

Урок 2.1. Редактирование объектов в 3D Studio Max

Цель работы: Изучение методов изменения параметров и расположения объектов в 3D Studio Max с помощью их редактирования на различных уровнях.

Один из наиболее эффективных способов модификации объектов - редактирование их на уровне подобъектов, которыми могут быть вершины, ребра, грани, сегменты, сплайны в целом и др. Такой подход позволяет корректировать сложные объекты, состоящие из совокупности более простых.

Редактирование объектов-сплайнов

Для правки сплайна или двухмерной формы следует выделить объект и перейти на панель Modify. Если появится свиток Edit Object, параметры можно корректировать входящими в него средствами, иначе следует щелкнуть на кнопке Edit Stack и выбрать команду контекстного меню Editable Spline, что превращает объект в сплайн, допускающий правку.

Сплайны можно редактировать на четырех уровнях: формы (объекта); вершин; сегментов; сплайна в целом.

Для редактирования сплайнов на уровне вершин следует щелкнуть на кнопке Sub-Object панели Modify и выбрать в раскрывающемся списке строку Vertex.

В появившемся свитке Edit Vertex станут доступны команды управления вершинами: Connect (соединить), Break (разбить), Refine (уточнить), Insert (вставить), Make First (сделать первой), Weld (слить), Delete (удалить), Lock Handles (блокировать маркеры).

Кроме того, к вершинам и маркерам их касательных векторов применимы стандартные преобразования Move, Scale, Rotate.

Для активизации режима правки сегментов следует выбрать вариант Segment в раскрывающемся списке Selection Level при нажатой кнопке Sub-Object. В результате появляется свиток Edit Segment с командами редактирования сегментов, в основном аналогичными командам для вершин.

Для использования уровня редактирования сплайна в целом следует выбрать вариант Spline в раскрывающемся списке Selection Level.

В появившемся свитке Edit Spline содержатся команды: Close (замкнуть), Outline (создать контур), Boolean (булевы операции Intersection, Union, Subtraction), Reverse (обратить порядок следования вершин).

Кроме стандартных свитков параметров имеются и дополнительные модификаторы сплайнов, вызываемые по кнопке командной панели More: Fillet/Chamfer (закругление/срез), Trim/Extend (подрезание/наращивание).

Подробнее на esate.ru:

http://esate.ru/uroki/3d-max/kurs_modelirovaniya/3D_max_urok_2_1/