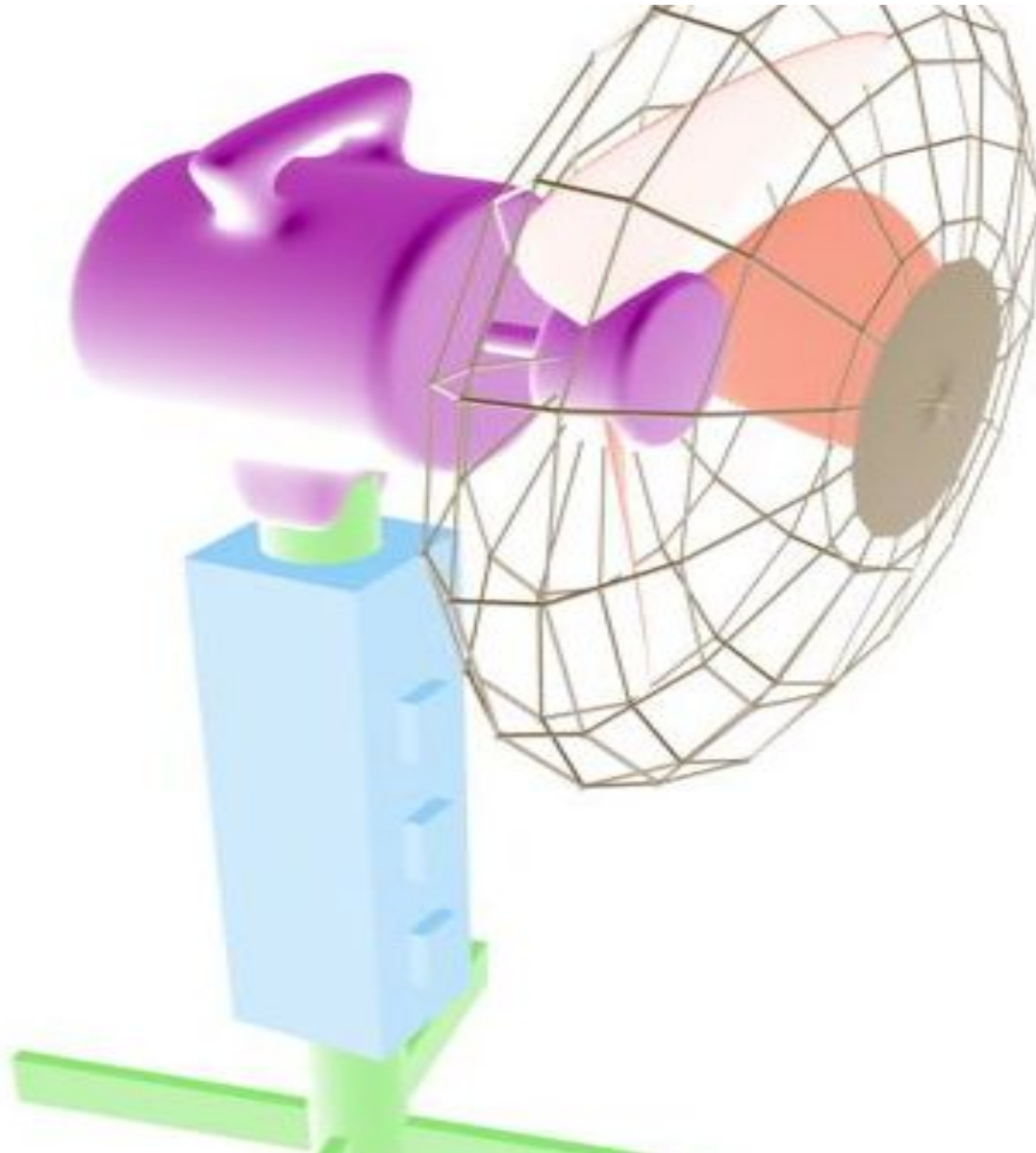


# Моделирование вентилятора



# Создание лопастей вентилятора

- **Front/**Create/Csphere/Modify:

Radius-40;

Segments-9;

Hemisphere-0,5.

- ПКМ об./**Convert To:**

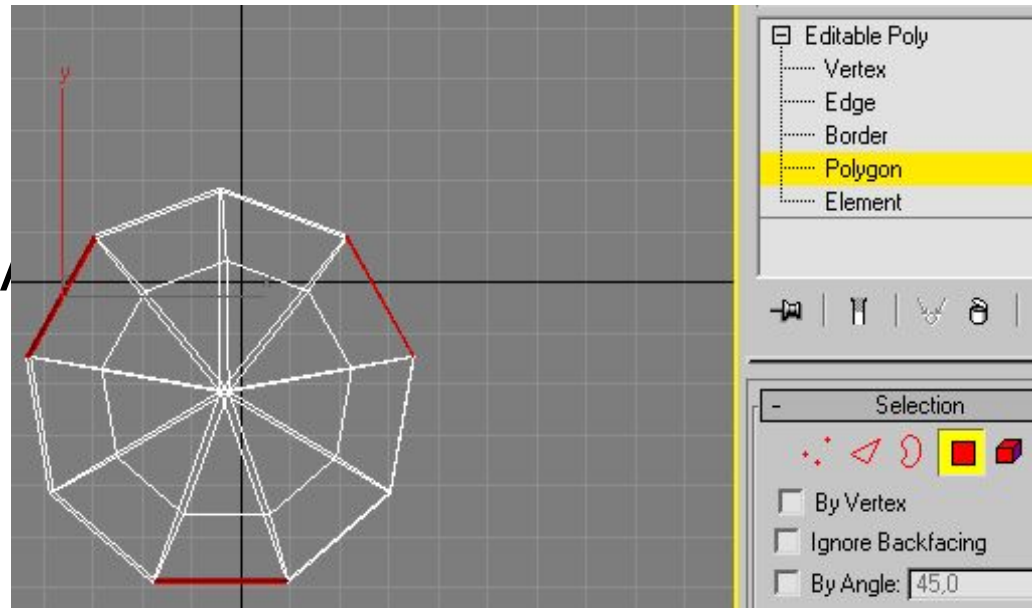
EditablePoly/

Polygon/

выделите каждый

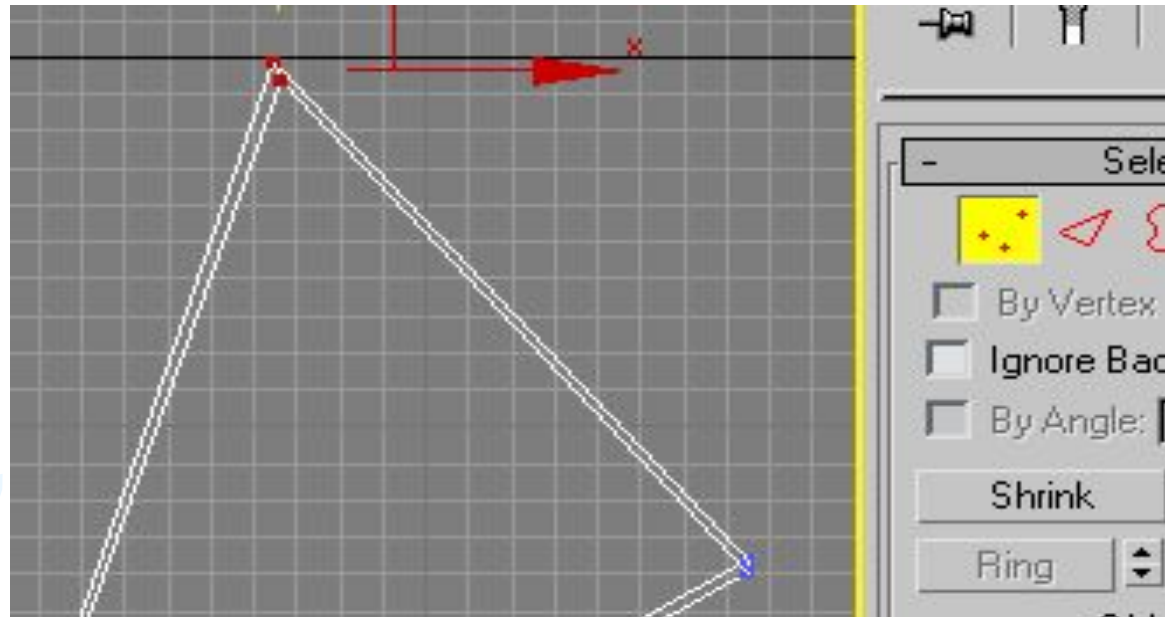
третий сегмент

нижней части полусферы



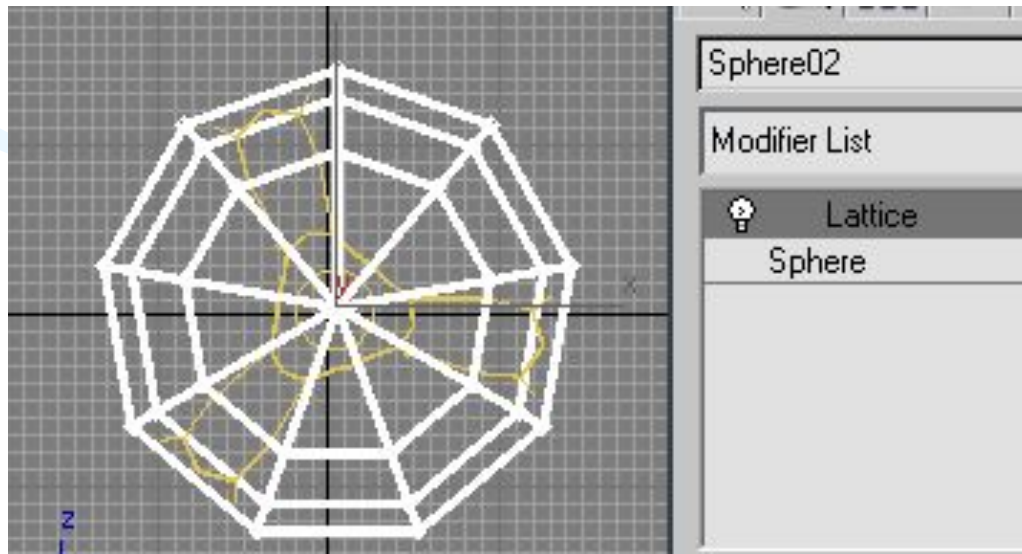
**Св. Edit Poligons/**Extrude(Выдавить) /Extrusion  
Height -100

- **Масштабировать** в плоскости *XU*
- **Front/Vertex/Выделить по две вершины на каждой лопасти (Ctrl)/ Select and Move/**  
Захватить вершины и подтянуть вверх по оси *U*/ Отключить вершины
- **Modifer List / MeshSmooth (сглаживание) / Iterations-3**



# Создание защитной сетки

- **Front** / щм в центре модели лопастей / **Sphere** (с радиусом достаточным для того, чтобы охватить лопасти, колич. сегментов -15)
- **Perspective** / Уменьшить сферу с пом. Select and Scale по оси Y
- Примените к объекту модиф. **Lattice** (Решетка). Установите колич. сторон решетки-9. В результате должны отображаться только прутья.



A decorative background featuring a green balloon in the top left, a blue balloon in the middle left, and a purple balloon in the bottom left. Yellow streamers and small yellow triangles are scattered throughout the scene.

## Пластмасовый колпачек55

Щм по **Sphere** под списком модификаторов. Клонировите объект сфера. Увеличивайте значения параметра **Полусфера** пока она не станет похожа на колпачек нужного размера (прибл. 0,9)

# Создание мотора

- **Top** (Front) элемент крепления:
- **Modifer List** / Extended Primitives/  
ChamferCyl:  
Radius-73,  
Height-62,  
Filet-9,  
Height Segs-3,  
Filet Segs-4,  
Cap Segs-1,  
Sides-18.
- Выровняйте объект относительно лопастей.

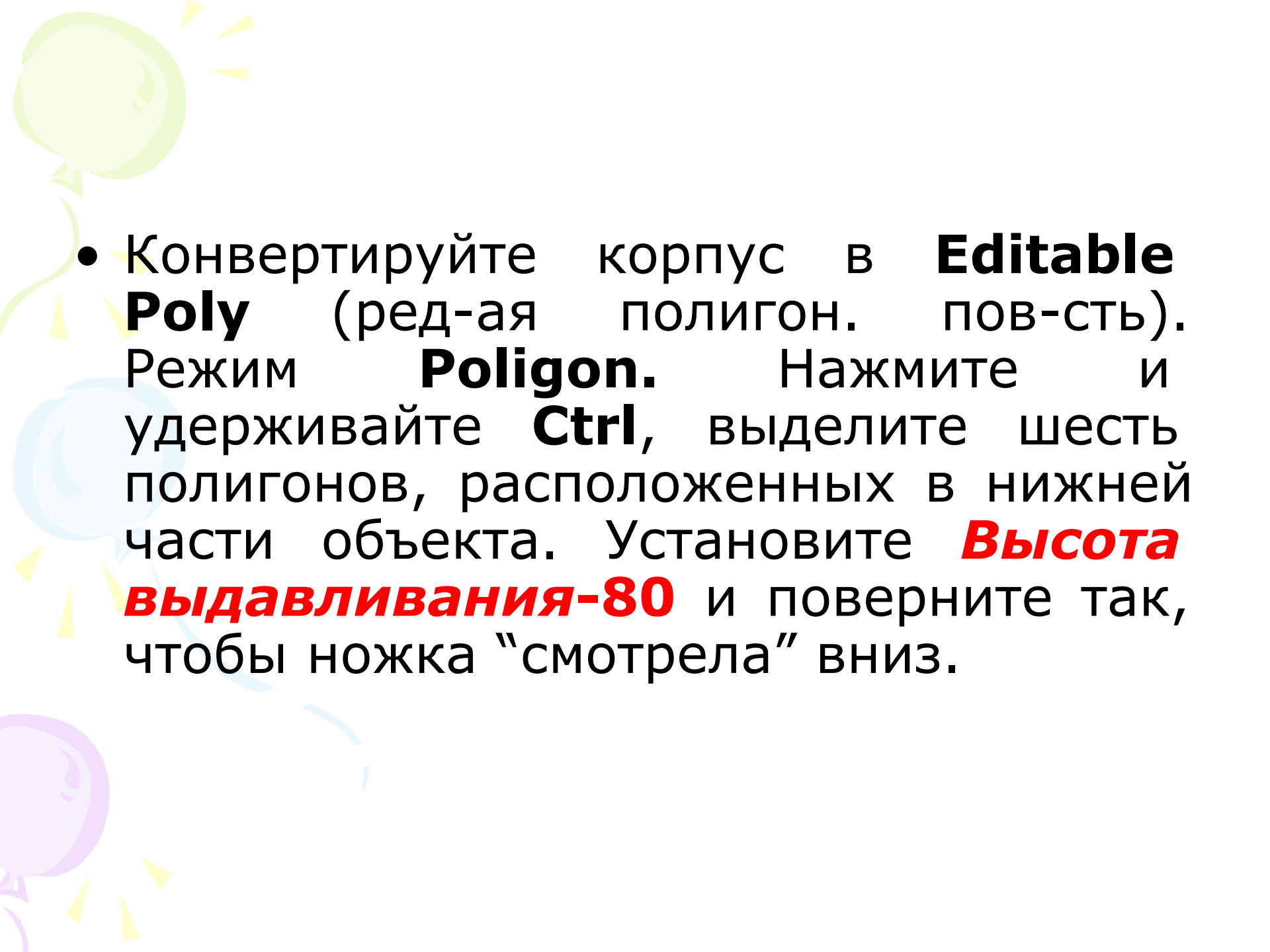
## Создание вала

- Клонировать созданный цилиндр с фаской. Установите для клонированного объекта:  
Radius-13,  
Height-115,  
Filet-0,  
Height Segs-3,  
Filet Segs-1,  
Cap Segs-1,  
Sides-13.
- Установите вал, как показано на рис.

# Создание корпуса


- **Клонируйте цилиндр с фаской,** установите параметры:  
Radius-125  
Height-225,  
Filet-17,  
Height Segs-5,  
Filet Segs-3,  
Cap Segs-1,  
Sides-25.
- Выполните операцию **Select and Move** по оси Y (или X).



- 
- Конвертируйте корпус в **Editable Poly** (ред-ая полигон. пов-сть). Режим **Poligon**. Нажмите и удерживайте **Ctrl**, выделите шесть полигонов, расположенных в нижней части объекта. Установите **Высота выдавливания-80** и поверните так, чтобы ножка "смотрела" вниз.

# Создание ручки на корпусе мотора

- Виделите два полигона в верхней части модели. **Высота выдавливания-40.** Повторите операцию, создавая еще по одному полигону на этом выступе.
- Примените для верхних полигонов команду **Тонель (Brige)**.

- 
- **Perspective** / Выделить внутренний полигон, повернуть объект и выделить другой

- Modifier List / (Турбосглаживание).  
**итераций-4**

**TurboSmooth**  
**Количество**

## Создание штатива

- **Top** / **Cylinder** / Радиус-40, Высота-850, Кол-во сегм. по высоте-13, Кол-во сегм. в основании-1, Кол-во сторон-16.
- Кл. по ножці штатива / **Преобразовать в / Редактируемую Poly** / Виділіть внизу штатива 4 полігона (1 через 3 під ножки вентилятора. Всього 16 секторів) / **Выдавить**

**F4** – щоб показати ребра на об'єкті в Perspective