Ctrl + S – Сохранить файл

Ctrl + O – Открыть файл

Ctrl + N – Новый файл

Ctrl + Z – Отменить действия с объектом

Ctrl + Y – Вернуть отмену действия

G – Выключить / включить сетку (Grid)

Del – Удалить выделенный объект

Alt + W – изменение вида видовых окон, одно окно \ 4 окно

Z – Auto Zoom – приближение объектов в видовых окнах

Ctrl + W – Инструмент «Увеличить регион» видового окна

Alt+колесо мыши (зажатое) – вращение в видовом окне

Колесо мыши (прокрутка) – масштабирование видового окна

Колесо мыши (зажатое) – перемещение в видовом окне

Shift + Z – отменить действие с видовым оком

Shift + Y – Вернуть отмену действия с видовым окном

Q – инструмент Select (Выделение), Зажатый Ctrl добавляет объекты в выделенный, Alt – убирает

Многократное нажатие Q - меняет тип Select’a

W – Инструмент Select and Move (Перемещение)

E – Инструмент Select and Rotate (Вращение)

R – Инструмент Select and Scale (масштабирование)

Alt + D -Галочка «Enable Axis Constraints» - блокировка осей

F – Тип ViewPort «Front»

T – Тип ViewPort «Top»

B – Тип ViewPort «Bottom»

L – Тип ViewPort «Left»

P – Тип ViewPort «Perspective»

U – Тип ViewPort «Orthographic»

F3 – Режим поверхности «Wireframe»

F4 - Режим поверхности «Shaded + Edged Faces»

«-» и «+» - Изменение размера Transform Gizmo (Осей трансформации)

Ctrl + A -Select All (Выделить все объекты в сцене)

Ctrl + D – Select None (Снять выделение со всех объектов в сцене)

Ctrl + I – Select Invert (Инвертировать выделение объектов в сцене)

Ctrl + H – Select by name (Выделить объекты по имени)

J – включает и выключает Bounding Box (габаритный контейнер у объектов)

Зажатый Shift + трансформация объекта – клонирование объекта

Ctrl + V – при выделенном объекте вызываемого клонирования этого объекта

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Любой 3D объект состоит из:

Вершины или Vertex – это условные опорные точки, которые находятся в пересечении наших линий.

Вершины не могут существовать отдельно от всего.

Ребра или Edges - это наши линии, которые образуют форму объекта. Ребра также не могут быть отдельно от других частей объекта.

Полигоны или Polygons - это поверхности, которые образуются из ребер и вершин. Такие поверхности могут находится в пространстве по разному, из них строятся все объекты.

Редактирование объектов на уровне его составляющих возможно через полигональный

режим, с ним мы будем знакомиться позже, пока вам необходимо понимать, что любой 3D объект состоит из этих элементов.

Для этого делаем следующее:

1. Открывает Material Editor, нажав клавишу M.
2. Создаем материал Standard, перетянув его из списка материалов слева.
3. Добавляем карту Bitmap, перетянув ее из списка карт слева и выбираем ваш референс на компьютере.
4. Прикрепляем карту Bitmap к материалу Standard, потянув за «розетку» карты к второй «розетке» материала с названием Defuse Color.
5. Кликаем два раза левой кнопкой мыши по карте Bitmap и в верхнем меню наживаем кнопку Show Shaded Material in Viewport.
6. Выделяем в сцене наш Plane, на который вы хотите применить референс.
7. Кликаем два раза левой кнопкой мыши по материалу Standard и в верхнем меню нажимаем кнопку Assign Material to Selection.

Готово! Ваш референс применен на Plane.

Важно! Если вдруг ваш референс неверно повернут, необходимо выделить карту Bitmap и справа в настройках изменить угол поворота в параметре Angle по одной их осей U, V или W на 90 градусов.

Если вы добавили на объект печенья модификатор Quadify Mesh, но сетка не добавилась, делаем следующее:

Переходим во вкладку Modify, в параметры модификатора Quadify Mesh и изменяем параметр Quad Size на 2-3%

Данный параметр означает насколько крупной будет сетка на вашем объекте, но при определенных значения не добавляет сетку.

В итоге а нужно подобрать оптимальное значение, которое вас устроит и сетка будет создана.

Важно! Если вы проигнорировали то, что сетка не добавилась модификатором Quadify Mesh и применили к объекту модификатор Turbosmooth, то вы получите результат, как на третьем скриншоте.

Когда вы применили Turbosmooth, стоит проверить ваш объект на наличие артефактов (искажение, заломов).

Если вы обнаружили подобные неровности на углах, их можно поправить.

Для этого перейдите на уровень Line, для редактирования линии, которая лежит в основе вашего объекта и поменяйте типы точек в этом месте на Smooth.