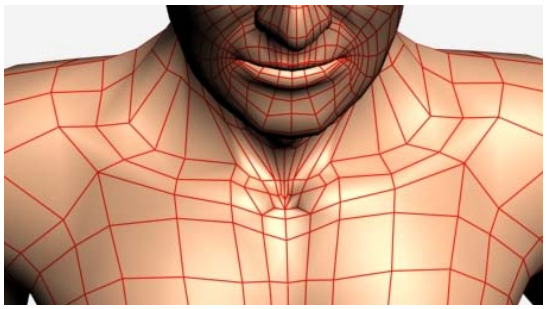
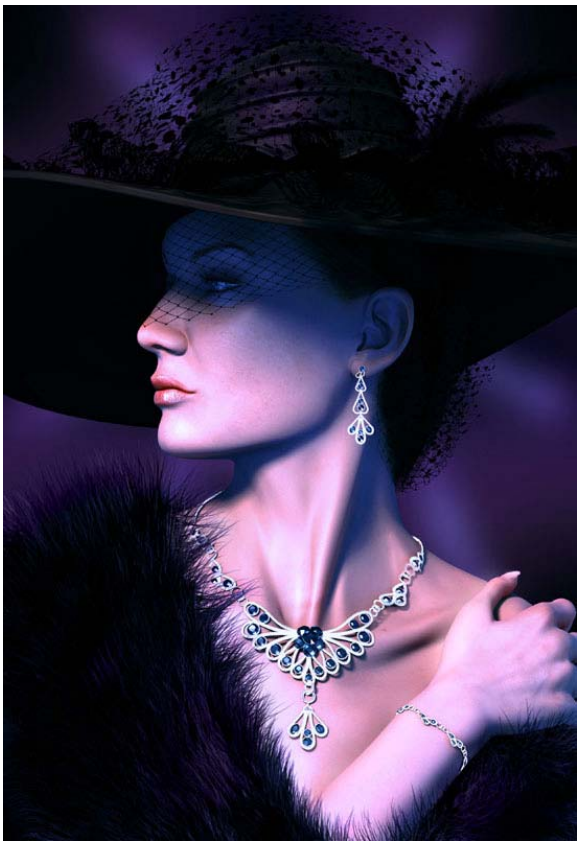
Tipy pro modelaci těla, řešení problematických míst

Klíční kost a sval zdvihače hlavy

Nezapomínejte na klíční kost, i když ji má modelovaná osoba podle referencí nevýraznou, v meshi musí být. Model potom vypadá realisticky a nenastanou problémy v případném následném animování postavy. Stejně tak je velmi důležité mít v meshi naznačený sval zdvihače hlavy.



Mesh mužské postavy, Jiří Schlemmer

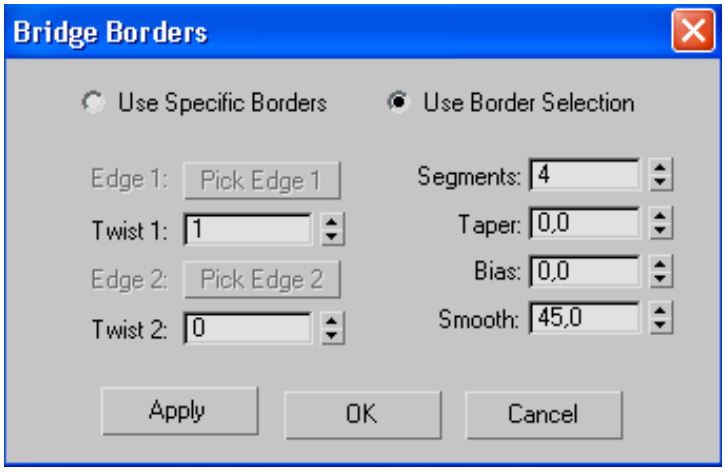


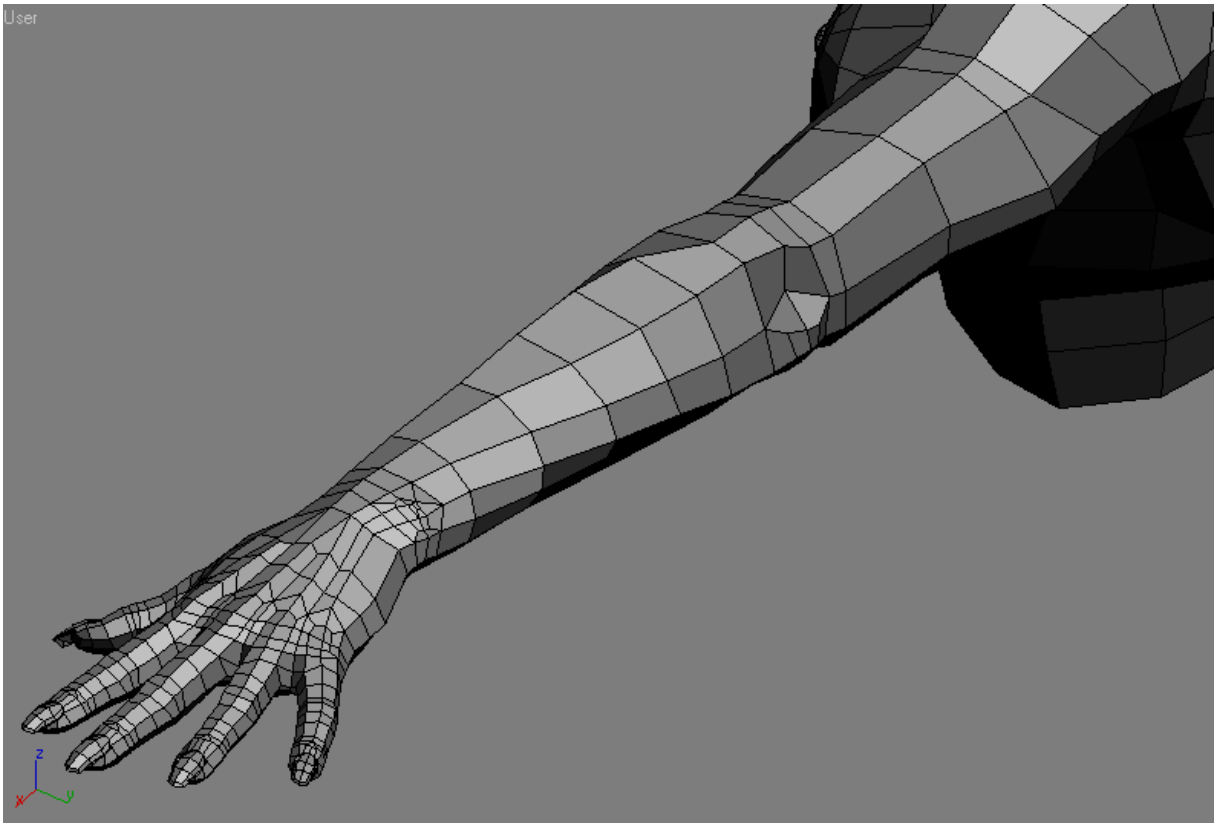
Dowager, Jiří Adamec

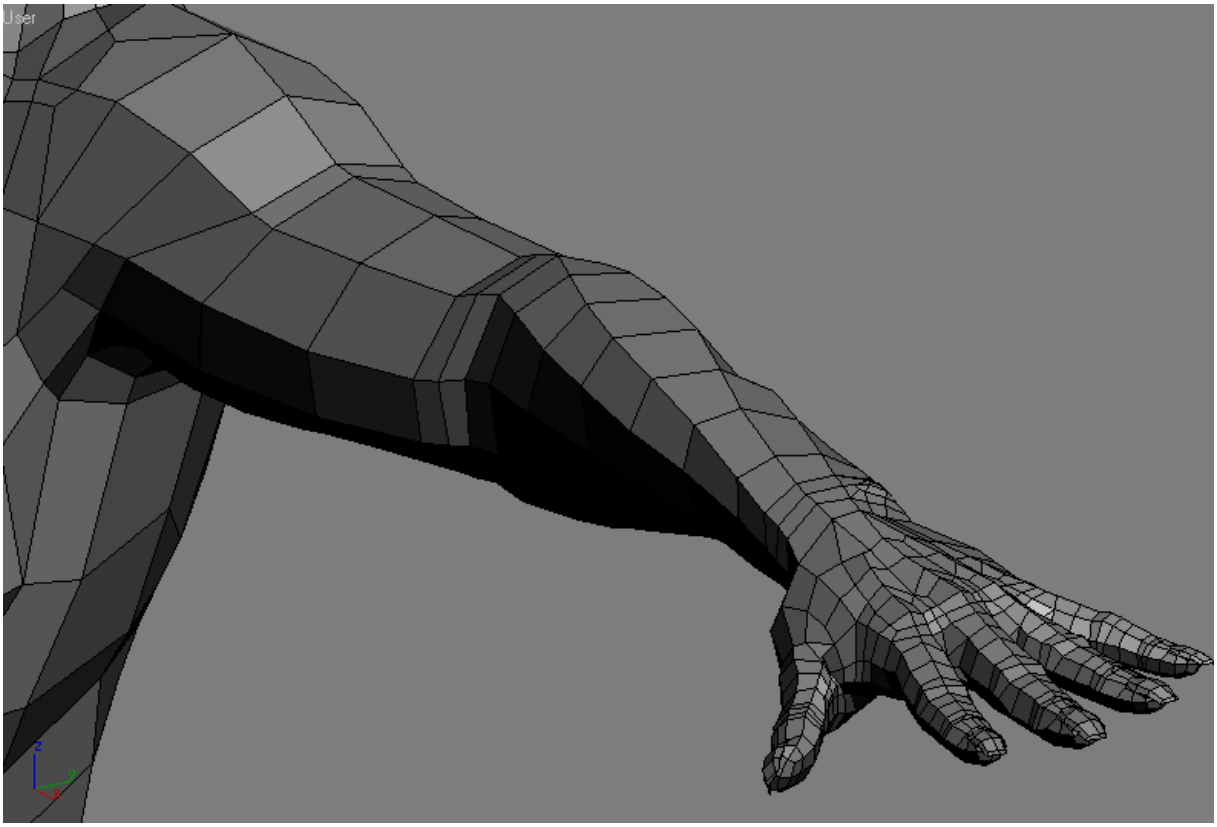
Všimněte si zobrazení výrazné klíční kosti a výrazného svalu zdvihače hlavy na obrázku Vdova od českého grafika Jiřího Adamce (Astila).

Předloktí

Fotografované postavy z referencí mají velmi často dlaně otočené směrem k zemi, dochází tedy k rotaci kosti loketní a kosti vřetenní. Na to je nutné myslet při modelování. Jak má správně předloktí vypadat, zjistíte na obrázcích níže. Pokud máte vymodelovaný loket a ruku, tak můžete velmi dobře využít nástroje ***Bridge*** v *Editable Poly*. Označíte si na obou stranách okraje (*Border*), zvolíte *Bridge* a nastavíte správně hodnotu *Twist*, případně ještě upravíte ručně v meshi.



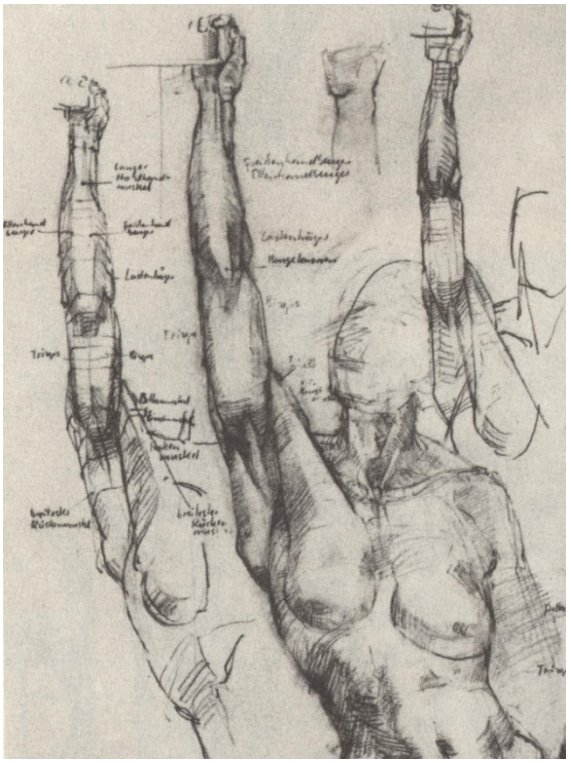


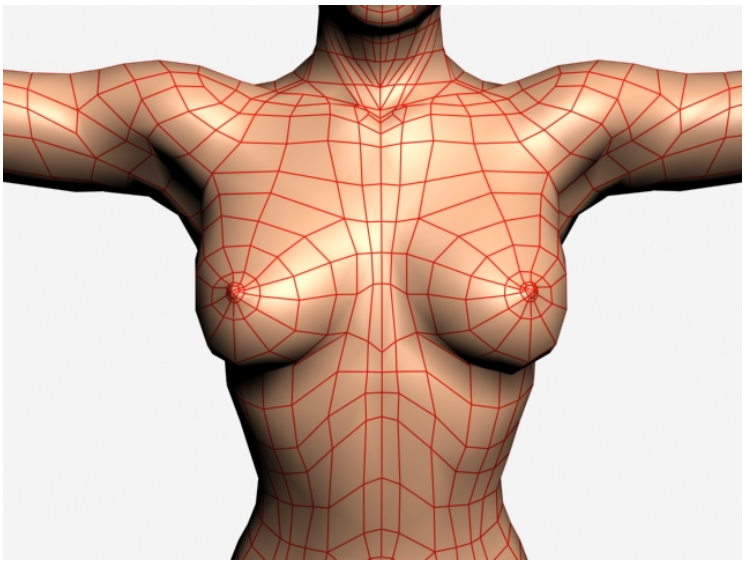


[Obrázky poskytlo studio Dreampictures
http://www.dreampictures.cz/]

Malý prsní sval

V meshi nesmí chybět znázorněný malý prsní sval (především u ženského torza), jinak by napojení prsou na hrudník nevypadalo realisticky.

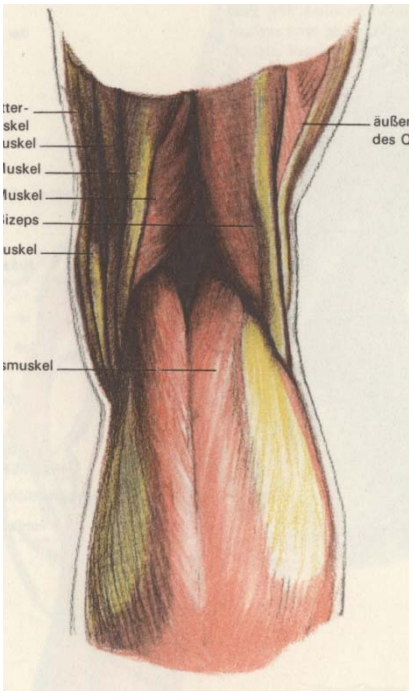


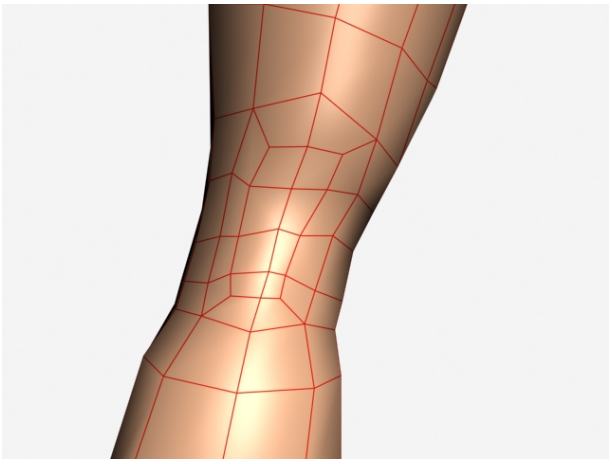


Mesh ženské postavy, Jiří Schlemmer

Zadní strana kolene

Zadní strana kolene nemůže vypadat jen jako prosté pokračování meshe stehna, je to totiž místo, kde se setkávají úpony několika svalů. Pokud nemodelujete kulturistu, tak by mělo být dostatečné použít nástroj ***Inset*** na polygony této zadní části kolene.





Mesh mužské postavy, Jiří Schlemmer

Podklady:

- Dowager2005. :: Astil :: , February 29, 2008, from http://www.a-stil.cz/images/artwork/characters/06_Dowager2005.jpg
- Gottfried Bammes. Der nackte Mensch. Verl. der Kunst VEB, 1978. 386 stran.