

# Глава 2. Интерьер

## § 1. Шкаф

Скопируйте папку Interior с компакт-диска, прилагающегося к данной книге, на свой жесткий диск. Откройте программу 3ds Max.

### Сохранение файла

В главном меню выберите File ▶ Save As и сохраните пустой файл под именем Shkaf в папке Interior.

В главном меню программы выберите Customize ▶ Units Setup для установки единиц измерения. В диалоговом окне Units Setup поставьте переключатель в положение Generic Units и щелкните на кнопке OK.

### Формы для передней части шкафа

Откройте и максимизируйте окно проекции Front. Щелкаем ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите Splines. В свитке Object Type щелкните на кнопке Rectangle. Раскройте свиток Keyboard Entry и введите данные:  $X = 0$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 236, Width = 166, Corner Radius = 0. Щелкните на кнопке Create. Щелкните ЛКМ на кнопке Zoom Extents All.

В свитке Keyboard Entry поставьте:  $X = -54$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 230, Width = 52, Corner Radius = 0. Щелкните на кнопке Create.

В свитке Keyboard Entry поставьте:  $X = 54$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 230, Width = 52, Corner Radius = 0. Щелкните на кнопке Create.

В свитке Keyboard Entry поставьте:  $X = 0$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 230, Width = 50, Corner Radius = 0. Щелкните на кнопке Create.

## Форма для левой дверцы шкафа

Выберите форму Rectangle02. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Clone. В диалоговом окне Clone Options выберите опцию Copy, нажмите кнопку ОК.

Переходим на вкладку Modify командной панели. В свитке Parameters измените параметры формы Rectangle05: Length = 228 и Width = 50.

## Форма для правой дверцы шкафа

Выберите форму Rectangle03. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Clone. В диалоговом окне Clone Options нажмите кнопку ОК.

Переходим на вкладку Modify командной панели. В свитке Parameters измените параметры формы Rectangle06: Length = 228 и Width = 50.

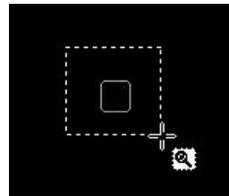
## Форма для зеркала шкафа

Выберите форму Rectangle04. Щелкаем ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Clone. В диалоговом окне Clone Options нажмите кнопку ОК.

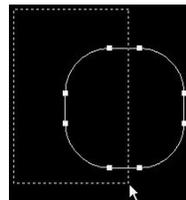
## Форма профиля выдавливания передней части шкафа

Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите Splines. В свитке Object Type щелкните на кнопке Rectangle. Раскройте свиток Keyboard Entry и введите данные: X = 0, Y = 0, Z = 0, Length = 4, Width = 4, Corner Radius = 0.7. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Convert To Editable Spline.

С помощью инструмента управления окнами проекций — Zoom Region отображаем форму Rectangle08 на все окно проекции.



Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите Segment (редактирование Rectangle08 на уровне подобъекта сегмент). В окне проекции с помощью выделяющей рамки отметьте 5 сегментов слева (рисунок слева) и удалите их, нажав клавишу Delete на клавиатуре (рисунок справа). Выходим из режима редактирования формы Rectangle08.



## Формы для ручек дверей

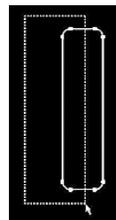
Щелкните ЛКМ на кнопке Zoom Extents All. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите Splines. В свитке Object Type щелкните на кнопке Rectangle. Раскройте свиток Keyboard Entry и введите данные:  $X = -74$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 228, Width = 2, Corner Radius = 0. Щелкните на кнопке Create.

В свитке Keyboard Entry поставьте:  $X = 74$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 228, Width = 2, Corner Radius = 0. Щелкните на кнопке Create.

## Форма профиля выдавливания ручек дверей

Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите Splines. В свитке Object Type щелкните на кнопке Rectangle. Раскройте свиток Keyboard Entry и введите данные:  $X = 0$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$ , Length = 4, Width = 1, Corner Radius = 0.2. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите команду Convert To Editable Spline.

С помощью инструмента управления окнами проекций — Zoom Region отобразите форму Rectangle11 на все окно проекции. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите Segment (редактирование Rectangle11 на уровне подобъекта сегмент). В окне проекции с помощью выделяющей рамки отметьте 5 сегментов слева и удалите их, нажав клавишу Delete на клавиатуре. Выходим из режима редактирования формы Rectangle11.



## Форма для передней части шкафа

Выберите форму Rectangle01. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите команду Clone. В диалоговом окне Clone Options в текстовом окне Name: введите имя Shkaf, нажмите кнопку ОК. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите команду Convert To Editable Spline.

На вкладке Modify командной панели в свитке Geometry щелкните на кнопке Attach Mult. В диалоговом окне Attach Multiple выберите объекты Rectangle02, Rectangle03, Rectangle04 и нажмите кнопку Attach.

## Форма для двух дверей и зеркала шкафа

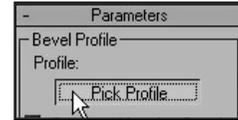
Выберите форму Rectangle05. Щелкнув ПКМ в окне проекции, в квадранте выберите команду Convert To Editable Spline. На вкладке Modify командной панели в свитке Geometry щелкните на кнопке Attach Mult. В диалоговом окне Attach Multiple выберите объекты Rectangle06, Rectangle07 и нажмите кнопку Attach.

## Форма для ручек дверей

Выберите форму Rectangle09. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Convert To Editable Spline. На вкладке Modify командной панели в свитке Geometry щелкните на кнопке Attach Mult. В диалоговом окне Attach Multiple выберите объект Rectangle10 и нажмите кнопку Attach.

## Выдавливание передней части шкафа

Откройте и максимизируйте окно проекции Perspective. Выберите форму Shkaf. Из главного меню выберите myModifiers ▶ Bevel Profile. В свитке Parameters модификатора щелкните на кнопке Pick Profile, затем нажмите клавишу H на клавиатуре, в диалоговом окне Pick Object дважды щелкните на имени Rectangle08.



Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Convert To Editable Poly. Выберите объект Rectangle08. Нажимая клавишу Delete на клавиатуре, удалите Rectangle08.

## Выдавливание двух дверей и зеркала шкафа

Выберите форму Rectangle05. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите модификатор Extrude. В свитке Parameters модификатора в счетчик Amount поставьте -2. Нажмите клавишу Enter на клавиатуре. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Convert To Editable Poly.

## Выдавливание ручек дверей

Откройте и максимизируйте окно проекции Perspective. Выберите форму Rectangle09. Из главного меню выберите myModifiers ▶ Bevel Profile.

В свитке Parameters модификатора щелкните на кнопке Pick Profile, затем нажмите клавишу H на клавиатуре, в диалоговом окне Pick Object дважды щелкните на имени Rectangle11.

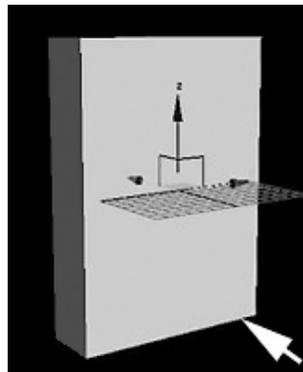
Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду Convert To Editable Poly. Выберите объект Rectangle11. Нажимая клавишу Delete на клавиатуре, удалите Rectangle11.

## Выдавливание задней части шкафа

Выберите форму Rectangle01. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите модификатор Extrude. В свитке Parameters модификатора в счетчик Amount

поставьте  $-50$ . Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду **Convert To Editable Poly**.

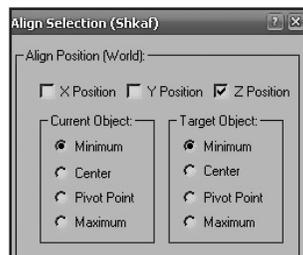
Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду **Hide Unselected**. На сцене останется только объект **Rectangle01**. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите **Polygon** (редакция **Rectangle01** на уровне подобъекта полигон). В окне проекции выберите полигон на передней части объекта, как показано на рисунке, и удалите его, нажав клавишу **Delete** на клавиатуре. Выходим из режима редактирования объекта **Rectangle01**. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите команду **Unhide All**.



## Присоединение объектов

Выберите объект **Shkaf**. На вкладке **Modify** командной панели щелкните на значке напротив кнопки **Attach** в свитке **Edit Geometry**. В диалоговом окне **Attach List** выберите объекты **Rectangle05**, **Rectangle09** и нажмите кнопку **Attach**.

Выберите объект **Rectangle01**. На главной панели инструментов щелкните ЛКМ на кнопке **Align**. Нажмите клавишу **H** на клавиатуре, в диалоговом окне **Select From Scene** дважды щелкните на имени объекта **Shkaf**. В диалоговом окне **Align Selection** снимите флажки **X** и **Y** (если они стоят), а флажок **Z** оставьте (или поставьте, если он не стоит). В разделе **Current Object** выберите переключатель **Minimum**, в разделе **Target Object** отметьте переключатель **Minimum**. Нажмите кнопку **OK**.



Выберите объект **Shkaf**. На вкладке **Modify** командной панели щелкните на значке напротив кнопки **Attach** в свитке **Edit Geometry**. В диалоговом окне **Attach List** выберите объект **Rectangle01** и нажмите кнопку **Attach**.

## Текстурирование шкафа

Переходим на вкладку **Modify** командной панели. Щелкните ПКМ в окне проекции, в квадменю выберите **Polygon** (редакция **Shkaf** на уровне подобъекта полигон). Выполните команду из главного меню **Edit** ▶ **Select All**. В свитке **Polygon: Material IDs** в счетчик **SetID** ставим **1**. Нажмите клавишу **Enter** на клавиатуре.