



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

[Render.ru](#) → [Уроки](#) → [3D Studio Max](#) → [Создание головы Гомера Симпсона при помощи Patch](#)



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 6. Советы знатоков](#)



[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](#)

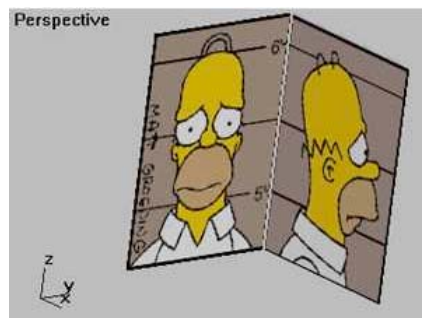
Всего зарегистрированных - 30659  
Сейчас на сайте (88)

deemon | MiniYeti | razer | Кирилл Ордуханов | Alexandru Para | Vadim Galkin | Aless\_Design | Odessit | napk.v. | shidoxh | VOv@ | Nikita Veprikov | Evgenko | JackyBrown | Admin | Nevajno | VallaV |

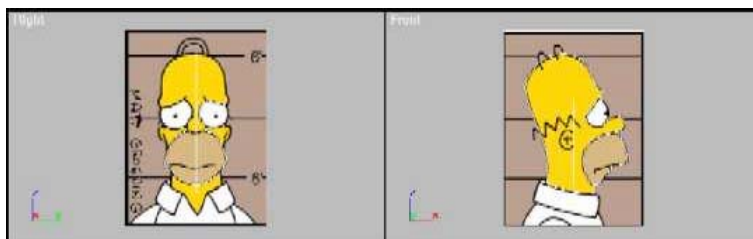
## Создание головы Гомера Симпсона при помощи Patch

**Автор:** Иван Петров

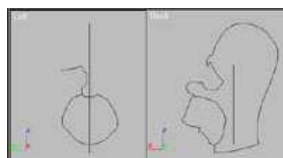
1.Создаем 3Dстудию для головы Гомера. В окне **Left** и **Front** создаем 2 элемента box и накладываем на них текстуры головы. Получится должно примерно так:



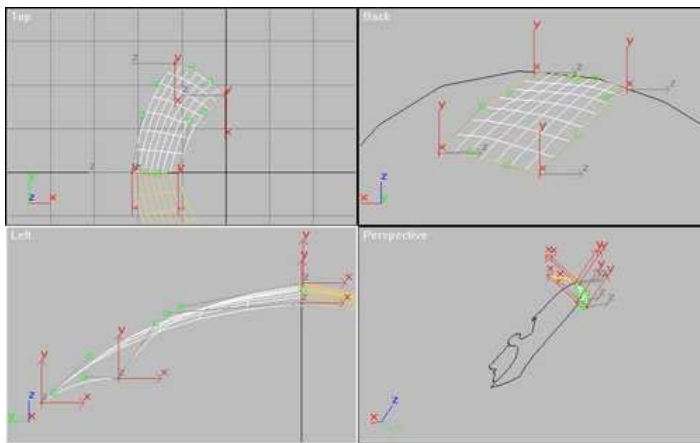
2.Обводим контуры головы, глаз и рта сплайнами.



3.Теперь боксы можно удалить. Получится что-то вроде каркаса головы.



4.Теперь идем в **Create / Geometry / Patch Grids** и выбираем **QuadPatch**. В окне **Front (Back)** растягиваем маленький **Patch**. Идем в **Modify** и нажимаем кнопку **Edit Patch**. Нажимаем кнопку **Sub-Object** и выбираем **Vertex** (вершины). Теперь растяните точки вашего патча по сплайну и выпрямите по нему патч с помощью рычажков. Патч имеет только одну видимую сторону, так что поглядывайте в окно **Perspective**, а то выпрямите патч не той стороной. Отключите **Sub-Object**, активируйте окно **Top**, выделив свой патч нажмите кнопку **Mirror**. Поставьте отразить по оси **X** и галочку у надписи **Instance**. Нажмите **OK**. Ваш патч отразился и теперь будет автоматически дорабатывать другую половину головы Гомера. Только не забудьте выровнять патчи относительно центра головы.

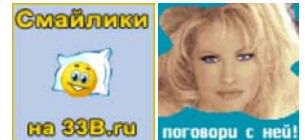


**Дядя Cameleon** | FedDark | Gapper | maxCleo | arthand | wetherpeople | Илья Ерофеев | tvix | voFka | SlavikSOFT | Hellstern | Donald | Nikita Muz | FEEdLER | Valeras | **Wasteland** | JDark | --panzer-- | -13- | tasyama | nealina | sheap | fewks | illu | OZ-DKLR | Demian | FatalLex | lexalex | Kontes Артём | seaman-3d | GRAFT | **Арчи** | OldDemon | Vadim | mazzza | NoFaced | DarkStone | T-Boy | Mansaaa | mishail-k | Belibr | Sergey Shevelev | **morro** | Izumrud | PaSha | Darth Vader | Cracker | Letchik\_lapot | Gregory Osetrov | zzarazza | Tatiana Fursova | mographics | zx99 | Vesna | Dimston | egor | w-damian3000 | **Юлия Ефремова** | KOHUNA | Reyhenau | Quartz | ModdeR | r\_flash | vudu | Z-Human | meta\_01 | dolgoplov | Rastlex | **Moderator** | bubel | Виолетт

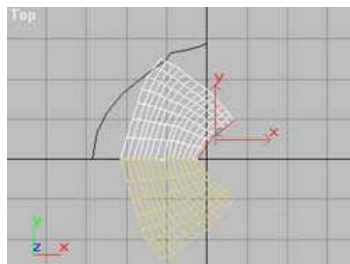
IRC канал #Render.ru

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

Банерная сеть



5. В меню **Sub-Object** выберите **Edge** и выделите одну из граней патча.



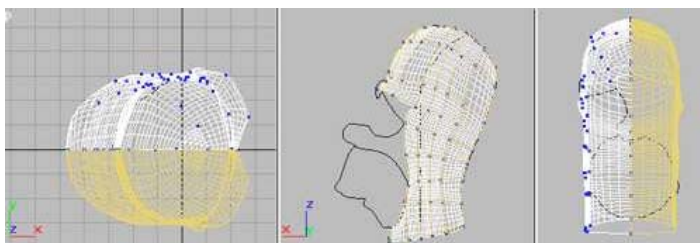
Затем в свертке **Geometry**, разделе **Topology**, нажмите **Add Quad**. Появится новый патч.

6. Добавляя патчи, вы перейдете к тому, что вам нужно будет соединить их вершины. В меню **Sub-Object** включите режим **Vertex**. Сблизьте точки, которые вам нужно склеить.

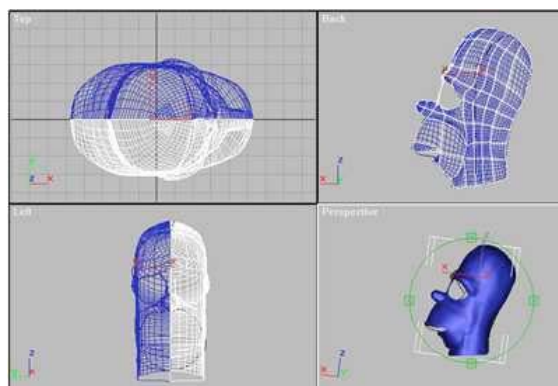


В разделе **Topology** задайте значение **Weld** равный 3. Это значит, что если между точками не более 3 единиц, то они склеятся. Нажмите кнопку **Weld**.

7. Добавляя **Quad** или **Tri** патчи, идите вдоль контура головы Гомера. Пользуясь рычагами точек, выравнивайте поверхность нужным вам образом.



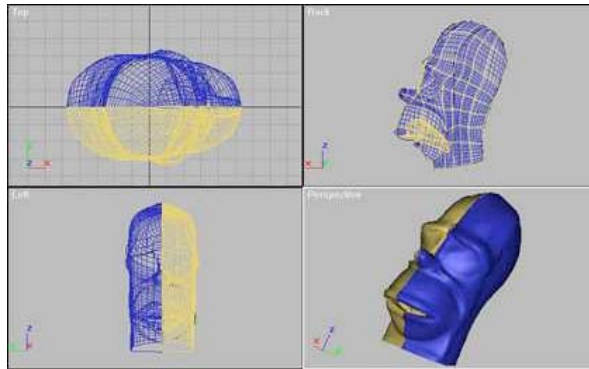
8. Оставьте глаза и полость рта на потом и завершите основной каркас. Не спешите все подгонять сразу, так как после добавления нового патча изгиб поверхности немного нарушается.



9. При построении полости рта лучше всего на время уменьшить число фэйсов на поверхности патча. Так вам будет легче увидеть то, что происходит

за щекой. Идем в раздел Surface и делаем значение View steps равным 3. Теперь количество фэйсов на патче уменьшилось и вам будет легче построить полость рта. Потом добавим глаза и вернемся к View steps = 6 или 5.

10. Теперь предстоит очень долго выпрямлять все изгибы и ставить на место все точки. После этого склеиваем две половины и голова готова.



Не знаю как у вас, но у меня на Pentium 200 полость рта стала видна из-за стенок щеки. Проверяя на машине помощнее, все было ок. И это единственный баг.

Извините, если что-то непонятно, пишу подобное в первый раз.



Картинка сделана по данному тутору с использованием плагина Illustrat! 5.0. Также вы можете посмотреть пару AVI-шек, сделанных с этим Гомером, [здесь](#) и [здесь](#). Они небольшие, сильно пожатые, всего по 0.5 Мб.

Автор: Иван Петров

#### Текущие результаты

Актуальность	0	Качество	0
Голосов	0	Суммарный бал	0

**render**  
PDF-журнал  
Render Magazine  
СКАЧАТЬ НОМЕР

#### Отзывы посетителей

Эту страницу просмотрели: 4600 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.



0.312333