

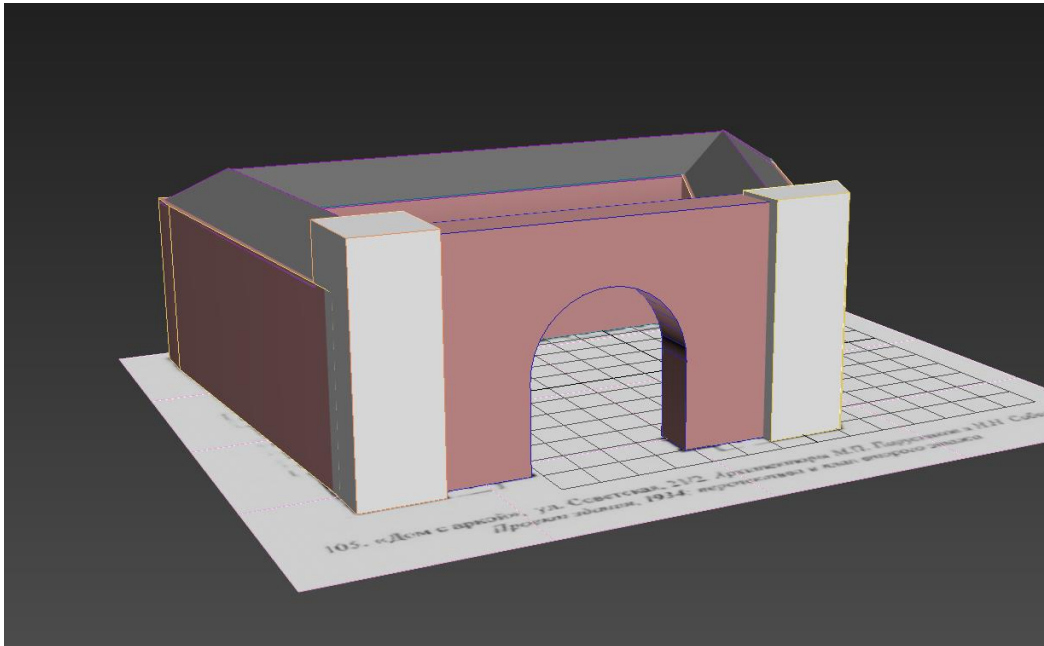
Отчёт по проекту "Дом с аркой"

Выполнил: Беляков Иван Николаевич,

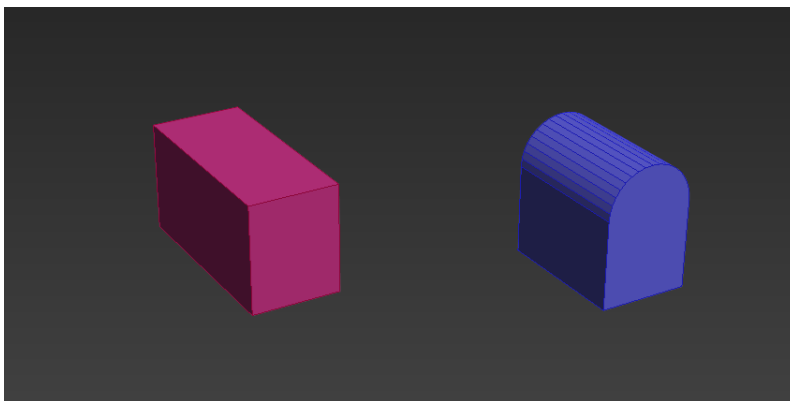
Группа: ИВТ-32БО

Для начала, нужно создать заготовку.

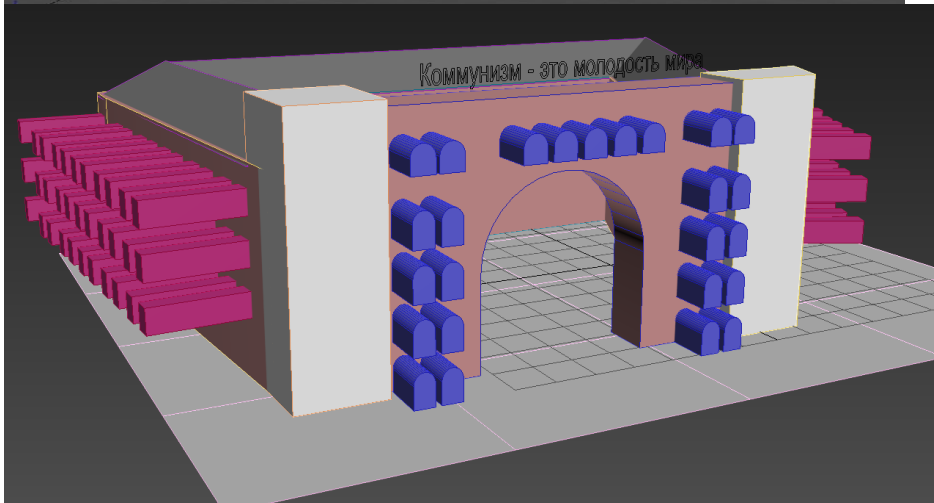
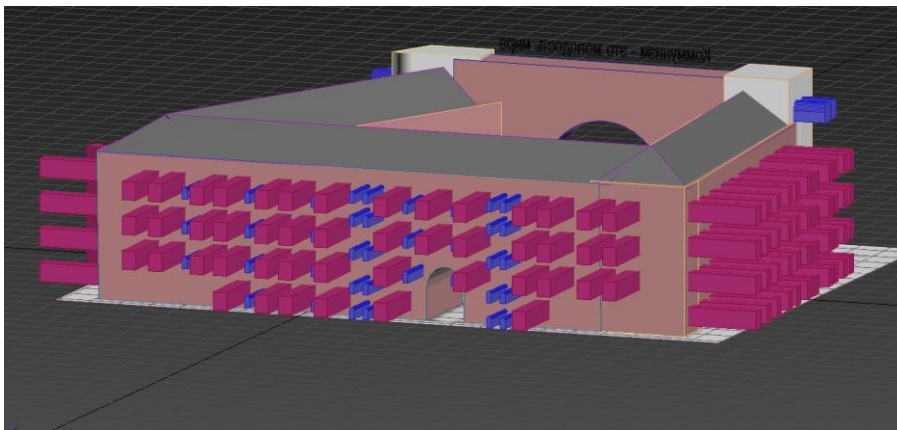
Четыре стены и две белые "Башни" делаем с помощью Вох-ов, две арки (Малую и большую) делаем с помощью операции boolean и измененного цилиндра. Три сегмента крыши заготавливаем с помощью призм.



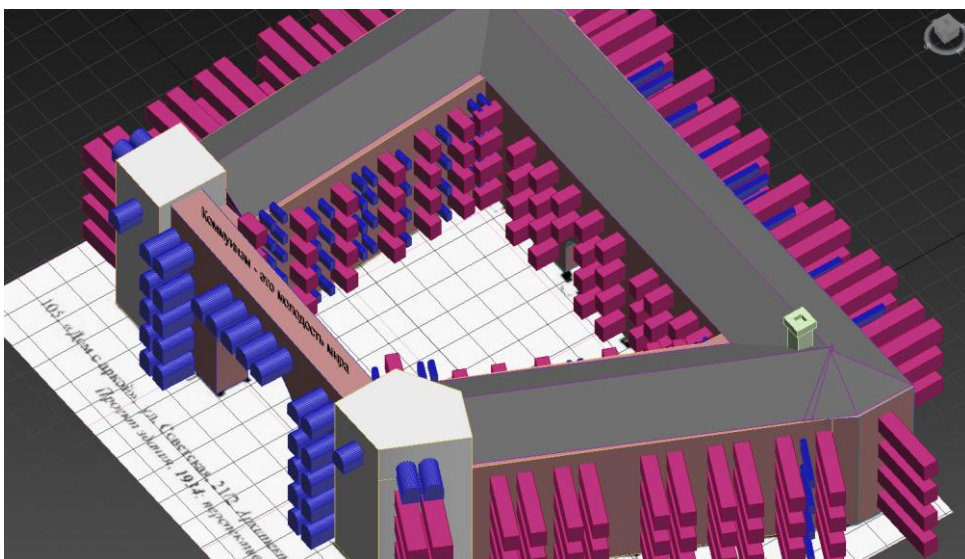
Бокс и арка - измененный цилиндр послужат заготовками для окон. В данном доме есть как обычные так и арочные окна.



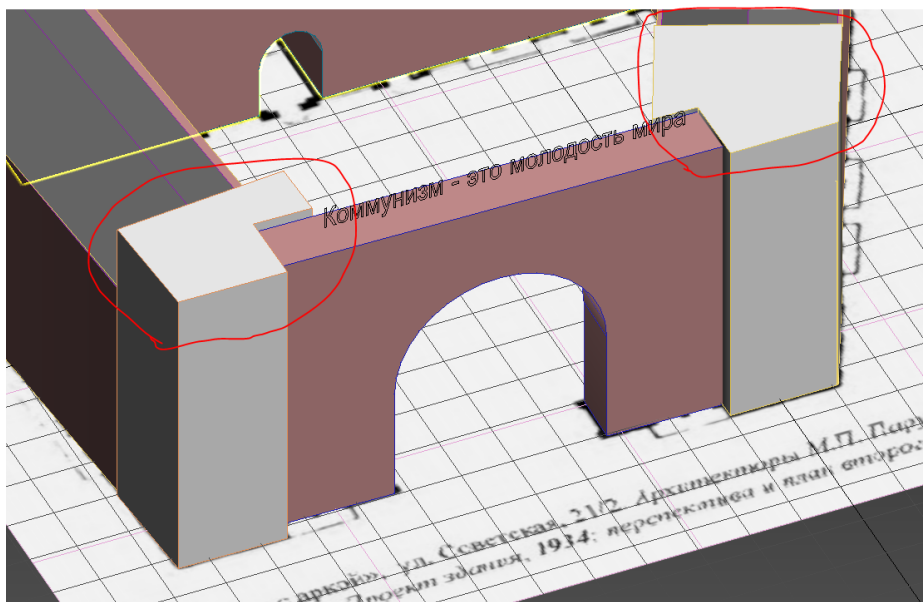
Помещаем заготовки на места расположения будущих окон.



Не забываем и про внутреннюю сторону.

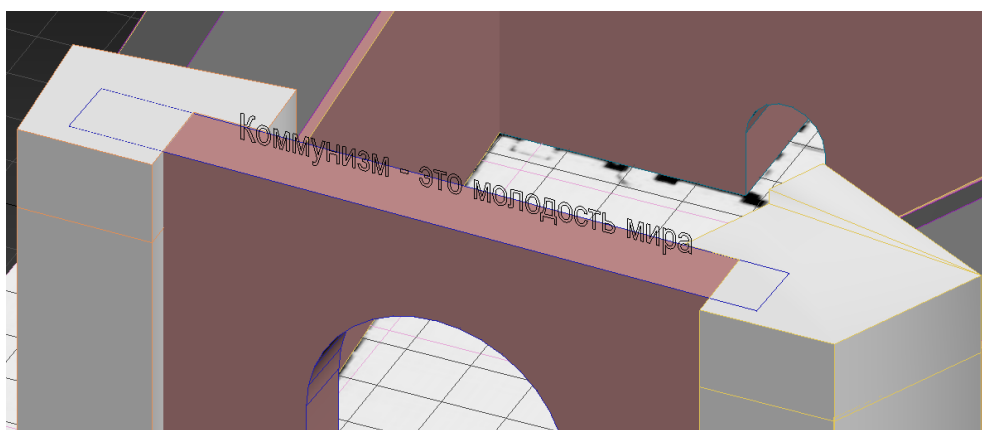


Пока что скроем заготовки, они понадобятся позже.

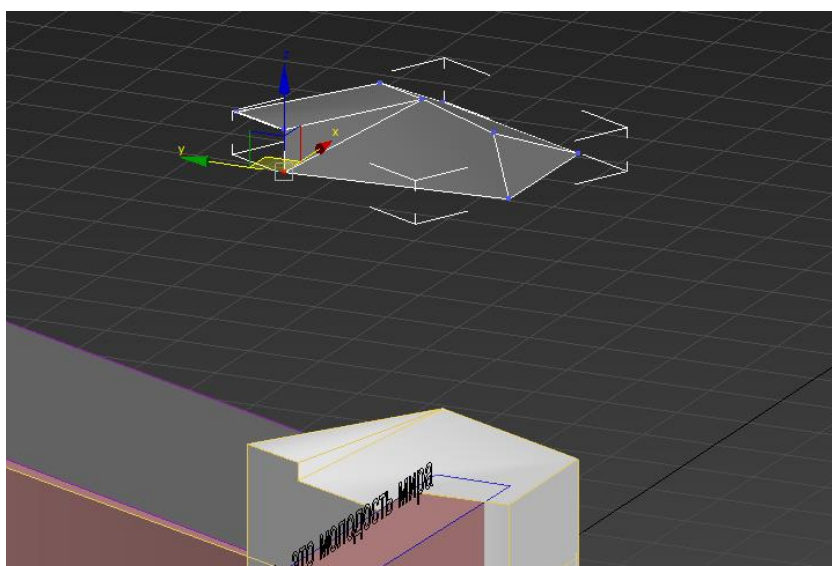


Обратим внимание на данные белые "Башни" слева и справа от арки.

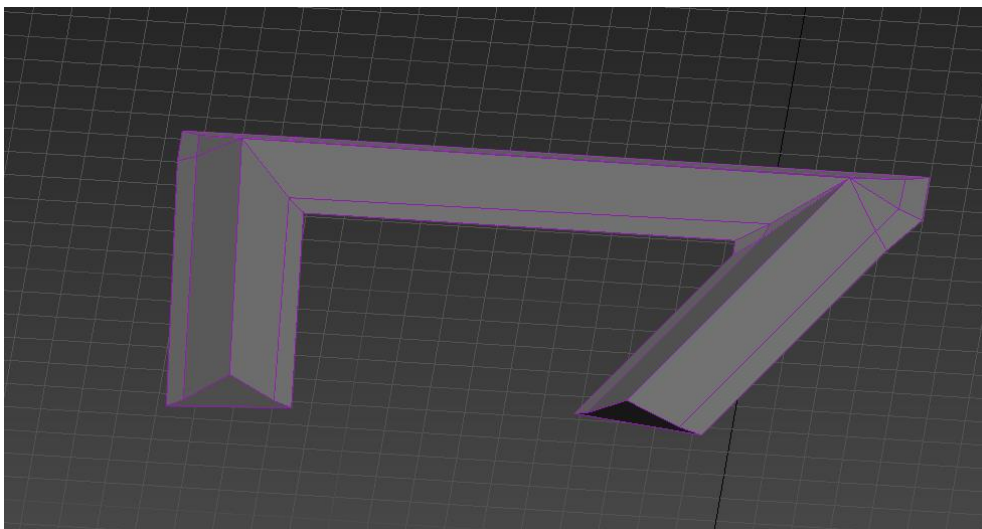
С помощью Edit Poly подстраиваем их под реальные прототипы. Обращаем внимание, что правая башня имеет надстройку и поэтому является самой высокой точкой здания.



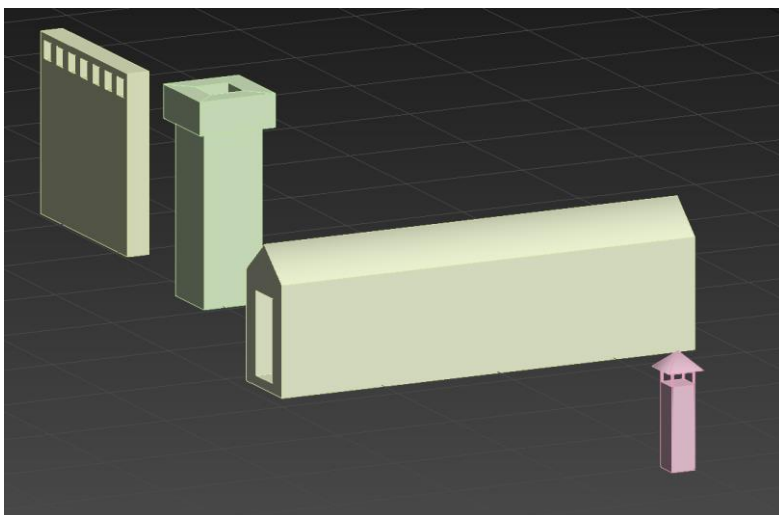
С помощью нескольких призм и edit poly создаем отдельные крыши для этих "башен".



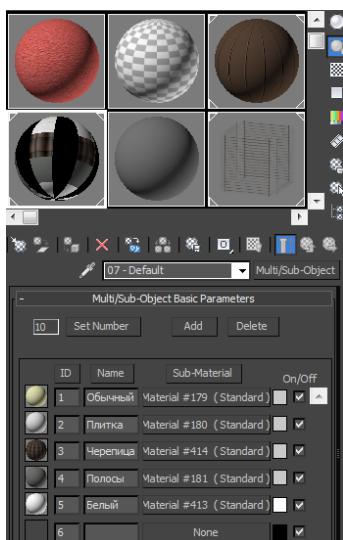
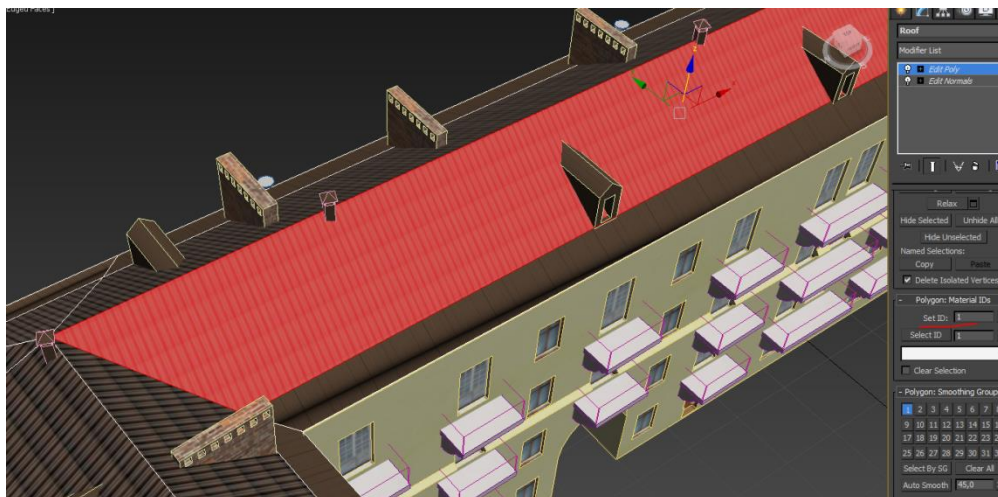
Основной же крыше добавляем дополнительные ребра чтобы она была похожа на оригинал, а также для более легкого текстурирования.



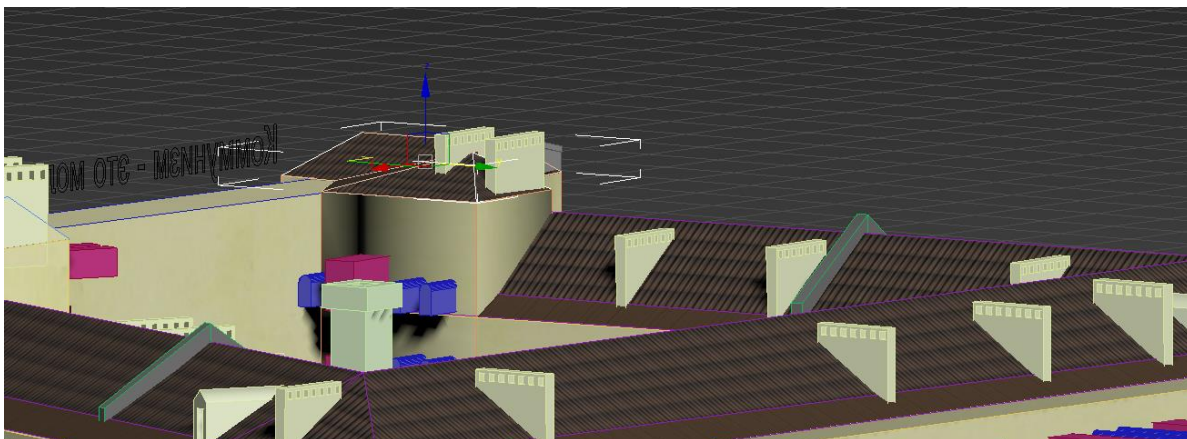
С помощью элементарных boolean операций и таких фигур как призма, пирамида и параллелепипед, создаём элементы крыши: дымоходы и слуховые окна.



Используем Material editor, чтобы создать два материала с несколькими текстурами. Для фасада материалы следующие: Желтая краска, белая краска, плитка, черепица и полосы. Для крыши это будет только черепица и листовой металл.

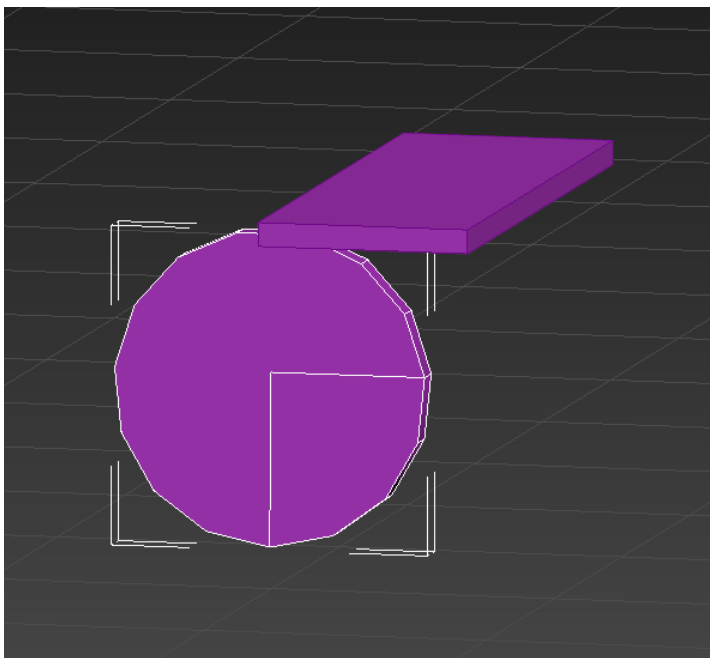


Расставляем элементы по местам.

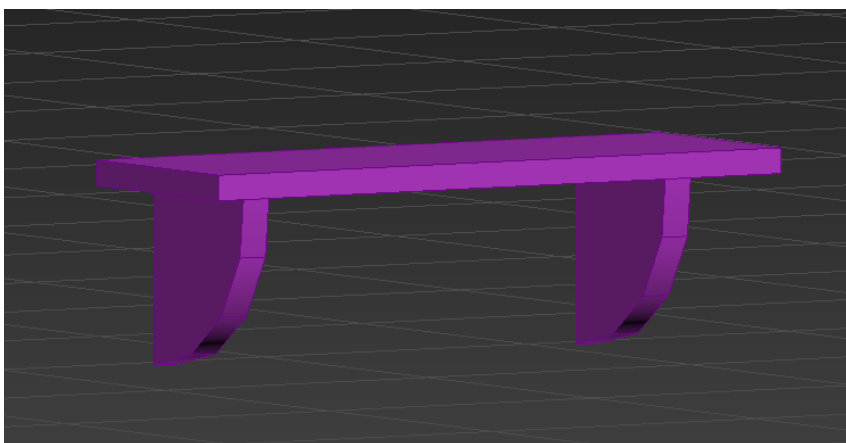


Текстурируем дымоходы кирпичами.

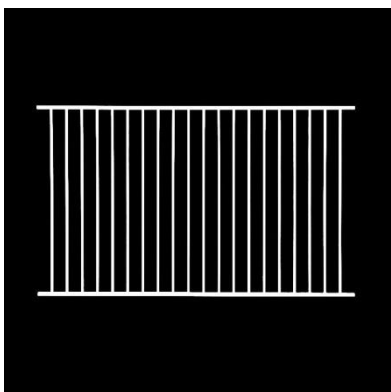
Чтобы сделать балкон, мы берем бокс и два цилиндра.



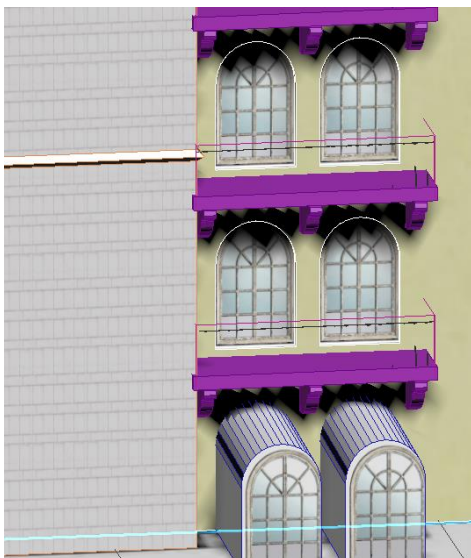
Путем нехитрых манипуляций в Edit poly, получаем вот такую конструкцию.



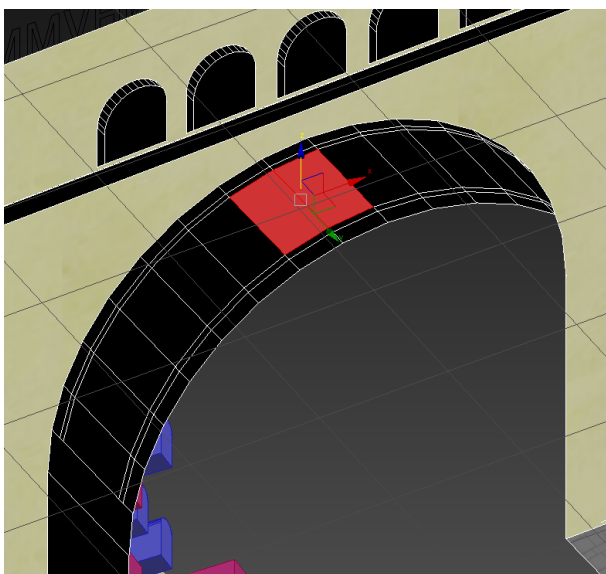
Чтобы создать перила, мы используем вот такую маску:



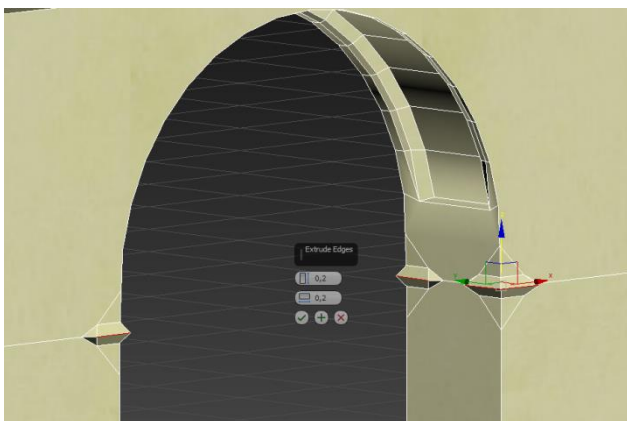
После всех косметических процедур, балкон будет выглядеть вот так:



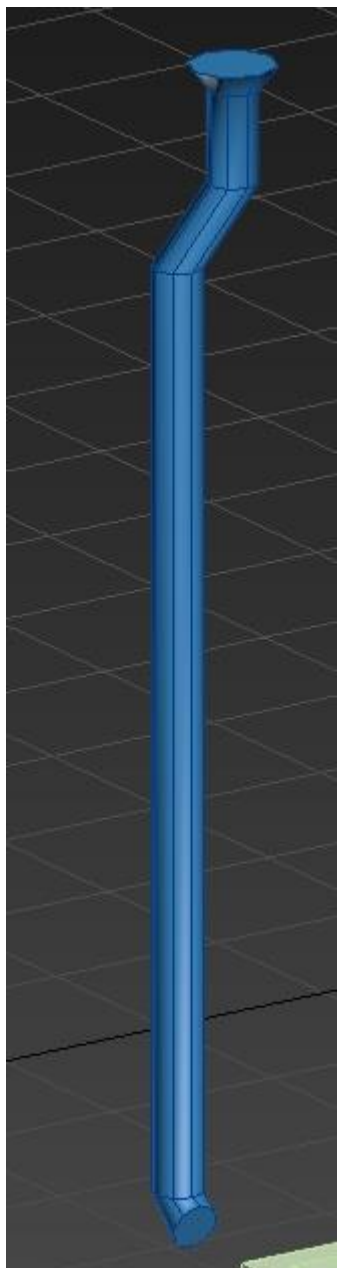
Чтобы сделать полость в арке, мы несколько раз "режем" её внутреннюю часть функцией cut, после чего вгибаем получившиеся полигоны вовнутрь.



Не забываем про полосы на здании!



Чтобы создать водосточную трубу, нужен лишь длинный цилиндр, Edit poly и прямые руки.





Результат.