

3DS MAX - модификаторы 2D -> 3D

Extrude - выдавливание

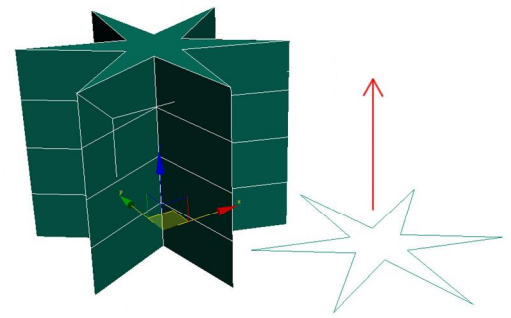
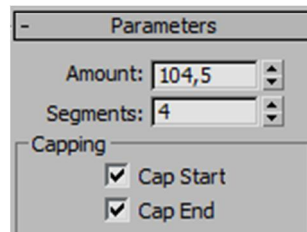
Выдавливает 3D-объект вертикально из 2D-контура.

Основные настройки:

Amount - размер (сила) выдавливания;

Segments - добавление промежуточных сегментов.

Cap Start/End - создать полигоны, закрывающие концы объекта.



Lathe - осевая симметрия

Создает 3D-объект путем вращения вокруг оси симметрии.

Основные настройки:

Degrees - угол вращения (360 градусов по умолчанию дает полный круг);

Weld Core - закрыть глюк наложения вершин на концах объекта;

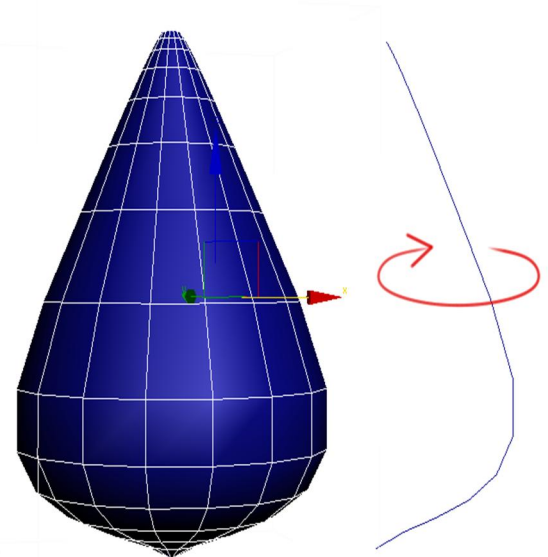
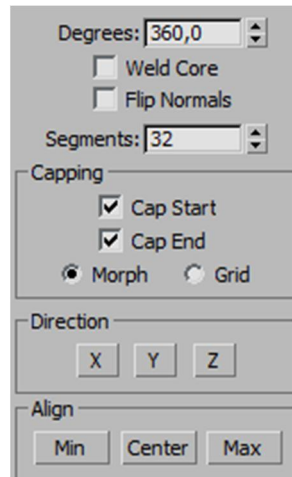
Flip Normals - перевернуть нормали к поверхности, указав "внешнюю" и "внутреннюю" стороны фигуры;

Segments - количество сегментов влияет на гладкость фигуры;

Cap Start/End - (см. Extrude);

Direction - выбрать ось вращения: X, Y или Z;

Align - переместить ось вращения до минимальной, центральной или максимальной позиции.



Bevel - многоярусное выдавливание

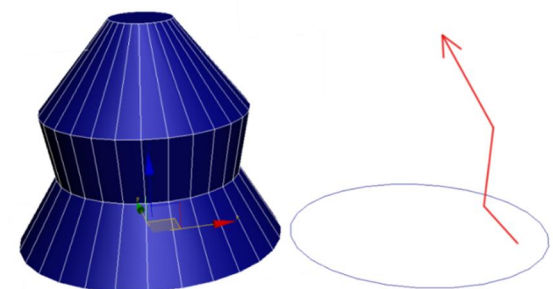
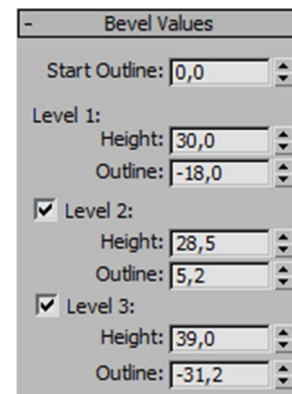
Выдавливает 3D-объект из 2D-контура в несколько этапов.

Основные настройки:

Start Outline - начальный сдвиг радиуса;

Height - высота выдавленного сегмента;

Outline - создание сдвига по радиусу.



Garment Maker - создание тканевой поверхности

Создает поверхность на базе контура, разбитую на сегменты таким образом, что ее далее удобно использовать как ткань.

Основной параметр - **Density**: плотность разбивки на сегменты.

При высокой плотности высока вероятность зависания системы!

