


MODIFICADOR SLICE PARA SECCIONES DE ARQUITECTURA

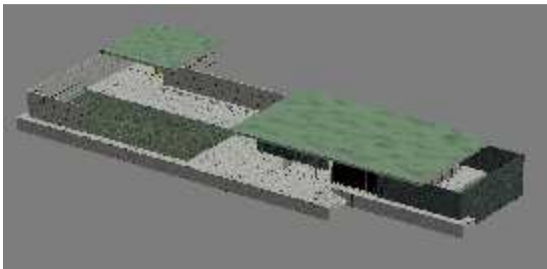
José Antonio Fernández Ruiz


Slice

Este método funciona tanto con maquetas con materiales y renderización "Default Scanline" como con MR.


Para el ejemplo siguiente utilizaremos el sistema Estándar.

Partimos en  de:



 Seleccionamos y ocultamos todos los elementos no geométricos tales como luces, cámaras, objetos ayudantes y shaps.

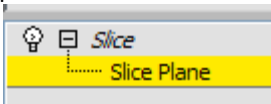
Seleccionamos toda la geometría y la agrupamos

 Menú: Group/Group/ y damos un nombre.

 En la lista de modificadores elegimos "Slice"

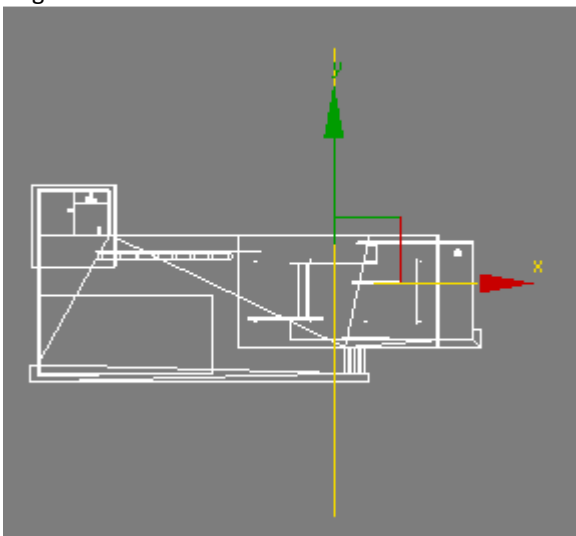
Y nos aparece un plano que será el plano de corte. Este es el gizmo del slice.

Editamos ese gizmo par ubicar el plano de corte en la posición deseada. Para ello hacemos.

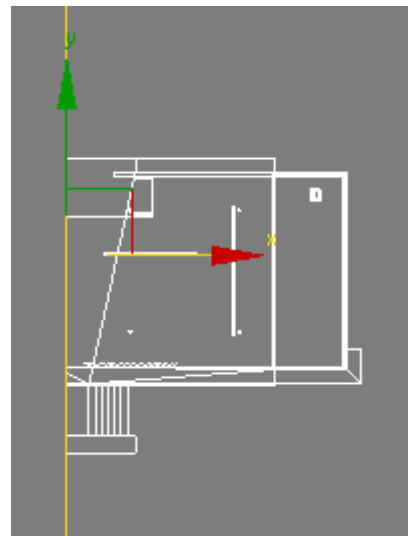


Ahora, a nivel de gizmo, giramos y movemos el plano hata que esté donde queramos:

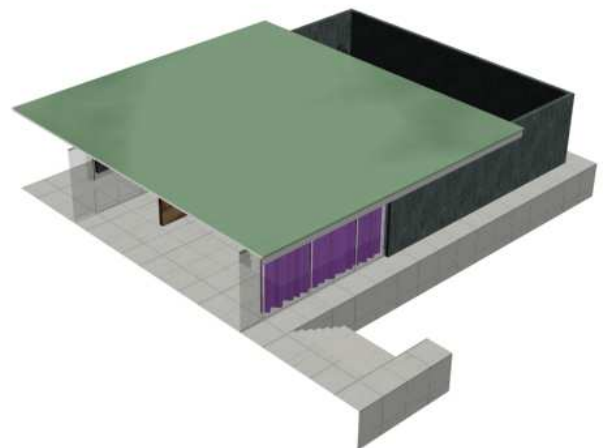
En el gráfico siguiente lo hemos rotado 90º sobre el eje Y y luego lo hemos movido hasta la ubicación deseada.



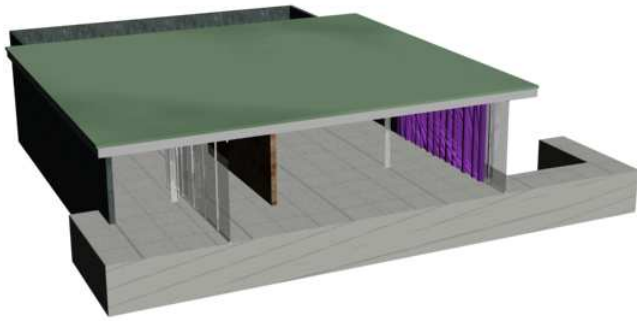
Hacemos Remove Top o Bottom según nos queramos quedar con un lado o con otro de la maqueta.



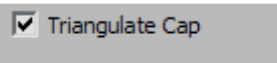
Esta sección se mantiene "viva" pudiendo moverse de nuevo para obtener otras secciones. De hecho podría hasta animarse. (fabricar una película moviendo la sección).



Observamos que la sección no está tapada y los vectores normales se acusan al ser invisibles las caras interiores. Aplicamos a continuación el modificador "Cap holes" (encima del Slice)

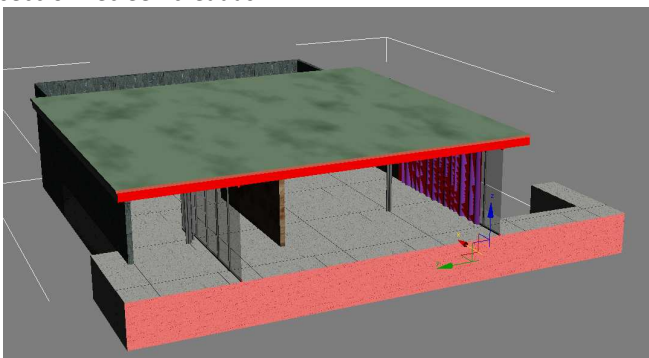


Sin embargo no existe geometría en la sección y nos mete el mismo material (a veces con textura descontrolada como es el caso).

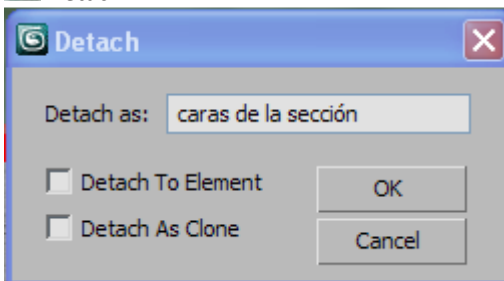


Activamos Triangulate Cap para que nos meta geometría en las caras seccionadas.

Damos a "Edit Mesh" para seleccionar las caras de la sección recién creadas.



 Detach

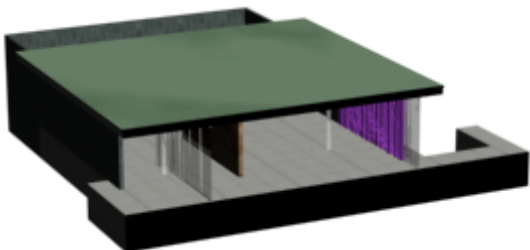


Henmos independizado los objetos de las caras de la sección.

Salimos de Edit mesh, seleccionamos dichos objetos.

Les asignamos un material negro.

Y tenemos:



Sin necesidad de ir a Photoshop a pintarlas.

Podemos aplicar distintos modificadores slices uno encima de otro para producir distintas secciones