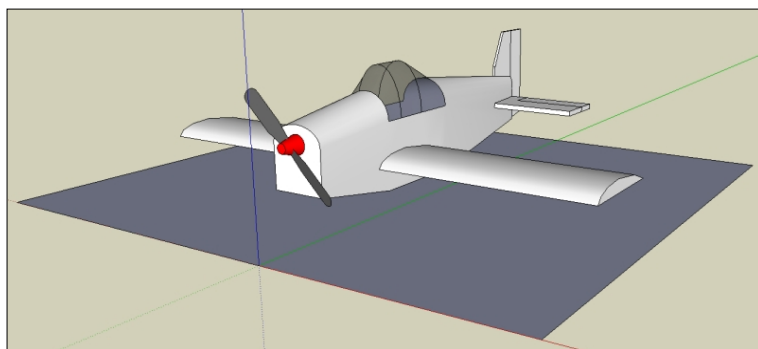
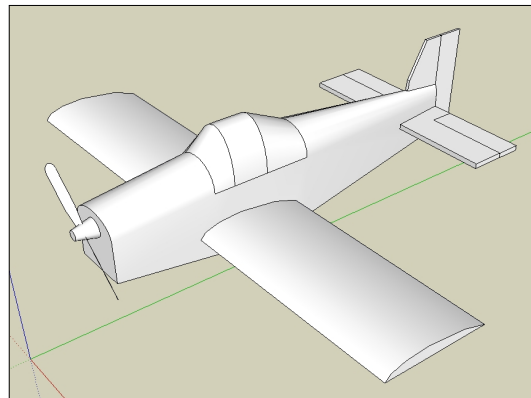


## Obarvení modelu

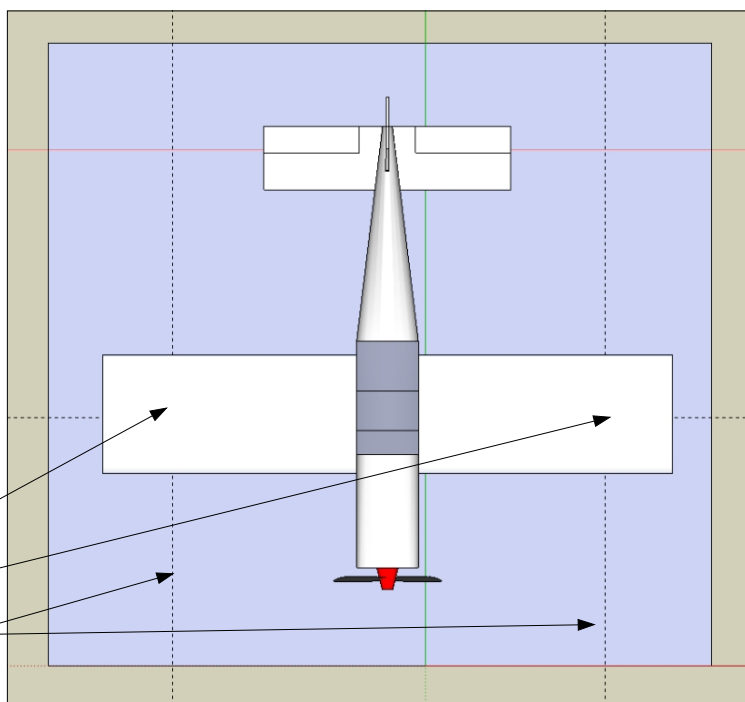
Pokud děláte model pro prezentaci a hodláte jej opatřit realistickou povrchovou úpravou s nápisy, znaky, kamufláží a pod. bude se vám určitě hodit následující postup. Je odlišný od běžného obarvení jednotlivých ploch nástrojem Bucket (*vědro*). Takto by bylo možné obarvit jen ohraničené plochy jednou barvou a s nápisy a znaky by byl značný problém. Pusťme se tedy do toho.

Otevřete si v programu model, který hodláte obarvit. Můžete si ho také narychlo vytvořit, jak jsem to udělal já. Během několika minut jsem stvořil schematické letadélko, které vidíte na obrázku vpravo. Hrany jsou vyhlazeny nástrojem Eraser + Ctrl. Pro jednoduchost výkladu je celý model rozložen a neobsahuje tedy žádné skupiny a komponenty. Práci začneme tak, že si běžným způsobem nástrojem Bucket obarvíme ty části, které mají jednoznačně určený povrch. V případě našeho modelu je to třeba vrtule, vrtulový kužel a kabina. Zbytek modelu budeme chtít obarvit kamufláží se znakem a nápisem.



Obrázek vlevo ukazuje situaci, kdy jsme již obarvili vrtuli a kabinu. Barvu kabiny jsme zvolili tmavě šedou a v režimu editace zprůhlednili pomocí Opacity (cca 30%). Když to máme hotové, připravíme si plochu, na kterou v následujících krocích nakreslíme naši kamufláž. Plocha by měla být poněkud větší, než jsou rozměry letadla.

Nyní si přepneme zobrazení na pohled shora a nástrojem Tape Measure (*svinovací metr*) si bereme vzorky směru z okraje plochy a klademe pomocné přímky do plochy tak, abychom po skrytí letadla věděli, kde budeme kreslit znaky, nápisy a pod. Tato fáze je zachycena na obrázku vpravo. Model teď nebudeme chvíli potřebovat, tak ho vložíme do nové hladiny Model a tuto hladinu skryjeme. Zůstane zobrazena jen plocha a pomocné přímky.

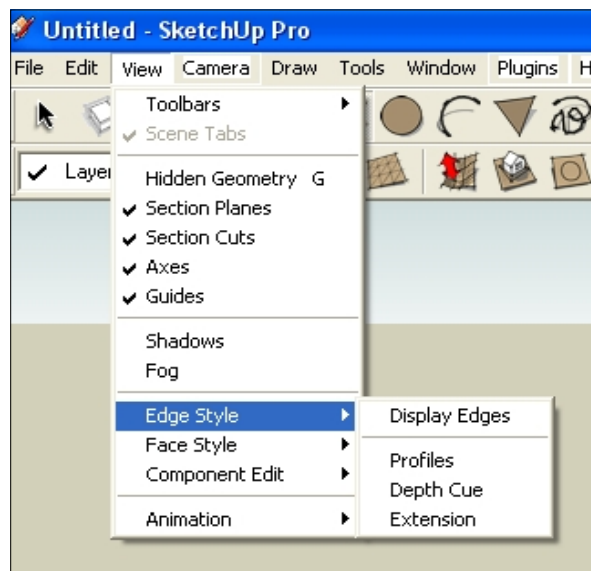
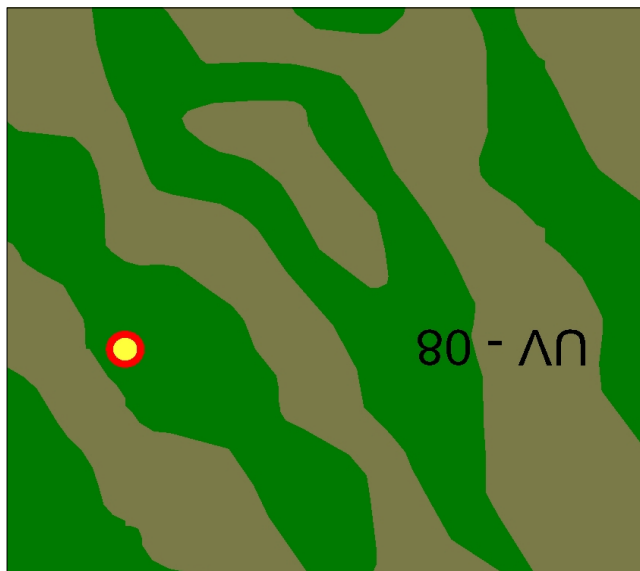


Tady bude znak

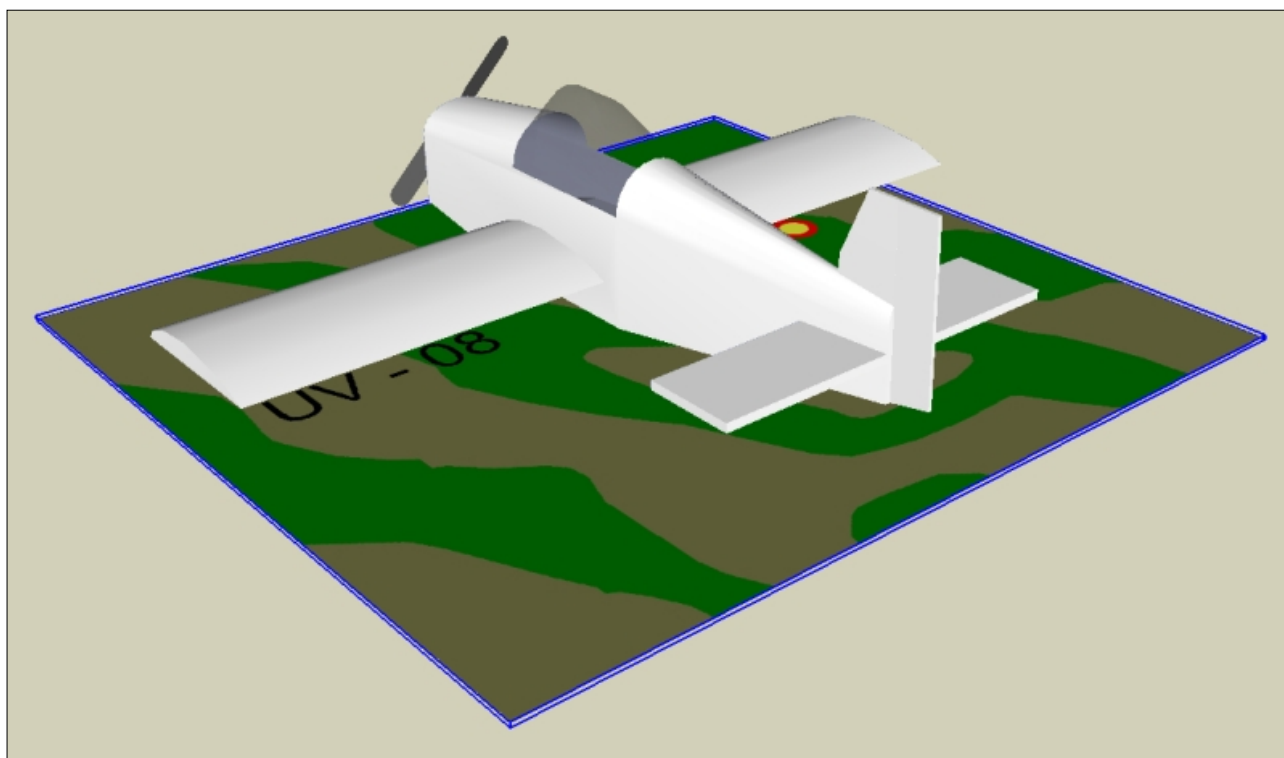
Tady bude začátek nápisu

Pomocné přímky

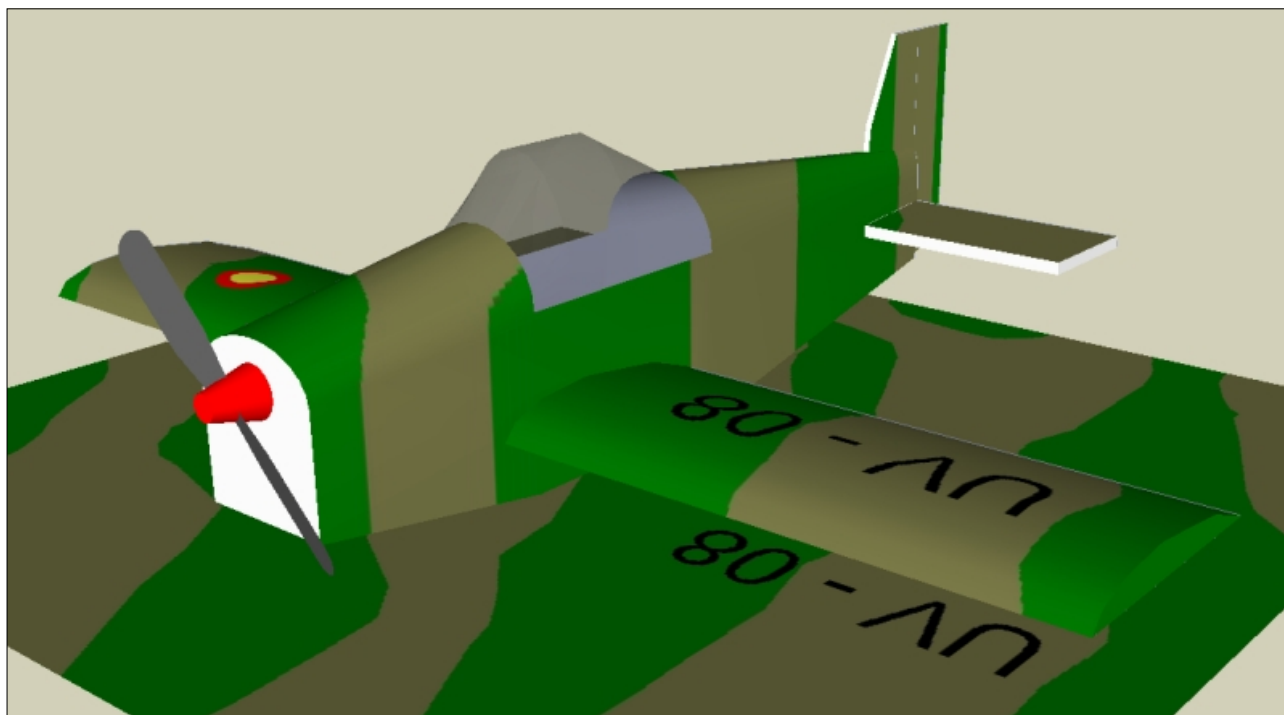
Další práce bude mít umělecký tvořivý charakter. Nástrojem Freehand (*volná ruka*) nakreslíme přechody mezi barvami kamufláže. Pak nakreslíme soustřednými kruhy znak a nakonec nástrojem Text vytvoříme nápis. Nástrojem Bucket vyplníme jednotlivé plochy včetně nápisu požadovanými barvami například tak, jak to vidíme na obrázku níže a pak v menu vypneme zobrazování hran - Display Edges musí být neaktivní to jest bez zatržítka (obrázek vedle).



Naše umělecké dílo roztáhneme co nejvíce přes celou obrazovku a vyexportujeme jako obrázek formátu JPG pod názvem třeba Kamufláž.JPG někam do počítače. Vytvořili jsme tak soubor s kamufláží. Teď už náš umělecký výtvar nebudeme potřebovat, tak ho vymažeme, nebo jej vložíme do hladiny Podklad kamufláže a hladinu skryjeme. Hladinu s naším modelem naopak zobrazíme a pustíme se do závěrečné operace. Importujeme náš JPG obrázek a při importu označíme účel jeho použití As image (*jako obrázek*). Umístíme jej pod naše letadélko do místa, kde původně vznikl. K usazení použijeme případně nástroje na posun, otáčení a změnu měřítka. Máme-li vše hotovo, mělo by to vypadat jako na obrázku dole.



Pravým tlačítkem myši klepneme někde na obrázek s kamufláží a zvolíme Explode. Obrázek se rozloží, což je pro naši další práci nezbytné. Nyní aktivujeme nástroj Bucket, čímž se kurzor změní v hrneček, přimáčkněte klávesu Alt a levým tlačítkem myši vemte vzorek z obrázku kamufláže. Klávesu Alt uvolněte a začněte obarvovat plochy letadla. Kamufláž se bude natahovat velmi inteligentně, protože bude navazovat pěkně na sebe a znaky a nápisy budou v místech, kde jste je chtěli mít. Výsledek je vidět na posledních obrázcích.



### Závěr

Jestli jste pracovali pečlivě a přesně, tak se vám váš výtvar určitě líbí a vy tušíte, jaké možnosti se před vámi otevírají. Pro obarvení je možno použít více různých obrázků, lze použít také fotografie a dát tak svému modelu naprosto dokonalý vzhled. Problém je spíše v tom, že vhodné fotografie se těžko hledají. Na ukázkou příkládám něco z jiného soudku - model kapra, který je obarven právě fotografií. Takhle se dají udělat třeba 3D postavy s obličejem z fotografie. Výsledek je pak fascinující.

