

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан scroll - 30.09.2010 05:05

Здравствуй Владимир. У меня возникла следующая нелепая проблема, но очень раздражающая(не понимаю, как вообще такое может быть). Надеюсь может у вас найдется ответ.

Значит так. Я просмотрел ваш тутор про программу ImageModeling. Тутор очень помог узнать что-то новое и вот я решил попробовать. Взял простую машинку Ford Fusion, наметил кучу маркеров, все зеленое, доволен(все совпало). Перед этим конечно же помучился и разобрался. :unsure: http://funkyimg.com/t2/974/608/ris_1.jpg Далее, я экспортирую все в Maya 2009. Все отлично, всем доволен. Камеры все на месте и подставляя под них ImagePlane показывают все так, как было в ImageModeling.http://funkyimg.com/t2/997/661/ris_2.jpg Все бы хорошо, но я задумал это все перекинуть в Alias и делать в ней(Там есть супер zoom который мне очень понравился. В майке же камера статичная и не приблизить :(). Так как Alias это почти что Maya, в ней есть 2 встроенных плагина для экспорта и импорта в Alias. Я всю сцену экспортирую в Alias, локаторов естественно не видно, но не в этом проблема.http://funkyimg.com/t2/340/656/ris_3.jpg Почему-то камера в Alias не отображает того результата который был в Maya и ImageModeling. Она отдалила от себя imagePlane, то есть не совпадает положение точки(локатора) как на фотографии. Все параметры камеры перетыкал. Достигал какого-то близкого результата, но он меня не устраивает. Я очень скрупулезный в этом отношении, очень не люблю когда точка не совпадает. Но плюс ко всему этому надо же еще редактировать около 10-15 камер тем же способом - мука! :dry: . Просто хочется чтоб все встало на свои места без всяких лишних манипуляций, как к примеру экспорт из ImageModeling в Maya 2009. По логике, камера же нетронутая, отображает тот же ракурс, те же параметры, но что-то не так. Только вот что? :unsure:

Буду рад помощи, спасибо.

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан scroll - 01.10.2010 13:00

Скажите хоть чего-нибудь ? =

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан generic - 01.10.2010 17:53

дико звиняюсь, что встречаю, kodg думаю объяснит лучше и в случае чего поправит, но ИМХО на фотографиях нужно убирать сферические искажения линзы. Просто у самого была аналогичная проблема, правда использовал PhotoScanner...

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан kodg - 01.10.2010 19:17

generic писал(а):

дико звиняюсь, что встречаю, kodg думаю объяснит лучше и в случае чего поправит, но ИМХО на фотографиях нужно убирать сферические искажения линзы. Просто у самого была аналогичная проблема, правда использовал PhotoScanner...

Это нужно делать (а иногда imagemodeler и сам это делает если все фотки с одного фотика) но я так понимаю не в этом проблема.

Но как решить эту проблему я не знаю, никогда не сталкивался, но судя по картинке отклонение равномерно по всем точкам ... тоесть можно просто поднять камеру или картинку опустить.

Я бы советовал если ничего не помогает доделать низко полигональную модель в майке и потом уже без камер и картинок кидать это дело в Алиас.

попробуй поэкспериментировать с форматами файлов, покидать отдельно все элементы, проверь единицы измерения... в общем у меня ответа нет. :(

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан croll - 05.10.2010 13:19

Разобрался. Единственный результат довольно странный. :dry:

Оказывается, что у Alias отображение зависит от размеров рабочего вьюпорта(соотношение сторон). Очень странно. В других программах, какого размера окно бы не было, камера всегда держит соотношение сторон ничего не расширяя и не увеличивая. У Alias плавает как хочет.

Поставил размеры 800 на 600 в «Set Dimensions...»(как в майке). Показывает как мне надо, только еще бывает в камере twist увеличивается на 90°, приходится подкручивать. Скорее всего это из-за осей координат. Возможно напутал чего в ImageModeling.

http://funkyimg.com/t2/781/895/screen_number_007_00_07_18__PNG.png

Еще заметил странный глюк: Во вьюпорте зума, при зажатых Alt+Shift+скролл мыши(колесико) начинает юлзить толи картинка, толи кривая с точками. Непонятно. По логике все статично!? :blink: :unsure:

1.http://funkyimg.com/t2/538/014/screen_number_001_00_03_14__PNG.png

2.Сдвинуто Alt+Shift+скролл мыши(колесико)

http://funkyimg.com/t2/122/983/screen_number_000_00_02_40__PNG.png

Эх... (*очень тяжелый вздох*) :(:dry: Ну хоть что-то приближенное к тому что я хотел, но не идеал.

generic, а что это за монстрик такой PhotoScanner? вводил в гугле, результат не получил. kodg, спасибо за советы. Просто хотелось непосредственно в Alias сравнивать результат и смотреть на сколько я отклонился от оригинала по фоткам.

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан generic - 05.10.2010 16:45

croll

Кхе, :blush: полное название Photo Modeler Scanner - сайт разработчика. Если вкратце, аналог IM.

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан croll - 05.10.2010 18:24

Ух ты! классная штука. Надо будет попробовать.
generic, Спасибо ! ;)

=====

Экспорт камеры из Maya в Alias.

Послан Neville - 01.07.2012 18:20

Кто-нибудь еще пробовал что-то подобное? Я уже битый месяц пытаюсь перетащить в Alias свою сцену с выставленными камерами и все никак.

Видимо Автостоловцы сломали плагин для экспорта в .wire в последних версиях Maya. Потому что камеры после открытия Alias не воспринимает. Получилось только с 2009 версии и то криво - как croll говорил, они "выворачиваются". Кто-нибудь знает как это исправить? У меня их слишком много чтоб каждую на глаз подстраивать.

Еще как вариант: есть ли способ перенести сцену из макса в алиас с сохранением камер? Я пробовал ручную переносить при помощи Canvas-ов, но потом они всеравно не на месте. Скорее всего из-за разницы устройства самих камер. Может кто знает хотябы на какое расстояние нужно "отодвигать" камеру чтоб все совпало? С этим способом правда возникает еще одна проблема - с каждым добавлением нового canvas-а файл вырастает примерно на 20 мб. Из-за этого грузиться и сохраняет нереально долго, но это еще было бы терпимо еслиб получилось 1 в 1 сценку перенести.

=====