



[На главную](#) | [Форум](#) | [Правила](#) | [Контакты](#)

[Render.ru](#) → [Уроки](#) → [3D Studio Max](#) → Моделирование лица с помощью Patch (лоскут)



## Моделирование лица с помощью Patch (лоскут)

### Введение

Я постараюсь объяснить основные приемы используемые при моделировании небольшого чудовища.

#### Понятие ... Вершина

Вершина - это точка, которая существует в 3D пространстве, она не имеет ни высоты, ширины или глубины.

#### Понятие ... Сплайн

Сплайн - это кривая, которая соединяет несколько точек вершин в 3D пространстве.

### Создание контура лица с использованием сплайнов

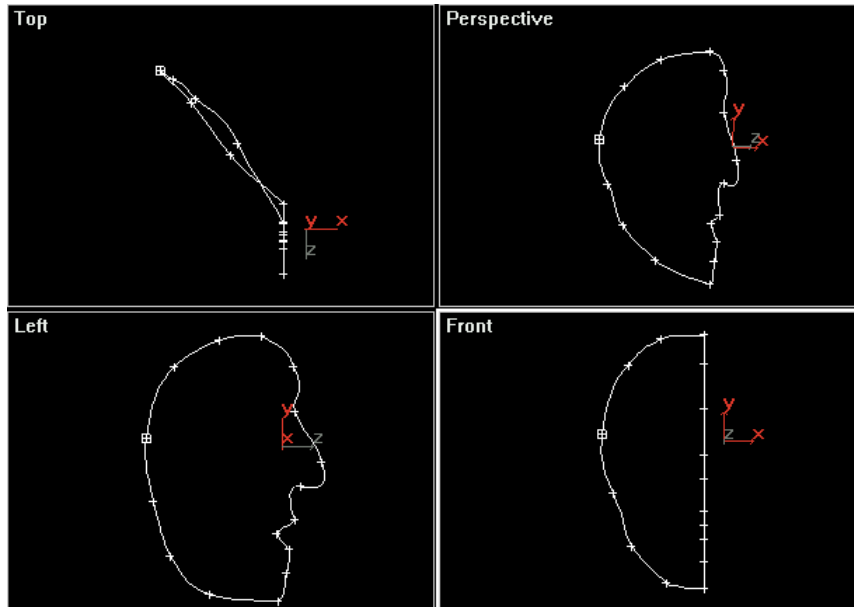
Перед началом создания лица, мы должны будем сначала создать контур-шаблон.

Для того, чтобы создать более точное лицо, Вы должны иметь два вида отсканированных/нарисованных изображения лица, которое Вы собираетесь создать. Первое - изображение лица спереди, второе - сбоку.

В этом примере, я буду создавать вымышленное лицо без применения изображений. Конечный вид лица не будет выглядеть реалистично, но будет довольно хорошим.

Нашим первым шагом в создании модели станет контур лица.

Нарисуйте контур лица, как показано на рисунке.



Далее, обрисуйте главные черты лица (нос, глаза, рот и т.д.)

email:   
пароль:

[Забыли пароль?](#)  
[Регистрация](#)



300 \$  
за лучший урок  
по 3D и 2D

[Галерея 3D Художественная](#)  
[Галерея 3D Архитектура](#)  
[Галерея 2D АРТ](#)  
[Уроки](#)  
[Форум](#)  
[Статьи](#)  
[Новости](#)  
[События](#)  
[Обзоры](#)  
[PDF-журнал](#)  
[Конкурсы](#)  
[Компании](#)  
[Вакансии/Резюме](#)  
[Пользователи](#)  
[E-Shop](#)  
[Обучение](#)

[Итоги и приз — каждый месяц;](#)  
[Открытое голосование;](#)  
[участие в течение двух месяцев.](#)  
[Не ленись! Поделись!](#)

[Конкурсные уроки](#)  
[Правила конкурса](#)

[Render Magazine](#)



Январь 2007

Форум: Интересные темы

VRAY: models

W.I.P. (Work In Progress): [ЭКСТЕРЬЕРЫ]  
Wohnhauser und Villen

VRAY: VRay RUS!

Архитектура: Архитектурные ссылки

Работодатели и сотрудники: Творческий кризис

Архитектура: Реализм экстерьеров

Общение для 3D-болтунов: Фотобанки - быстрый и правильный старт.

Конкурсы: Конкурс на лучший дизайн колесного диска

Обсуждение сайта: PDF-журнал / Render Magazine

W.I.P. (Work In Progress): бриг МЕРКУРИЙ

Книга в тему

3ds Max 8. Трюки и эффекты (+ CD-ROM)



[Купить](#)

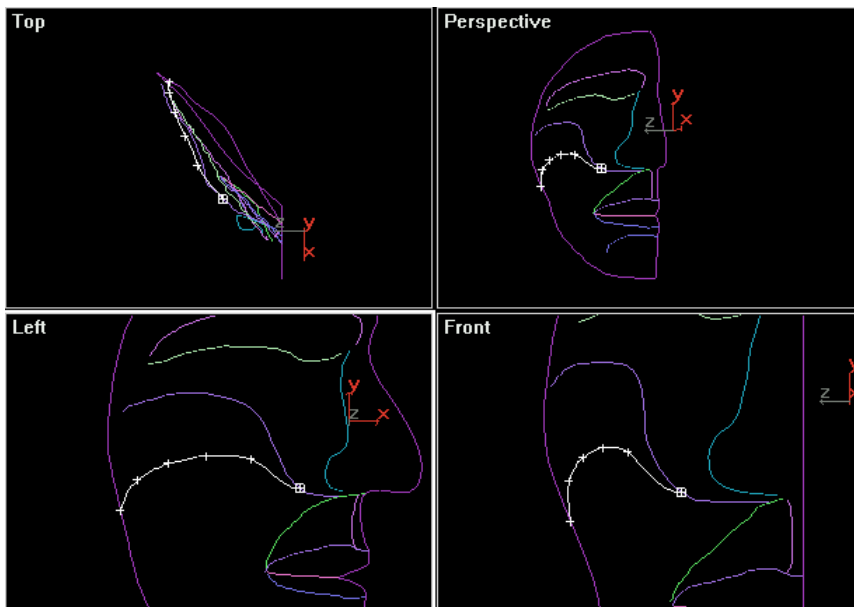
Конкурсные уроки

10.01.2007 Ядерный взрыв [Maya]	6525
08.12.2006 Создание удобных кистей в Photoshop [Adobe Photoshop]	17069
01.12.2006 AutoCAD в Архитектуре [CAD пакеты]	9824
01.12.2006 Разрушение 3D объектов в Maya с помощью плагина Blast Code. [Maya]	9134

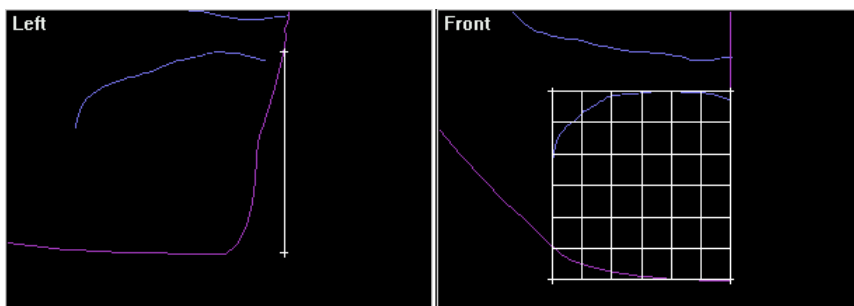
Статистика

Всего зарегистрированных - 30679  
Сейчас на сайте (85)

Moonbluelight | mirage | Pirat88 |  
Stepancheg | Shadowman | melmn | franki  
| Letiso | P.S. | Mon | Arsenn | Александр  
Баранов | 3Dim | Илья Варламов |

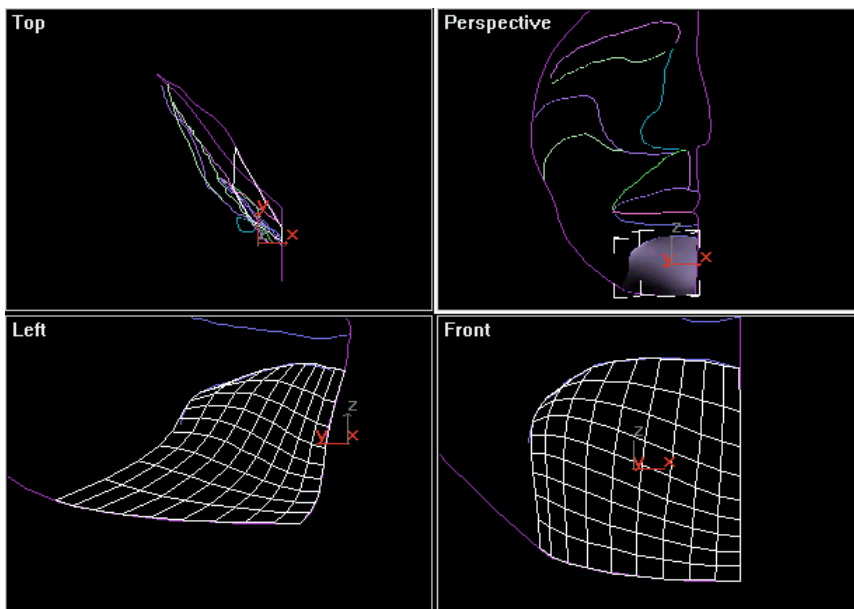


Создайте лоскут в районе подбородка



Увеличьте частоту сетки, в режиме суб-объекта и скорректируйте значение Steps (Шагов). Отключите проверку "Lattice".

Теперь, подгоним лоскут по контуру сплайновой формы



Теперь, нам надо увеличить размер лоскута. В панели Modify нажмите кнопку Edge, выберите верхнее ребро, а затем нажмите кнопку Add Quad Grid



Подгоните опять вершины лоскута под форму сплайна

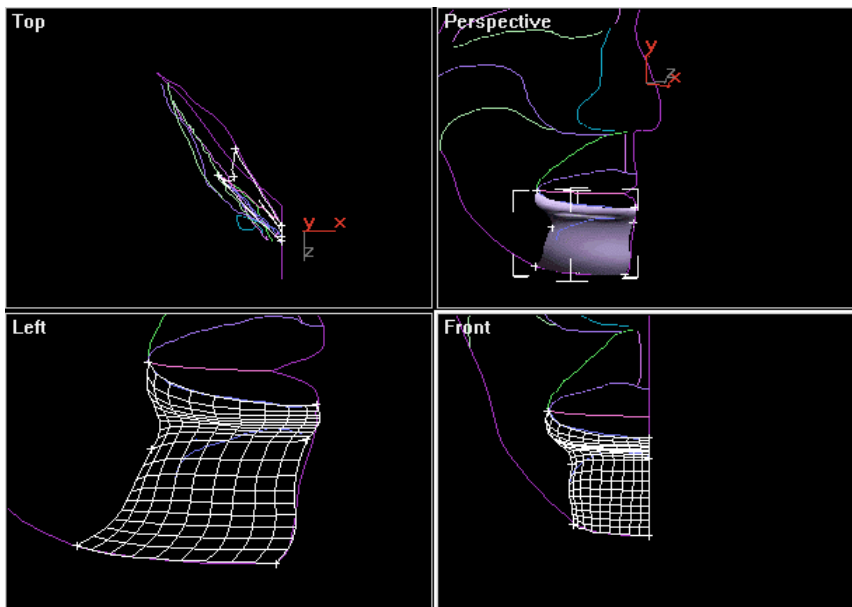
Алексей Крапивин | samtron | mazzza |  
 Funky Monkey | headstrong | deemon |  
 MiniYeti | razer | Кирилл Ордуханов |  
**Юлия Ефремова** | Alexandru Para | Vadim  
 Galkin | Aless\_Design | Odessit | парк.в. |  
 shidox | VOv@ | Nikita Veprikov | Evgenko  
 | JackyBrown | Admin | Nevajno | VallaV |  
**Дядя Cameleon** | FedDark | Gapper |  
 maxCreo | arthand | wetherpeople | Илья  
 Ерофеев | tvix | Hellstern | voFka |  
 SlavikSOFT | Donald | Z-Human | Nikita  
 Muz | Gregory Osetrov | FEEdLER |  
 DarkStone | Valeras | Quartz | **Wasteland**  
 | JDark | Letchik\_lapot | --panzer-- |  
 dolgoplov | -13- | tasyama | nealina |  
 sneap | fewks | egor | lilu | OZ-DKLR |  
 Demian | Вилонетт | FataLex | lexalex |  
 Коптев Артём | Tatyana Fursova | T-Boy |  
 seaman-3d | Belibr | zzarazza | CRAFT |  
 NoFaced | Reyhenau | zx99 | Арчи |  
 Vesna

IRC канал #Render.ru

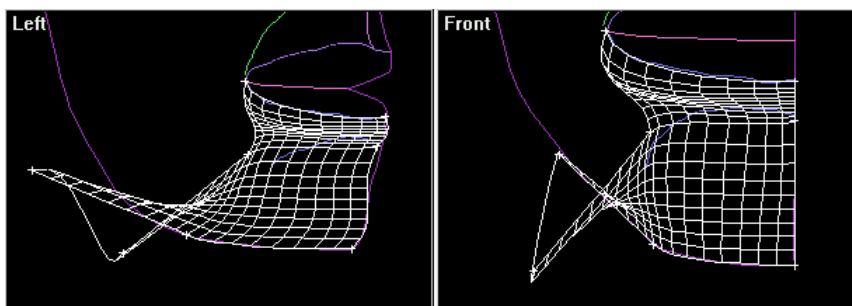
Сервер: irc.icq.com  
 Канал: #render.ru  
 [Статистика]  
 [Web chat]

Банерная сеть

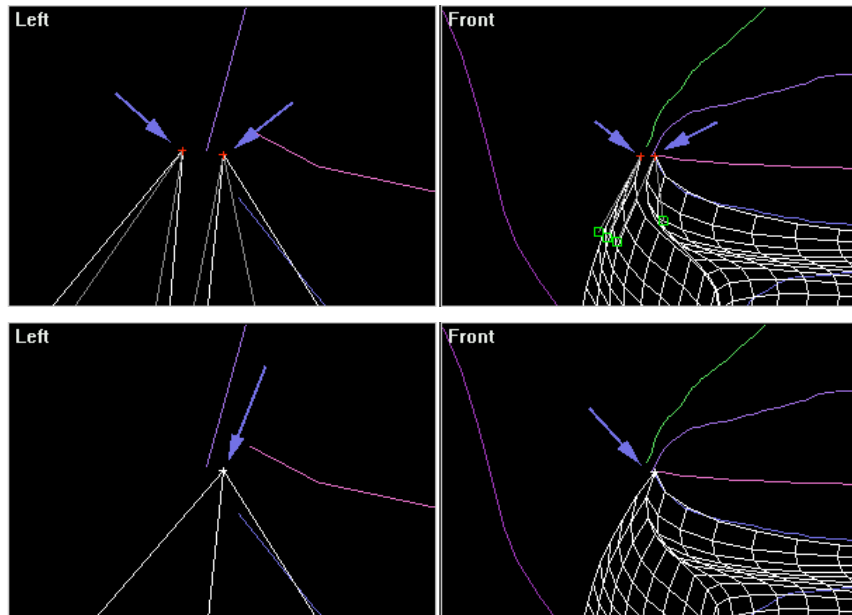


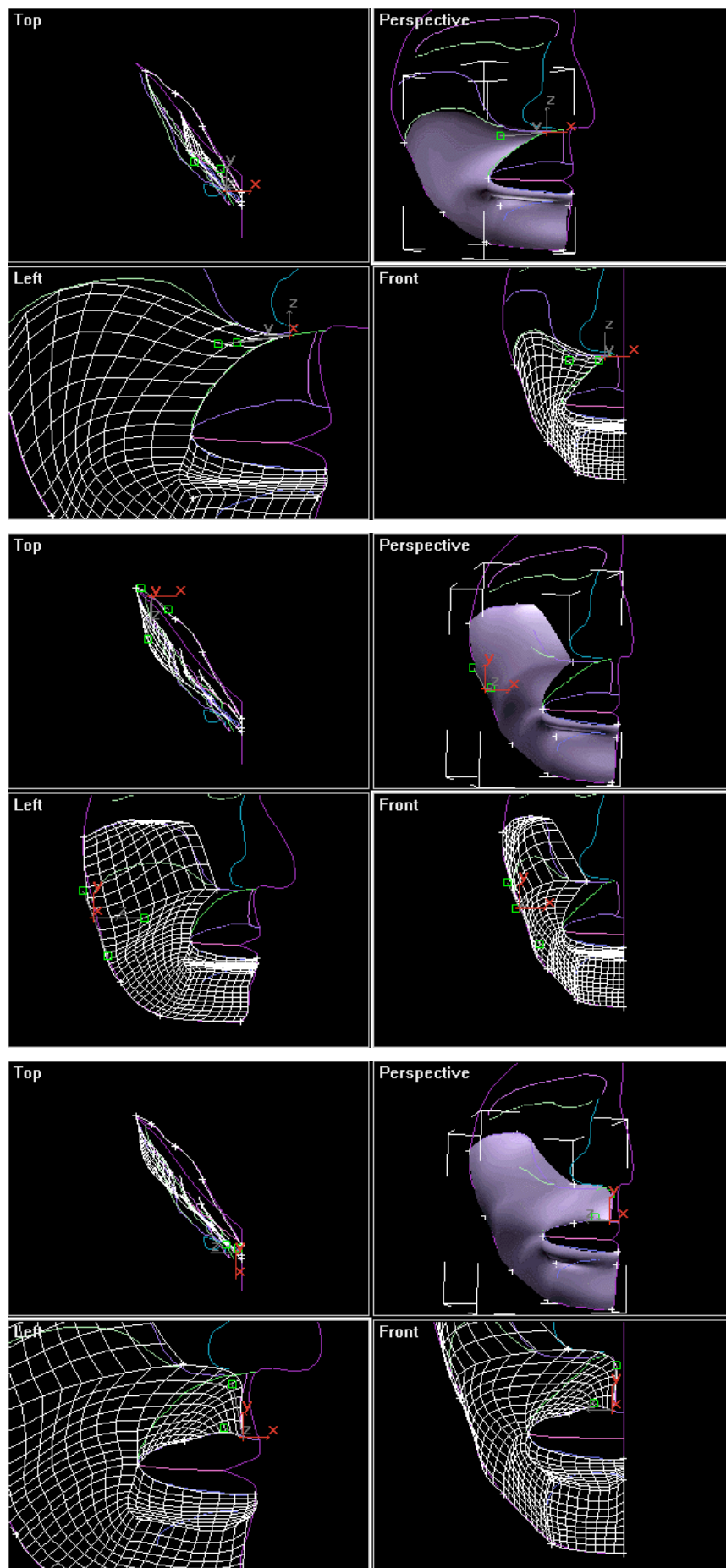


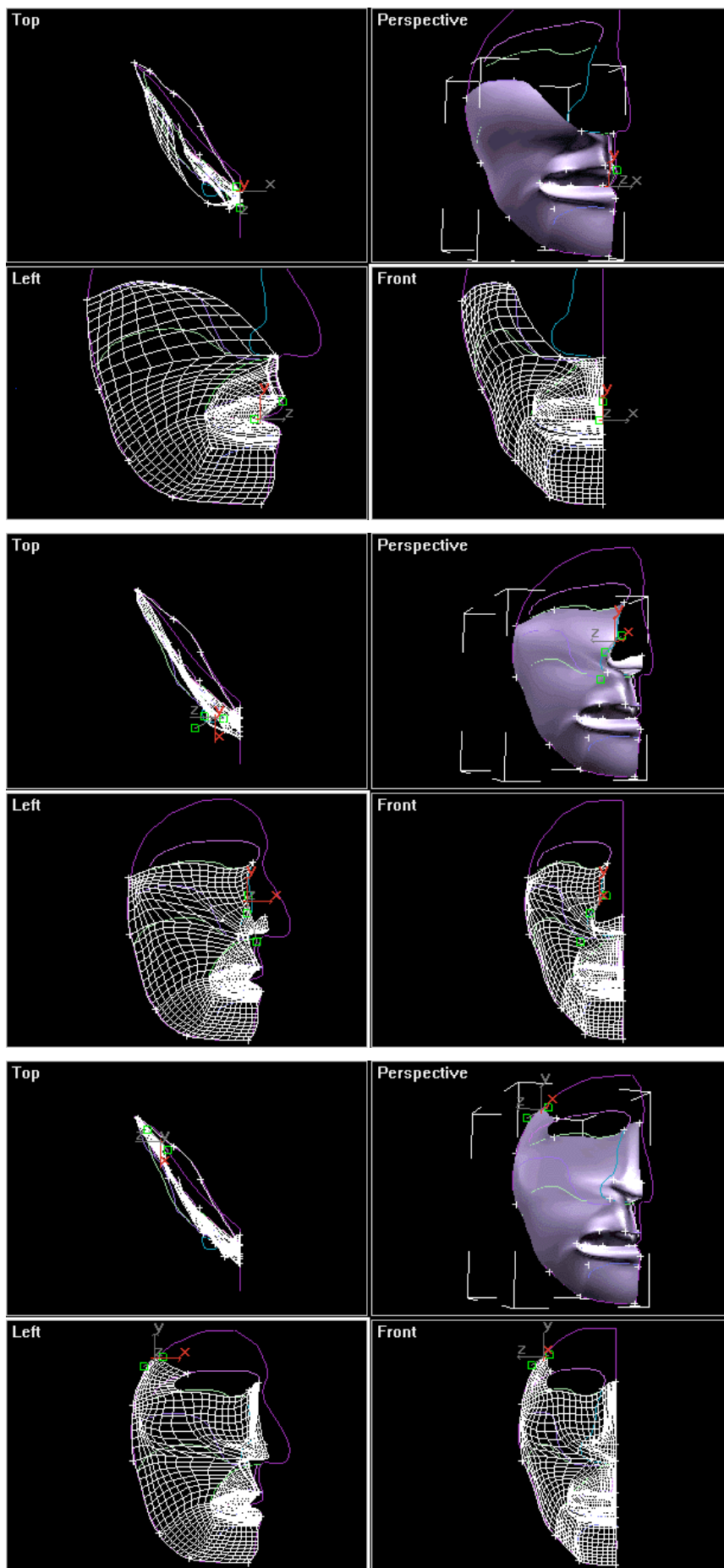
Теперь выберите следующую грань и добавьте другой лоскут

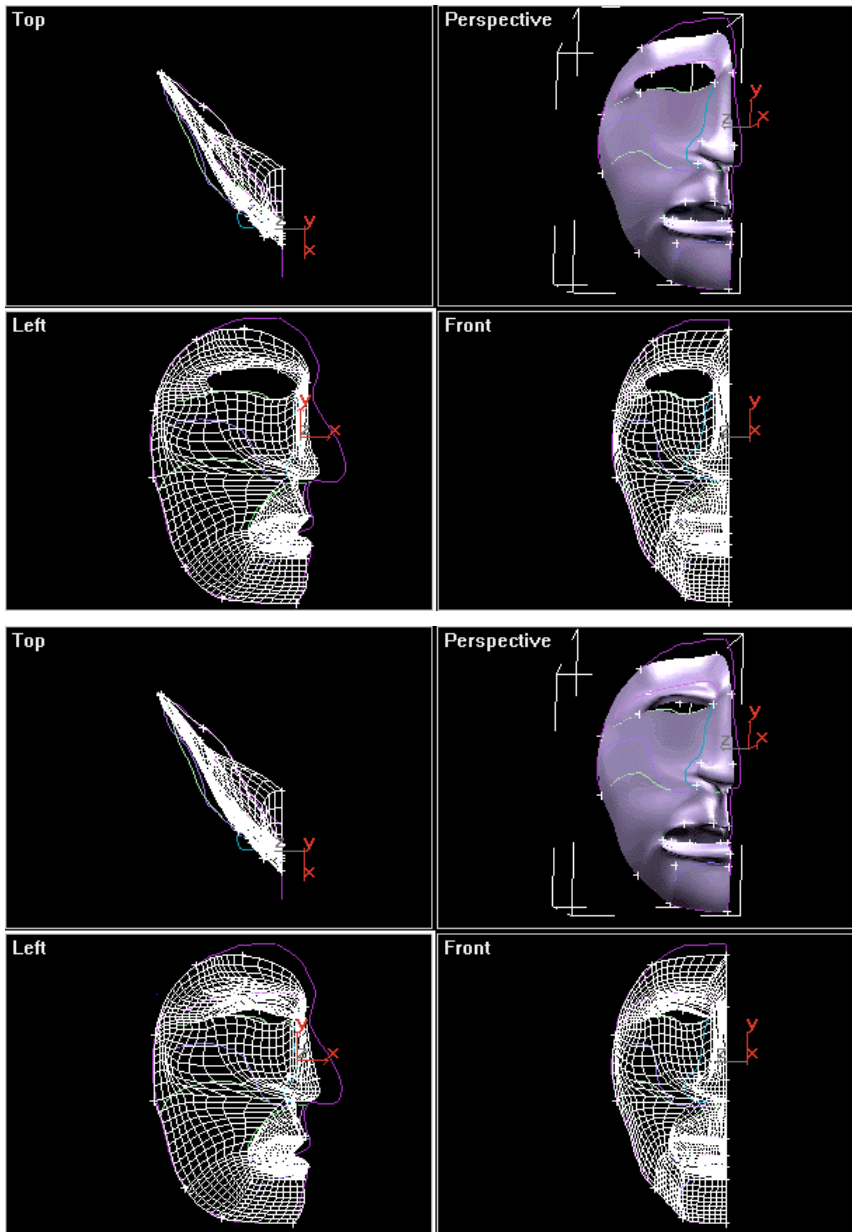


Упс, обратите внимание, что мы теперь имеем две точки в этом месте, а нам нужна одна. Для этого, их нужно сварить с помощью "Weld" и "Weld Threshold". После этого, продолжайте дальше.









После окончания моделирования, Вы должны зеркально продублировать половинку лица и сварить общие вершины.

перевод: [Виталий Македонский](#)

Перевод: MacVit

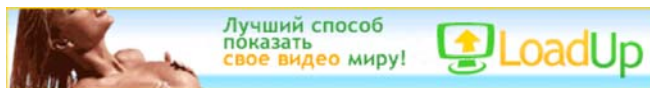
#### Текущие результаты

Актуальность	0	Качество	0
Голосов	0	Суммарный бал	0



#### Отзывы посетителей

Эту страницу просмотрели: 5067 уникальных посетителей



Вопросы и предложения, пожалуйста, отправляйте на адрес [support@render.ru](mailto:support@render.ru)

Статьи, переводы, изображения и торговые марки принадлежат их авторам и владельцам.  
Articles, translations, images and trademarks belong to their respective authors and owners.  
Copyright (c) render.ru, 1999-2007.



0.286463