

Использование 3D max для создания домика

Работу выполнила: Галимская Анастасия
Группа: ГД-21-11-2

Вступление

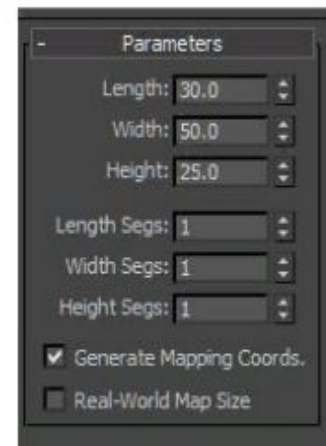
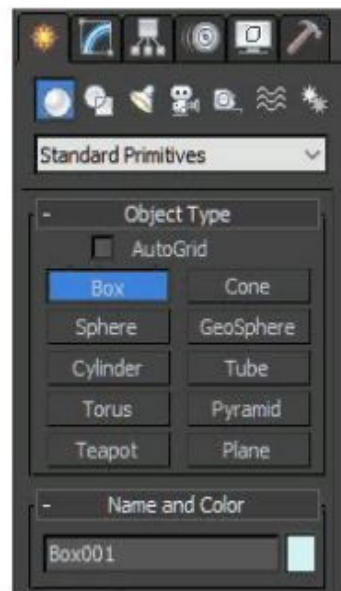
Вы хотели бы создать низкополигональный домик для использования в иллюстрациях или как элемент графического дизайна? Или, может, познакомиться с 3D-моделированием на простом и интересном примере? Тогда этот урок для вас.

Мы создадим миниатюрный домик в программе 3D Studio Max. В процессе работы мы воспользуемся основными примитивами и прибегнем к базовым методам моделирования в этой программе. Давайте же начнем!

Создаем основные фигуры, шаг 1

Шаг первый:

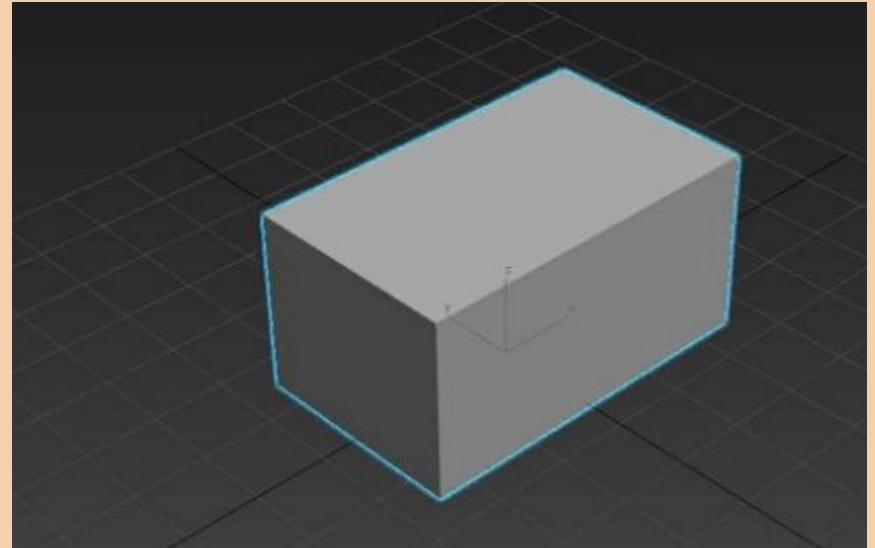
Запустите 3D Max. Из списка Standard Primitives меню Create создайте параллелепипед (Box). Его размеры показаны рядом, но необязательно точно следовать им.



Создаем основные фигуры, шаг 2

Шаг второй:

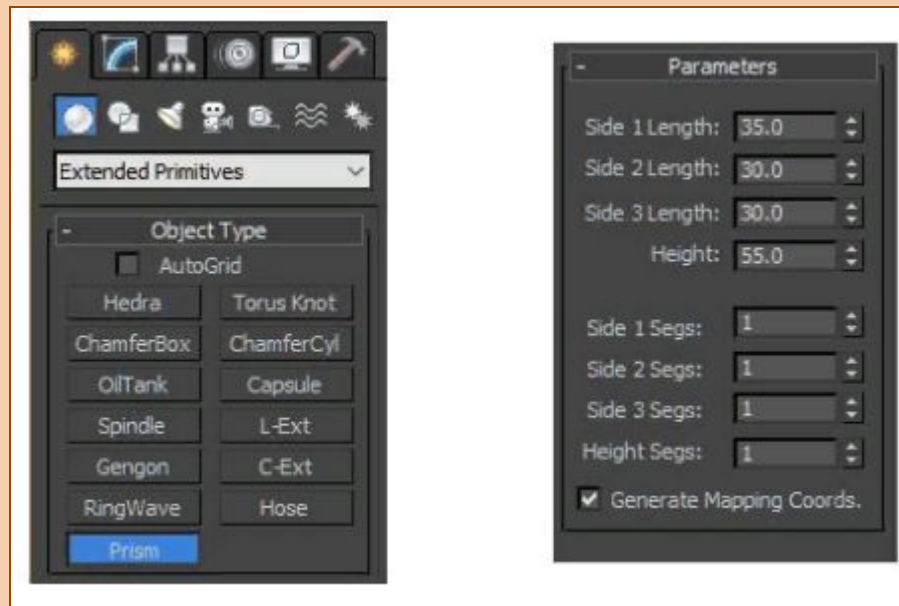
Созданный параллелепипед будет выглядеть примерно как изображено ниже. Это основная фигура нашего дома.



Создаем основные фигуры, шаг 3

Шаг третий:

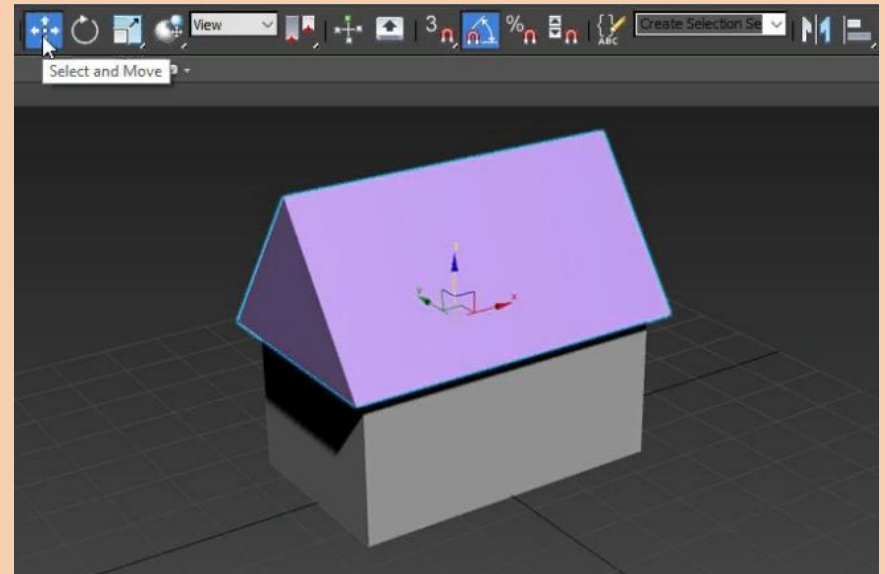
Добавим основу для крыши. На вкладке **Geometry** измените список примитивов на **Extended Primitives** и создайте призму (**Prism**) с указанными ниже параметрами.



Создаем основные фигуры, шаг 4

Шаг четвертый:

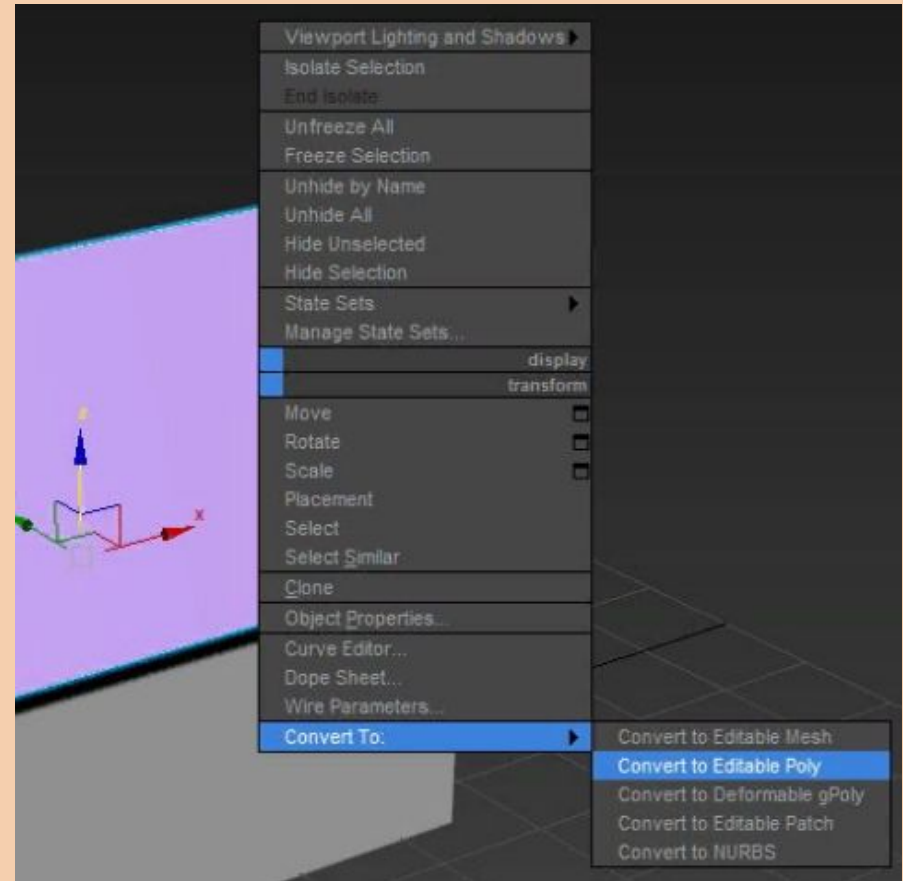
При помощи инструментов **Move** и **Rotate** расположите призму над параллелепипедом.



Моделируем крышу, шаг 1

Шаг первый:

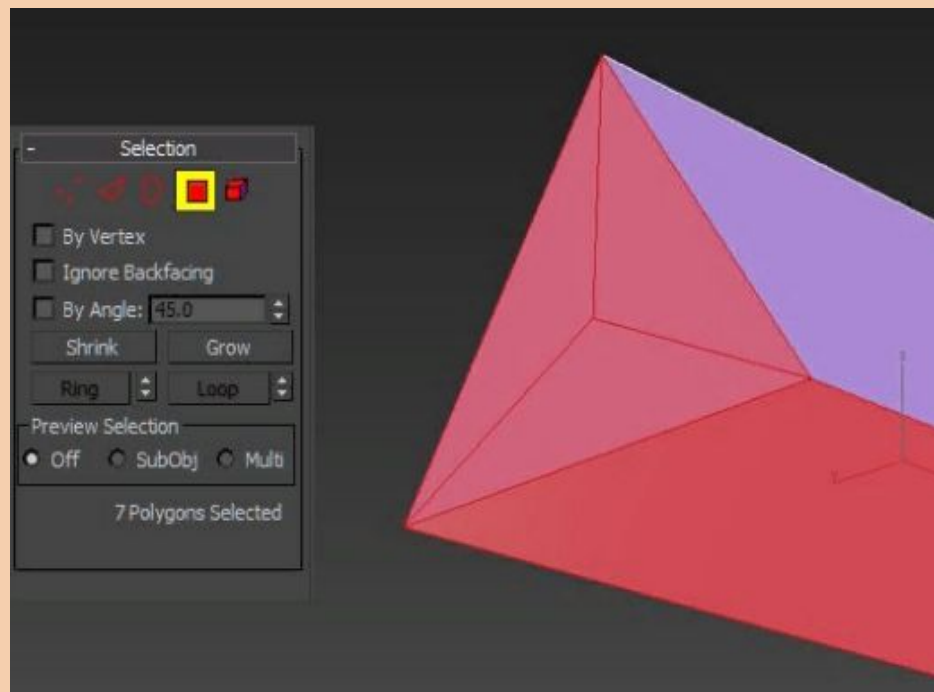
Нам необходимо сделать призму редактируемой. Кликните по ней правой кнопкой мыши и из появившегося контекстного меню выполните операцию Convert to Editable Poly.



Моделируем крышу, шаг 2

Шаг второй:

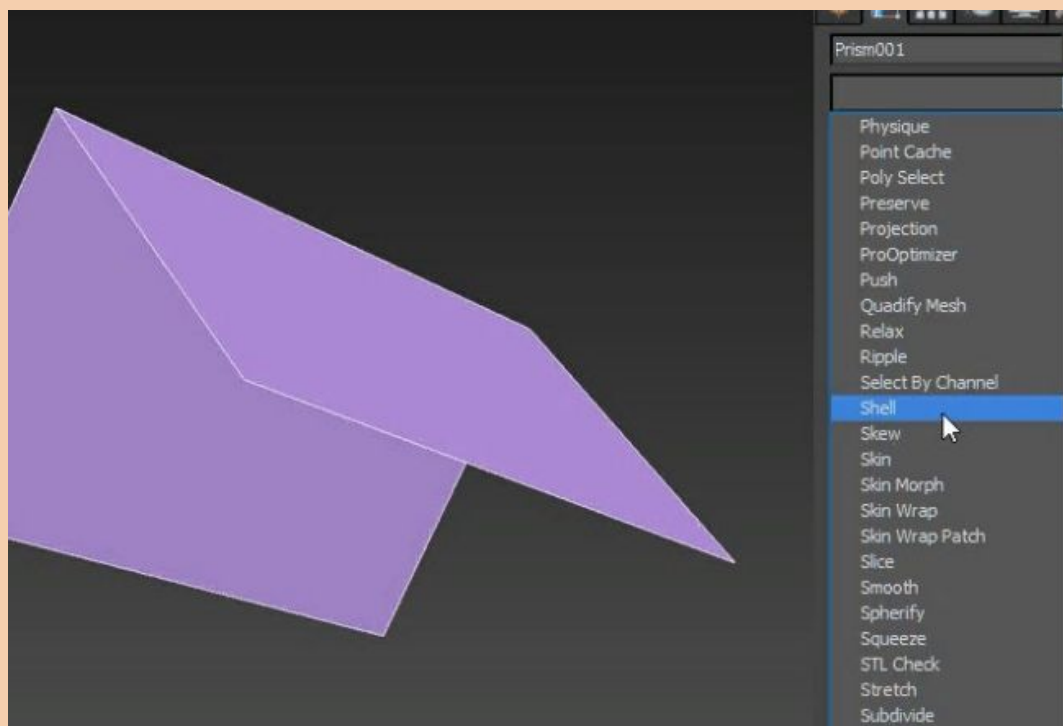
Инструментом **Polygon Selection Tool** выделите полностью правую, левую и нижнюю грани фигуры и удалите их, нажав **Delete** на клавиатуре.



Моделируем крышу, шаг 3

Шаг третий:

Не снимая выделения с отредактированной призмы, добавьте **Shell** из списка модификаторов.



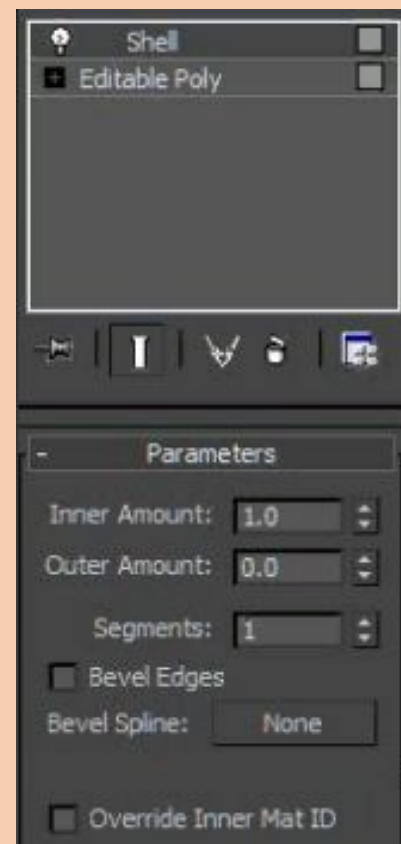
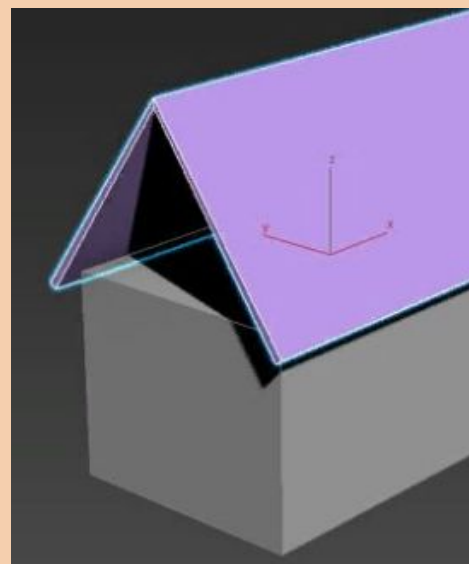
Моделируем крышу, шаг 4

Шаг четвертый:

Задайте модификатору желаемые параметры.

Рекомендуемые: Inner Amount: 1.0 и Outer Amount: 0.0.

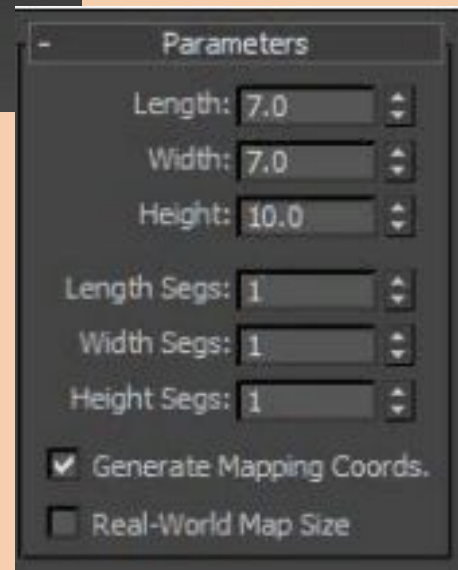
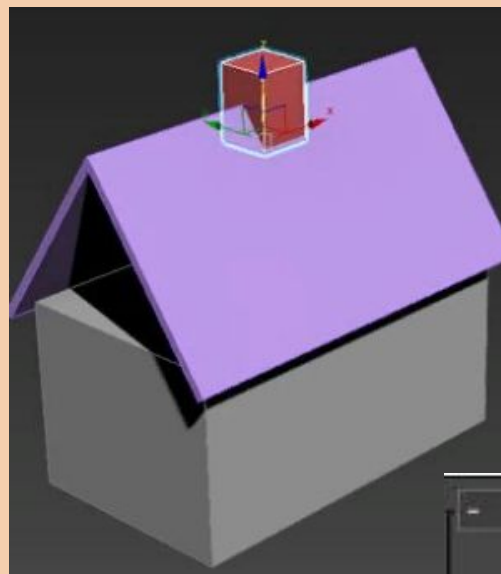
Это придаст крыше небольшую толщину.



Моделируем крышу, шаг 5

Шаг пятый:

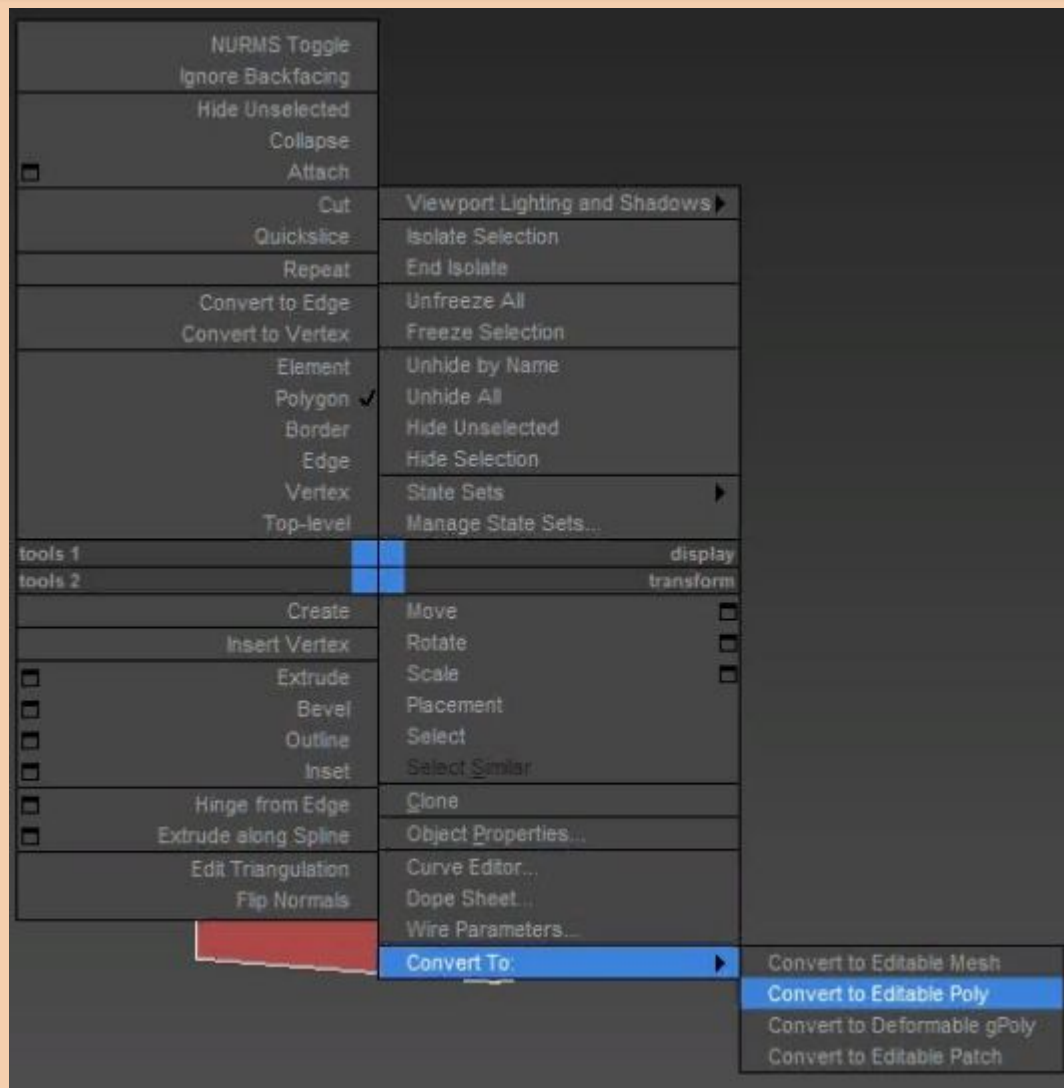
Следующим элементом станет труба дымохода. Добавьте новые параллелепипед с показанными ниже настройками и расположите его поверх крыши.



Моделируем крышу, шаг 6

Шаг шестой:

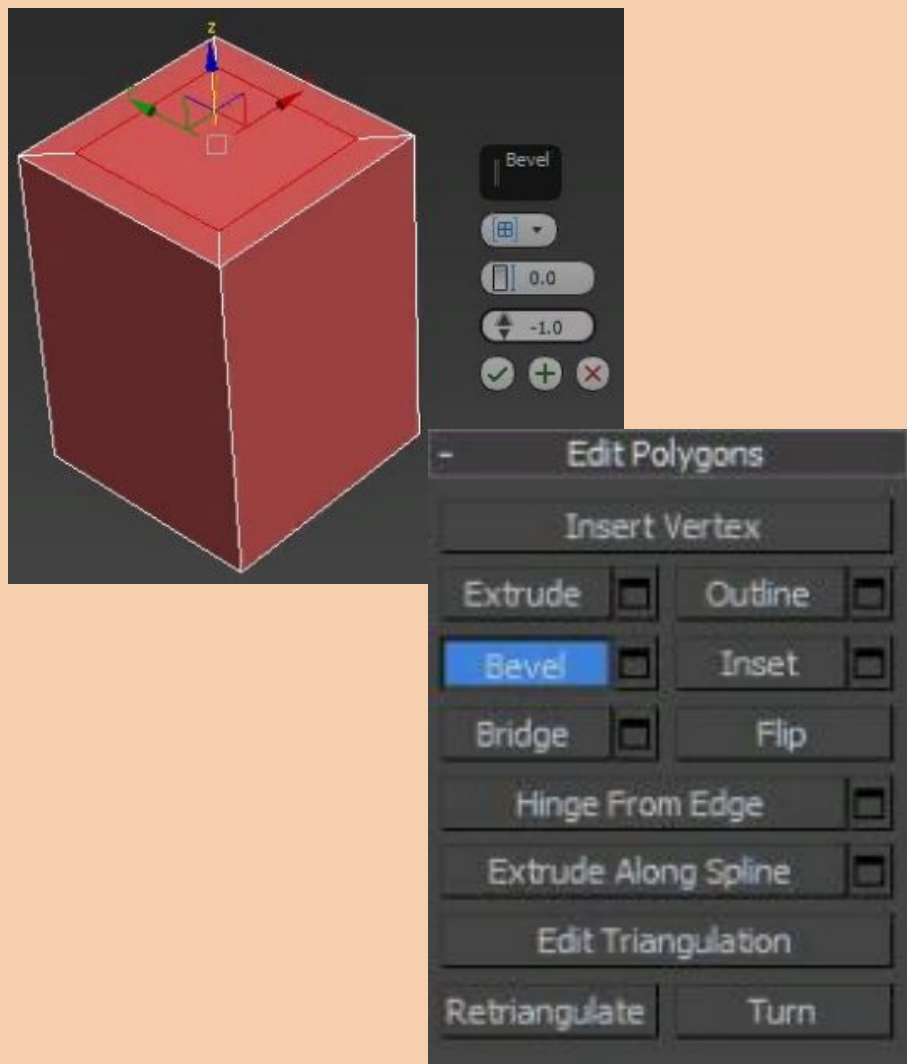
Преобразуйте этот объект в редактируемый, вновь кликнув правой кнопкой и выбрав в появившемся меню пункт Convert to Editable Poly



Моделируем крышу, шаг 7

Шаг седьмой

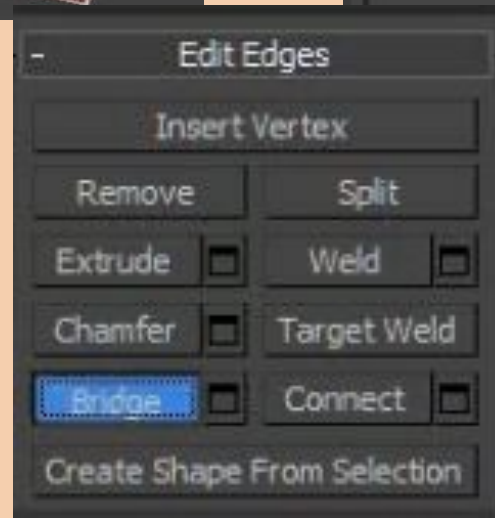
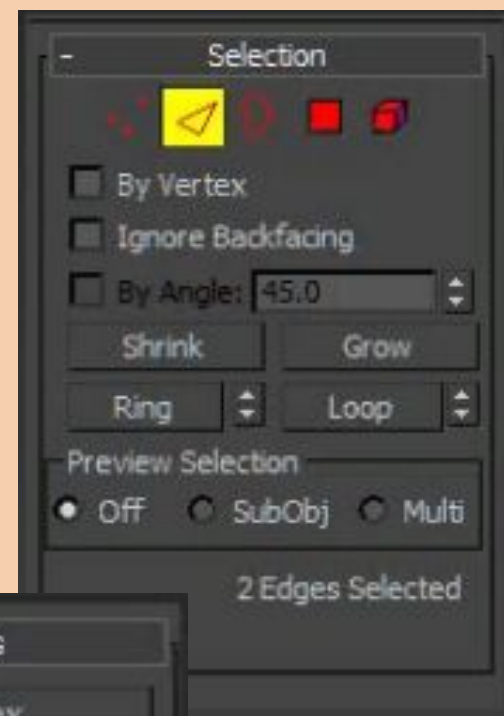
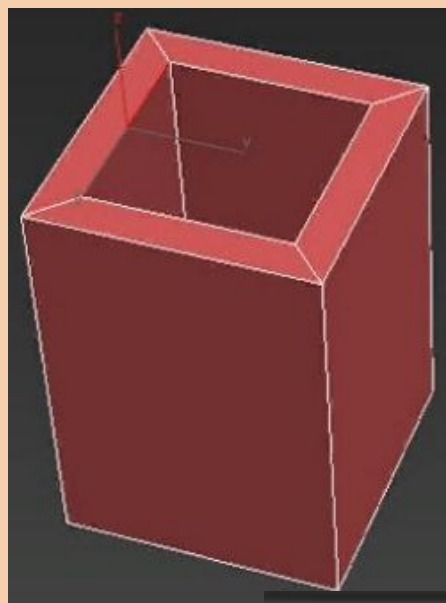
Инструментом Polygon Tool выделите верхнюю и нижнюю грани дымохода. Инструментом Bevel Tool с вкладки Edit Polygons создайте внутренний квадрат со следующими значениями: Bevel Height: 0.0 и Bevel Outline: -1.0.



Моделируем крышу, шаг 8

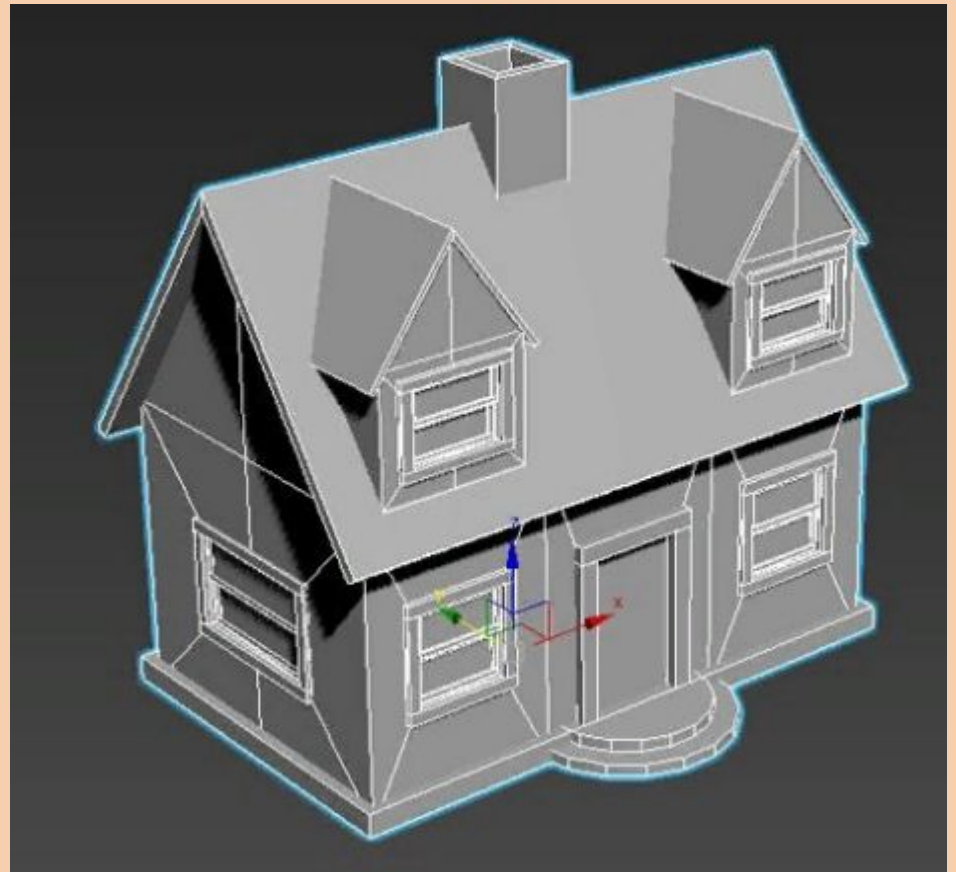
Шаг восьмой:

Инструментами Edge Selection Tool и Bridge Tool удалите этот внутренний квадрат.



Уточнение 1

В дальнейшем можно дополнять ваш домик различными деталями, особенностями, а также использовать различные модификации, давая волю своей идее.



Уточнение 2

После всех действий, которые способствовали созданию 3D основы, мы можем окрасить и добавить различные эффекты нашему домику.



Результат



Работу выполнила: Галимская Анастасия
Группа: ГД-21-11-2