

## Eine Gabel modellieren (Modelling a fork)



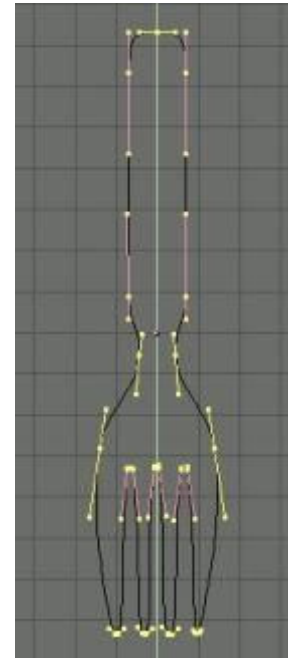
Stefan Gartner



1.) In der Oberansicht (Pad7) löscht ihr die Standardfläche. Erzeugt einen "CurveCircle" (Shift+A, Curve >> Bezier Circle)

2.) Im EditMode (TAB) unterteilt (W >> Subdivide) ihr die Kurve mehrere Male und verschiebt die Bezierpunkte, bis das ganze wie auf dem Bild aussieht. (Drückt regelmäßig TAB-TAB, um eine Art Rückgängig-Puffer zu erzeugen, für den Fall dass ihr etwas falschmacht.) Ihr müsst ein bisschen herumprobieren, bis ihr die richtige Form heraushabt. Am Besten habt ihr eine echte Gabel als Vorlage in der Nähe.

3.) Drückt F9. Setzt Ext1 auf etwa 0.1 und Ext2 auf ~0.25. Dadurch erhält eure Gabel etwas Dicke und eine runde Kante.

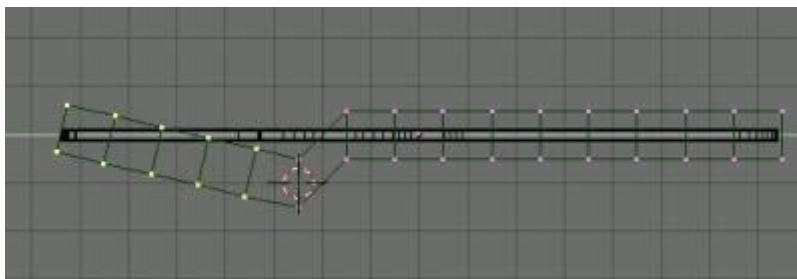


4.) Drückt ALT+C und Enter, um euer Kurvenobjekt in ein Mesh umzuwandeln. [ich empfehle, vorher euer Objekt zu kopieren (shift-d), ihr könnt es nämlich dann nicht mehr so einfach bearbeiten]



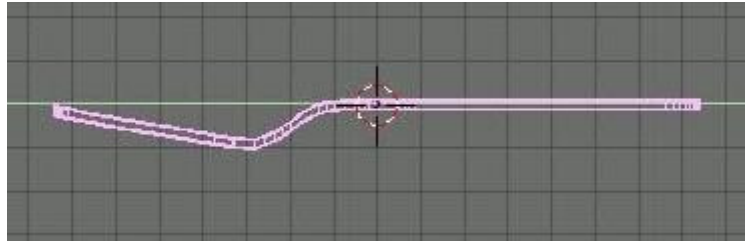
5.) Platziert den 3DCursor im Zentrum eures Objekts (SHIFT+S, Curs >> Sel)

6.) In der Seitenansicht (Pad3) erzeugt ihr eine "Lattice". Vergrößert den Wert für U, bis die Lattice etwa die gleiche Länge hat wie die flache Gabel.



7.) Drückt TAB. Wählt die Punkte der Lattice, die den Zinken der Gabel am Nächsten sind. Dreht, verschiebt, was auch immer die ausgewählten Punkte.

8.) Außerhalb des EditMode macht ihr die Lattice zum parent der Gabel. (Wählt die Gabel, SHIFT-wählt die Lattice, CTRL-P, Enter)



9.) Wählt die verformte Gabel und drückt SHIFT-CTRL-A, um die Verformung auf die Gabel anzuwenden. Löscht die Lattice. Jetzt sollte eure Gabel so aussehen.