

Modifikátory

http://is.muni.cz/th/98791/fi_b/Methodika_vyuky_predmetu_vytvarne_anatomie_v_programu_3ds_Max_8

Modifikátory umožňují deformovat a tvarovat objekty, na které jsou aplikovány. Je to například modifikátory *Bend*, *Twist*, *Noise* atp. Tyto modifikátory lze nalézt prakticky ve všech modelovacích programech. Pro více informací o práci s modifikátory v 3ds Maxu si přečtěte kapitolu **2.5. Modifikátory** v bakalářské práci. Pro bližší pochopení si prohlédněte tutoriál, který na jednoduchých příkladech srozumitelně vysvětluje práci s nimi.

Modifikátory pro modelování postav

V 3ds Maxu pro modelování postav je třeba jen pár modifikátorů. Modifikátory lze libovolně vypínat a zapínat.

- ***Editable Poly***

Základní tvar - ať už je to *Plane* nebo *Primitive*, pokud tedy pracujeme způsobem Polygonového modelování, převedeme na *Editable Poly* z nabídky, která se nám objeví pravým kliknutím myši v aktivním poli. Před konvertováním však zadáme pravém sloupci počet segmentů, které nám budou dostačovat pro práci. Objekt je možné editovat manipulací vrcholů (*Vertices*), hran (*Edges*), ohraničení (*Border*), polygonů (*Polygon*) a prvků (*Element*).

[Prostudujte si kapitolu 3.2. Editable Poly v bakalářské práci.](#)

- ***Edit Poly***

To je modifikátor, který najdeme v nabídce modifikátorů *Modifier List*. Pracuje prakticky stejně jako *Editable Poly*. Výhodou je to, že lze se snadno vypnout či odstranit. Je dobré ho například použít experimentujeme-li s editací povrchu - pozměníme modelaci v modifikátoru *Edit Poly* (samozřejmě si ho nějak pojmenujeme) a potom kliknutím na žárovku vypínáme či zapínáme zobrazení našeho experimentu, původní model máme uchovaný v úrovni *Editable Poly*.

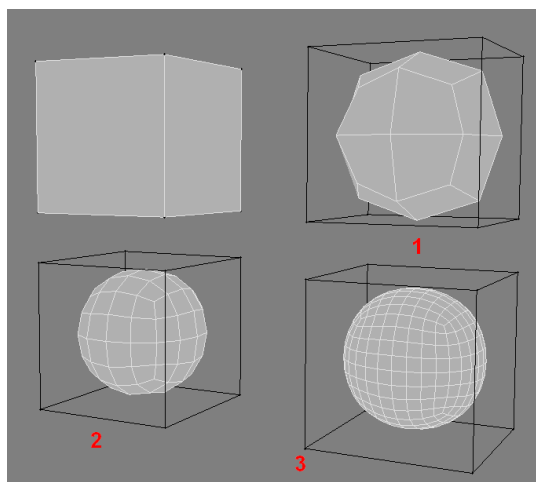
- ***Turbosmooth***

Tento modifikátor vyhlazuje povrch. U tohoto modifikátoru lze nastavit míru vyhlazení - *Iteration*.

S vyšší hodnotou se povrch rozdělí do více polygonů. Pro práci stačí hodnota 1, pro renderování potom vyšší - lze nastavit hodnotu v *Render Iters*.

- ***Symmetry***

Název tohoto modifikátoru už napovídá jeho funkci. Je to zrcadlení. V našem případě tedy modelujeme polovinu hlavy či těla, druhá polovina je zrcadlená. Při editaci modelované poloviny vidíme tytéž změny na druhé zrcadlené části. Musíme však definovat rovinu zrcadlení.



Pro modelování tedy budou modifikátory uspořádány shora tímto způsobem: *Turbo Smooth*, *Symmetry*, *(Edit Poly)*, *Editable Poly*.

