

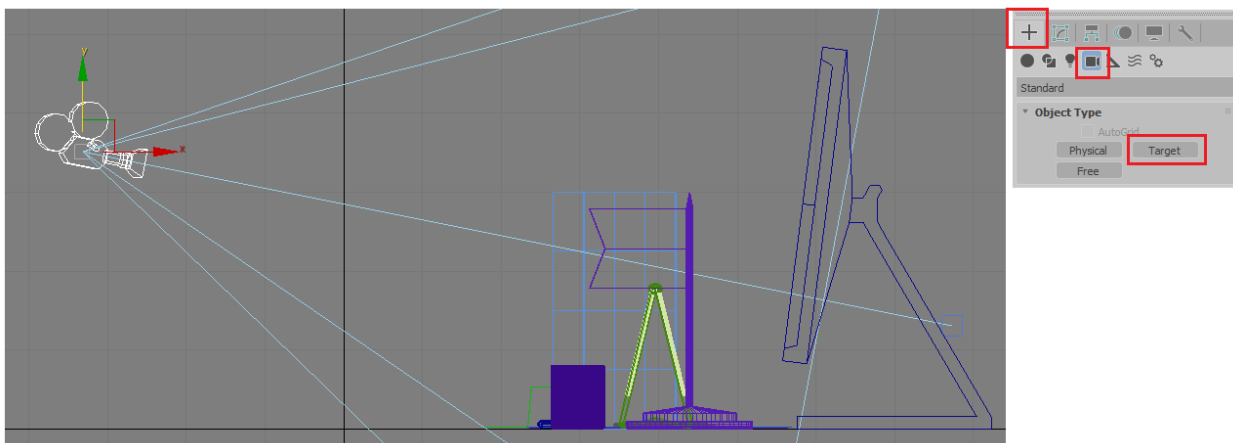
Лабораторная работа № 6

Презентация фирменного стиля с помощью 3ds max (часть 3).

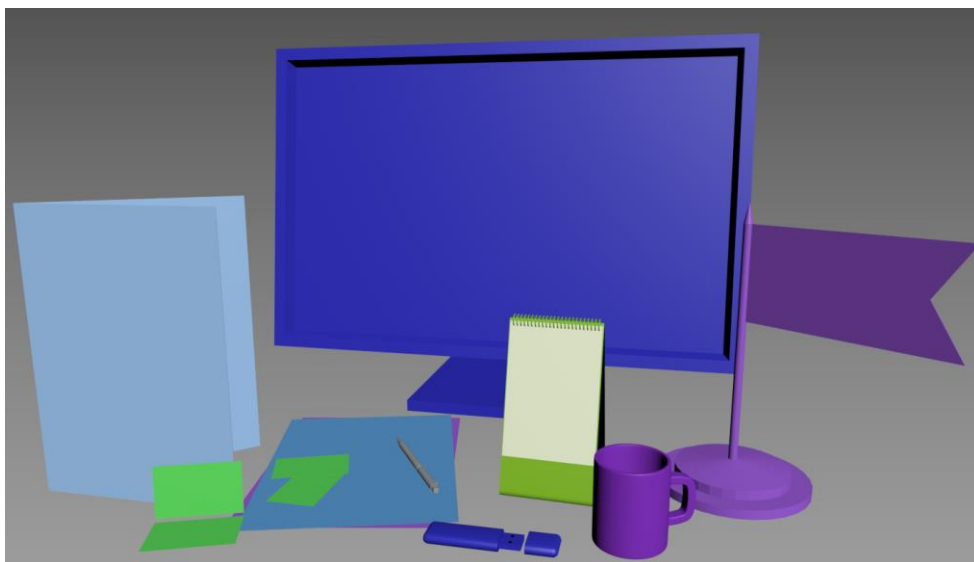
Перед началом лабораторной работы скопируем папки **Form_style 1** и **Form_style 2** в папку **Sceneassets – Images** вашего проекта. Для текстурирования можно выбрать набор изображений из любой папки.

Загрузим сцену с элементами для презентации фирменного стиля выполненную ранее.

Установим камеру и настроим вид из нее.

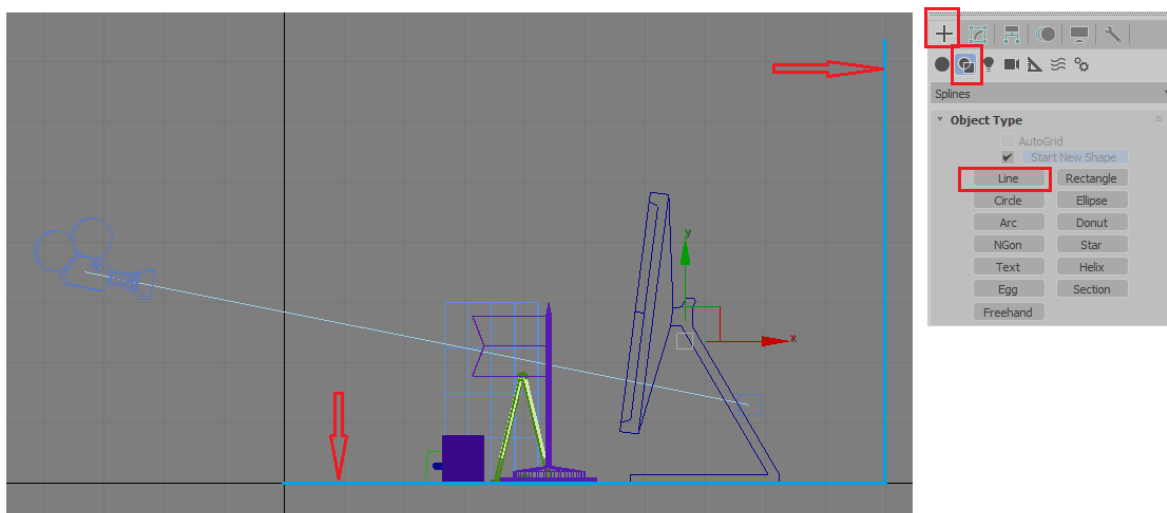


Вид из камеры должен получиться вот такой (чтобы посмотреть из камеры на сцену жмем клавишу «С»).

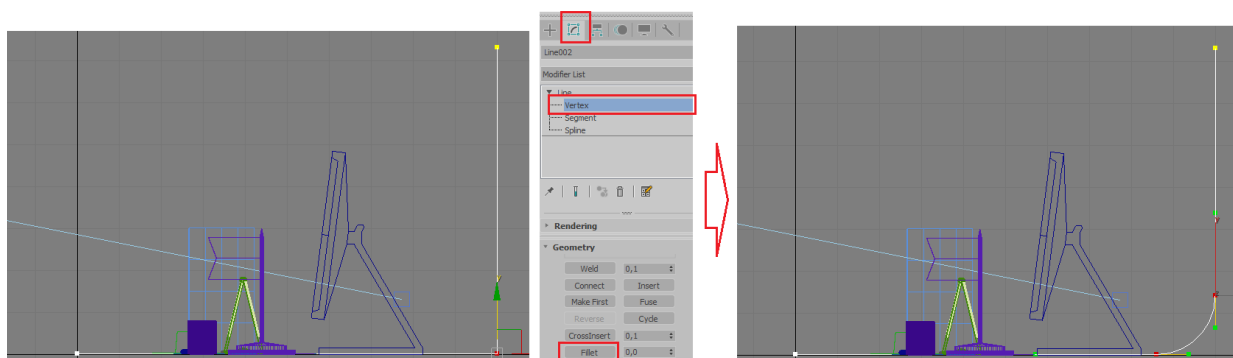


Первым делом мы создадим объект окружающей среды, на котором позже мы разместим наш объект. Цвет, который мы должны назначить на объект окружающей среды должен быть белый подобно стенам фото студии. Материал не должен иметь зеркальных основных моментов. Таким образом, цвет окружающей среды не будет затрагивать цвет нашего изделия.

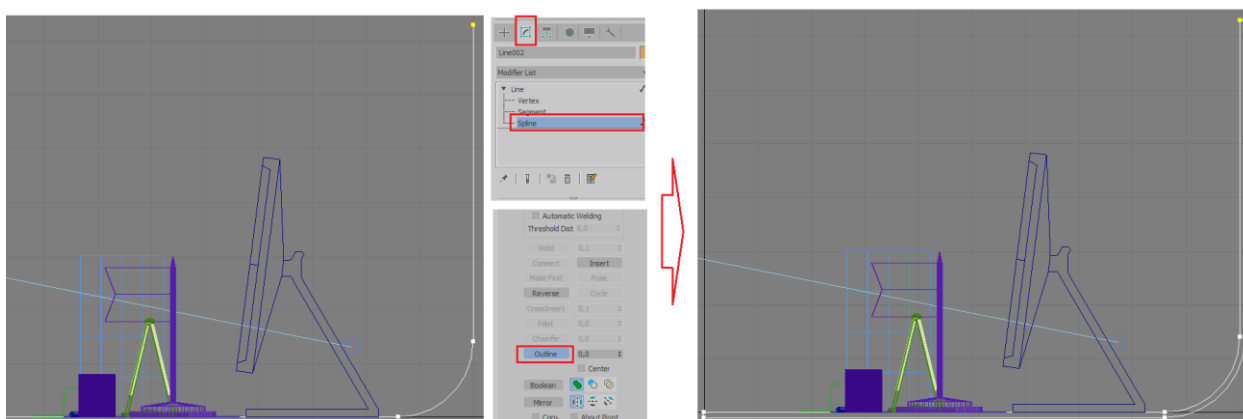
Создадим **Spline** подобно букве "L" как показано на рисунке ниже.



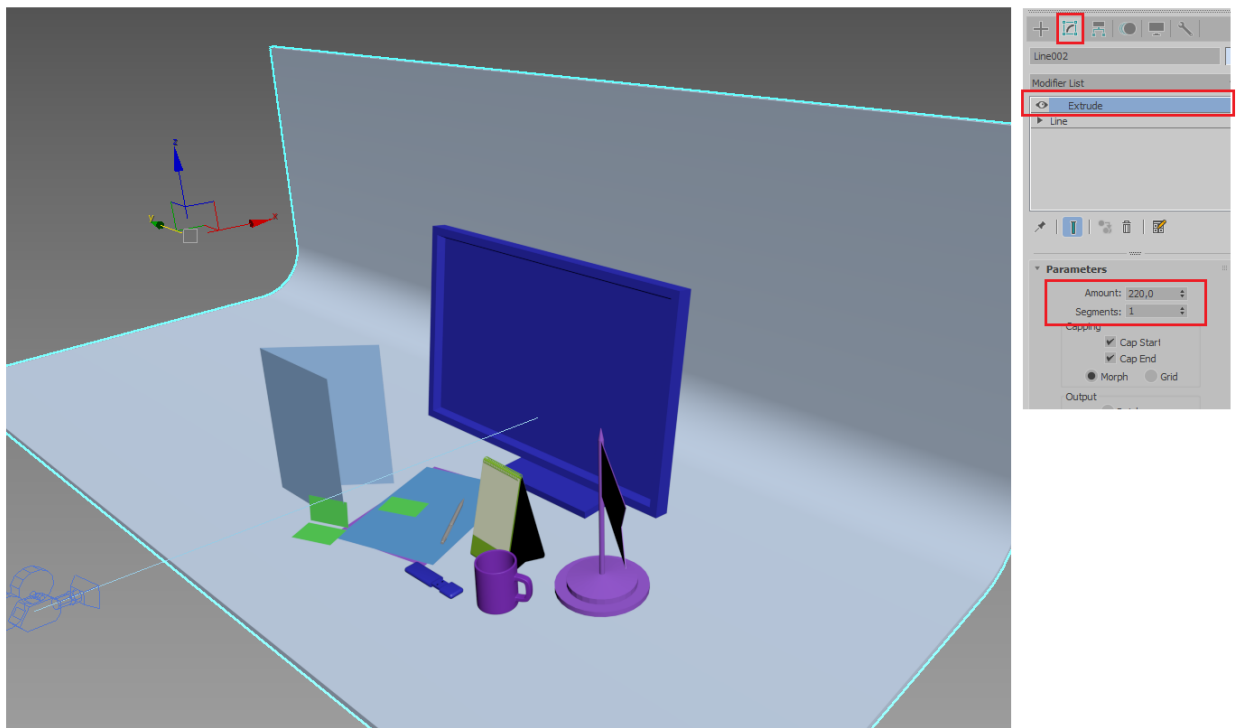
Далее выберите подобъект **Vertex**, выделите точку перегиба, нажмем на **Fillet** и сгладьте угол подобно тому, как на рисунке ниже.



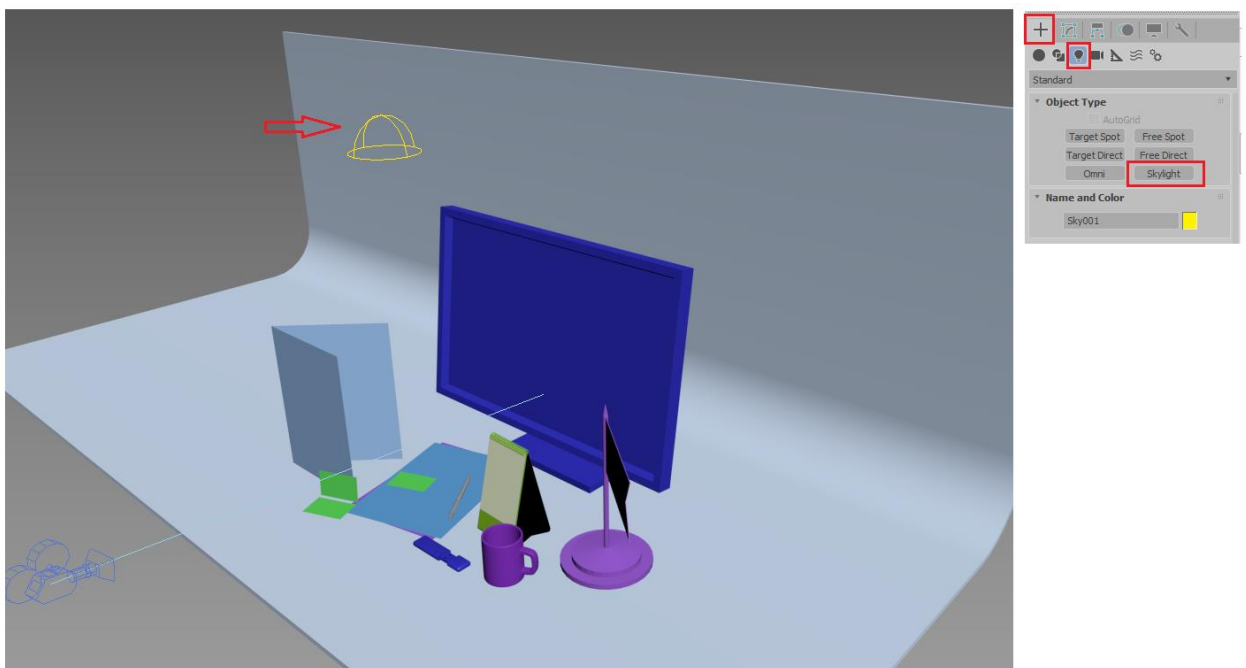
Теперь мы должны создать толщину сплайну. Выберем подрежим **Spline**, и выделим сплайн. Воспользуемся командой **Outline**, потащим немного вправо, чтобы создать толщину.



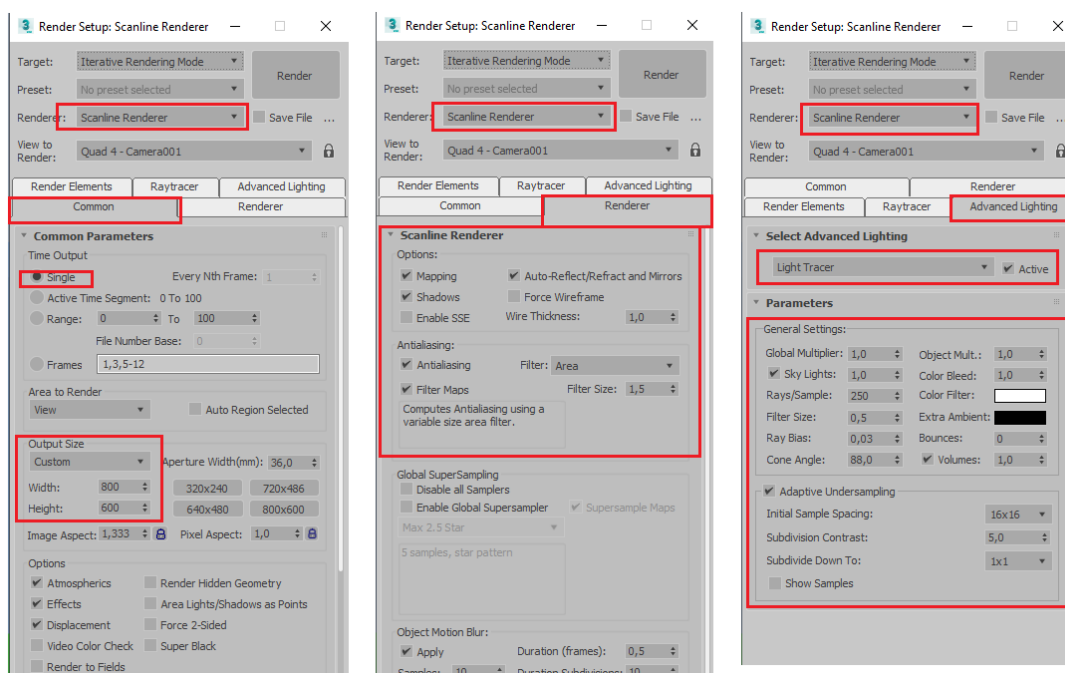
После чего назначим сплайну модификатор **Extrude** со значением Amount – 220. Преобразуем получившийся объект окружающей среды в Poly сетку.



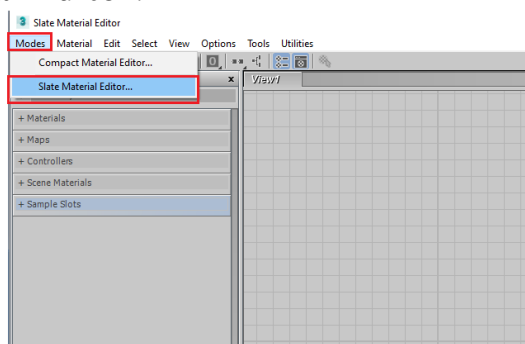
Создадим источник света **Skylight** (Небесное освещение) и расположим его как на рисунке ниже.



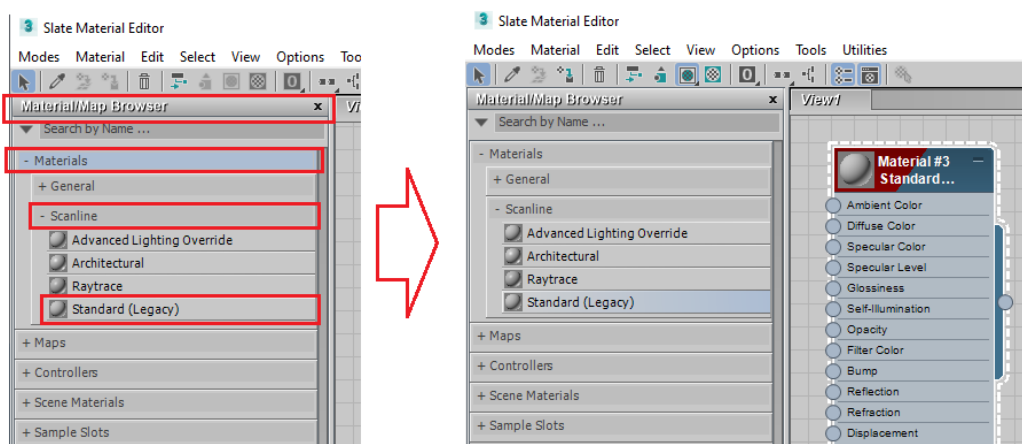
Для того, чтобы получился корректный рендер с источником света **Skylight**, сделаем следующие настройки рендера (**F10**).



Зайдем в редактор материалов (горячая клавиша **M**) и в меню **Modes** выберем **Slate Material Editor**.

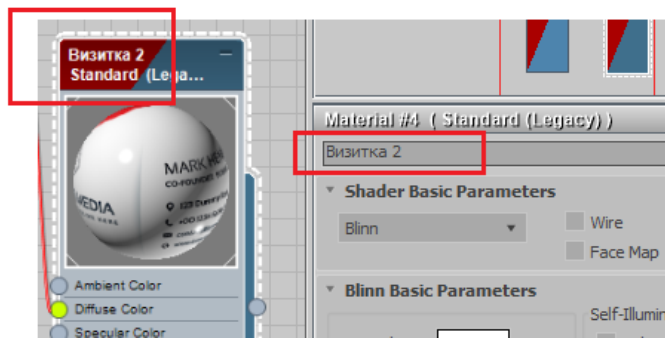


Теперь в **Material/Map Browser** выбираем **Materials**. Далее жмем на **Standard (Legacy)** левой кнопкой мыши и не отпуская ее перетаскиваем курсор на поле окна **View1**. Получиться вот так.



Начнем текстурированные с визиток. Загрузим на **Diffuse** изображение для визитки (**Визитка1.jpg**) из папки **Sceneassets – Images** проекта.

двух созданный материалов. Чтобы не запутаться в материалах – задавайте им название.



Получиться вот так.

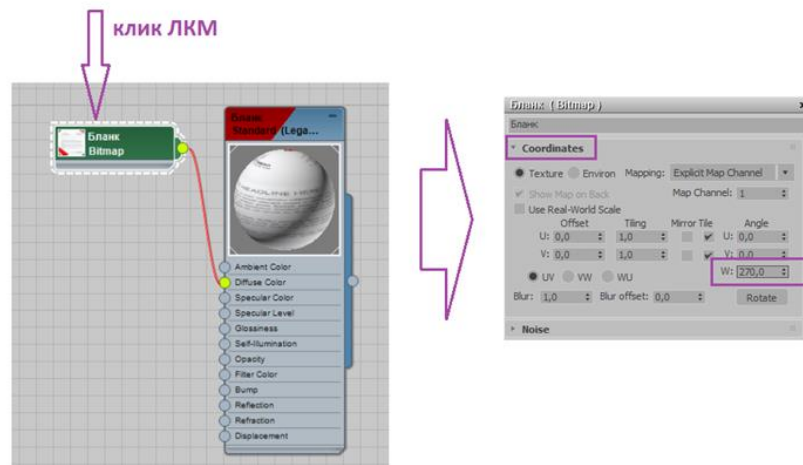


Аналогичным образом добавим текстуры на фирменные бланки, создав материал с изображением с изображением **Бланк.jpg**.

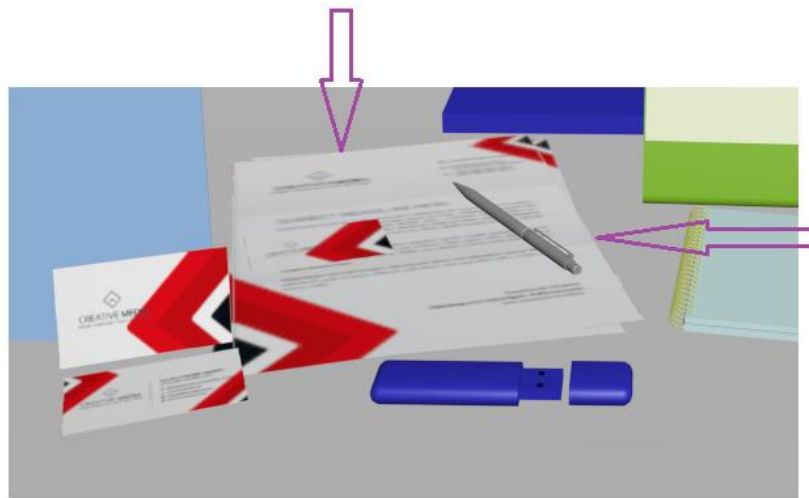
Получилось так, что изображение легло не корректно.



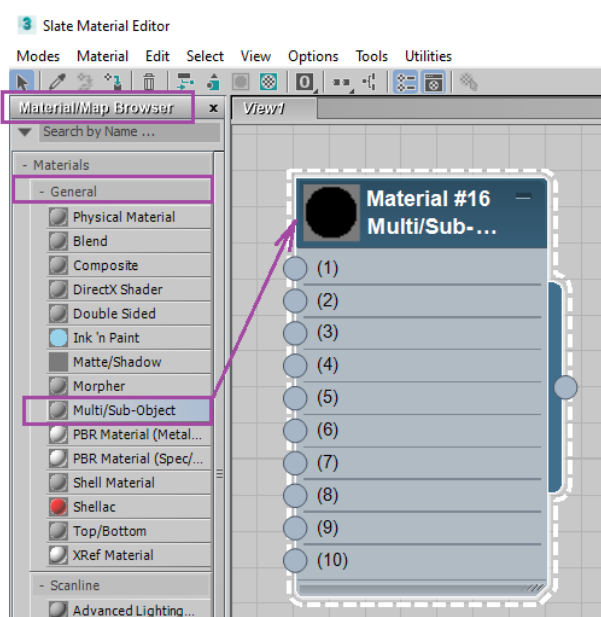
Поправим это. Для этого зайдём в свойства карты Bitmap и в разделе Coordinates установим значение $W = 270^0$.



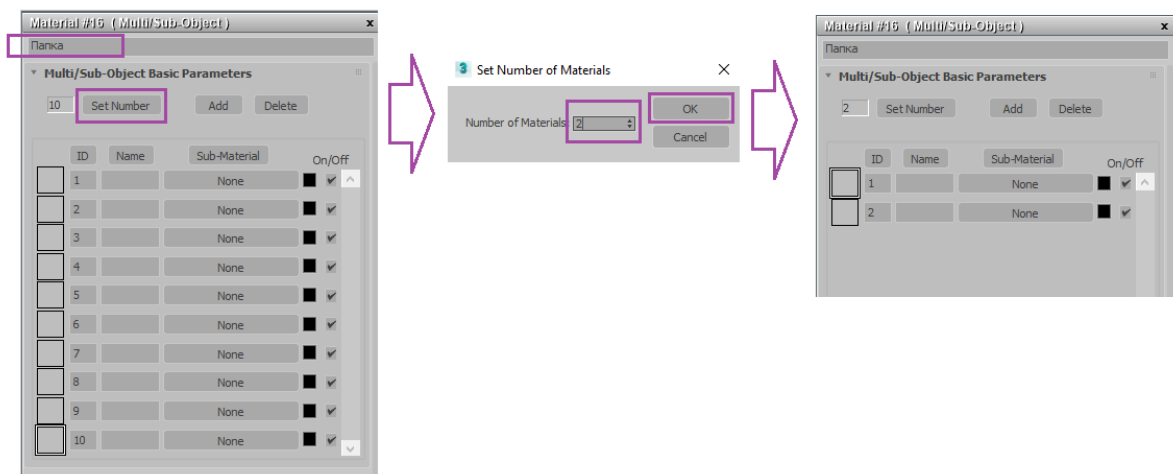
Получится так.



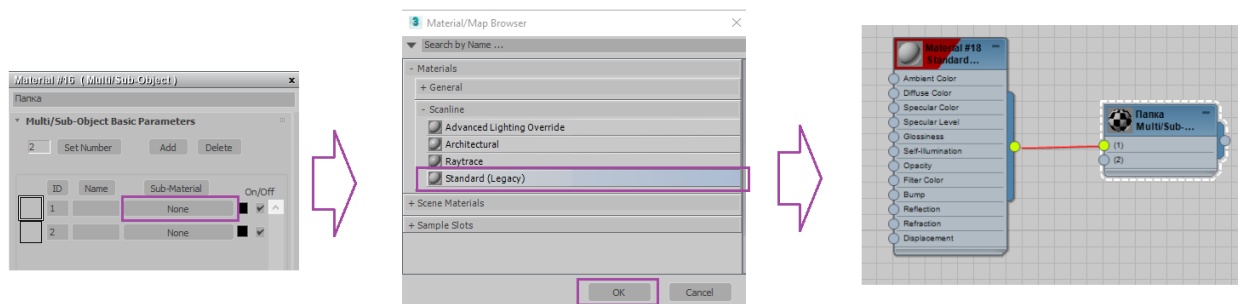
Теперь займемся текстурированные папки. В **Material/Map Browser** развернем вкладку **General** и создадим новый материал **Multi/Sub-Object**.



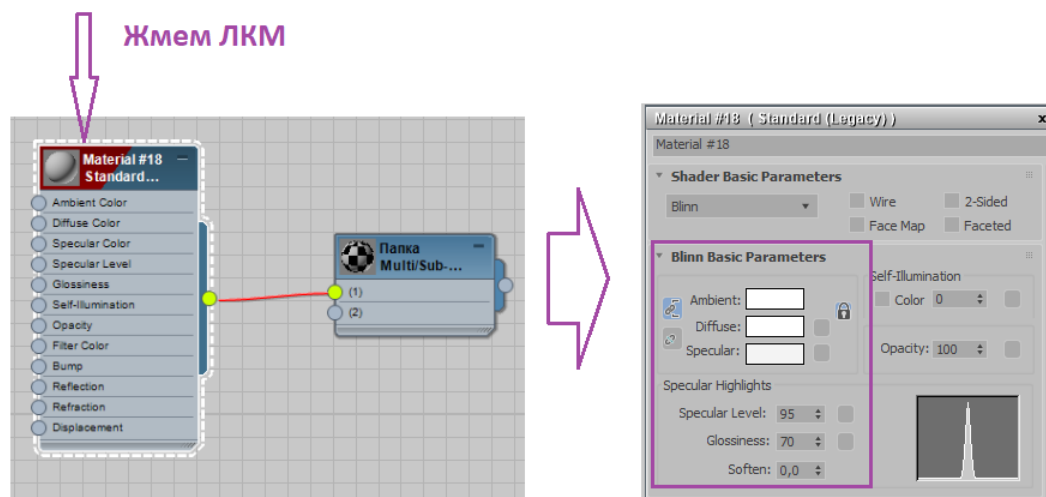
В свойствах **Multi/Sub-Object** сделаем следующие настройки.



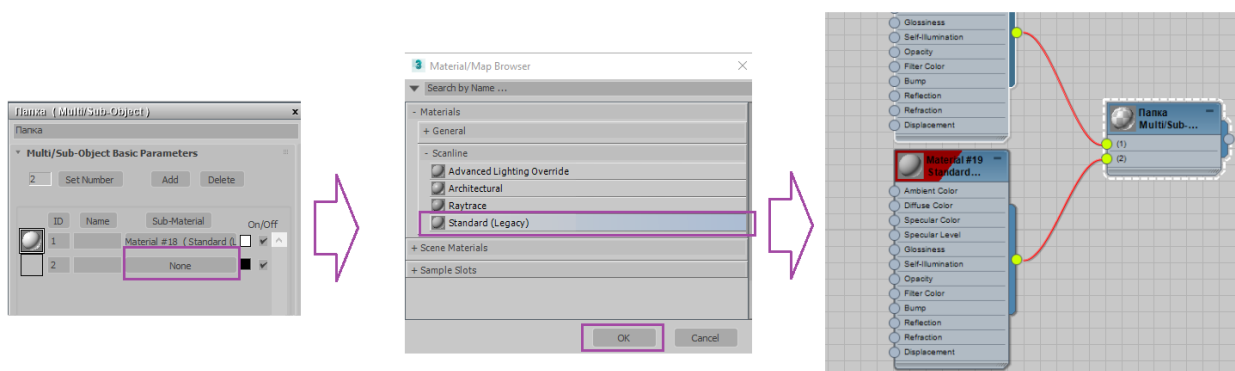
Теперь создадим оба материала входящих в **Multi/Sub-Object**. Нажмем на надпись **None** материала под номером **1** и в появившемся меню выбираем **Standard (Legacy)** и жмем **OK**.



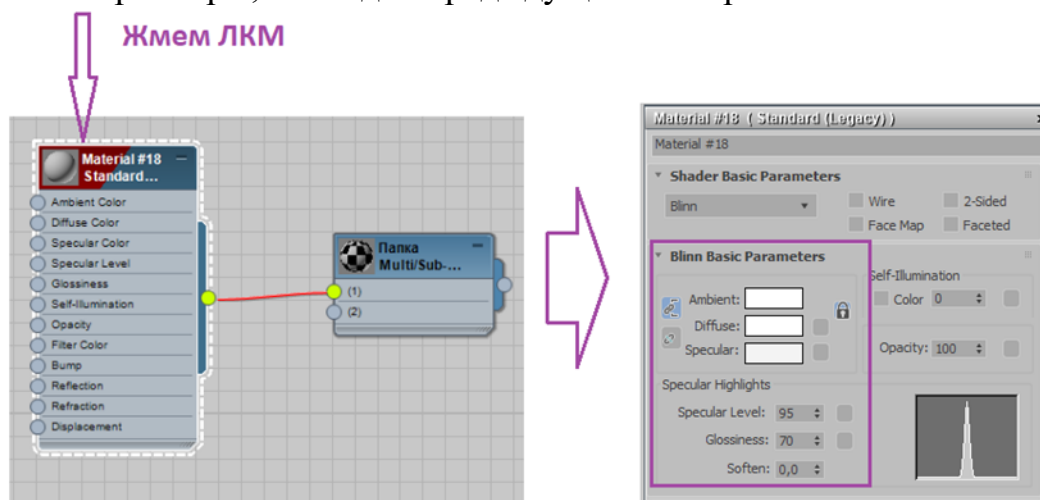
Настроим созданный материал. Для этого щелкнем по нему ЛКМ и установим следующие параметры.



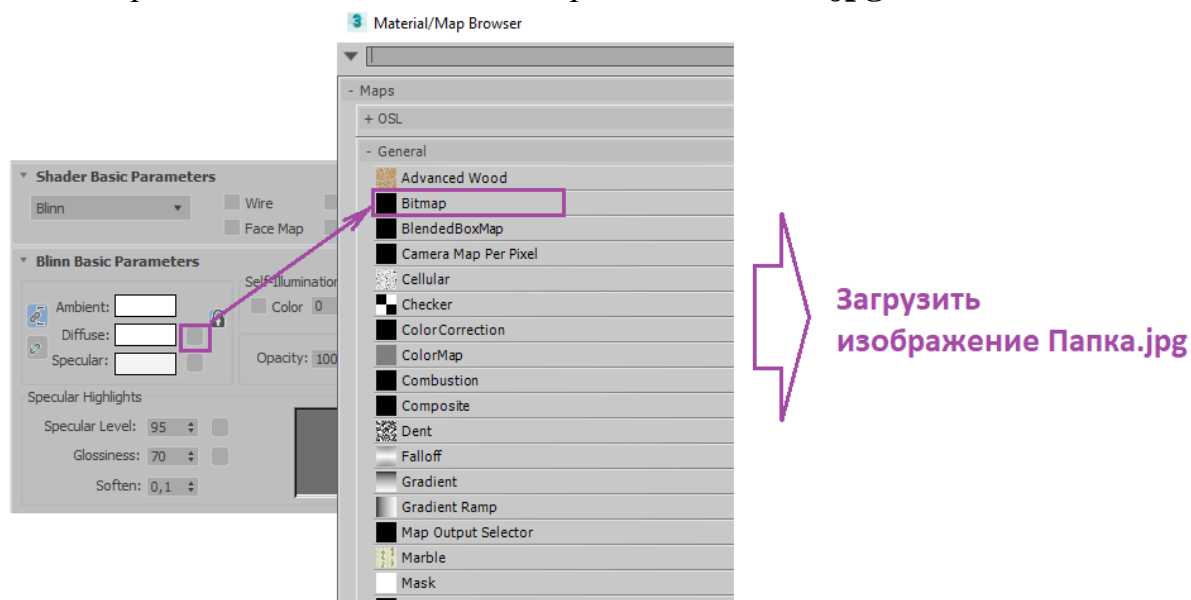
Нажмем на надпись **None** материала под номером **2** и в появившемся меню выбираем **Standard (Legacy)** и жмем **OK**.



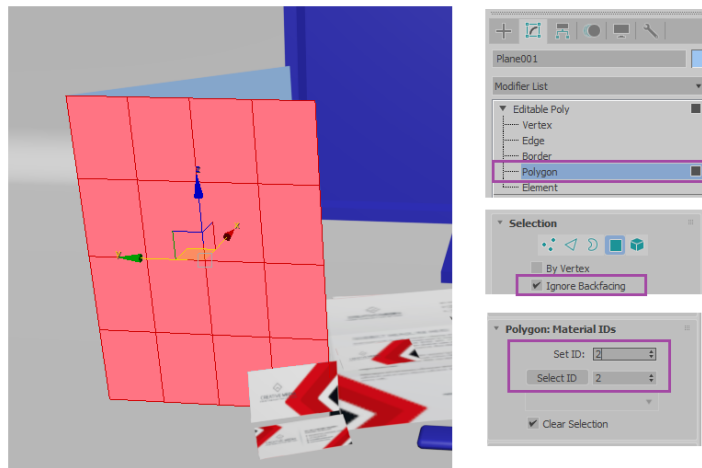
Настроим созданный материал. Для этого щелкнем по нему ЛКМ и установим параметры, как и для предыдущего материала.



Теперь на **Diffuse** наложим изображение **Папка.jpg**.



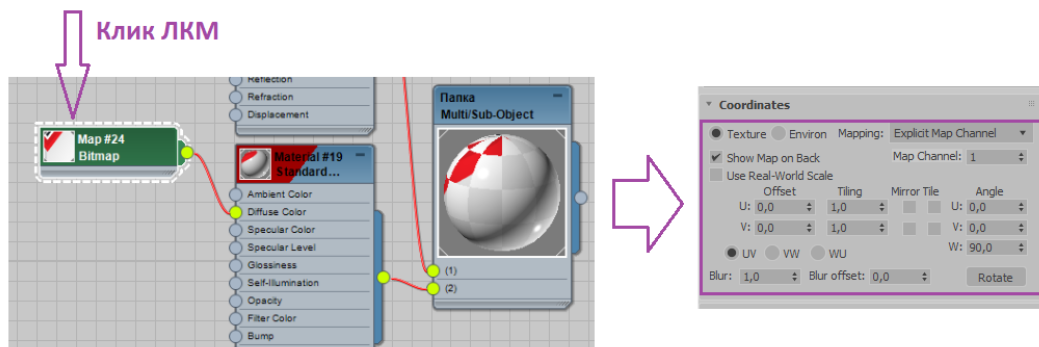
Материал создан. Теперь подготовим к текстурированию папку. Разгруппируем ее и преобразуем оба элемента группы в **Poly** сетку. Выберем титульный лист папки и выделим полигоны как показано на рисунке ниже.



Назначим материал двум листам папки. Получиться вот так.



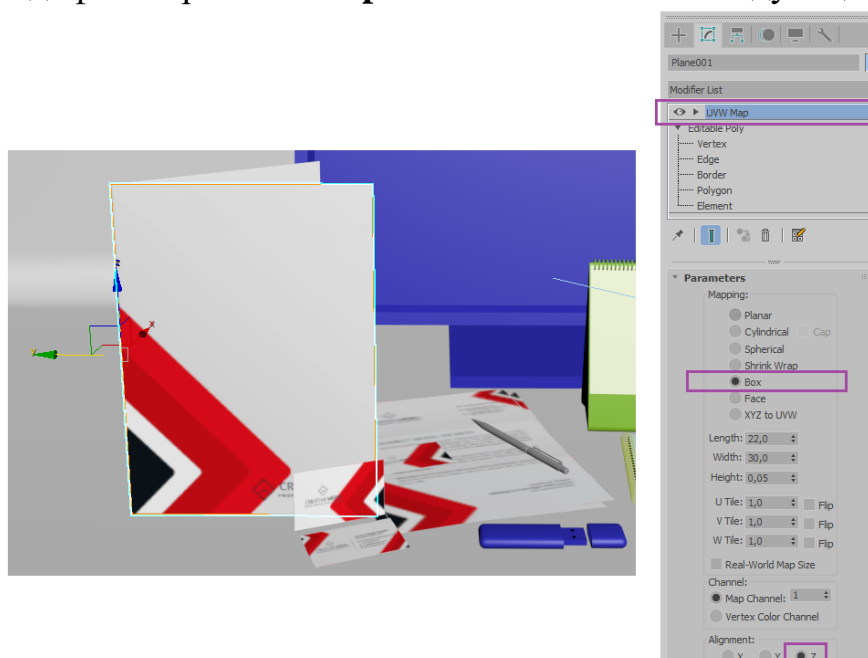
Опять получилось так, что изображение легло не корректно. Выполним следующие настройки.



Получиться вот так.



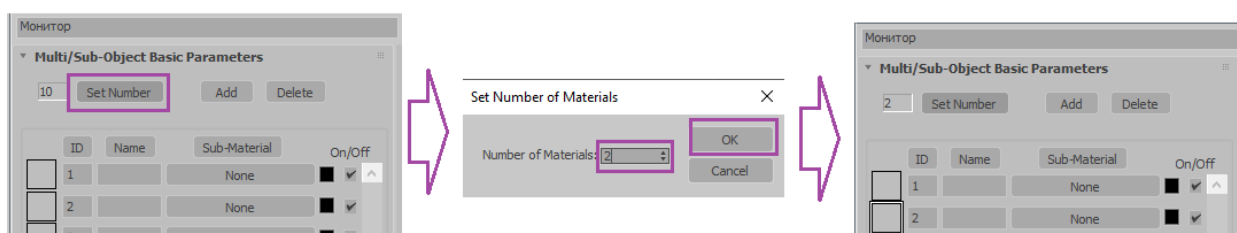
Для того, чтобы изображение откорректировать окончательно, применим модификатор **UVW Map**. И выполним в нем следующие настройки.



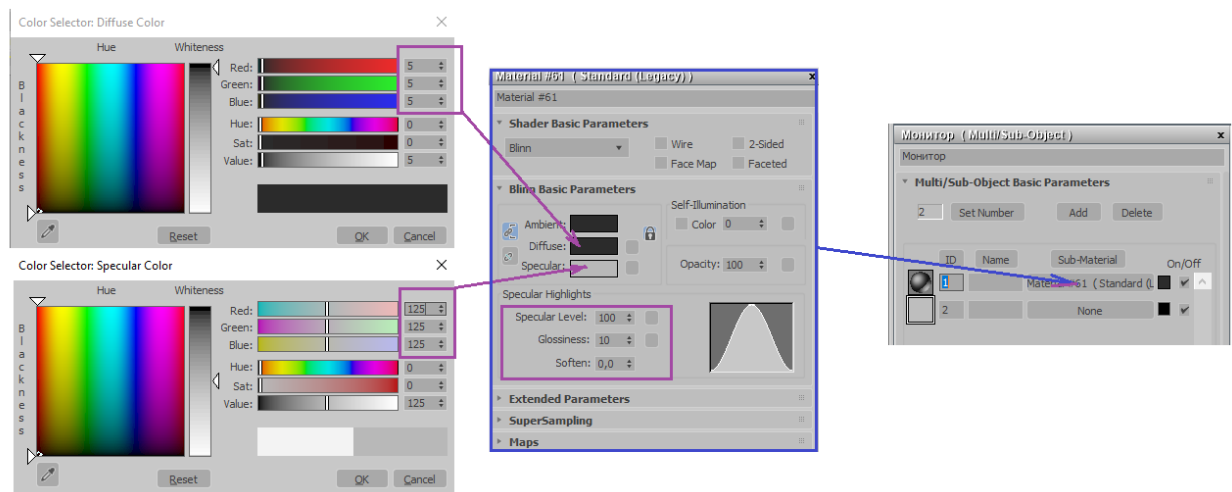
Аналогичным образом добавим текстуры на календарь и блокнот. Получиться так.



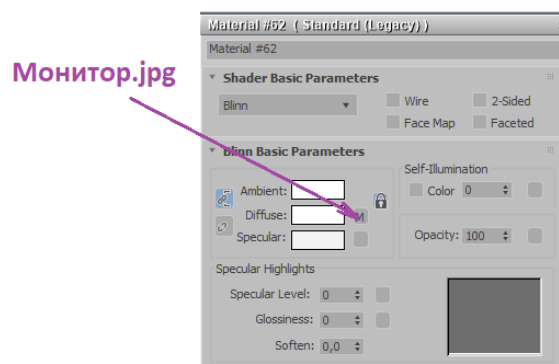
Для текстурирования монитора опять воспользуемся картой **Multi/Sub-Object**. Выделяем полигон, который образует экран и назначаем ему **Set ID – 2**. Загружаем карту **Multi/Sub-Object**, устанавливаем **Set Number 2**.



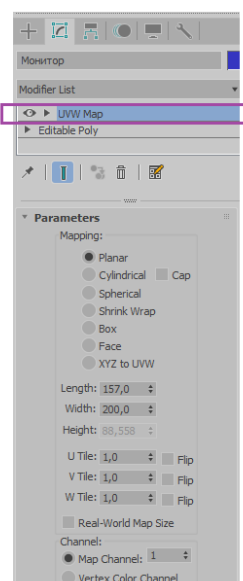
Создаем два стандартных материала. Первому назначим следующие настройки **Blinn Basic Parameters**.



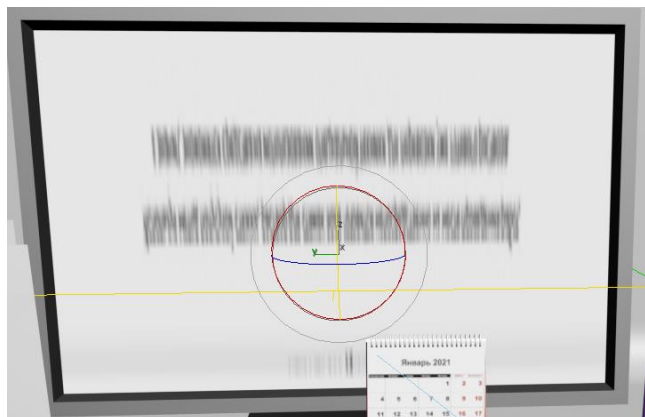
Второму на **Diffuse** наложим карту **Bitmap** с изображением **Монитор.jpg**.



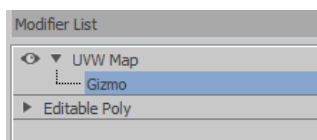
Назначим материал монитору. Для того, чтобы выровнять изображение относительно экрана, воспользуемся модификатором **UVW Map**.



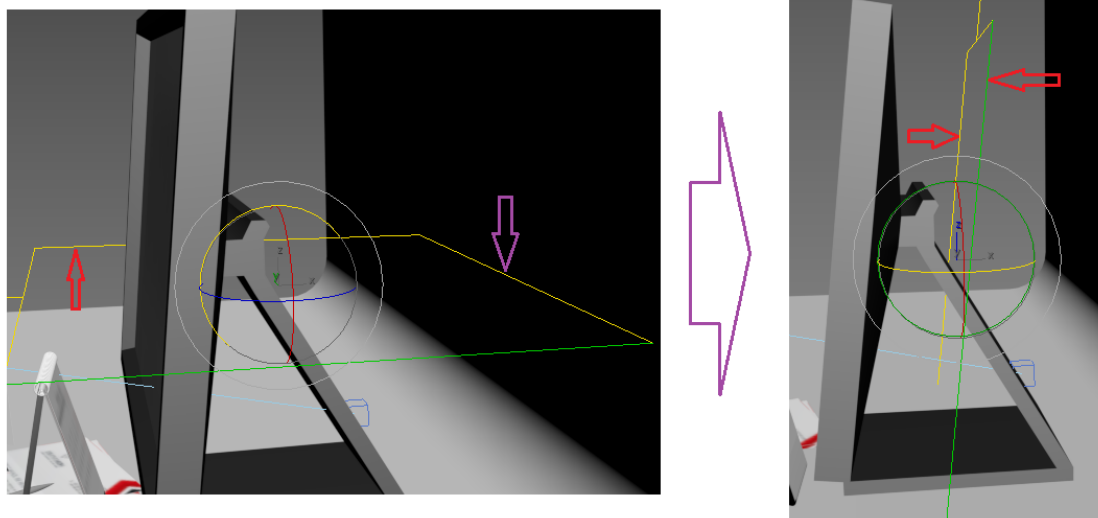
Получиться вот так.



Теперь переключимся в подобъект модификатора **UVW Map – Gizmo**.

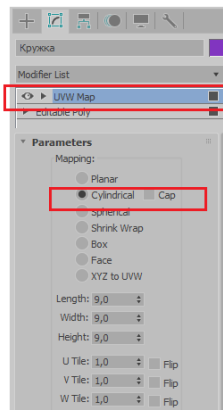


Используя инструмент **Select and Rotate** развернем его, как показано ниже.



Для текстурирования кружки также воспользуемся картой **Multi/Sub-Object**. Выделяем полигоны внутренней части кружки и назначаем им **Set ID – 2**, остальным **Set ID – 1**. Сначала создаем отдельно материалы для белого фарфора, а затем для наружной части кружки с применением карты **Bitmap**, где будет использован файл **Кружка.jpg**.

Для того, чтобы выровнять изображение относительно экрана, воспользуемся модификатором **UVW Map**.



Получиться так.



Аналогично поступаем с ручкой, флэшкой и вымпелом. На элемент объект окружающей среды, созданный в начале лабораторной наложим белый цвет.

Делаем рендер (F9). В итоге должно получиться вот так.



Сохраните полученный результат