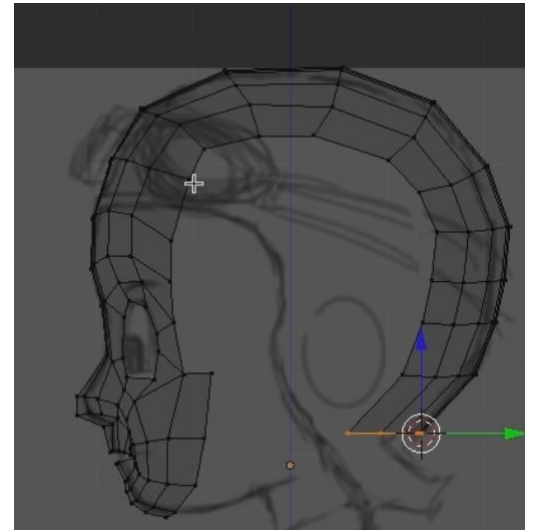


3. Figuren modellieren Teil 2

- Man kann das Gesichte schon einmal verfeinern, indem man die Punkte in y-Richtung verschiebt.
- Danach kann man auch eine Feineinstellung in x-Richtung vornehmen.
- Man kann die Darstellung noch weiter verfeinern, indem man einen Subdivision-Modifier hinzufügt:
 - Man klickt wieder auf den Schraubenschlüssel
 - Und fügt den Modifier *Subdivision Surface* hinzu.
 - Man hakt auch *Optimal Display* an
 - Und erhöht den *View* auf 2.
 - Schließlich klickt man auch noch das bearbeiten Icon an.

- Die Linien sollten nun abgerundet erscheinen.
- Wenn man die Gesichtsmaske soweit durch die Manipulation einzelner Punkte optimiert hat (Achte darauf, dass Du jeweils die Punkte nur in y-Richtung verschiebst), kann man die Stirnpartie über den Hinterkopf extrudieren. Dabei sollte man schon jetzt darauf achten, dass die neuen Punkte in etwa auf der Höhe der entsprechenden Kante der Gesichtsmaske liegen.



- Dabei wird die Kante zum Hals hin wahrscheinlich zu breit. Man kann die Kante mittig auf die passende Größe skalieren:
 - Man wählt dazu den Mittelpunkt der Kante aus.
 - Nun drückt man *shift+s* und wählt die Option *Cursor to selected* aus.
 - Mit *strg+linkeMaustaste* wählt man nun die Punkte der Kante aus.
 - In der unteren Menueleiste lässt sich der *Pivot*-Punkt der nächsten Operation bestimmen.

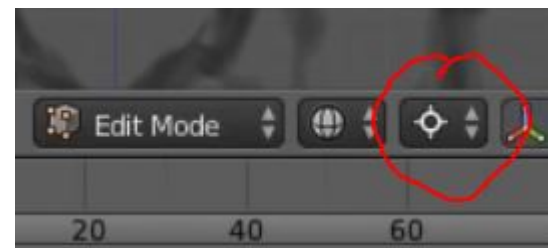


Abbildung 1

(z.B. Mittelpunkt einer Rotation, Zentrum einer Streckung...)

man wählt hier den Grafikkursor als Pivot-Punkt (s. Abbildung 1).

- Wenn man nun das Skalierungstool auswählt, erfolgt die Streckung von dem gewählten Punkt aus.
- Man füllt nun die offene Fläche in der Seitenansicht und passt sie in der Frontansicht jeweils an.
- Der Autor sagt, dass die Kameraeinstellung die Darstellung etwas verzerren würde:
 - Im Eigenschaftspanel scrollt man nach oben zur Abteilung *View* und ändert die Brennweite der Linse auf 50.
- Nun wählt man das *proportional-Editing-Tool* und wählt dort die Option *connected*.
 - Wenn man nun einen Punkt auswählt und *g* für Bewegen drückt, erscheint ein weisser Kreis, den man mit dem ScrollRad der Maus vergrößern oder verkleinern kann.
 - Dieser Kreis gibt den Einfluss auf die umliegende Flächen an, wenn man den ausgewählten Punkt bewegt.
- Die Feinarbeit führt man so aus, dass man das Modell in einen guten Beobachtungswinkel dreht und dann NUR mit den Pfeilen verschiebt – Es ist ja schliesslich Feintuning!

