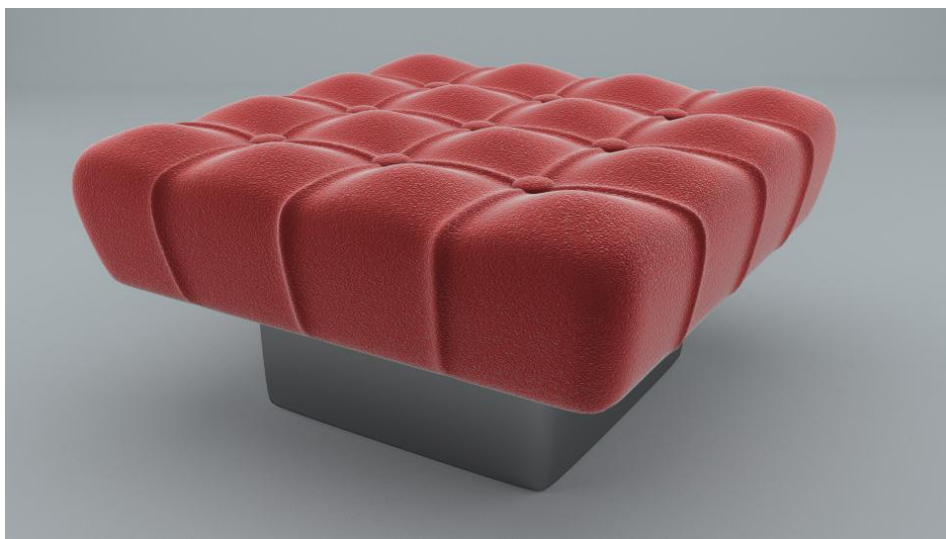


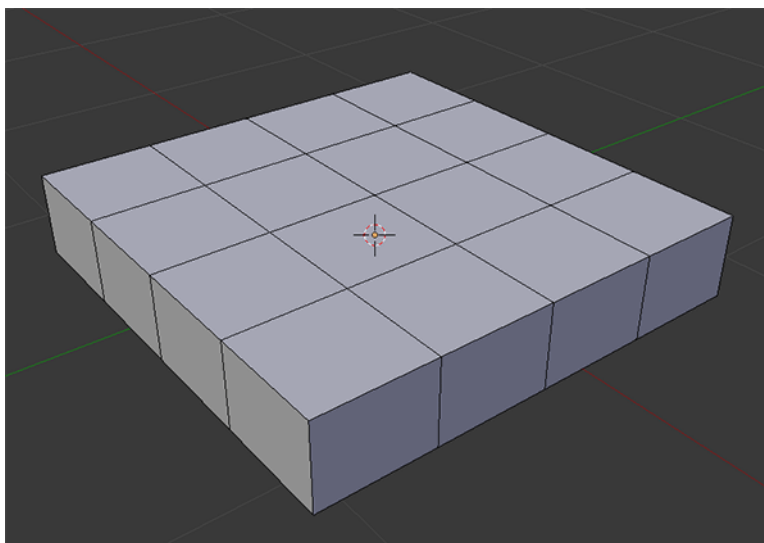
Моделирование пуфика в Blender

Из этого несложного урока Вы узнаете, как создать модель пуфика для интерьерной визуализации, и настроить для него материалы.

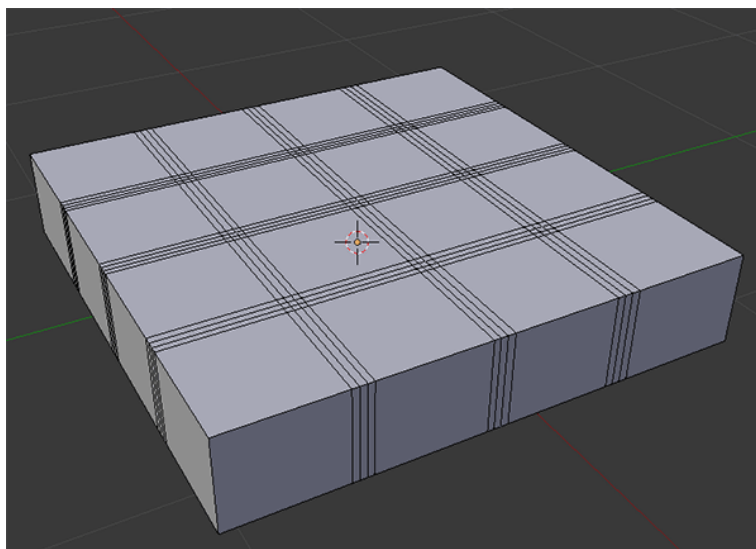


Моделирование

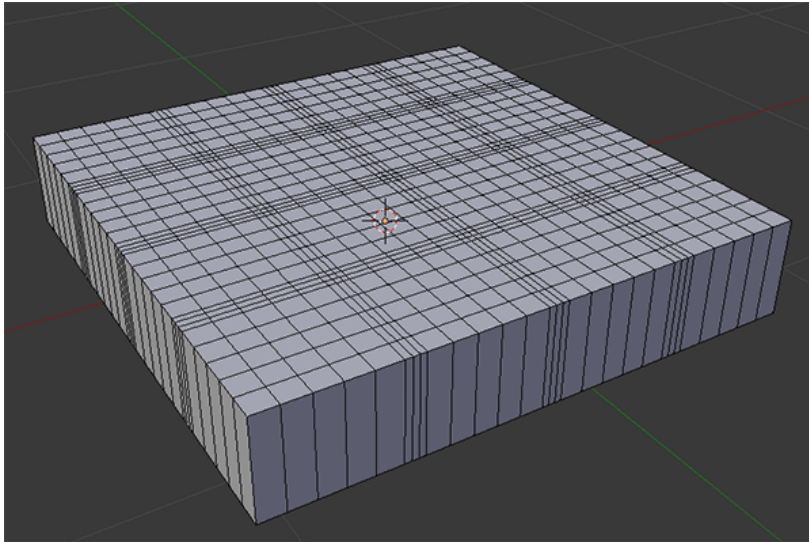
Выделите куб и уменьшите его по оси Z примерно вдвое. После этого перейдите в режим редактирования (**Tab**) и добавьте 6 разрезов (**Ctrl + R**) как показано на рисунке:



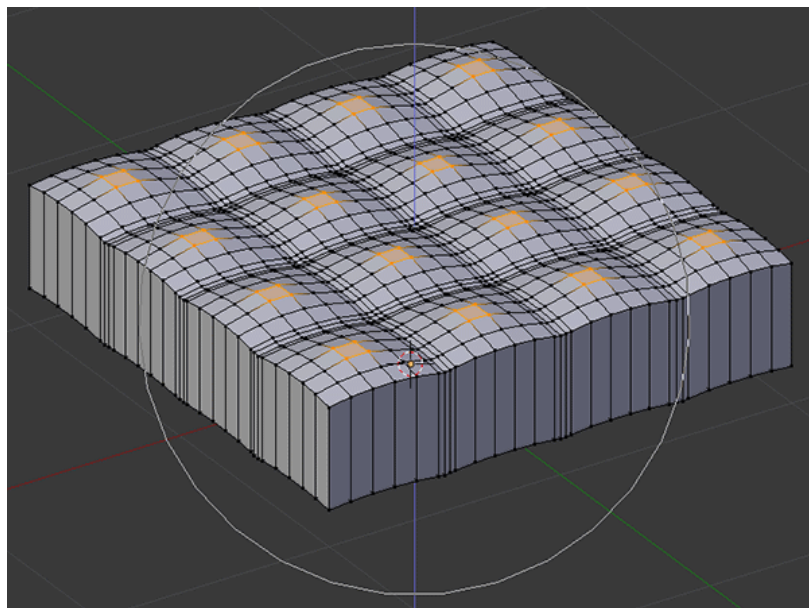
Добавьте еще по 3 разреза возле каждого (18 разрезов):



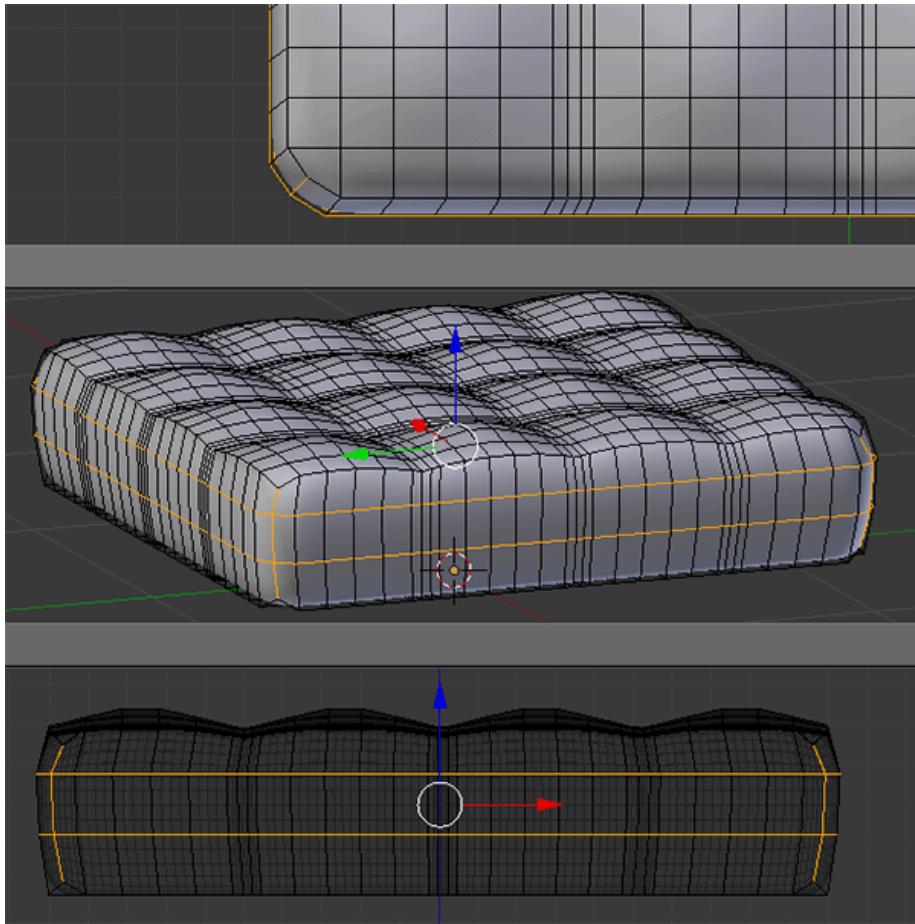
Добавьте еще по 4 разреза между каждыми 4-мя уже сделанными (еще 32 разреза):



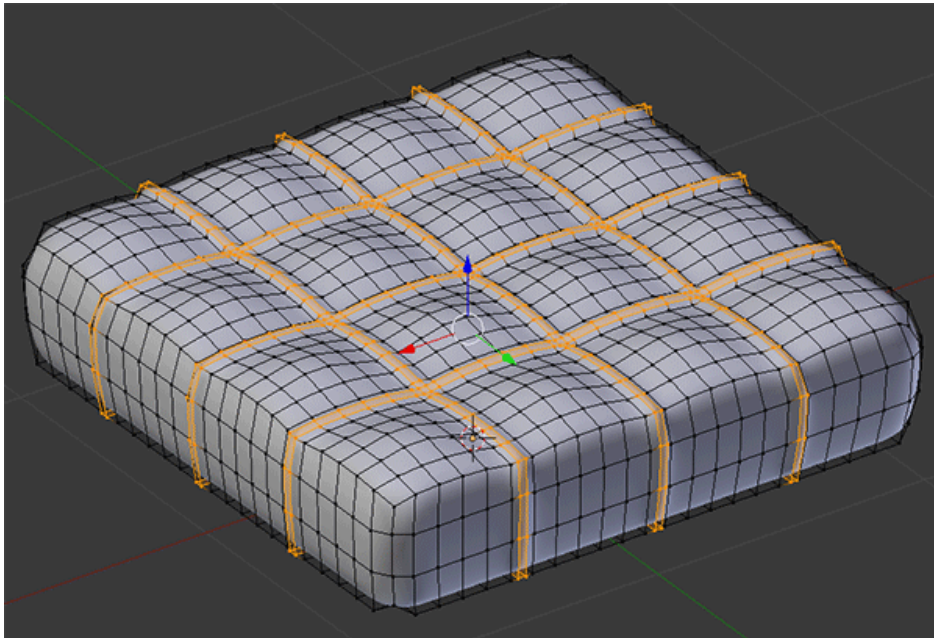
На этом с разрезами пока закончено! Выделите в каждом из 16 образовавшихся секторов центральную грань, включите режим пропорционального редактирования (**O**) с типом **Root** и подымите выделенные вершины по оси Z, чтобы придать форму как на изображении ниже:



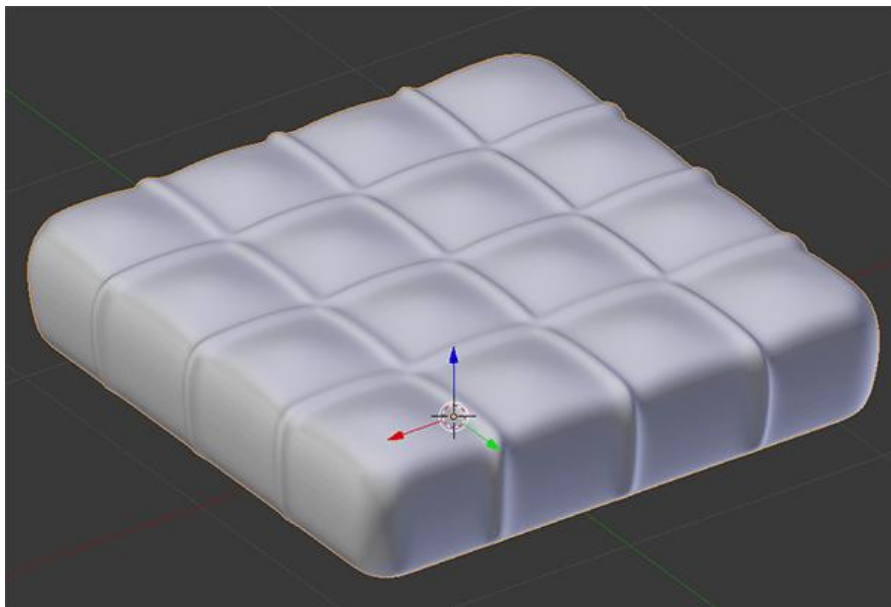
Теперь выделите 4 угловых ребра, сведите их немного в центр, чтобы округлить форму куба, а также уменьшите их длину по оси Z. Перейдите на вид спереди/сбоку, ортогональный режим, выделите все нижние вершины и выровняйте их по одной линии (**S|Z|0|Enter**). После этого добавьте сбоку 2-3 ребра (**Ctrl + R**) и немного округлите боковую грань:



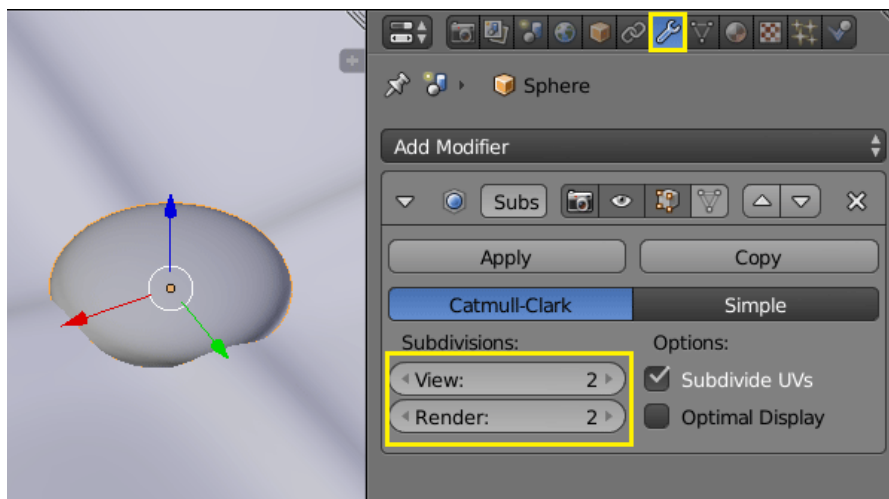
Выделите 12 разрезов как показано на рисунке, разведите их немного в сторону и приподнимите по оси Z:



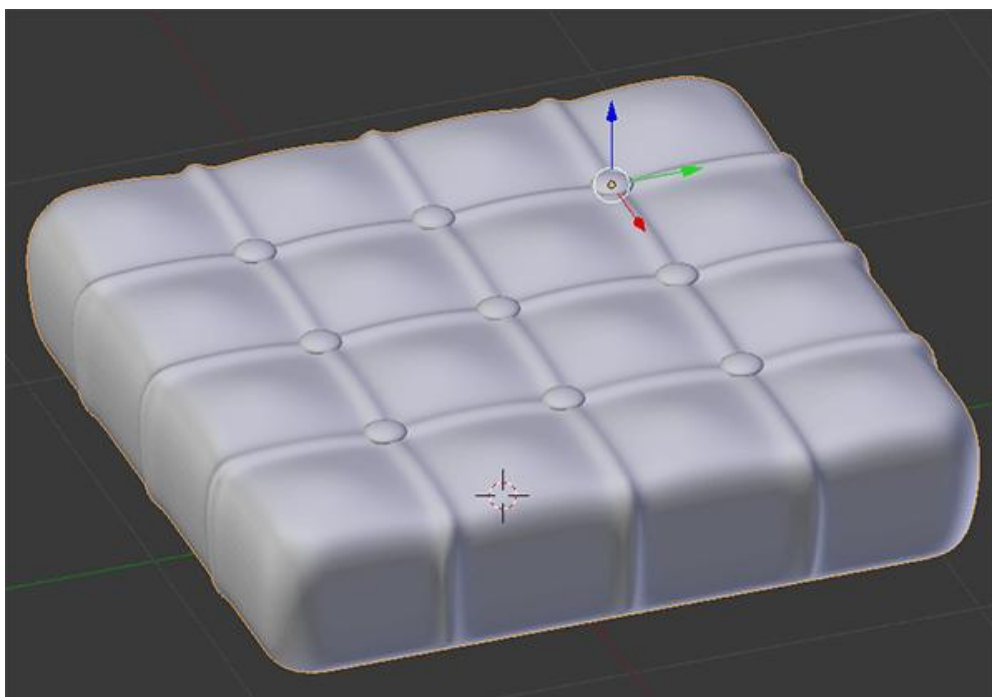
Примените модификатор **Subdivision Surface** в уровень 2 и шейдер **Smooth**. Результат должен быть примерно следующим:



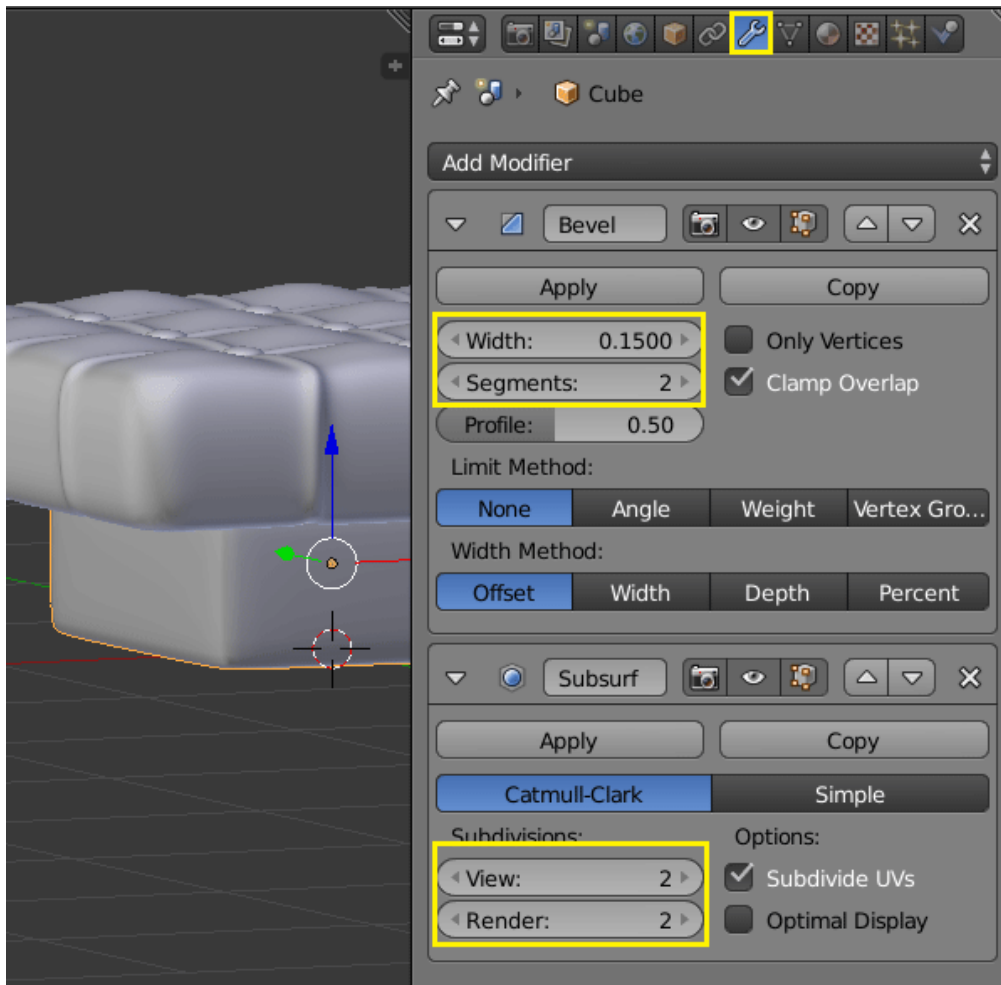
Добавьте в сцену UV-сферу с числом сегментов и колец равным **10**. Уменьшите ее масштаб, а также сплюсните ее по оси Z. Примените к ней модификатор **Subdivision Surface** в уровень 2 и шейдер **Smooth**:



Создайте еще 8 копий сферы, расположите каждую на своем месте, а затем объедините все сферы и куб в один меш объект (**Ctrl + J**):

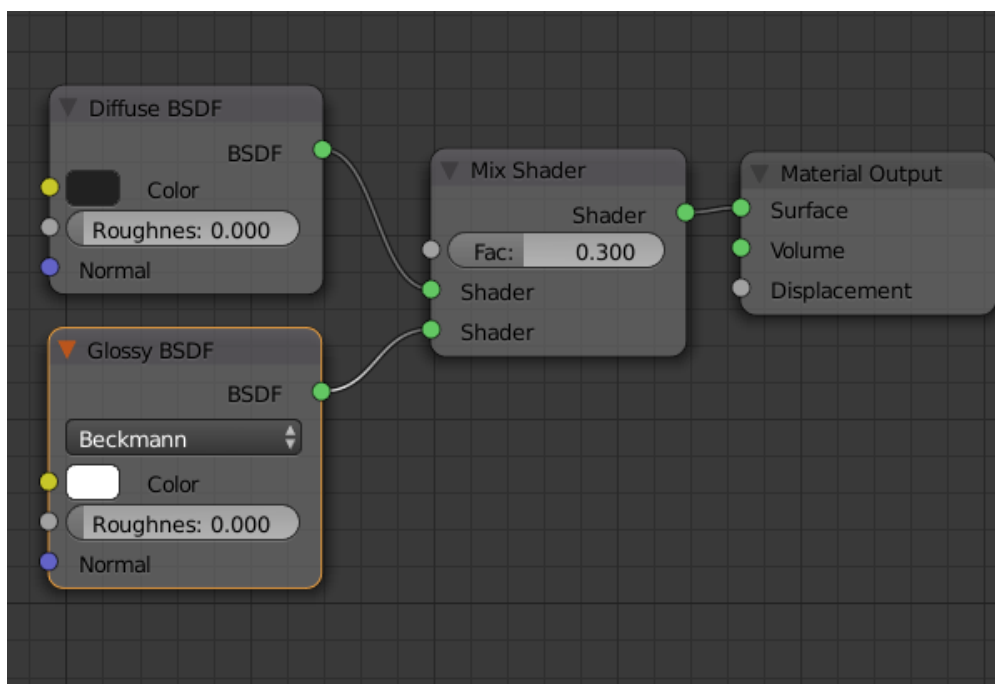


Добавьте в сцену еще один куб и уменьшите его масштаб до размеров подставки. Примените к нему два модификатора и шейдер **Smooth**:

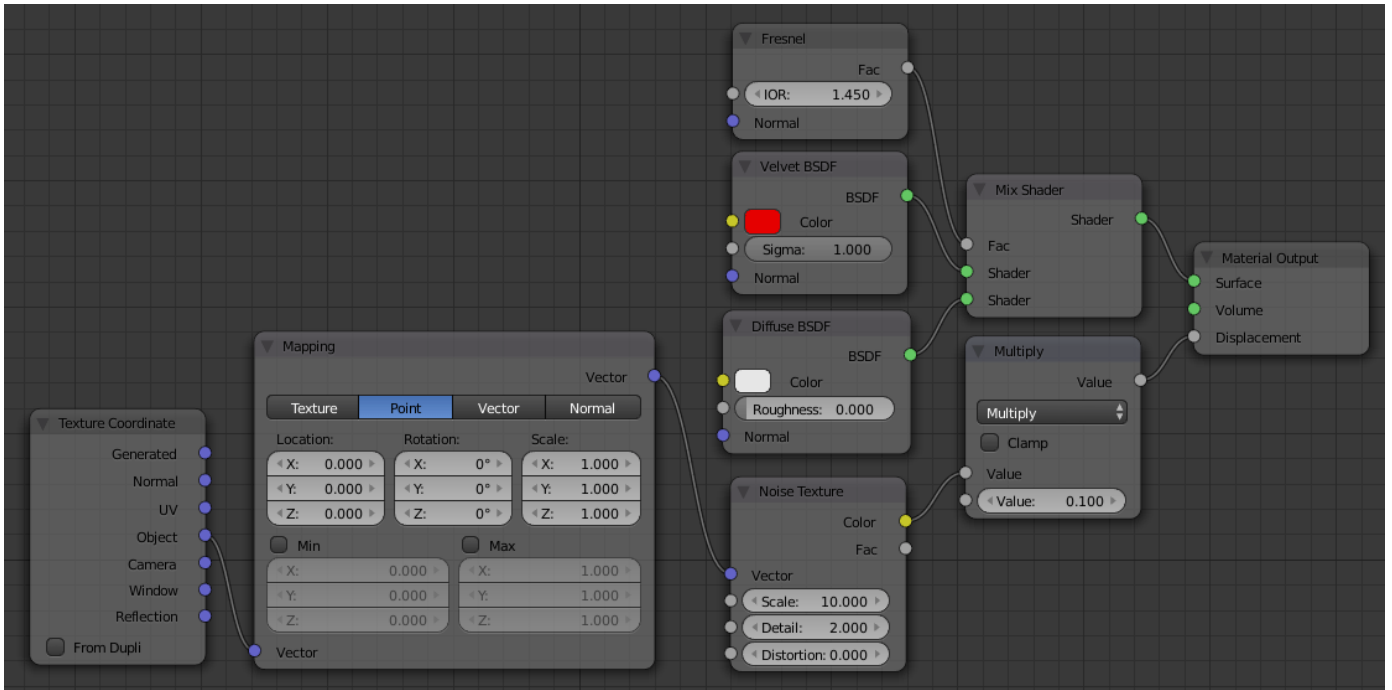


Настройка материалов

Теперь создадим материалы для обеих объектов. Сначала настроим материал для нижней части. Здесь мы просто смешаем два шейдера:



Для верхней части смешаем с помощью ноды Fresnel шейдер вельвета с диффузным и при помощи процедурной текстуры создадим небольшую шероховатость:



Осталось лишь настроить освещение (я использовал готовую студию) и произвести рендеринг. Для финальной визуализации будет достаточно 300-500 семплов.

[ИСТОЧНИК УРОКА](#)

использован урок с сайта <http://blender3d.com.ua/>