Аннотация: Эта страница описывает скрипт nurbs2sculptie. Я добавил обучающую программу, показывающую скрипт в действии. Это простой способ преобразования NURBS поверхностей в скульптурные примы, используя nurbs2sculptie скрипты. Если Вы интересуетесь некоторыми дополнительными техническими пояснениями, мы предлагаем посмотреть учебное видео: ***From NURBS to Sculptie tutorial***

Прим. - На нашем сайте оно переведено под названием: Делаем скульпты с помощью NURBS

Оригинал урока находится здесь: http://blog.machinimatrix.org/jass/nurbs2sculptie

Видео к этому уроку можно скачать по этой ссылке с оригинального сайта: http://blip.tv/file/get/Machinimatrix-FromNURBSToSculptieTheSimpleWay548.wmv?referrer=blip.tv&source=1

Этот скрипт является устаревшим!

**Функция теперь встроена в Primstar, и в Jass-2: идите в объектный режим (object mode
)
– кликайте:
object
->
scripts
->
sculptify
object**

Обратите внимание: **Это видео устарело.** Новейшая версия скриптов ведет себя немного иначе. Вместо создания копии NURBS, скрипт преобразует оригинальный объект в скульптурный меш. Пожалуйста, также обратите внимание, что мы между тем создали JASS-дистрибутив, который также содержит nurbs2sculptie скрипт и все

необходимые функции Блендера в полностью рабочей «скульптурной студии» («
sculptie
studio
»)

Пользовательское Руководство к nurbs2sculptie

Я изучил, как преобразовать NURBS объект в скульптовый прим для Second Life. Я закончил создание скрипта для практически полностью автоматизированного преобразования в Блендере.

Так как NURBS фактически ничто иное, как изогнутые плоскости, их преобразование в скульптурные примы очень легко, и оно может быть выполнено в Блендере за несколько простых шагов. Я получил возможность узнать немного об автоматизации в Блендере, и в результате скрипт может помочь Вам получить скульптурную карту (sculptmap) из NURBS объекта еще быстрее. В наших дальнейших исследованиях мы нашли некоторые несовместимости в Блендере, и теперь мой скрипт заботится об этих глюках так, чтобы Вас это не беспокоило.

Необходимые условия:

- Вы, должно заранее установить «скульптурные» скрипты Домино Марамы **Sculpty sc ripts**
. Иначе Вы получите ошибку, сообщающую Вам, что этот скрипт “render_sculptie.py” не был найден.

Загрузка:

- Загрузите nurbs2sculpty скрипт (12935 байтов кода) со страницы загрузки machinimatrix: **download page** .

- Пожалуйста, обратите внимание, что скрипт издан в соответствии с той же самой лицензией что и скрипты Домино.

Установка:

1. Как только Вы загрузили скрипт, пожалуйста, распакуйте его в ту же самую папку куда Вы установили скрипты Домино. В настоящее время в zip-файле лишь один единственный файл.

2. Если Вы уже запустили Блендер перед установкой, Вы нуждаетесь в обновлении скрипта через окно скриптов («scripts -> update»). Или в качестве альтернативы перезапустите Блендер.

Краткая инструкция пользователя:

1. Создайте NURBS объект, измените его как Вам нужно. Когда Вы будете готовы к созданию скульпта, перейдите к шагу 2. Пожалуйста, позаботьтесь, чтобы Ваш Nurbs был "активным" объектом. Это почти всегда верно, если Вы действуете из режима редактирования (edit mode). Если Вы работаете в объектном режиме (object mode), то позаботьтесь кликнуть правой кнопкой мыши по своему объекту, перед продолжением!

2. Перейдите в "Render" Меню и там кликните на “Nurbs to sculptie”.

3. Вы получите запрос на определение типа скульпта. Ответ зависит от выбранного типа NURBS.

Вот таблица:

NURBS type

Sculptie type

Plane

Plane

Tube

Cylinder

Sphere

Sphere

Donut

Torus

Тип NURBS

Тип скульпта

Плоскость

Плоскость

Труба

Цилиндр

Сфера

Сфера

Кольцо

Тор

4. В результате Ваш NURBS будет преобразован в меш объект. Этот объект немного более грубый по сравнению с оригиналом, но это связано с ограничениями скульптов.

5. Вдобавок, окончательная скульпткарта, была создана для Вас. Вы можете найти эту скульпткарту, когда Вы откроете UV-редактор (UV-editor).

Предупреждение:

- Я заметил, что любой объект преобразование, которого Вы осуществляли в объектном режиме (object mode), не будет взят в расчет при создании меш объекта. Так что пока Вы должны будете управлять своим NURBS полностью в режиме редактирования (edit mode), который я почти всегда использую…

Некоторые дополнительные хитрости:

1. Имеет смысл разделить Ваш экран и открыть UV-редактор (UV-editor) заранее. Тогда Вы сможете видеть скульптурную карту (Sculptmap), созданную сразу же после выполнения шага 2 описанного выше.

2. Скрипт заменяет оригинальный NURBS. Если Вы хотите вернуть свой оригинальный NURBS, Вы всегда можете нажать CTRL-Z, чтобы отменить изменение объекта.

3. После того, как Вы вызвали nurbs2sculpty скрипт однажды, Вы можете продолжить свою работу с новым объектом. Если Вам надо повторно запечь скульпткарту, продолжайте также, как было объяснено со скриптами Домино, то есть: “Render -> Bake Second Life Sculpties” будет работать на новом объекте (Но не на оригинальном NURBS!)

4. Я заметил, что Вы можете оставить всплывающее окно выбора типа, не выбрав

скультурный тип (sculptie type). В этом случае тип скульпта установлен на-1, и он не может далее быть запеченным (baked) (эта проблема была решена в версии 0.6). Если это случилось с Вами, вот способ обойти проблему: Перейдите в панель логики (logic panel - F4). Там слева Вы найдете таблицу обозначенную как "Добавить Свойства” (“Add Property”). В той таблице Вы должны найти “Name::LL_SCULPT_TYPE” со значением (vlaue)-1. Установите это на 1 для сферы, 2 для торуса, 3 для плоскости, 4 для цилиндра.

Теперь Вы можете запекать снова.

Будьте счастливы и, пожалуйста, сообщите мне, что Вы думаете об этом скрипте. У меня есть огромное желание узнать больше о том как я могу улучшить этот скрипт.

Gaia

На правах рекламы