

3ds max

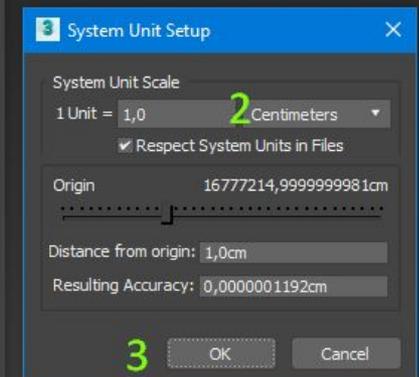
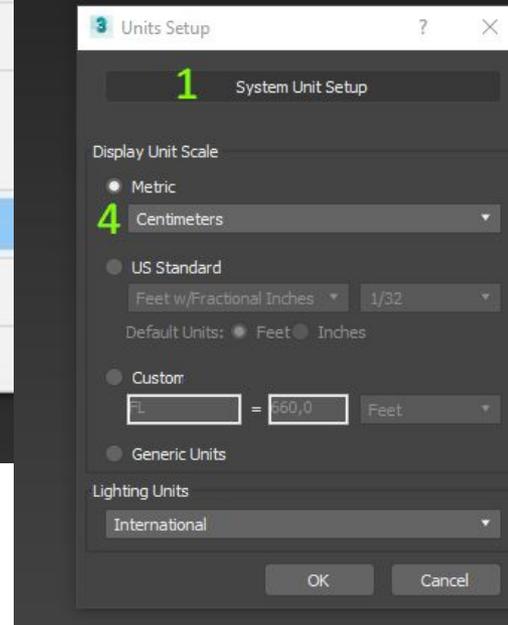
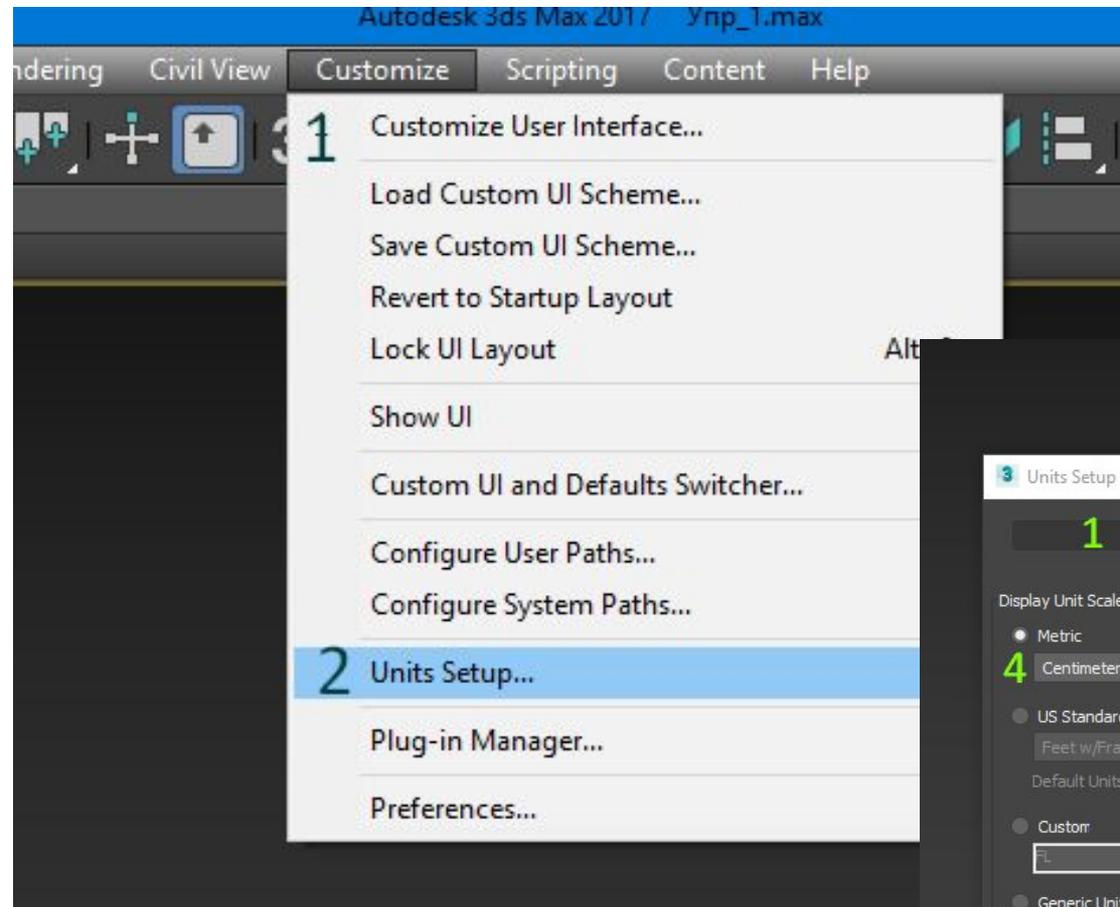
Базовые уроки

Упражнение 1

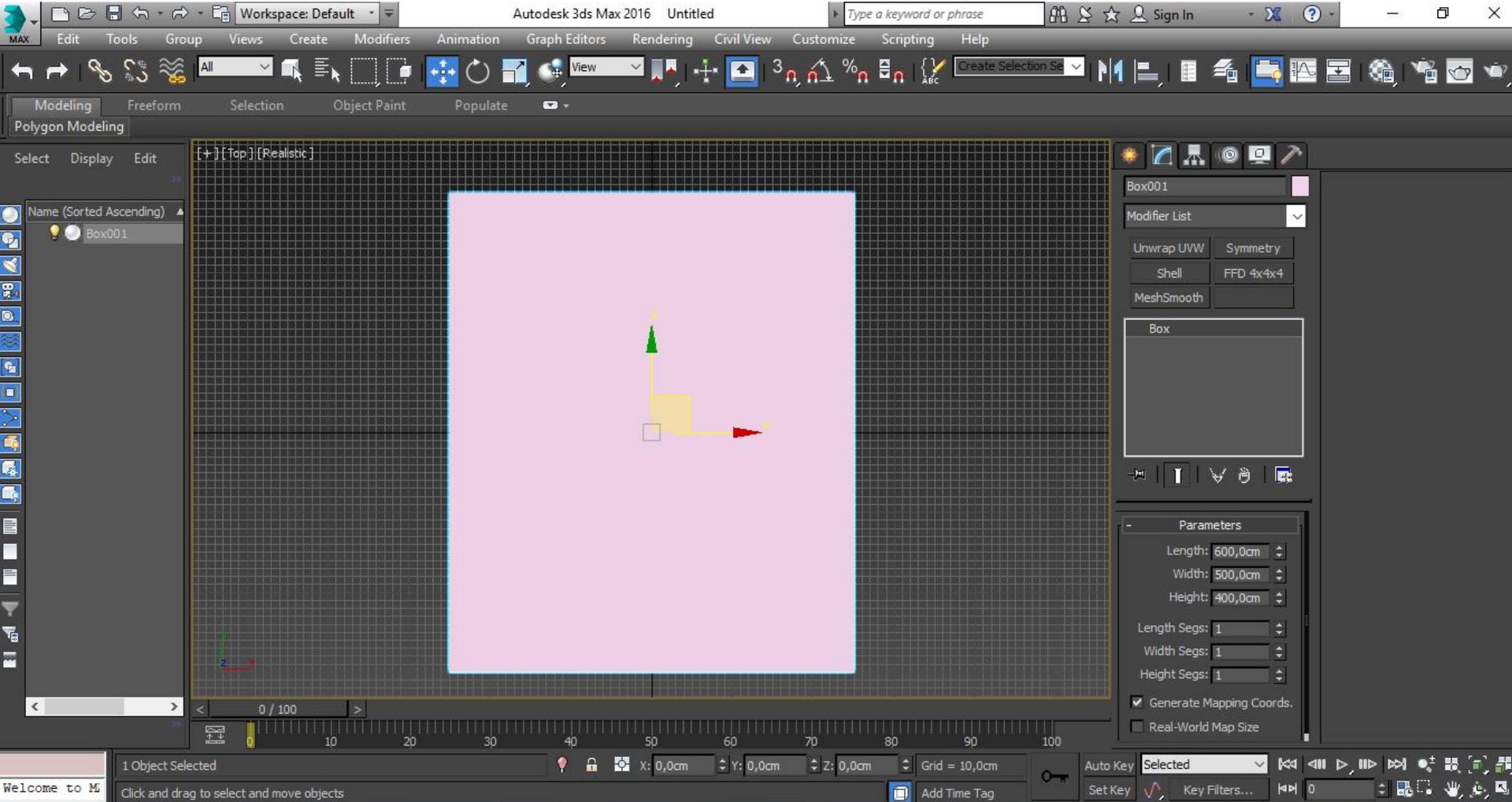
Создаём

LowPoly домик.

Проверяем, что работаем в сантиметрах.

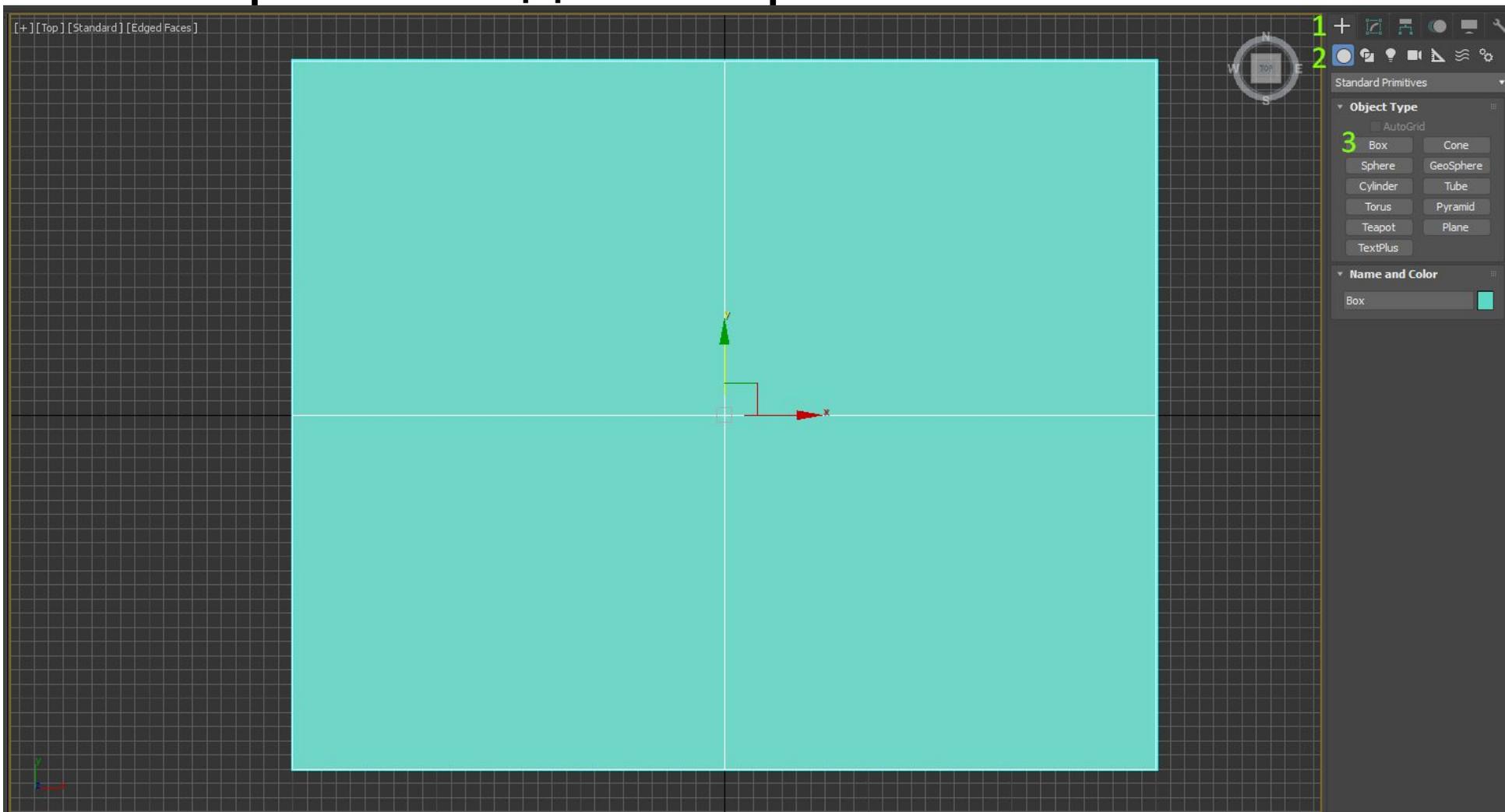


Раскрываем окно Top View на весь экран (Alt + W)

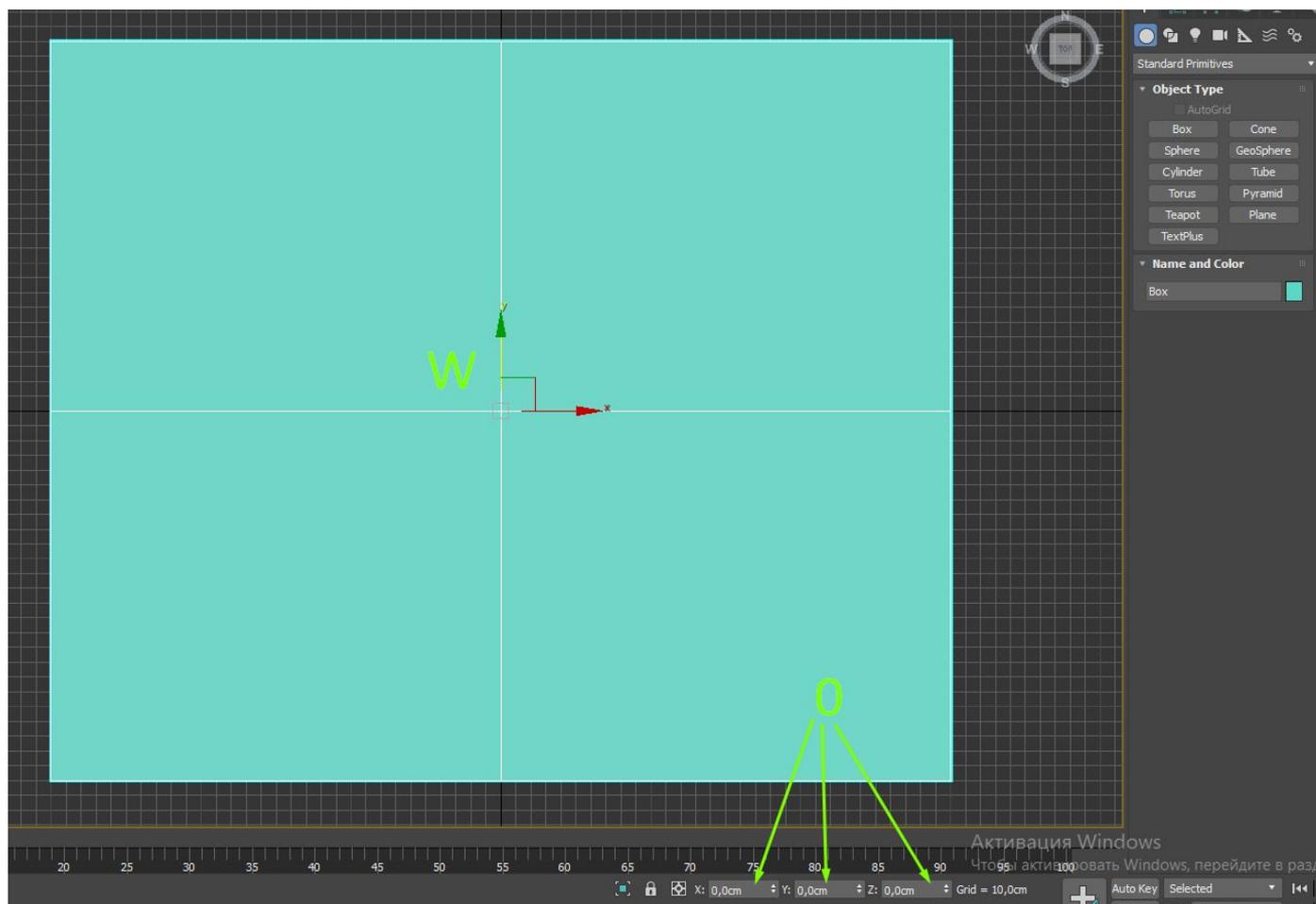


В меню Create выбираем вкладку Geometry (Standart).

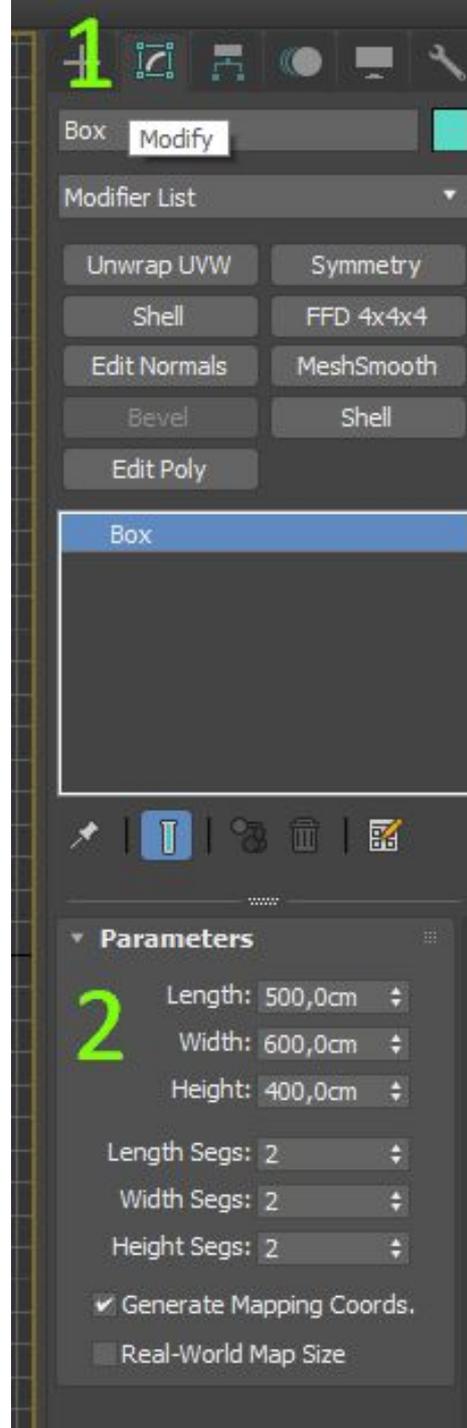
Выбираем создание примитива Box.



Создаём Box в центре осей. Для того, чтоб Box стоял точно в центре, берём инструменте Mov (W) и ставим в числовых полях значение **0** по всем осям.



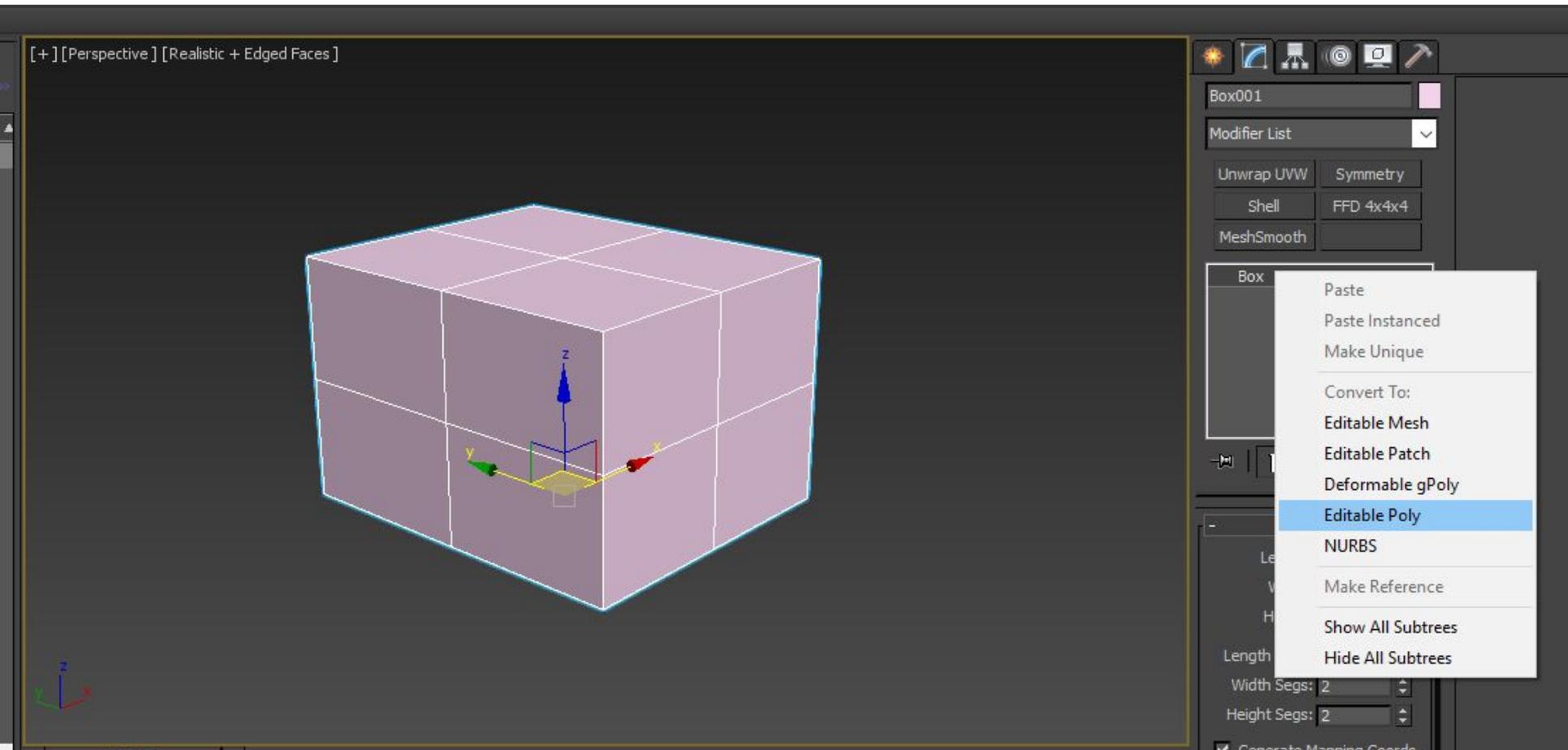
Переходим во вкладку Modify.
Здесь выбираем количество
нужных нам сечений и уточняем
размер будущего домика.
Например размеры 5м x 6м
высотой 4 м.
Количество сечений 2 по каждой
из сторон.



Переходим в вид и перспективы (P)

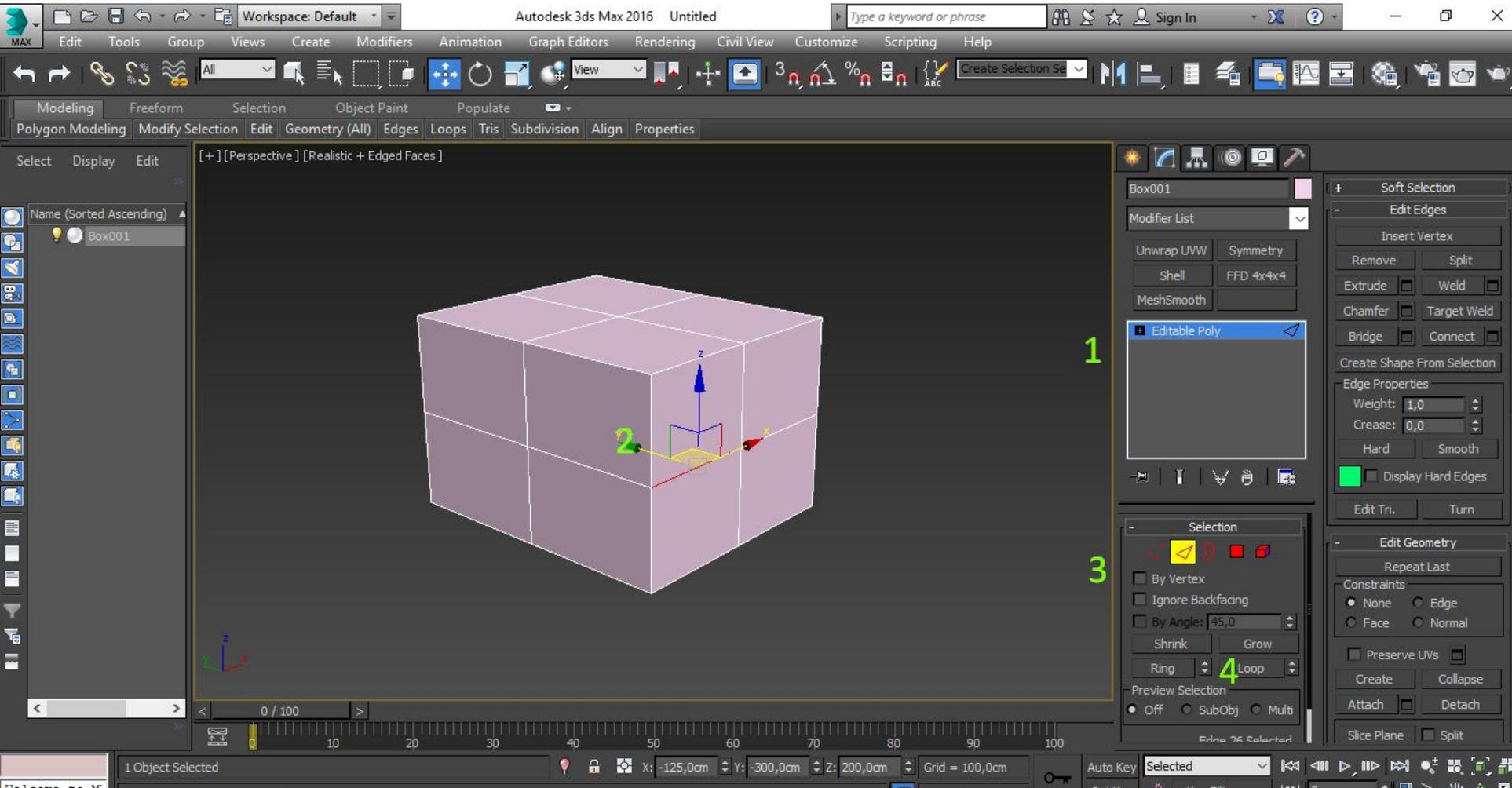
Далее работаем в том виде в котором это Вам удобно.

Переводим наш куб в EditablePoly.

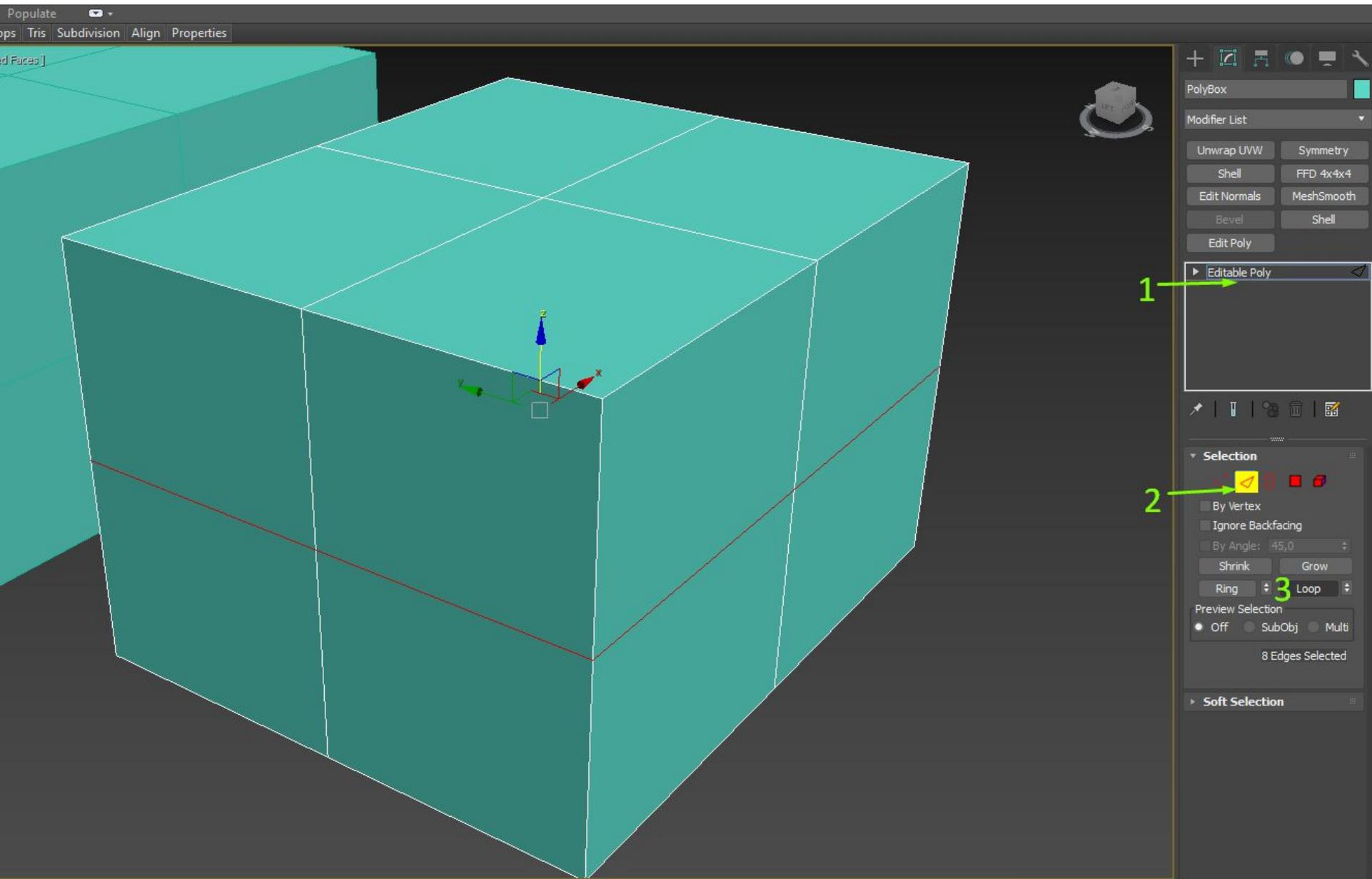


Выбираем редактирование Edge (2)

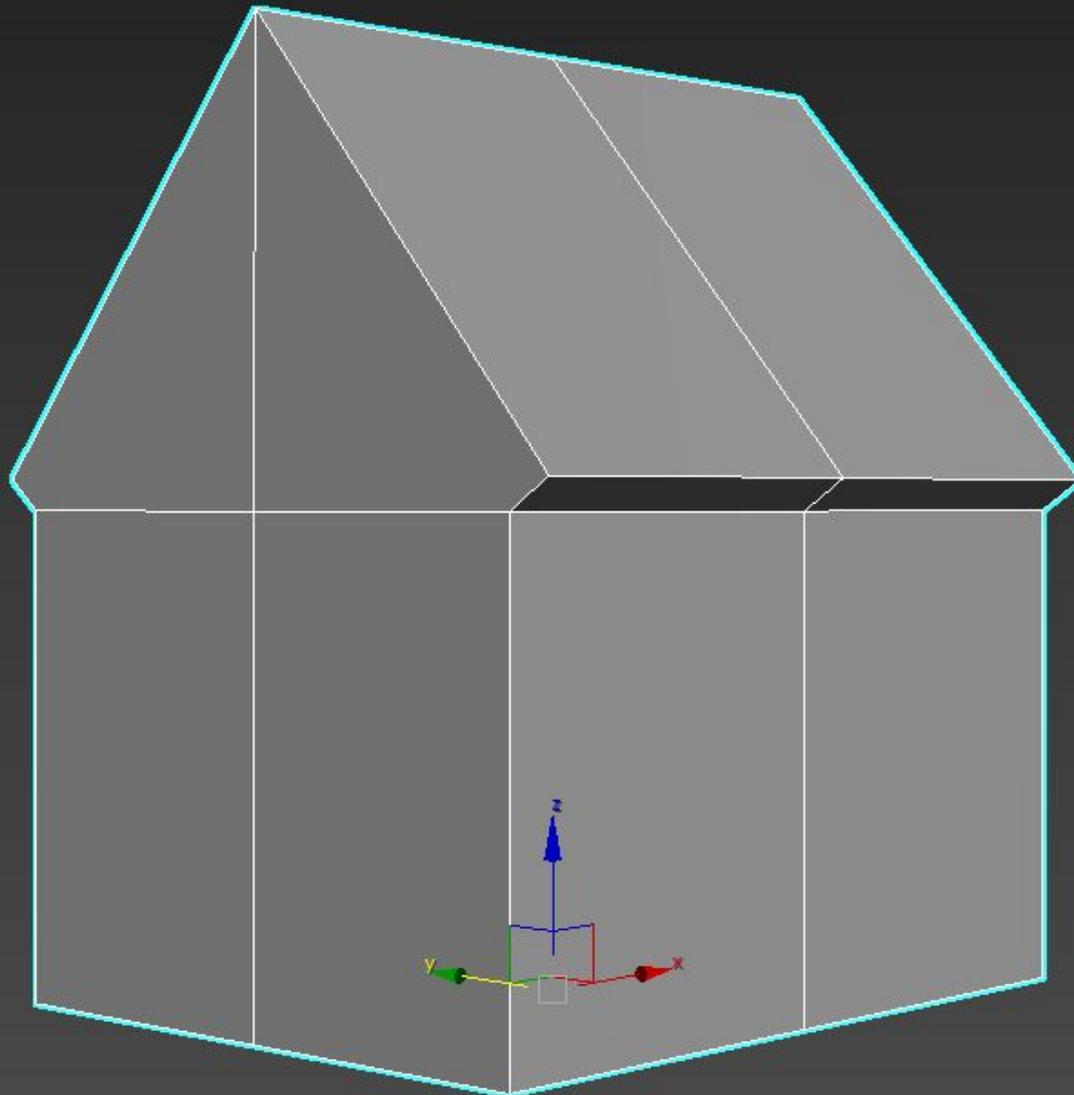
Выделяем на модели один Edge затем нажимаем Edge Loop.



Инструментом Move (W) поднимаем выделенный Edge Loop на уровень чуть ниже самого верхнего.



Выделяем края будущей крыши и с помощью инструмента Scale (R) растскиваем их в стороны так, чтоб крыша нависала над стенами. Выделяем центральные Edge и вытягиваем их. Это будет конёк крыши.



Результат

