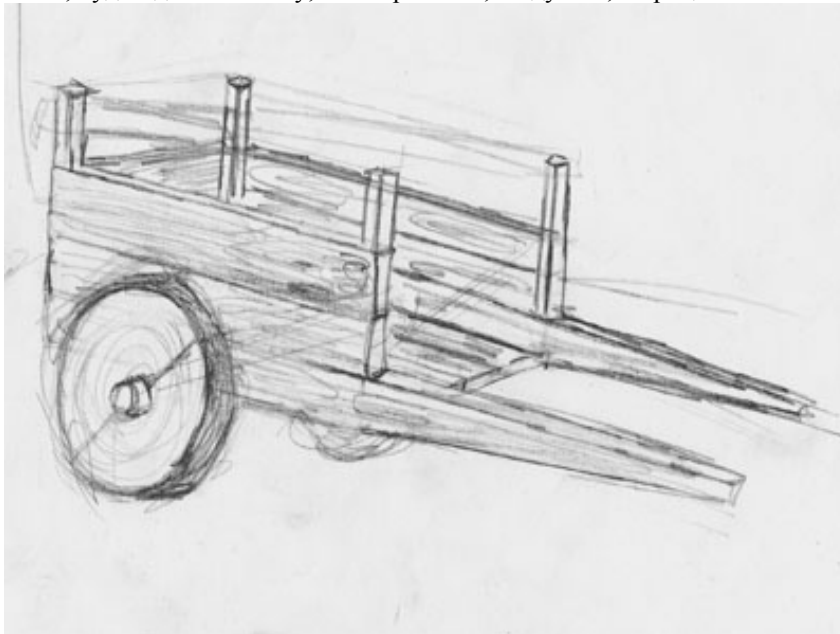


Тutorial для начинающего моделлера 1.1

“Создание геометрии”

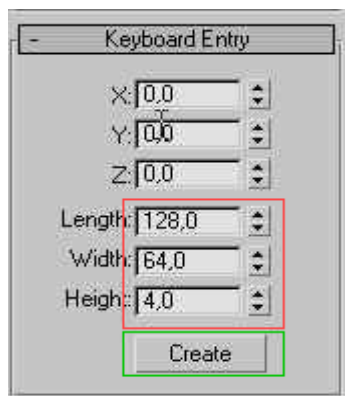
Всем привет от команды “CwC”, вот что-то в голову ударило, а не что-то, а команда отбучкала, в общем, пишу под дулом пистолета. Начнём с самого начала. Главное дочитать до конца. В общем, нам понадобится 3DS MAX 6-8(я использую 8-ой с плагинами от 6-ого), плагин для фотошопа “VTF.8bi”, плагины для макс “SMDLEXP.DLE” и “smdimp.dli” и программа “GUIStudioMDL” - вроде все (если чего нет, поищите в поисковиках, либо на <http://hl-inside.ru/>, позже ссылки появятся на нашем сайте). Начнём. Чуть не забыл, будем делать телегу, я её зарисовал, но думаю, в процессе мы её изменим:



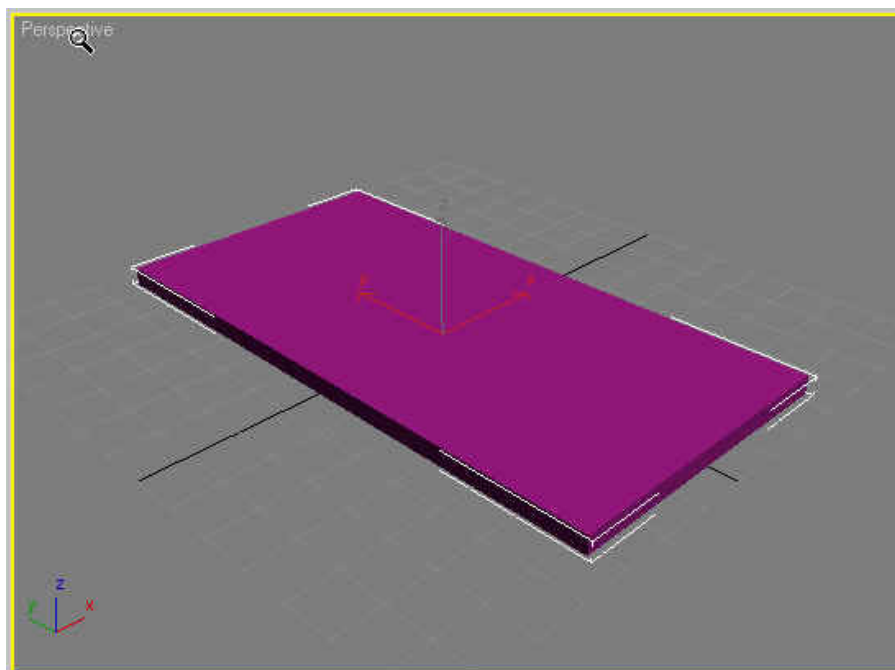
Запускаем программу 3DS-MAX, предварительно скинув файлы “SMDLEXP.DLE” и “smdimp.dli” в папку “C:\Program Files\Autodesk\3dsMax8\plugins”. Создадим, примитив типа box:



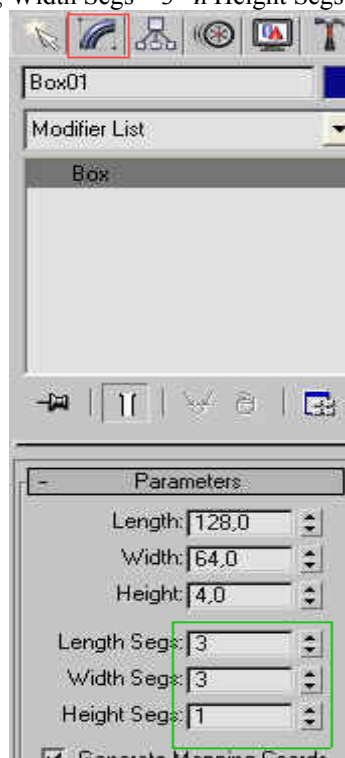
И задаём ему параметры:



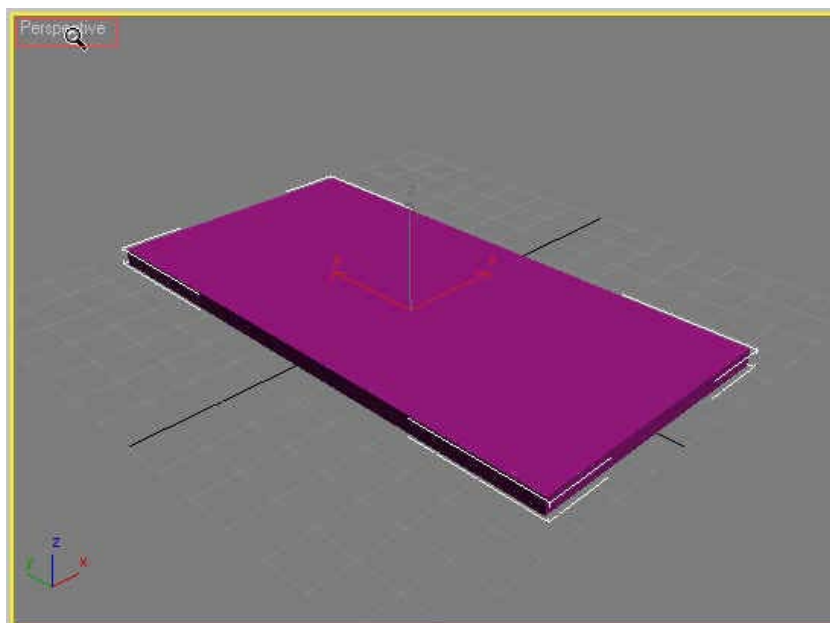
И нажмём кнопку “Create” в итоге у нас получается что-то вроде этого:



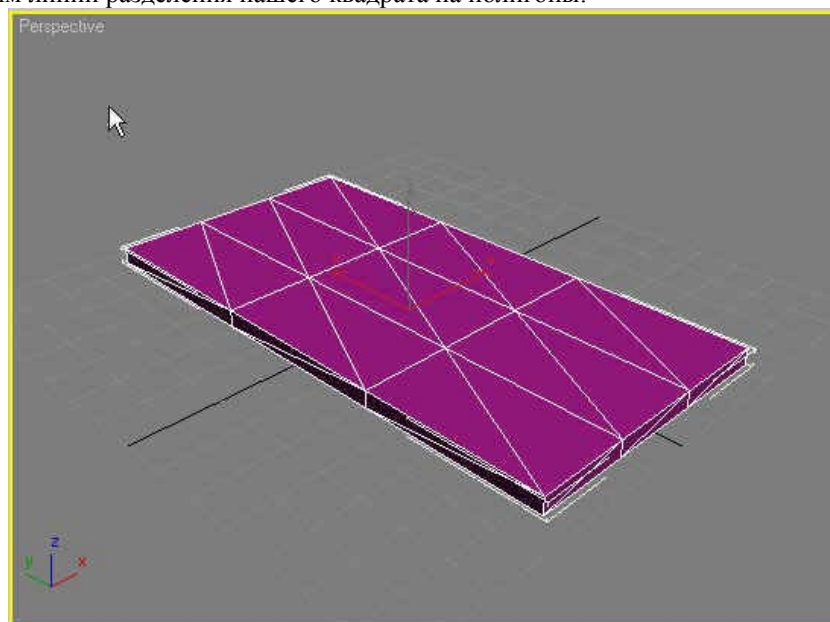
Теперь нужно разделить этот куб, выделим созданный нами куб и перейдём во вкладку “Modify”, и выставим параметры: Length Segs- “3”, Width Segs -“3” и Height Segs -“1”.



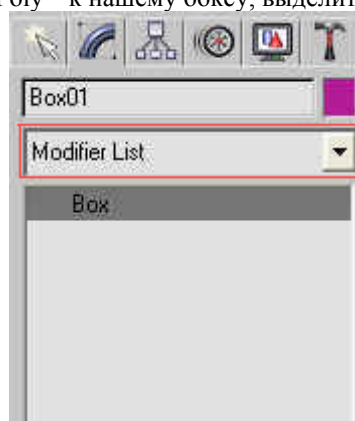
На первый взгляд ничего не изменилось, чтобы увидеть эти изменения нужно выставить настройки, делается это просто. Нажмите правой кнопкой в 3д окне на надписи “Perspective” и выбираем “Edged Faces”



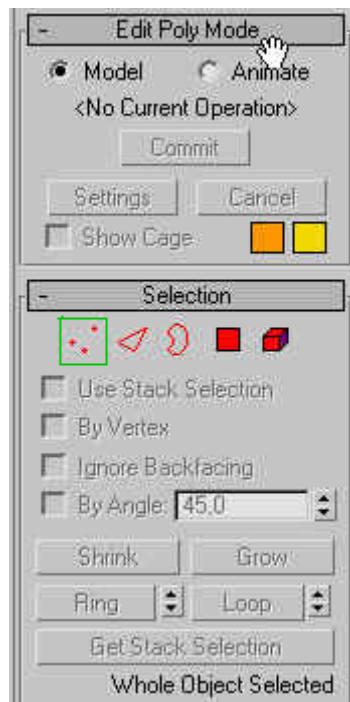
И теперь мы видим линии разделения нашего квадрата на полигоны:



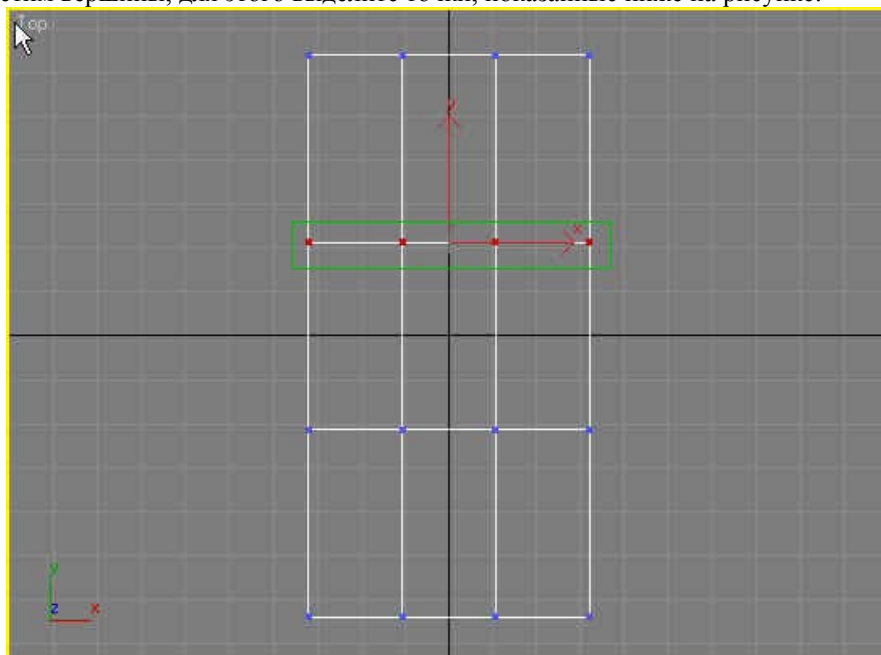
Теперь применим модификатор “Edit Poly” к нашему боксу, выделить объект и зайдите во вкладку “Modify”



Теперь жмём на надпись “Modifier list”, и выбираем “Edit Poly”, всё, теперь наш бокс готов к трансформации, приступим. Выделите наш бокс и перейдите в режим редактирования вершин, а если по-простому, то нажмите кнопку с изображением трёх точек:



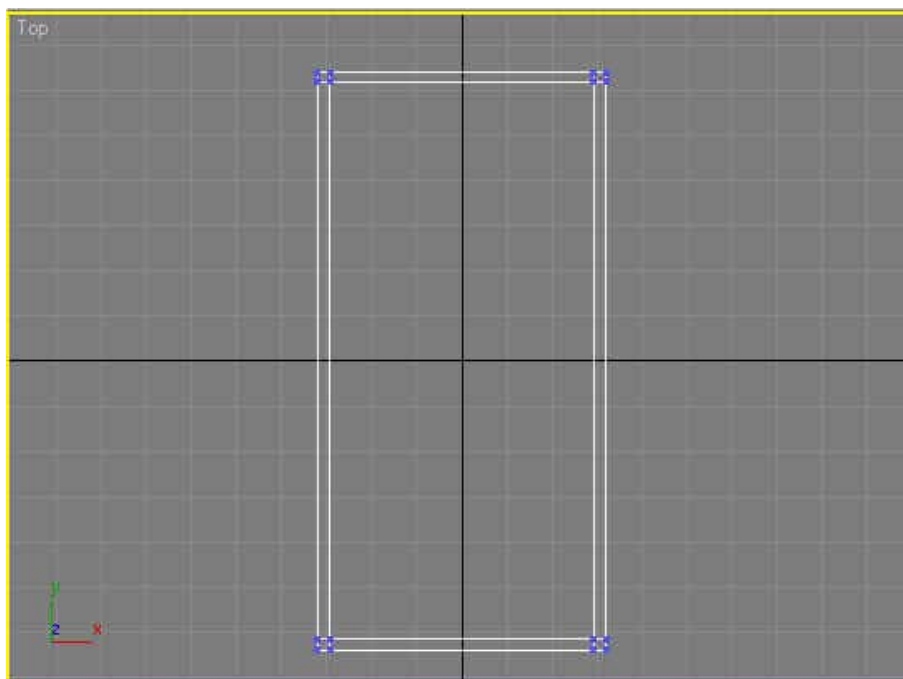
Теперь в 3д окне можно увидеть, что на пересечении всех линий появились сини точки. Перейдём в окно “Top” и переместим вершины, для этого выделите точки, показанные ниже на рисунке:



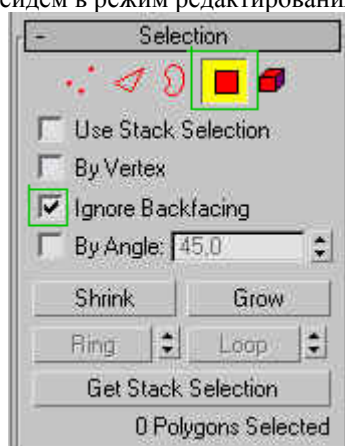
А теперь выберите инструмент “Select and move”



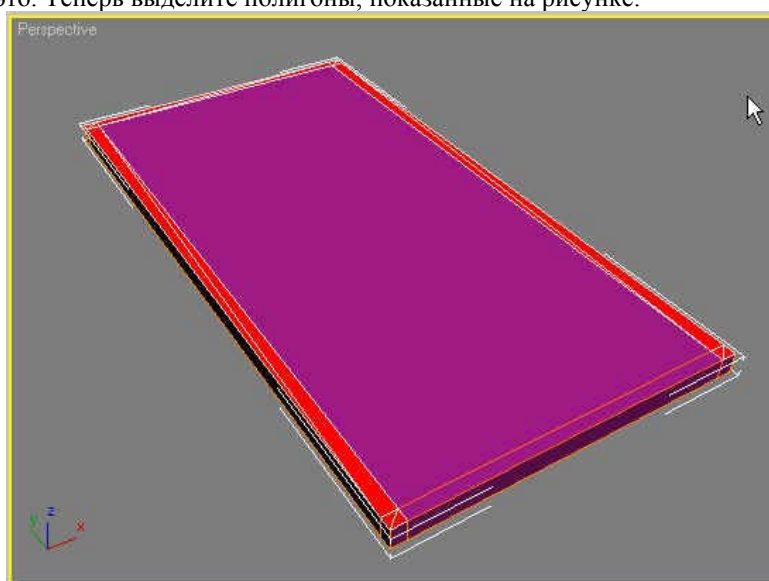
Теперь вы уведете стрелки, перетащите вершины вверх, потом боковые разведите в стороны, в общем, у вас должно получиться нечто похожее на это:



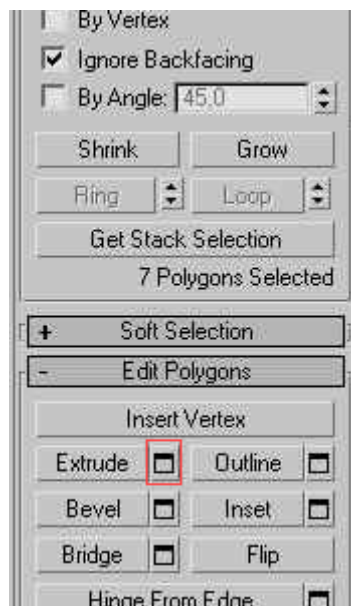
Теперь перейдём в режим редактирования полигонов:



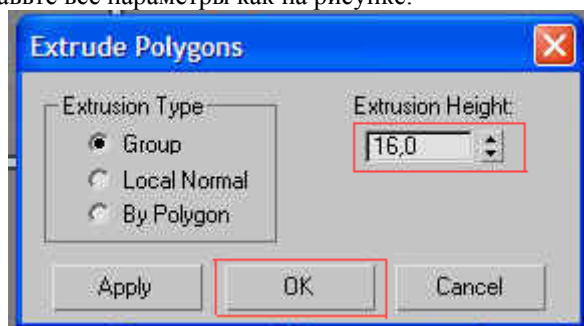
И ещё нужно поставить галочку “Ignore Backfacing”, это штука делает так, что можно выделить только тот полигон, который вы видите, то есть если вы будете выделять один полигон, а за ним будет ещё один, то эта функция не даст вам выделить тот полигон, который находится за выделенным, в общем, галочку ставьте, потом поймёте что это. Теперь выделите полигоны, показанные на рисунке:



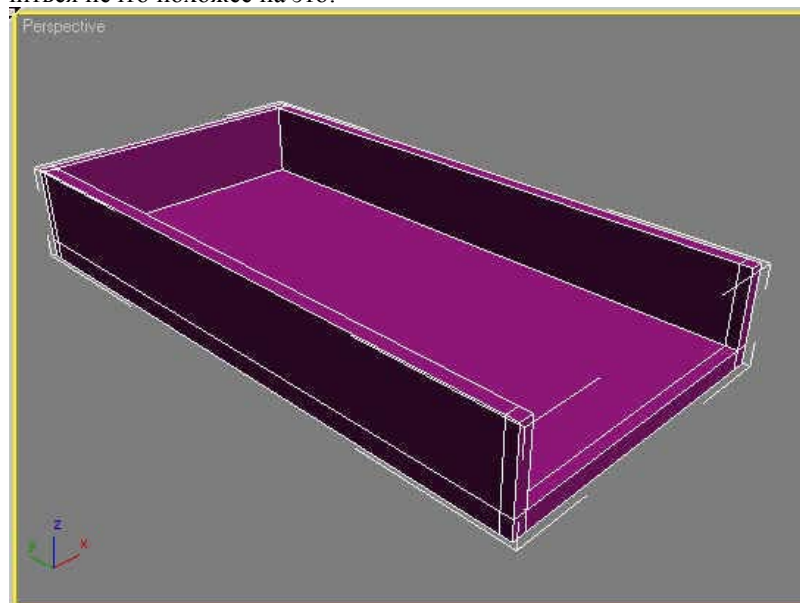
И нажмите на окошко рядом с “Extrude”:



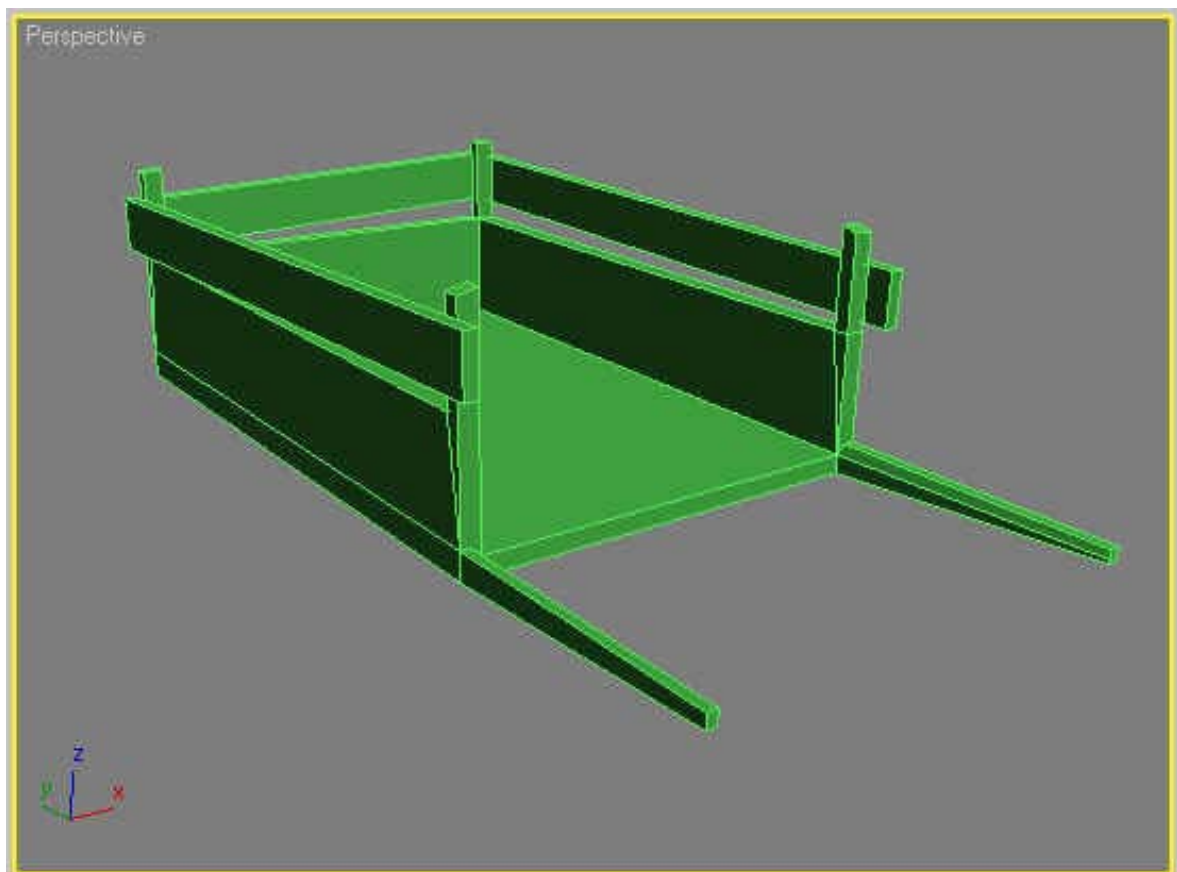
Появится окно, в нём поставьте все параметры как на рисунке:



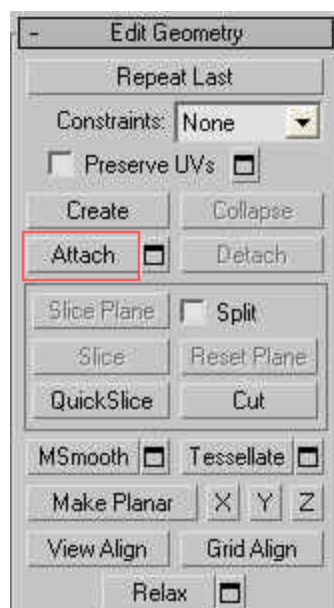
У вас должно получиться нечто похожее на это:



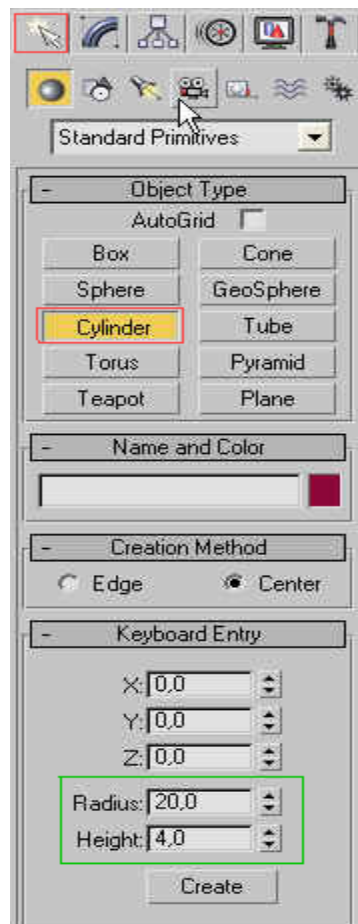
Теперь попробуйте тем же способом сделать все остальные детали телеги и подобрать масштаб, у меня получилось нечто такое:



Кстати, если вы используете несколько боксов в своей модели, то присоедините их с помощью кнопки “Attach”



Теперь пришло время сделать колёса, перейдём на вкладку Create:



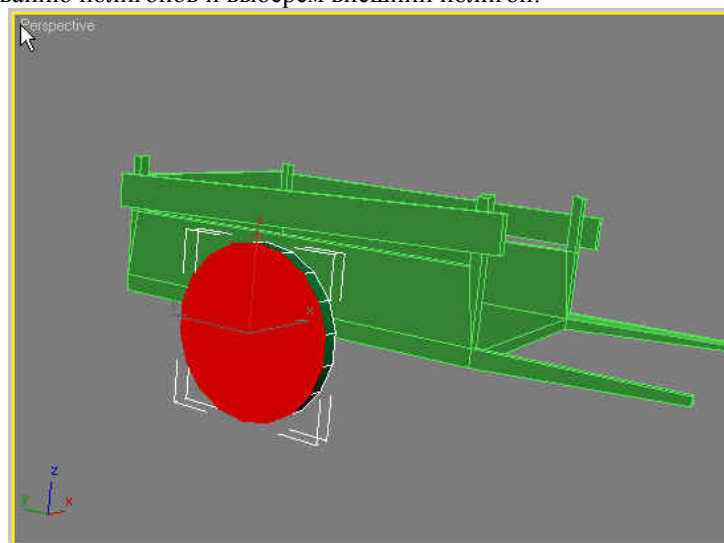
Выставляем параметры: Radius-“20”, а Height-“4” и жмём уже знакомую кнопку “Create”, появиться цилиндр, но он будет повёрнут на 90”, так что сей час мы его поставим как нам нужно, для начала включите функцию “Angle Snap Toggle”:



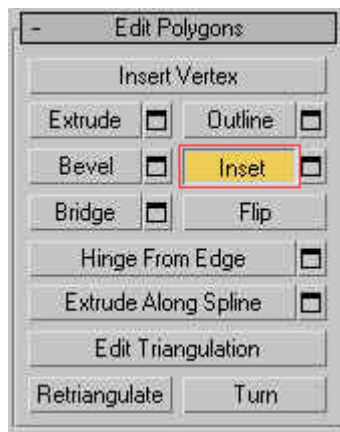
Затем выберите инструмент “Select and Rotate”:



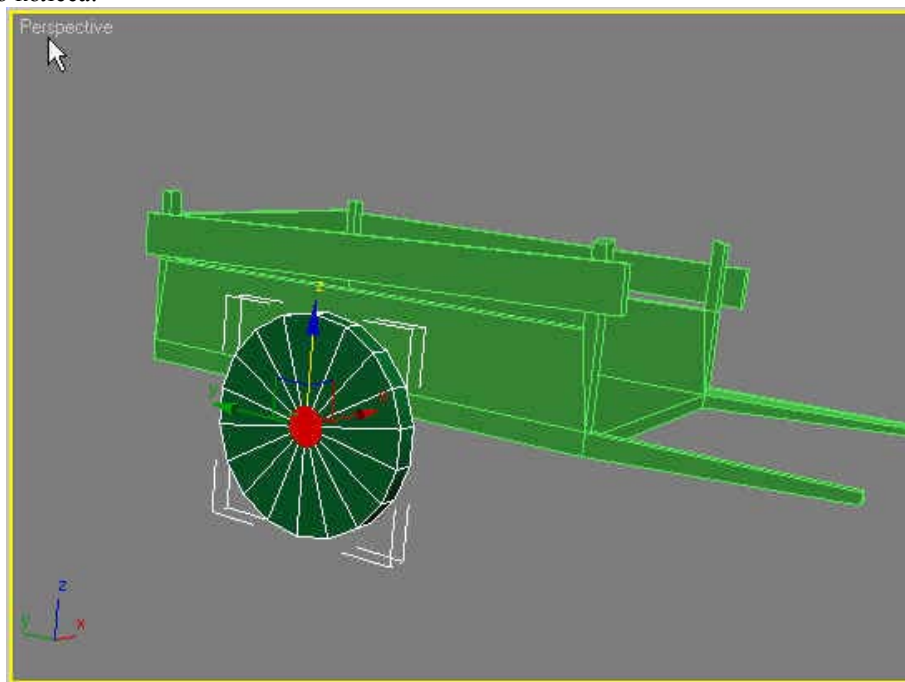
Теперь если вы выделите объект, то увидите круги в центре модели, теперь зажав левую кнопку, поверните модель как нужно. Теперь так же как мы в первый раз добавляли модификатор, добавляем его к колесу, перейдём к редактированию полигонов и выберем внешний полигон:



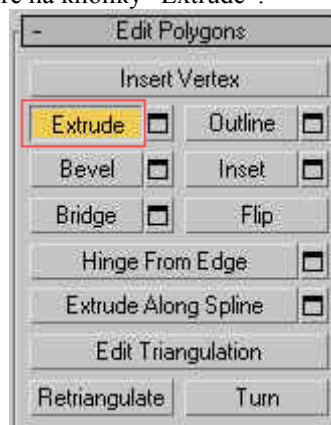
И нажимаем на кнопку “Inset”:



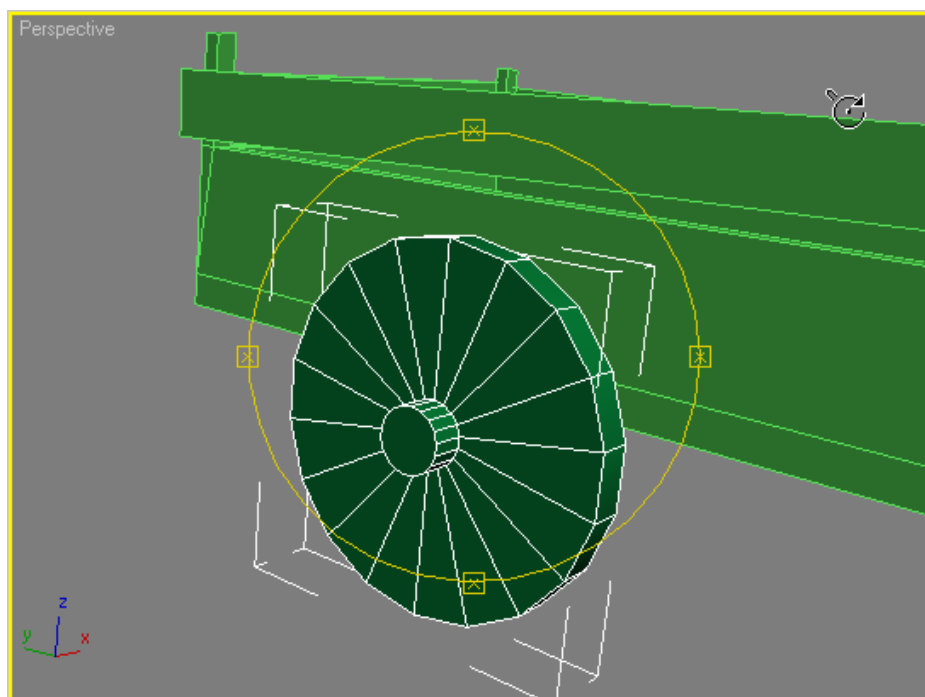
Теперь наводим курсор на полигон и, зажав левую кнопку мышки, добейтесь маленького круга, это будет частью нашего колеса:



А, теперь не снимая выделения, нажмите на кнопку “Extrude”:



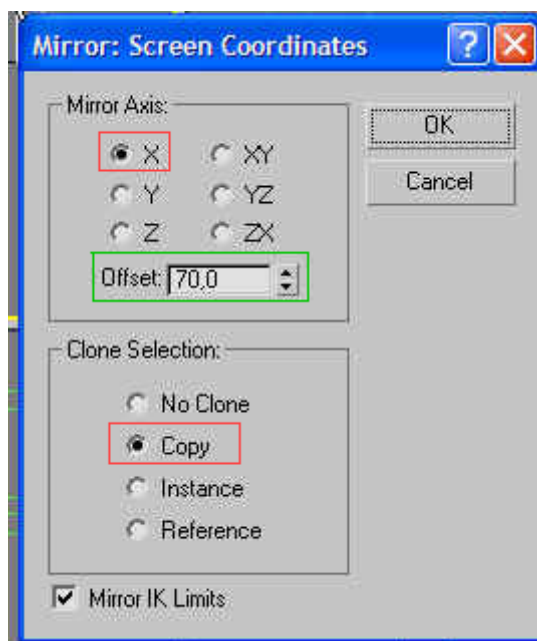
И наведите мышку на выделенный маленький круг и, зажав левую кнопку мыши, сделайте небольшой выступ:



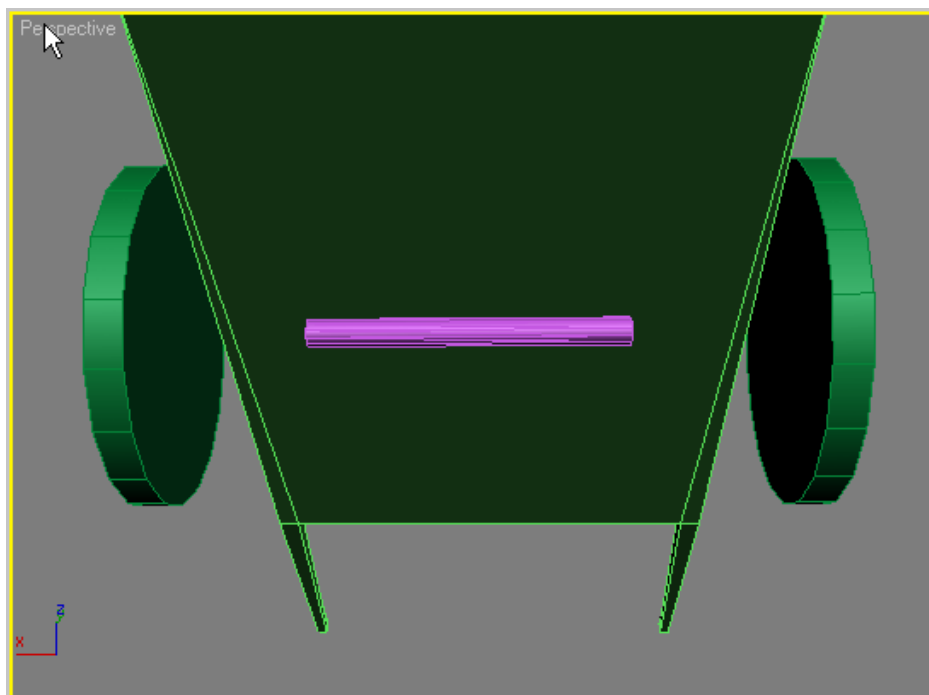
Ну, вот колесо готово, но оно пока одно, нам нужно второе колесо, а сделать это просто, выделим колесо и нажмём на кнопку “Mirror”:



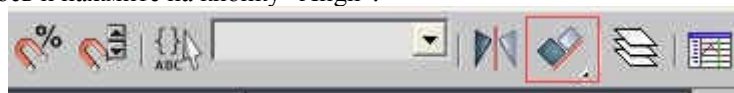
После нажатия появиться меню, с небольшим количеством настроек, первое, что нам нужно отметить по какой оси мы будем отражать объект, в маём случае это “X”, но у вас это может быть и другое значение, ещё там есть окошко “Offset”, туда нужно вписать расстояния, (на сколько далеко отражённый объект будет находиться от исходного, поставьте небольшое число, всё равно потом придется отдельно ровнять колесо). Не спешите жать “OK”, мы ещё забыли поставить галочку, напортив надписи “Copy”, у меня, к примеру, настройки выглядят так:



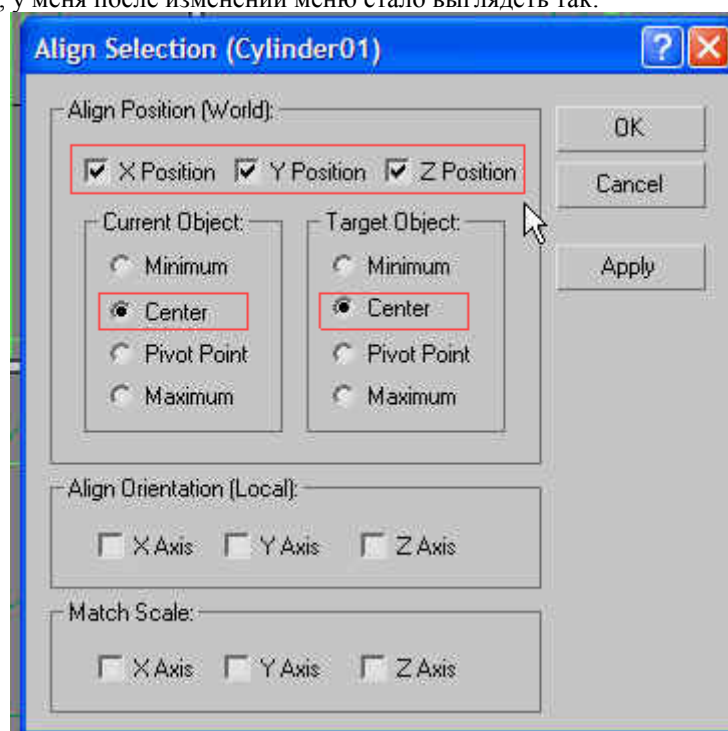
Всё, можно смело жать “OK”, теперь подравняйте колеса, так чтобы они находились на одном расстоянии от телеги. Теперь добавим ось, создайте ещё один цилиндр и расположите его по середине и у центра колёс, в общем так:



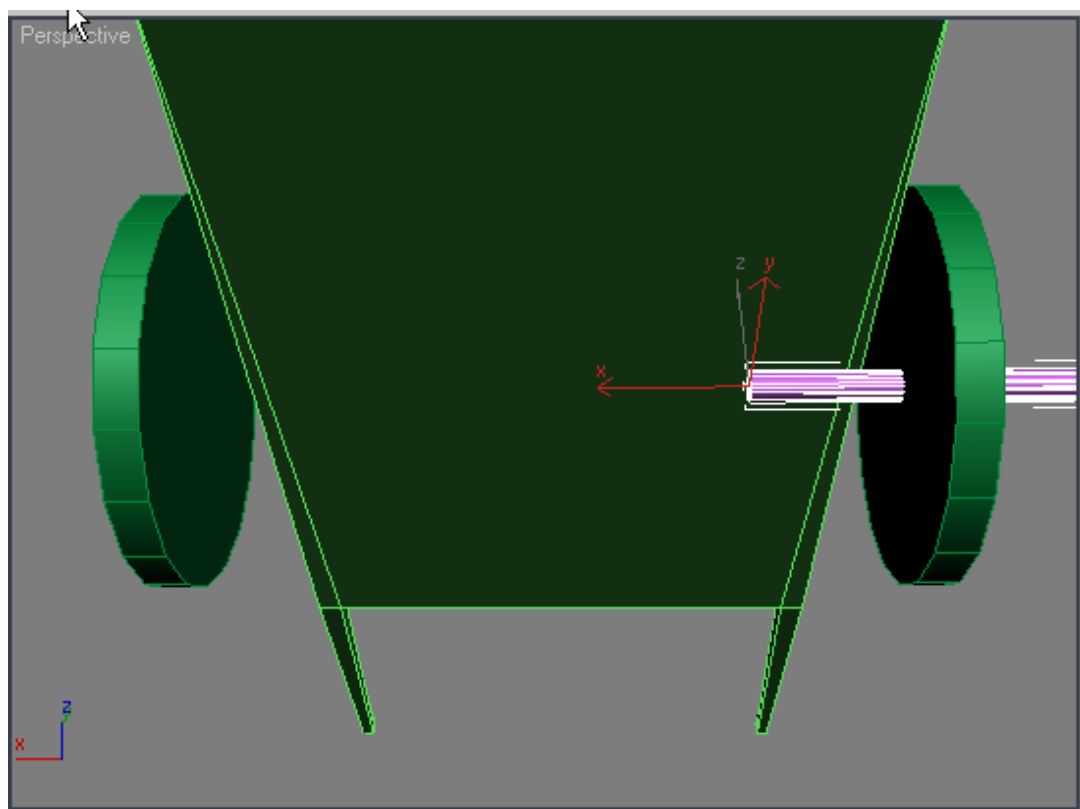
Теперь выделите эту ось и нажмите на кнопку “Align”:



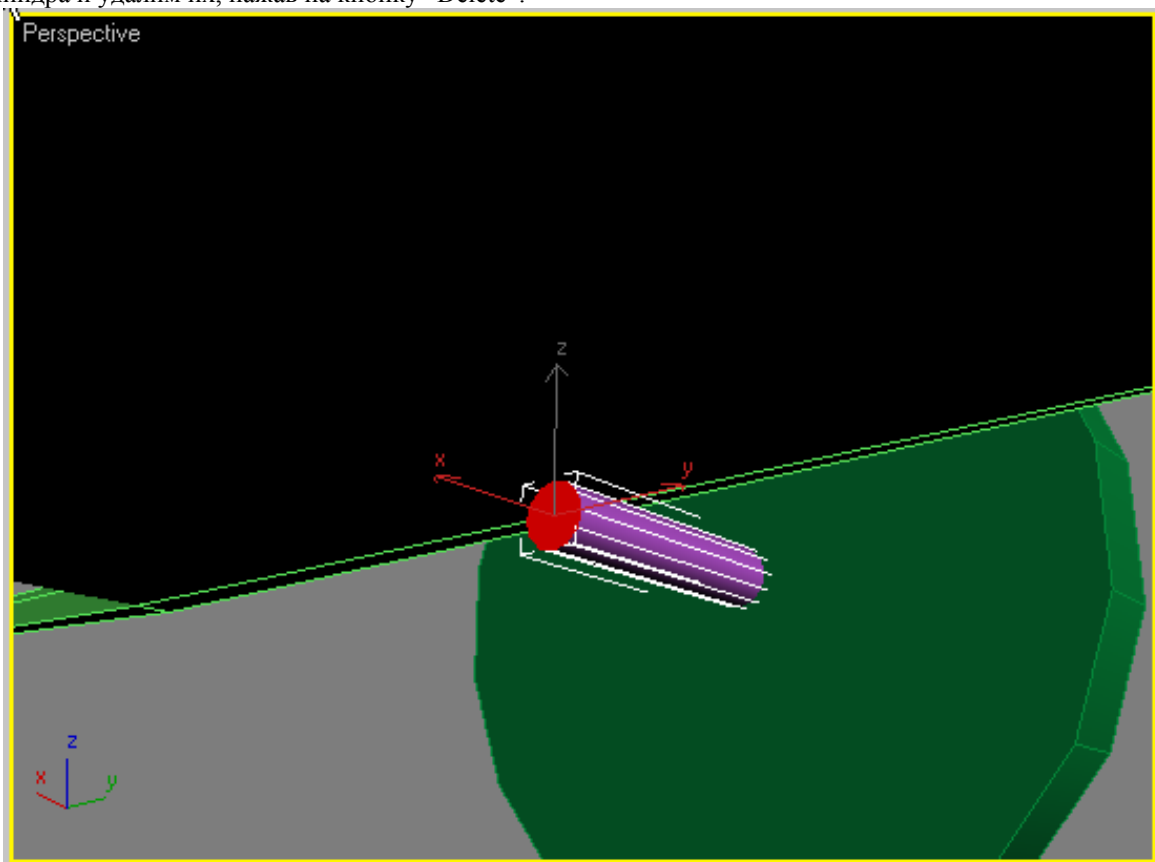
Стрелка превратится в прицел, теперь выберите любое из двух колёс, и нажмите левую кнопку мыши, появится меню. Это меню выравнивания, здесь нужно поставить галочки напротив всех трёх позиций: “X Position”, “Y Position”, “Z Position” - это значит, что мы будем ровнять нашу ось по отношению ко всем позициям, теперь перейдём к пункту: “Current Object” - здесь нужно отметить “Center” и в пункте “Target Object” тоже “Center”, у меня после изменений меню стало выглядеть так:



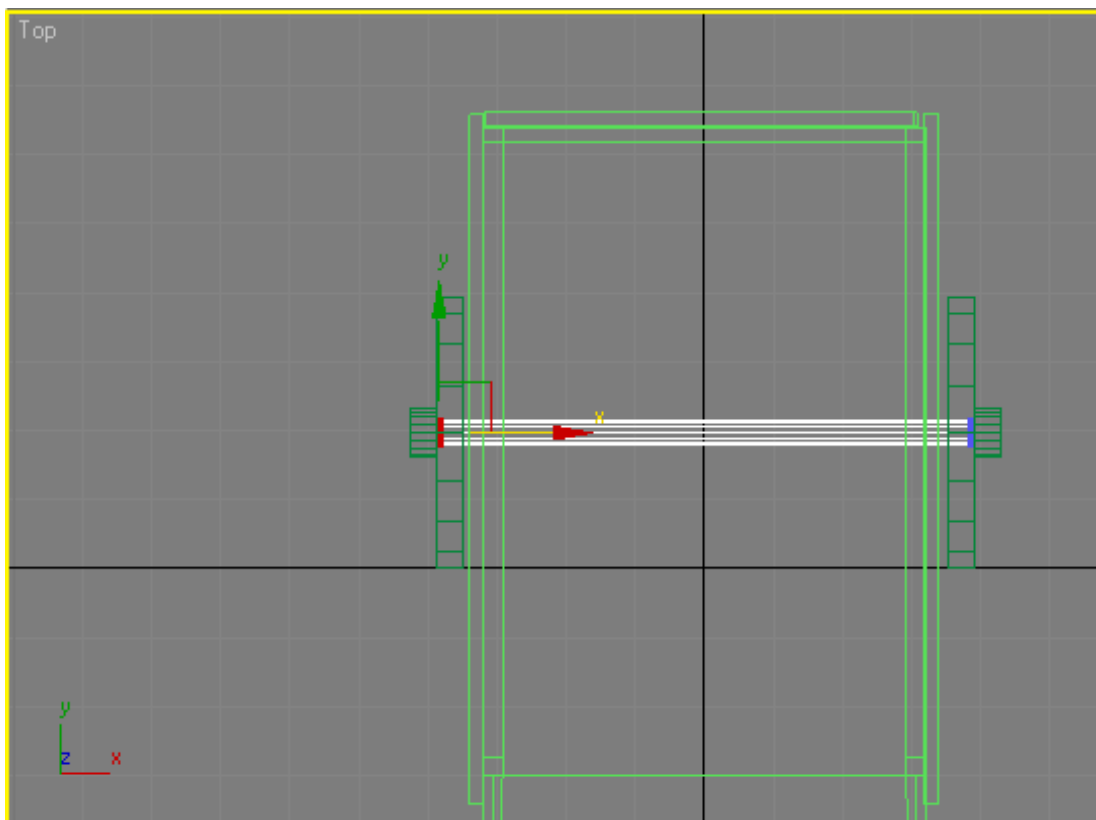
Ну, вот можно смело жать “OK”, в 3д виде должно показаться что-то такое:



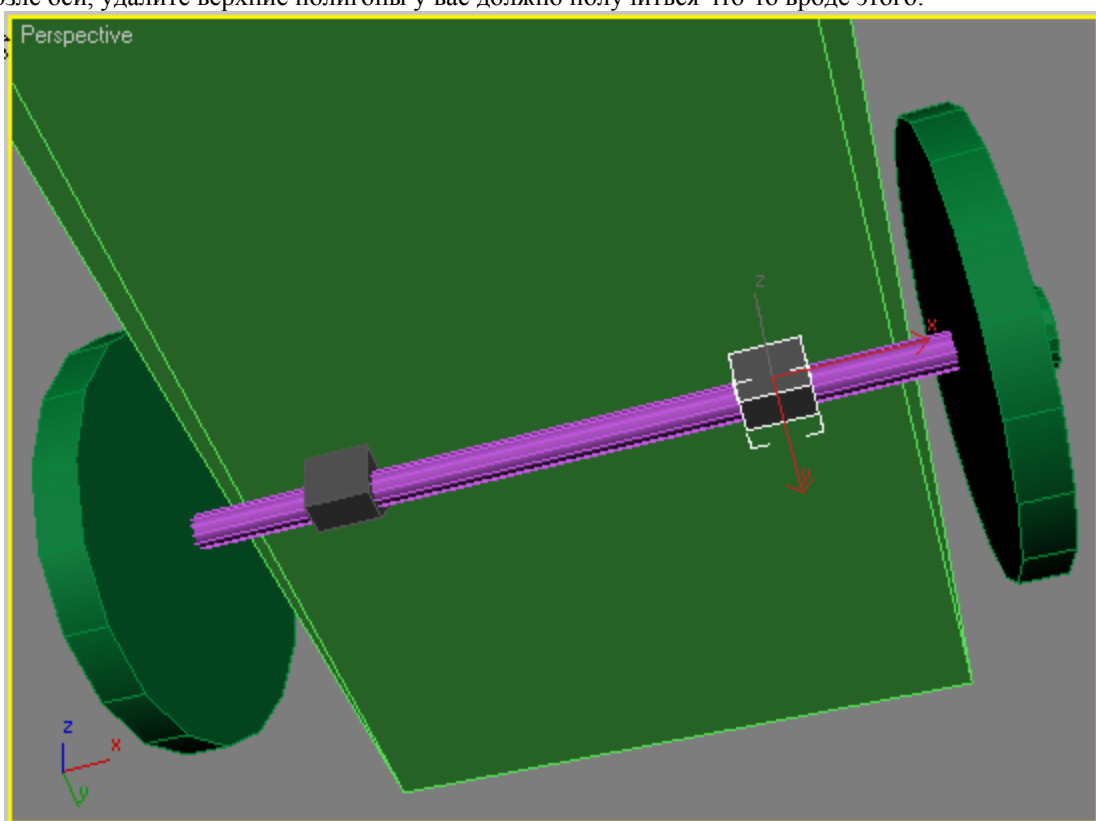
Вот таким образом, мы выровняли ось, теперь она ровно в центре колеса, далее применяем тот же модификатор, что и раньше “Edit Poly” и перейдем к редактированию полигонов. Выделим обе стороны цилиндра и удалим их, нажав на кнопку “Delete”:



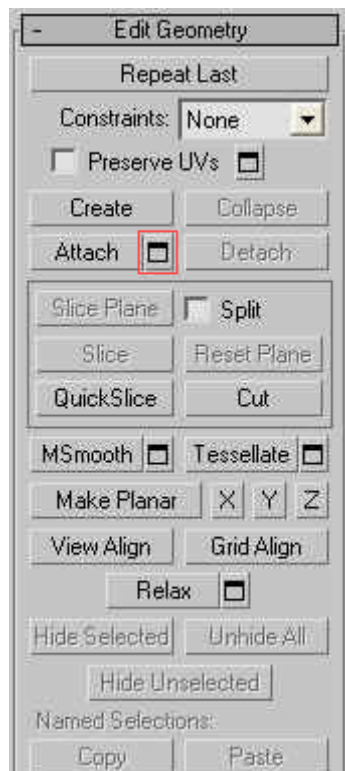
И получим трубку, без боков, перейдем на редактирование вершины в окне “Тор” и переметим вершины, так как у меня на рисунке:



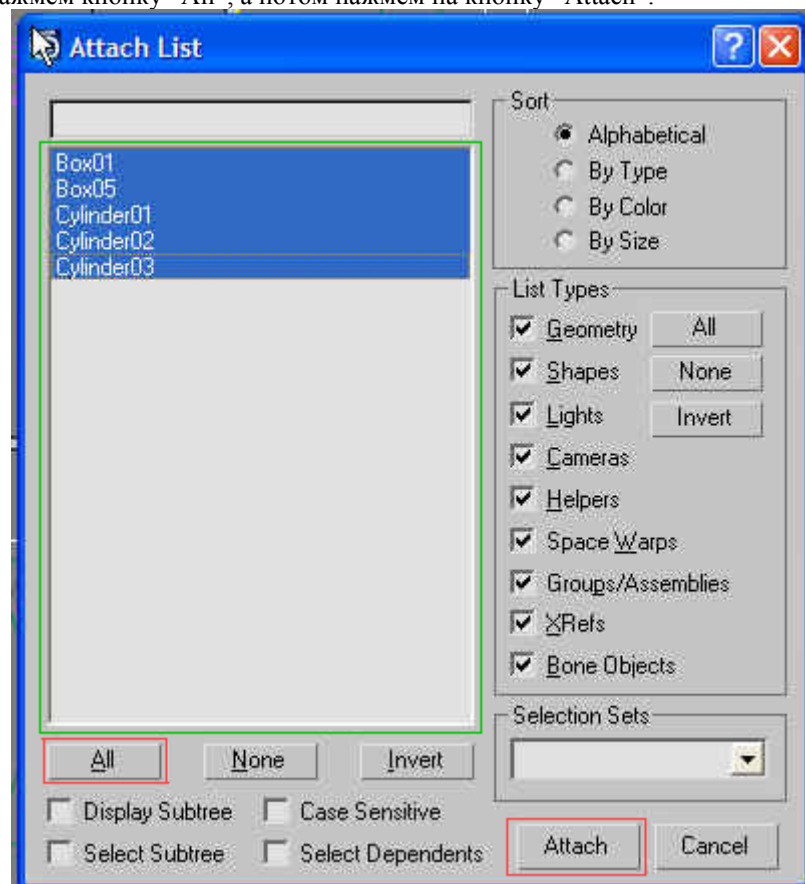
Всё, мы получили ось, но она должна как-то держаться, для этого создайте пару боксов и расположите их на дне возле оси, удалите верхние полигоны у вас должно получиться что-то вроде этого:




Теперь выделите телегу и нажмите на кубик рядом с кнопкой “Attach”:

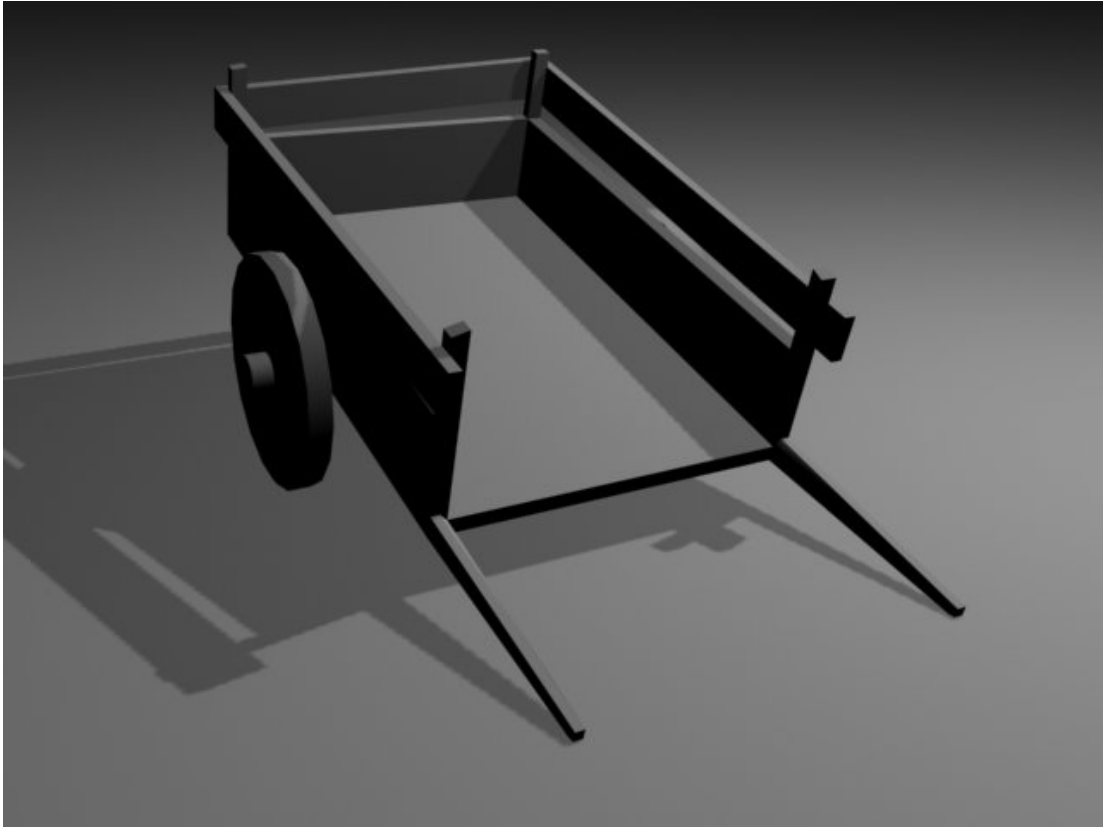


Появится меню, в нём нужно выбрать объекты которые мы присоединим к нашей тележке, выберем все объекты, то есть нажмём кнопку “All”, а потом нажмём на кнопку “Attach”:



Тем самым мы получили объединённую модель, теперь нажмите на клавиатуре английскую букву “M” – появится редактор материалов, выделите тележку и в редакторе материалов нажмите на кнопку “Assign

Material to Selection” , тем самым мы применим к нашей тележке пустой материал. Всё первая часть закончена. Моя тележка выглядит так, думаю, что ваша будет выглядеть лучше:



В следующих учебниках (вы не забывайте, я всё ещё под прицелом и следующих учебников может не быть) я расскажу о том, как развернуть вашу модель на анвраал, сделать физбокс и собственно конвертировать её в игру.

С уважением SashaRX© ([Aladdin: Source](#))