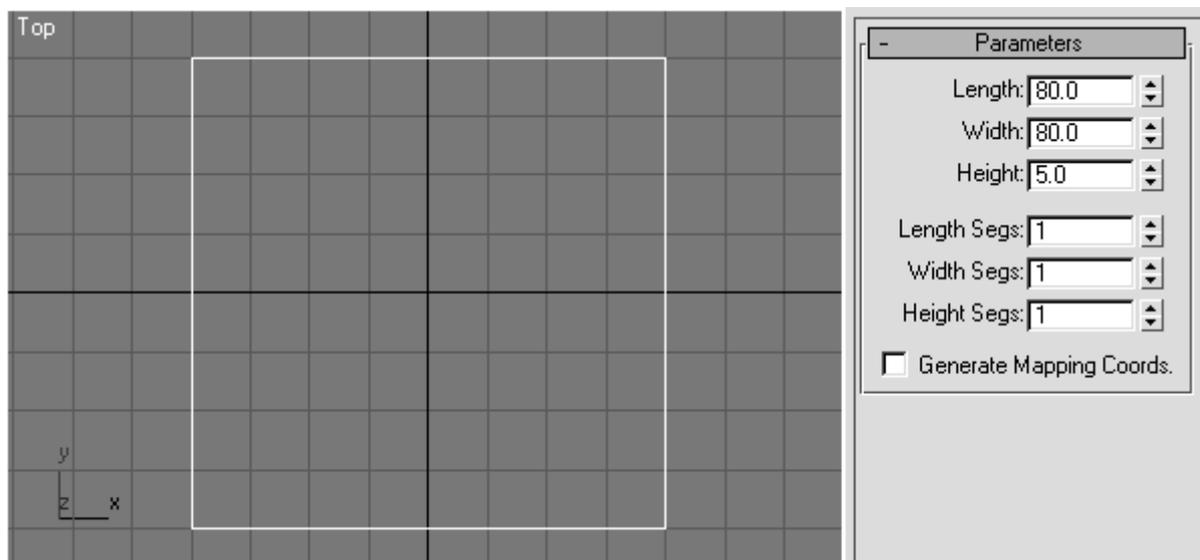


Сегодня мы с Вами, научимся моделировать LCD Монитор.

Приступим!

Запустите 3dsmax, в окне Top, создайте Box, с параметрами, как на картинке.

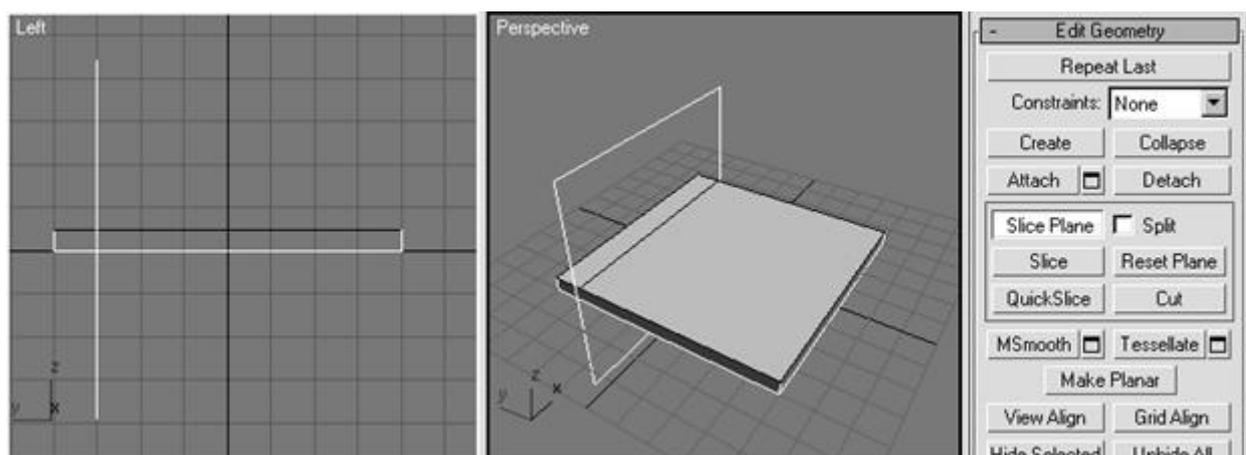
Нажмите на клавиатуре, кнопку «S», это активирует, **3D Snap** (привязка к точкам, по умолчанию установлена привязка к точкам сетки экрана).



Теперь, преобразуем наш Box, в редактируемые полигоны. Для этого, не снимая с него выделения, нажмите на нём правой кнопкой мыши, а потом **Convert to Editable Poly**.

Нажмите на клавиатуре, кнопку «A», это активирует **Angle Snap** (привязка к углам).

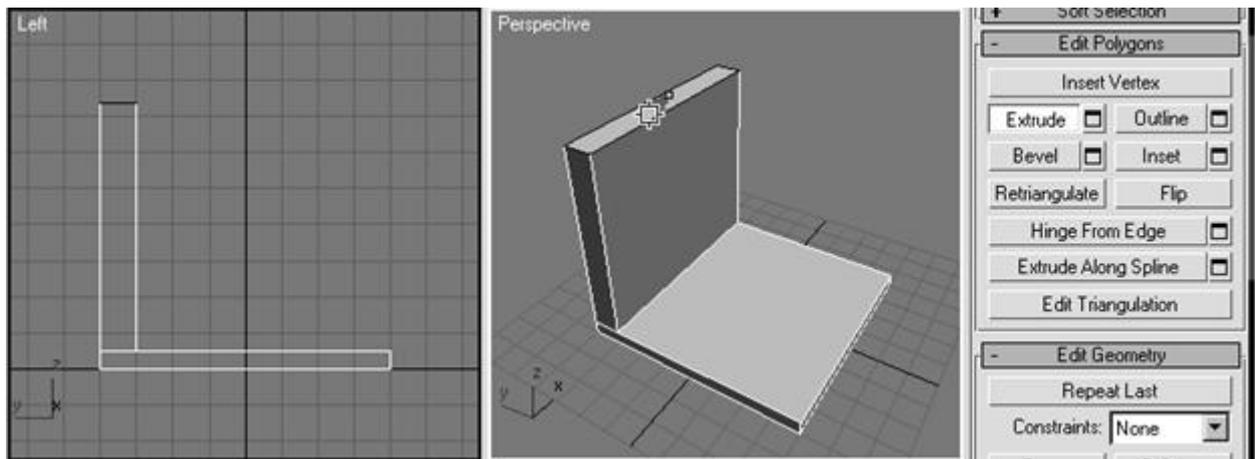
Выберите, редактирование на уровне грани «Edge», нажмите кнопку **Slice Plane** (В свитке «Edit Geometry»), затем в окне проекции «Left», поверните гизмо, на 90 градусов, так как показано на картинке внизу и переместите, на -30, по оси X, если у вас активна привязка к точкам, то это, не составит труда.



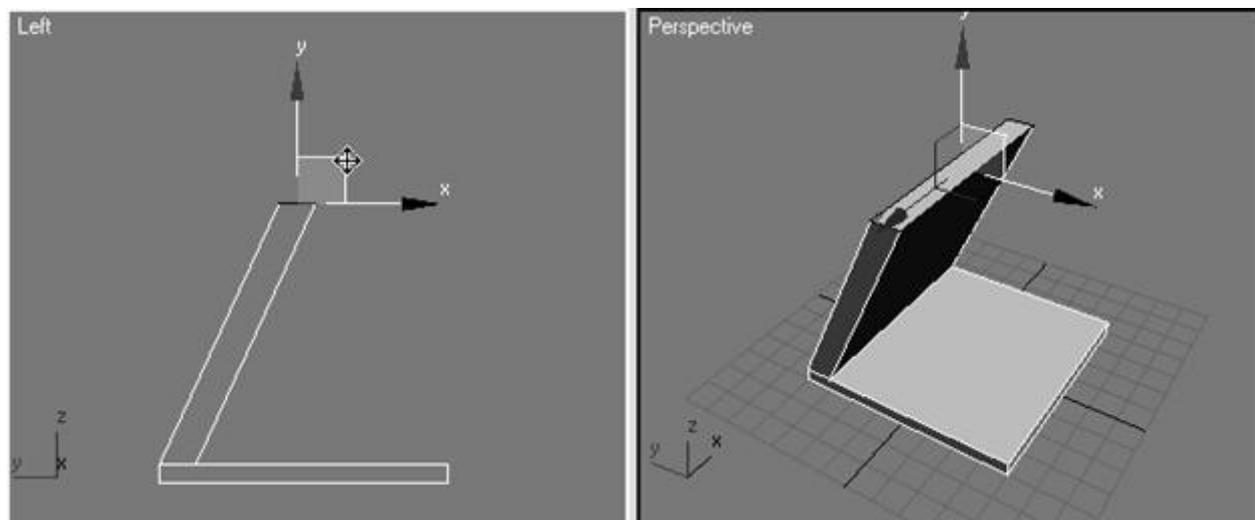
После того, как вы установите гизмо в нужное место, нажмите кнопку «Slice», так же в свитке «Edit Geometry».

Нажмите на клавиатуре, кнопку «A», затем «S», что бы деактивировать привязки.

Выберете редактирование на уровне полигонов, выберете, только что созданный полигон, нажмите квадратик, рядом с кнопкой «Extrude», и введите значение, примерно, 75.



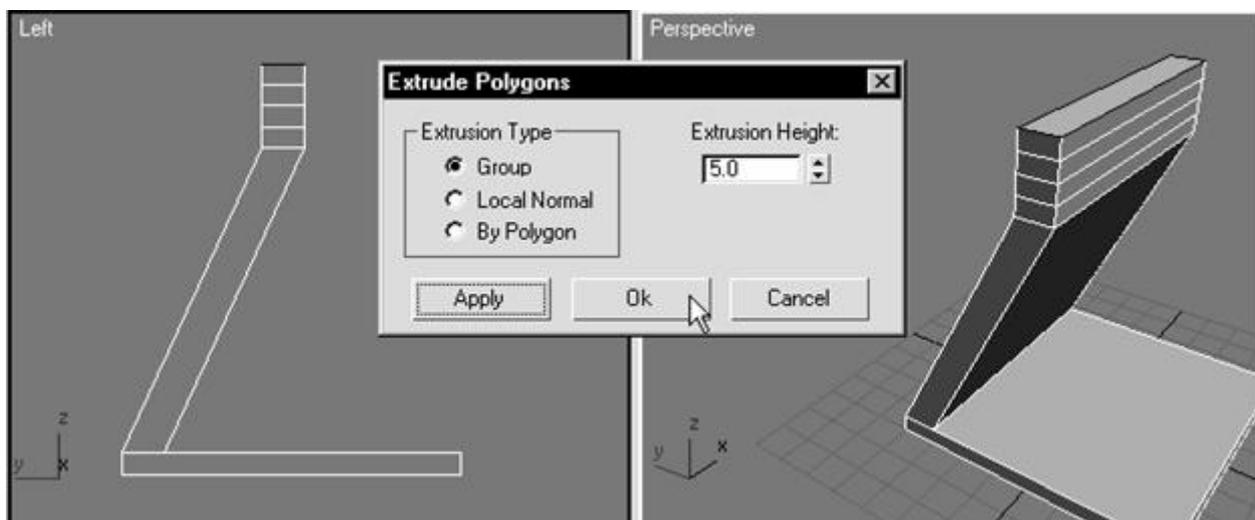
Не снимая выделения с полигона, приключитесь в окно проекции «Left» и нажмите на клавиатуре, кнопку «W», что активирует функцию «Select and Move», и переместите чуть вправо. Смотрите на рисунок снизу.



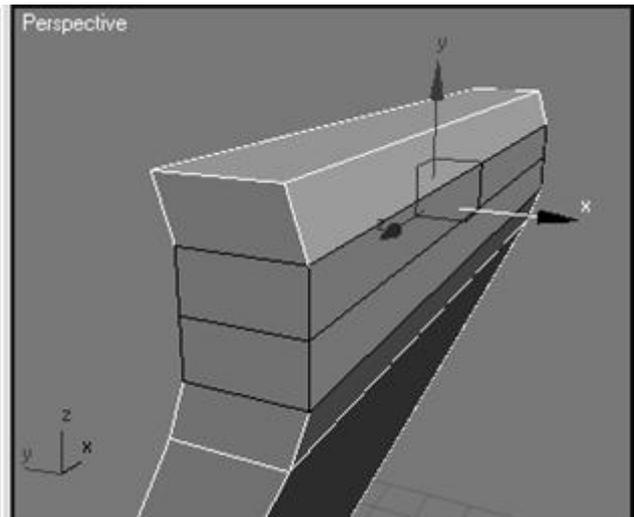
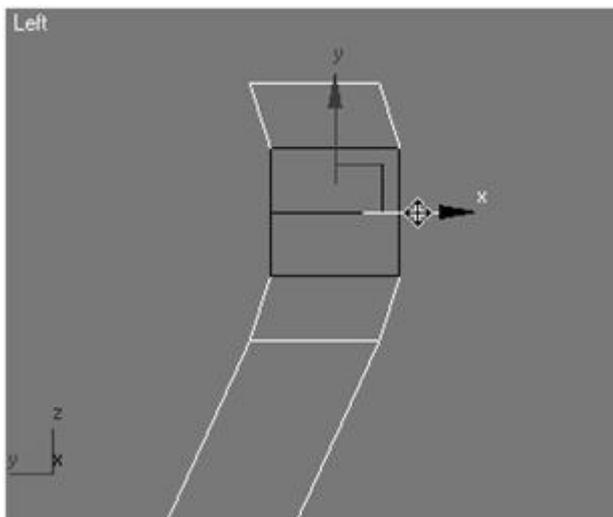
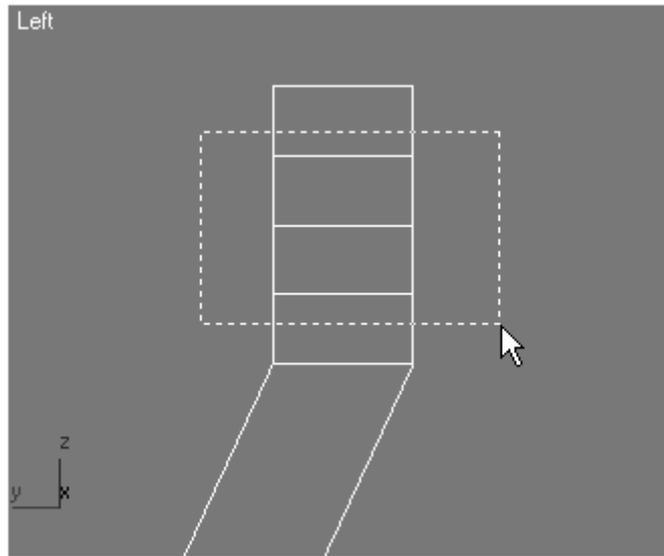
Продолжим работу с нашим полигоном.

Снова нажмите квадратик, возле кнопки «Extrude», в появившемся окне, введите значение, равное 5 и нажмите «Apply», снова «Apply», снова «Apply», а вот теперь, нажмите «ОК».

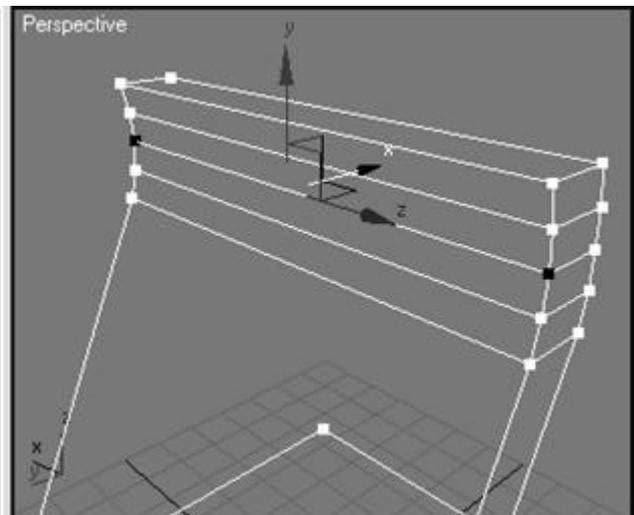
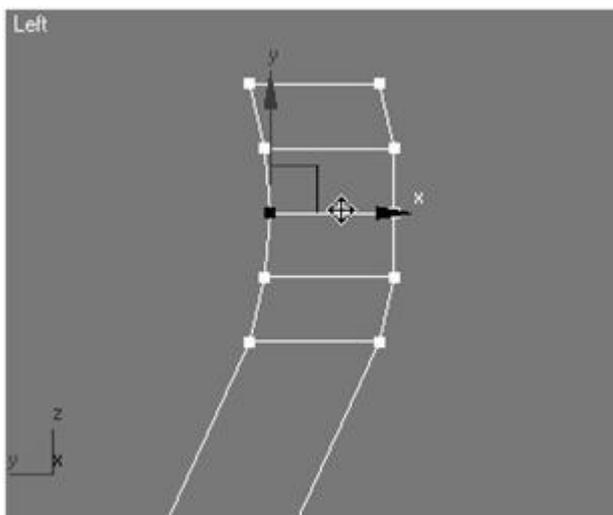
У вас должно получиться, тоже самое, что на картинке.



Нажмите кнопку «**Window/Crossing Selection**» , (должна стать, вот такой ) , активируйте редактирование на уровне ребер и выделите три центральных ребра. За тем, в окне проекции «Тор», двигайте в право.



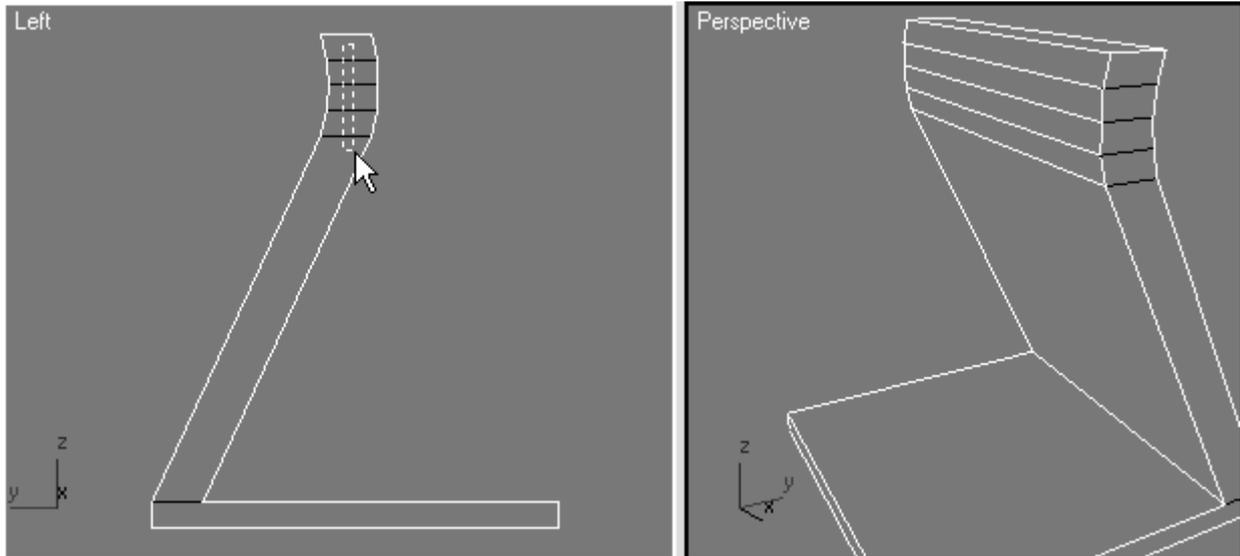
Активируйте редактирование на уровне вершин «Vertex», выделите две центральные точки (как на картинке) и сдвиньте их внутрь.



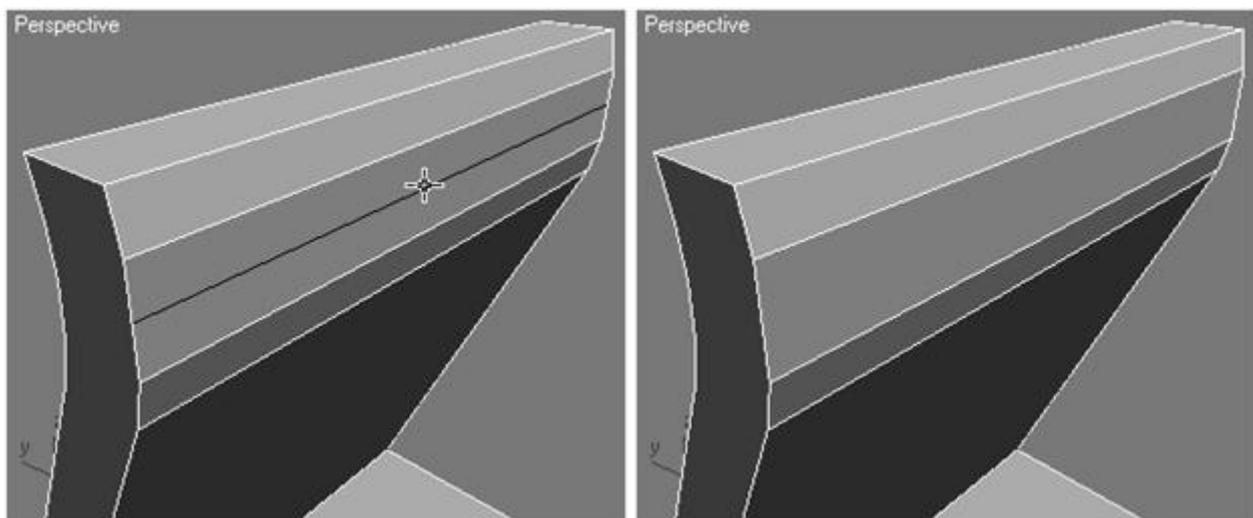
Деактивируйте кнопку «**Window/Crossing Selection**» (должна выглядеть вот так ). Выберите редактирование на уровне рёбер «**Edge**», и удерживая на клавиатуре кнопку «**Ctrl**», выберете все внутренние рёбра (как показано на картинке) и удалите их, с помощью функции «**Remove**»



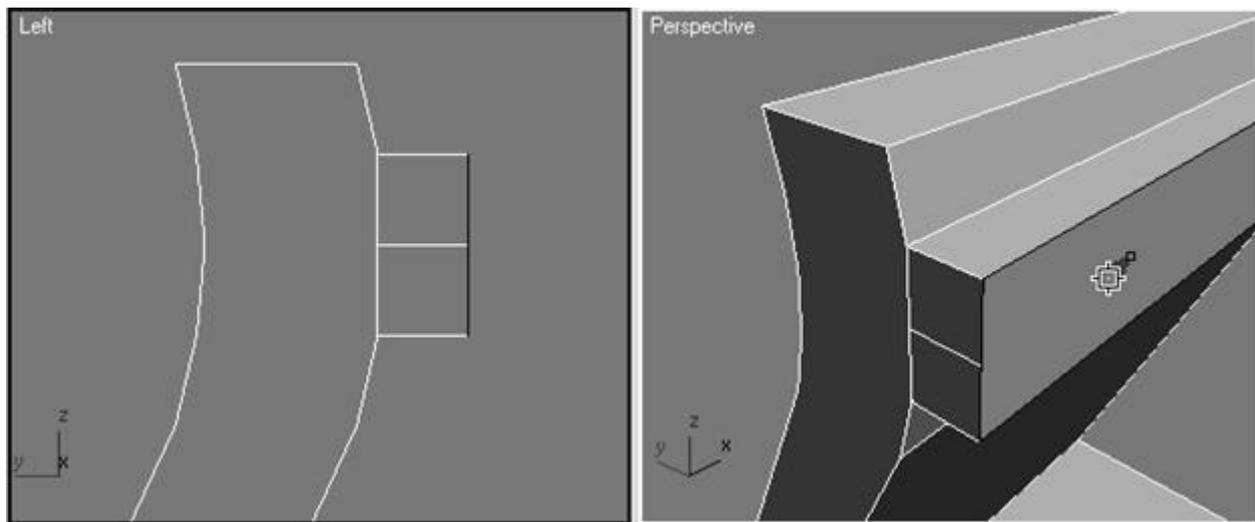
Внимание, функция «Remove» это не тоже самое, что и «DELETE», или «BACKSPACE», её можно осуществить: когда выбраны какие-либо рёбра (или точки) и нажать правую кнопку мыши, в списке выбрать «Remove».



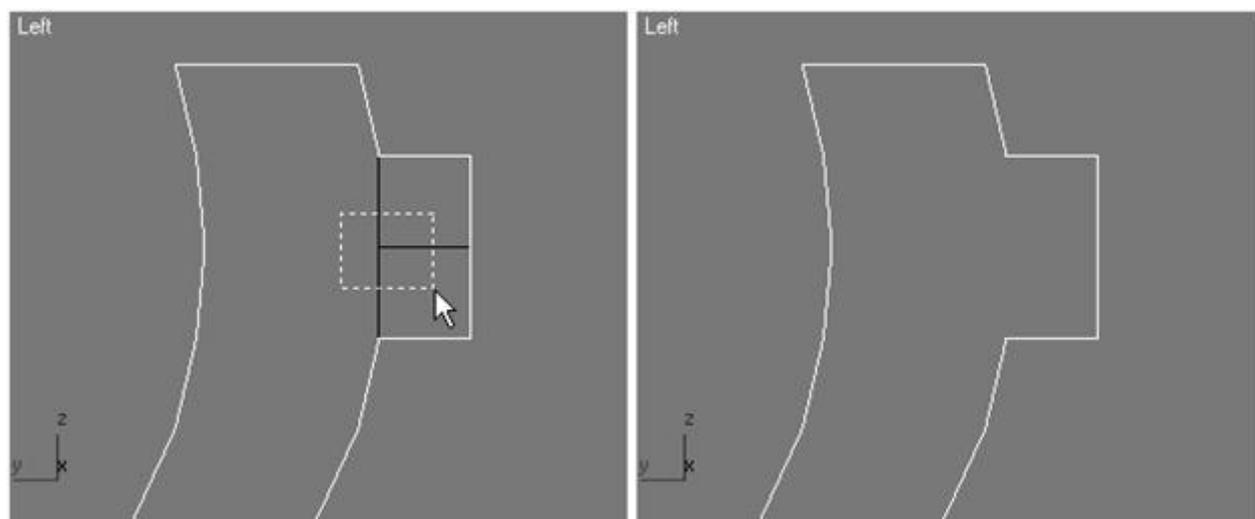
Удалите, центральное ребро (Так же при помощи функции «**Remove**»), как показано на картинке.



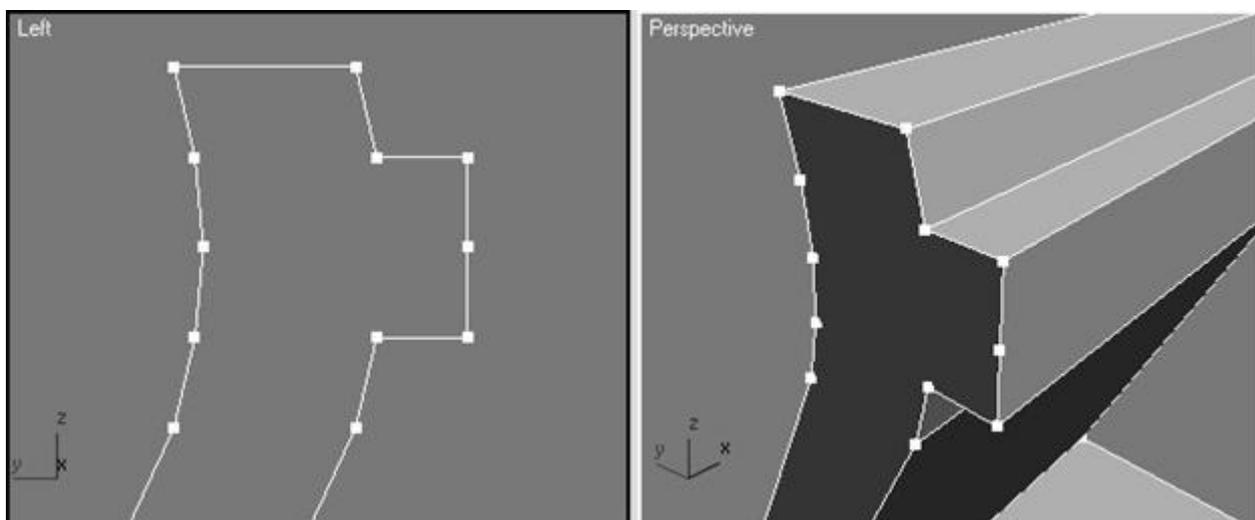
Выберите редактирование на уровне полигонов и выберите получившейся после удаления, полигон, примените к нему «**Extrude**» со значением 5.

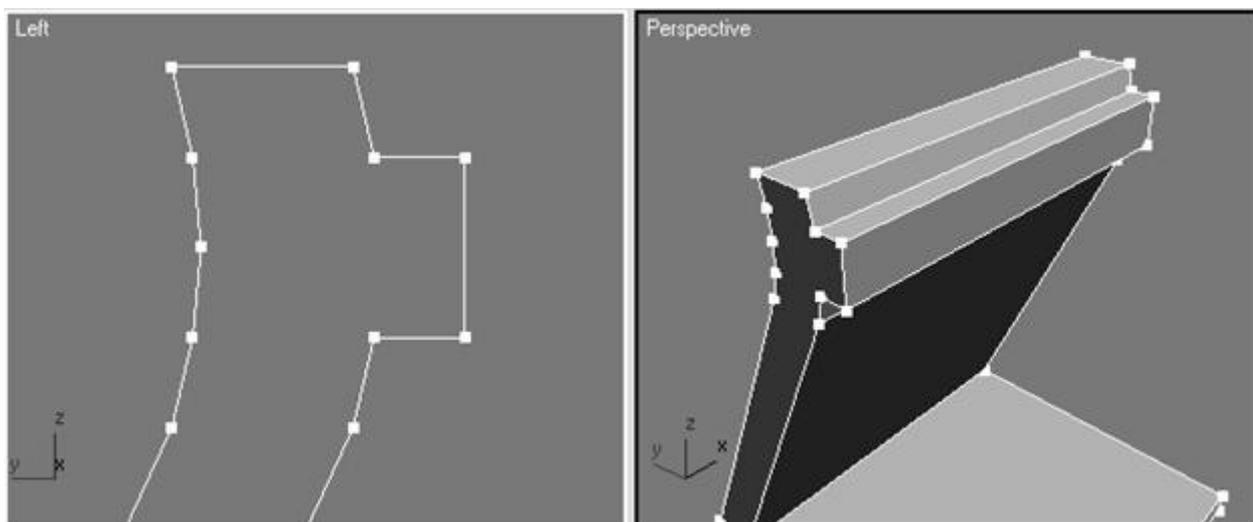
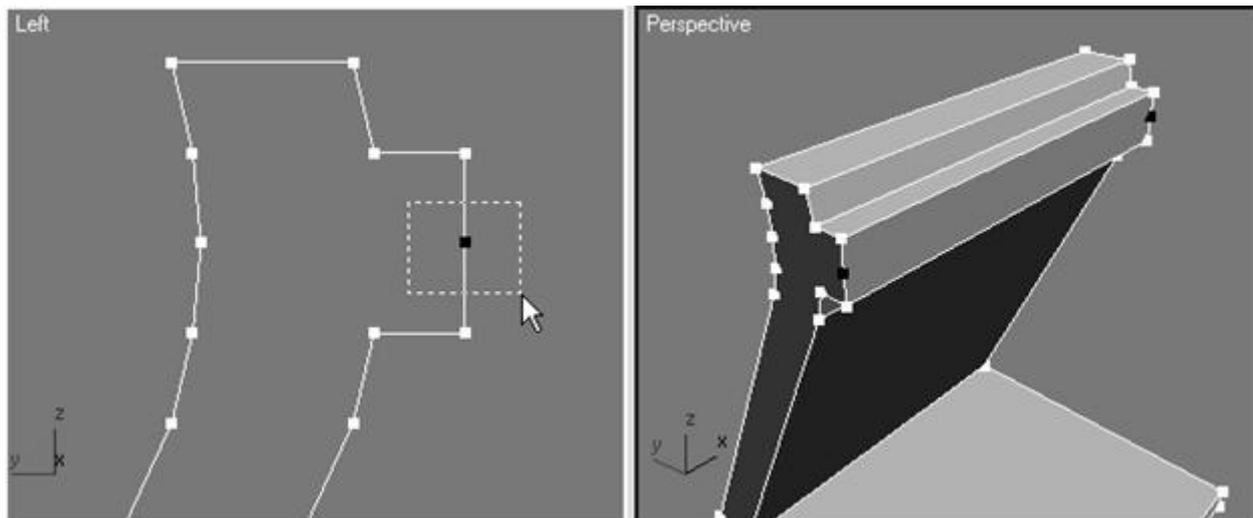


Перейдите в окно проекции «Left», и с помощью той же функции «**Remove**», удалите получившиеся рёбра.



Теперь, активируйте редактирование на уровне вершин «Vertex». После удаления ребер, у нас, остались две точки, которые нам совершенно не нужны! Выделите их и с помощью нашей функции (описанной выше), удалите их.



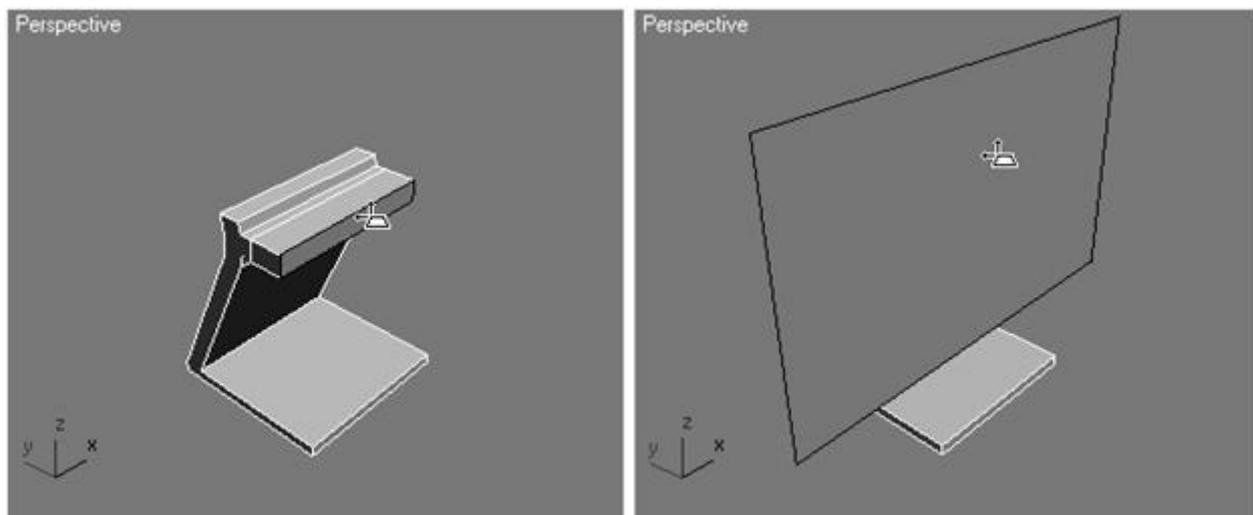


Надеюсь, у вас всё получилось!

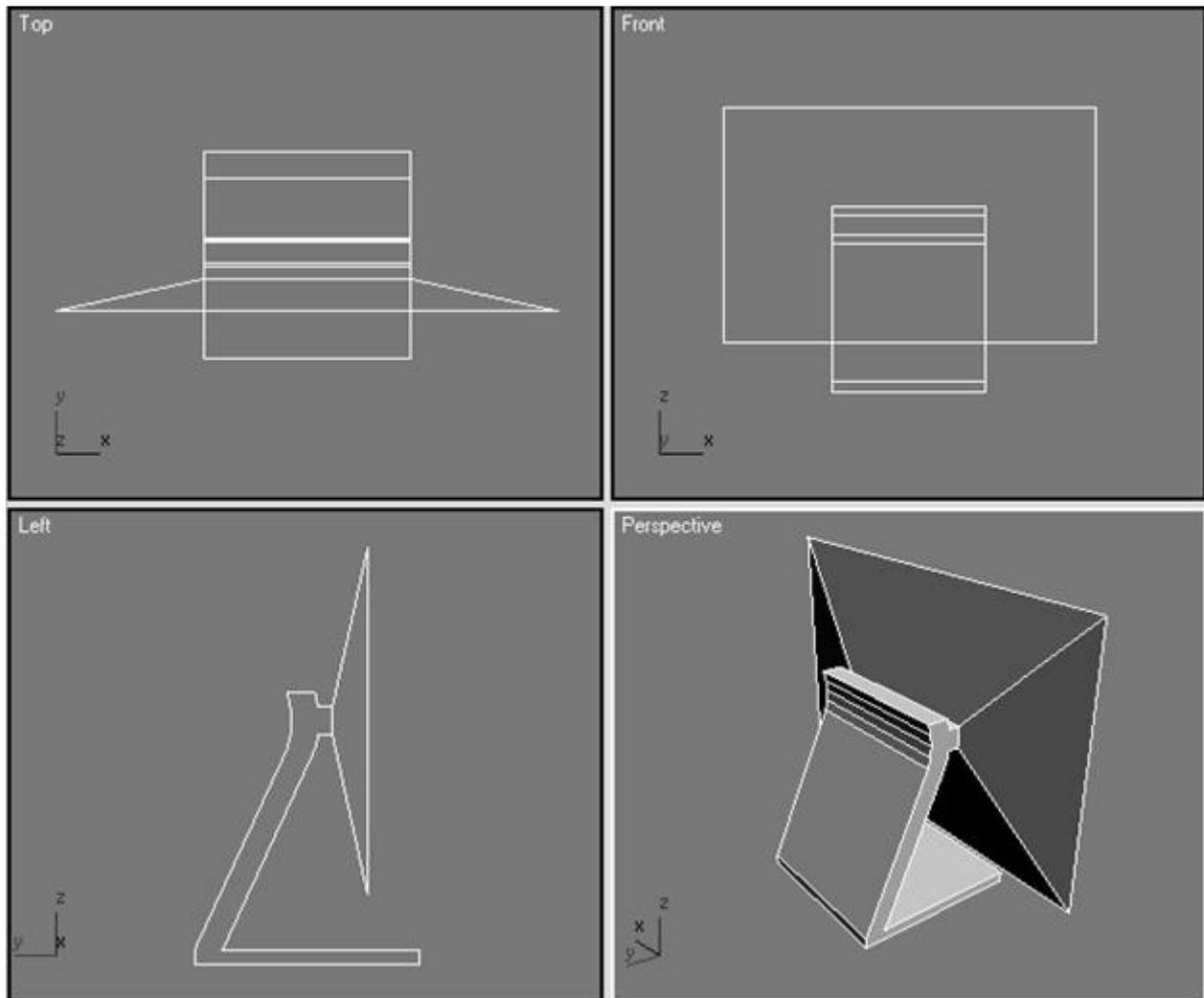
Теперь, давайте сделаем экран!

Активируйте редактирование на уровне полигонов и выделите полигон, с которым работали и у которого, мы только что, удаляли точки.

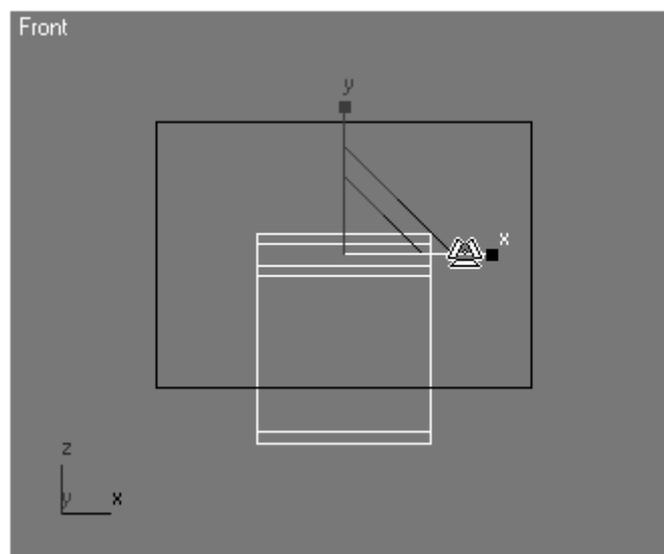
Нажмите маленький квадратик, напротив кнопки «Bevel», установите значение в первом поле, равное 5, во втором, равное 60 и нажмите кнопку «ОК».



Получившейся полигон, в окне проекции «Left», переместите чуть вправо (по оси X).

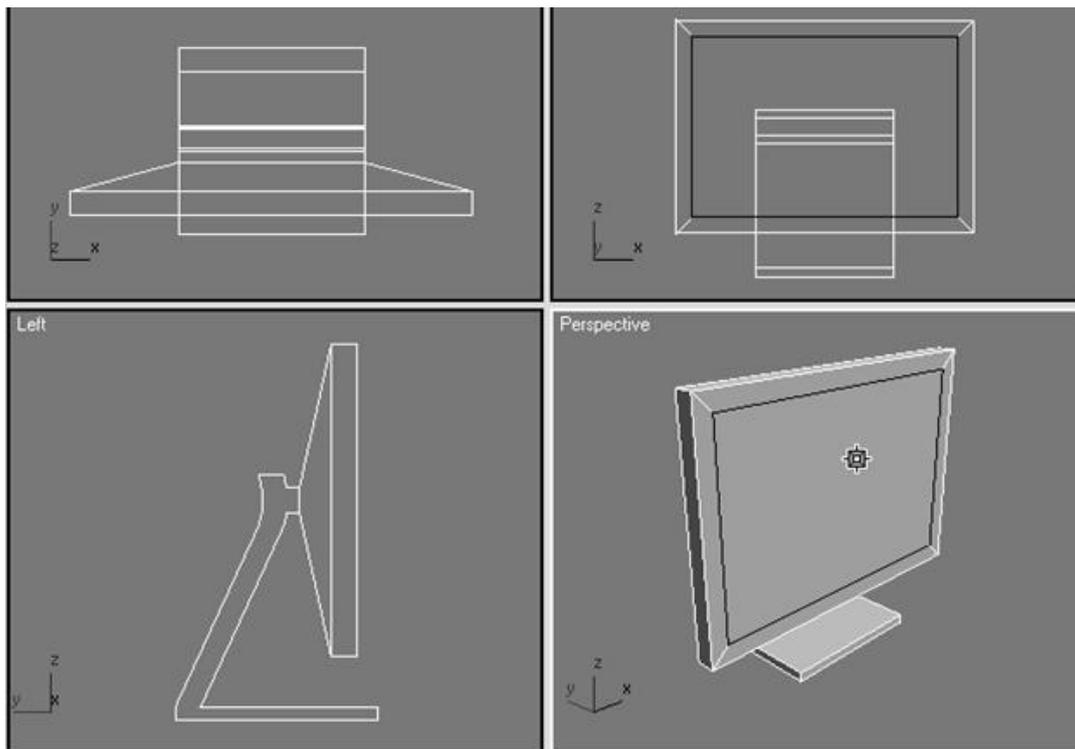


Наша модель, сейчас больше похожа на телевизор, чем на монитор. По этому, переключитесь в окно проекции «Front» и масштабируйте полигон, У вас должно получиться что-то похожее, как на рисунке. Хотя, можете и не масштабировать, делайте, как вам нравится!

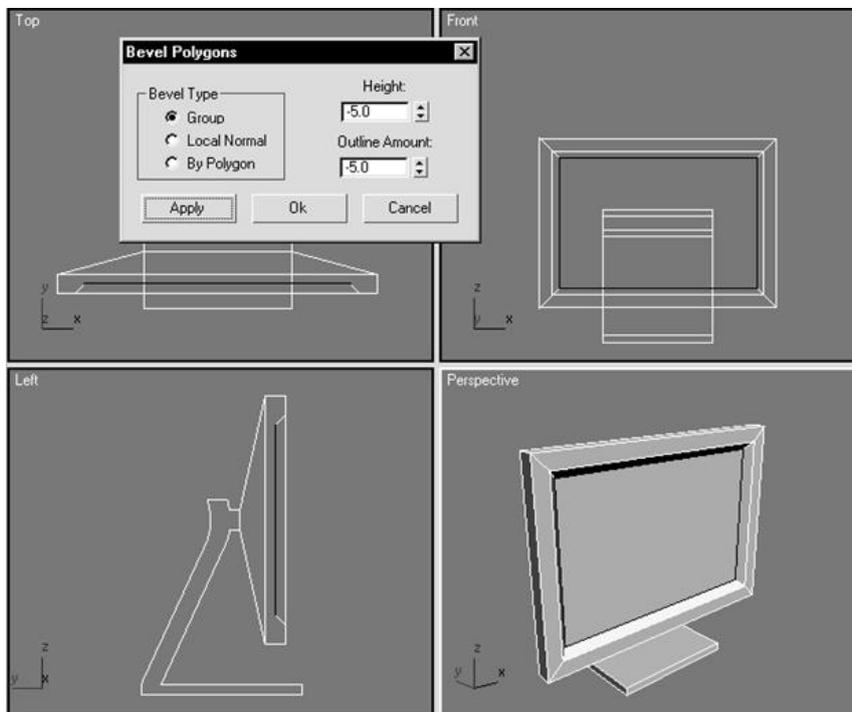


Надо бы наш дисплей, сделать потолще! Для этого нажмите квадратик возле кнопки «Extrude» и введите значение, равным 10.

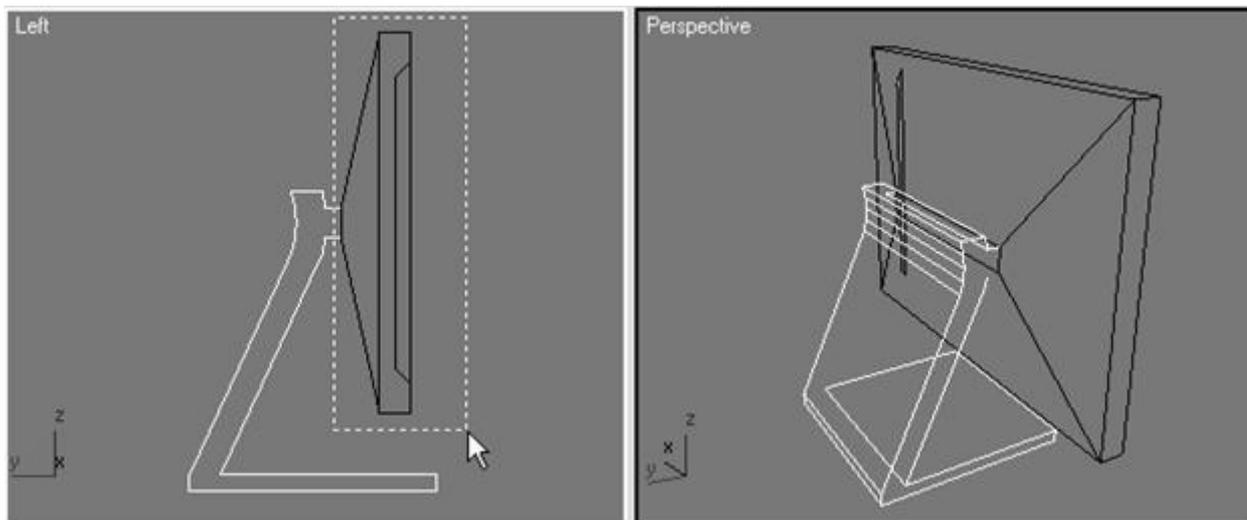
Теперь, не снимая выделения с нашего полигона, нажмите маленький квадратик, возле кнопки «Insert» и введите значение равным 10.



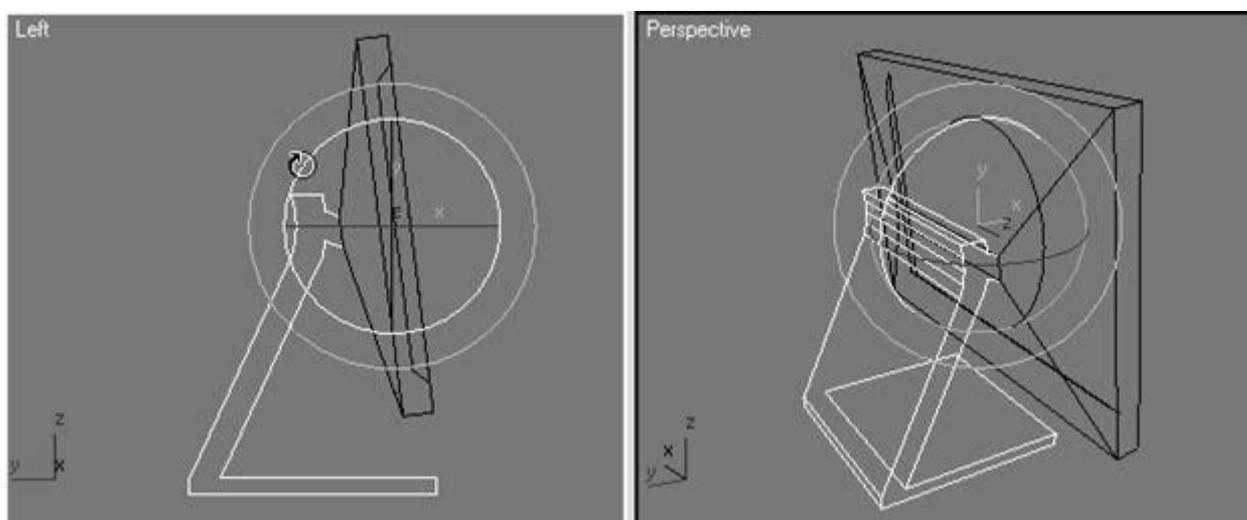
Нажмите маленький квадратик, возле кнопки «Bevel», в двух полях, значение «-5». Не обязательно вводить те значения, которые, я указываю, вы можете сделать так, как вам больше нравится.



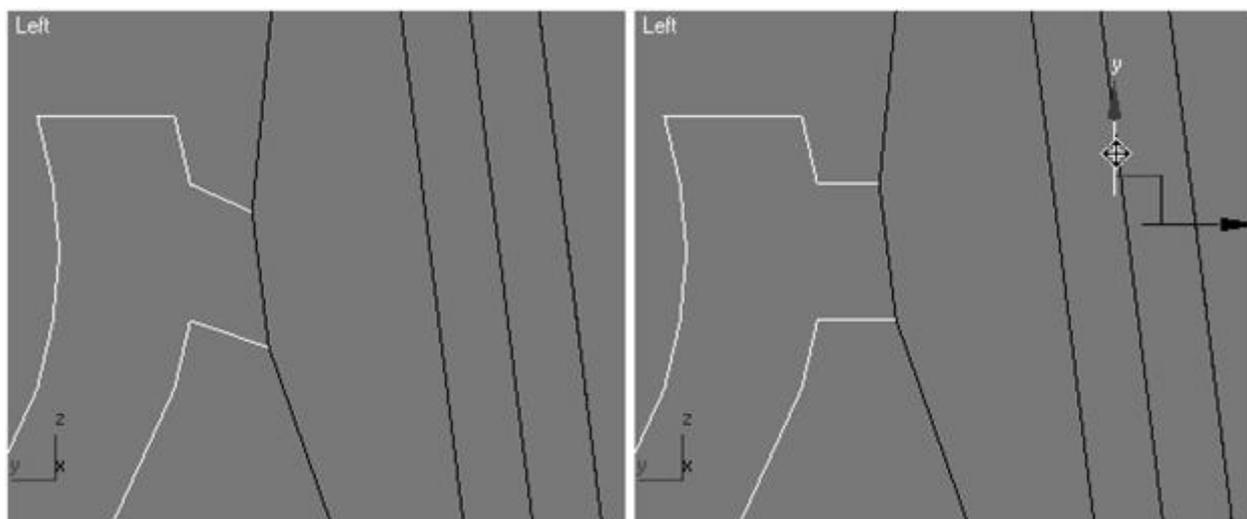
Сделаем теперь, небольшие мелочи. Переключитесь в окно проекции «Left», активируйте, редактирование на уровне ребер и выделите рёбра, как показано на картинке.



Теперь, активируйте кнопку «Select and Rotate» и поверните дисплей.

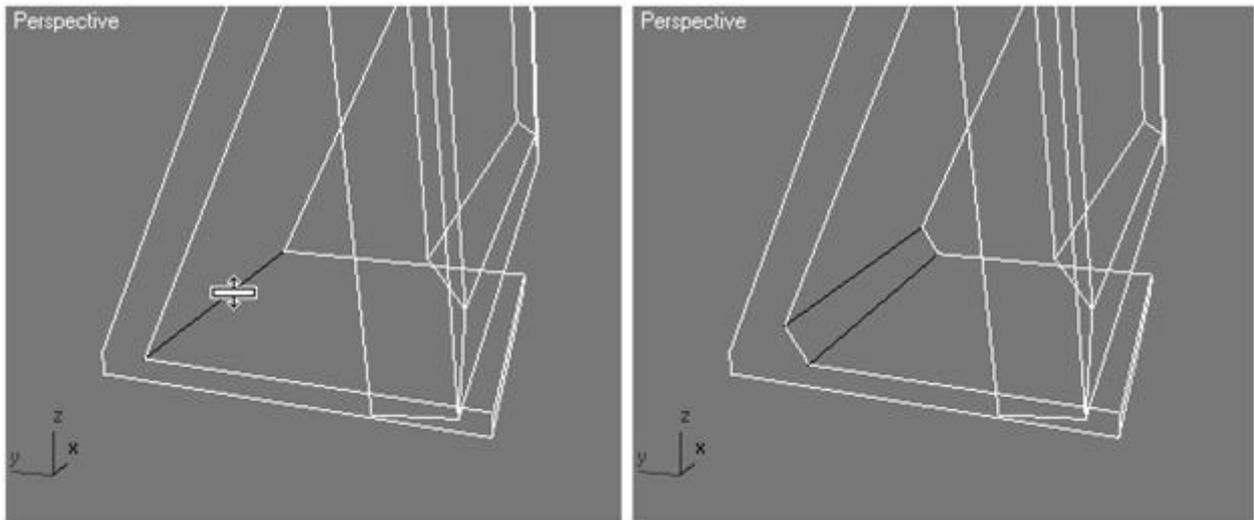


Теперь, приподнимите дисплей, чуть вверх, по оси Y. Не забывайте про кнопку «**Window/Crossing Selection**» 

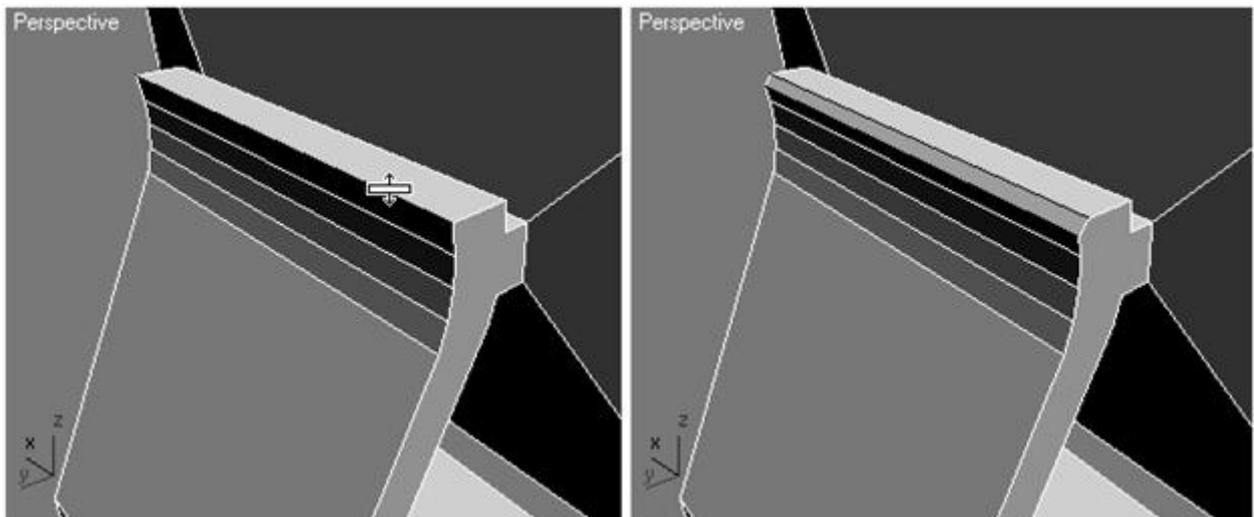


Давайте избавимся, от некоторых угловатостей.
Переключитесь в окно проекции «Perspective» и выберите ребро у основания, как показано на

картинке. Нажмите на маленький квадратик возле кнопки «Chamfer», в появившемся окне, введите значение 6 и нажмите «ОК».



Проделайте тоже самое. С ребром на задней части дисплея, только значение введите равным 4.



Вот и всё, монитор готов.

