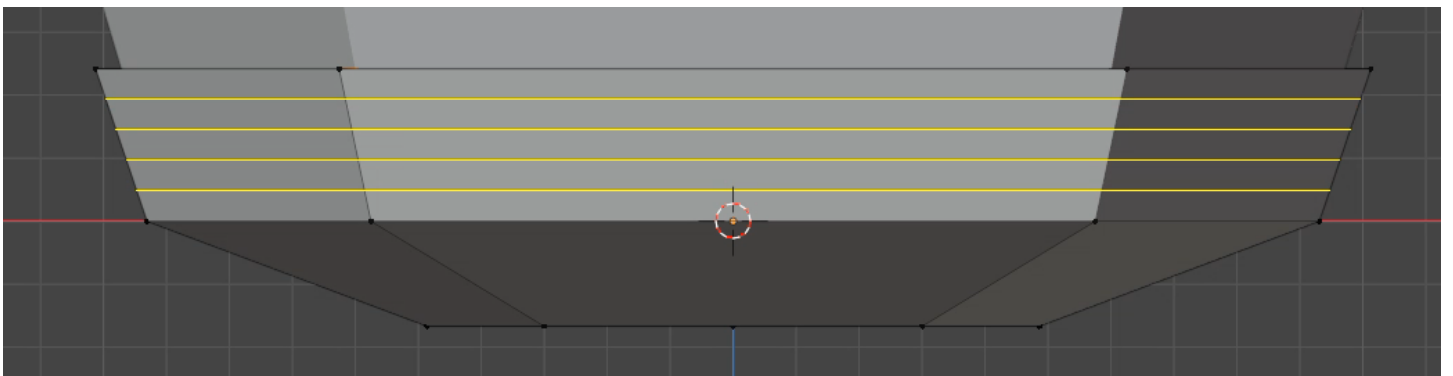
9. В режимі Edit Mode створіть ще один п'ятикутник. Змініть його розмір та екструдуйте як на малюнках вгору та вниз.





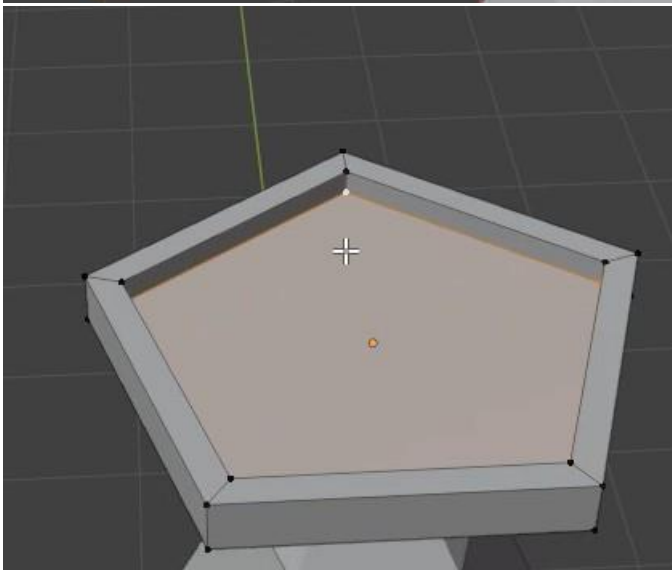
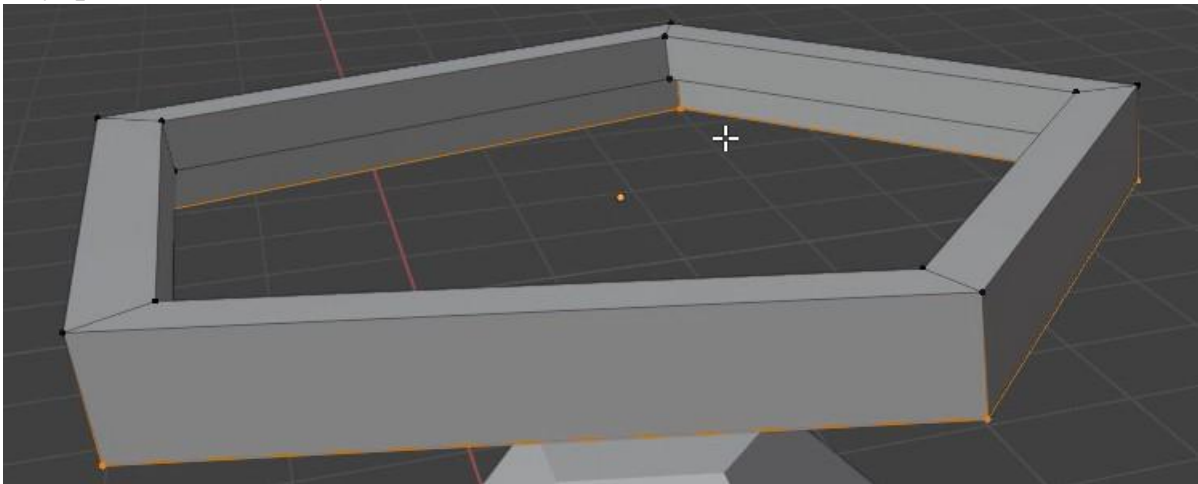
Закрийте отвір в нижній частині ракети (виділіть вершини та побудуйте площину F)

10. Розділіть нижню частину для формування виступів (Ctrl+R). Виділені площини екструдуйте всередину

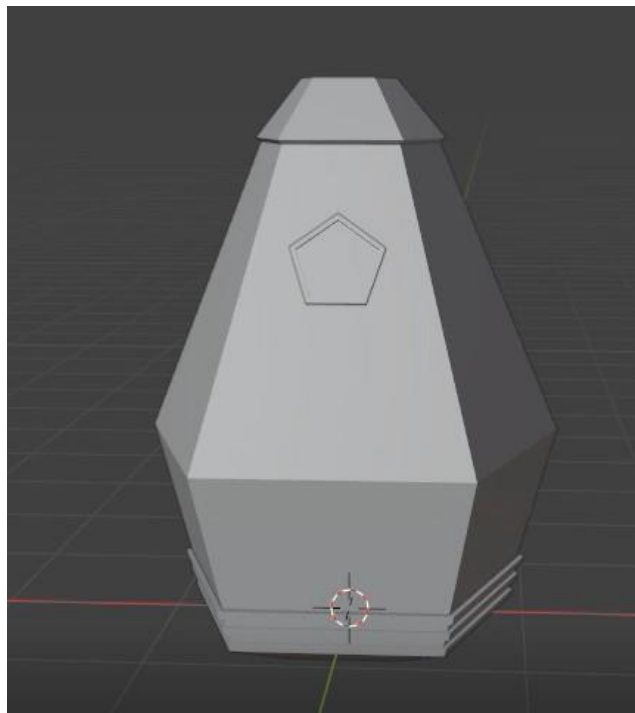
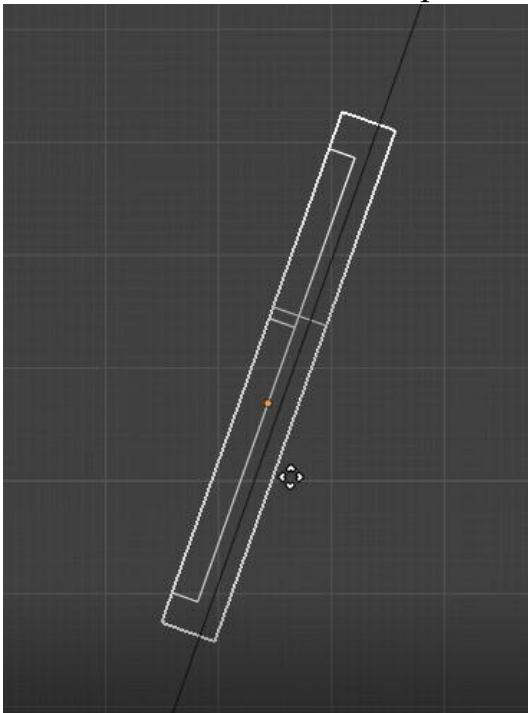


Будуємо вікно ракети

11.Новий п'ятикутник екструдуйте вгору – назовні – вниз (як на малюнку). Та закріпіть внутрішню площину вікна



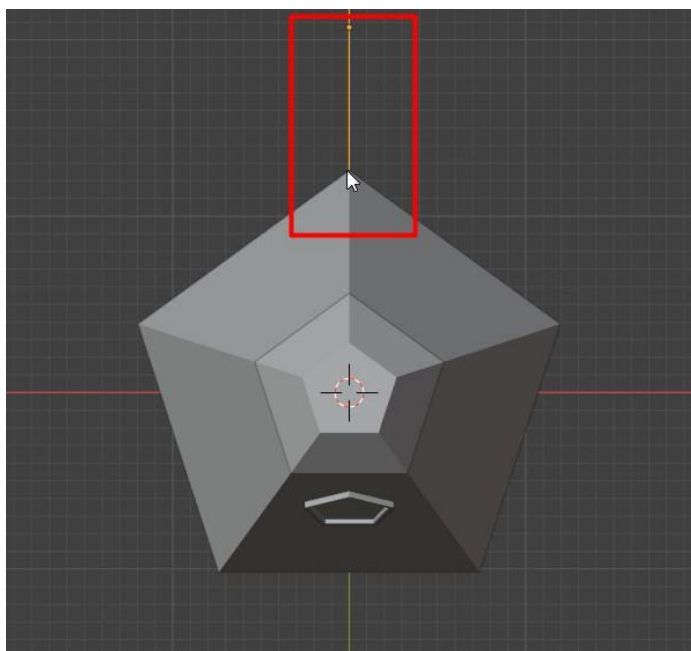
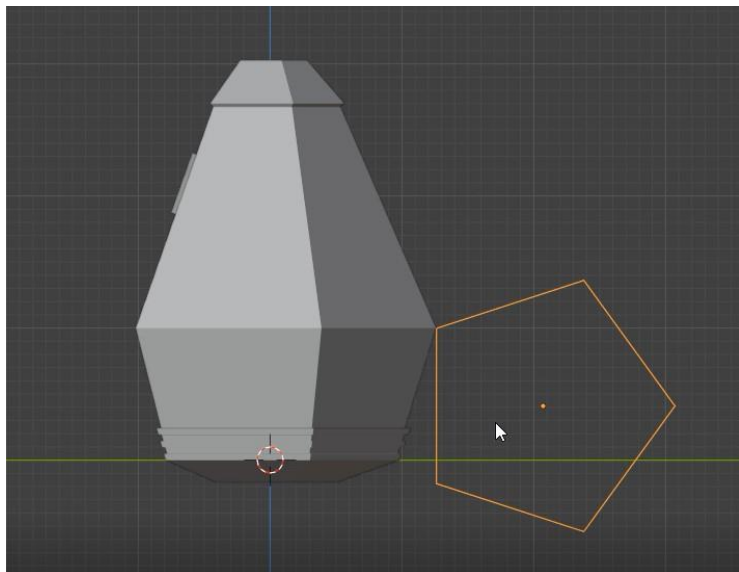
12.Розмістіть вікно на стінці ракети



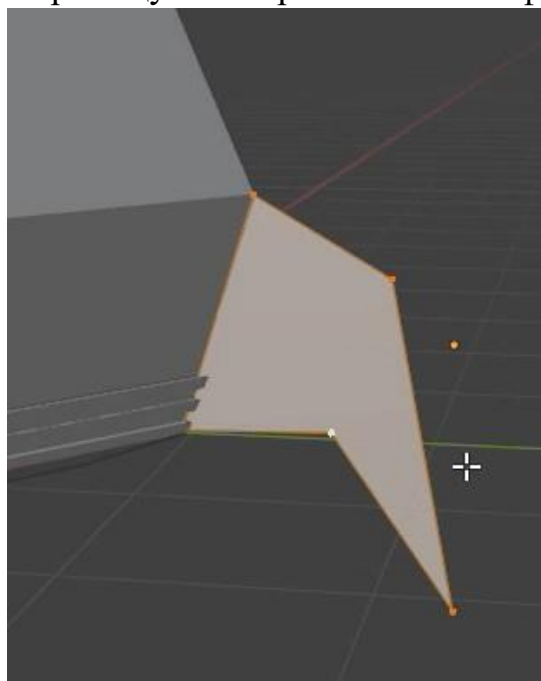
13.Збережіть свою ракету.

Будуємо стійки ракети

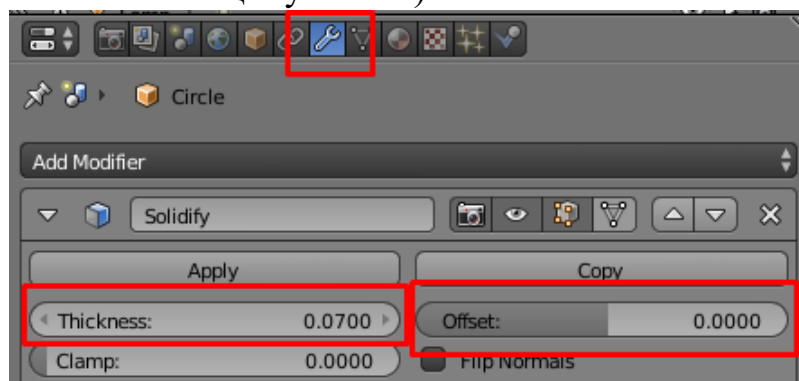
14. Створіть новий п'ятикутник та поверніть його на 90° навколо осі Y. Перейдіть в режим збоку (цифра 3 на Numrad).



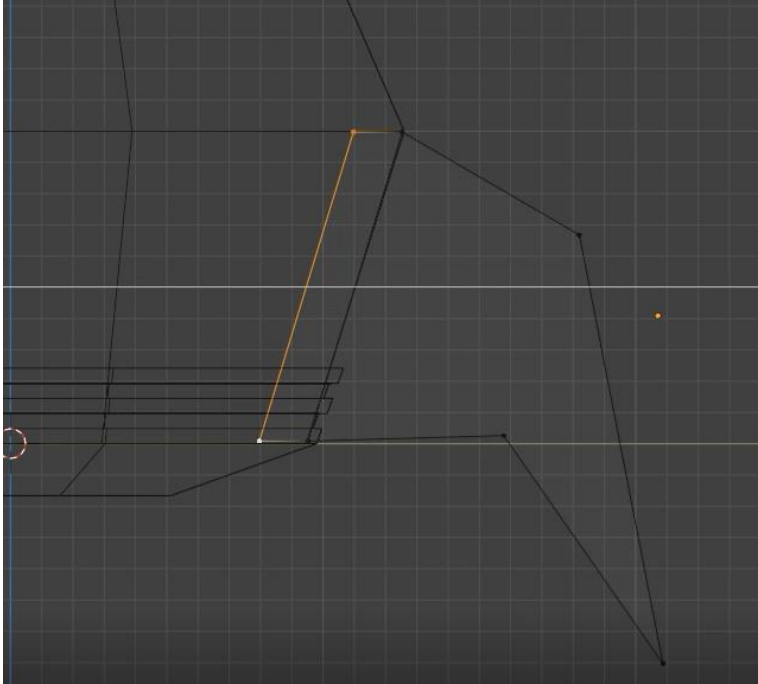
15. Переміщуючи вершини змініть форму стійки та замкніть площину стійки



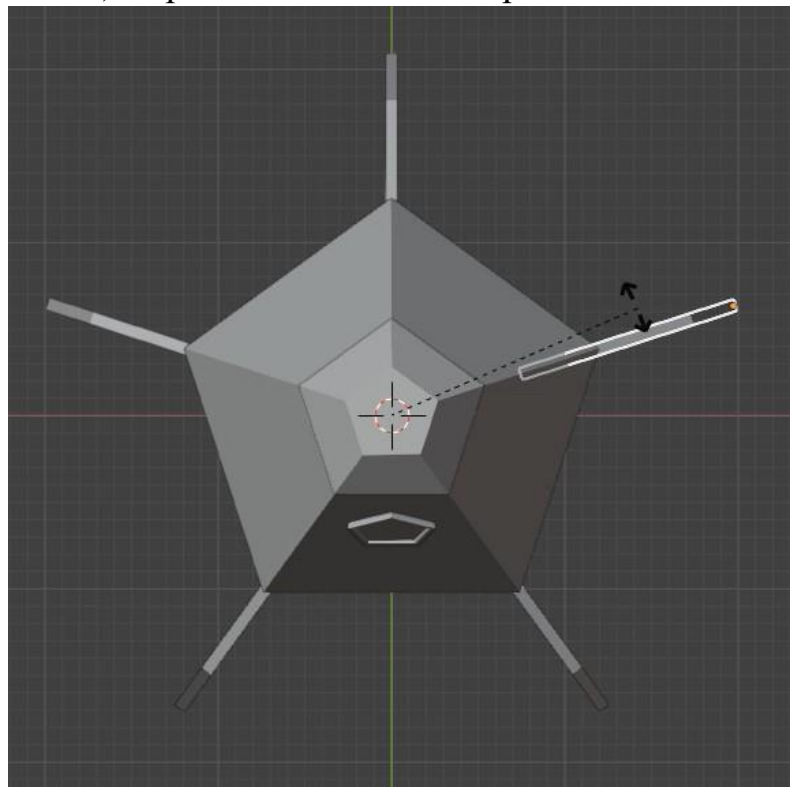
16. Для зміни товщини стійки використайте модифікатор (параметр Offset встановіть 0, а Thickness регулюватиме товщину стійки)



17. Щоб стійка правильно розмістилася в ракеті можна виконати екструдування як на малюнку (попередньо виключіть демонстрацію модифікатора – «око» на вкладці модифікатора)



18. Продублюйте (**Shift+D**) та розмістіть всі стійки ракети



19. Для зручності можете змінити назви мешів. Матеріали не змінюйте!