Урок объясняет, как создать H-балку с неизменным LOD

(LOD – уровень детализации. То есть, как создать балку, чтобы она не деформировалась при изменении расстояния, с которого Вы будете её осматривать – примечание переводчика).

Данный текст переведен Денисом Граденко (Denis Gradenko) с разрешения и при поддержке авторов оригинального текста.

Оригинал текста находится здесь: http://blog.machinimatrix.org/3d-creation/video-tutorials/sculpties-example-tutorials/i-beams/

Видео урок можно скачать здесь: http://a41.video2.blip.tv/5540002032316/Machinimatrix-IBeams448.wmv

Привет! И Добро Пожаловать!

Сегодня мы создадим H-балку не зависящую от LOD.

Мы начинаем с нового скульпта, использующего 16 граней (faces) по оси X и 4 грани по оси Y (faces).

Мы будем использовать subdivisions 2, type simple, и цилиндр в качестве стартовой фигуры.

Работать мы будем в режиме Multires (Multires mide).

Находясь в виде сверху (top view), давайте перейдем в режим редактирования (edit mode), и найдем там multires control panel (панель управления).

Перейдем к multires level 1.

Теперь удалите все высшие multires уровни (на видео нажимают на кнопку Del Higher – 00 мин 58 сек).

Поверните скульпт на 11.25 градуса. *(судя по видео надо жать r x и вводить с клавиатуры 11.25 – прим. переводчика)*

Масштабируйте вершины верхнего и нижнего уровней по оси X,

пока они не расположаться выше и ниже вершин соседнего уровня.

(не совсем понял о чем тут речь, ибо на видео после поворота выделяют сначала левую половину цилиндра (8 вершин) и масштабируют её по оси X, а затем тоже самое делают и с правой стороной цилиндра – прим. переводчика.)

Теперь выберите оставшиеся восемь внутренних вершин, и масштабируйте (S-scale) их по оси X.

(речь о 8 вершинах по центру полученного прямоугольника 4 с одной стороны и 4 с другой, конечная фигура в продольном разрезе похожа на деревянную катушку для

ниток.- прим. переводчика.)

Эти вершины станут центральной частью H-балки

(текст, который мы видим на сайте как исходный это текст, из которого убраны теги для программы, читающей этот текст голосом «Гайи». Поэтому в тексте возможны ошибки, оставшиеся от зачистки «машинного текста». И речь тут идет ни о каком, ни о eye-beam's, а именно о
I
-
beam
'
s
. - прим. переводчика)

Добившись подходящего положения по оси x, масштабируйте их по оси y.

(итоговая форма должна напоминать положенную на бок букву H – прим. переводчика)

Центральная часть конструкции уже почти готова.

Но нам еще надо выровнять 4 внутренние вершины.

Выделяем их и затем перемещаем масштабированием по оси Y, пока они не займут место

точно во внутренних углах H-балки.

(еще раз извиняюсь за вольный смысловой перевод текста, но, если четко придерживаться оригинала получится путаница – прим. переводчика). (на видео 1 мин 57 сек)

Теперь мы выравниваем вершины так, чтобы они сформировали прямоугольную форму с острыми ребрами (edges).

Мы также приведем в порядок ширину и высоту всей конструкции, так, чтобы она, в конце концов, приобрела типичную форму H-балки.

Теперь H-балка почти завершена. Мы еще должны закрыть вершину и основание объекта. Мы делаем это, выбрав верхний край петли, и затем «сокращаем» масштабированием выбранные

вершины к нолю по оси X.

Давайте сделаем то же самое для петли нижнего края.

(*обратите внимание: на видео выделяют сразу верхнюю и нижнюю петли, после чего сокращают их масштабированием по оси X к 0 (S X 0) – прим. переводчика) – видео: 2 мин 42 сек.*

Затем мы переходим к виду спереди (front view), и масштабируем внутреннюю часть объекта фактором 2.

(еще одна загадочная фраза. На видео же мы в этот момент видим, что выбранные вершины масштабированием по оси Z сокращают таким образом, чтобы выровнять только что замкнутые конусом концы балки в плоскую стенку. – прим переводчика) видео: 2 мин 55 сек.

И вот он: прекрасный независимый от LOD скульпт H-балки.

Запеките скульпткарту, сохраните её на диск, и наслаждайтесь своей H-балкой в Second Life.

Хорошего дня!

Послесловие переводчика: Честно говоря, я не уверен в безупречности результата, поэтому, если у Вас что-то не получилось, перечитайте еще раз уроки посвященные LOD.

Однако я решил опубликовать и этот перевод, что называется «до кучи», чтобы у вас перед глазами было больше практических примеров изготовления для Second Life скульптов различных форм.

На правах рекламы