

3D MODELLEME ve ANİMASYON

AMAÇ: Karakterin Maya Ortamına Aktarılması, Kutu modelleme ile Karakter Yapımı, Karakterin Rötüşlanması, Kenar Ekleme Aracının (Insert Edge Loop) Kullanılması, Karakterin Biçimlendirilmesi

KARAKTERİN MAYA ORTAMINA AKTARILMASI

Modellenecek olan karakteri maya ortamına aktarmadan önce en azından iki referans görüntünün önden ve yandan olmak üzere elimizde bulunması gerekir. Bu görüntüler Source Image klasöründe tutulur.

Görüntü Ekleme: Her bir panel için ilgili görüntü aşağıdaki yol ile eklenir. Ekran Space Bar ile dörde bölünür. Ön görüntüsü front paneline, yan görüntüsü side paneline eklenir.

View > Image Plane > Import Image > Source Image

Görüntü Taşıma: Center X, Center Y, Center Z alanlarından hangisine tıklanırsa o koordinat yönünde fare ile resim kaydırılabilir. Bu işlem sadece resimde değil bütün nesnelerde geçerlidir.

ChannelBox/LayerEditor > ImagePlane1> Image Center alanından konum değiştirilir.

KUTU MODELLEME İLE KARAKTER YAPIMI

Oluşturulan bir küp ve küpün çekilmesi (extrude yaparak) ile karakterimizin ana şekli oluşturulur. Sonrasında kenar ekleme ve poligon bölme araçları sayesinde detaylar düzenlenebilir.

*Klavyeden **g** tuşuna basılarak son kullanılan komut tekrar uygulanabilir.*

Saydam Yapmak

- Nesne object mod seçili iken sağ tuş tıklanır. Assign New Material>Lambert seçilince Attribute Editör> Common Material Attributes>Transparency aracından saydamlığı azaltılıp artırılabilir.

- Panel menülerinden **Shading>X-Ray** seçilerek de saydamlık verilebilir.

Toggle Manipulator Switch

Hareket aracı ile birlikte gelen bu düğme sayesinde çekme işlemi yapmadan önce eksenlerin değiştirilmesi sağlanabilir.

Keep Faces Together

Yan yana olan yüzeylerin ayrı veya birlikte biçimlendirilmesini sağlar. Extrude veya duplicate yaparken kullanılır. Nesne üzerinde object mod seçili iken extrude işlemi seçildiğinde açılan pencereden seçilir. “off” yapıldığında yüzeyler ayrı olarak işlem görürken, “on” olduğu zaman da hepsi ortak olarak çekilir veya çoğalır.

KARAKTERİN RÖTUŞLANMASI

Karakter önce yarısı oluşturulup, sonra diğer yarısının simetrisi alınarak basit ve hızlıca oluşturulabilir. Bu işlem için önce yüzey modu seçili iken nesnenin -x yönündeki ön(front) panelden tüm yüzeylerinin seçilmesi sağlanarak delete ile silinir. Modelleme yarım olarak tamamlandıktan sonra aynalama(mirror) işlemi ile simetrik olarak tamamlanır.

KENAR EKLEME ARACI: Kenar ekleme işlem için kullanılır.

Mesh Tools>Insert Edge Loop

KARAKTERİN BİÇİMLENDİRİLMESİ

Karakteri biçimlendirme işleminde sınır çizgileri olarak kullanılan referans çizgilerle örtüşmesi sağlanır. Bu işlem için vertex ve edge modda çalışılır. Move, rotate ve scale araçları kullanılarak ön ve yan pencereden en yakın sınır noktaları ile örtüşmeler sağlanır.

UYGULAMA

1. Model görüntünüzü maya ortamına ekleyin.
2. Modelin çenesinde kafasının arkasına kadar ulaşan bölünmüş bir küp oluşturun.
İpucu: Extrude aracını kullanın
3. Küpün alt yüzeyinden boyun bölgesini oluşturun.
İpucu: Extrude aracını kullanın.
4. Gövdeyi ve kolları oluşturun.

5. Avuç oluřturun. Parmakları oluřturmak iin Multi-Cut ile parmakların ıkacağı yzeye 4 izgi ilave edin. Parmak tabanını oluřturun.
6. Btn parmak yzeyinde Scale ile kltme uygulayın. Setting/Preferences mensnden Keep Faces Together seeneğini kapatın.
7. Extrude ile parmakları oluřturun.
8. Karakterin yarısını silin.
9. Karakterinizi biimlendirme ve yumuřatma ařamasına geldik....