

Каждое здание перед началом моделирования разбить на так называемые «циклы» т.е. часто повторяющиеся элементы. Определить уникальные элементы здания и найти возможные варианты подмены одних элементов, другими, при их схожести (1,2).

(1)

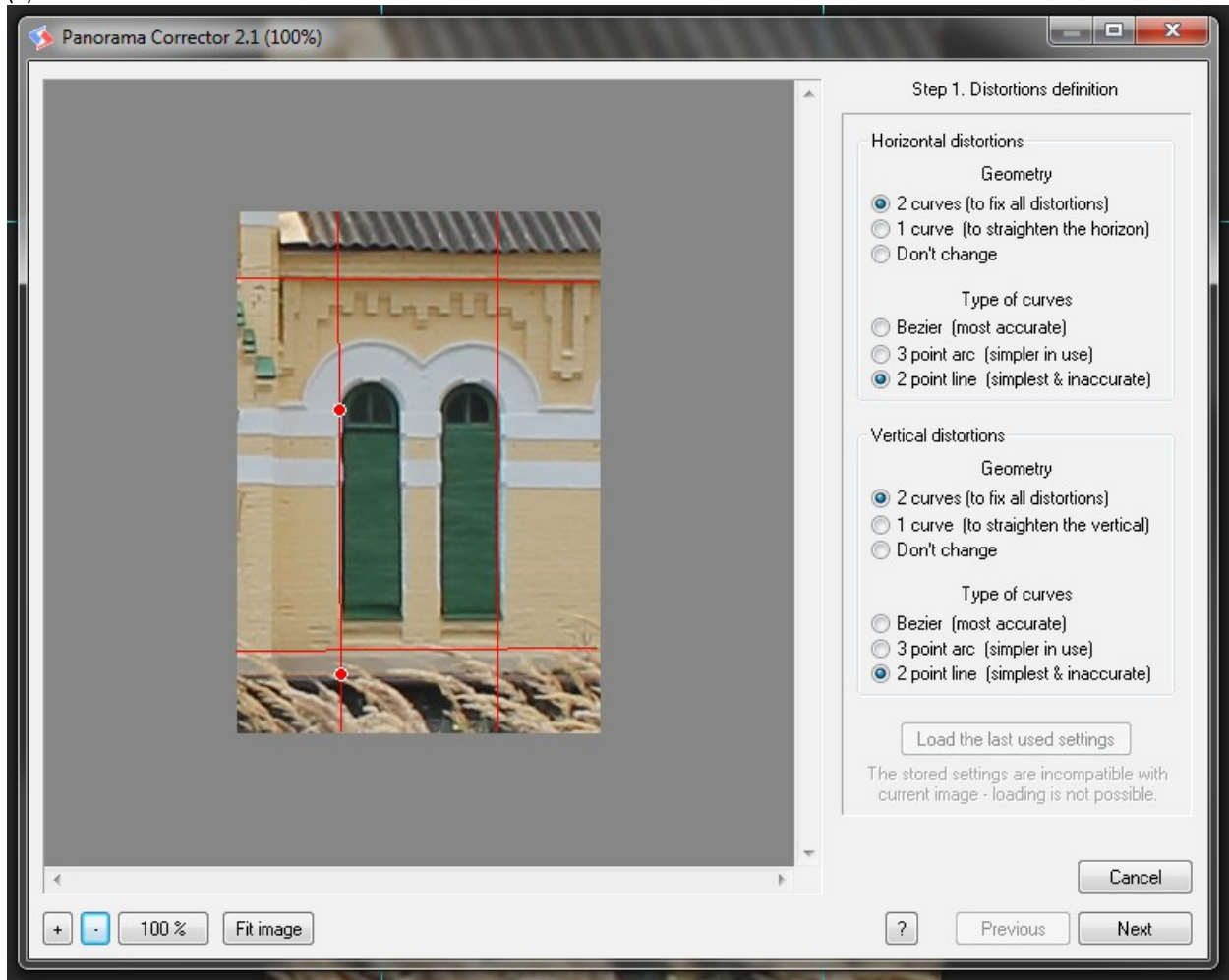


(2)



Вырезаем каждый элемент в отдельный файл, выравниваем перспективу (3)

(3)



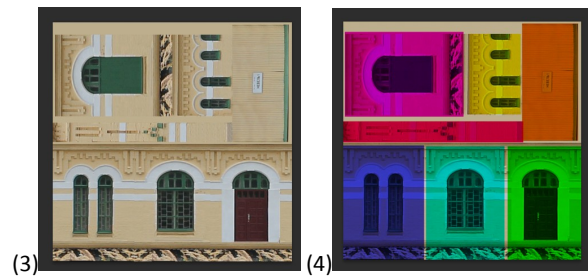
(в примере использован плагин Panorama Corrector, он поддерживает фотошоп и корел).

Очищаем от лишних деталей и настраиваем тайл (если это необходимо, например окна должны стыковаться по горизонтали, но по вертикали зачастую это не обязательно). Для этого удобно использовать Filter/Other/Offset. После того как все элементы будут готовы, создаем новый файл с соотношением сторон 1к1 и полойно переносим в него все созданные ранее тайлы. Группируя их таким образом, чтобы:

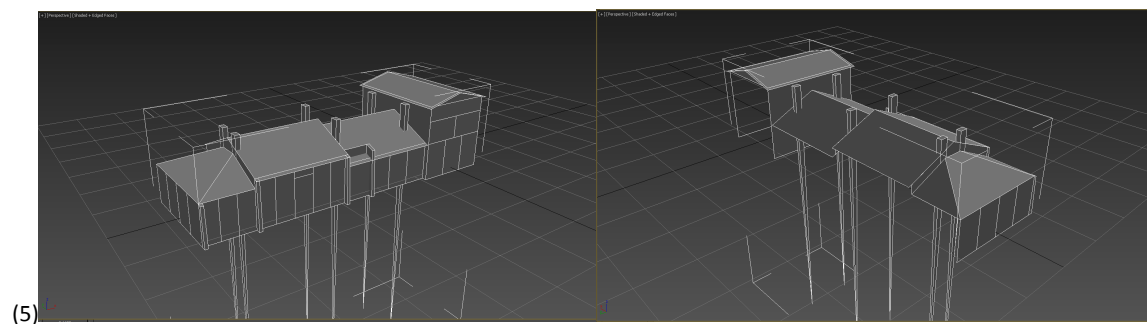
- 1) Все пространство было заполнено и не было бы больших пустот
- 2) Элементы были в одном масштабе
- 3) Не было использовано вращение (по возможности)
- 4) Тайлы были расположены логически верно (окна с окнами, колонны с колоннами), это в дальнейшем может упростить работу. Между элементами которые на фасаде не расположены рядом друг с другом есть зазоры в 3-4 px. Для

удобства текстурирования фон может быть белым, но после, его желательно перекрасить в цвет расположенных на нем элементов. Это нужно для того чтобы после добавления модели в игровой движок, в местах стыков не появлялись белые полосы, это происходит по причине сжатия текстуры и если на границе какого либо элемента нет обводки "в цвет" пиксели начинают плыть и появляется белый контур.

После чего составить текстурный атлас, используя элементы, которых будет достаточно для полного текстурирования здания (3,4).

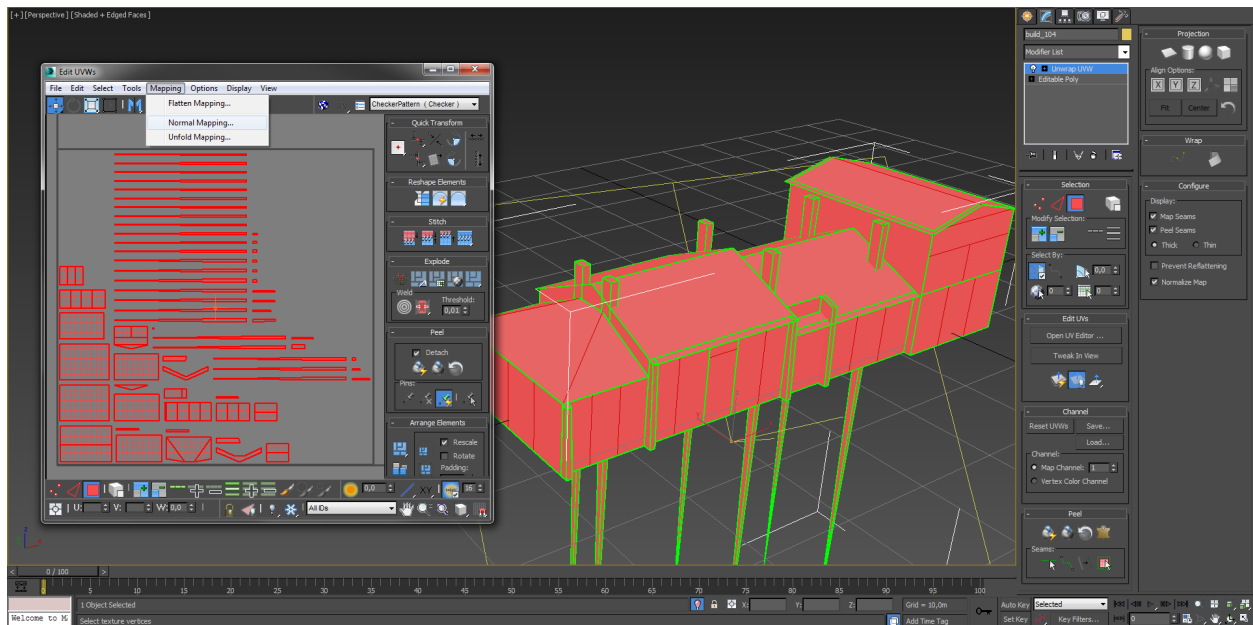


Далее моделируется здание учитывая созданную текстуру. Поскольку чаще всего здания имеют симметрию и схожие элементы достаточно смоделировать только одну его часть, копируя которую можно будет составить все здание. (5)

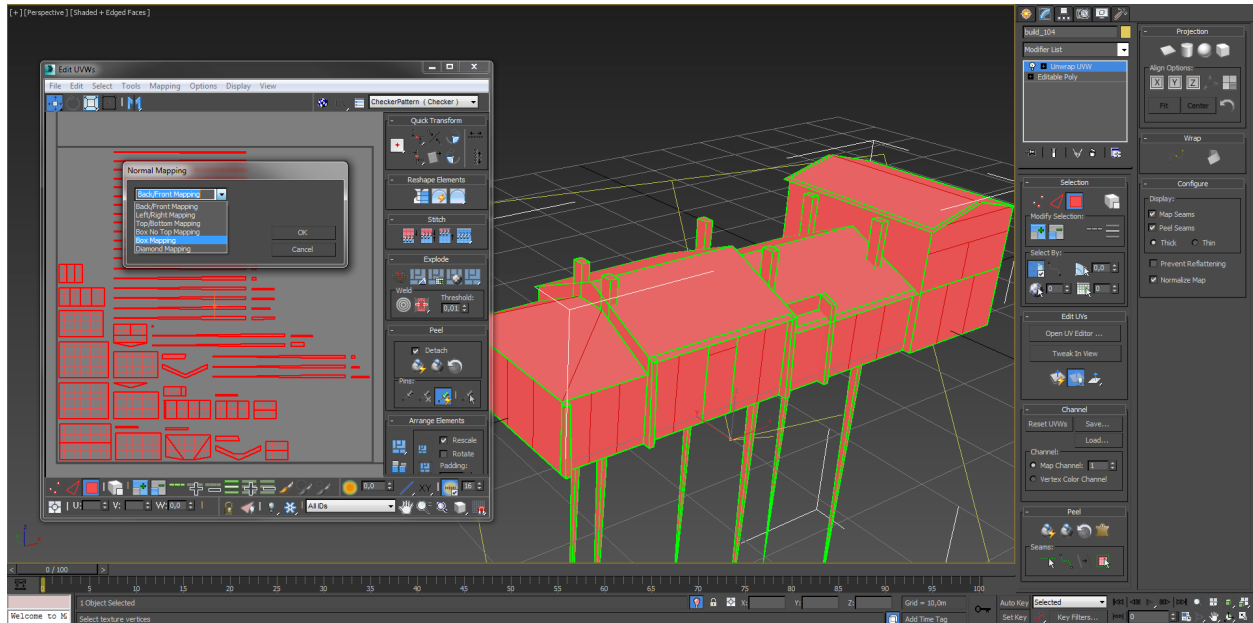


Применяем модификатор Unwrap UVW. В меню Mapping/Normal Mapping выбираем из списка Box Mapping(6,7)

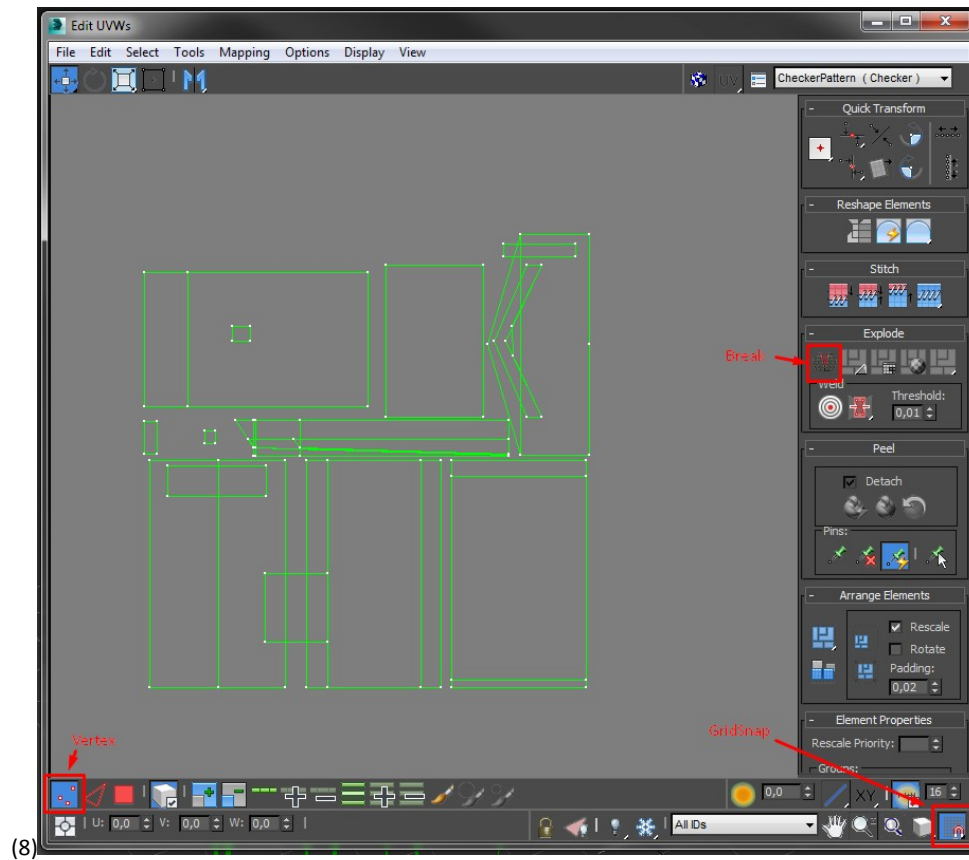
(6)



(7)



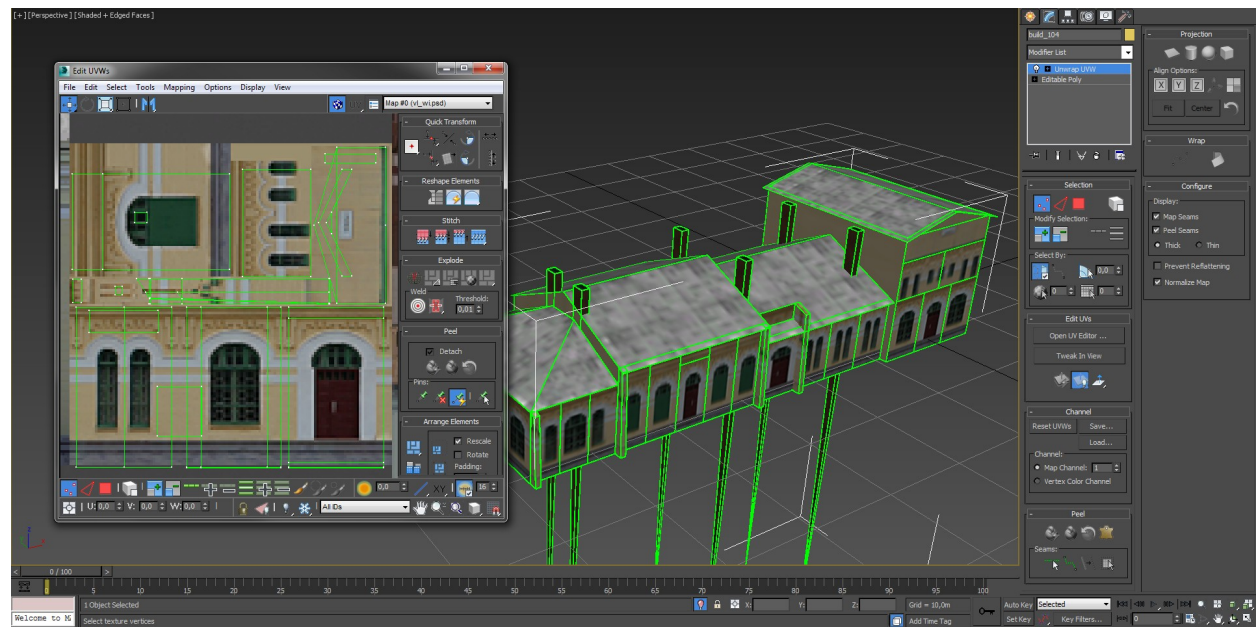
Далее, выделяя полигоны перемещаем их на отведенное место на текстуре. Некоторые полигоны будут объединены в одно целое, для их разъединения друг от друга используется кнопка (Break). Для точного позиционирования относительно друг друга можно использовать Grid Snap в режиме Vertex. Зажатая клавиша Shift позволяет перемещать объекты по осям (8).



(8)

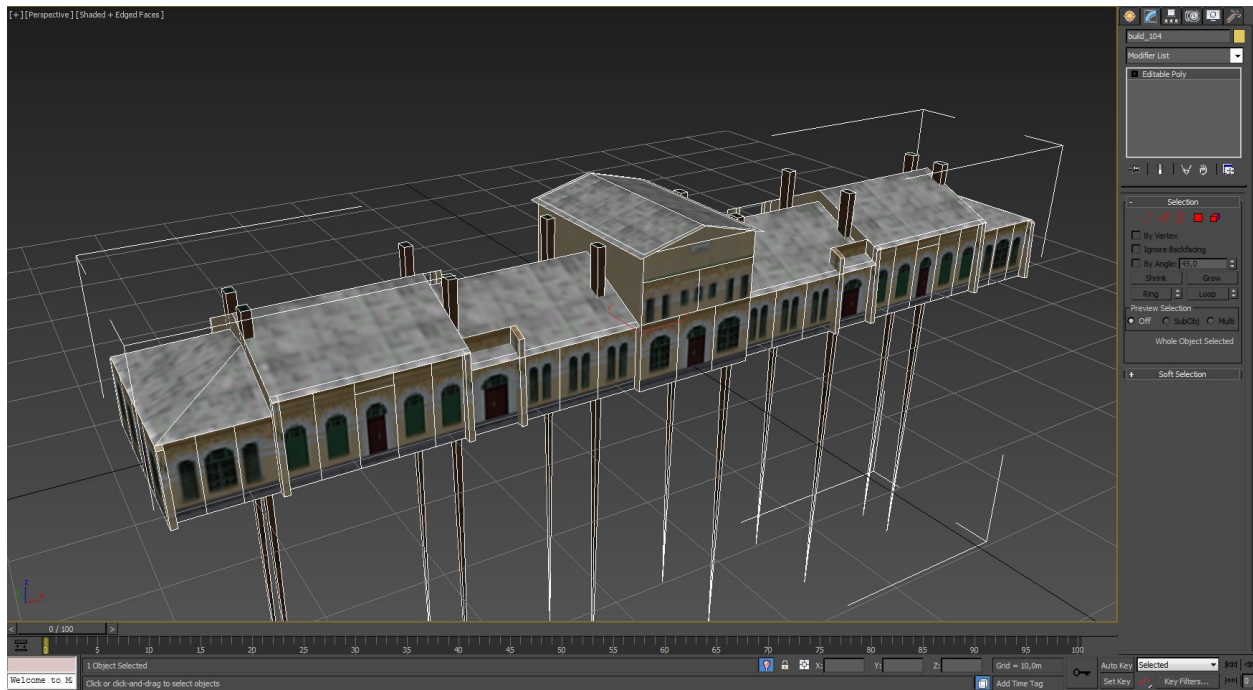
В результате должно получиться что-то подобное (9).

(9)



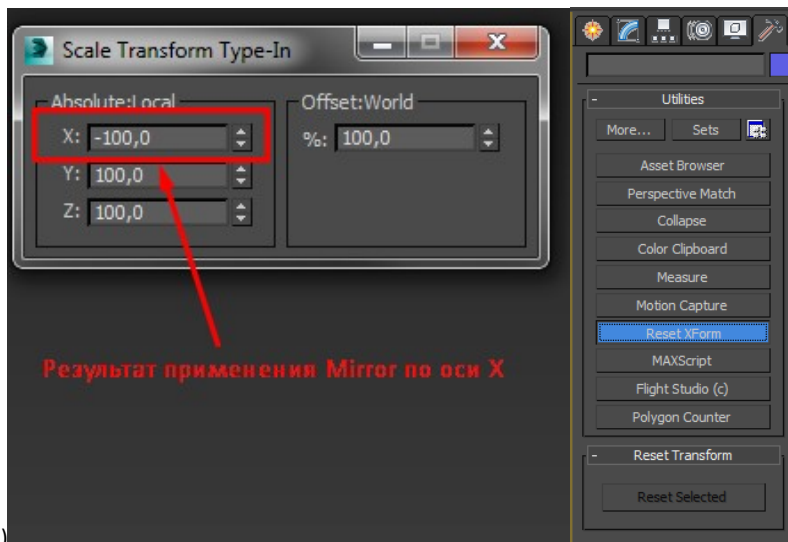
После чего можно конвертировать объект в Editable Poly и копируя элементы «достроить» его(11).

(11)



\*Примечание.

При отзеркаливании аттачить новые элементы нужно к изначальному объекту а не наоборот. Поскольку 3ds Max понимает отзеркаливание как отрицательное значение по выбранной оси. (я не в курсе как обстоят дела в БЗС но некоторые игровые движки при добавлении таких объектов в сцену зеркалят их обратно). Если же так случилось и объект имеет по одной их осей скейла отрицательное значение или величину отличную от 100, необходимо применить ResetXForm который находится во вкладке Utilites. (12)



\*Этот способ не панацея, а один из возможных вариантов моделирования. }