Аннотация: Мы демонстрируем как, начав с пустого меша (empty mesh), можно очертить контур (drow an outline) объекта и в итоге создать полную трехмерную модель. В последнем шаге объект магией Primstar превратится в скульпт (sculptie).

Текст переведен Денисом Граденко (Denis Gradenko) с разрешения и при одобрении автора оригинального текста.

Источник: http://blog.machinimatrix.org/3d-creation/video-tutorials/sculpties-advanced-tutorials/modelling-with-outlines/

Аннотация: Мы демонстрируем как, начав с пустого меша (empty mesh), можно очертить контур (drow an outline) объекта и в итоге создать полную трехмерную модель. В последнем шаге объект магией Primstar превратится в скульпт (sculptie).

Привет и Добро пожаловать!

Сегодня давайте сделаем винный бокал. Сначала создадим контуры, и затем давайте «сложим» их в трехмерном пространстве.

Я позабочусь о LOD-поведении объекта кольцевой конструкции.

Сначала давайте загрузим как фоновое изображение простой винный бокал.

Я буду использовать это изображение как образец для модели.

- Я иду в вид спереди (front view)

- и там я создаю новый меш на пустом месте.

- Откройте: add, mesh, empty mesh.

- Теперь я иду в режим редактирования (edit mode).

- Я удаляю 3D-манипулятор (3D-manipulator), потому что он мешает мне при расстановке вершин.

- И теперь я начинаю рисовать вид сбоку.

Удерживая клавишу CTRL, кликайте левой кнопкой мыши для создания каждой новой вершины.

- Я по возможности повторяю контуры бокала и создаю 8 ребер (edges).

Это в окончательной форме соответствует вершинам LOD (уровня детализации) 1.

- Затем я выбираю все вершины и один раз подразделяю их (subdivide) и подравниваю новые вершины (vertices).

Это будет соответствовать вершинам LOD 2.

- Я подразделяю (subdivide) снова, чтобы получить вершины LOD 3.

- Я хочу совместить стартовую и конечную точки контура в одном положении по осям x и y.

- Итак, я иду в вид сверху, и там я нажимаю: s, shift-z, ноль.

- В итоге я помещаю курсор насколько возможно точно на двух точках.

- Я выбираю все вершины.

- Затем я настраиваю инструмент вращения (spin tool), Spin 360 градусов, и я использую 32 шага. (на видео в это время выставляют Spin Dup 8 Steps, выбирают subsurf level 2, переходят в объектный режим, Object > Scripts > Sculptify Objects. 2 мин 11 сек будьте внимательны видео несколько отличается от текста)

Затем я нажимаю на кнопку Spin.

Итак, здесь винный бокал. Он сделан из 32 граней (faces) по оси x, и 32 граней по оси y.

Давайте теперь перейдем в объектный режим, и давайте применим волшебную часть (magic part):

- перейдите в: object -> scripts -> sculptify objects

- В UV-редакторе изображений (UV-image editor) включите: “Synch UV and Mesh selection”

- Выберите крайнюю левую и крайнюю правую «колонки» на UV-карте (UV-map).

- И теперь: Mesh > Vertices > Remove Doubles.

Это сшивает плоскость вдоль выбранных краев.

И таким образом, это эффективно преобразует тип скульпта из плоскости в цилиндр.

Теперь Вы можете сделать некоторые точные подстройки своей формы (shape).

Наконец: Render, Bake sculpt meshes.

И вот способ быстрой проверки того, как Ваш скульпт будет выглядеть в Second Life.

- перейдите в редактор изображений (image editor).

- Затем: Image, Import as sculptie.

- В секции link and materials, включите: set smooth.

Иногда Вы можете здесь столкнуться с несколькими проблемами.

Если Ваш объект отображается в темно-сером оттенке, то перейдите в режим редактирования, и немедленно вернитесь в объектный режим. Часто это помогает.

Если Ваш объект абсолютно черный то, он создан вывернутым наизнанку.

Это может произойти, потому что мы начали с empty mesh.

И точно не предопределено, какая сторона созданного меша станет внутренней стороной объекта.

Вы можете восстановить это следующим образом:

- перейдите в режим редактирования (edit mode)

- и затем: Масштабируйте (Scale), x,-1.

Это отзеркалит (mirror) объект, и в то же время «вывернет» его в норму.

Пожалуйста, заметьте, что непосредственное обращение нормалей (flipping Normals) в Блендере срабатывает на скульптах не всегда. Кстати, как пояснил Web Gearbox речь идет именно о процессе «обращения», то есть зеркального отражения нормалей относительно их нулевой оси. Таким образом мы выворачиваем весь меш или его часть наизнанку. Нулевой осью зовется координата, отвечающая за объем, в случае, если она - булевское значение, - тоже комментарий Веба. (Надеюсь однажды я пойму о чем это – примечание переводчика)

Если на поверхности объекта еще отображаются темные области, то, вероятно это light-bleeding effect (эффект вызванный «перевернутостью» нормалей).

Если Вы столкнулись с этой проблемой:

- перейдите в режим редактирования и проверьте ребра (edges) около темных пятен.

переместите эти ребра (edges) ближе друг к другу

(Не «кидайте» их друг на друга!!!).

Это уменьшит или даже исправит light-bleeding effect эффект, вызванный «перевернутостью» нормалей.

В этом уроке я показал Вам:

- как работать с контурами (outline)

- и сохранить контроль над уровнем детализации (LOD).

- Теперь Вы знаете, где найти Sculptify objects и как использовать.

- Вы можете использовать “image import-as-sculptie” для быстрой проверки Вашего объекта.

- Мы видели, как исправляется эффект выворачивания наизнанку.

- И мы теперь знаем, как уменьшить light-bleeding effect.

Спасибо за внимание.

Хорошего дня!

На правах рекламы