

Okno

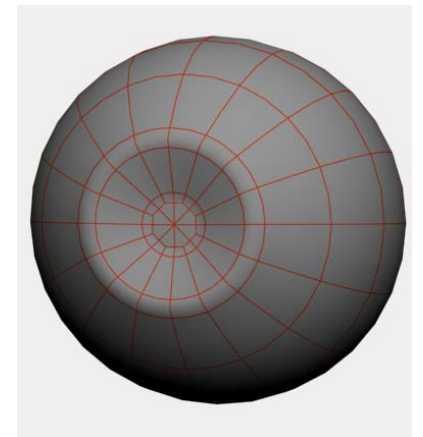
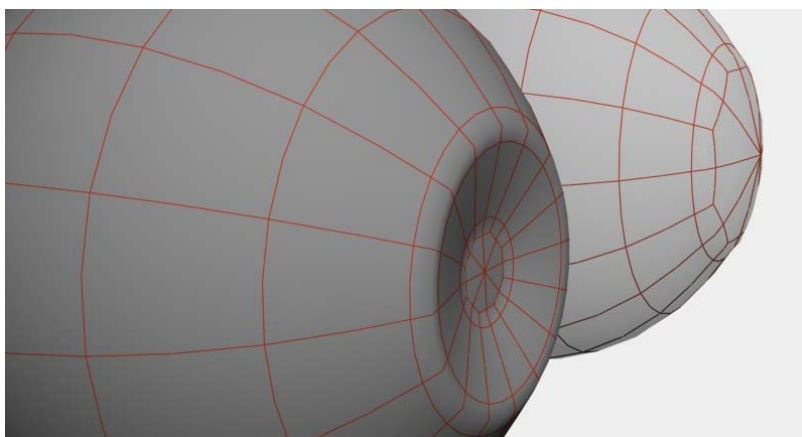
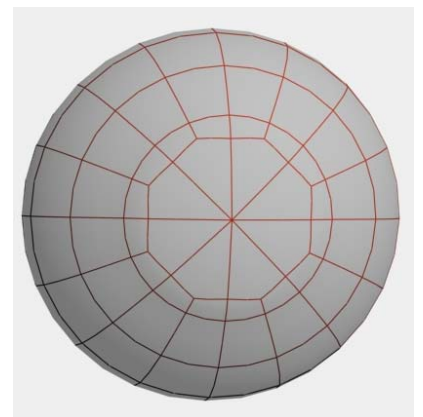
Okno je okno do duše. Oči na charakteru musí vypadat dobře, je to detail, na který je soustředěna pozornost a pohledem můžeme toho hodně napovědět o charakteru samotném, však posuďte sami na následujícím obrázku:



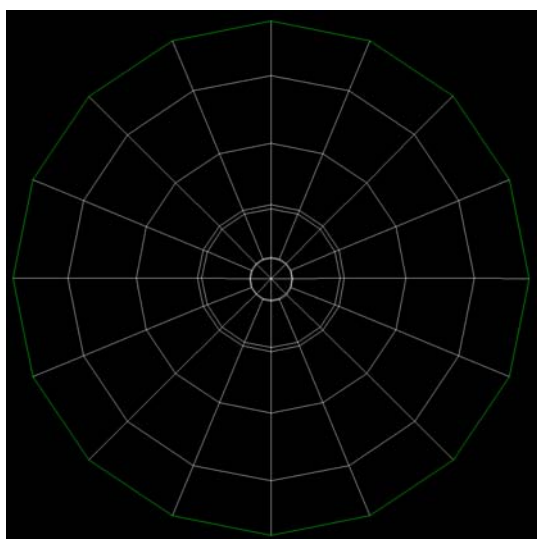
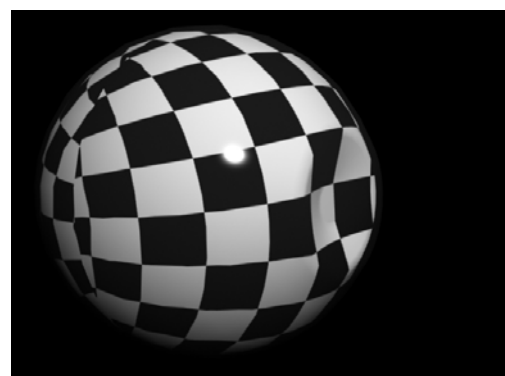
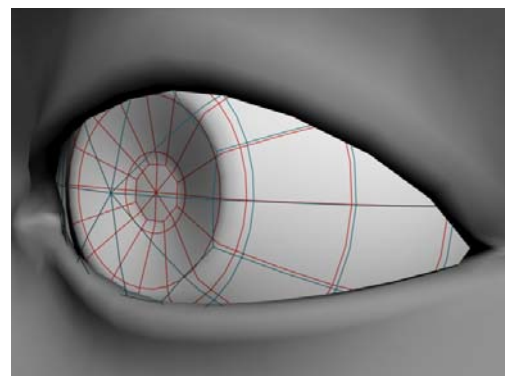
Zleva: Peacock woman - Jiří Adamec (Astil); Jasmine – Kamil Mlčák (Alcado); goblin.golum – Jiří Adamec (Astil); Firefighter - Vaclav Krivanek (Washek); An alien sculpture - Vaclav Krivanek (Washek); El Diablo Delincuenta – Lukáš Duběda (Loocas)

Jak oko vytvořit:

1. Vytvořte si kouli o 16 segmentech velikou tak aby vám sedla do očního důlku.
2. Převed'te kouli na **Editable Poly**.
3. Na pólech koule odstraňte každou druhou hranu, tak abychom z trojúhelníků vytvořili čtyřhrany. Jeden z pólů umístěte na místo, kde bude později duhovka a zornice.
4. Kouli nadřaďte modifikátor **Turbo Smooth**.
5. Kouli zkopírujte pomocí **Scale Gizmo + Shift**. Nová koule bude uvnitř první koule, jen nepatrně menší.
6. Větší kouli udělejte průhlednou a lesklou. Můžete si ji nyní skrýt.



7. Na menší kouli vytvořte kruhovou prohlubeň pro čočku a duhovku (pro zdvojení hrany a získání středového kruhu hran z vertexu použijeme povel **Chamfer**). Pokud ovšem váš charakter bude mít v očích jen štěrbinu, počítejte s tím. Stejně tak nezapomeňte, že duhovka nikdy není v modelu vidět celá, pokud ano, tak oči působí moc vytřeštěně.
8. Na kouli aplikujte materiál **Checker** v difúzním kanálu a navolíme vyšší hodnotu **Tile**.
9. Aplikujeme modifikátor **Unwrap UVW**.
10. Otevřeme modifikátor, zvolíme **Faces**. Select All.
11. Zaškrtneme **Show No Seam**.
12. V **Map Parameters** zvolíme **Planar**.
13. Zvolíme **Best Align**.
14. V záložce **Parameters** klikneme na **Edit**.
15. Otevře se samotný dialog pro editaci UV.
16. Ve viewportu vybereme faces - polovinu s prohlubní.
17. Tři vnější obvody hran vybereme a postupně zvětšíme, abychom upravili UV – sledujte ve viewportu co se děje. Použijeme **Soft Selection**.
18. Vybereme faces poloviny oka. V dialogu Edit UV v záložce klikneme na **Tools – Break** – oddělíme od sebe poloviny a umístíme vedle sebe.
19. Pokud nám stačí jen polovina oka k mapování, zadní půlku vymažeme.
20. Když jsme hotovi, umístíme jednu síť do čtverce pro renderování UV. Pokud chceme mapovat obě polokoule, pak umístíme sem obě.
21. V záložce **Tools - Render UVW Template**. Renderujte jako TIFF a uložte alfa kanál (**Store Alpha Channel**).
22. Ve Photoshopu potom vytvoříme texturu pro oko. Otevřete si UVW Template a načtete Alfa kanál (Výběr – načíst výběr, Selection – Load Selection). Nyní je Alfa kanál aktivní. Ctrl+C a CTRL+V – přetáhněte na image, který chcete upravovat pro oko. Template je nyní tenká síť.



23. Upravte obrázek oka podle sítě. Nemanipulujte se sítí.
24. Když budete hotovi, nezapomeňte skrýt vrstvu s Template. Jinak se vám bude zobrazovat v textuře.
25. Texturu si uložte, stačí jako JPEG.
26. V *Material Editoru* si načtěte tuto texturu v difúzním kanálu a aplikujte na objekt oko.
27. Zobrazte skrytý lesklý průhledný obal.
28. Oko by mělo vypadat k světu.



Tento zjednodušený tutoriál vychází z:

- » DUBER STUDIO, Organic modeling - portrait of a girl [DVD-ROM]. 2005.
- » DUBER STUDIO, UV mapping - portrait of a girl [DVD-ROM]. 2005.
- » DUBER STUDIO, Texture painting - portrait of a girl [DVD-ROM]. 2005.