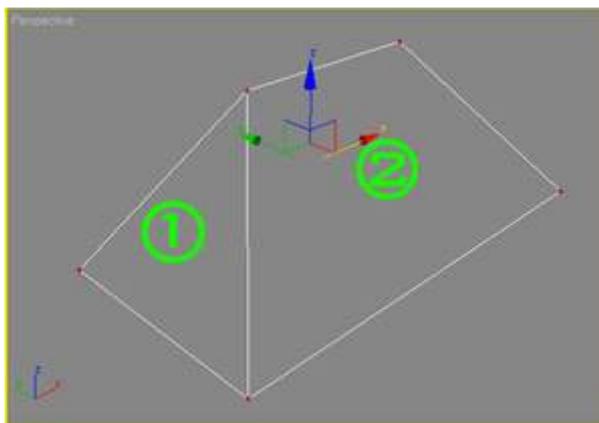


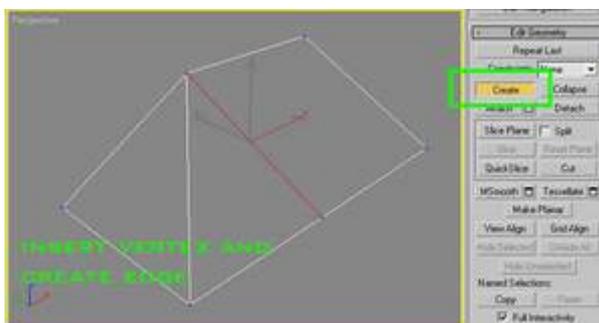
У меня есть идея как нарисовать элемент черепичной крыши при помощи editable poly. Одна из моих недавних работ требовала чтобы крыша была видна с близкого расстояния и была более детализирована, чем мог позволить просто bitmap.

Эта модель довольно ясная и не очень сложная.

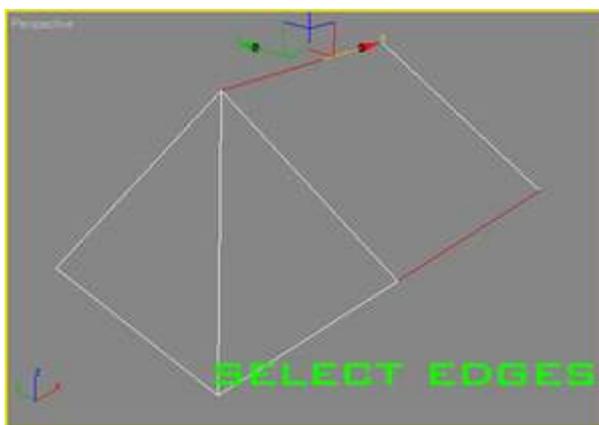
1. Создайте box и удалите полигон сверху, снизу и по сторонам. Должны остаться два полигона как показано на рисунке ниже.



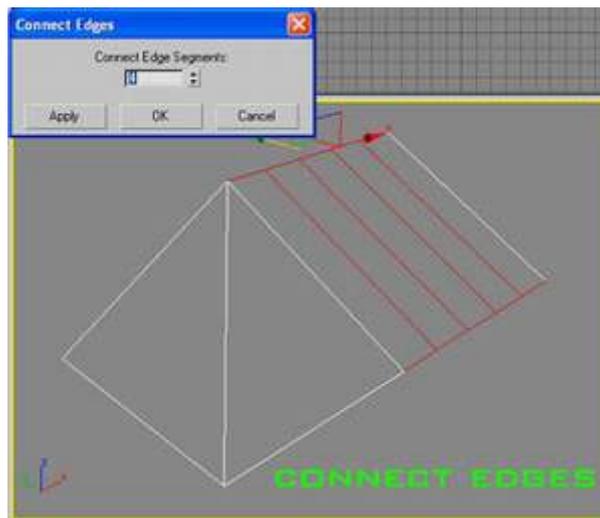
2. Теперь перейдите в режим редактирования edge и вставьте вершину чтобы создать одно дополнительное ребро как показано ниже. Заметьте, что две вершины на рисунке должны иметь одну X-координату.



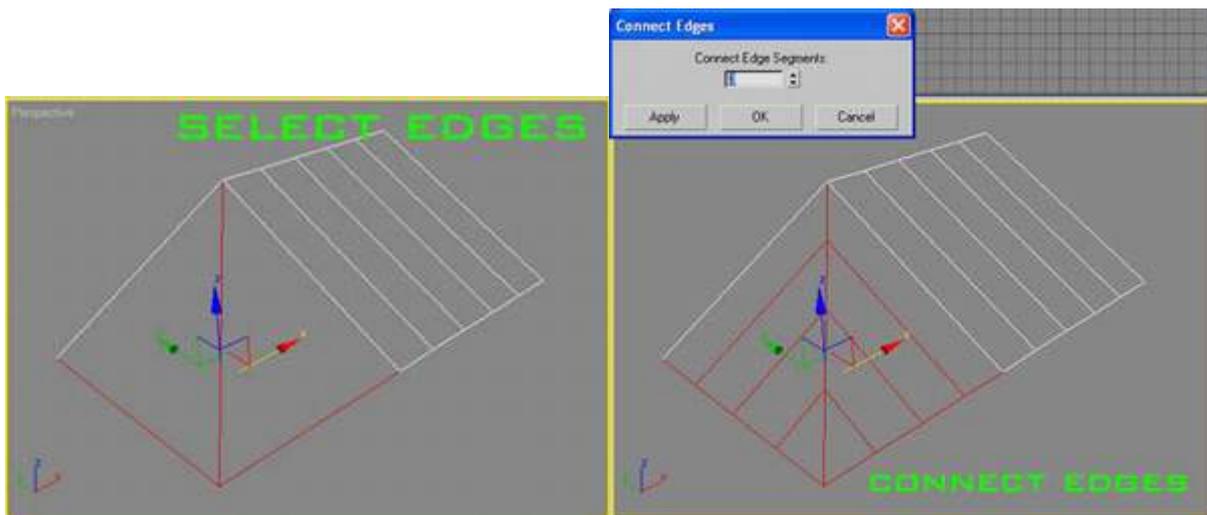
3. Выберите два ребра для их разделения в следующем шаге.



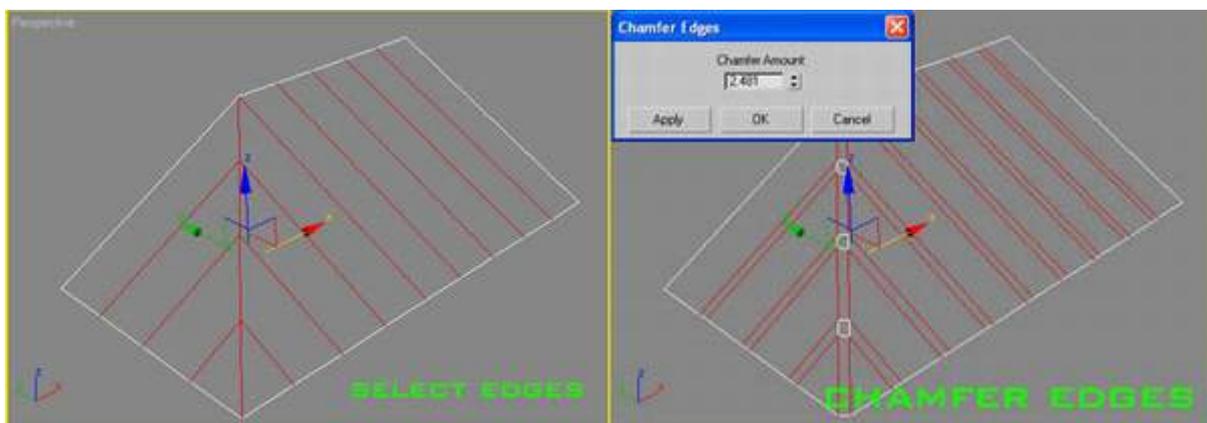
4. Используя "Connect" создайте 4 сегмента между двумя выбранными ребрами. (Вы можете найти инструмент "connect" когда находитесь в режиме редактирования edge ).



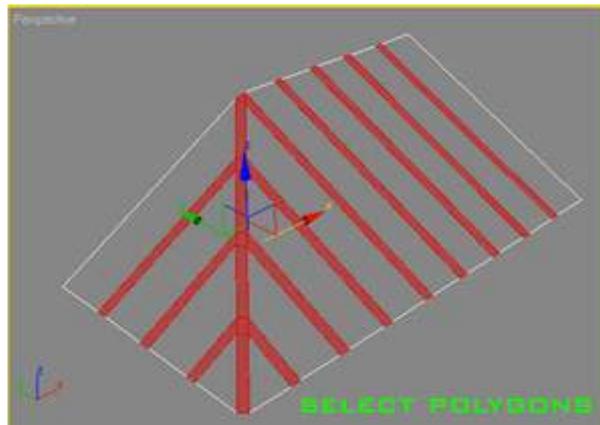
5. Выберите ребра и снова примените connect как показано на рисунках ниже.



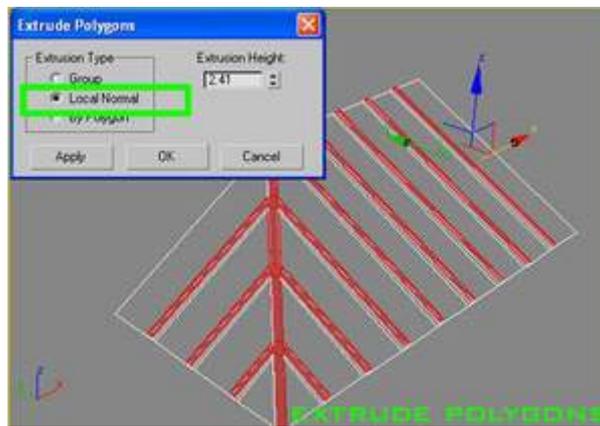
6. Выберите ребра и примените к ним chamfer.



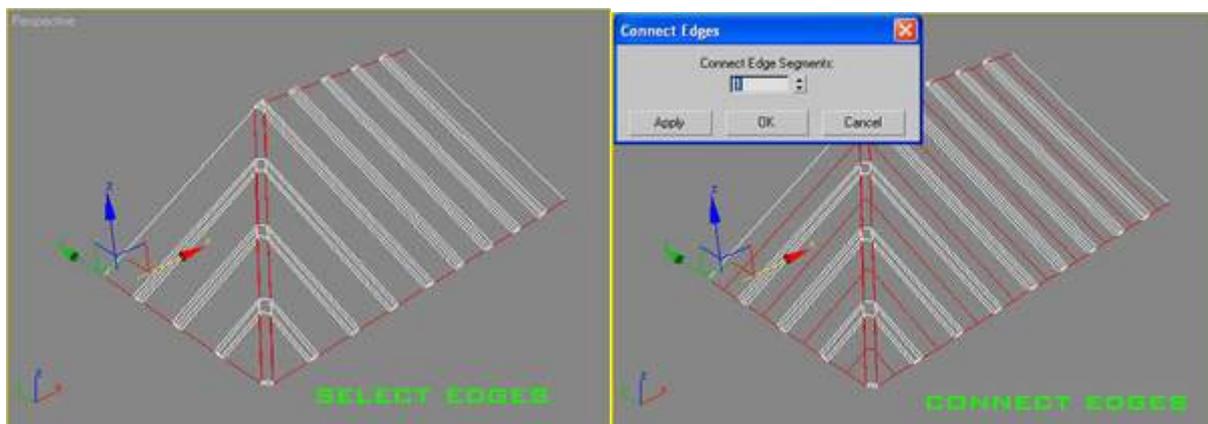
7. Выберите режим редактирования polygon и выберите полигоны, созданные при помощи chamfer в предыдущем шаге, как показано ниже.



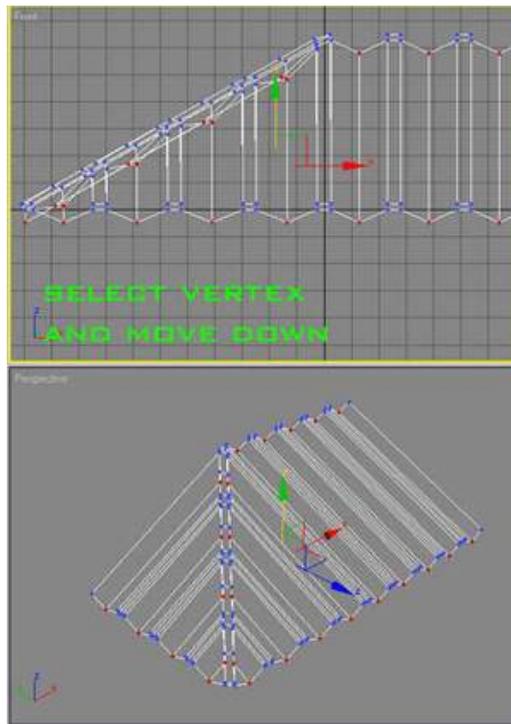
8. Примените к ним Extrude.



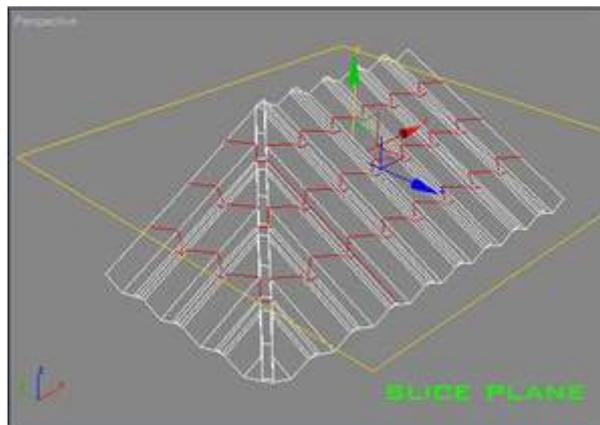
9. Выберите ребра как показано ниже и примените к ним connect с segments 1.



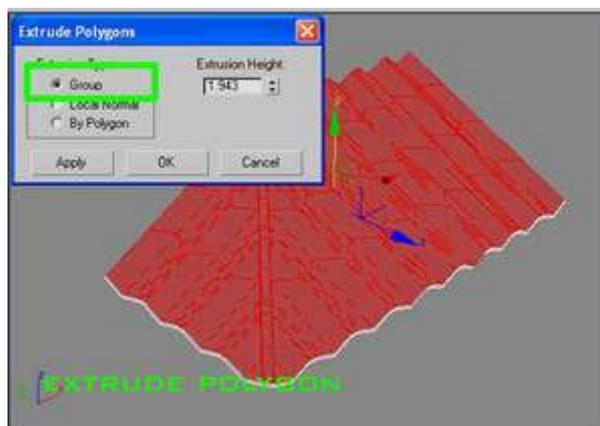
10. Выберите вершины между ребрами, затем сдвиньте их вниз, чтобы сделать крышу волнистой.



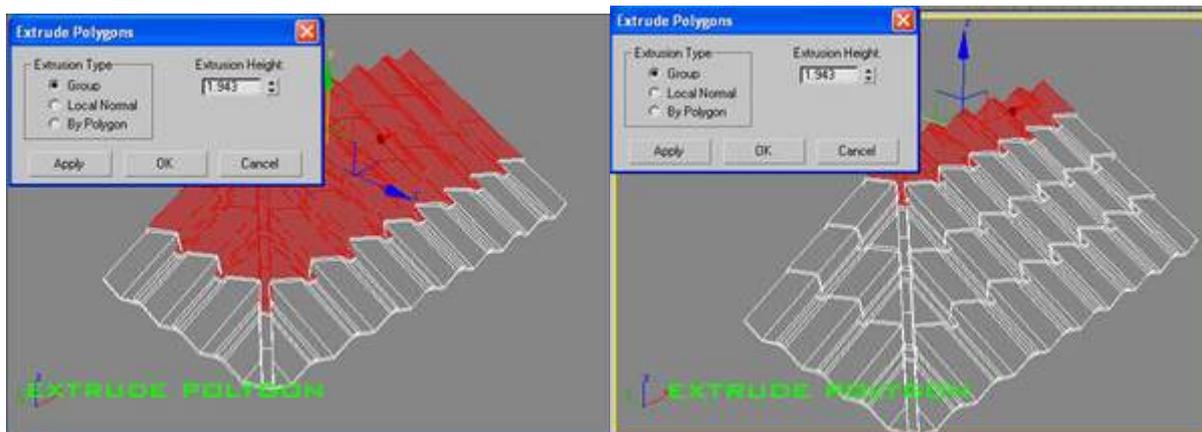
11. Используйте Slice plane чтобы создать горизонтальные сегменты крыши, состоящие из полосок черепицы.



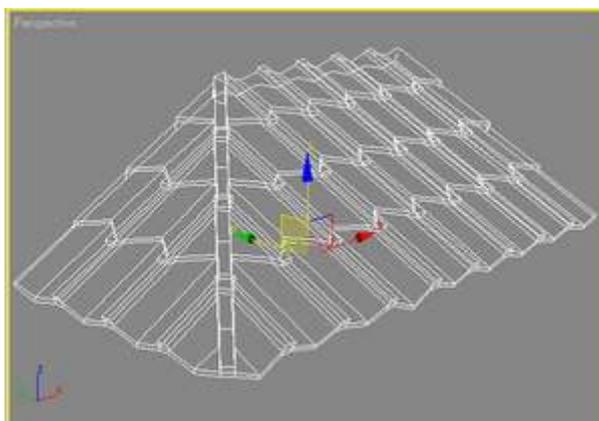
12. В режиме редактирования polygon примените extrude к выбранным полигонам. Это придаст крыше немного толщины.



13. Extrude каждый ряд один за другим пока не доберетесь до верха крыши.



14. Здесь показано как полигоны будут выглядеть когда мы закончим.



15. Назначьте полигонам smoothing group.

