

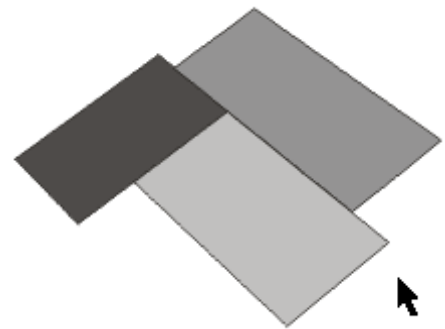
Трёхмерные здания

Инструменты: Perspective, Interactive Extrude Tool, Align and Distribute, Interactive Transparency Tool, Shape

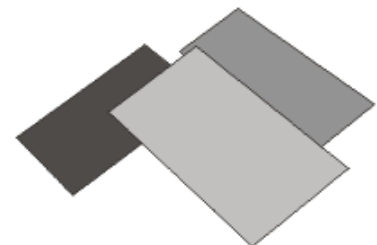
1. Рисуем три прямоугольника



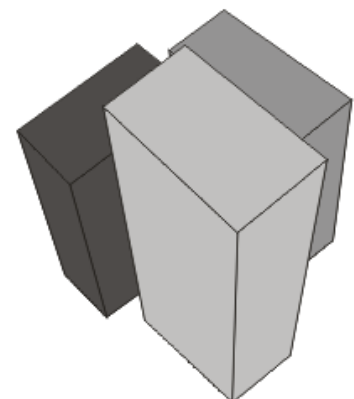
2. Группируем их и применяем перспективу



3. Чтобы здания были разной высоты, разгруппируем прямоугольники и передвинем



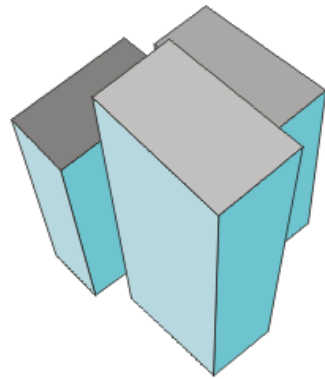
4. Применяем Interactive Extrude Tool, тянем мышью средний прямоугольник ровно вниз, боковые вниз и к центру



5. Преобразуем эффект в отдельные объекты: выделяем по очереди каждый и Arrange - Break Extrude Group Apart , затем Ungroup. В итоге получается 9 или 8 (как

на рисунке) отдельных объектов.

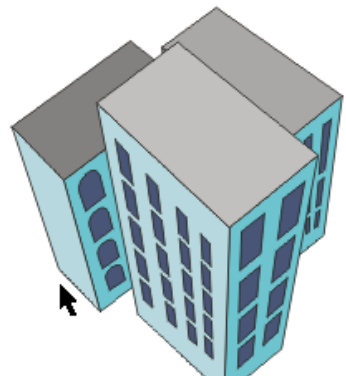
6. Заливаем фасад более тёмным, а боковые стороны более светлым цветом.



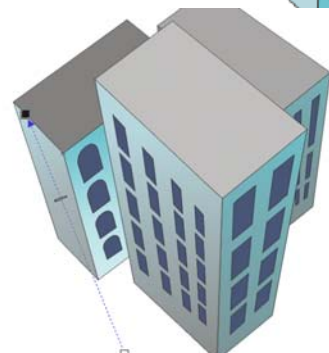
7. Рисуем окна разной формы. Выравниваем с помощью команды Align and Distribute



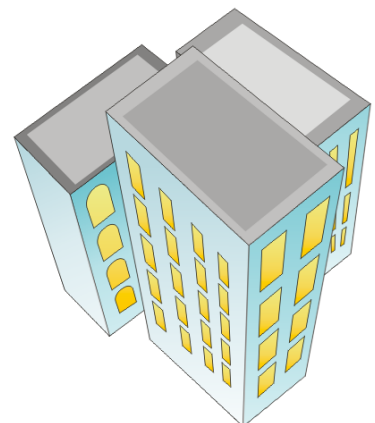
8. Группируем каждую группу окон, накладываем на здание, подгоняем по размерам и применяем эффект перспективы, чтобы вписать окна в стены.



9. Добавляем тени. Копируем прямоугольники (Copy - Paste). Заливаем их белым или чёрным цветом. Размещаем их сразу за окнами с помощью Ctrl PgUp/Ctrl PgDn. Применяем Interactive Transparency Tool, тянем снизу вверх.



10. Выделяем окна и заливаем линейным градиентом



11. Копируем прямоугольники (Copy - Paste), уменьшаем их с нажатой клавишей Shift, заливаем, убираем обводку

12. Выделяем стороны наших зданий, устанавливаем толщину обводки 0,706 мм, затем команда Arrange- Convert Outline to Object, чтобы преобразовать линии в объект. С помощью инструмента Shape удалить все тлчки, кроме угловых. Трансформировать линии, чтобы расстояние от здания до наблюдателя определялось толщиной линии.



+