Данный урок переведен Денисом Граденко (Denis Gradenko) с разрешения и при поддержке авторов оригинального текста. Урок объясняет, как создать объект из одного скульптового прима, содержащий несколько деталей.

Оригинал находится здесь: **http://blog.machinimatrix.org/3d-creation/video-tutorials/sculpties-advanced-tutorials/2-in-1/**

Видео урок можно скачать здесь: **http://blip.tv/file/get/Machinimatrix-TwoInOneMultipleObjectsWithOneSculpty445.wmv?referrer=blip.tv&source=1**

Привет и добро пожаловать…

Сегодня мы сделаем два четко разделенных объекта, используя один единственный скульпт. Я объясню как переместить вершины, для достижения желаемого эффекта разделения.

В качестве отправной точки мы будем использовать цилиндр.

Add > Mesh > Sculpt Mesh

X Faces 16

Y Faces 64

Subdibision levels 0

Ок.

После создания скульпта мы применяем поворот на 90 градусов вокруг оси Y. Затем масштабируем (scale – горячая клавиша S) объект вдоль оси X используя значение 20 (на видео почему то 8 будьте внимательны).

Теперь мы выбираем 2 соседних «ломтика» (slices) вершин в центре объекта. Мы сокращаем масштабированием (scale – S) вершины к 0, по осям y и z.

В итоге мы получаем два почти разделенных «дочерних» объекта, связанные крошечной трубкой с радиусом ноль. Эта связь будет не видима в **Second Life**. И это способ создания разделенных объектов в одном единственном скульптурном приме.

Пояснения переводчика: *Прежде чем мы продолжим. Я дополню немного текст своими пояснениями, ибо уже через полчаса после опубликования статьи пришли отзывы, что у некоторых пользователей не получилось сделать по тексту. Давайте внимательно посмотрим на видео. Там немножко масштабируют эту самую соединительную линию, чтобы получить ровные края у дочерних объектов. Я сделал это по своему: выделил вершину на конусе и ближайший к ней ряд вершин объекта, если кто не представляет, как это возможно, добавлю сюда рисунок. Итак, жмем B, выделяем мышкой вершины, которые я только что упомянул далее S x 0, получаем идеально ровный край. Точно такую же процедуру повторяем на другом дочернем объекте. После чего выделяем центральную точку расположенную по центру соединительной линии. Вы помните что эта линия трубка отмасштабированная нами до диаметра 0, то есть в этой точке на самом деле группа точек и важно выделить их одновременно. Поэтому выделяем её также через горячую клавишу B, после чего обводим мышкой область вокруг этой "точки". жмем клавишу DEL, в выпавшей менюшке выбираем Vertices. А теперь вернемся к переводу.*

Но сейчас давайте закончим нашу работу. Мы выбираем правый «дочерний» объект и преобразовываем его в кольцо. Для этого мы используем инструмент деформации warp-tool. Всего лишь разместите курсор где-нибудь под выбранными вершинами. Затем жмите Shift W, и введите 360 с клавиатуры.

Теперь преобразуйте другой дочерний объект таким же образом. Затем мы переместим оба дочерних объекта, так, чтобы все еще видимая линия связи расположилась около оси X.

Чтобы избавиться от оставшихся шипов, мы просто выбираем 2 конца соединяющей линии, и перемещаем их в корпус объекта (object bodies). (Этот абзац мне, если честно совсем не понятен, буду благодарен за уточнения. Хотя, глубина понимания, в данном случае, подозреваю, не отражается на конечном результате – прим. переводчика)

Наконец мы поворачиваем на 90 градусов вокруг оси Z. И перемещаем оба объекта, пока они не переплетутся.

Вот это да! У нас теперь есть одна единственная скульптурная карта, содержащая 2 элемента. Теперь запеките свой скульпт, сохраните его и смотрите результаты в Second Life.

Хорошего дня!

На правах рекламы

P.S. После загрузки колец на них виден шов в месте замыкания дочерних цилиндров в кольцо, как только я решу эту проблему я внесу изменения в текст. По моему в предыдущих уроках уже описано как это сделать, если кто-то найдет решение раньше меня буду благодарен за ссылку или описание решения проблемы в комментариях.

В общем пока ничего путного кроме тупого и муторного, после нажатия на Smooth попарного выделения соседних вершин и "объединения их в одну" чере S 0, у меня не родилось. Да, и при этом методе маскировка шва оставляет желать лучшего.