

Текст написан на базе статьи "Making a Ladder":

<http://blog.machinimatrix.org/2010/08/31/making-a-ladder/>

Данное руководство предназначено для работы с версией программы Блендер Jass-Pro 2.3.5. Стоит она около 2000 линден долларов, что в переводе на рубли будет около 200-300 рублей по курсу

декабря 2010 года

(это как повезет обменять).

Еще не решили нужна ли она Вам

? Не беда. Рядом можно

"за бесплатно"

купить свободно распространяемую предыдущую версию этой программы, отличающуюся только тем, что в ней не

убраны

некоторые

ошибки

. Зато, за каких-то 2000 линденов Вы будете иметь в течение года техническую поддержку со стороны команды разработчиков и обновление программы, что, на мой взгляд, очень удобно. А заодно не упустите шанс поддержать проект материально. =)

С недавних пор распространение программы через Веб Сайт прекращено, и обзавестись программой можно только посетив это славное место в Second Life: <http://surl.com/secondlife/Jass/145/193/25>

Итак, Вы гордые обладатели Jass 2.3? Пока, не важно Pro или свободно распространяемой Pub версии. Лично я пока ограничился версией Pub... ибо в свете грядущего в Секонд Лайф введения поддержки загрузки низкополигональных мешей еще не определился нужен ли мне вообще будет Блендер в будущем или удобнее будет использовать альтернативную программу.

Приступим:

Вот небольшое руководство о том, как сделать лестницу из одного скульпта в Блендере такую же, как на этом рисунке.



Примерно так выглядит эта лестница в Секонда Лайф, хотя, если постараться можно и

поровнее сделать.

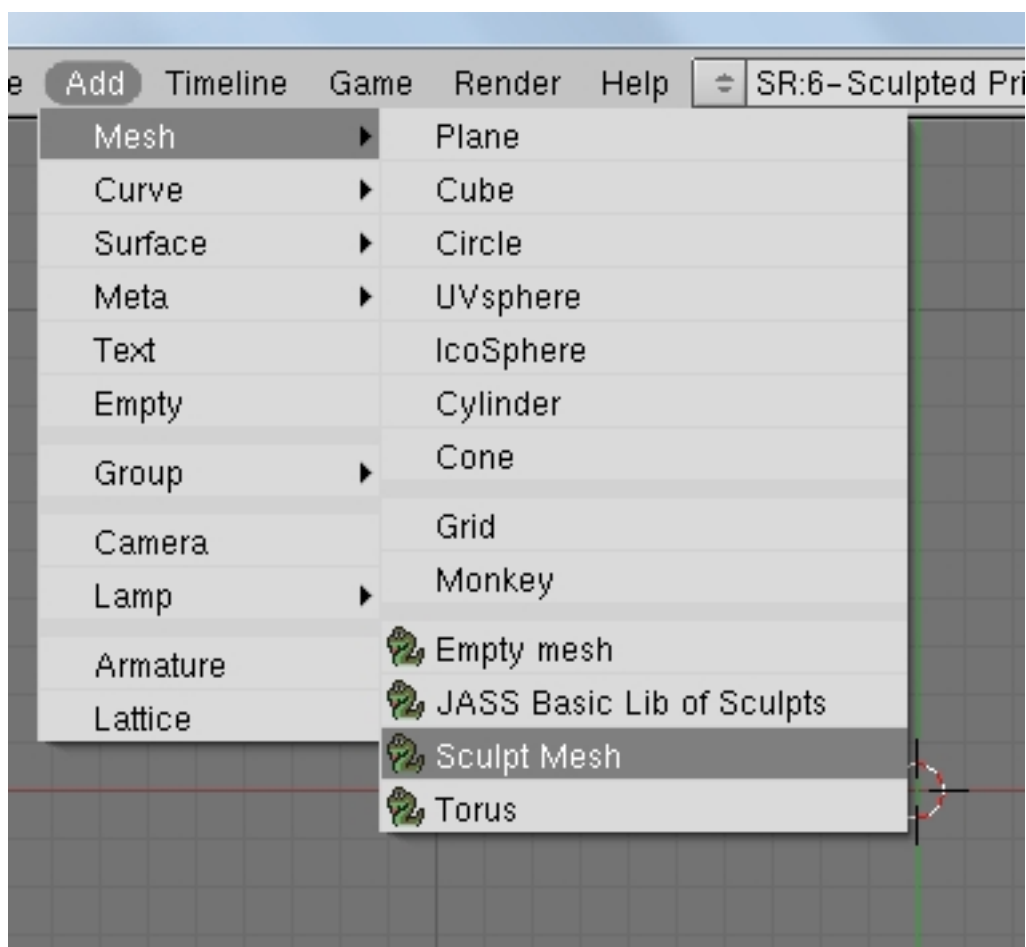
Перед началом моделирования Вы должны решить хотите ли Вы, чтобы Ваша лестница хорошо работала с LOD (Level of Detail – уровень детализации) или нет:

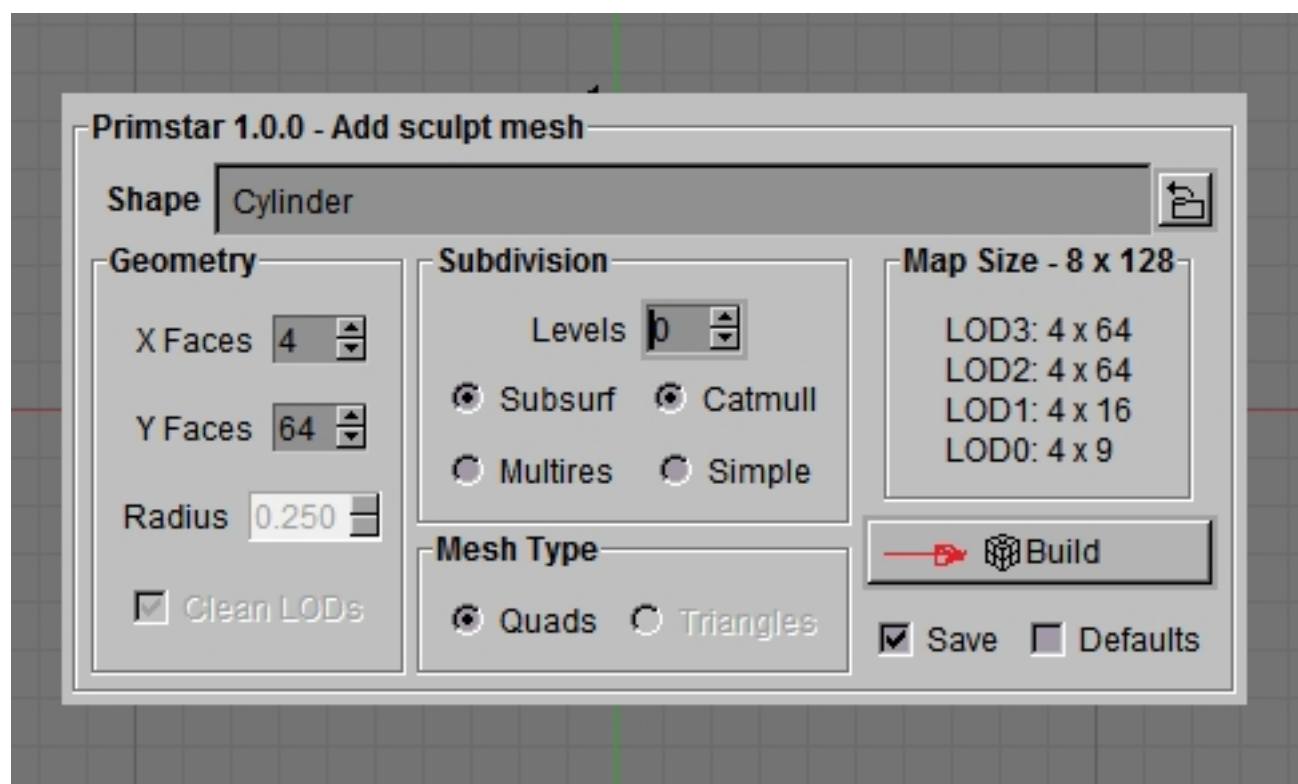
- Если Вы хотите стабильного поведения Вы можете сделать 6 шагов максимум + 2 стороны лестницы
- Если Вы хотите хорошего поведения, вы можете увеличить размер до 14 шагов + 2 стороны.
- Если Вы не заботитесь о LOD, Вы можете добавить шагов даже больше. Я не знаю точно, каких цифр Вы можете достичь теоретически...

Шаг 1: Исходный скульпт (The initial sculptie)

Давайте придерживаться умеренных вещей и попробуем следующие опции. В этом случае Вы захотите создать скульпт следующим образом. Идем: Add > Mesh > Sculpt Mesh

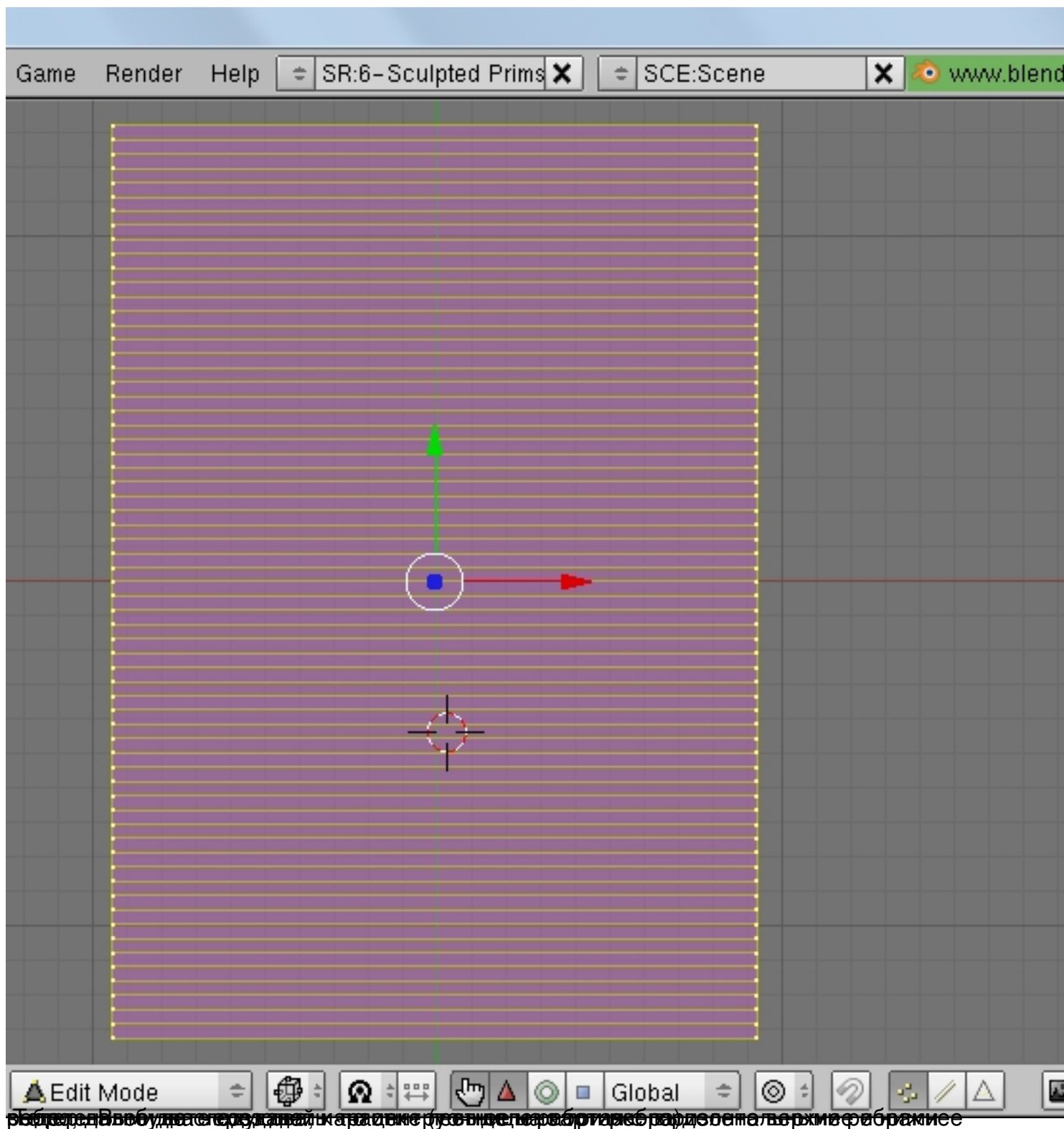
- Тип: цилиндр (type: cylinder)
- 4 X-поверхности (4 x-faces)
- 64 Y-поверхности (64 y-faces)
- no subdivision levels).



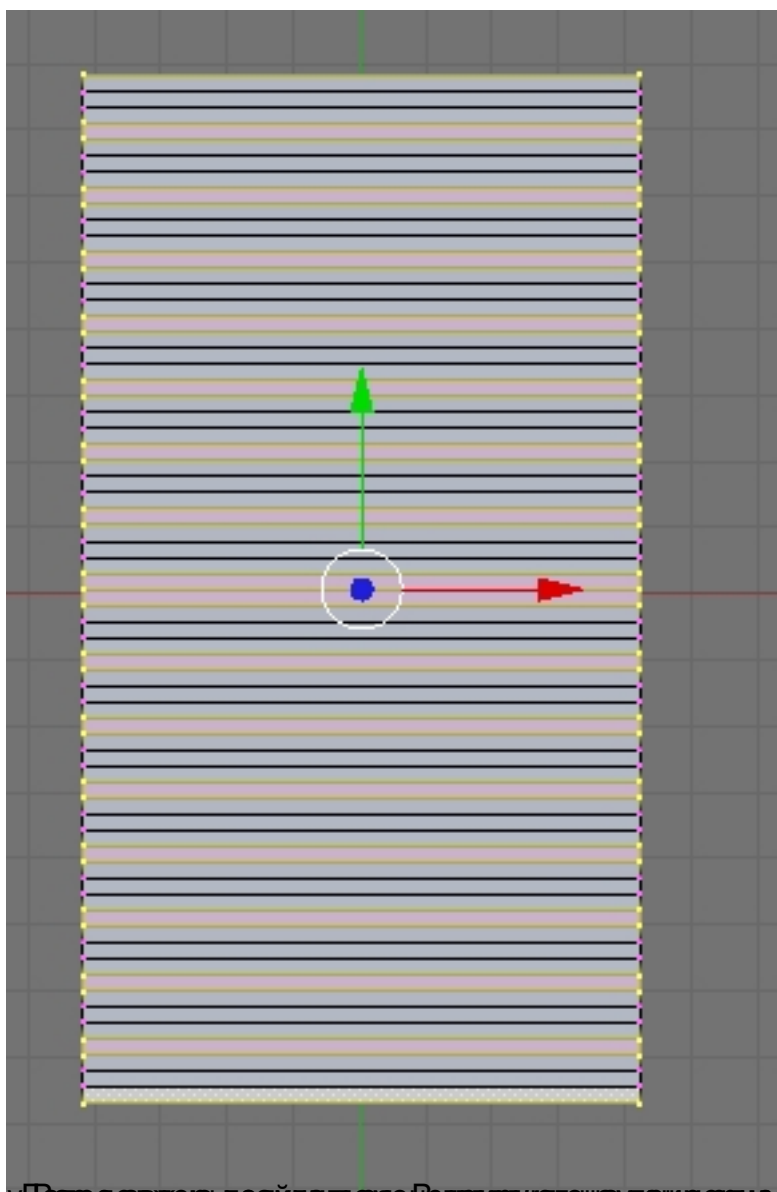


Вот что должно получиться:



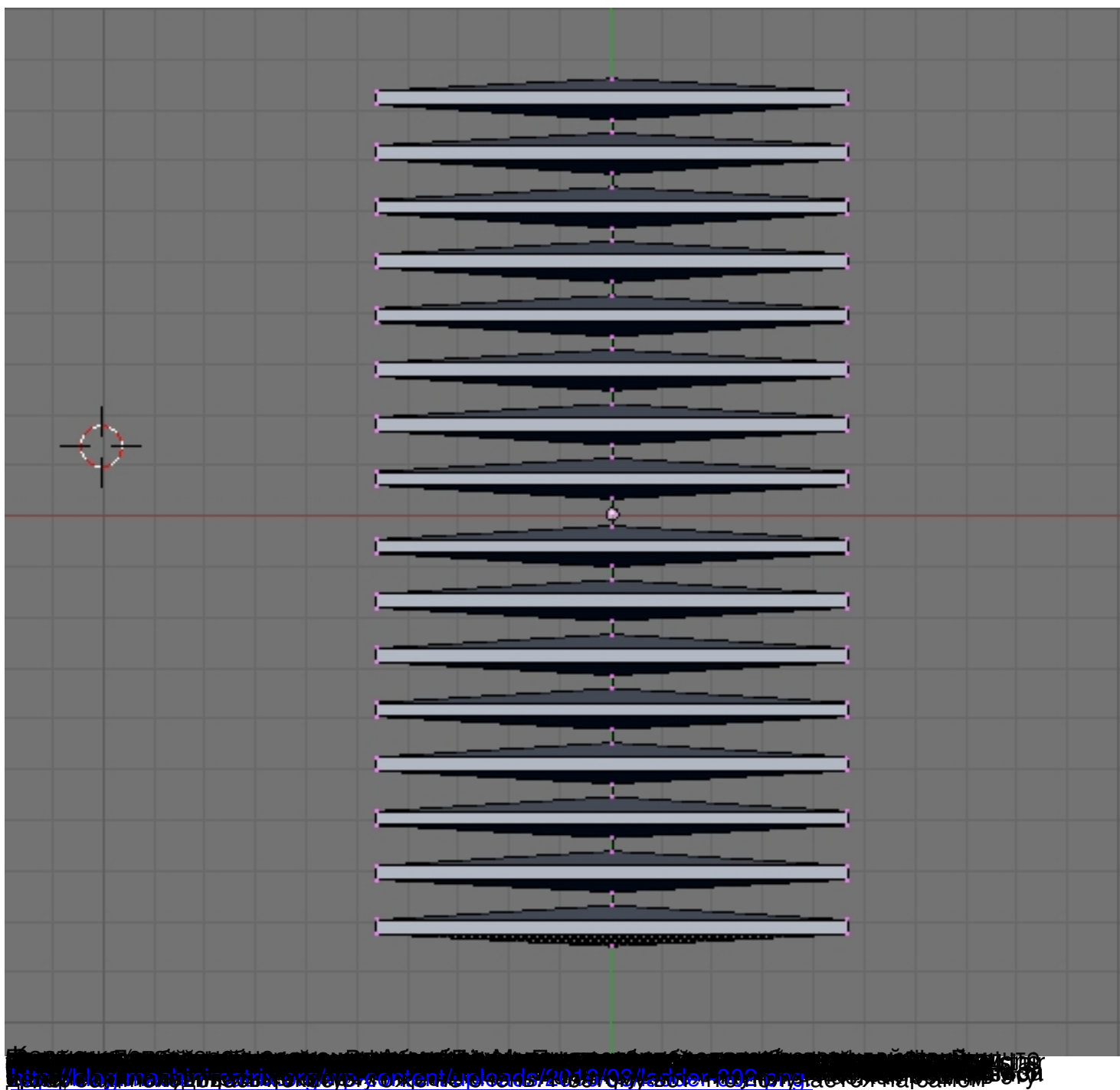


В Blender 2.3.5, как и в Blender 2.3.4, можно использовать панель «Скульптурные примитивы» для создания скульптурной лестницы.

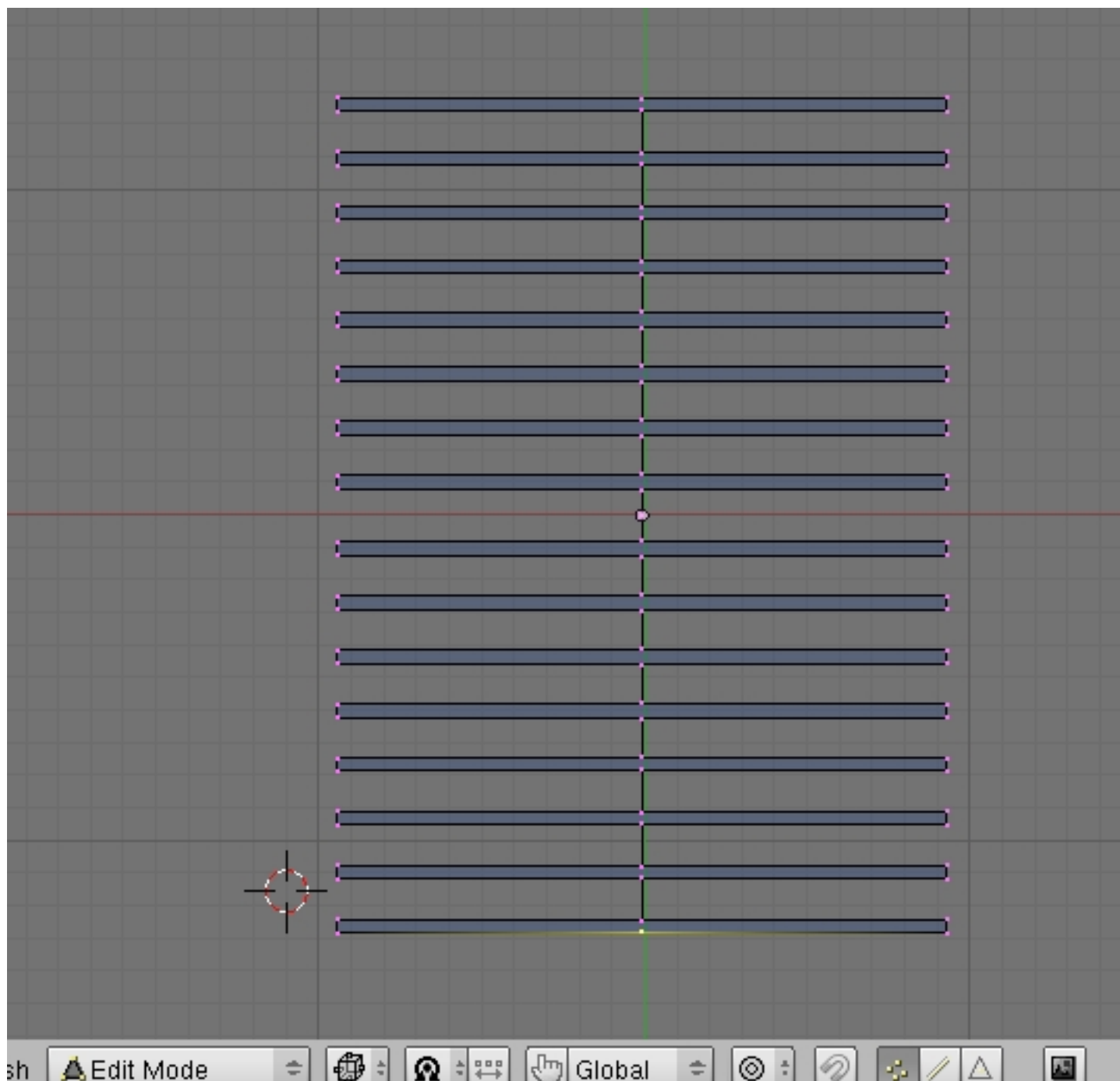


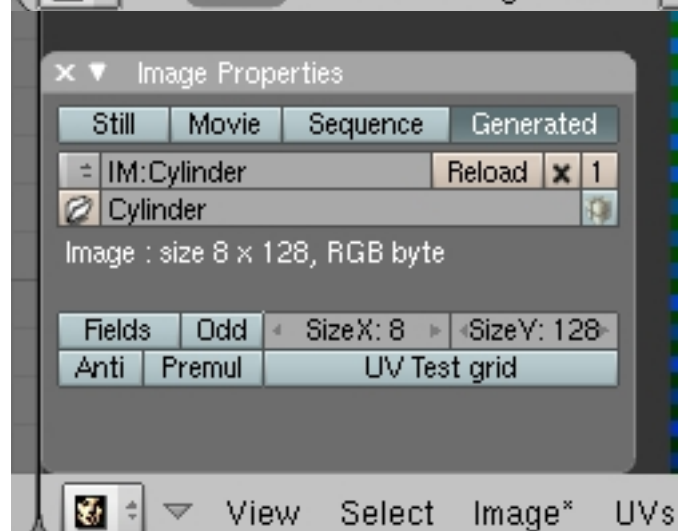
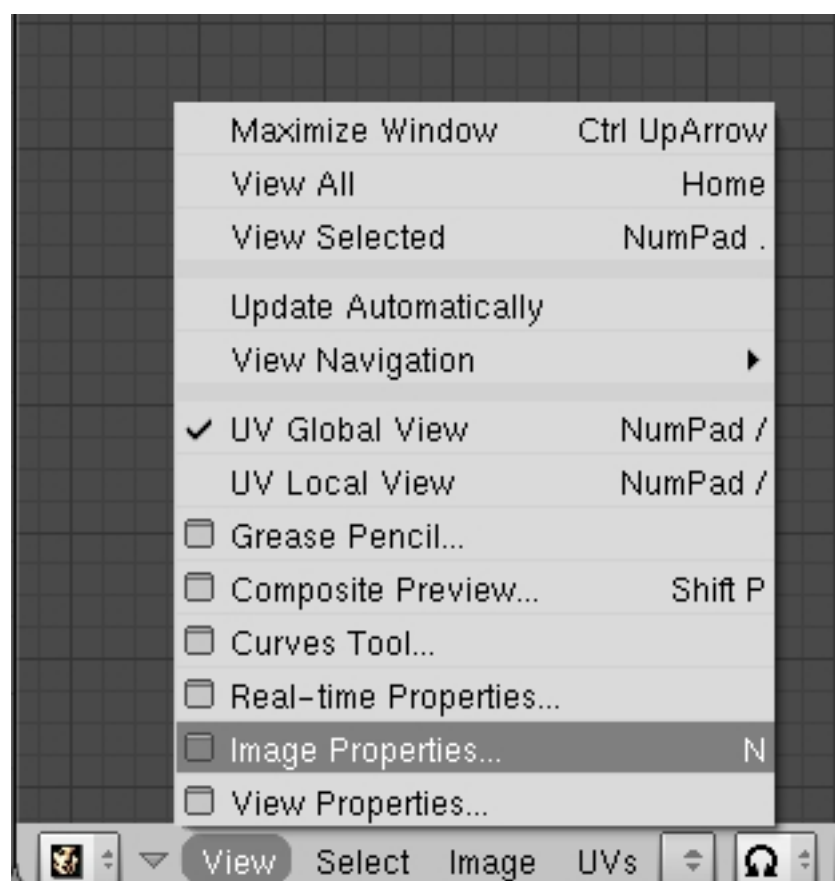
удается выбрать по умолчанию. Выпрямит она примерно так

Васеда ажур поайча деаю. Впридуи она примерно так картинку и кратко сообщают: Вот что

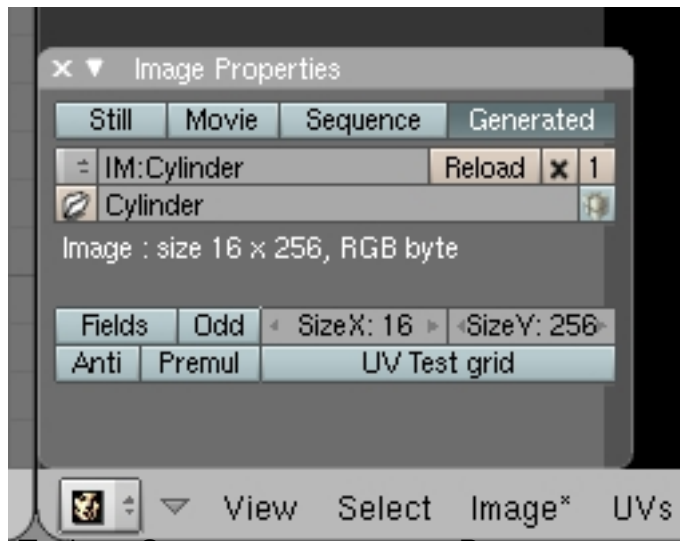


<http://blog.machinatrix.org/wp-content/uploads/2019/03/addler-002.png>

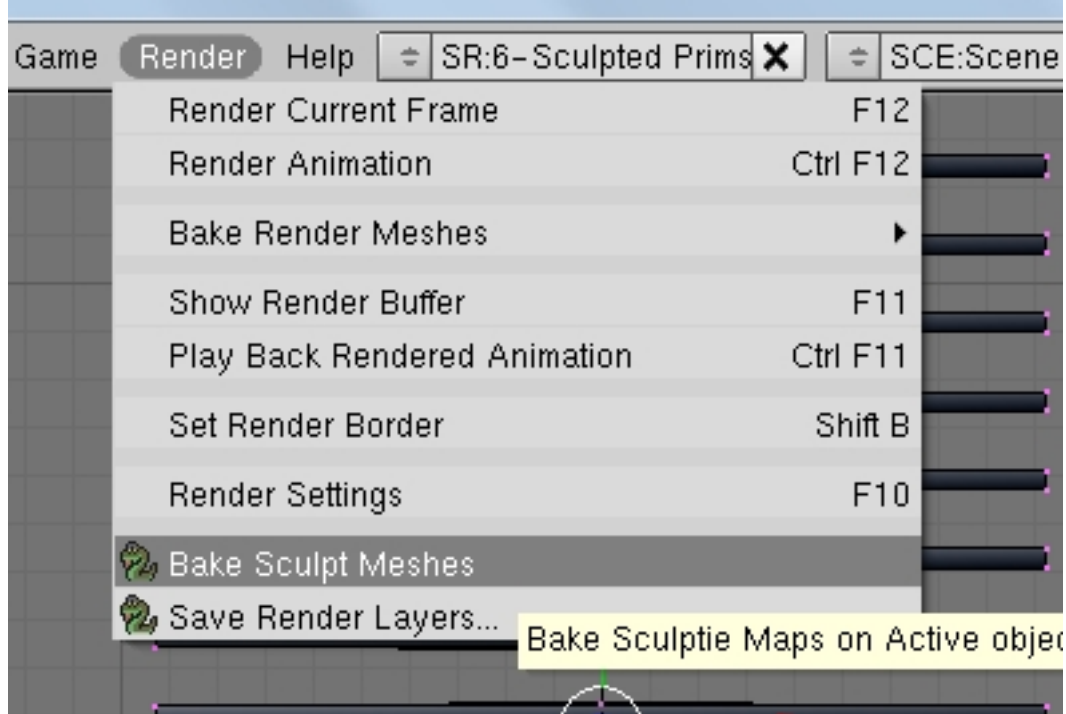


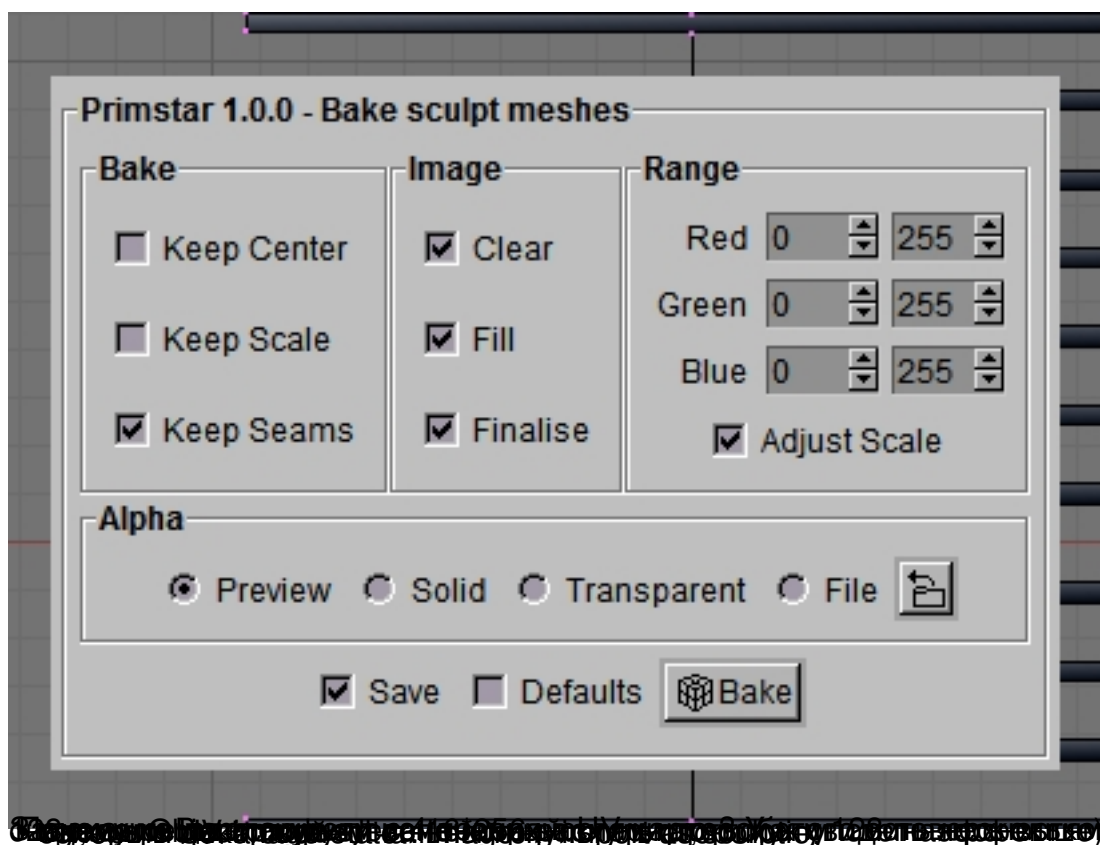


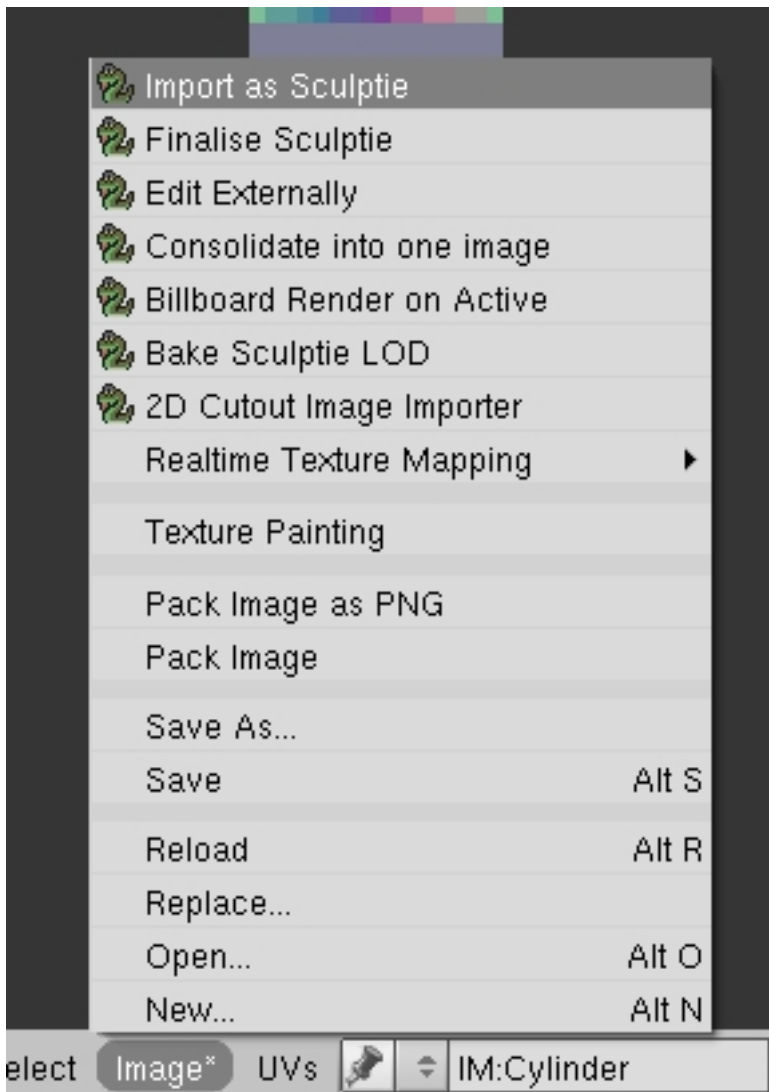
မြန်မာနိုင်ငံတော်သို့ ပြန်လည်ဝင်ရောက်မှုနှင့် နေထိုင်ခွင့်



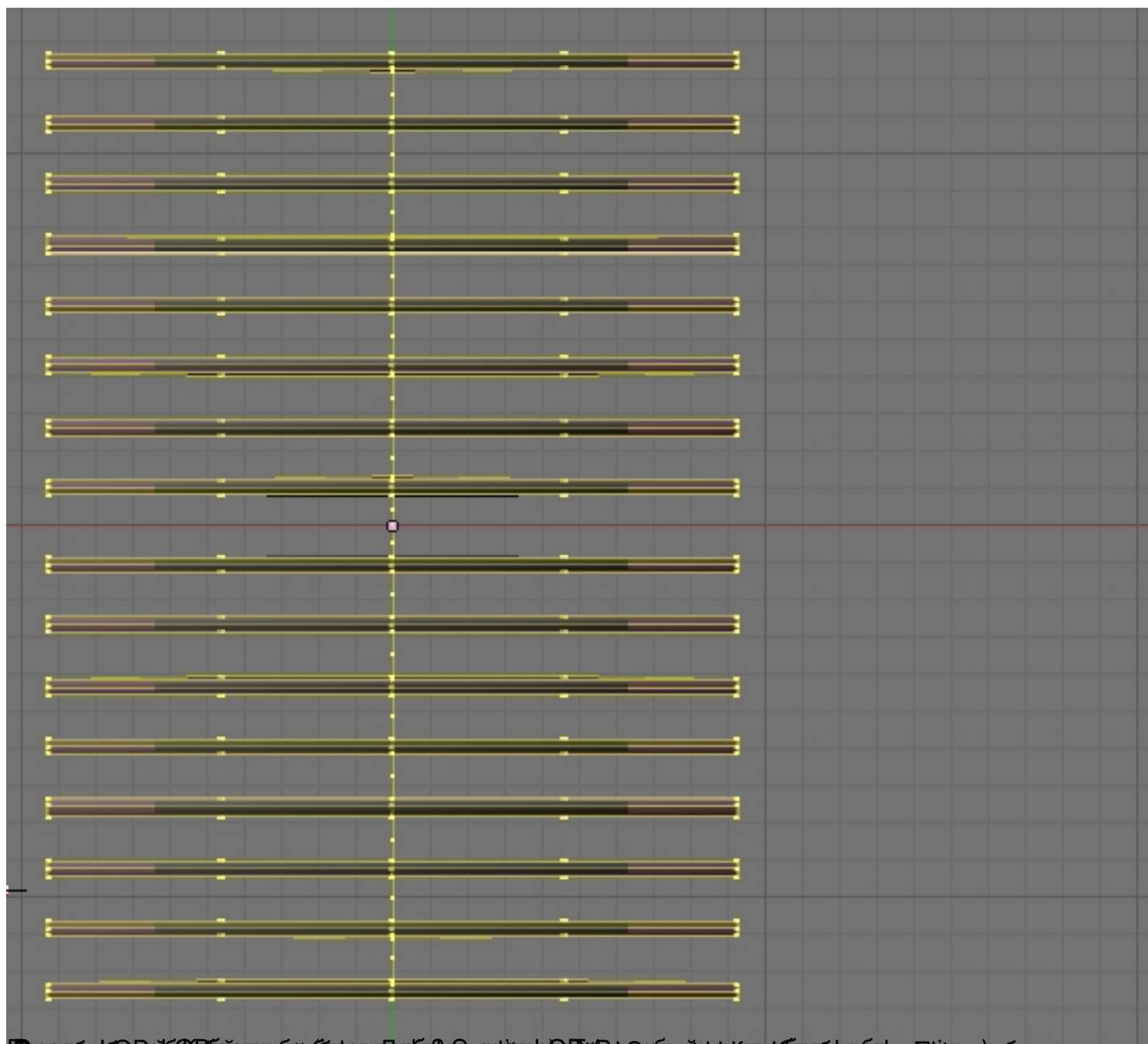
Render -> Bake -> Bake Sculpt Maps on Active object



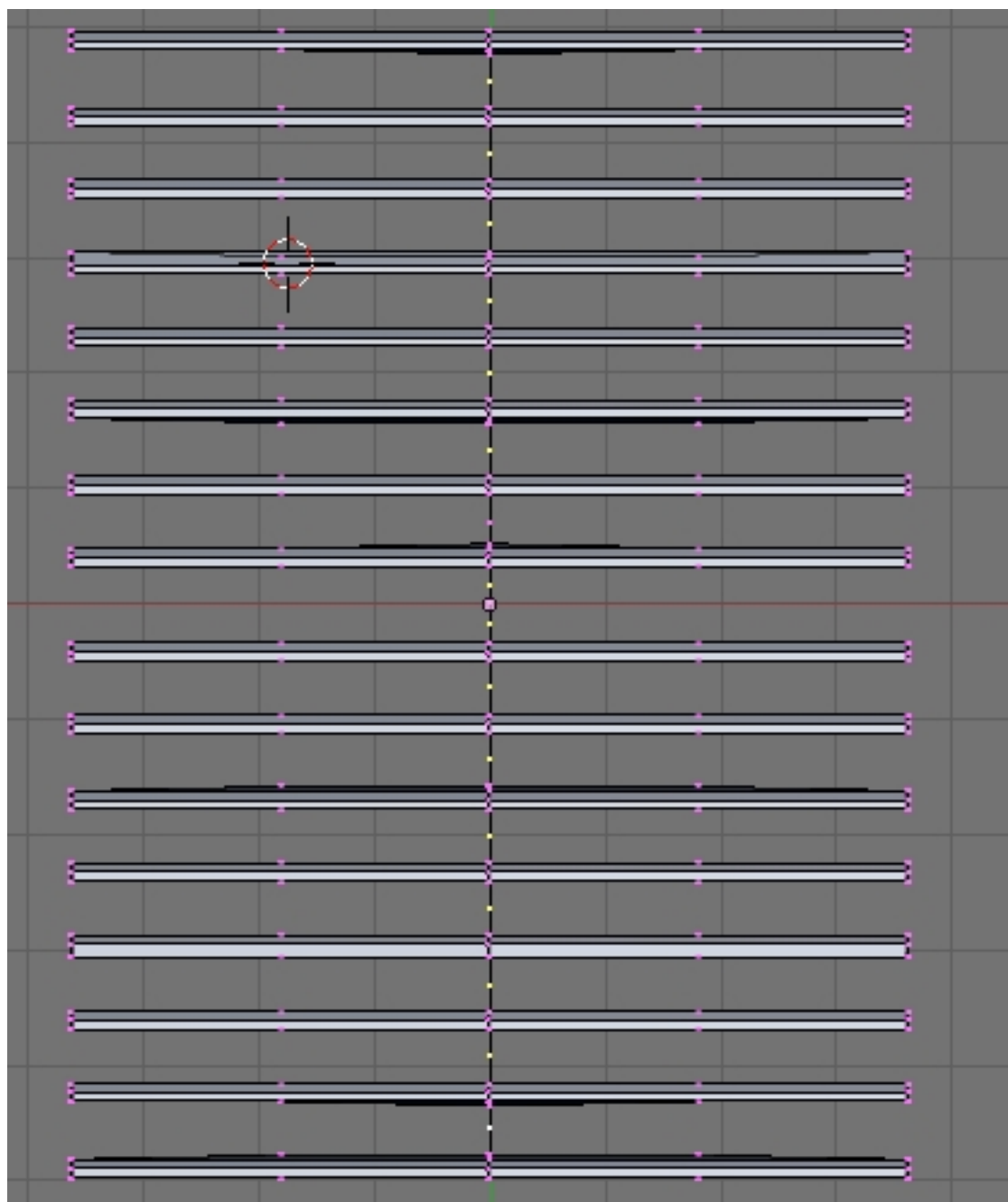


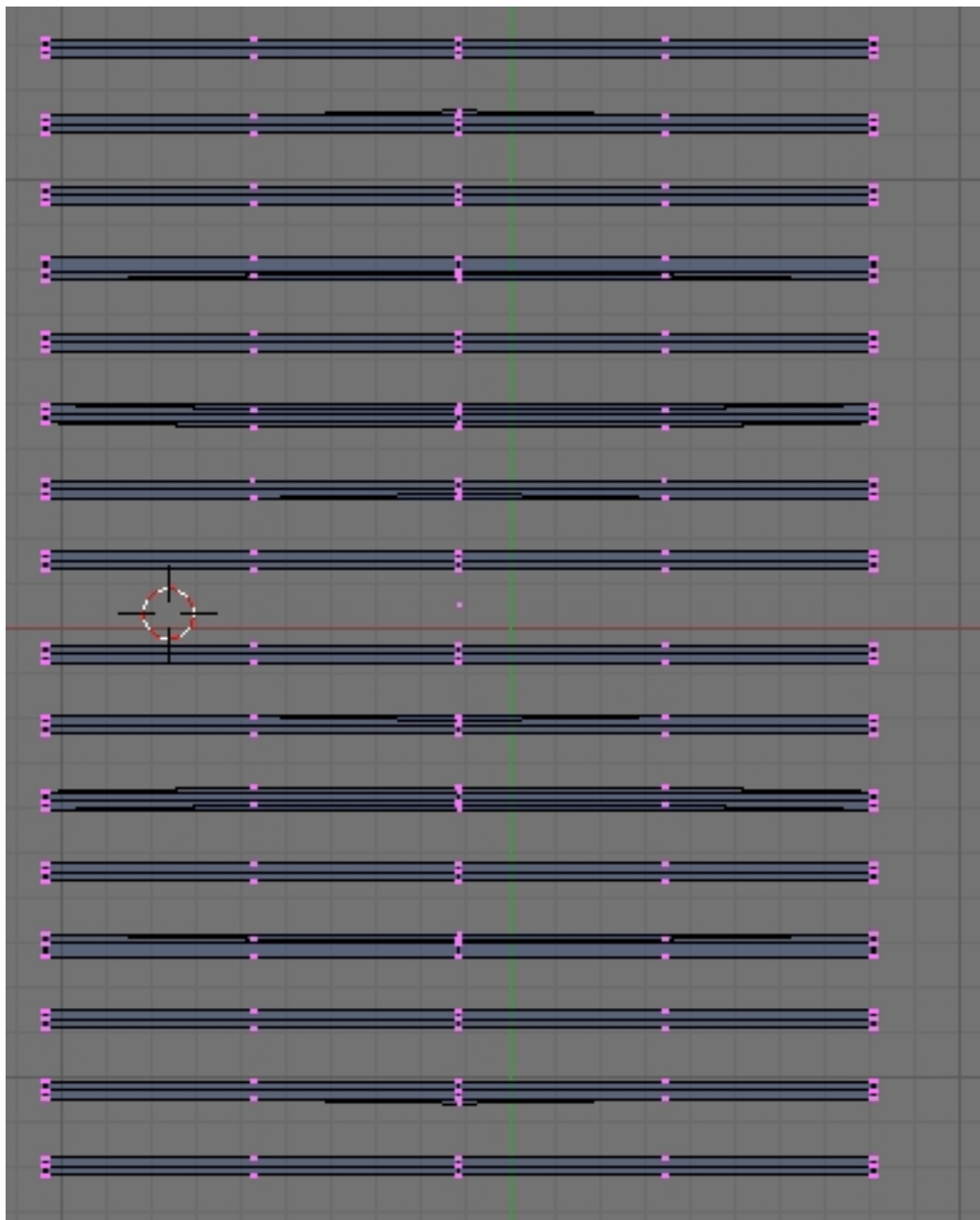


Вопрос: Как определить, что это не просто случайный набор букв, а именно то, что мы ищем?

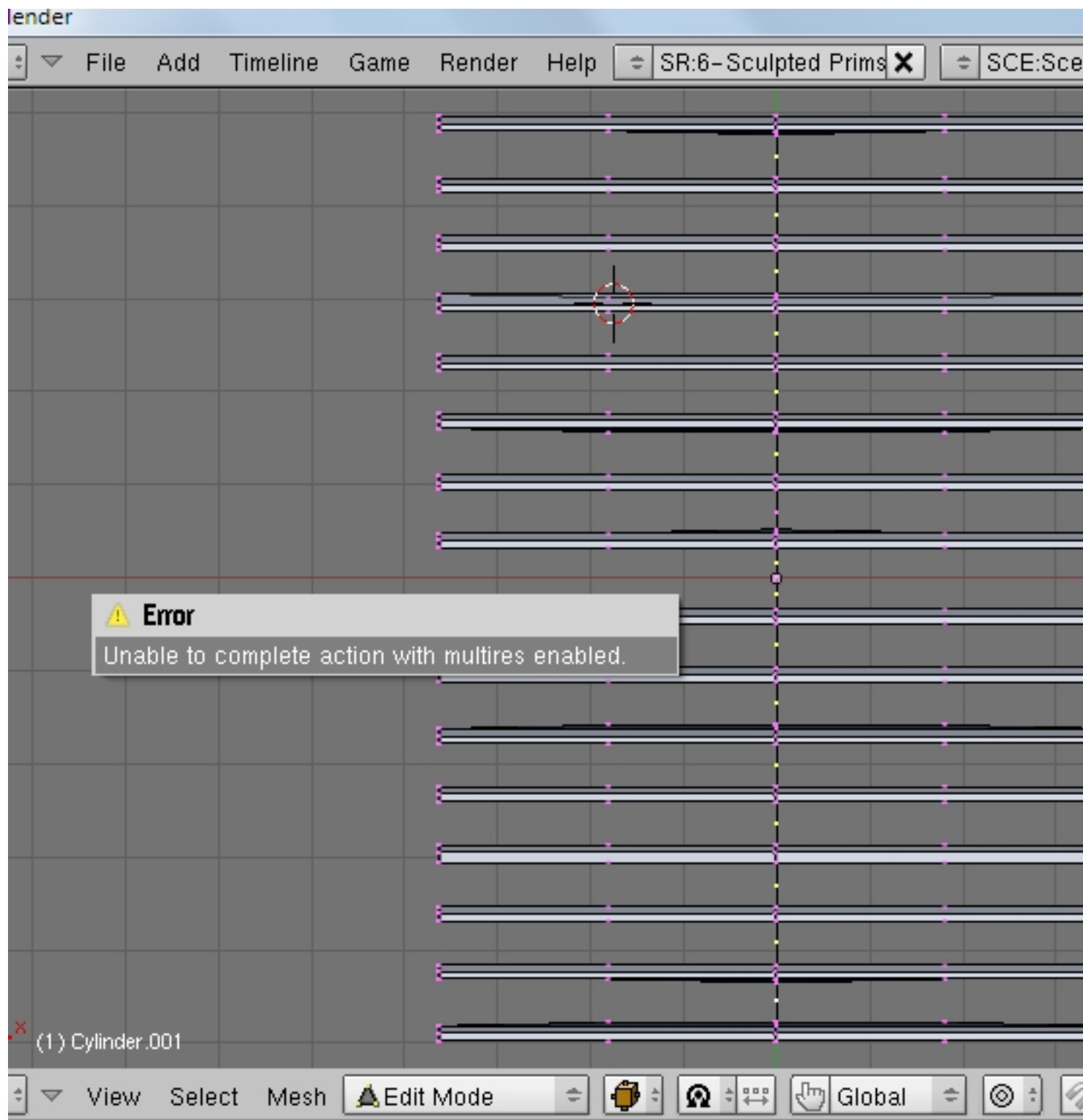


Вопрос: Как сделать, чтобы лестница была скульптурной, а не плоской?

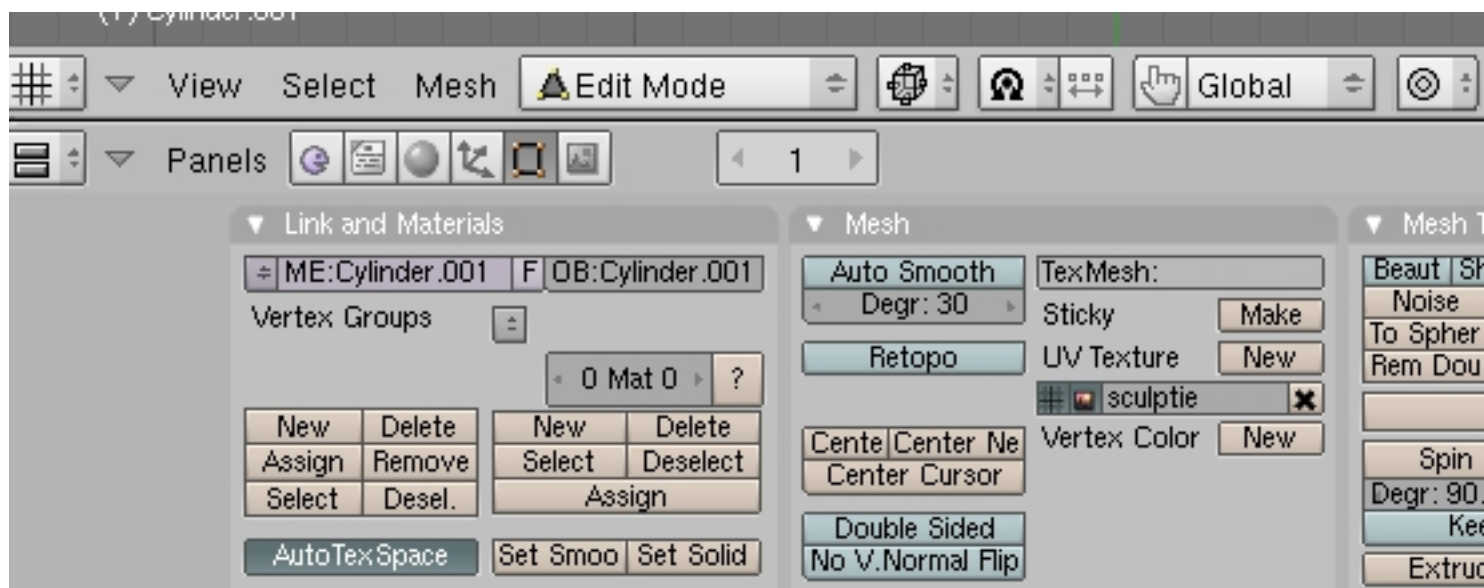




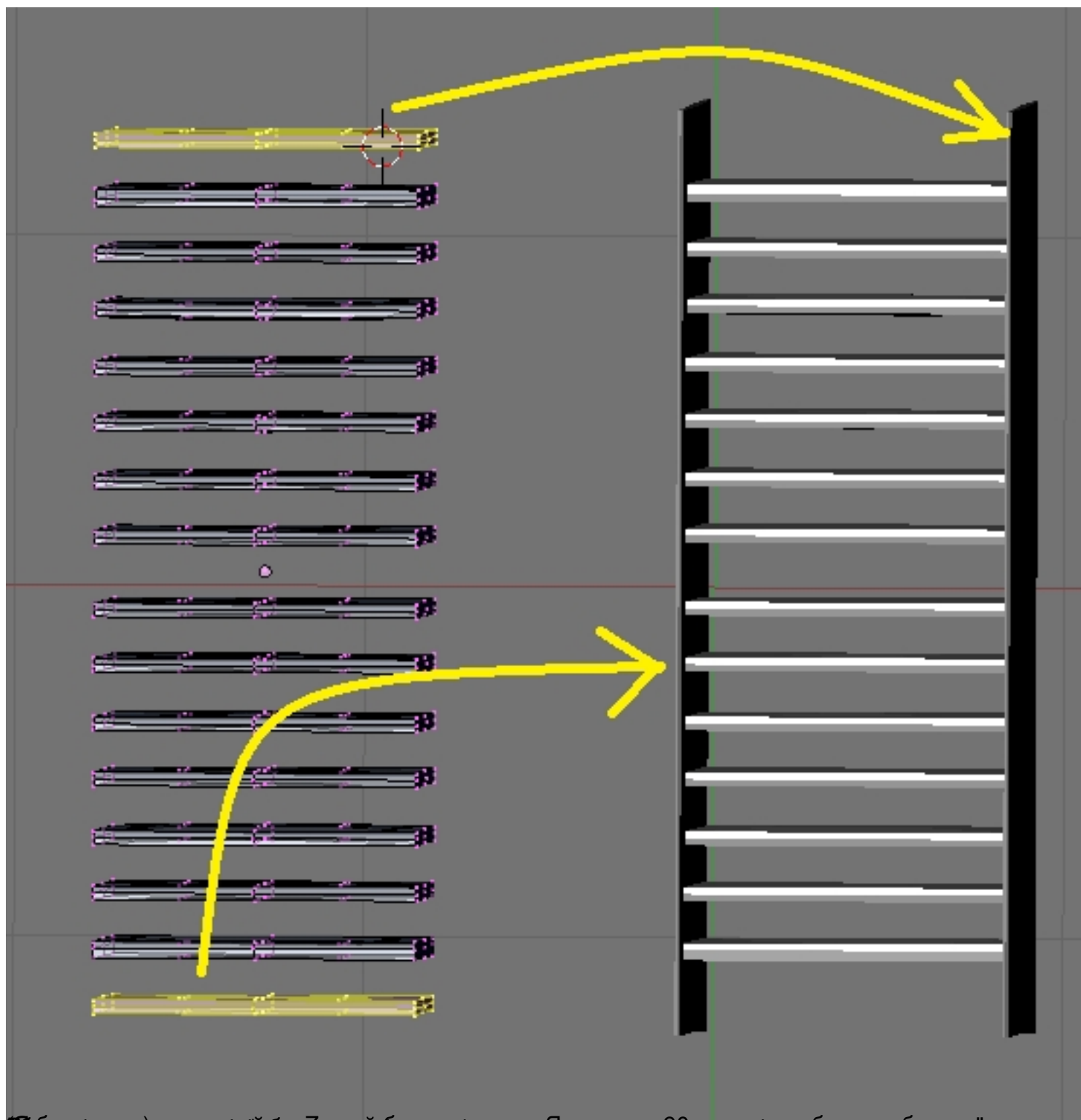
Базисные объекты можно объединять в еще один объект. При нажатии на объект

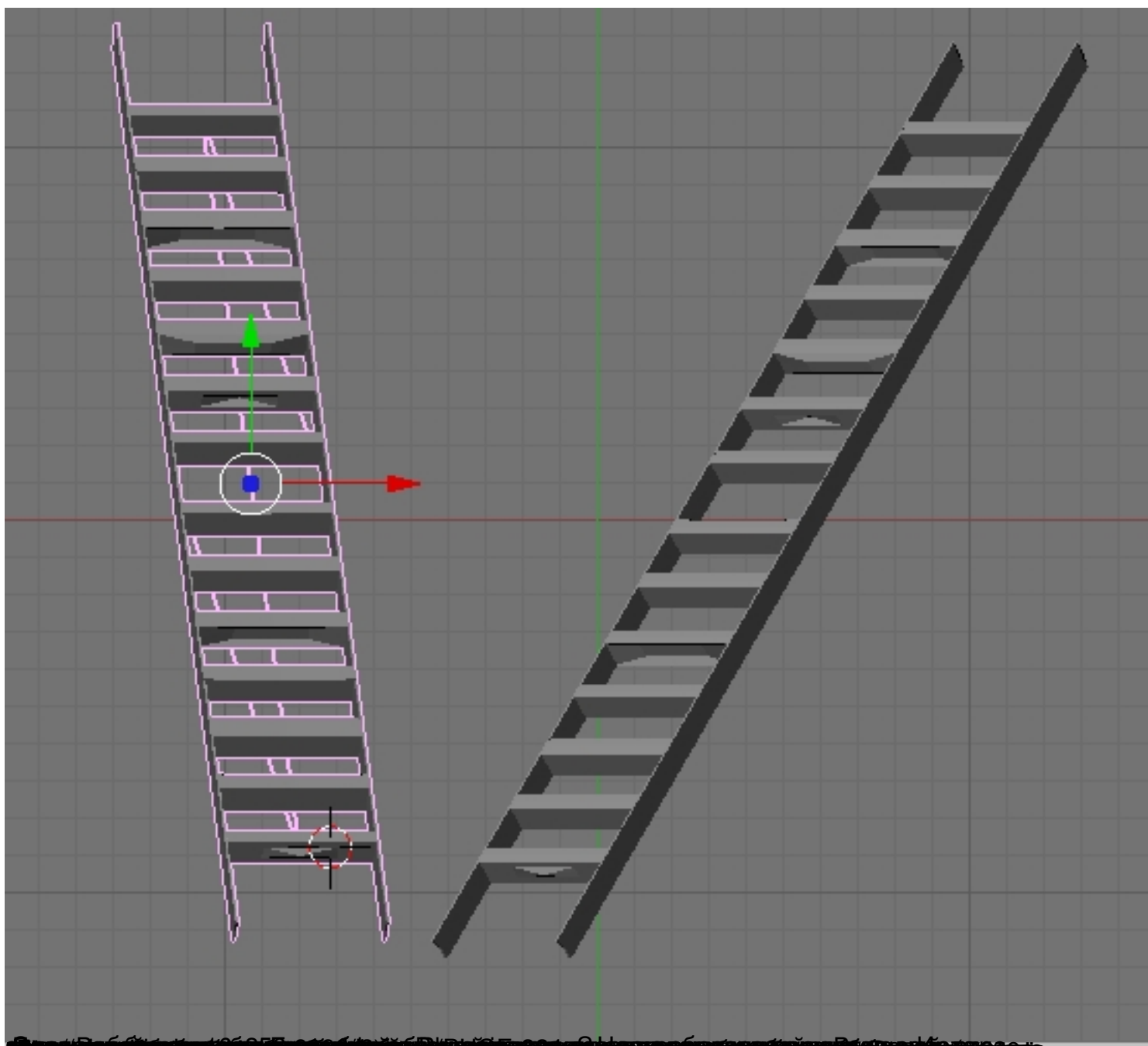


в этом случае необходимо отключить этот самый multires. На рисунке он уже отключен.



Шаг 4. Теперь помещаем в визуальное пространство левого окна все объекты. И в центре





[Для тех кто пользуется Маркетплейсом](#)