

Выдавливание сплайна

Модификатор **Extrude** (*Выдавливание*) создает каркасный объект путем выдавливания сплайна по прямой вдоль одной из осей координат.



1. Выделите сплайн (рис. 3.44).

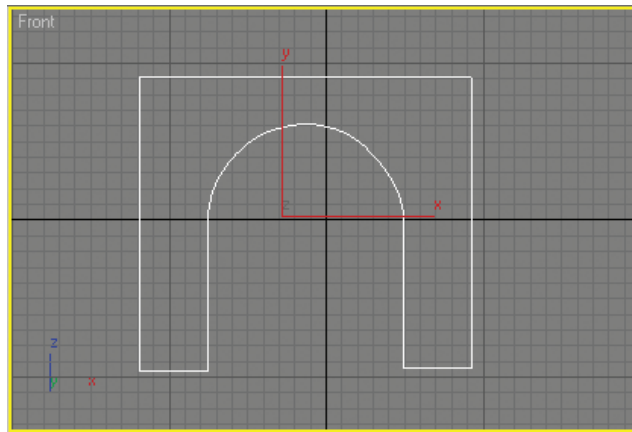


Рис. 3.44. Подготовленное для выдавливания сечение арки

2. Примените модификатор **Extrude**. Появится соответствующий свиток (см. рис. 3.45).

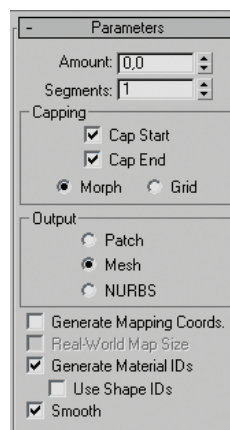


Рис. 3.45. Свиток параметров **Extrude**

3. Введите какое-нибудь значение в поле **Amount**. Сплайн будет выдавлен. Если сплайн представляет собой замкнутую форму, по умолчанию над закрытым участком будут построены грани (см. рис. 3.46).

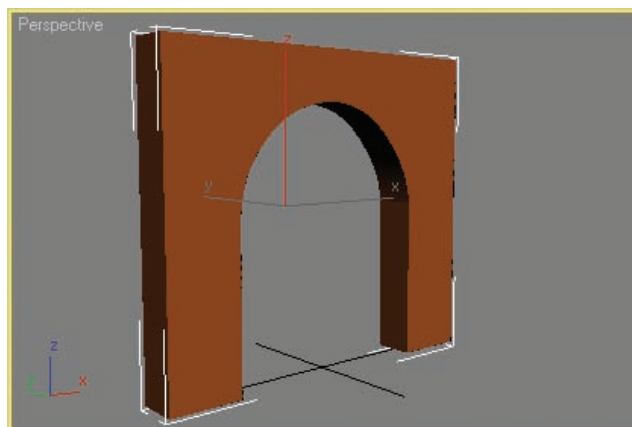


Рис. 3.46. Выдавленная арка

Второй модификатор **Bevel** действует, по сути, так же, но имеет еще дополнительные параметры. Рассмотрим работу этого модификатора на том же сплайне, а экспериментировать Вы сможете на любых стандартных сплайновых формах, а также на формах, созданных собственноручно.



1. Выделите объект-сплайн, как показано на рис. 3.44.
2. Примените модификатор **Bevel**. Появится соответствующий свиток параметров (рис. 3.47).

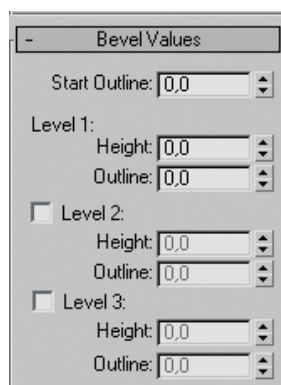


Рис. 3.47. Нижняя часть свитка параметров **Bevel**

3. В свитке **Bevel Values** (Значения скашивания) значение **Start Outline** (Начальный контур) оставьте 0.
4. В поле **Level 1** (Уровень 1) установите значения для параметра **Height** (Высота), а **Outline** (Контур) оставьте 0. Величина первого из этих параметров учитывается в качестве начальной величины выдавливания, а второго — в качестве величины скашивания. В поле **Level 2** установите оба значения, **Outline** отрицательное (рис. 3.48).

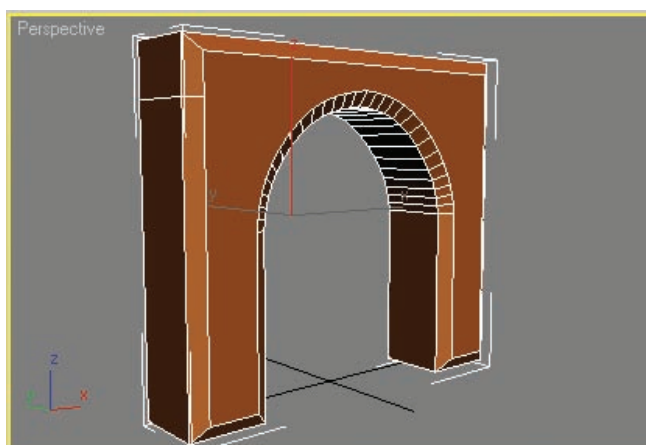


Рис. 3.48. Вид после настройки значений выдавливания и скашивания

5. В свитке **Parameters** установите флажок **Smooth Across Levels**, чтобы сгладить края уровней.