



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

## Как создавалась Bunny - girl

Появлению стильной PC - girl Bunny мы обязаны Andrew Hickinbottom, которому после просмотра "The Incredibles" пришла в голову идея создания сногшибательной девушки в 3 d max.



Концепция:

:Я не стремился превзойти реальность. Просто попытался создать привлекательный, стилизованный персонаж, где общие формы важнее мелких деталей:

:Меня особенно увлекала идея девушки в стиле Playboy, поскольку никогда ранее я не видел ничего подобного, выполненного в 3 D. У нее светлые волосы, крупные бедра и голова, тонкая талия, маленькие ступни.

Из "The Incredibles" Andrew позаимствовал для своего создания тело Elastigirl, лицо Mirage.



**Тело:**

Используя 3 d max 6, Andrew начал с создания оптимального соотношения цилиндра (тела) и вершины головы. Используя wire - frame images, он начал передвигать вертикали, затем создавать руки и ноги. После этого Andrew приступил к проработке груди, локтей, колен, стоп.

**Голова:**

Для создания формы головы автором использовался метод манипуляции с вершинами. Простые объекты: хвостик, манжеты и воротничок были намеренно добавлены для упрощения визуализации. Путем сглаживания углов один за другим он сформировал топологию лица девушки. Нужно

email:   
пароль:

[Забyli 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

**Анимация в 3ds max 6: от замысла до создания мультфильма (+ CD-ROM)**



Купить

Конкурсные уроки

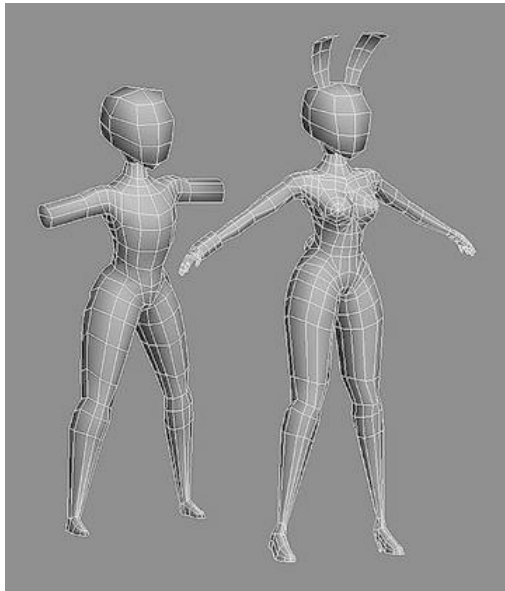
|   |       |
|---|-------|
| 10.01.2007 Ядерный взрыв [Maya]   | 6495  |
| 08.12.2006 Создание удобных кистей в Photoshop [Adobe Photoshop]              | 17050 |
| 01.12.2006 AutoCAD в Архитектуре [CAD пакеты]                                 | 9813  |
| 01.12.2006 Разрушение 3D объектов в Maya с помощью плагина Blast Code. [Maya] | 9125  |

Статистика

Всего зарегистрированных - 30677  
Сейчас на сайте (93)

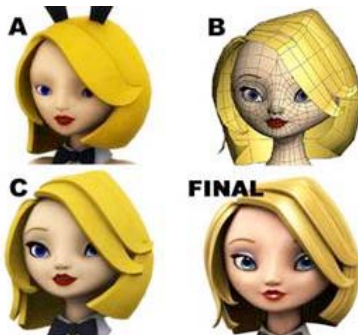
Mansaa | GRAFT | Vitaly Emeliyanov | Nikita Veprikov | Denis Marinich | Plushkin | Izumrud | MickleB | TheSorrow | Mz | halinka

сказать, автор приблизился к правильной edge loop system, так как она позволяет достичь лучшего subdivision. В процессе моделинга использовался симметричный модификатор.



Волосы:

Прическа девушки родилась после сопоставления нескольких фото, выполненных в абсолютно разных стилях. Автор начал с низкополигонального моделирования, сглаживая вершины и добавляя затем прядь за прядью, создав таким образом, эффект шевелюры.



Общий контур волос сглажен за счет использования Ring Selection и Connect Edges. Когда прическа была уже готова, при помощи модификатора ей придали толщину, а благодаря Meshsmooth, - четкость.



Текстурирование:

Затем автор перешел к UVing, в котором использовал цилиндрическую проекцию. Рисование текстур было достаточно быстрым процессом. Намеренно применялись простые maps. Необходимо было нарисовать maps

типа diffuse, specular и bump для лица, кожи и волос. Для изображения одежды использованы основные повторяющиеся тканевые текстуры.

На shader у автора ушло гораздо больше времени, так как он пытался создать естественную кожу девушки без техниксмов. Большинство материалов было пропущено через канал diffuse для придания визуального ощущения мягкости и теплоты. Для одежды использовался Mental Ray Oren - Nayar Blinn, а для чулок, туфель и волос - анизотропический Mental Ray. Во всех остальных случаях применялся Blinn.

| pixelov | АНТОХА | Владимир Болдуков |  
 --panzer-- | skydiver | sfera | Илья  
 Ерофеев | GALS | Max Guy Day |  
 OldDemon | grizzly | madmax64 | Павел  
 Шлыков | BeastMaster | ModdeR | Belibr |  
 (garik) | DROMOS | KiffaBorealis |  
 JackyBrown | Brutalex | Demnus | killergirl |  
 GuzBoroda | ValdisVideo | jekich |  
 Shadowman | Renko | shoxet | Evgenko |  
 feniks | dolgoplov | Snusmumrik | kot3d |  
 nihillist | jaroslav kovtun | MWG |  
 R-leeskah | izolda | Maya's | BorisK | DeFo  
 | AlexDiz | Антон Фомкин | Ivan |  
 wethepeople | Странник | vaa | Ольга  
 Орехова-Соколова | mawa | vian |  
 Raincoat | пемуах | Veresen | Hito  
 Mitsurugi | Дядя Cameleon | Pirat88 |  
 Дарья Федорова | Тимур Козляков |  
 asabantsev | GTsw | VOv@ | Vadim Galkin  
 | +Vincento+ | Odeon13 | Dark Roland |  
 NoFaced | Tatyana Fursova | VallaV |  
 smulik | Funky Monkey | rico | orange1986  
 | Reyhenau | mirage | парк.в. | PolMuaDib  
 | 3Dim | cbuhh | OZ-DKLR | Moonbluelight |  
 franki

IRC канал #Render.ru

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

Банерная сеть





#### Morphs , Rigging & Lighting :

По окончании работы над моделью было сделано несколько дубликатов голов, каждая из которых была изменена посредством манипуляций с вершинами. В результате было создано 33 morph targets . Автор постарался сделать все для того, чтобы придать модели максимальную гибкость для анимации. Rigging был предельно прост. В модификаторе кожи, принадлежащем 3 D max , производилась обработка будущей Bunny . К освещению автор подошел особенно трепетно. Глубокий shading и четкие тени были получены, благодаря комплексному освещению. Также большое внимание уделялось дневному освещению.

**Автор:** Andrew Hickinbottom

#### Текущие результаты

|              |   |               |   |
|--------------|---|---------------|---|
| Актуальность | 3 | Качество      | 3 |
| Голосов      | 2 | Суммарный бал | 6 |



#### Отзывы посетителей

S.andr (3D Work)

19.09.2006 12:16

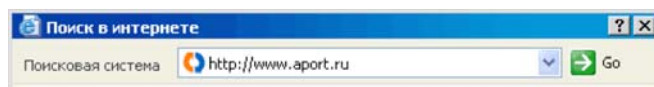
согласуюсь насчёт картинок. Покрупнее бы их.  
А "making of" он и на рендере "making of"! мне нравится

Ventura

25.05.2006 15:26

... Все выглядит очень неплохо ... только что это вообще такое?? Это не урок. Так же непохоже чтобы автор делился опытом.. А вот на "зарисовку" (скорее даже не своей работой) очень даже похоже ... Тут я придумал, там замоделил, а вот тут морфов наделал .... - Тупо !!! Что "это" делает в рубрике ??? Кому то эти скриншоты с ничего незначащим описанием смогут понадобиться хоть для чего то?? Если б картинка была побольше - возможно кто то и скачал бы себе для массовки... А так .. лежит на сайте мусором!

Эту страницу просмотрели: 10826 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.



0.213304