

教程2

目标：

- 图像模型的外推法
- 创建简单的汽车
- 简单的字符的创建

加载玛雅人



生成对象:快速模型-创建多边形

目的: 使用简单的图像一个快速的外推法汽车多边形将被建造。

创建图像文件 (jpg/dPng)。



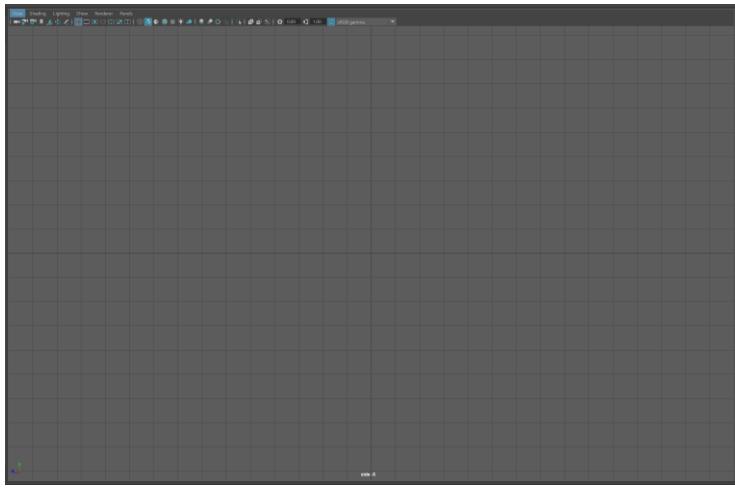
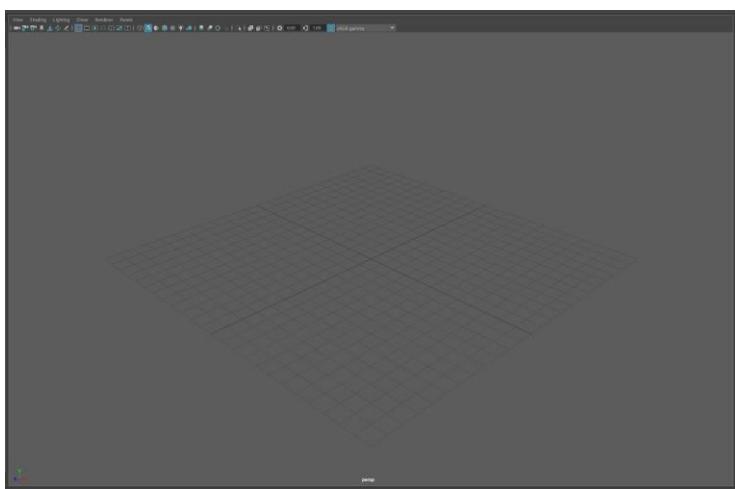
若要使用此参考图像, 我们需要从透视视图进入4拆分视图。这可以使用空格键完成, 也可以通过单击工具栏中显示的4路面板布局来完成。



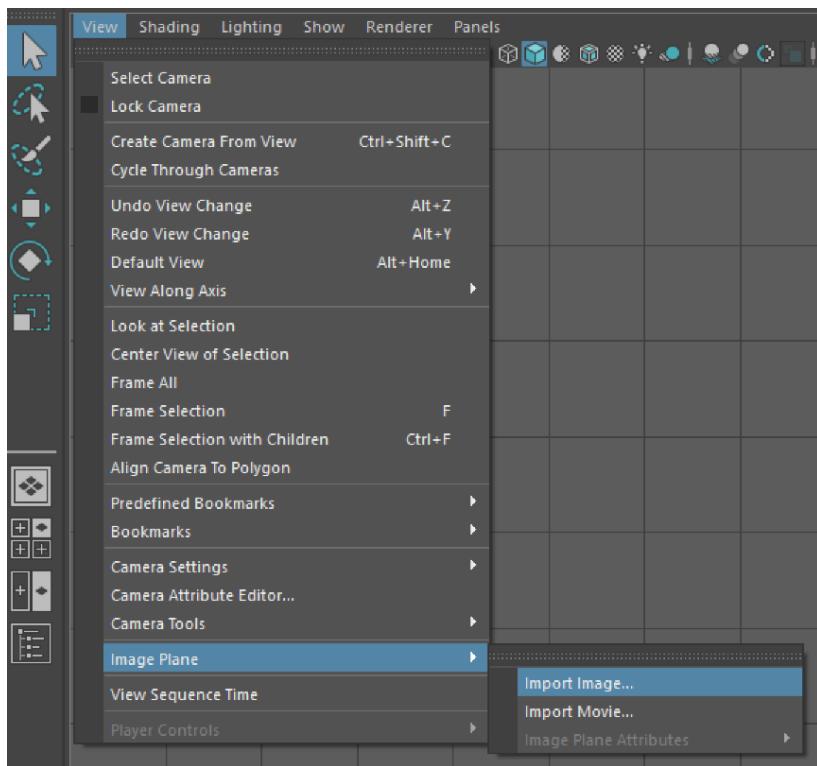
正如您所看到的, 工具栏提供了单一的查看 (透视)、4路视图 (透视、正面、侧面和顶部)、双向拆分 (默认为正面和透视) 和外衬面板隐藏显示选项。

从4路, 左键单击前面的视图, 并点击空格键。这将最大限度地提高正面视图。

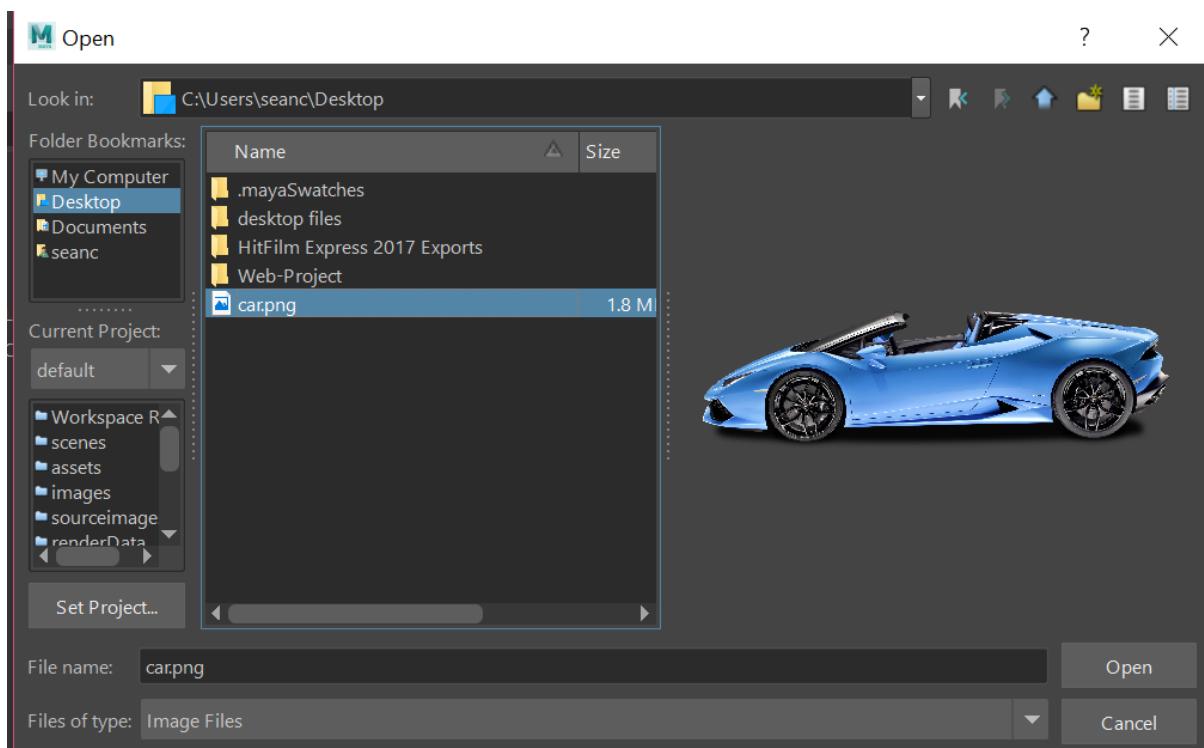
从个人选修课视图转到侧视图。



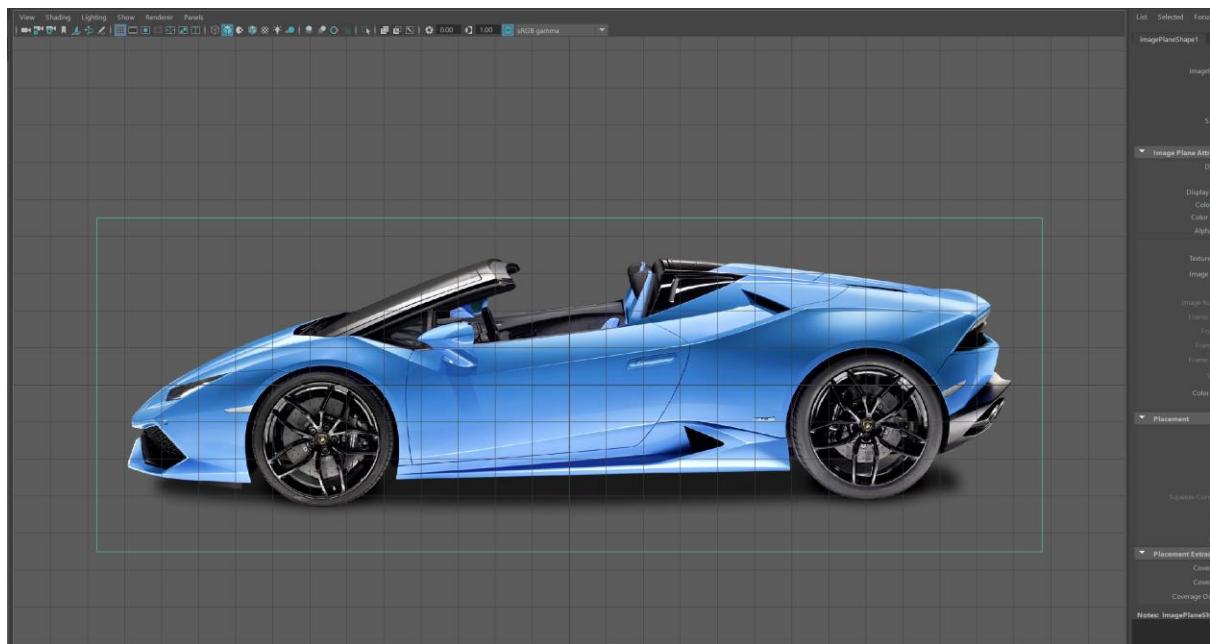
要插入图像平面, 请选择视图-> 图像平面-> 导入图像从视图上的下拉菜单。



浏览计算机的文件以找到参考图像。

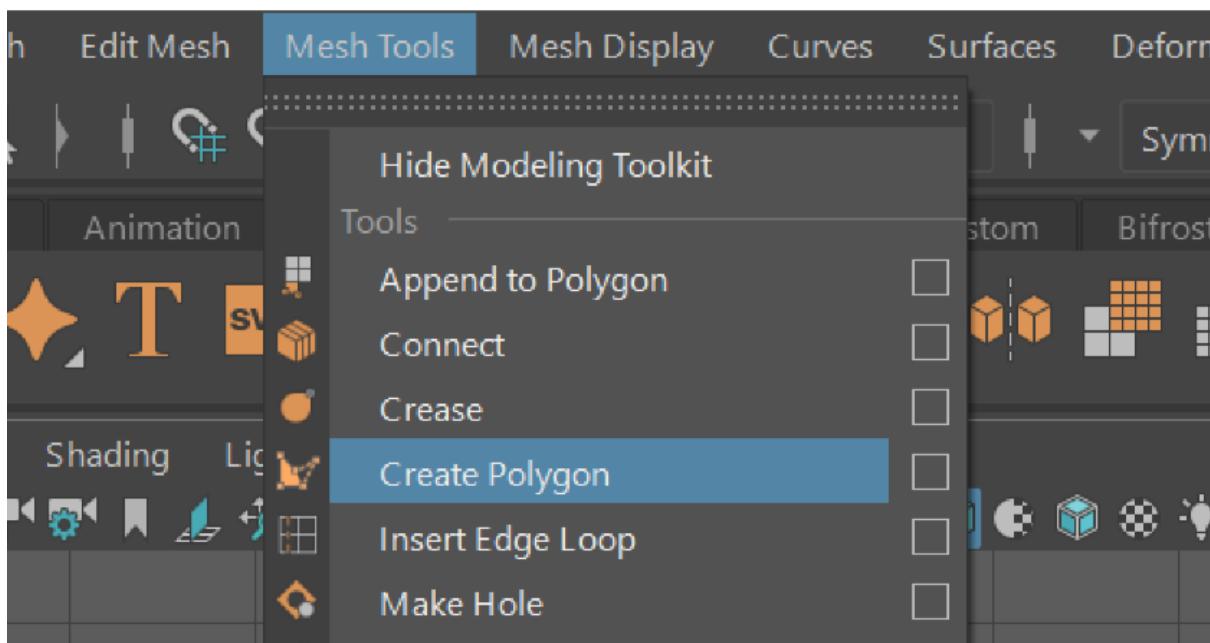


然后, 这将为您提供以下屏幕布局。

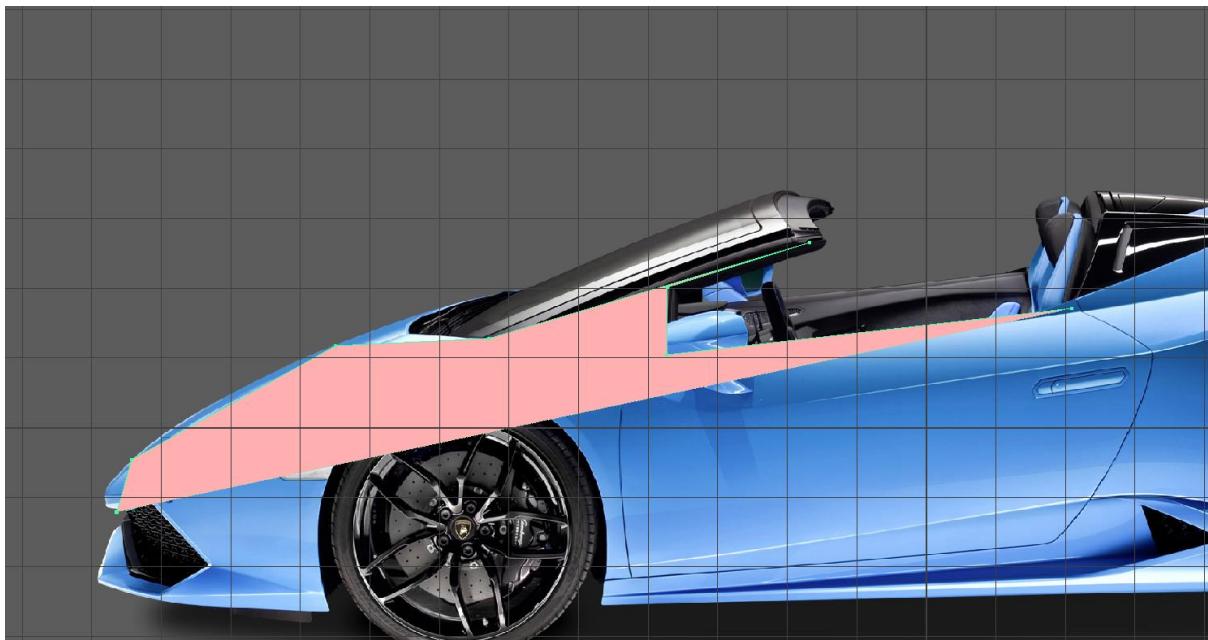


从这里，我们需要在图像上创建一个
多边形。

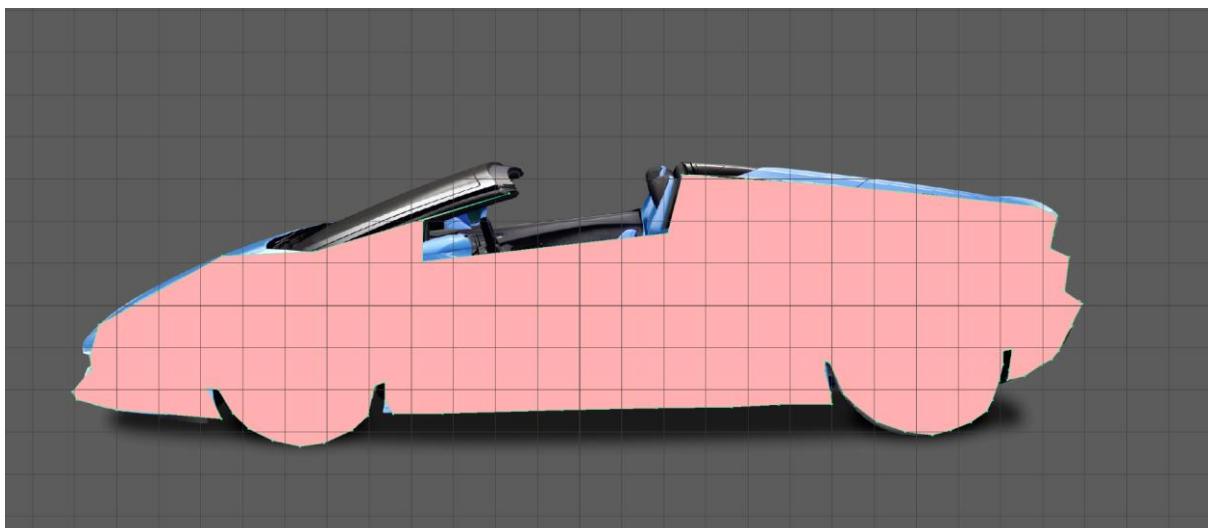
单击关闭图像，然后从菜单系统中单击“网格工具”>“创建多边形”



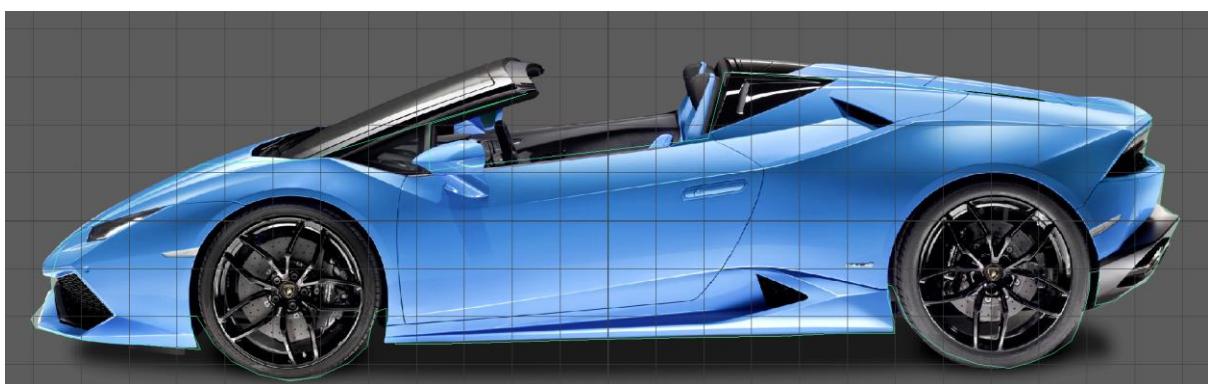
从这里开始点击汽车图像上的点



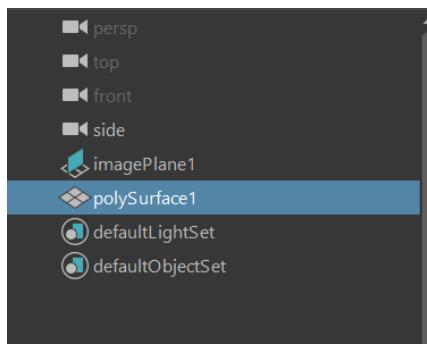
包围汽车, 直到你有一个粗略完成的模型的车。



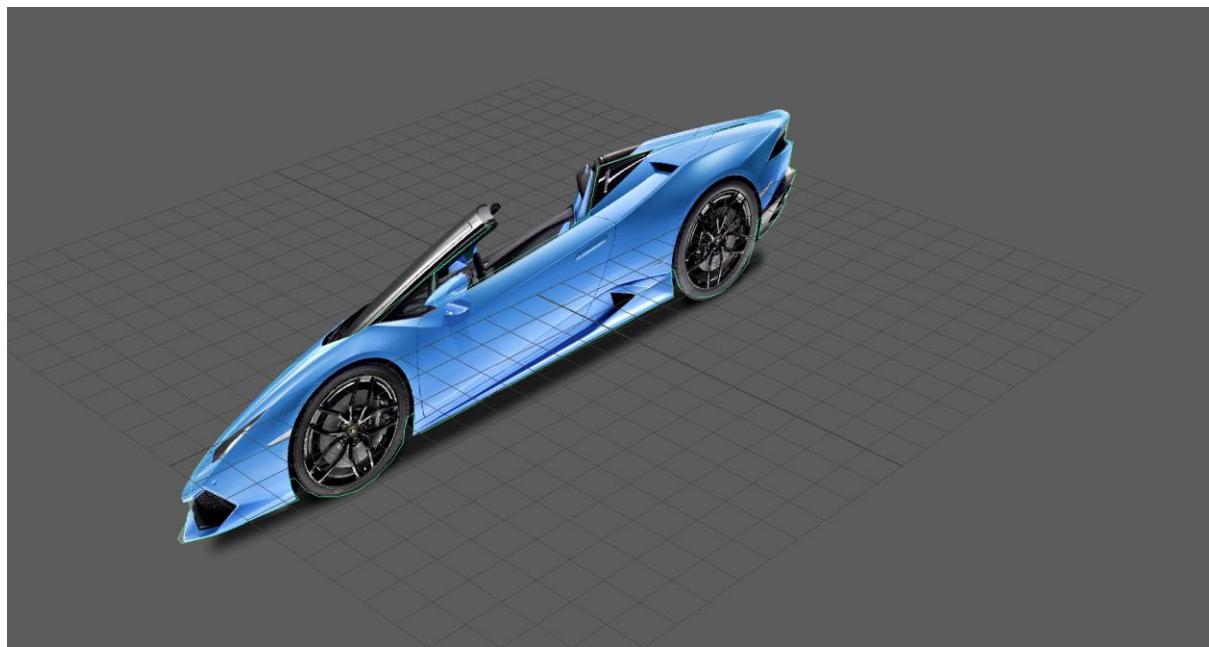
一旦你得到了多边形形状, 以寻找足够接近汽车, 点击 enter 键进行最后确定。这将产生以下内容, 请注意绿色轮廓, 这是我们新创建的多边形。



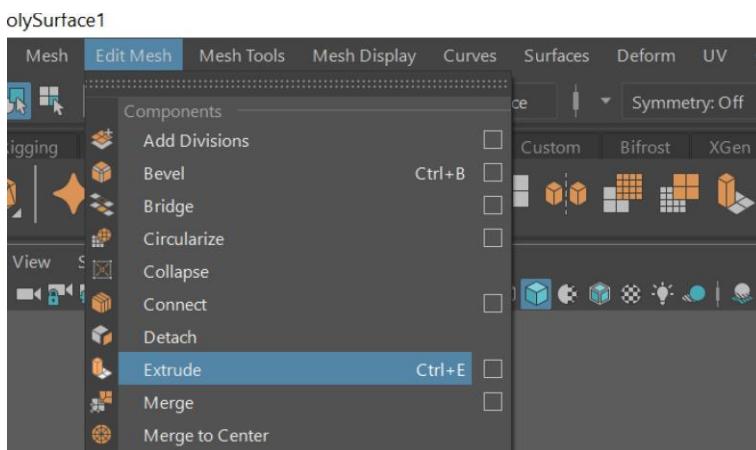
如果你在外衬线上看, 你可以看到聚面



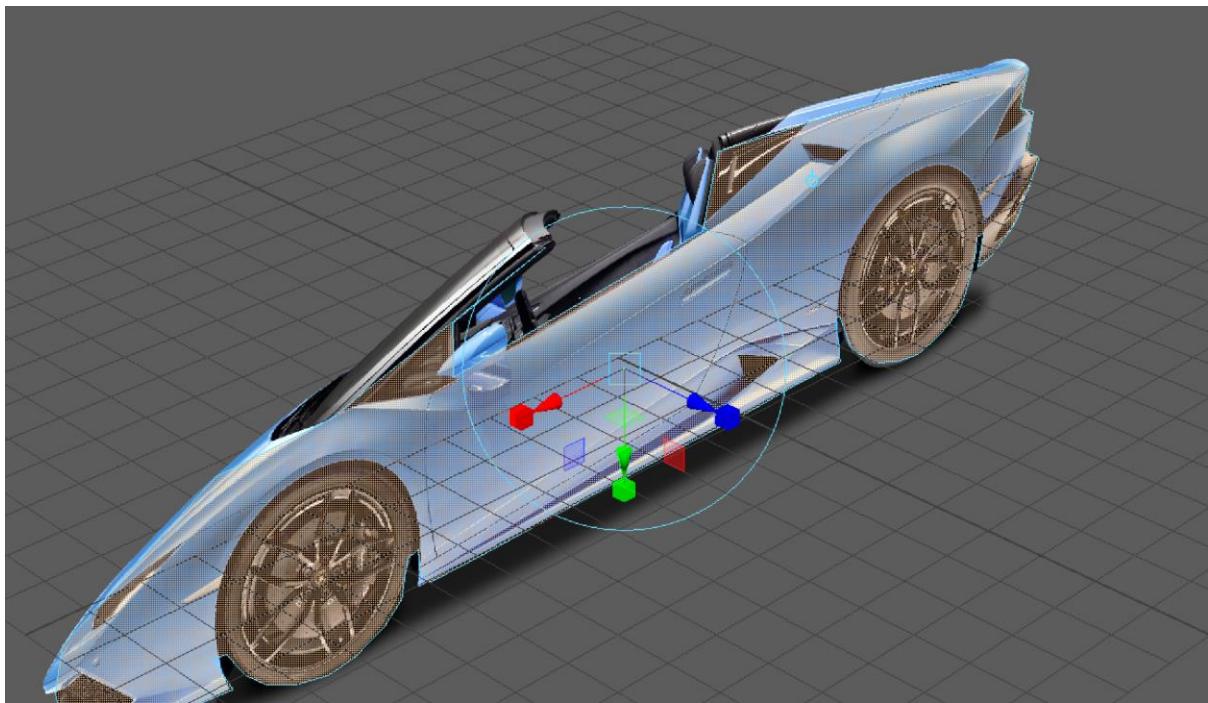
从这里, 我们要挤出多面. 首先交换回透视视图。



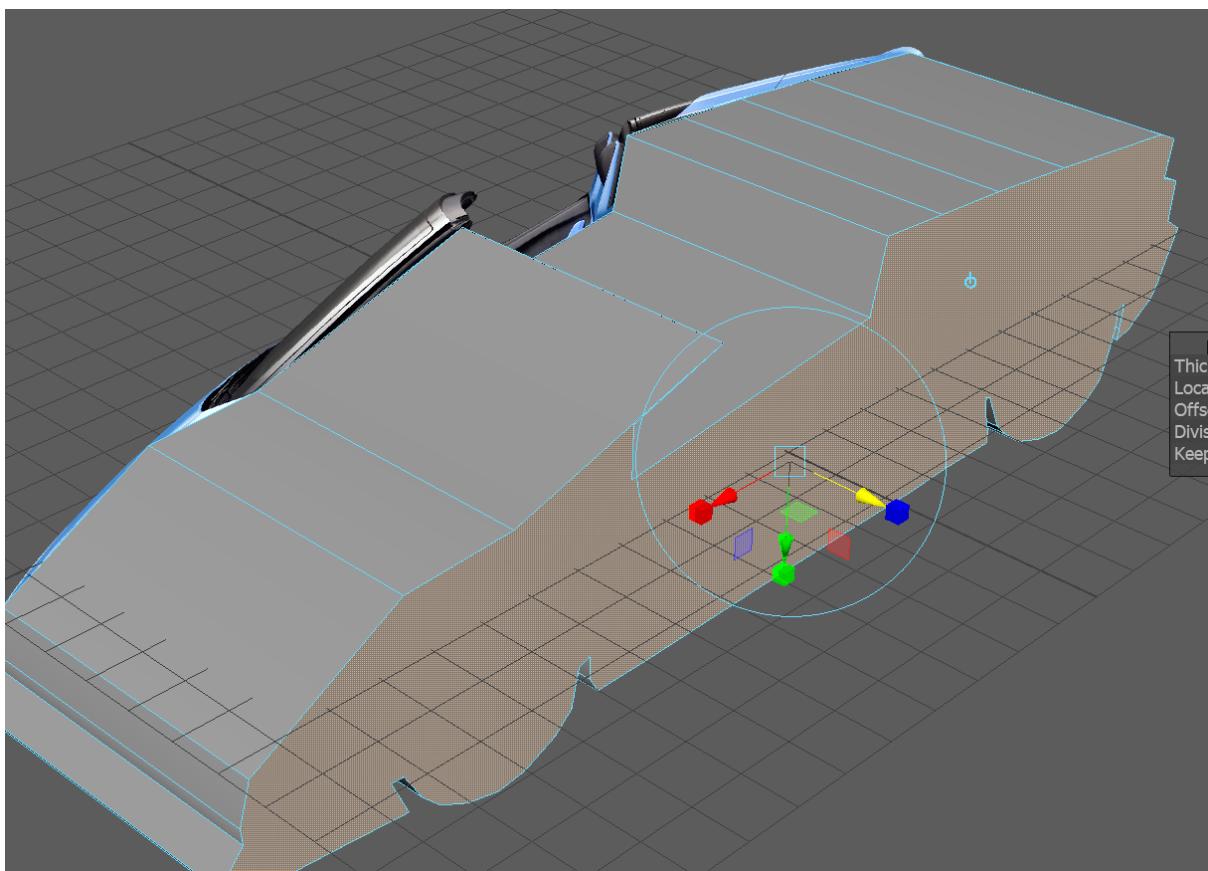
从这里, 我们将挤出多面, 然后可以通过菜单系统 (编辑网格 > 挤出) 或通过推ctrl + e



拉伸后, 您应该会看到以下内容:



从这里, 抓住蓝线, 把模型拉出来, 让它完全成形。

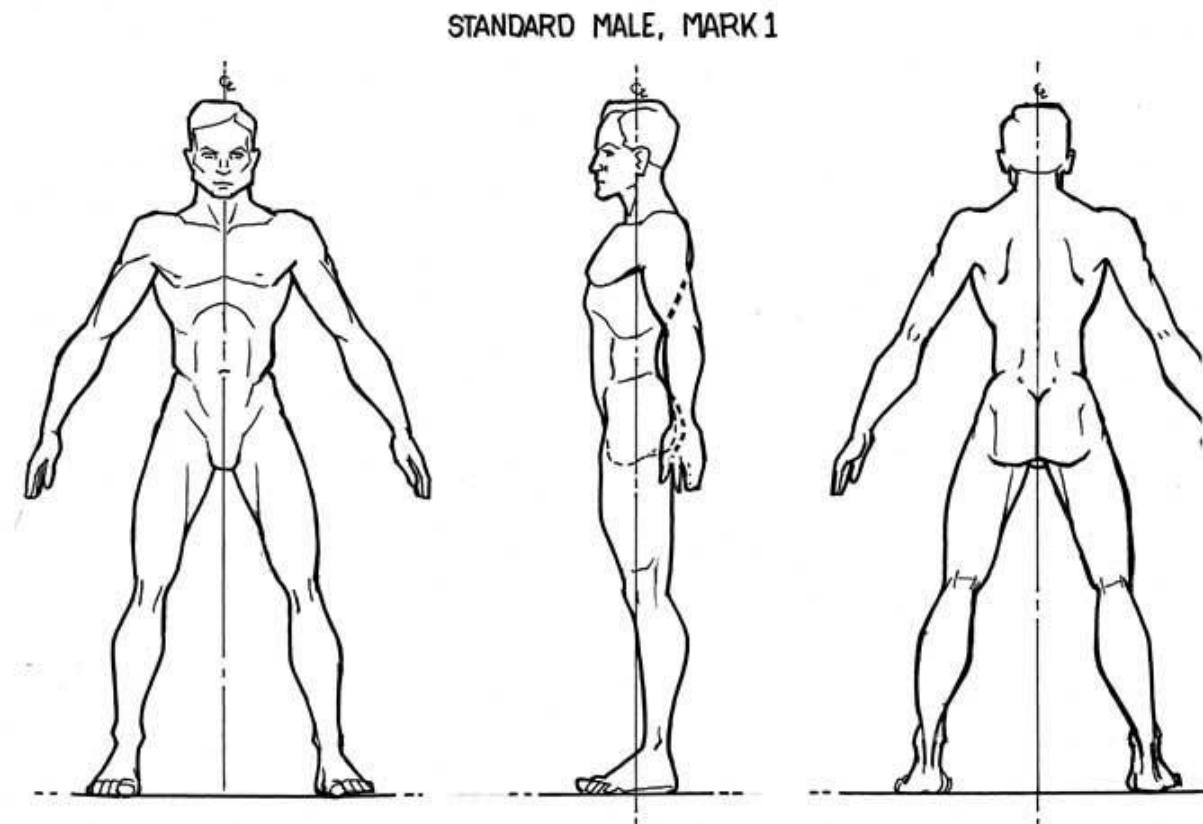


从这里, 您可以向模型添加额外的边, 开始整理并给它更多的深度。

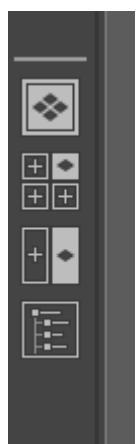
生成对象:快速模型-人类

目的: 使用简单的图像, 应用于图像地图, 一个快速的外推法一个人的性格将被建立。

创建图像文件 (jpg/dPng)。



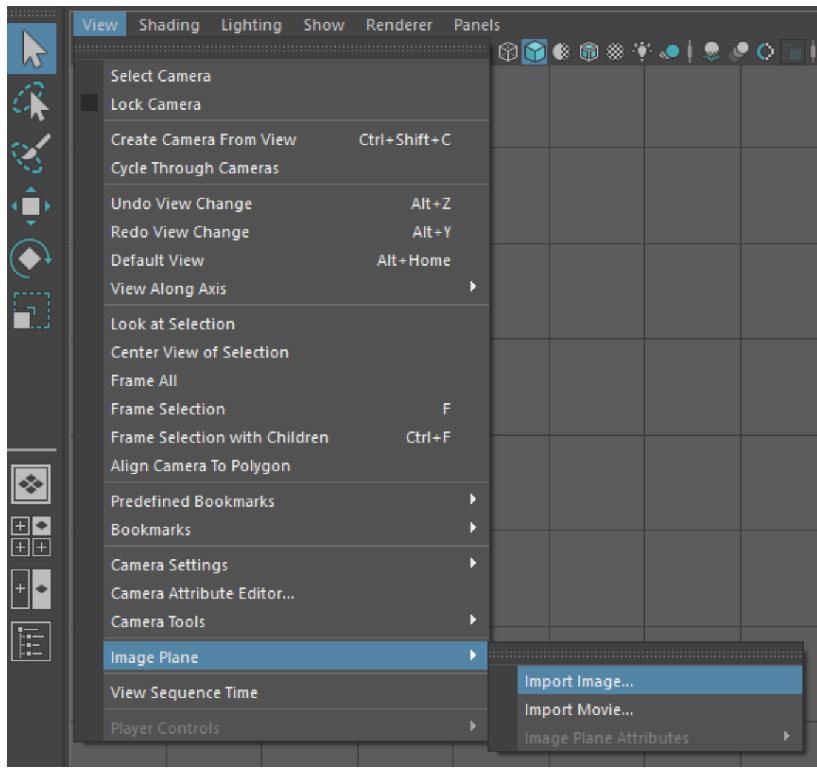
若要使用此参考图像, 我们需要进入4分从透视视图中查看。这可以使用空格键完成, 也可以通过点击4路面板布局显示在工具栏中。



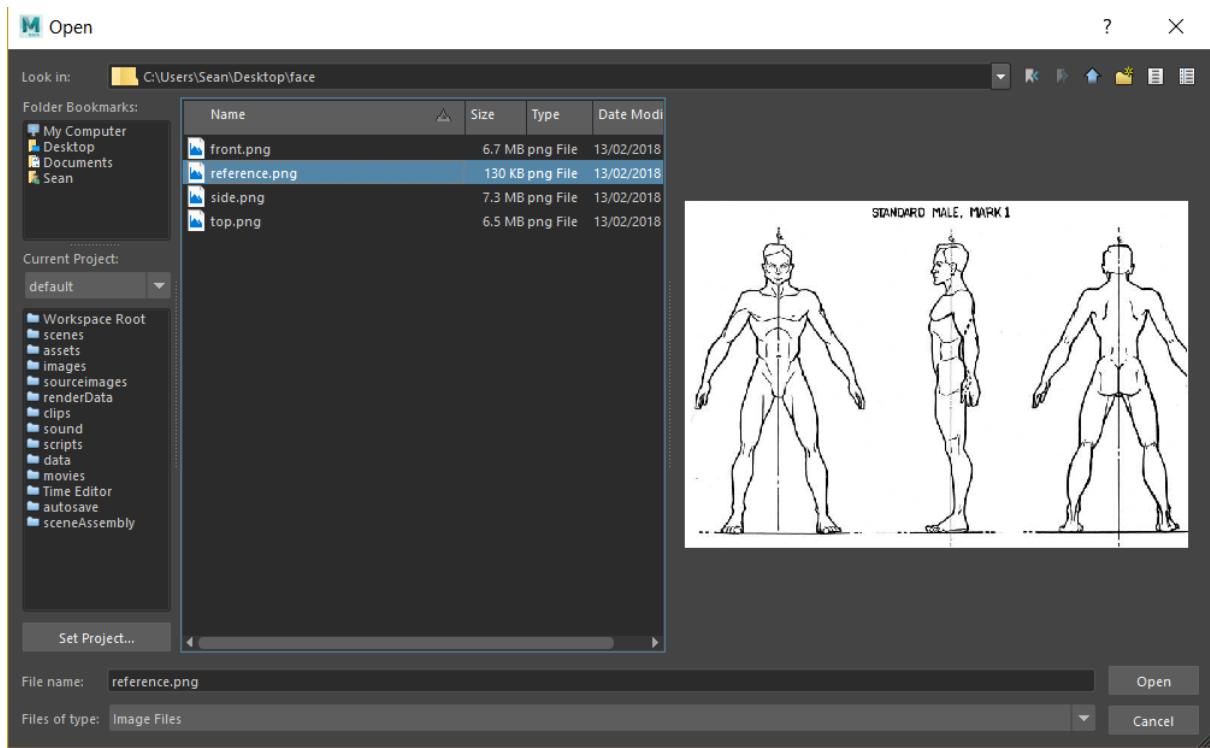
正如您所看到的, 工具栏提供了单一的查看 (透视), 4 路视图 (透视、正面、侧面和顶部) 为双向拆分 (默认为前和透视) 和外衬面板隐藏/显示选项。

从4路, 左键单击前面的视图, 然后点击空格键。这将最大限度地提高前视图。

要插入图像平面, 请选择视图->图像平面-> 导入图像从视图上的下拉菜单。

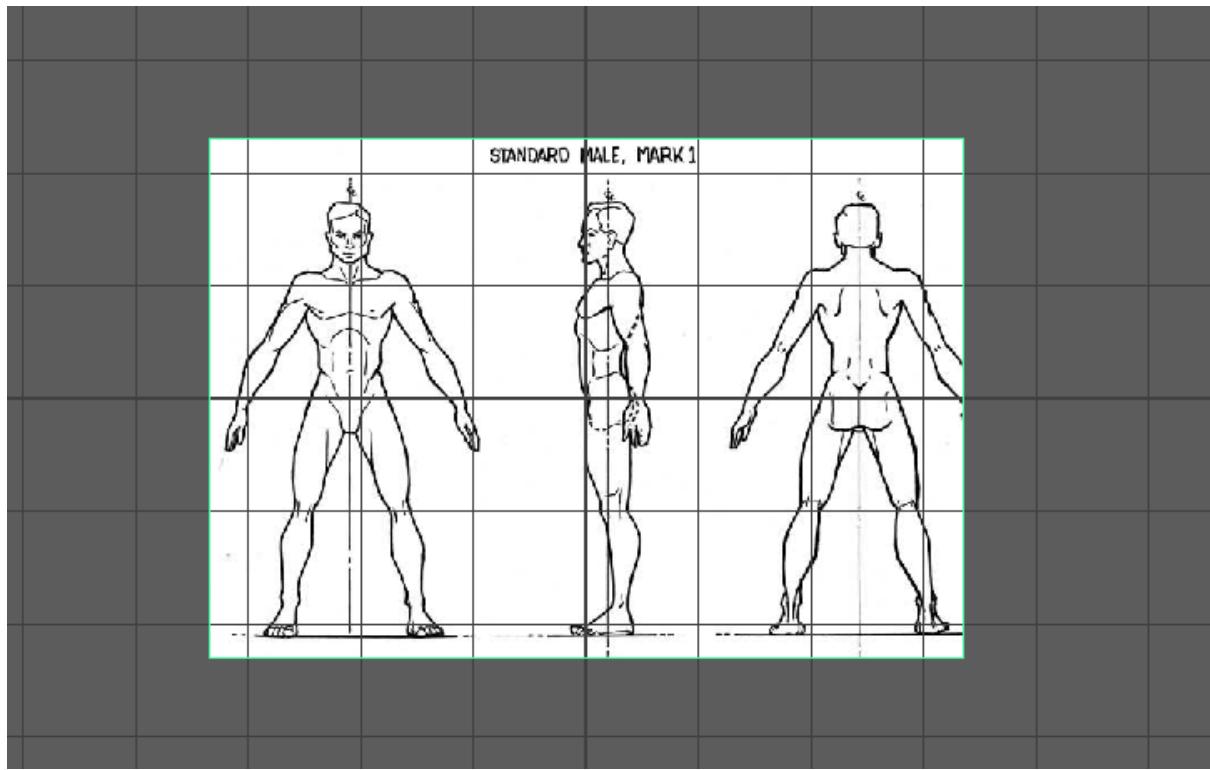


浏览计算机的文件以查找引用图像。在这种情况下,我将参考图像下载到一个名为面。



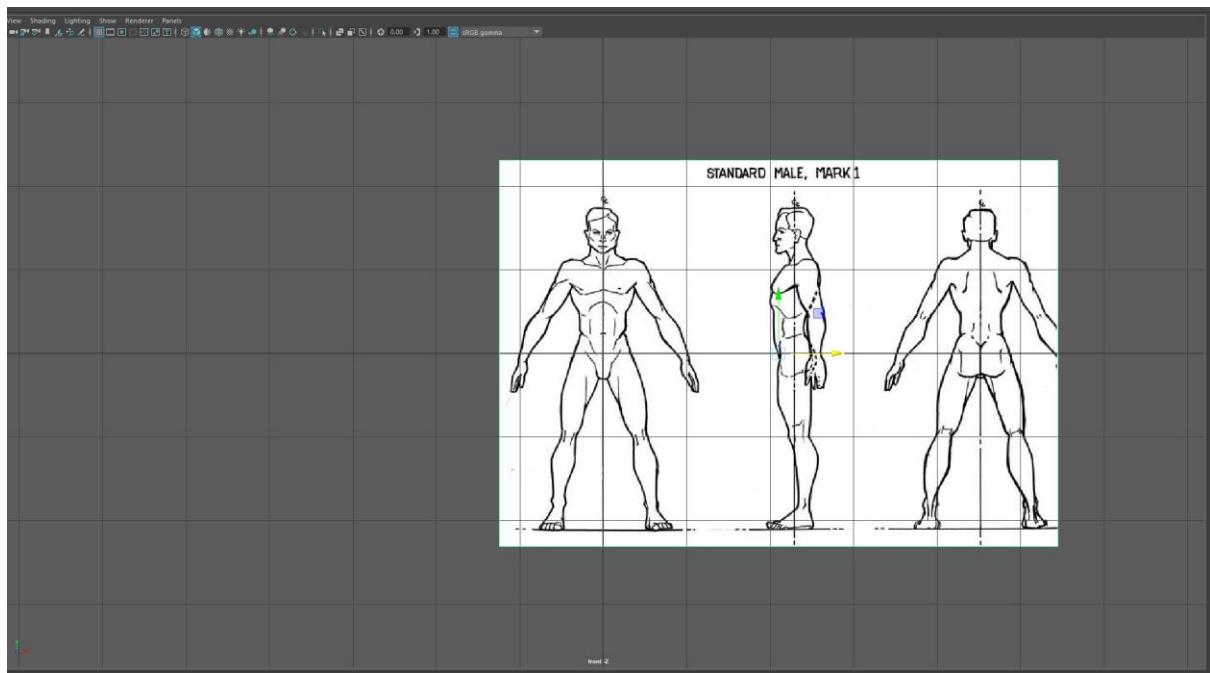
选择 "打开" 将图像导入到视图中。

图像被导入到中。中心屏幕上, 适当放置图像的中心。

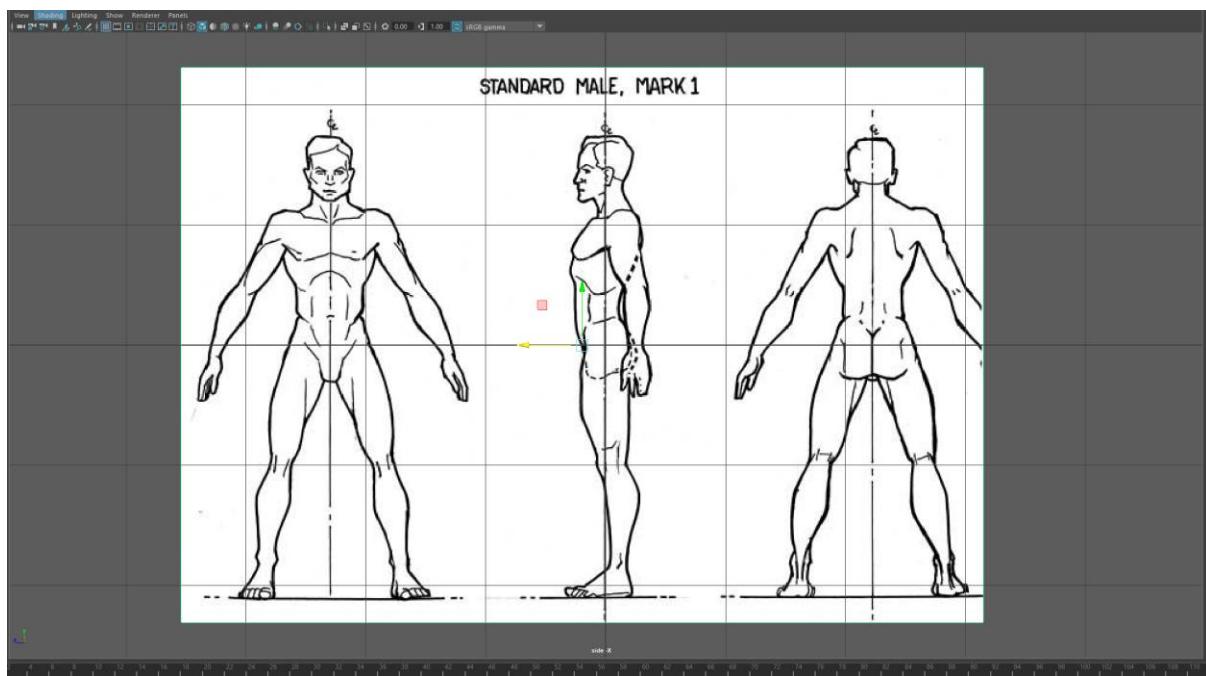


由于图像的主要焦点是侧面视图, 因此移动图像(w)至百分比re的正面视图到分re的屏幕。

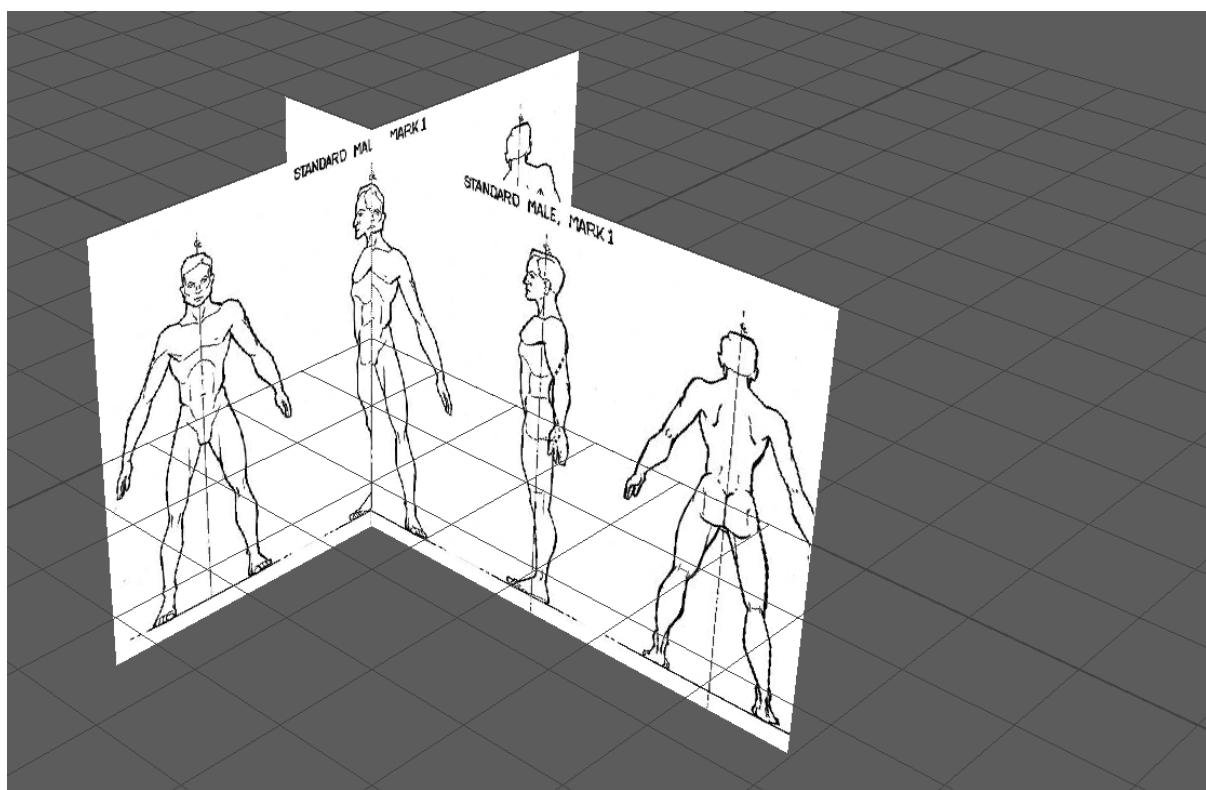
Scroi ' 我需要对齐。



下一步将视图交换到侧面视图, 重复侧面视图上的导入和图像的定位。

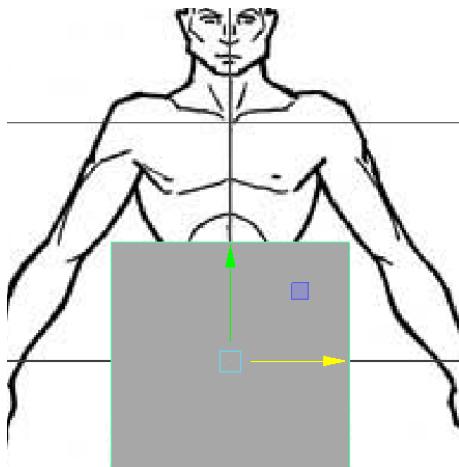


现在, 如果你看透视线图, 你应该有这样的东西:

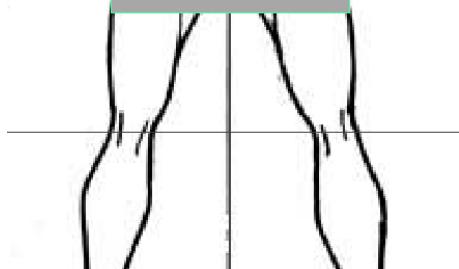
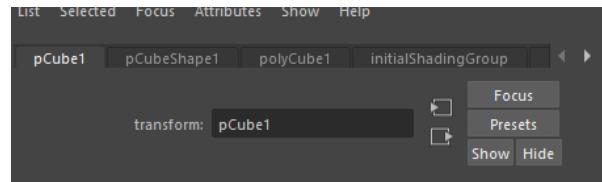


这现在已经为我们提供了一个宽度, 高度和深度的字符, 从这里移回前面的视图, 我们将开始建模的字符了。

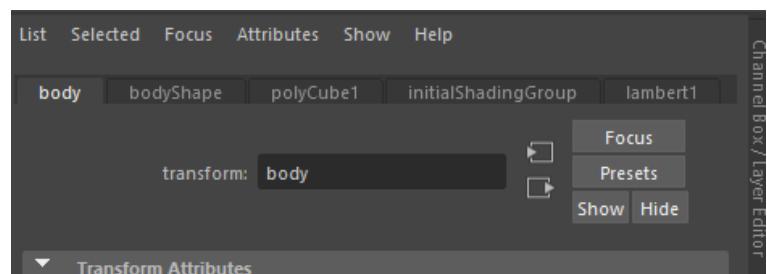
放大, 直到主要焦点是前置图像。从这里开始, 我们将开始建模一个粗糙的出线的字符.在其上创建多维数据集e 视图。



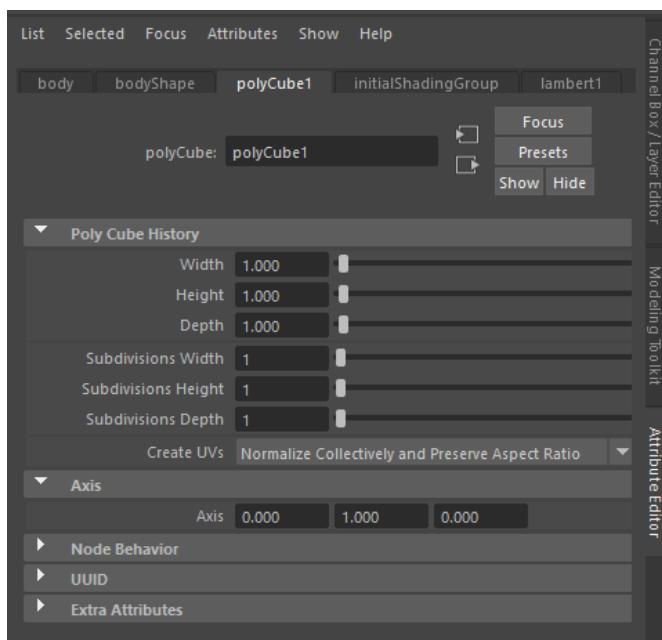
从这里, 转到属性编辑器并选择 pCube1。



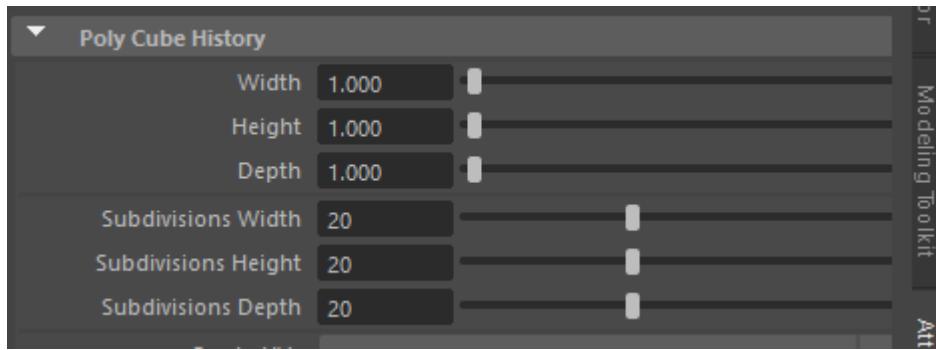
将多维数据集从 pCube1 重命名为正文。



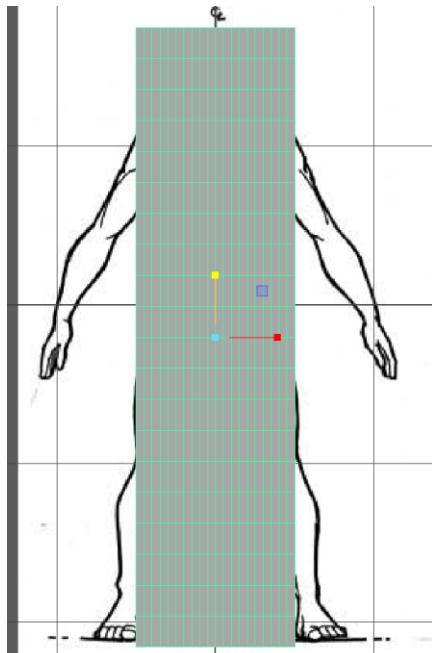
下一步转到多边形 cube1



从这里开始, 不, 从这里开始ase中。细分宽度、高度和深度为20。



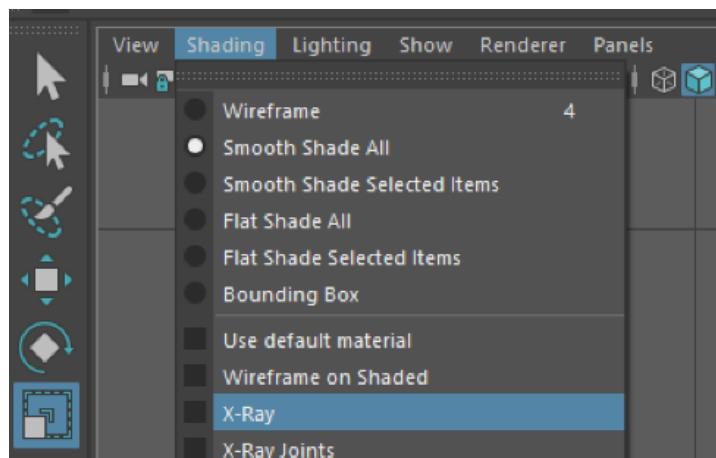
中选择整个对象。视图面板，并将其缩放以匹配的高度的图像。



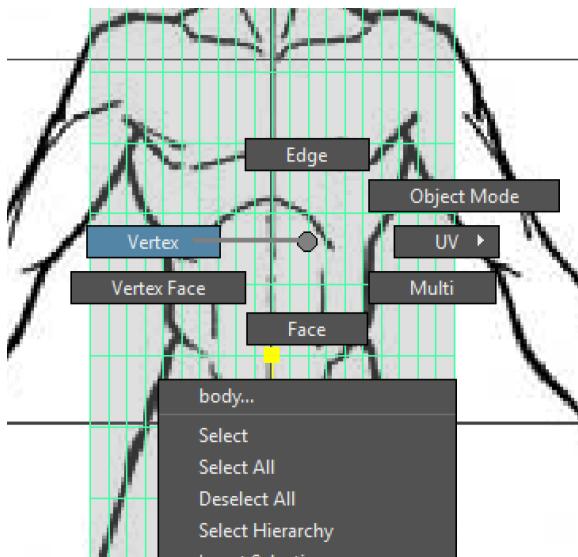
从这里，我们可以从对象模式到顶点模式，并开始定位所呈现的字符周围的边缘。

要做到这一点，首先要做的是打开X光，我们可以看到下面的模型。

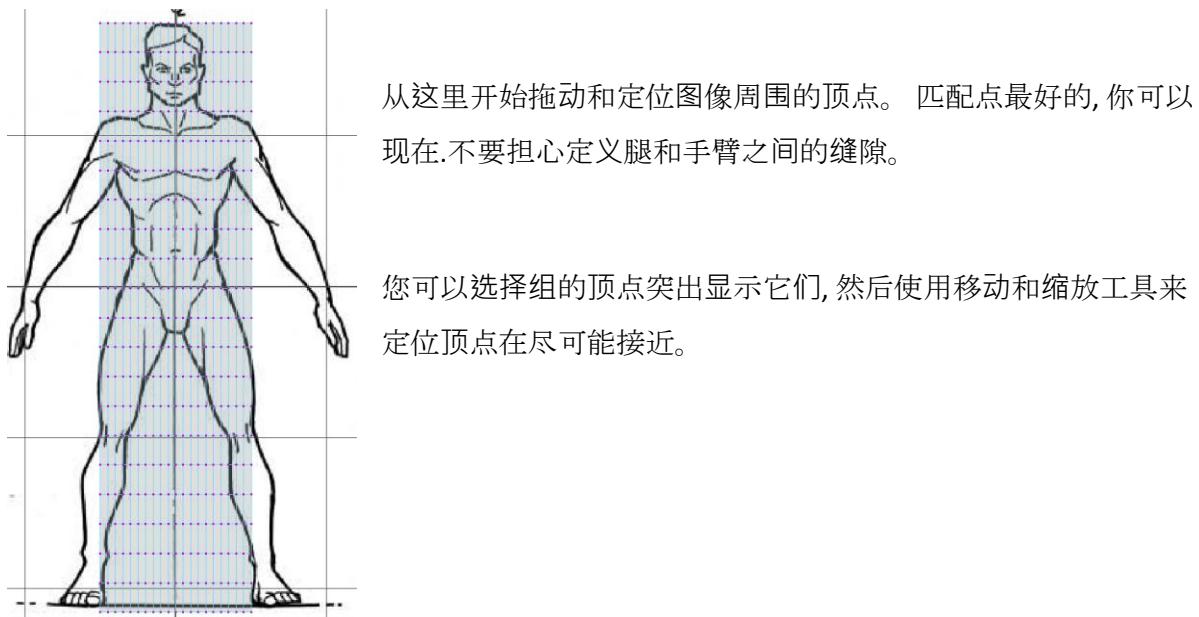
在视图面板的菜单系统中，转到“X射线”



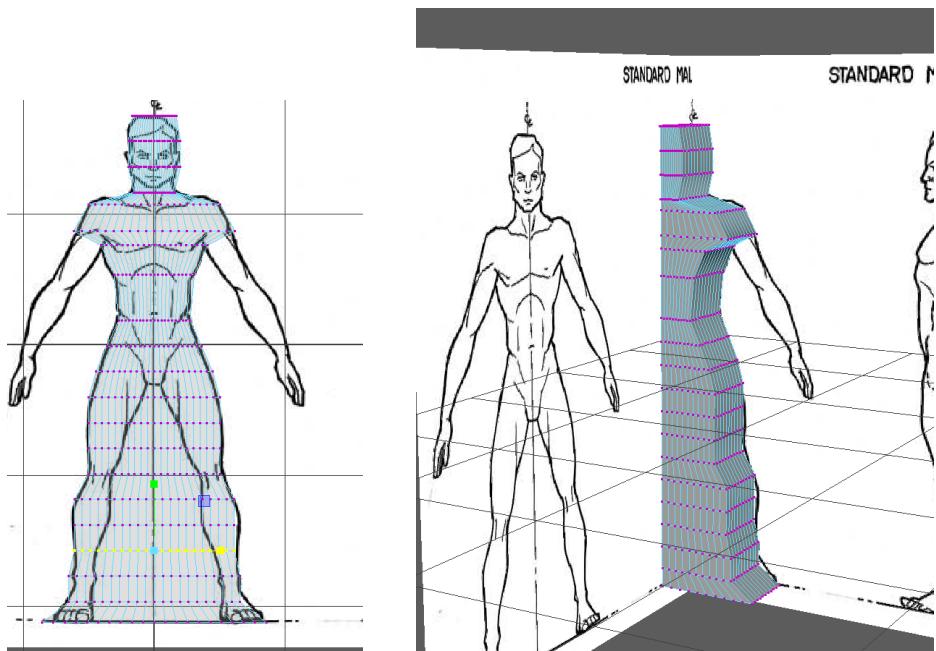
现在已经完成了，右键单击多维数据集，选择顶点。



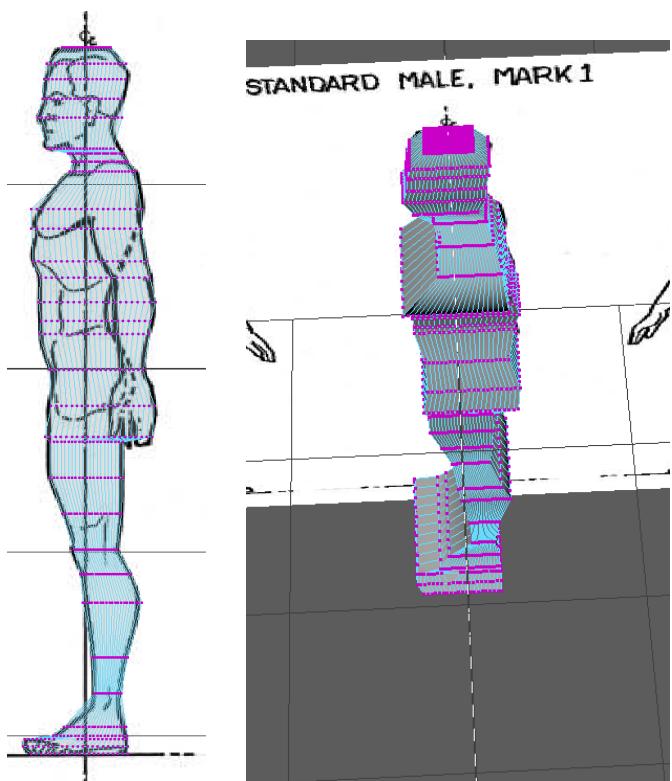
这将改变视图看起来像这样:



你最终应该会有这样的样子(正面和视角):



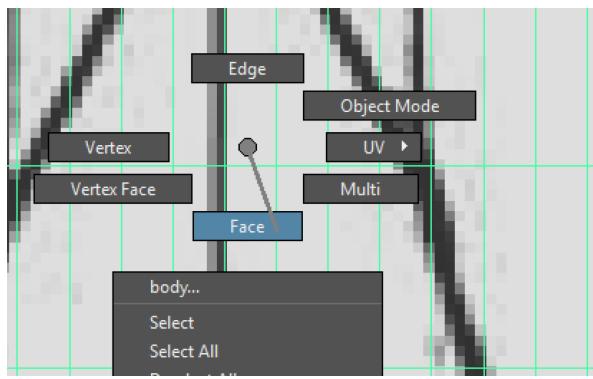
从这里, 进入侧视图, 做同样的事情。将 x 射线涂在遮阳上, 然后开始蚕食顶点。



正如你所看到的, 它开始成型了。在做这种类型的建模时, 请随时添加其他顶点的随便。

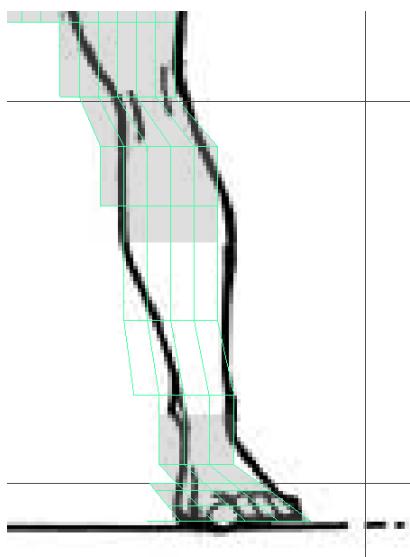
最好的方法来做到这一点 是从顶点到边缘, 然后使用插入边缘循环工具。因为这将保持一个一致的顶点行来操作。

现在, 我们将消除和移动面焊接在一起的元素。为此, 请选择面在模型上。



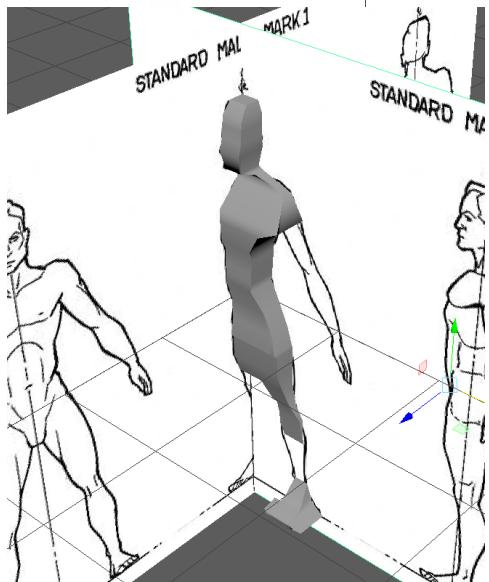
当删除时, 我们希望通过模型删除, 以确保这种情况发生, 按住移位, 同时突出显示多面。

首先, 删除面是周围的腿, 但确保有足够的模型边附近腿本身。



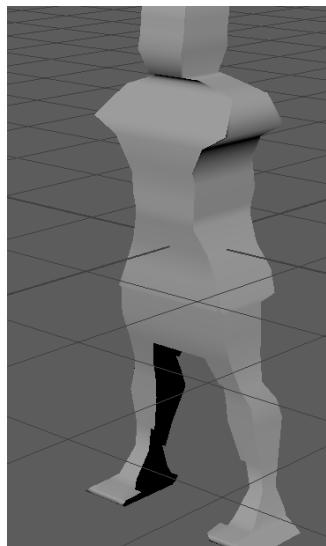
一旦您删除d 足够的面, 返回到顶点模式, 并重新定位边缘以匹配的参考。

一旦你有蒂蒂普特向上的腿和腹股沟区域, 去透视视图。



从这个视图中, 我们的模型被图像平面阻止, 以修复此开门外衬面板, 选择两个图像平面并隐藏它们, 使用 **ctrl + h**; 把他们带回来, 突出显示在外衬和推图像平面移位 + **h**

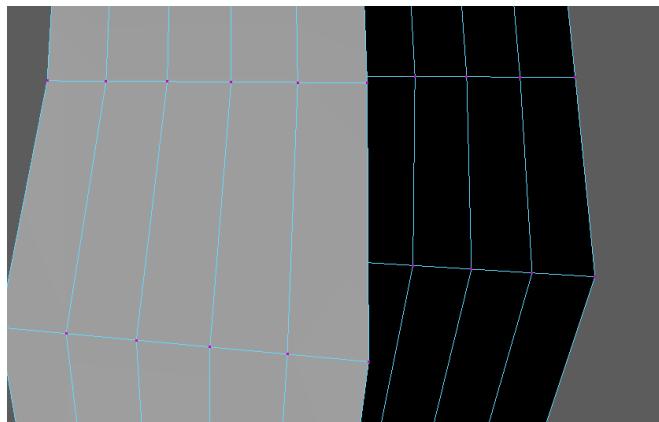
这应该会给你以下



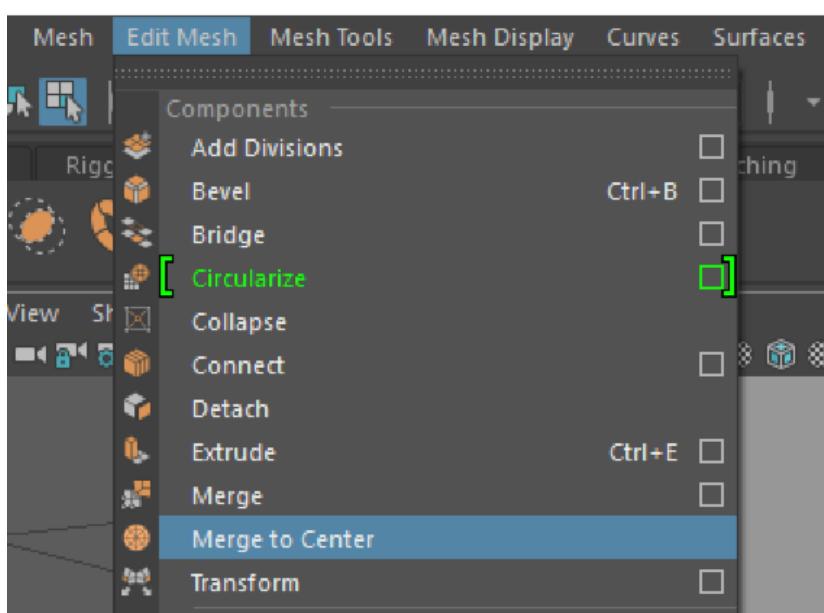
莫的黑色部分的是那里没有脸, 所以从这里我们需要连接和创建的腿的脸。记得在这个时间点, 只有此模型的面已清除周围的腿的底部。

为了提高模型的曲率, 您可以按数字2、3或4.这将为模型添加更多的面, 并将其循环。

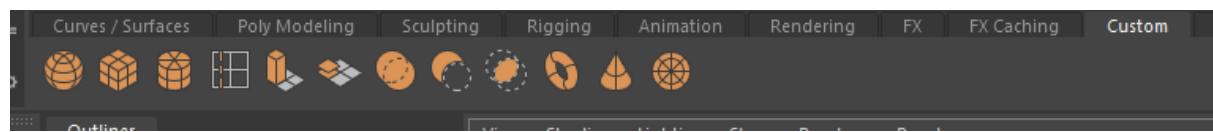
要创建新面, 请在透视模式下放大腿, 然后转到顶点视图并放大腿部区域。



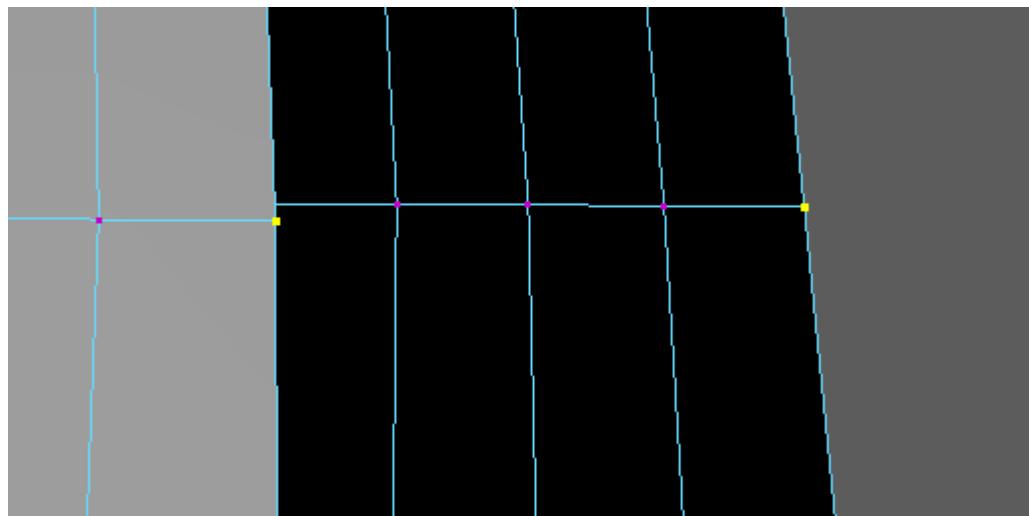
从这里, 快速将合并到中心工具添加到您的自定义功能区。



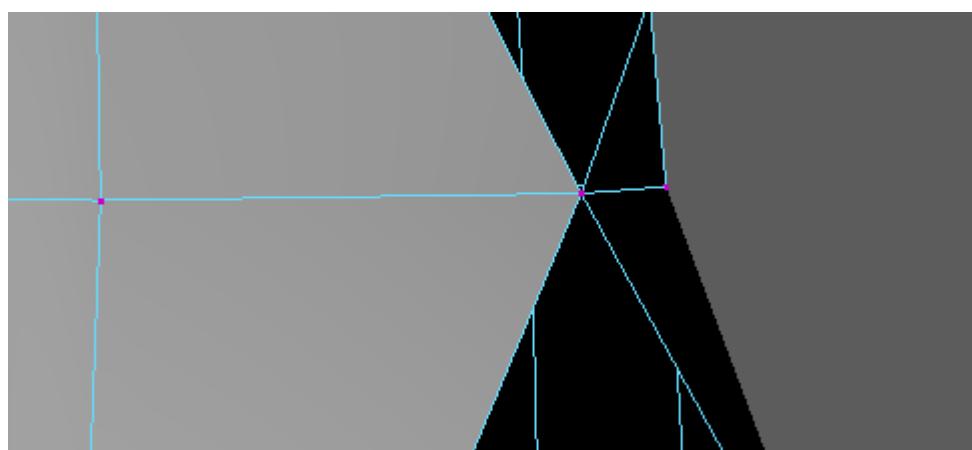
您的架子应如下所示:



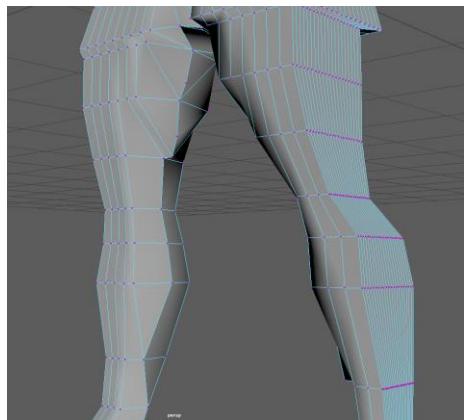
从腿上, 选择两个相反的顶点, 他们会选中后突出显示黄色。



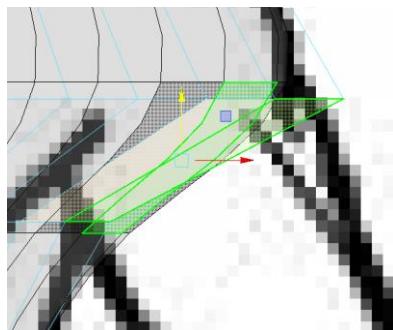
接下来, 单击刚刚添加的合并到中心按钮。这将拉两个顶点在一起, 并结合起来, 这是开始确保腿上有一张脸。对两条腿重复上述步骤。



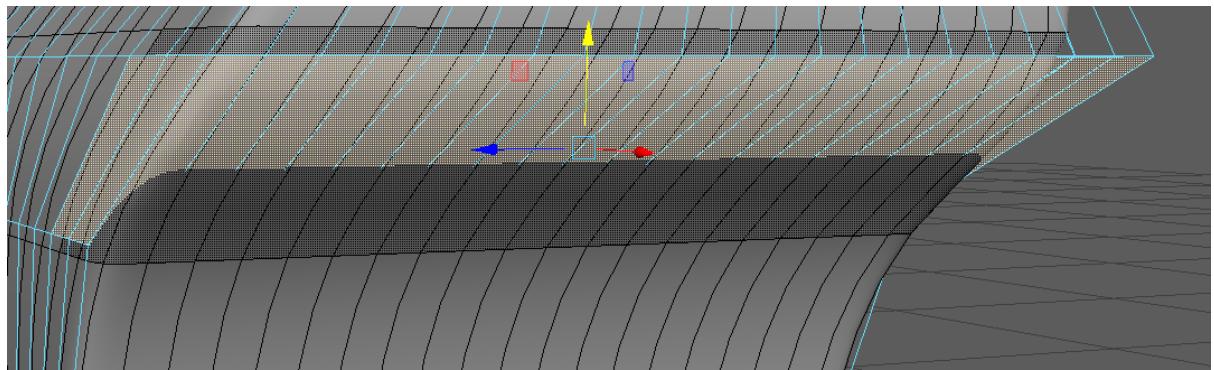
完成后, 腿应该如下所示:



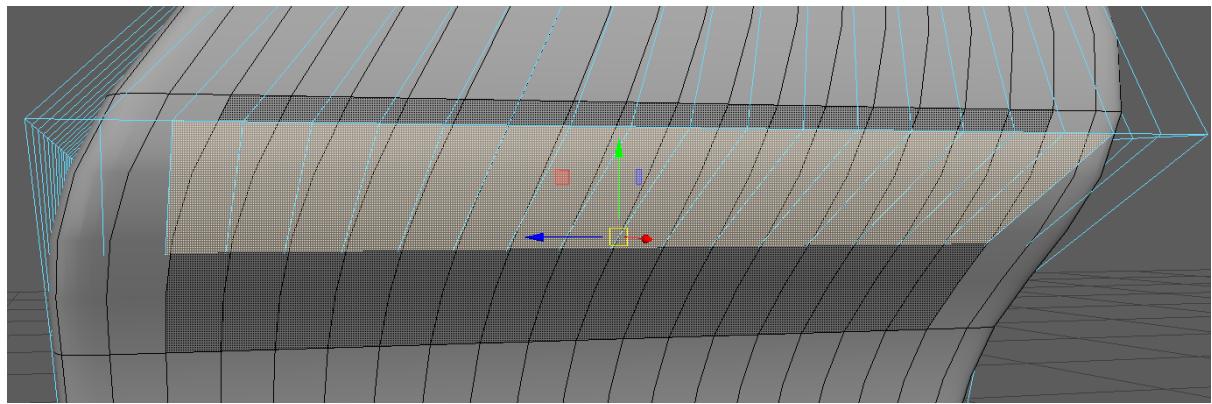
该模型的下一部分是推断武器。转到前面的视图。将您的选择模式切换到面和突出显示武器将出现的区域。



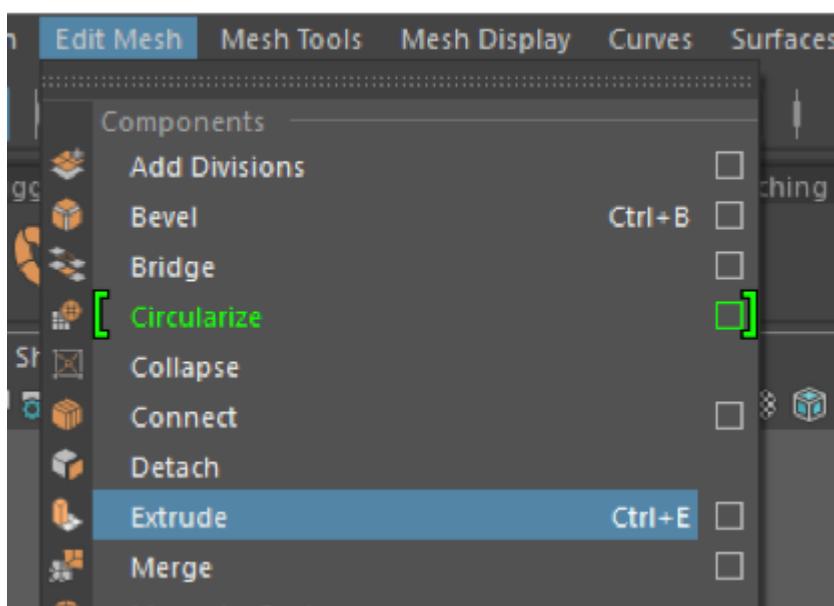
从这里切换回透视视图，旋转并放大到身体的一部分。关闭图像映射，以便您可以查看屏幕上发生的情况。



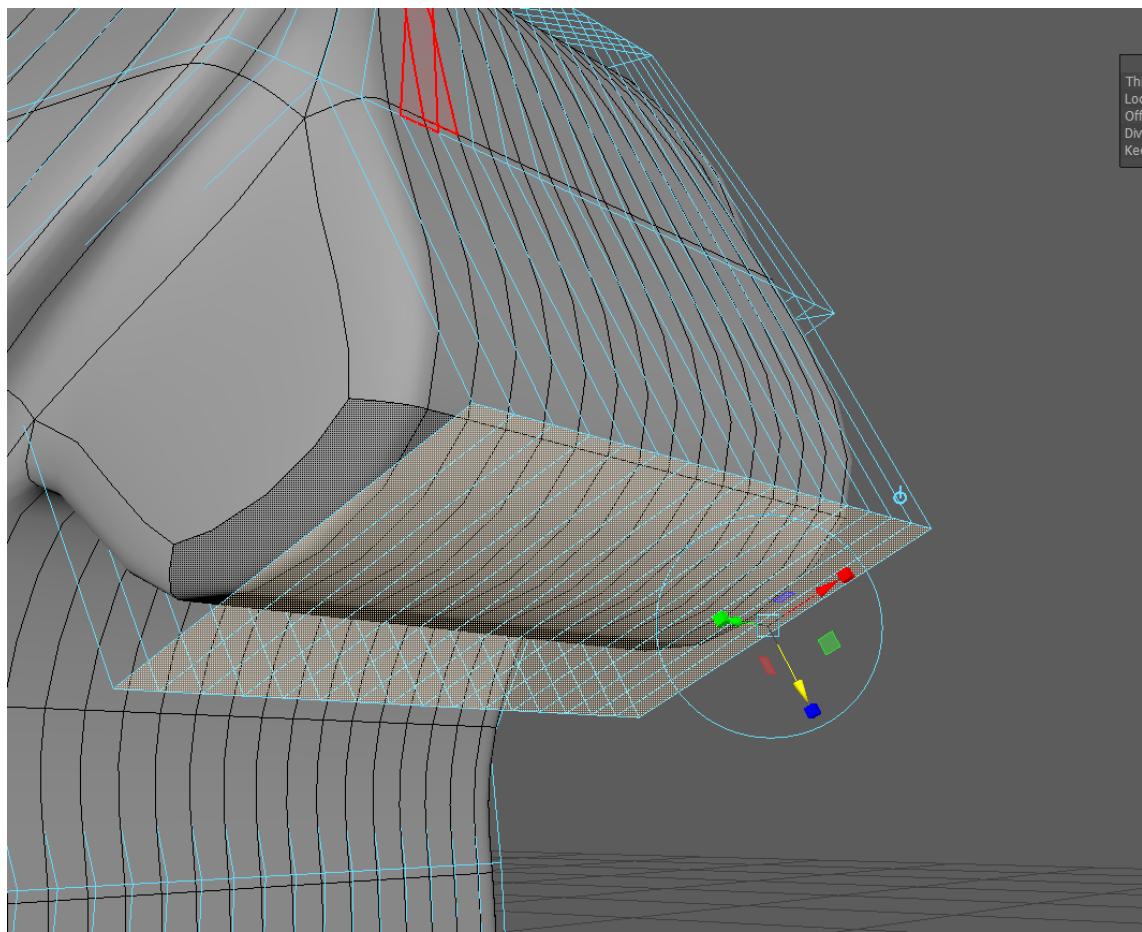
从这里，取消选择模型的正面和背面的面，这是通过按住下移，同时点击。



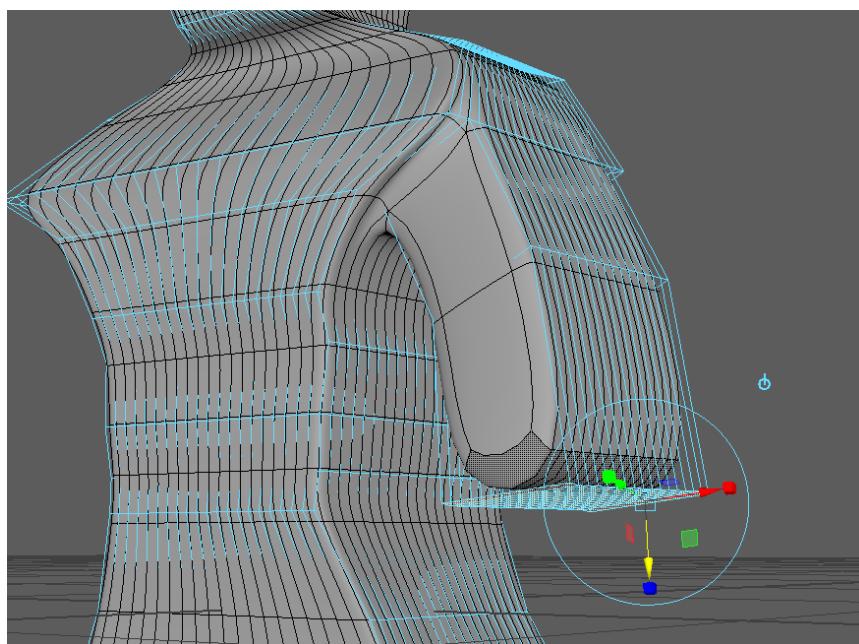
下,我们单击 "挤出"。"编辑网格" 菜单



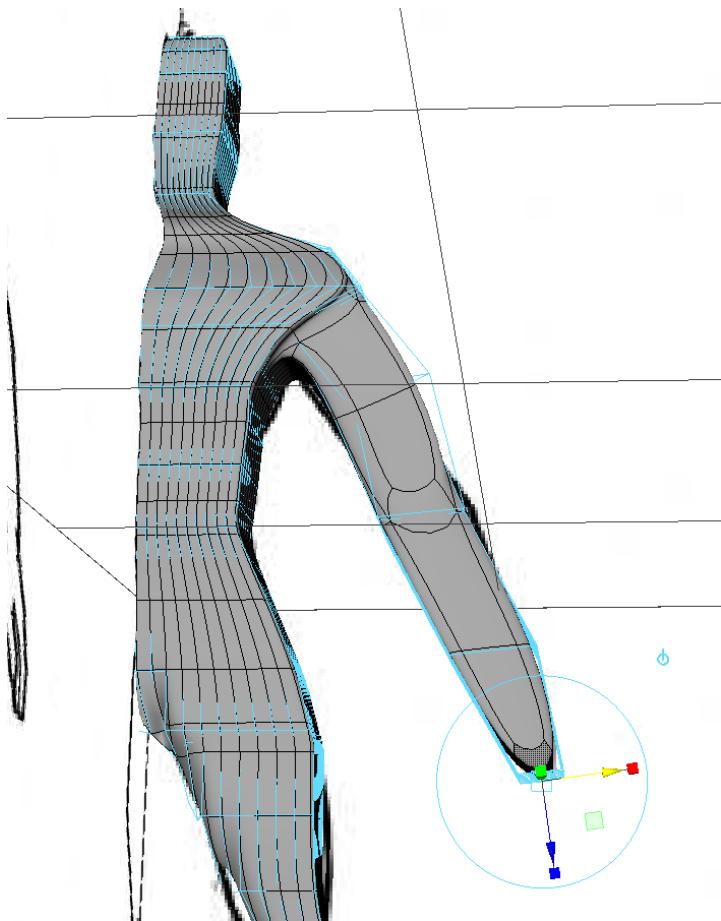
当你挤压光标不再显示的单个元素。移动, 旋转和缩放, 但他们所有的组合。抓住移动工具, 并将手臂从模型中拉出。



一旦你把手臂拉了出来一点, 再做一次挤压, 更多地展开手臂。

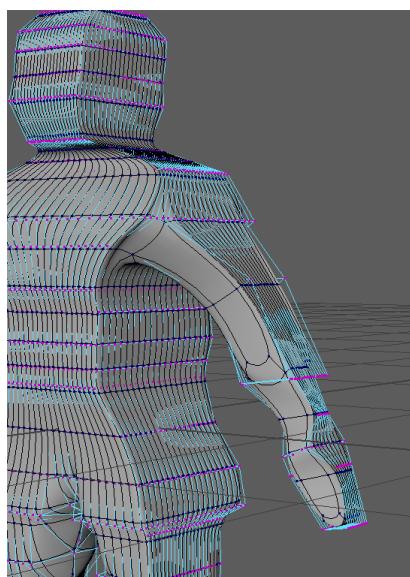


从这里, 取消隐藏图像映射, 并将手臂拉伸到全长。



一旦发生这种情况, 切换到正面和侧面的顶点模式, 并将手臂建模为形状。使用与以前相同的技
术。

完成一个后手臂, 重复为第二臂。



这是一个在许多用于建模的方法中, 这样做的目的是为了让
你能够操纵工具, 构建一些人形的东西。

使用位于 `l @ g` 上的图像, 尝试使用创建面的相同方法;



这将提供良好的实践, 具体取决于您正在进行的游戏设计。

对于面孔, 这是最好的在线教程我已经看到了詹姆斯·泰勒创作的

[:https://www.youtube.com/watch?v=vhtI-vKx8YY](https://www.youtube.com/watch?v=vhtI-vKx8YY)