Аннотация: обучающая программа - 6 минут живой демонстрации, как создать скульпт винного бокала в Блендере, с нуля и без помощи каких либо скриптов. Я использую лишь внутренние функции Блендера и показываю очень простой путь к цели. Эта обучающая программа посвящена Amanda Levitzki и Domino Marama, давшим мне все приёмы, в которых я нуждался для демонстрации процесса. Я надеюсь, Вам это понравится. И, пожалуйста, напишите мне свои отзывы.

Создание скульптовых примов в Блендере без использования дополнительных скриптов типа Primstar и других вспомогательных скриптов… только чистый Блендер -…just pure blender… - со слов Gaia.

Данный урок переведен Денисом Граденко (Denis Gradenko) с разрешения и при поддержке авторов оригинального текста. Оригинал текста находится здесь: **http ://** **bl** **og** **.** **machinimatrix** **.** **org** **/3** **d** **-** **creation** **/** **video** **-** **tutorials** **/** **sculpties** **-** **older** **-** **tutorials** **-** **page** **/** **sculpted**

-
prims
-
for
-
the
-
blender
-
purist
/

Оригинальное видео урока можно скачать здесь: http://blip.tv/file/get/HussaynDabbous-SculptieMakingForTheBlenderPurist527.wmv

Текст к учебному видеофильму:

Привет! Я нашел способ делать скульптовые примы с очень небольшим усилием, и без какой-либо помощи скриптов. Вам интересно? Тогда вперед.

Запустите свой обычный Блендер без каких-либо скриптов.

Нет ничего. Только чистый Блендер 2.46.

Ok, как всегда, сначала удаляем объект по умолчанию. Тогда разделите окно (split the view), и откройте UV-редактор изображений (UV-image editor). Вы боитесь UV-развертки (UV-unwrapping)? Не волнуйтесь, там нечего делать. Пока только смотрите, как мы идем сквозь процесс.

После того, как Вы подготовили «рабочее поле», создайте плоский меш объект (plane mesh object), и затем перейдите в режим редактирования (edit mode).

Теперь вызовите UV-unwrapper, и просто разверните эту единственную поверхность объекта (Mesh > UV-Unwrap > Unwrap). Это тривиально, не так ли?

Верите этому или нет, но UV-карта (UV-map) уже готова. Итак, давайте увеличим размерность меша до разумной.

(Здесь я использовал значение слова размерность из словаря Ушакова, ибо лучшего перевода для слова count в данном контексте мне не удалось подобрать: РАЗМЕРНОСТЬ, размерности, мн. нет, *·жен.* (физ.). Выражение, показывающее, из каких основных единиц складывается единица измерения данной величины. Размерность скорости есть отношение длины ко времени. Т.е. размерность меша по контексту количество граней по высоте и ширине. И не надо меня отсылать в учебник «Геометрии», пожалуйста.- прим переводчика)

Жмем на кнопку Subdivide 5 раз. В итоге мы должны получить меш, имеющий 32x32 грани (faces). Теперь Вы уже имеете свой подготовленный скульптовый меш. Но это простая плоскость. Итак, что теперь? (на видео 1 мин 39 сек)

Давайте начнем с цилиндрического объекта. Переключитесь на вид спереди (front view), и используйте инструмент деформации («warp-tool»), чтобы согнуть меш. Поместите 3D курсор прямо под плоскостью. Затем изогните плоскость на 360 градусов. (для этого печатаем: SHIFT W, и далее уже без SHIFT 360)

Теперь мы получили цилиндр. Но подождите. Нам надо кое-что проверить: Увеличьте нижнюю часть “круга” и нажмите smooth.

Ох! Что это? Вы уже догадались, не так ли?

Все вершины плоскости левой и правой стороны отделены друг от друга. Нам надо сшить плоскость здесь. Сейчас мы сделаем это, удалив двойные вершины.

Но прежде, нажмите control-z, чтобы вернуться из эффекта сглаживания (smoothing), и вернуть вершины на место.

Теперь выберите область шва и удалите двойные вершины (жмем B и выделяем область шва, захватывая её в рамку мышкой, далее кликаем на Mesh > Vertices > Remoove Doubles).

Как ожидалось, эти 33 вершины вдоль стороны меша удалились. (на видео: 2 мин 50 сек)

Наш цилиндр теперь готов, и UV-карты (UV-map) осталась правильной.

Вы можете начать ваять (sculpting) из этого цилиндра прямо сейчас.

Я создам простой бокал для демонстрации. (смотрим демонстрацию создания бокала на видео). Итак, закончив, сейчас давайте сделаем скульпт-карту.

- Перейдите к редактору материала (material editor)

- Создайте новый материал

- Замените цвета материала на цвета вершин (vertex colors)

- И затем перейдите к панели текстур (texture panel)

- Создайте новую текстуру и используйте тип текстуры: blend.

- Теперь вернитесь в панель материалов (material panel) и сфокусируйтесь на колонке текстуры (texture tab).

Перейдите к закладке Map-Input.

В x-y-z таблице (x-y-z matrix), выберите только x.

Перейдите в закладку Map to. Установите цвет на красный, и установите способ смешивания (blending-mode) на: Add (добавить).

Вернитесь к колонку текстуры (texture tab) и добавьте 2 копии текстуры.

Далее идем в колонку Map input второй текстуры, и выбираем, только y в x-y-z таблице (x-y-z matrix).

Двигаемся к колонке Map-to и устанавливаем цвет на зеленый. Не забудьте установить тип смешивания на: Add (добавить).

Переходим к третьей текстуре, в колонке map input,

выберите z в x-y-z таблице.

В колонке map-to, выбираем синий цвет, и снова устанавливаем тип смешивание на Add (добавить).

в UV-image editor (UV-редактор изображений) создайте новое изображение (image). Выберите 64 по ширине и высоте.

Теперь выберите: render, bake render meshes, texture only.

Ваш скульпт прим готов.

Теперь сохраните образ (image), импортируйте его Second Life, и убедитесь, что Ваш скульпт работает как и ожидалось.

Послесловие Дениса Граденко.

Не расстраивайтесь, если после загрузки в СЛ у вас получилась редкая фигня абсолютно прозрачная с одной стороны. Вы же помните, что исходным сырьем служила обычная плоскость, она именно так и выглядит при загрузке в СЛ. Можно конечно заморочиться и загрузив скульпт карту потом её вывернуть еще и наизнанку и сделать предмет из двух скульптов, но гораздо проще и быстрее сделать это из одного скульпта изначально, но об этом в следующих уроках… когда-нибудь, если кто сам уже не догадался. А пока это была всего лишь демонстрация того, что в принципе в Блендере для СЛ можно работать и без специальных дополнительных скриптов. Можно… но нужно ли это нам с Вами?

Также мне пока остается не совсем понятным, зачем тут все эти колдования с текстурами были =)

Но… Я считаю этот урок не лишним для понимания принципов создания скульптов для СЛ с помощью того же Примстара и Джаза.

На правах рекламы