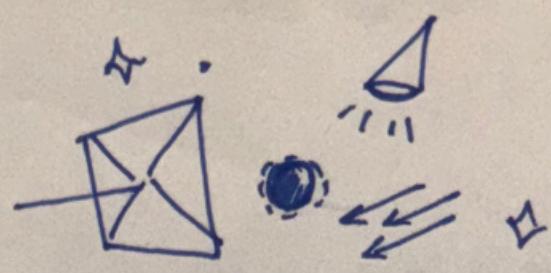


Light Rig Generator <Project>



คำอธิบายการทำงาน

โปรเจก Light Rig Generator Program : Autodesk Maya (Python, Maya.cmds, RySide6) เครื่องมือที่สร้าง preset แสง ในการ Lighting design นี้มี Lookdev สามารถตั้งค่าแสงในชั้นตัวร่างได้โดยตรง ไม่ต้องเวลาฟื้นฟูลากตัว ให้ยังคงแบบปัจจุบันเดียวกับช่วงเวลาที่ตั้งค่าไว้ ที่สำคัญเห็นผลต่อไปในชั้นต่อไป เช่นในชั้น Render / Test Render / Shot Pre / ชั้นที่ต้องออกแบบและลอง preset ให้ดูว่าเป็นอย่างไร SetStyleSheet ให้ minimal ทางตา / ชั้นที่ต้องการ และชั้นรองรับ preset 10 รูปแบบ : 3-point, studio, Dramatic, Sunset, Horror, Moonlight, Product, stylized, HDR, SilHouette.

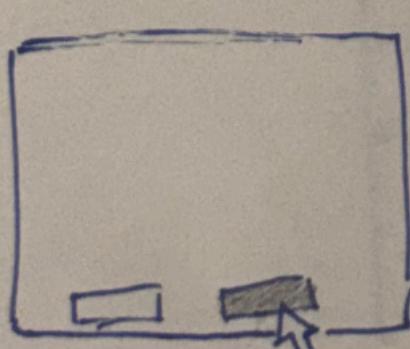
รองรับ color mood 3 mood (มืด / กลาง / สว่าง) : Neutral, cinematic, soft ที่นี่มี Adjustment ตั้งค่า intensity / exposure ให้แบบ manual ตั้งค่า preview light ก็จะมีให้เวลาปรับแต่ง intensity exposure in realtime ตั้งค่าของคุณนี่รีเซ็ต แล้ว status ที่บันทึกไว้ ที่ mood | intensity | exposure เป็นเก็บไว้ใน generate

เพื่อไปตั้งค่าต่อไป preset : กำหนด mood :

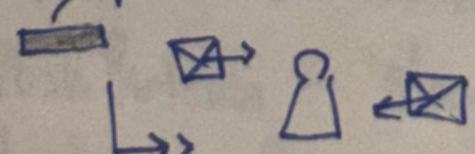
และใน Adjustment ตั้งค่าของ intensity / exposure ให้ตามใจชอบ !

หาก generate rig group ที่นี่จะสร้างขึ้น จำนวนและตำแหน่ง

ที่ร้องค์ต่อๆ กันเป็นลำดับ preset ที่เลือก หรือ reset ค่าเดิมกลับมา



② Grp light



default แรก ตอนที่เปิด window

ชั้นต่อไป (จะคืนค่าทุกด้วย default)

① Generate



ไฟจอมัลติเพลน่าและโหมดการสร้างโปรแกรม

<ฟีเจอร์> : ปรับแต่งการตั้งค่า

- Dropdown (Preset) • Dropdown (mood)
 - 3 point light (directional*2, area*1)
 - studio portrait (area*3)
 - Dramatic (spotlight*1, area*1)
 - HDR (HDR Dome*1)
 - Sunset (directional*1, arealight*1)
 - Moonlight (directional*2)
 - Horror (spotlight*1, directional*1)
 - Silhouette (directional*1)
 - Product (area*3)
 - Stylized (directional*1, area*1)

• Button (Generate)

เมื่อคลิก = สร้าง preset ใหม่

• Button (Reset)

จะรีเซ็ตค่ากลับไปที่ฟื้นตัว (Default)

• Preview (Thumbnail)

เมื่อแสดงหน้าต่างปุ่มไฟที่ตั้งไว้แล้วเลือก preset ให้ดูเหมือนเดิม ก็จะขึ้น (ให้สามารถ preview ของ preset ที่เลือกได้โดยไม่ต้องต้องบันทึก)

• Update Status (Under:Preview)

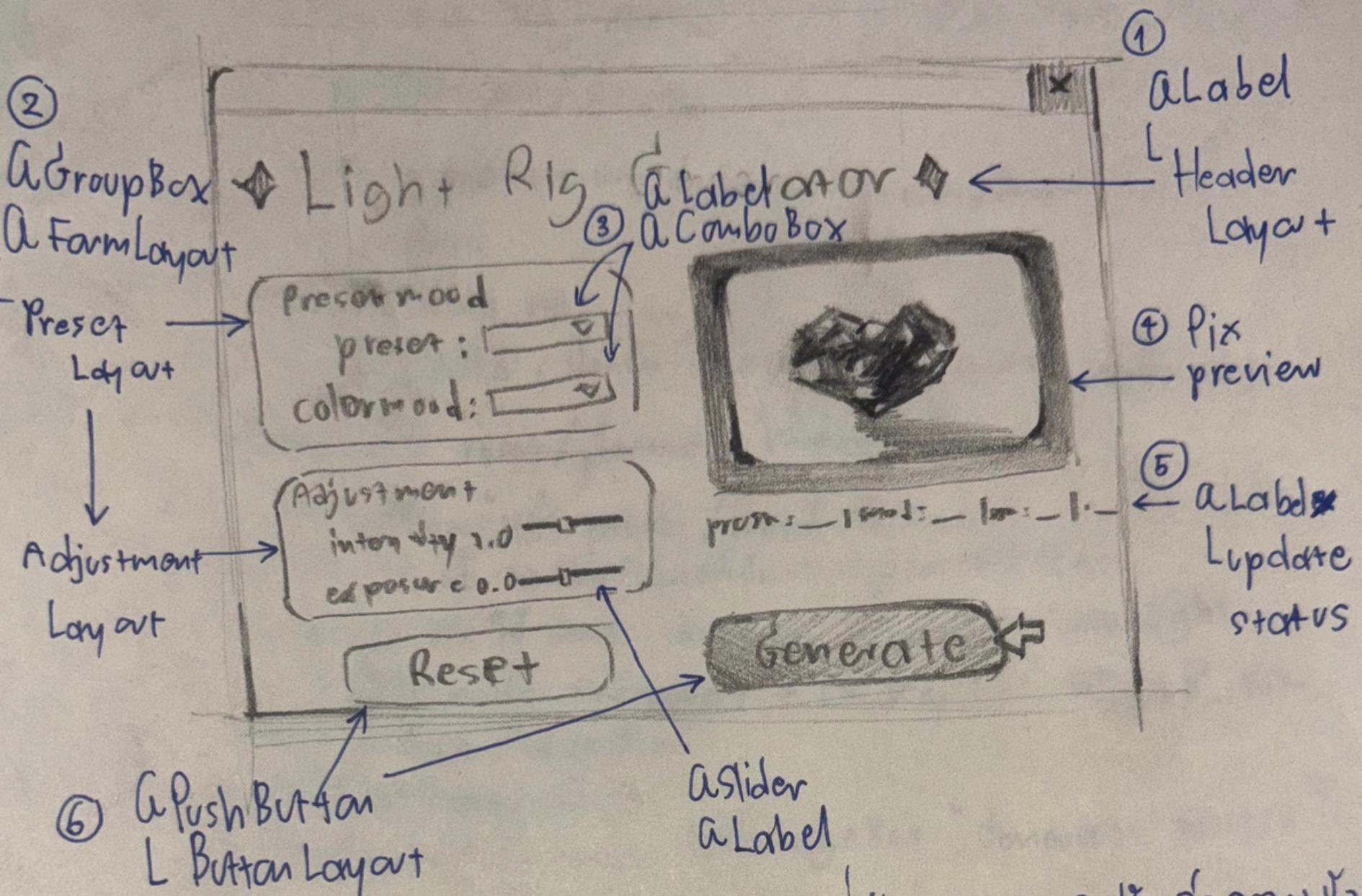
รีบเดตสถานะ = ห้องไฟ \Rightarrow preset: — | mood: — | intensity: — | exposure: —

: Python <maya.Cmds, PySide 6>

สร้างรากฐาน \gg class Light Rig Generator.

- UI
- AComboBox - Preset, Color, mood
 - ASlider - Intensity, Exposure
 - APushButton - Generate, Reset
 - ALabel - Preview Thumbnail
connect กับ หน้าจอแสดงผล (UI)

MH UI Sketch / UI wireframe



- 1 Ինդ Տուլ մայա
- 2 Եթե Preset ուստումք ու վրա կամ մաս
- 3 Վրա կամ մաս
- 4 Ու Ժեներե Րիգ
- 5 Ու Վիվուպ Պարտ
- 6 Ինդ Օւլիներ

2.5

Util

- ~~create_three_point()~~ clear_old_rig (լսութիւնը առաջաւայ օւժիղ)
- mood_color (neutral, cinematic, soft)
- _rename_light (parent)
- print_safe (հայտանիշ error բարելավութեան parent, child)
- create_three_point (մաս presetիւս)
- set_light_color(), set_intensity, group_lights()

- Առաջան Հայտանիշը Ժեներե Րիգ
- 1. Մաս կամ UI >> (preset, mood, intensity, exposure)
- 2. Տէսնիչ մասը ըստ preset մասը իշխան: ?pointlight (create_three_point)
- 3. Գոյն amds.directionalLight, amds.areaLight, amds.spotLight հայտանիշ
- 4. named node >> LR-key, LR-fil, LR-Rim.
- 5. Grap = LR<preser>-grp
- 6. Առաջան Հայտանիշը առաջաւայ "Generated Successfully"

ขั้นตอนการพัฒนา

1. Pre : กำหนดค่าเริ่มต้นใน UI > ผูก ปุ่มหรือกรุํบสู่ตัวอย่าง เช่น กับปุ่มชื่อชิ้น
2. UI : แสดงผลลัพธ์ทั้ง 3 แบบ Hader Layout, Present Layout, Adjust Layout
 - ✓ สร้างปุ่ม Generate / Reset
 - ✓ สร้างหน้าต่าง preview และ ค่า Status รูปเดียวกันทั้ง 3 ลักษณะ preview
 - ✓ set style sheet All
 - ✓ นำค่าต่างๆ ไปรีเซ็ต (ฟังก์ชัน : update status / update_preview)
 - ✓ ล้างค่าreset / Generate ให้ล้างได้บล็อก
 - ✓ ใช้ชื่อมุมกับค่า preset / mood ที่เลือก
 - ✓ ตานค่าต่างๆ กับ UI >> รีเซ็ตค่าที่ไม่ต้อง preset ที่เลือก
 - ✓ generate >> ใช้ cmds. directional / spotlight / arealight .
 - ✓ ตัว node (cylinder) > LR-Key, LR-Fill, LR-Rim .
 - ✓ ห้องด้านหลังไฟดูดี
3. Post : รวมทุกอย่างใน Group เดียว
 - ✓ แจ้งเตือนว่าไฟถูกติดตามผ่าน @MessageBox "Generate success!"
 - ✓ พร้อมประมวลผลได้เลยจ้า ☺

สรุปความสำคัญ

UI ของ mood เป็นแบบ dropdown แรก ค่า (Neutral คือ 0)

ตัวไฟ preset หรือ mood จะอยู่ใน Form ต่อไปนี้ หรือ intensity/exposure

ต้องตั้งค่า preset ให้ตรงกับตุ๊กตา อาทิ นิ่วหนา ไว้มาก หรือให้หนาแน่น

ไฟลัมฟื้นฟูตัวเอง ไม่ใช่ไฟฟื้นฟูตัวเอง

Util ตรีบ node lighting ต้องใช้ shadingnode ไม่ใช้ライト node

cmds. - ใช้ตั้งแต่ 3d / maya หรือ cmds. arealight ไม่ใช้ 3d

ต้องตั้งค่า intensity ให้ต่ำลง ไม่ใช้ค่าที่สูง เช่น 0.5 หรือ 0.2

และลักษณะนี้จะต้องรันในไฟฟ้า มีไฟฟ้า ไม่ใช้ไฟฟ้า

ก่อนจะสามารถใช้ไฟฟ้าได้