

1. Настройка единиц измерения:

Castomize/Unit Setup.../System Unit Setup - 1Unit = Centimeter Ok

Generic Units OK

Castomize/Preference Setting/General/Texture Coordinates - убрать галку с Use Real-World Coordinates
Ok

Нажимаем кнопку с [+] в любом видовом окне: Configure Viewports... /Display Performans/Texture
Maps: - 2048 Pixel OK

2. В 3ds max чертежи планов этажей нам потребуется наклеить на обычные плейны:

нажмем - создание (Рис. 1), Object Type, – Plane и нарисуем на виде сверху (Top) стандартную
максовскую плоскость (квадрат):

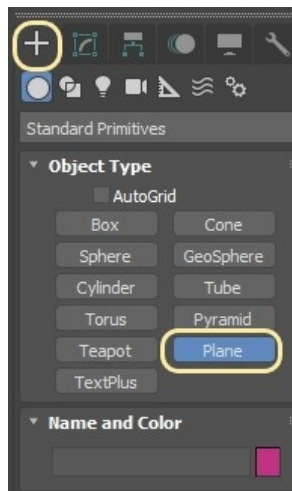


Рис. 1

Перейдя в панель модификации (Рис. 2) зададим размеры этой плоскости — 1384x1384 см.

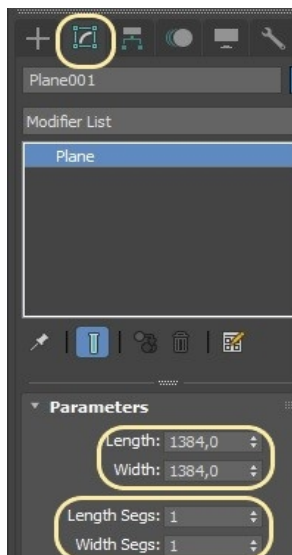


Рис. 2

Количество сегментов построенной плоскости по высоте и ширине - 1.

На виде сверху (Top) проверить положение плоскости по центру окна.

На виде сбоку (Front) таких плоскостей потребуется две: одна лежит на земле (высота $Z=0$), вторую же мы скопируем повыше:

- нажимаем инструмент выделить и сдвинуть;



Рис. 3

- поднимаем мышкой ось Y вверх при нажатом Shift), в диалоге Clone Options выбираем Copy Ok (Рис. 4). Позже мы поставим эту плоскость на заданную высоту.

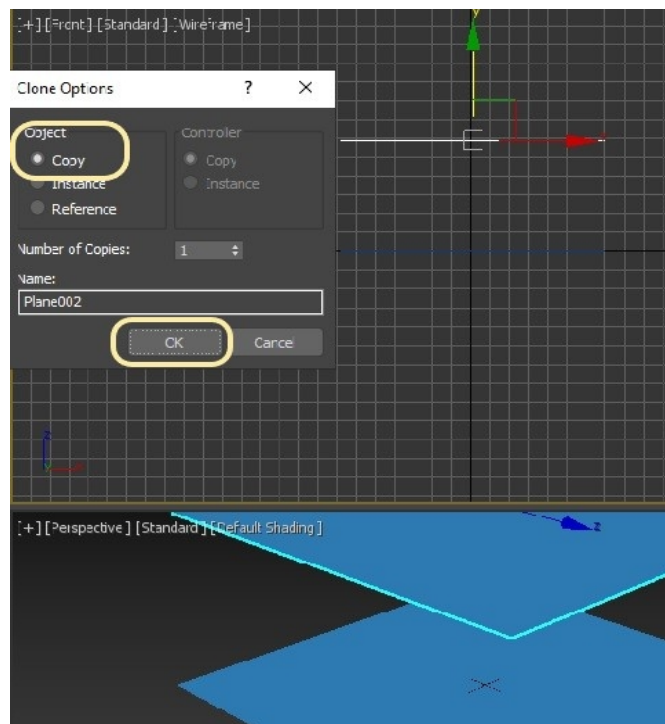


Рис. 4

Откроем в проводнике папку проекта Cottage, выберем картинку ref_plan_level_1.jpg (план первого этажа) и перетаскиваем её на нижнюю плоскость окна перспективы (Perspective), а картинку ref_plan_level_2.jpg (план второго этажа) перетаскиваем на верхнюю плоскость окна перспективы (Perspective). (рис. 5) (6:35)

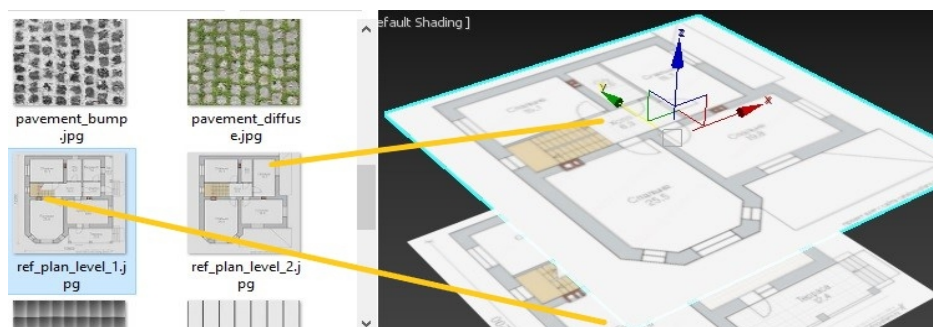


Рис. 5

Второй этаж здания должен находиться на высоте 300 см. Поэтому выделим верхний чертеж и зададим высоту его плоскости 300 см. (рис. 6)

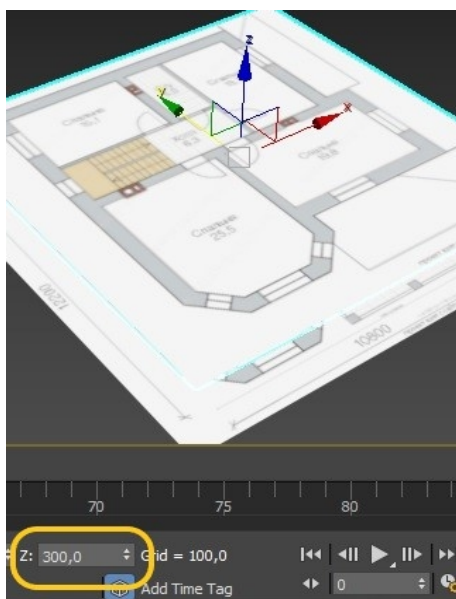


Рис. 6

Назначим чертежам верхнего и нижнего этажей несколько типовых настроек: выделим обе плоскости в окне перспективы (Perspective) и нажмем правую кнопку мыши -

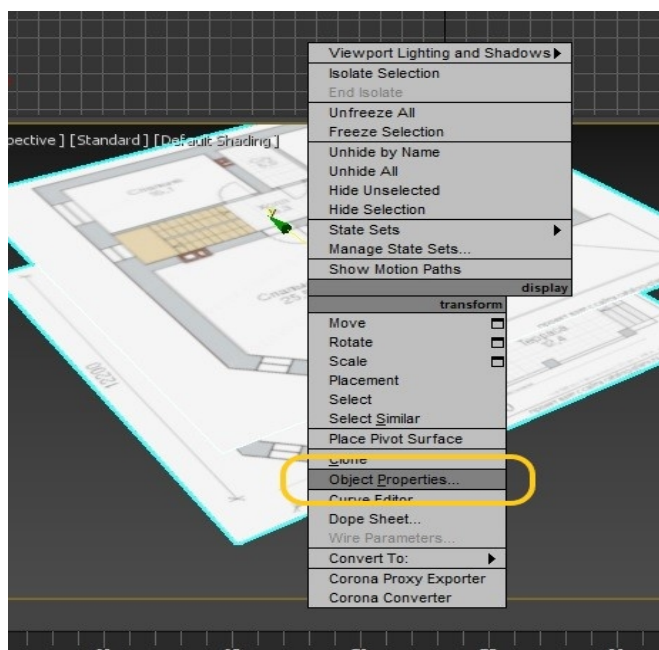


Рис. 7

Выбираем левой кнопкой Object Properties (Рис. 7).

В появившейся панели Object Properties (Рис. 8):

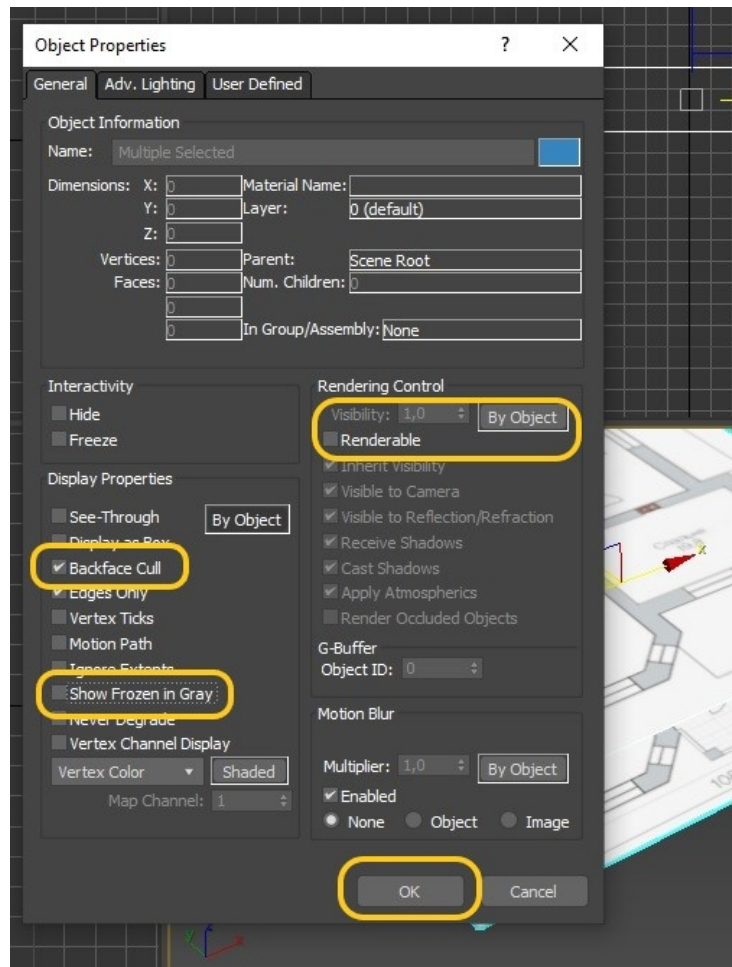


Рис. 8

- ставим галку в Backface Cull - она позволяет чертежам исчезать, если смотрим на них с обратной стороны плоскости;
- убираем галку Show Frozen in Gray - эта галочка в убранном состоянии разрешает сохранять чертежи даже если они находятся в замороженном состоянии;
- убираем галку Renderable – чтобы чертежи не появлялись на визуализации. Если эта галка не доступна, то переключите By Layer на By Object.

Теперь выделим верхний чертеж (Рис. 9). Затем жмем правую кнопку - и в открывшемся списке выбираем - Hide Selection. Верхний чертеж скрыт и не видим.

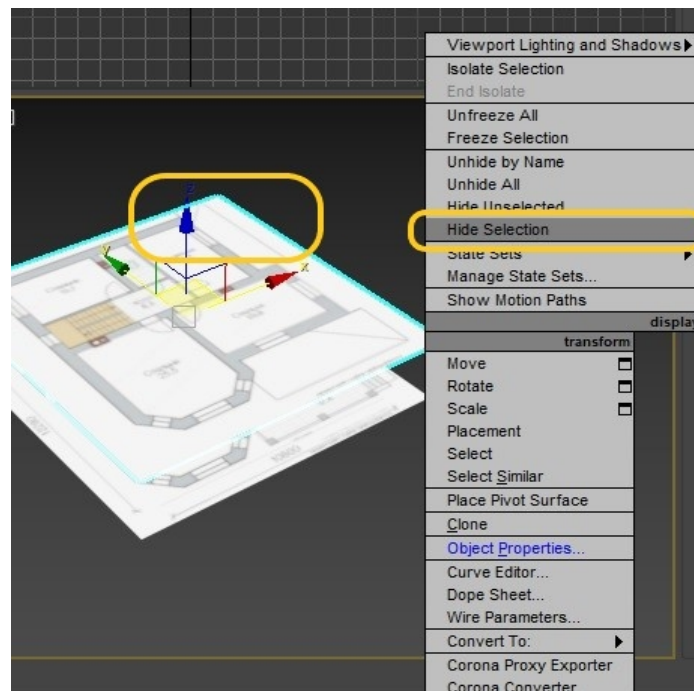


Рис. 9

Чертеж первого этажа мы не будем прятать а заморозим:

- выделим чертеж левой кнопкой а затем правой кнопкой вызовем контекстное меню в котором выберем — Freeze Selection.

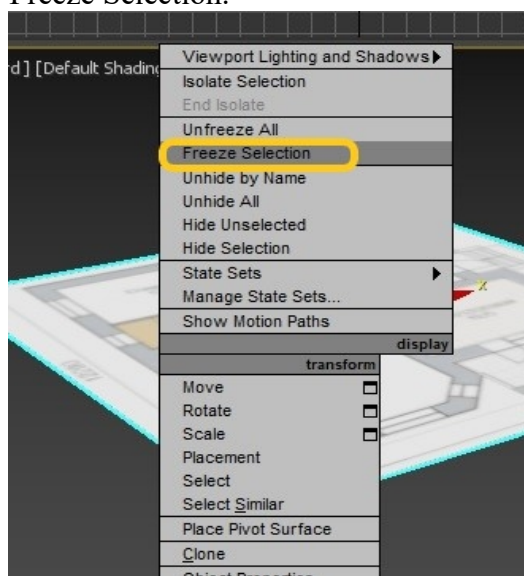


Рис. 10

После заморозки вы не сможете выделить чертеж.
Для разморозки чертежа нажать Unfreeze All.

Теперь на виде сверху (Top) нам нужно включить отображение в режиме заливки, или правильное - тонирования.

В правом верхнем углу нажмите по названию особых настроек режима (Рис. 11) и уберите галку Wireframe Override (F3). Также включим из того же меню опцию подчеркивания ребер - Edged Faces (F4).

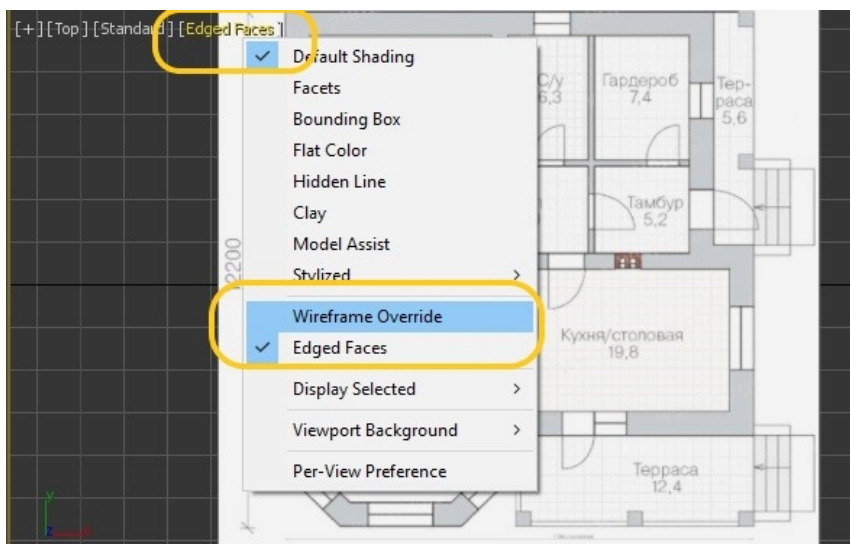


Рис.11

Чтобы скрыть отображение координатной сетки нажать клавишу G или g, или нажать на [+] и в раскрывшемся меню убрать галку Show Grids:

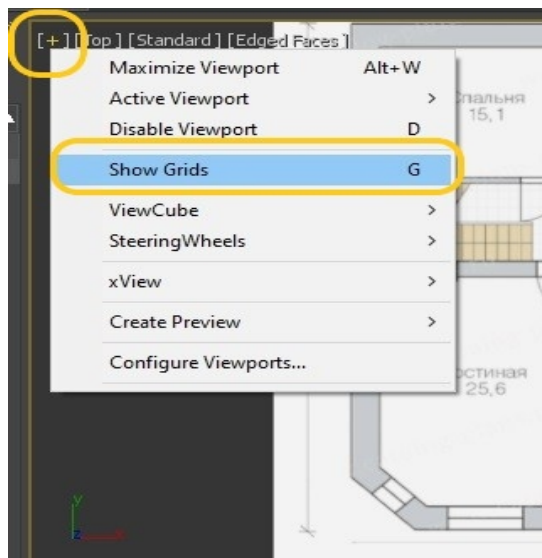


Рис. 12

Тоже самое сделаем в окне перспектива (Perspective):

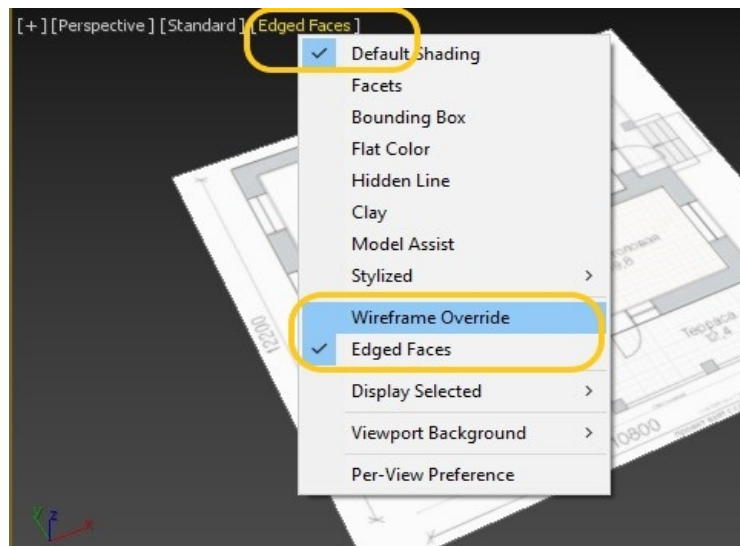


Рис. 13

Оба вида отображаются в режиме тонирования (Wireframe Override без галки, или F3) и с подчеркнутыми ребрами (вкл. галку Edged Faces или F4).

Координатную сетку отключаем во всех видах.

На этом предварительная подготовка завершена и мы готовы начать работу!

Прежде чем продолжить, необходимо сохранить все сделанные настройки и изменения в рабочую папку проекта.

Начнем строить стены. Выделим вид сверху (Top) и развернем его на весь экран кнопкой в правом нижнем углу (Рис. 14). (9:19 мин.)

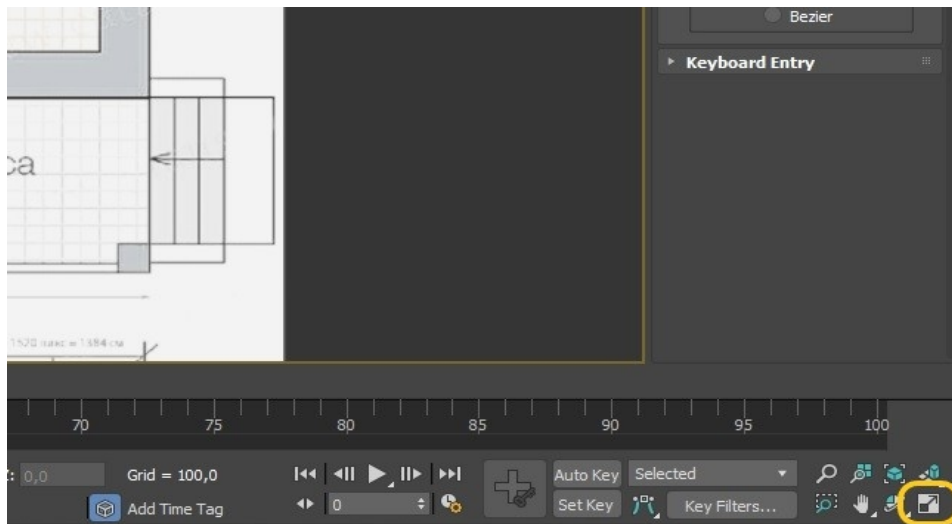


Рис. 14

Выберем команду Создать/Плоские фигуры/Линия и зададим ей режим Corner/Corner:

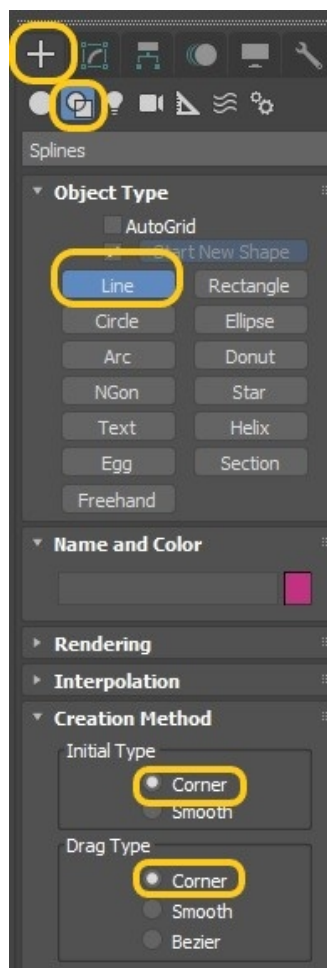


Рис. 15