

2. Eine Figur Modellieren Teil 1

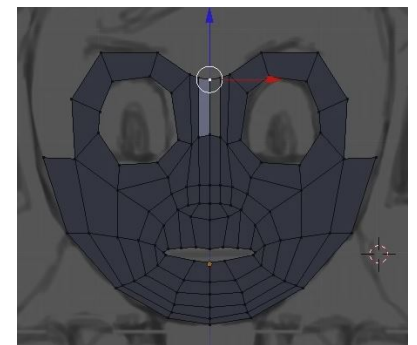
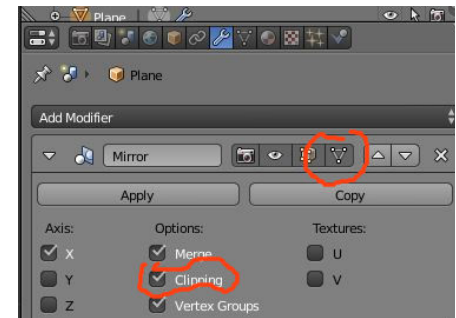
Es wird ein Bild der Figur von vorne und von der Seite benötigt:



- Öffne das Eigenschaften Menü mit **n** wähle den Eintrag *Background Image* klick dann auf *Add Image* und suche Dir von einem Laufwerk das passende Bild.
- Etwas oberhalb des *image*-Eintrages findest Du ein Auswahlfeld, in dem man die Ansicht wählen kann, in der das Bild dargestellt werden soll – für die Front-Ansicht wählst Du also **Front**.
- Die Frontansicht lässt sich auswählen, indem Du auf der Zehnertastatur **1** drückst. -> Aufgabe 1
- Die Ansicht *Right* lässt sich über die Zehnertastatur **3** wählen. -> Aufgabe 2
- Wenn man auf der Zeichenebene in die obere Ecke klickt, kann man die Zeichenebene verdoppeln - > Aufgabe 3+4
- Im Menüpunkt *opacity* kann man die Zeichnung etwas dunkler machen, so dass die Konstruktionslinien später deutlicher zu sehen sind.
- **Strg+PfeilHoch** maximiert das Zeichenfenster.
- Man beginnt mit einer einfachen Ebene aus dem Toolregister (**t**).
- Mit **tab** geht man in den *Edit*-Modus.
- Dann **Strg+r** die Ebene halbieren. Zweimal klicken und die Ebene ist halbiert. Danach kann man die linke Hälfte der Ebene löschen. Sofern die Figur symmetrisch ist, können wir die Symmetrie ausnutzen und müssen nur die eine Seite konstruieren, während die andere Seite durch Spiegelung entsteht. -> Aufgabe 6



- Zum Spiegeln wechselt man in den Objekt-Modus, wählt die Ebene aus und klickt dann im *Objekt*-Register auf den Schraubenschlüssel und wählt unter *Add Modifier* die Option *Mirror*.
- Im *Edit*-Modus werden die Einstellungen wie auf dem Bild gewählt. -> Aufgabe 7-8
- Man kann Punkte zusammenfügen, indem man sie relativ dicht zusammen bringt. Mit **shift+Linksklick** kann man mehrere Punkte auswählen. Mit **alt+m** kann man sie dann vereinigen (mergen). Hier stehen verschiedene Optionen zur Verfügung. -> Aufgabe 9.
- Wenn man mehrere Kanten auswählt, kann man mit **f** (fill) eine neue Fläche erzeugen.
- Wenn man die Augenpartie soweit fertiggestellt hat, wechselt man in die Ansicht **Right** und zieht die Punkte so lange nach links, bis sie möglichst genau der Vorlage entsprechen.



Man wählt dazu in der *Front*-Ansicht von der Mitte beginnend Punkte aus.

Die nächste Reihe wird nicht soweit nach vorne gezogen usw. bis aus der flachen Maske ein Teil des Gesichtes entsteht.

- Es geht etwas einfacher wenn man mit **z** in die wireframe (Drahtmodell) Ansicht wechselt.
- Wenn man in die *Default*-Ansicht wechselt, kann man sich das Gesicht ansehen und weiter verbessern.

Aufgaben:

1. Füge die rechte Ansicht zu **Right** hinzu.
2. Lösche alle Objekte aus der Hauptansicht.
3. Teile die Zeichenebene und lege jeweils die Ansicht **Front** bzw. **Right** auf die Zeichenebenen.
4. Positioniere die beiden Bilder auf der geteilten Zeichenebene so, dass die Füße auf der Grundlinie stehen.
5. Füge eine Ebene in die Mitte des Gesichtes ein.
6. Positioniere die Ebene rechts von der Mitte zwischen Nasenspitze und Mund.
7. Passe die Vertices so an, dass die Fläche eine gute Näherung für die Vorlage darstellt.
8. Extrudiere die Kante um den Mund, um die Nase und die Augen herum.
9. Experimentiere mit dem Verbinden von Punkten. (**Strg+z** macht Aktionen rückgängig)

