

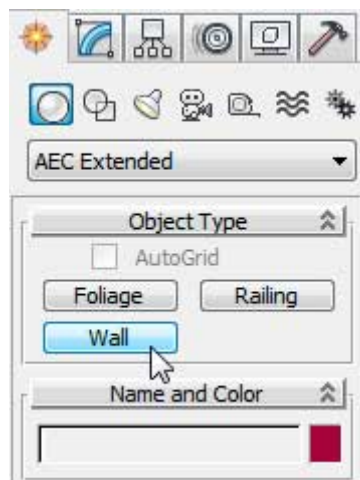
## Урок 3.8b. Архитектурный объект (AEC) Walls

Для построения интерьерных и экстерьерных сцен с простыми фасадами (без арочных проемов и скругленных стен) можно воспользоваться «заготовками», которые существуют в 3ds Max, начиная с 6-й версии. Мы рассмотрим правила построения архитектурных объектов и с их помощью создадим простое архитектурное сооружение. Преимущество этого метода моделирования — в экономии времени.

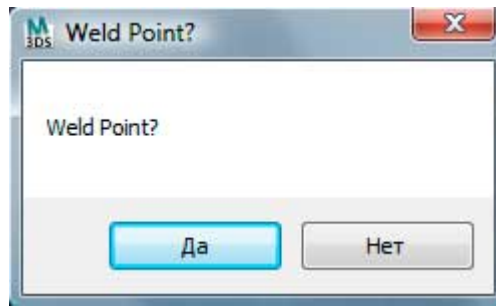
В 3ds Max есть специальные архитектурные объекты, необходимые для быстрого проектирования. Для начала рассмотрим стены (Walls). Большим плюсом в использовании таких стен является тот факт, что при встраивании в них окон (Windows) в стенах автоматически пробиваются проемы. И если менять параметры окна, двигать его или даже копировать, то проемы автоматически тоже будут меняться, двигаться и копироваться, а если удалить окно, то и проем автоматически удалится. То же самое происходит и с дверьми (Doors). Таким образом, стены связаны с окнами и дверьми. Но чтобы все это у вас получилось, необходимо правильно встроить окна и двери. Давайте рассмотрим этот процесс подробнее.

### Построение стен

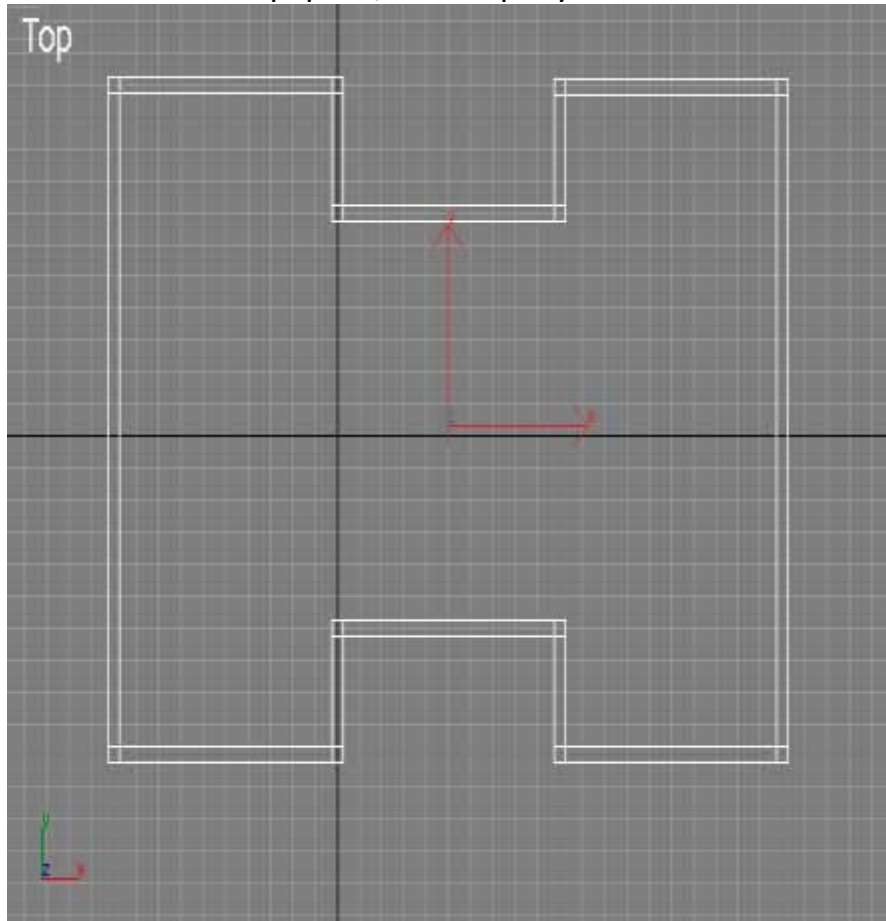
- 1. Для создания стен на вкладке **Create** откройте выпадающий список и выберите **AEC Extended**. Нажмите кнопку **Wall** и на виде **Top** щелчками постройте стены нужной формы. Чтобы стены были ровными, включите привязки к сетке **Grid Points**.



- 2. При повторном щелчке по построенной точке 3ds Max спросит, соединить ли точки. Нажмите кнопку **Да**. Для завершения построения щелкните правой кнопкой мыши в активном окне.



- 3. Постройте стены такой формы, как на рисунке.



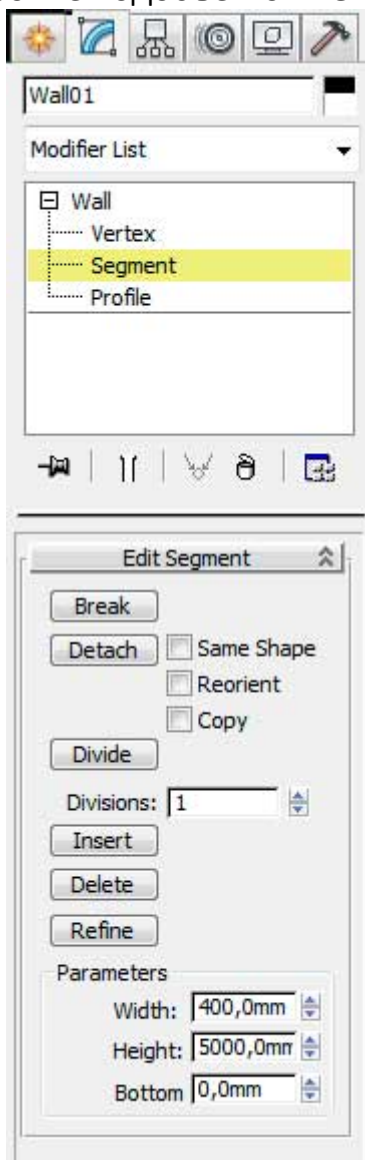
- 4. Чтобы изменить параметры стен, зайдите на вкладку **Modify** и включите уровень подобъектов **Segment**. Выделяя нужные стены, вы сможете менять их толщину и высоту, а также использовать другие команды.

#### Справочная информация

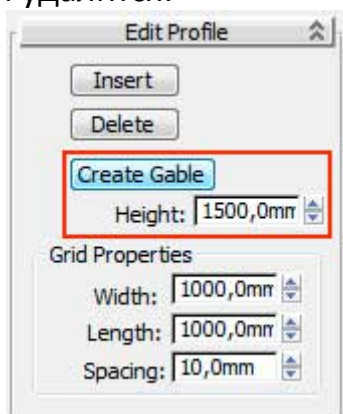
- **Break** — разбить стену на части путем добавления точки;
- **Detach** — отсоединить стену;
- **Divide** — разбить стену на равные отрезки (количество устанавливается в счетчике **Divisions**);
- **Insert** — вставить и уточнить местоположение новой вершины. Вновь вставленная вершина перемещается вместе с курсором. Для выключения режима вставки щелкните правой кнопкой мыши;
- **Delete** — удалить выделенный сегмент или несколько сегментов;
- **Refine** — вставить новую вершину в точке профиля стены, где будет выполнен щелчок кноп-

кой мыши, не изменяя формы стены. Сегмент стены при этом разбивается на два. Для выключения режима вставки щелкните правой кнопкой мыши.

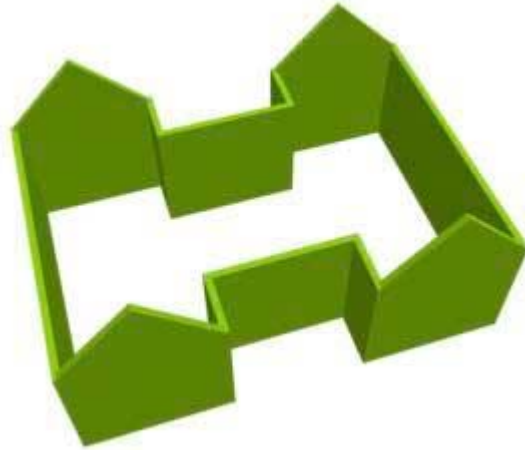
Подобные команды есть и на уровне подобъектов **Vertex**.



- 5. Для того чтобы сделать фронтоны (треугольные выступы заданной высоты под конек двускатной крыши), перейдите на уровень подобъектов **Profile**.
- Выделив нужную стену, введите высоту фронтона в счетчик **Height** и нажмите кнопку **Create Gable**, а потом сразу кнопку **Delete**. Добавится фронтон. Если второй раз нажать кнопку **Delete**, то фронтон удалится.

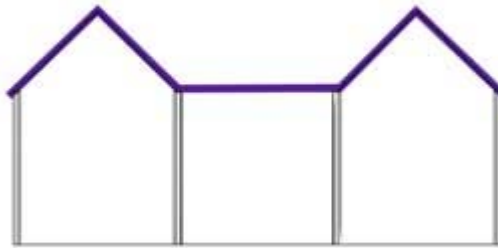


- 6. Повторите это действие с другими стенами. Сделайте стены такими, как на рисунке справа. Стены готовы.



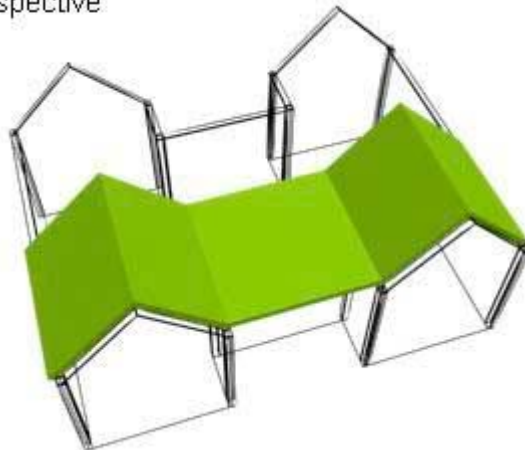
- 7. Построим крышу. Для этого можно опять воспользоваться объектом **Wall**, но строить будем на виде **Front**, очерчивая верхний край стен. Можно включить привязки.

Front



- 8. Если посмотреть на получившуюся крышу сверху, то видно, что по размеру она не совсем подходит к нашим стенам. Для того чтобы увеличить длину крыши, переключитесь на вкладку **Modify**, зайдите на уровень подобъектов **Segment**, выделите все сегменты (<Ctrl>+<A>) и измените параметр **Height**.

Perspective



- 9. Чтобы средний сегмент крыши сделать меньше, чем остальные, нужно его выделить (находясь на уровне подобъектов **Segment**), а потом изменить параметры **Height** и **Bottom**.

Perspective

