



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

[Render.ru](#) → [Уроки](#) → [3D Studio Max](#) → Моделирование головы с использованием сплайнов



email:
пароль:

[Заблели 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.](#)

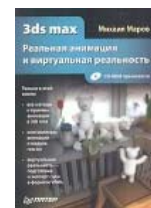
[Конкурсы: Конкурс на лучший дизайн колесного диска](#)

[Обсуждение сайта: PDF-журнал / Render Magazine](#)

[W.I.P. \(Work In Progress\): бриг МЕРКУРИЙ](#)

[Книга в тему](#)

3ds max. Реальная анимация и виртуальная реальность (+ 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)

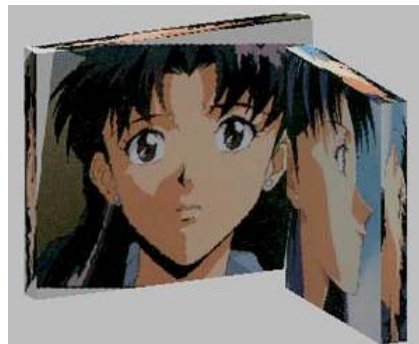
Moonbluelight | mirage | Pirat88 |
Stepancheg | Shadowman | melmn | franki
| Letiso | P.S. | Mon | Arsenn | Александр

Моделирование головы с использованием сплайнов

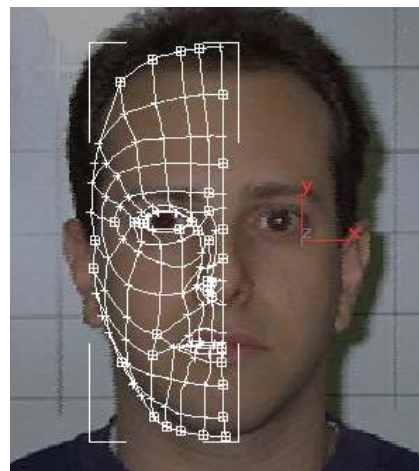
Перевод: MacVit

Эта статья содержит общие сведения по созданию головы из сплайнов. Я расскажу об использовании **Surface Tools** (plugin Peter Watje).
ВАЖНО: Стандартная поставка MAX 3.0 теперь содержит в себе Surface tools.

Первым делом, вы должны создать с помощью сплайнов контуры вашего лица в области просмотра Front. Просто обведите контур половины головы. После, обведите контуры вокруг глаз, носовой части и рта, также можете обвести дополнительные детали, которые вы хотите подчеркнуть в модели. Далее, добавьте поперечные сечения так, чтобы вы получили поверхность содержащую 3 или 4 вершины. Чтобы облегчить работу при создании дополнительных сплайнов, включите кнопку "3D Snap" с параметром "End Points".



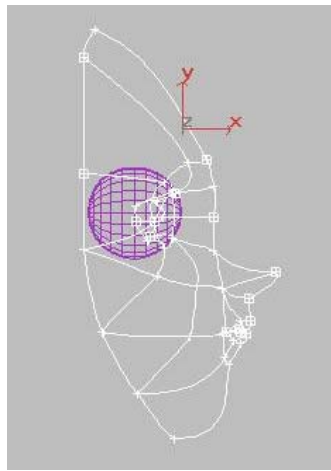
Обратите внимание, голова "аниме", обладает не лучшим контуром, так как я старался сохранить очень низкую детализацию. Далее, в процессе работы, я добавил необходимое количество сплайнов, для получения нужной детализации (смотрите ниже).



Это изображение головы содержит более детальный контур из сплайнов. Фактически, было намного больше сплайнов, но лишние я удалил в процессе работы.

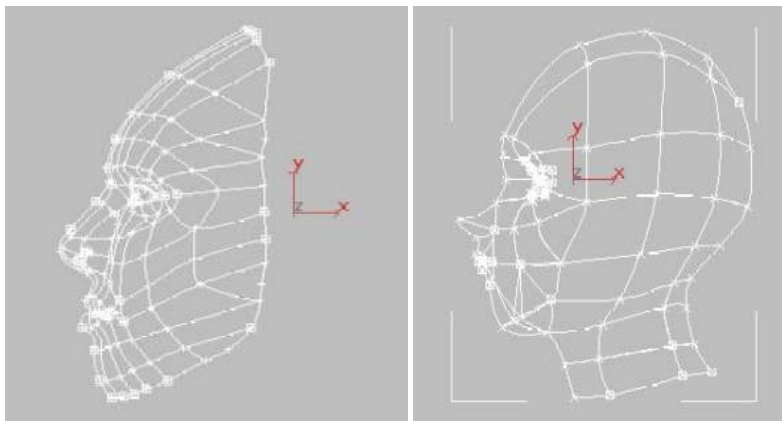
Добавление объема

После того, как вы создадите основные сплайны спереди, то начинается самое интересное. Вторым шагом для вас станет добавление объема к созданному сплайну. Используйте для этого фотографии вида спереди и сбоку, переместите каждую вершину, пока она не станет соответствовать вашим фотографиям.

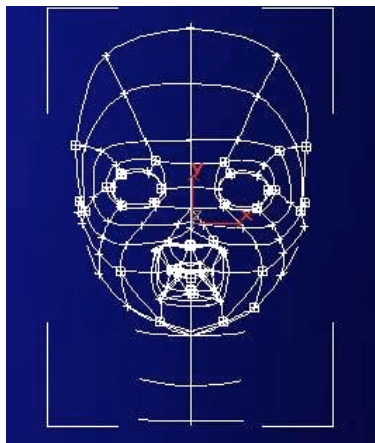


Это изображение содержит голову "аниме" после перемещения вершин в 3D.

Добавление объема к сплайнам в 3D - наиболее длительная и нудная часть моделирования. Можно потратить часы, дни и недели, чтобы получить необходимый каркас с нужной детализацией. Но все затраченное время на это, позволит вам в дальнейшем получить очень качественную модель.



После того, как вы решите, что половина головы больше не нуждается в редактировании, то настало время для получения целой модели головы. Для этого вы должны зеркально отразить эту половину и полученную копию разместить в нужном месте. Затем совпадающие вершины двух половинок необходимо соединить.



Доводка

Я обычно создаю форму подобно мешку, которая соединена со внутренней частью губ моей модели лица. Это позволяет мне получить закрытый рот. Язык и зубы я обычно создаю как отдельные полигональные объекты. Нижнее изображение слева показывает размещение сплайнов для внутренней части рта.



Уши, могут быть довольно сложными для моделирования, поэтому я предпочитаю создавать их отдельно. После создания уха, я объединяю его с главной моделью, сваривая и устанавливая сплайны там, где необходимо.

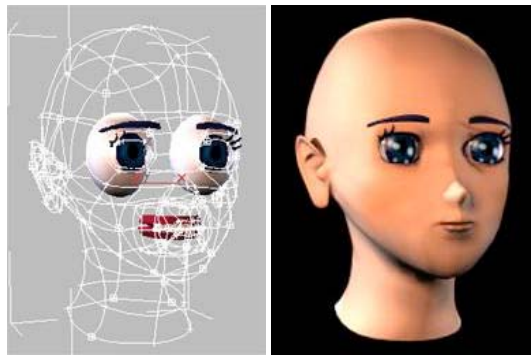
Баранов | 3Dim | Илья Варламов |
Алексей Крапивин | samtron | mazzza |
Funky Monkey | headstrong | deemon |
MiniYeti | razer | Кирилл Ордуханов |
Юлия Ефремова | Aless_Design | Odessit | парк.в. |
shidox | VOv@ | Nikita Veprikov | Evgenko |
JackyBrown | **Admin** | Nevajno | VallaV |
Дядя Cameleon | FedDark | Gappet |
maxCreo | arthand | wethepeople | Илья
Ерофеев | tvix | Hellstern | voFka |
SlavikSOFT | Donald | Z-Human | Nikita
Muz | Gregory Osetrov | FEEdLER |
DarkStone | Valeras | Quartz | **Wasteland**
| JDark | Letchik_lapot | --panzer-- |
dolgopolov | -13- | tasyama | nealina |
sneap | fewks | egor | lilu | OZ-DKLR |
Demian | Вилонетт | FataLex | lexalex |
Kontev 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]

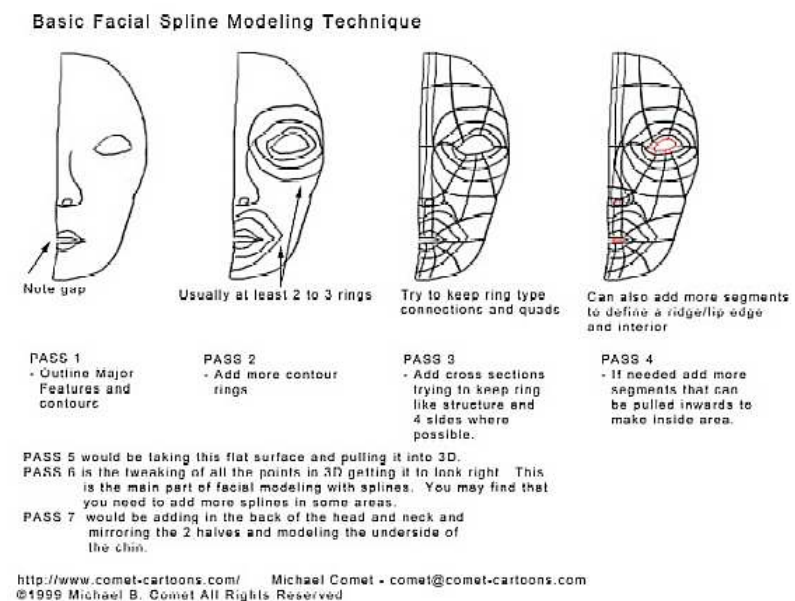
Банерная сеть





Здесь показано изображение готовой модели.

Для наложения текстуры я применил цилиндрическую карту вокруг головы, затем сделал развернутую текстуру, чтобы видеть полигоны. В Photoshop нарисовал текстуры. Для фотореалистичных моделей, я использую отсканированные фотографии с доработкой по модели.

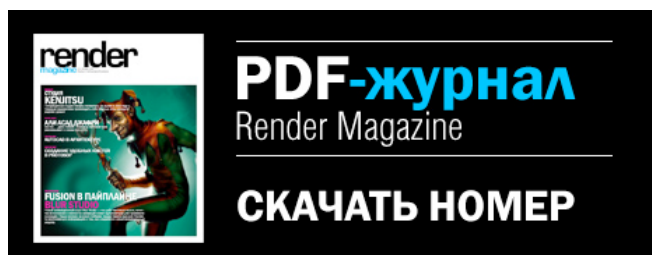


перевод: [Виталий Македонский](#)

Перевод: MacVit

Текущие результаты

Актуальность	0	Качество	0
Голосов	0	Суммарный бал	0



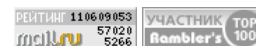
Отзывы посетителей

Эту страницу просмотрели: 4798 уникальных посетителей



Вопросы и предложения, пожалуйста, отправляйте на адрес 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.



0.353014