

Привет народ! Представляем 36-й выпуск нашей обучающей передачи. И мы продолжаем осваивать основы моделирования и постигать методы различных деформаций в 3dsmax, для того, чтобы в итоге вы самостоятельно смогли сделать свой логотип в 3D или заставку. В этом выпуске мы продолжаем разбирать примере на основе 3д текста. Вы узнаете какими способами можно снять фаски с острых углов ваших букв и какими методами можно добавить полигоны там, где это необходимо для правильной деформации. Это 2-й урок из цикла передач "3d logotype", которых я планирую сделать не менее 10!

В выпуске будут разбираться 3 метода снятия фасок с модели: вручную, модификатором сплайнов Bevel, и плагином для 3dsmax f-edge.

Плагин f-edge в работоспособном варианте (если вы понимаете о чем я) существует для версии 3ds max 2009. Уже вышел f-edge под 10-11-12 максы, но его придется покупать, так как решения еще нету. Если ситуация изменится, я напишу здесь в описании и на своем сайте под видео.

Если вам нравится наше творчество, подпишитесь пожалуйста на канал. Я вам буду очень признателен.

