

3D MODELLEME ve ANİMASYON

AMAÇ

- Yüzey Oluşturma
- Modelin UV uzayında Düzenlenmesi


YÜZEY OLUŞTURMA:

Hypershade Penceresi ile Yüzey Oluşturma: Hypershade penceresi renderlama merkezidir. Özel efektlerin verilmesi, ışıklandırma, doku ve materyal oluşturma, render düğümlerinin bağlanması ve düzenlenmesini yapabildiğin penceredir. **Window> Rendering Editors> Hypershade'** den seçilir.

Açılan pencerenin sol tarafında bulunan çeşitli efektlerden Surface>Lambert seçilir. Seçilen Lamberte ait renk değeri ister ana maya ekranındaki **attribute** penceresinden istenirse **common material properties** penceresinden **Color** kısmı ile değiştirilebilir. Oluşturulan bu Lambert modelimize uygulanarak renk değişiminin yapılması sağlanabilir.

Marking Menü ile Yüzey Oluşturma: Yüzey oluşturma'nın ikinci yöntemi olarak bu menü kullanılabilir. İstenilen yüzey sağ tuş ile seçilerek **Assign New Material** ile yapılacak olan işlem seçilebilir. Yapılacak olan işlemler örneğin yeni Lambert oluşumu yapıldıktan sonra bunu modelimize uygulamak için sağ tuş tıklanır **Assign Existing Material**'dan oluşturulan Lambert veya diğer işlemler seçilerek uygulanır.

MODELİN UV UZAYINDA DÜZENLENMESİ:

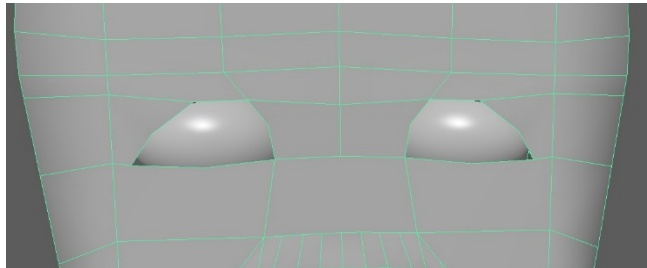
UV uzayı iki boyutlu bir uzay olup model dokusunun daha kolay izlenebilmesi için kullanılır. UV Editörünü Shelf içerisinde  butonu ile veya Windows>UV Editor ile açabilirsiniz.

Uzuvların Ayrılması:

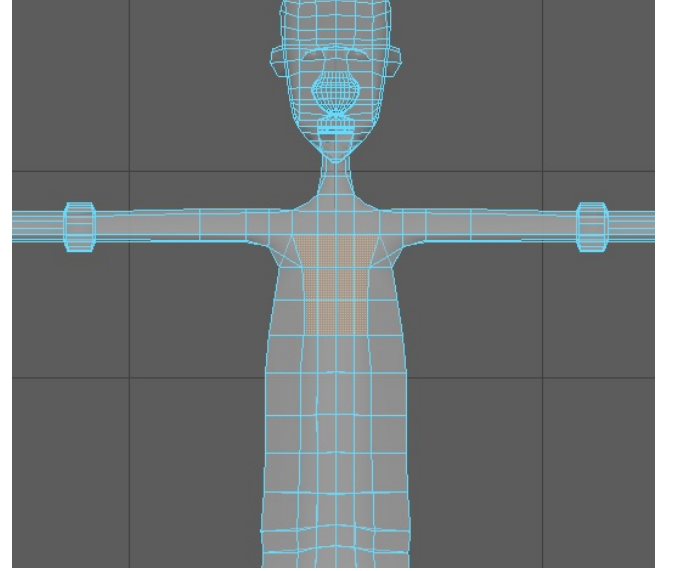
Modelin ilgili yüzeyleri seçildikten sonra ana menüdeki UV>Planar seçilerek Planar Mapping Options menüsü açılır. Koordinat seçilir (z koordinatı) ve "Keep image width/height ratio" seçilip PROJECT'e basılır. Böylece en boy oranı korunarak modelin görüntüsü UV uzayında görüntülenir. Görüntüyü seçmeden önce polygon modunda olmasına(yumuşatılmamış olmasına) dikkat edilir. Ayrılan yüzeylerin üst üste gelmeyecek şekilde taşınması gerekir.

UYGULAMA

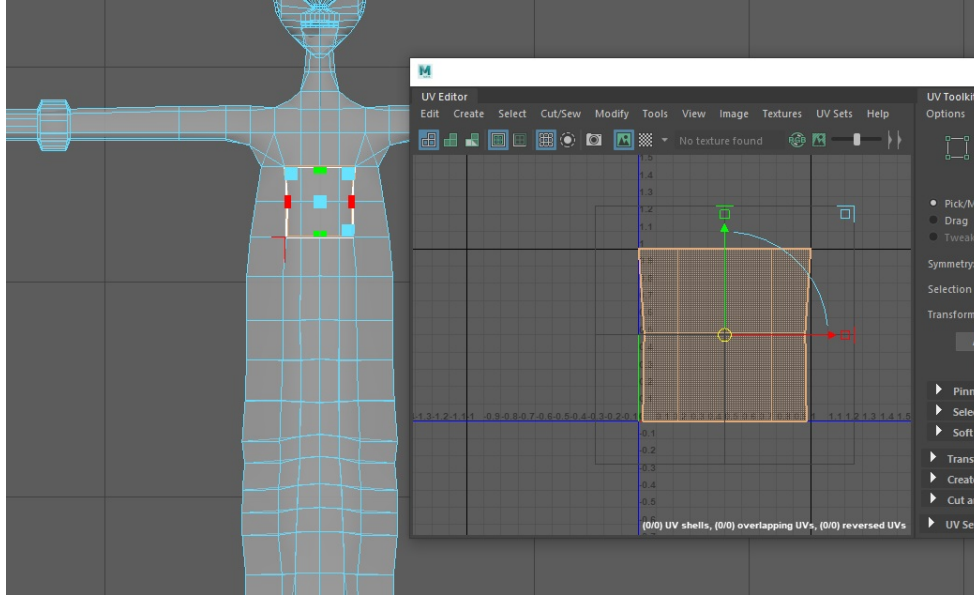
1. Göz yuvarlığına parlaklık veriniz.
İpucu: Phong veya Phong E kullanın.



2. Modelinizi UV uzayında gösteriniz ve karın bölgesini ayırınız.



3. Modelinizin farklı renkte olmasını istediğiniz bölümlerini seçip ilgili kısımlar için UV Planar ile yeni planar oluşturup ilgili kısımları gövdeden ayırınız.



4. UV editördeki görüntülerinizi photoshop kullanarak boyayınız.

İpucu: Polygons > UV Snapshot kullanarak görüntüyü 2048*2048 boyutlarında ve Targa formatında, photoshop' da kullanmak üzere kaydediniz. Boyadığınız görüntüyü de .psd formatında kaydediniz.

5. Boyadığınız görüntüyü modelinize giydiriniz.

İpucu: Material Attributes - Color' ın sağındaki butondan PSD

File seçilerek kaydettiğiniz görüntüyü kullanın. Shading>Hardware Texturing aktif olmalı.

