



На главную | Форум | Правила | Контакты

Экспорт из Poser4 в 3DSMAX

Автор: Baumgarten Enterprises

Хотя и не будучи специально разработанным для экспорта в Max, Poser 4 можно использовать как генератор для статических человеческих моделей, чтобы приукрасить сцену в 3d Max. Есть и другие программы и плагины, созданные для этого, но так как у вас есть Poser, то почему бы ни дать ему шанс.

На первый взгляд этот процесс может показаться сложным, но, как и в большинстве случаев, когда овладеваешь чем-то, то можно стать в этом очень искусным.

Для упрощения многих вещей в 3d Max в дальнейшем и для возможности уметь разбивать объект на различные части для текстурирования, нам нужно будет внести несколько существенных изменений в Poser. Мы импортируем 3 отдельных модели в 3d Max. Человеческую фигуру с волосами и обувью, пару штанов и рубашку. Всё это будет экспортироваться/импортироваться как файлы с расширением .obj. Вам нужна будет версия 2.2 .obj плагина ввода-вывода для 3d Max от Habware.

Начиная работать с Poser, выберите появившуюся фигуру, нажмите 'delete' и ответьте 'да', чтобы очистить экран. Обратитесь к 'Clothing-male' в библиотеке наборов и найдите 'Biz Shoe ML'. Дважды кликните на ней, чтобы вставить её в сцену. Под окошком выберите вторую нижнюю слева опцию и выделите 'Body Parts', как показано выше. Вы заметите, что обувь имеет 2 части, левый низ и левую пяту (Left Foot, Left Toe). Нам нужно будет изменить названия этих частей, чтобы избежать назначения новых имён для них в 3d Max. Кликните на 'Left Foot', чтобы выбрать её.

Обратитесь в меню окна сверху и выберите 'Object' и затем 'Properties'.

Наберите новое имя для этой части обуви, кликнув на колонке имени, как показано выше. Я использую название leftbizshoe 1 для левой нижней части и leftbizshoe 2 для левой части пятки. Ну и конечно же, кликните OK для выхода отсюда.

Это облегчит нахождение этих частей, после того как они будут импортированы в 3dMax.

Кликните на крайнюю левую опцию под экраном (где написано Figure 1) и выберите её. Измените имя целой фигуры на 'Left Biz Shoe' или на что-нибудь подобное. Это облегчит работу в Poser.

Один раз переименовав части, вы можете сохраниться, чтобы не делать этого снова. Просто выберите список подкласса и выберите библиотеку, где бы вы хотели сохранить переименованную часть (показано выше в 'New Figures'). Как вариант, вы можете кликнуть на 'Add New Category' и создать новую библиотеку для ваших переименованных частей, например 'Poser2Max' или что угодно.

Когда вы уже выбрали вашу собственную библиотеку, кликните на значке плюса, чтобы добавить в неё обувь.

Для того, чтобы переименовать правый ботинок, нажмите 'delete' для очистки экрана и повторите процедуру, используя названия 'Rightbizshoe1' и 'Rightbizshoe2' для частей и 'RightBizShoe' для целой фигуры соответственно. После сохранения в библиотеке вместе с левым, опять очистите экран.

После очистки экрана, выберите обнажённого Р4 мужчину из библиотеки фигур и вставьте его. Перед тем как делать что-либо ещё, выберите стиль причёски из библиотеки причёсок и кликните дважды для установки. Когда волосы установлены, выберите 'prop-properties' и наденьте волосы на голову, кликнув 'Set Parent', внизу.

Выберите 'Head', кликнув на слово 'head'. Оно станет белым, показав, что оно выбрано. Кликните OK для выхода.

Когда волосы установлены, вы можете придать позу фигуре. Это надо сделать перед другими операциями, такими как добавление обуви и одежды.

Выберите библиотеку где вы сохраняли переименованную обувь и выберите одну (правая показана сверху).

Установите её при помощи 'DOUBLE CHECK MARKS' в углу окошка библиотеки. Это важно, так как мы хотим, чтобы функция 'Add A Figure' не заменила фигуру. Обувь появится на экране. Пока она всё ещё выбрана, находим сверху меню экрана и выбираем 'FIGURE-CONFORM TO:'.

Когда появится верхнее окошко, выберите 'FIGURE 1', чтобы приладить обувь к ноге. Программа сама знает какой ботинок на какую ногу нужно одеть и обувь приладится автоматически. Нажмите OK для выхода.

Теперь наш парень с одной обутной ногой. Заметьте, как сейчас обувь сидит на ноге.

Сделайте ту же процедуру для второй ноги, используя 'double check marks' и затем согласуя с 'Figure 1'. Теперь вы уже можете приладить штаны и рубашку. Не забудьте использовать 'the double check marks'! Раньше я также переименовывал эти части, но потом это было бы излишним. Я считаю, единственное, что нужно переименовывать - это обувь.

Для экспортирования выберите меню экрана -FILE-EXPORT-WAVEFRONT OBJ. Снимите отметку с одного фрейма в появившемся окне.

Новым для Poser 4 является список иерархии. Первая модель для экспортирования - модель с волосами и обувью.

email:
пароль:

Забыли пароль?
Регистрация



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

300 \$
за лучший урок
по 3D и 2D

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

Illustrator CS для Windows и
Macintosh



Купить

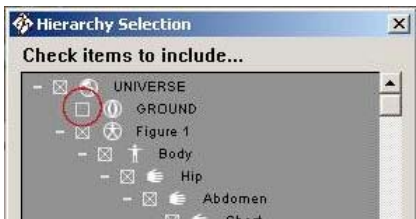
Конкурсные уроки

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 | парк.в. |
shidoxk | VOv@ | Nikita Veprikov | Evgenko



| JackyBrown | **Admin** | Nevajno | VallaV |
Дядя Cameleon | FedDark | Gapper |
maxCreo | arthand | wetherpeople | Илья
Ерофеев | tvix | voFka | SlavikSOFT |
Hellstern | Donald | Nikita Muz | FEEdLER |
Valeras | **Wasteland** | JDark | -panzer- |
-13- | tasyama | nealina | sheap | fewks |
| Ilu | OZ-DKLR | Demian | FatalLex |
lexalex | Kontev 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 | Japet |
Gregory Osetrov | zzarazza | Tatyana
Fursova | mographics | zx99 | Vesna |
Dimston | egor | w-damian3000 | **Юлия**
Ефремова | KOnuHA | Reyhenau | Quartz
| ModdeR | r_flash | vudu | Z-Human |
metal_01 | dolgoplov | Rastlex |
Moderator | bubel | Виолетт

Отожмите 'Ground', как показано выше. Прокролируйте и вы увидите продолжение списка иерархии. Отключите dressshirt 1 и menslack, так, чтобы не экспортировать рубашку и брюки. Имя файла может отличаться, - смотря как вы его назовёте. Кликните OK для экспортирования основной модели.

Просмотрите процесс экспортирования файла снова, на этот раз, нажав UNCHECK 'Ground' и 'Figure1'.

Скролируя вниз, отключим правый и левый ботинок и брюки, так как мы хотим экспортировать только рубашку. Ну и опять же имя вашего файла может быть различным: Убедитесь, что рубашка включена как показано внизу.

Выполните тоже самое для брюк, выключая всё остальное, кроме брюк и затем их тоже экспортируйте.

Откройте Max и импортируйте основную модель фигуры. Убедитесь, что 'as multiple objects' включён.

Найдите список выбора объектов ('select objects list') и выберите волосы, как показано выше. Примените к этому текстуру с редактором материалов ('the material editor'). После наложения материала на волосы, выделите 'the select objects list' опять и выберите части вашего правого ботинка, как показано выше. Теперь вы понимаете. Насколько удобнее переименовывать их в Poser.

Сгруппируйте части ботинка и наложите на них материал. Прделайте тоже самое с частями левого ботинка, выбирая, группируя и текстурируя.

Выберете остающиеся части (всё, кроме волос и 2 ботинок).

Откройте редактор материалов (material editor) и выберите слот. Выберите карту внизу окошка и выберите диффузную карту (diffuse). Выберите растровую карту в окне просмотра материалов.

Просмотрите местонахождение файлов текстур для Poser 4 в директории, в которой вы устанавливали Poser. Выберите 'P4 man texture.TIF' и примените её.

Без движения и масштабирования чего-либо, импортируйте модель брюк. Не спрашивайте меня почему, но у меня оно не работало, если я импортировал сперва рубашку. Убедитесь, что в этот раз вы выбрали опцию 'as single object'.

После того, как импортировали, выбирайте брюки и применяйте материал. Затем импортируйте таким же образом рубашку как 'single object' и применяйте материал к ней.

В зависимости от модели, которую вы используете в Poser и типа одежды, которую вы применяете, вы можете уменьшить размер файла отбирая и удаляя закрытые части тела. Это также начёт того, как высветить точки (пятна), где одежда не полностью прикрывает плоть.

После того, как вы произвели удаление, выберите целую модель и сгруппируйте её вместе.

По умолчанию, poser экспортирует объекты очень маленькие и некорректно по отношению к Max. Выберите готовую модель и в левой области просмотра поверните вокруг оси Z на 90 градусов.

Пока модель всё ещё выбрана, отмасштабируйте модель до 9000% !!! Я же говорил вам, что они мелкие.

Это расположит фигуру на высоте 5'10". Чтобы проверить это, постройте прямоугольник желаемой высоты и сравните.

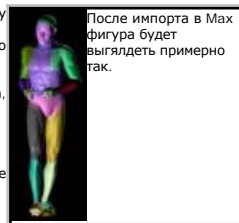
Вот так. Сохраните ваш файл под уникальным именем для дальнейшего использования в ваших сценах.

Создайте связку с различными позами и одеждой и вы готовы размножаться.

Надеюсь вам понравилось, ждите ещё большего:..

Источник www.baument.com/

Автор: Baumgarten Enterprises



После импорта в Max фигура будет выглядеть примерно так.



Результат применения текстуры.



Опять наш парень придет и готов отправляться на работу.

IRC канал #Render.ru

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

Банерная сеть



Текущие результаты

Актуальность	0	Качество	0
Голосов	2	Суммарный бал	0



Отзывы посетителей

Эту страницу просмотрели: 2675 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.



0.444946