

# 3ds max

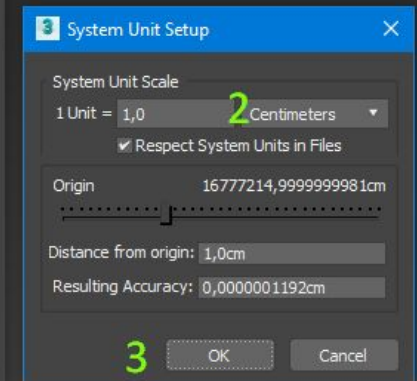
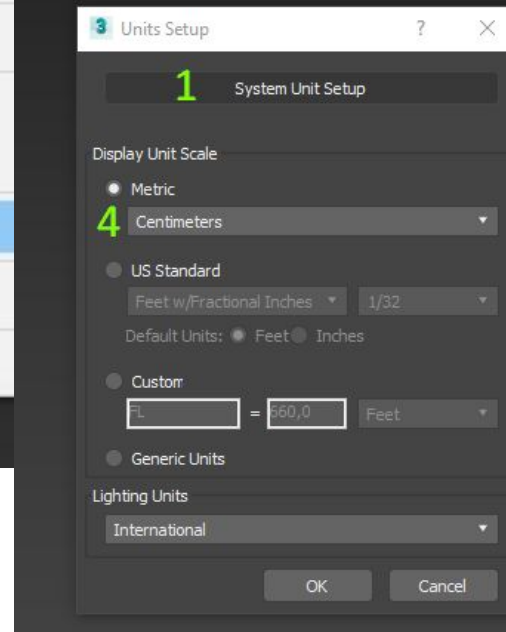
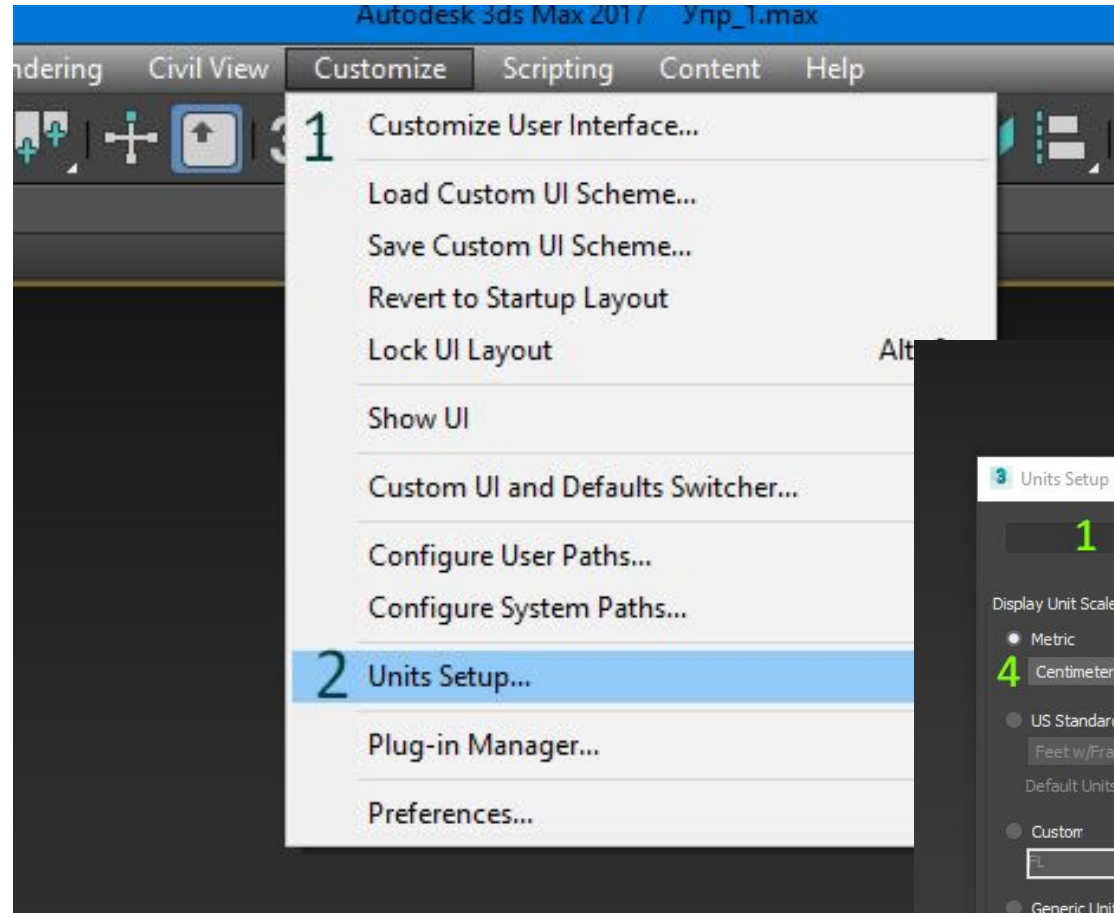
## Базовые уроки

Упражнение 1

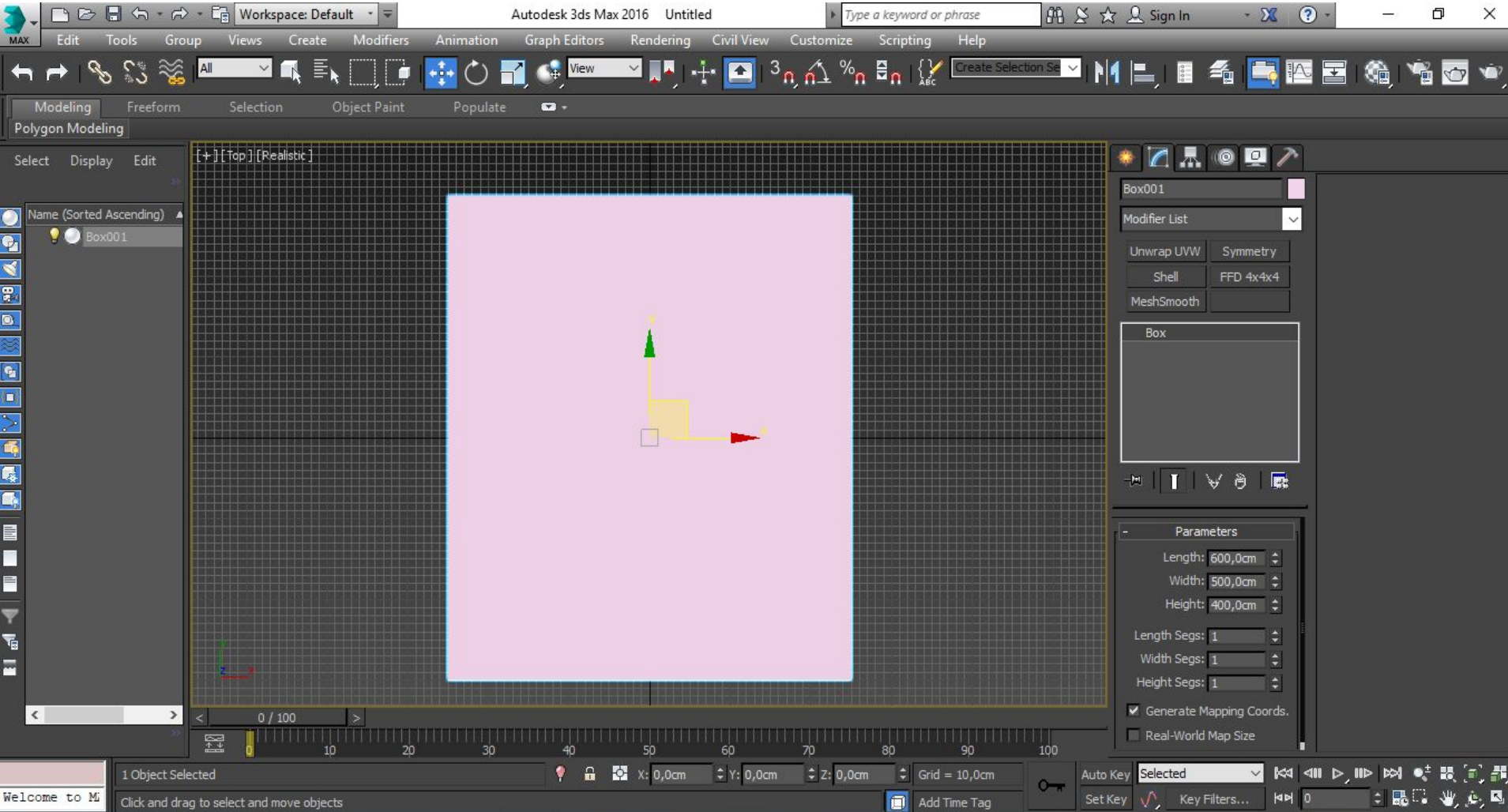
Создаём

LowPoly домик.

# Проверяем, что работаем в сантиметрах.

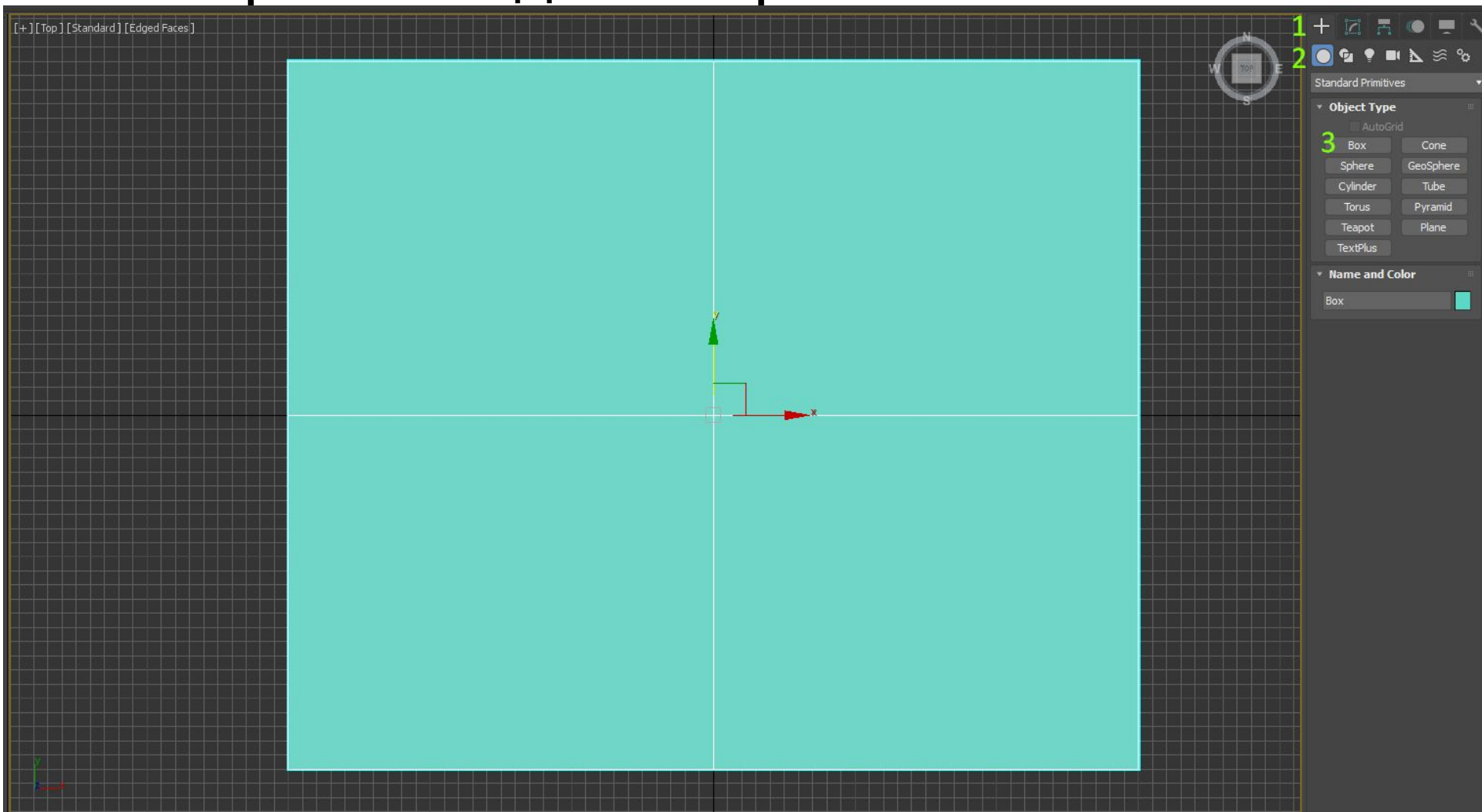


# Раскрываем окно Top View на весь экран (Alt + W)

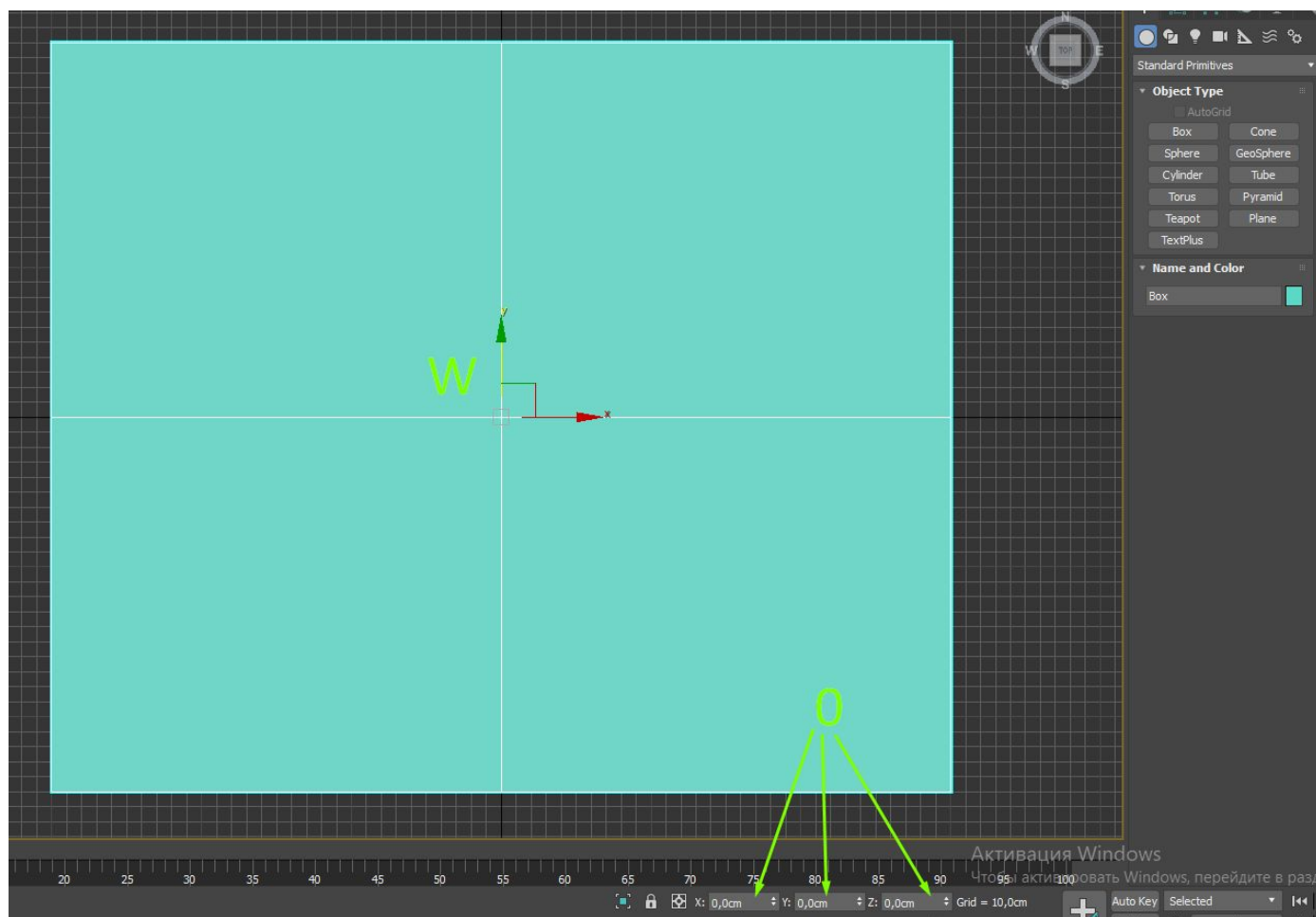


В меню Create выбираем вкладку Geometry (Standart).

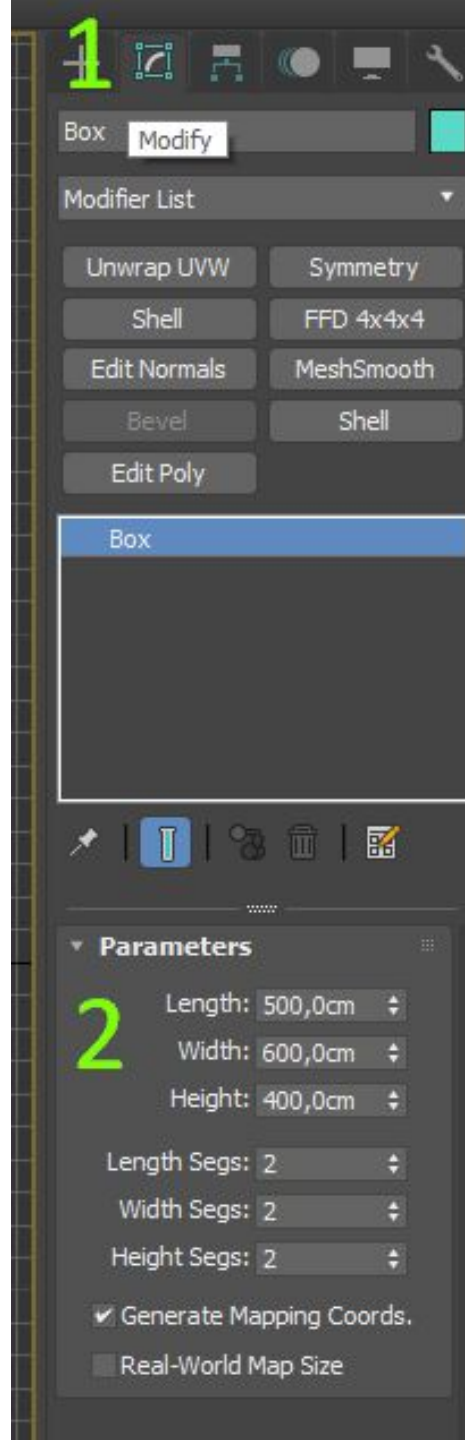
Выбираем создание примитива Box.



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.



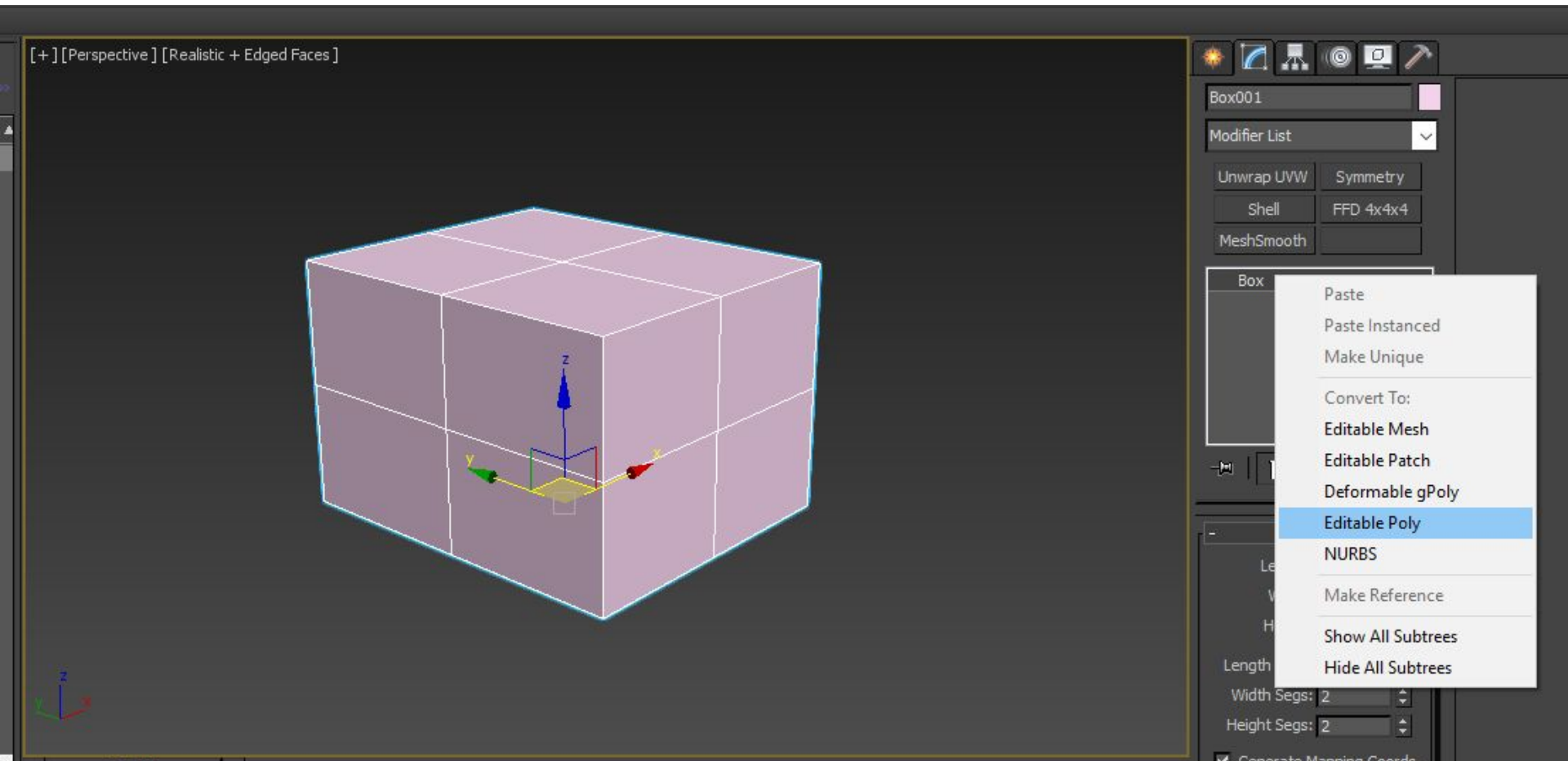
Переходим во вкладку Modify.  
Здесь выбираем количество  
нужных нам сечений и уточняем  
размер будущего домика.  
Например размеры 5м x 6м  
высотой 4 м.  
Количество сечений 2 по каждой  
из сторон.



# Переходим в вид и перспективы (P)

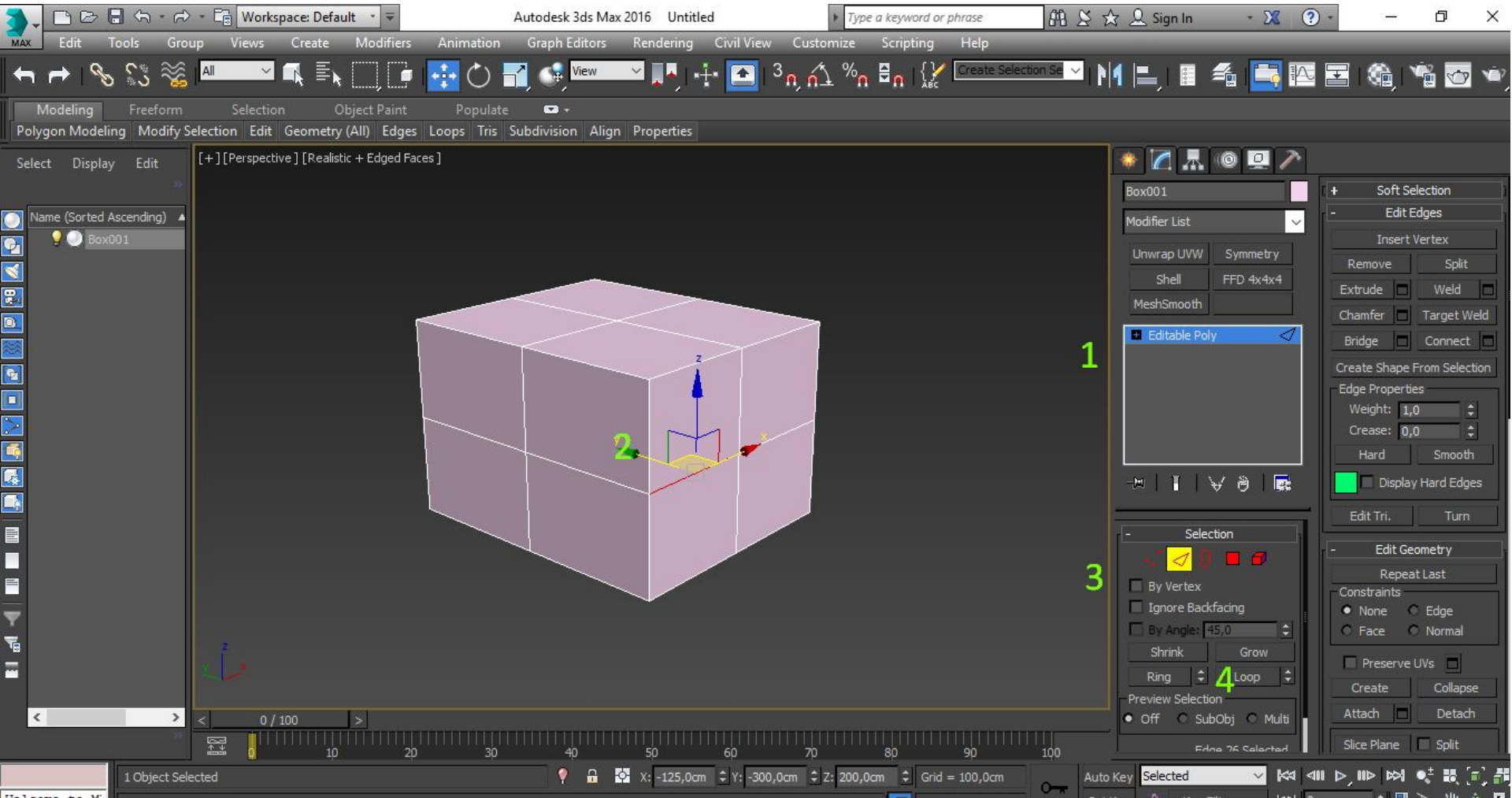
Далее работаем в том виде в котором это Вам удобно.

## Переводим наш куб в EditablePoly.

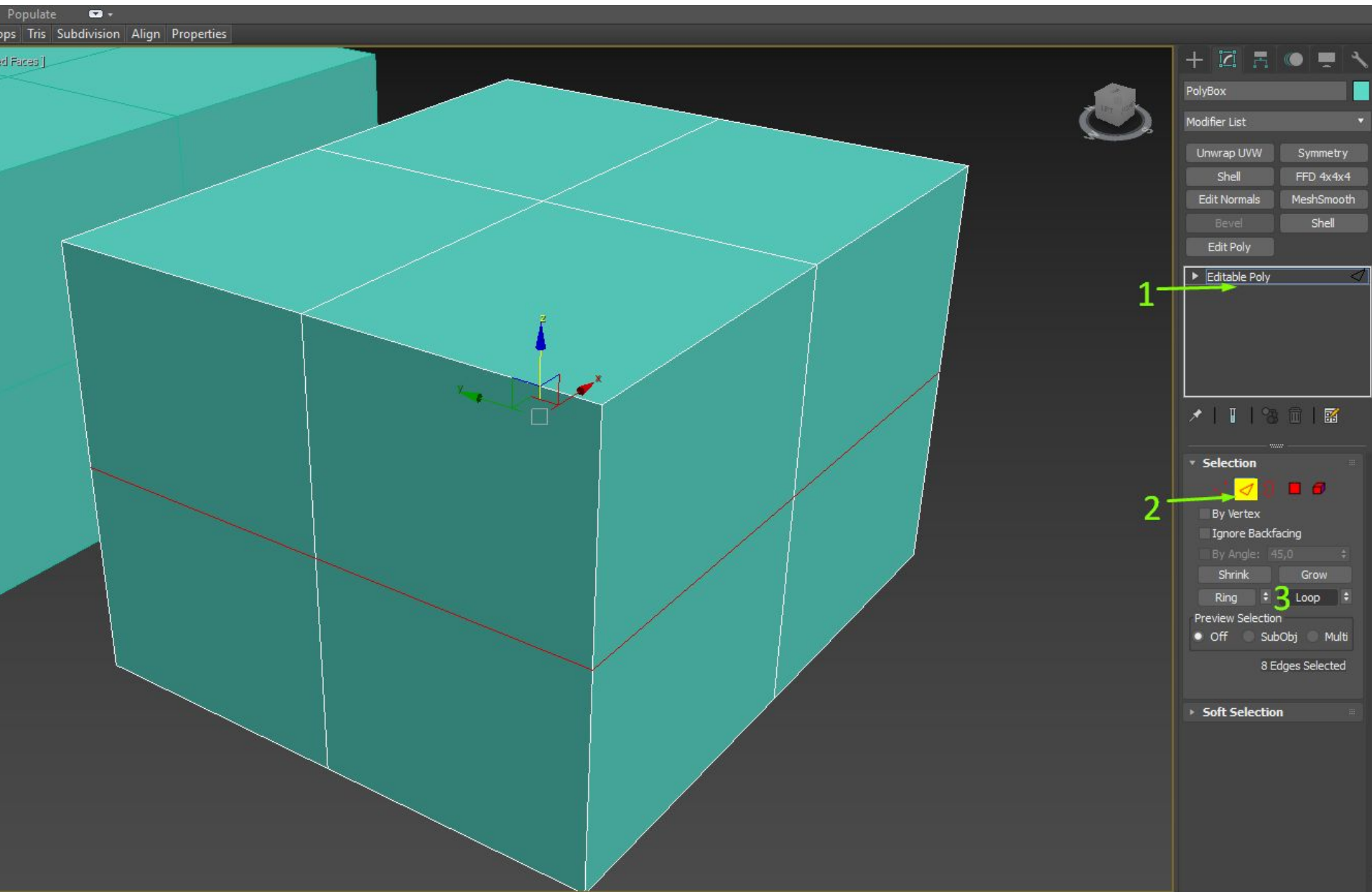




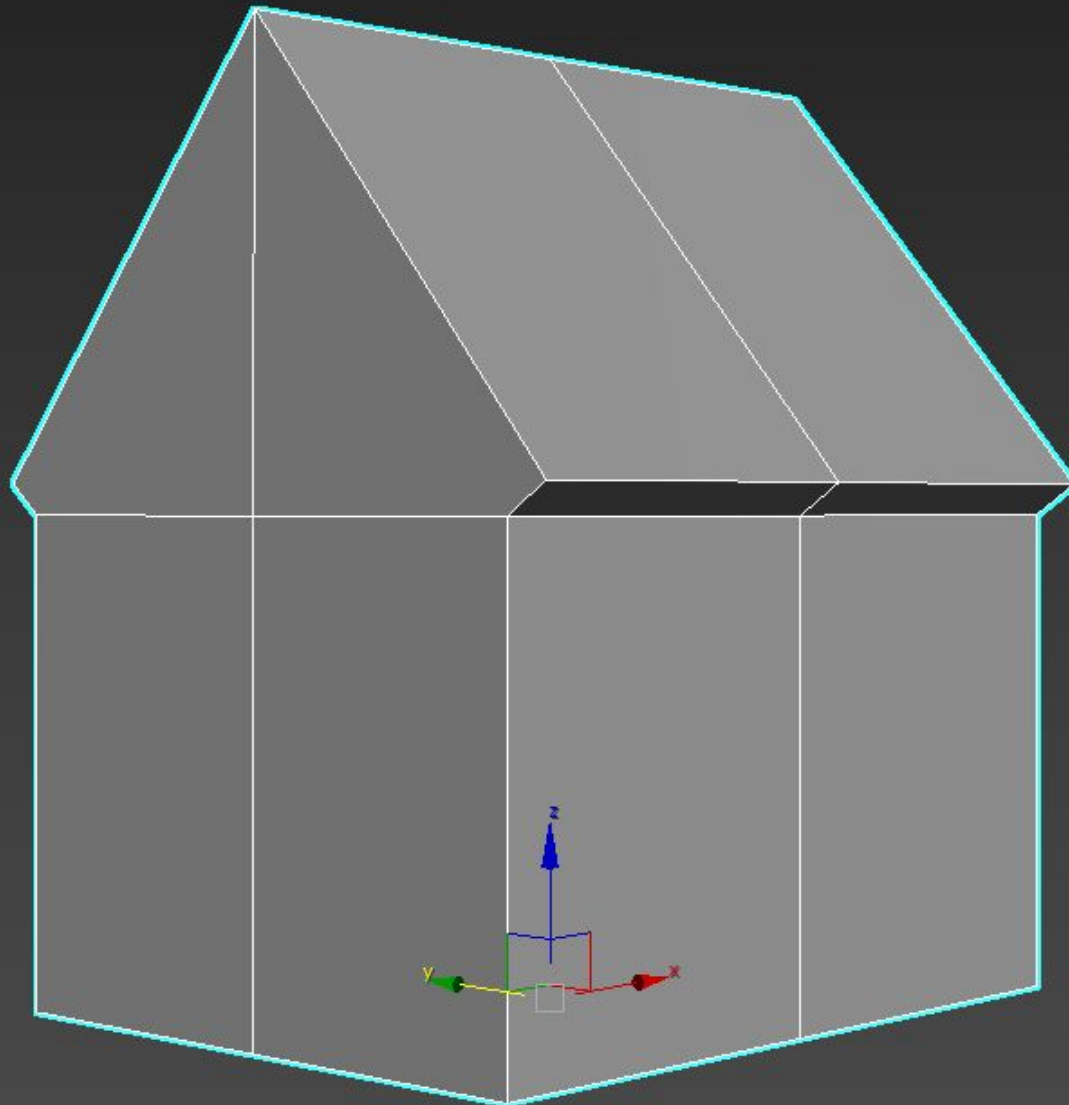
Выбираем редактирование Edge (2)  
Выделяем на модели один Edge затем  
нажимаем Edge Loop.



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

