



[На главную](#) | [Форум](#) | [Правила](#) | [Контакты](#)

Объемный свет



Отрывок из книги
3ds Max 8 на 100% (+ CD-ROM)
В. А. Верстак, С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко
Издательский дом "Питер", 2006г.

8.8. Практическое задание. Объемный свет

Одним из наиболее захватывающих трехмерных спецэффектов является объемный свет. Данный эффект может придать сцене таинственность и сделать ее более запоминающейся. Приведем пример использования этого эффекта.

Перейдите на вкладку Create (Создание) командной панели, в категории Shapes (Формы) выберите строку Splines (Сплаины) и нажмите кнопку Text (Текст). Щелкните в любом свободном месте окна проекции левой кнопкой мыши, создав тем самым текстовый сплайн (рис. 8.24).

Перейдите к окну проекции Top (Сверху) и создайте объект Rectangle (Прямоугольник). Для этого перейдите на вкладку Create (Создание) командной панели, в категории Shapes (Формы) выберите строку Splines (Сплаины) и нажмите кнопку Rectangle (Прямоугольник). Расположите объект так, чтобы текст был внутри прямоугольного сплайна (рис. 8.25).

Выделите объект Rectangle (Прямоугольник) в окне проекции и перейдите на вкладку Modify (Изменение) командной панели. Выберите в списке модификаторов строку Edit Spline (Редактирование сплайна). Не переключаясь в режим редактирования подобъектов, перейдите к свитку Geometry (Геометрия) настроек модификатора Edit Spline (Редактирование сплайна) (рис. 8.26), нажмите кнопку Attach (Присоединить) и щелкните на сплайновом тексте. Таким образом текст присоединится к прямоугольнику.

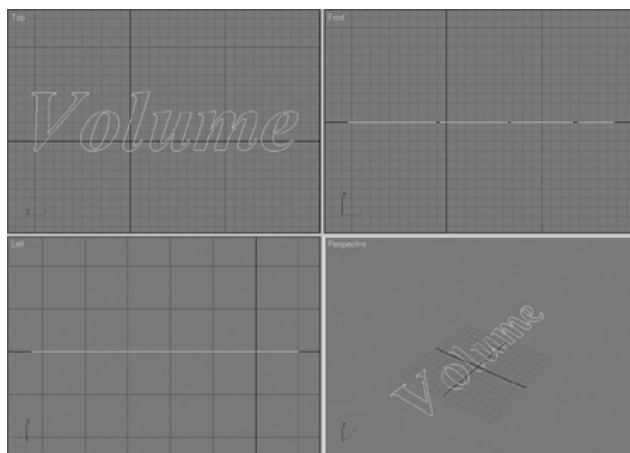


Рис. 8.24. Текстовый сплайн в окнах проекций

email:
пароль:

[Забыли пароль?](#)
[Регистрация](#)



300 \$
за лучший урок
по 3D и 2D

[Галерея 3D Художественная](#)
[Галерея 3D Архитектура](#)
[Галерея 2D АРТ](#)
[Уроки](#)
[Форум](#)
[Статьи](#)
[Новости](#)
[События](#)
[Обзоры](#)
[PDF-журнал](#)
[Конкурсы](#)
[Компании](#)
[Вакансии/Резюме](#)
[Пользователи](#)
[E-Shop](#)
[Обучение](#)

Итоги и приз —
каждый месяц;

Открытое
голосование;

участие в течение
двух месяцев.

Не ленись!
Поделись!

Конкурсные уроки
Правила конкурса

Render Magazine



Январь 2007

Форум: Интересные темы

VRAY: models

W.I.P. (Work In Progress): [ЭКСТЕРЬЕРЫ]
Wohnhauser und Villen

VRAY: VRay RUS!

Архитектура: Архитектурные ссылки

Работодатели и сотрудники: Творческий кризис

Архитектура: Реализм экстерьеров

Общение для 3D-болтунов: Фотобанки - быстрый и правильный старт.

Конкурсы: Конкурс на лучший дизайн колесного диска

Обсуждение сайта: PDF-журнал / Render Magazine

W.I.P. (Work In Progress): бриг МЕРКУРИЙ

Книга в тему

3ds max 7 на 100% (+ CD-ROM)



Купить

Конкурсные уроки

10.01.2007 Ядерный взрыв [Maya]	6495
08.12.2006 Создание удобных кистей в Photoshop [Adobe Photoshop]	17050
01.12.2006 AutoCAD в Архитектуре [CAD пакеты]	9813
01.12.2006 Разрушение 3D объектов в Maya с помощью плагина Blast Code. [Maya]	9125

Статистика

Всего зарегистрированных - 30672
Сейчас на сайте (82)

Druid3d | Wasteland | Raider | FedDark | NikaCGI | Moonbluelight | IgoTM | Арчи | Nav | yanas | Виленчик | Ladanka | Виолетт | Speedoza | OL_ga | shoxet | Belibr | [maybe]Best | Странник | Юлия

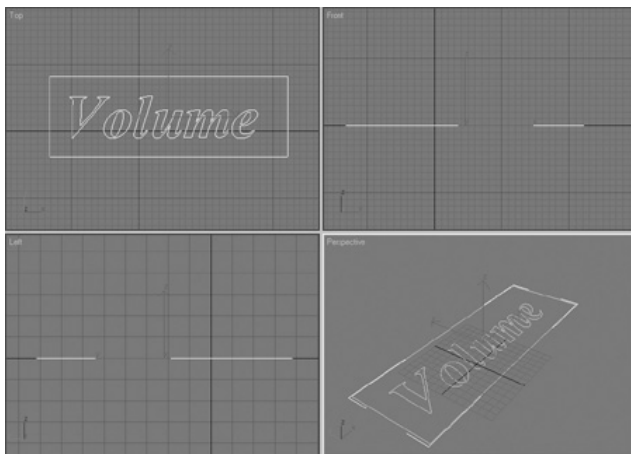


Рис. 8.25. Совмещение фигур Text (Текст) и Rectangle (Прямоугольник)

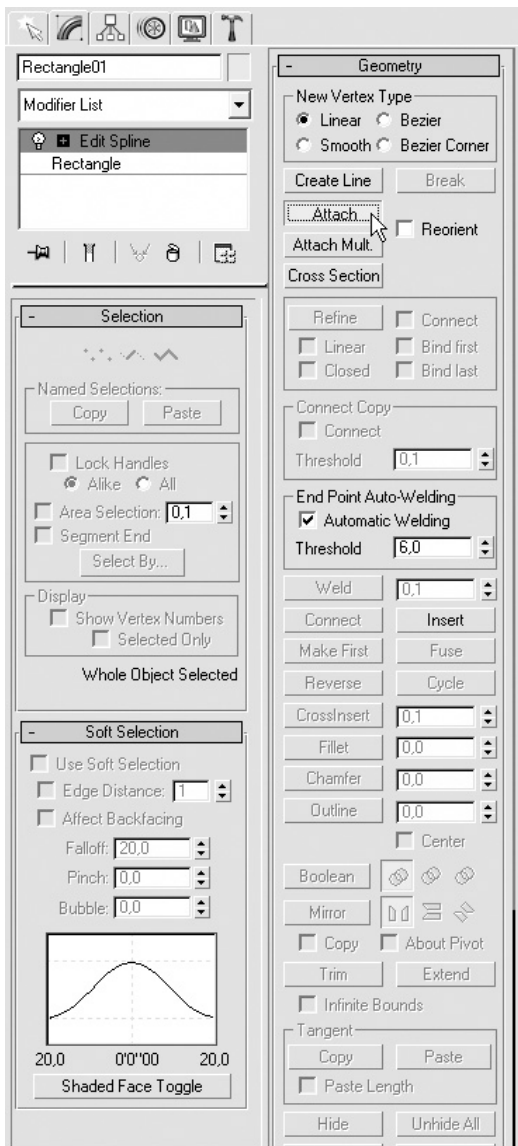


Рис. 8.26. Настройки модификатора Edit Spline (Редактирование сплайна)

После объединения сплайнов (прямоугольника и текста) вы сможете работать с двумя объектами как с одним целым. Выделите объект в окне проекции, перейдите на вкладку Modify (Изменение) командной панели и примените к нему стандартный модификатор Bevel (Выдавливание со скосом).

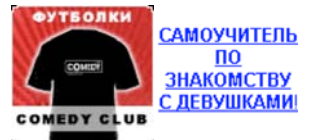
Перейдите к свитку Bevel Values (Значения выдавливания) настроек модификатора и задайте выдавливание на втором и третьем уровнях, установив флажки Level 2 (Второй уровень) и Level 3 (Третий уровень). Установите следующие значения параметров: Start Outline (Начальный скос) — 0, Level 1 Height (Высота выдавливания на первом уровне) — 1, Level 1 Outline (Скос на первом уровне) — 0,5, Level 2 Height (Высота выдавливания на втором уровне) — 1, Level 2 Outline (Скос на втором уровне) — 0, Level 3 Height (Высота выдавливания на третьем уровне) — 1, Level 3 Outline (Скос выдавливания на третьем уровне) — 0,5 (рис. 8.27).

Ефремова | Denis Marinich | Евгений Финатов | Hawkwood | sergeev ivan | **Дядя Cameleon** | Barin | Evgenko | Brutalex | Andr-Art | _yra | **Banzay** | NTsa | Plushkin | Papalagi | MickleB | Odessit | Katar | **Антон Цайлигер** | Litovkina | Sr_Silver | CRAFT | Vadim | SolodS | C2H5OH | azazello | wethepeople | proteus | rico | razer | R-leeskah | Sh@m@n | [sr480] | Krull | **Admin** | Superman | BULLdozer | Vadim Galkin | ShH | Алексей Салангин | Gaspar | TeCHno | Bobot | Indivud | Ivan | madmax64 | Antim 3D | Алексей Зотов | sfera | r_flash | Snusmumrik | 3Dim | GTsw | NoFaced | Андрей Фаток | Лиахим | **MWG** | mishail-k | Letchik_lapet | dolgoplov | Maya's | BB King | Тимур Козляков

IRC канал #Render.ru

Сервер: irc.icq.com
Канал: #render.ru
[Статистика]
[Web chat]

Банерная сеть



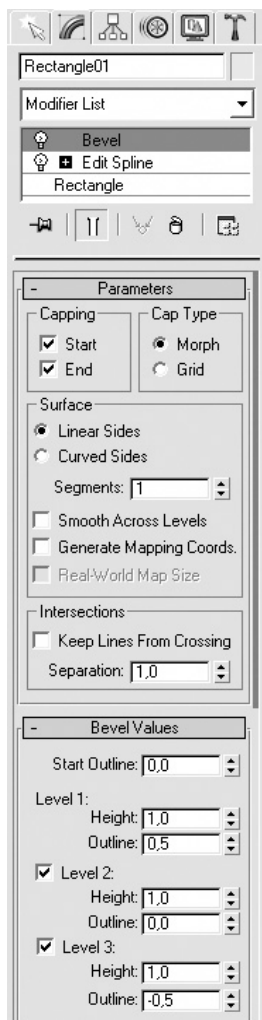


Рис. 8.27. Настройки модификатора Bevel (Выдавливание со скосом)

В окне проекции создайте источник света Target Spot (Направленный с мишенью). Расположите источник света в сцене таким образом, чтобы его мишень (объект Spot01.Target) находилась над созданной надписью, а сам источник — под ней. Выделите объект Target Spot (Направленный с мишенью) в окне проекции и перейдите на вкладку Modify (Изменение) командной панели. В свитке General Parameters (Общие параметры) установите флажок On (Включить) в области Shadows (Тени). В свитке Intensity/Color/Attenuation (Интенсивность/цвет/затухание) укажите любой цвет источника и задайте параметру Multiplier (Яркость) значение 3 (рис. 8.28).

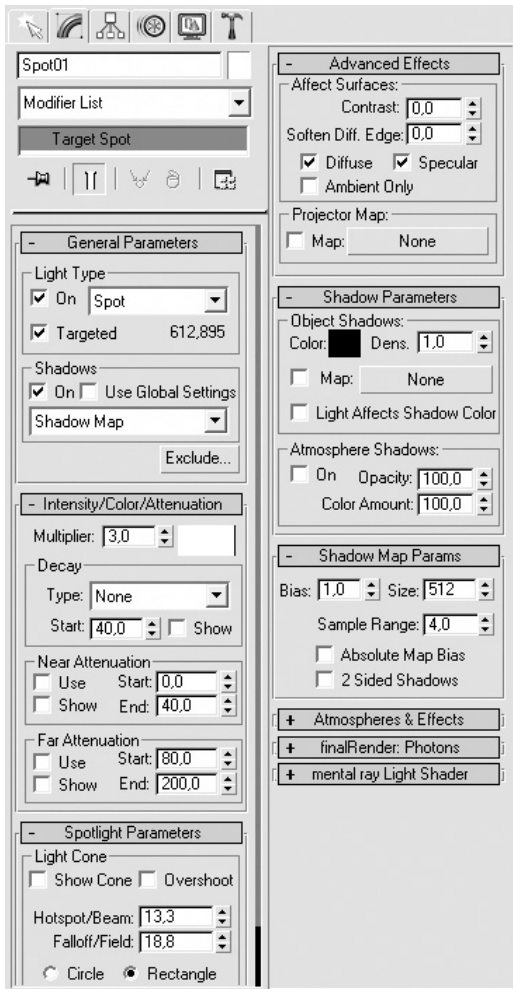


Рис. 8.28. Настройки объекта Target Spot (Направленный с мишенью)

Чтобы придать прожектору прямоугольную форму, в свитке Spotlight Parameters (Параметры направленного света) установите переключатель в положение Rectangle (Прямоугольный). Подберите значения параметров Hotspot/Beam (Точка/луч) и Falloff/Field (Спад/поле) таким образом, чтобы поток направленного света совпадал с размерами созданного текста. Для удобства можно также использовать команду Scale (Масштабирование) контекстного меню источника света и вручную изменить размеры потока света.

Чтобы в сцене просчитывался объемный свет, необходимо добавить эффект Volume Light (Объемный свет) в список атмосферных эффектов. Для этого вызовите окно Environment and Effects (Окружение и эффекты), выполнив команду Rendering > Environment (Визуализация > Окружение) или нажав клавишу 8. Добавьте эффект при помощи кнопки Add (Добавить) в свитке Atmosphere (Атмосфера) и выберите в списке окна Add Atmospheric Effect (Добавить атмосферный эффект) эффект Volume Light (Объемный свет). Выделите строку Volume Light (Объемный свет) в свитке Atmosphere (Атмосфера) и задайте параметры этого эффекта. Чтобы программа могла просчитывать эффект, в его настройках необходимо указать, к какому источнику света будет применяться выбранный эффект (в нашей сцене это источник света Target Spot (Направленный с мишенью)). Нажмите кнопку Pick Light (Выбрать источник света) в свитке Volume Light Parameters (Параметры объемного света), после чего щелкните кнопкой мыши на источнике света в окне проекции. Установите три флажка: Exponential (Изменять эффект по экспоненте), Use Attenuation Color (Использовать цвет затухания) и Noise On (Включить шум) (рис. 8.29).

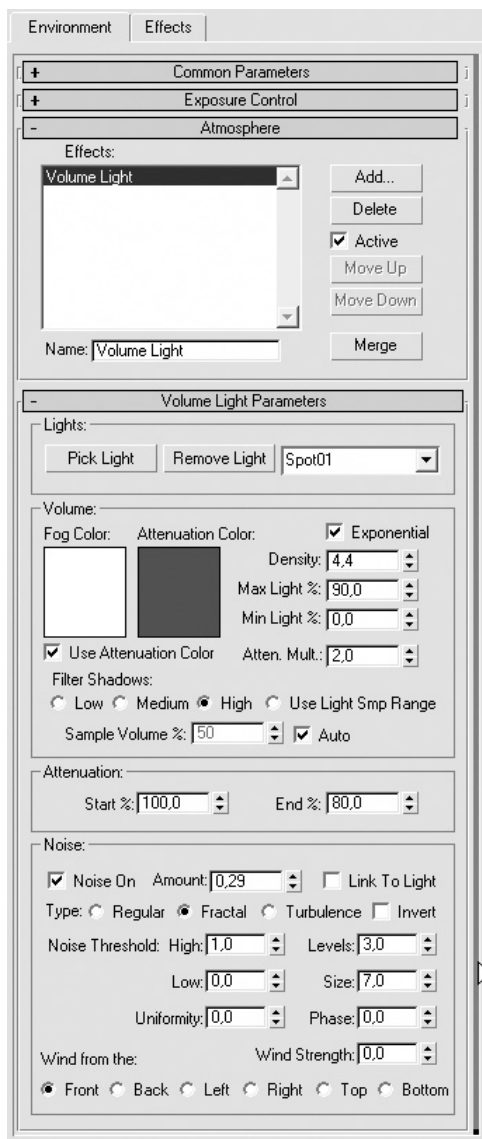


Рис. 8.29. Настройки эффекта Volume Light (Объемный свет)

Значение параметра Density (Плотность) задайте равным 4,4. Переключатель Filter Shadows (Фильтр теней) установите в положение High (Высокий). Выберите тип шума Fractal (Фрактальный), установив переключатель Type (Тип) в области Noise (Шум) в соответствующее положение, и задайте параметру Amount (Величина) значение 0,29. Остальным параметрам шума задайте следующие значения: Levels (Уровни) — 3, Size (Размер) — 7. Значения параметров в области Attenuation (Затухание), характеризующие интенсивность объемного света на расстоянии, установите такими: Start (Начало) — 100, End (Конец) — 80.

Если все было выполнено правильно, то в визуализированном изображении можно наблюдать эффект объемного света (рис. 8.30).

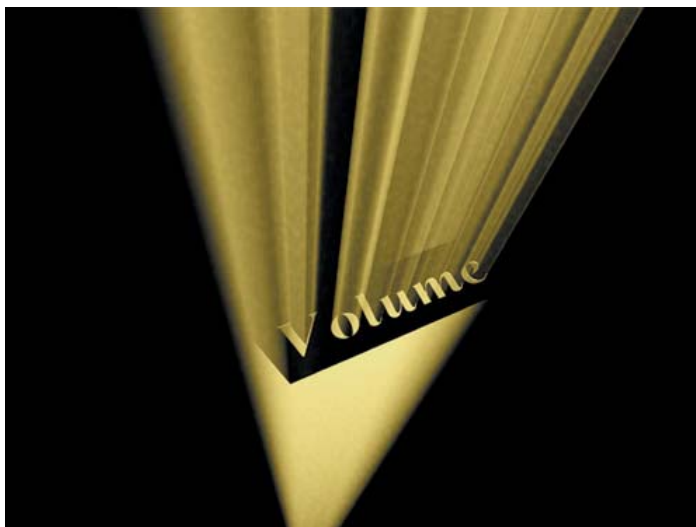


Рис. 8.30. Эффект объемного света

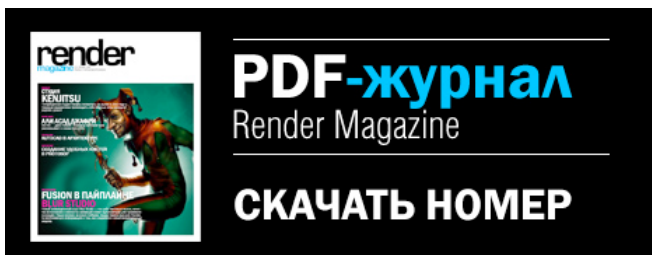
ПРИМЕЧАНИЕ

Готовая сцена с эффектом объемного света находится на прилагаемом к книге компакт-диске по адресу ch08\Max\Svet. Файл называется Svet.max.

Автор: В.А.Верстак, С.В.Бондаренко, М.Ю.Бондаренко

Текущие результаты

Актуальность	-4	Качество	-4
Голосов	3	Суммарный бал	-8

**Отзывы посетителей**

crest 11.09.2006 14:18

Непонятно на кого это рассчитано?

rendermax80 02.08.2006 16:03

Я представляю - какая книга, если такой урок=(((

Grover (3D Work) 22.06.2006 13:35

Кому не лень, тот пусть пишет и уроки для маленьких - на форумах меньше вопросов задавать будут. Уроки показывают возможности софтины. Вспомните когда сами начинали за все уроки хватались. Даже за моделирование стакана... Молодец, такие уроки очень полезны для начинающих.

K@rL 20.05.2006 00:29

Ага, а ещё такой урок был около года назад в этом же разделе этого же сайта! :) Я считаю что нада выбирать нечто среднее между сложным и лёгким, чтоб и новичку понятно было и более продвинутому человеку. Ну сам я никаких уроков не писал, поэтому ничё сильно критиковать не буду! :) Не в моей компетенции! :))

Seregey18 30.03.2006 12:37

Привсем глубоким уважении к авторам урока признать полученный результат удовлетворительным невозможно. И вообще, какой смысл в книгах по 3д максу, если в "хелпе" все подробно описано? Люди!!! Юзайте хелп и будет вам счастье!

Dmd 23.03.2006 18:00

давным давно такой урок был у kinetix
я его видел еще в первом максе :)
куда качественнее и красивее смотрелось!

Shirman 21.03.2006 21:33

Я в свое время без книги поймал объемный свет... ..Не убедительно)))

Plugin 21.03.2006 05:08

такой урок и в книге 3dmax 6 популярный самоучитель:(

geemly 20.03.2006 13:22

То же самое было и в книге про Max 7. Лучше бы рекламировали стоящие книги не не это... Авторы часто забываются, для кого делают материал, и с высоты своего полета пропускают очевидные для них, но непонятные для новичков, вещи.

geemly 20.03.2006 13:21

То же самое было и в книге про Max 7. Лучше бы рекламировали стоящие книги не не это... Авторы часто забываются, для кого делают материал, и с высоты своего полета пропускают очевидные для них, но непонятные для новичков, вещи.

geemly 20.03.2006 13:21

То же самое было и в книге про Max 7. Лучше бы рекламировали стоящие книги не не это... Авторы часто забываются, для кого делают материал, и с высоты своего полета пропускают очевидные для них, но непонятные для новичков, вещи.

Александр Карабардин (3D Work) 18.03.2006 16:50

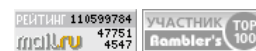
2 etic: Да это и не статья, ИМХО, скорее - маленькая рекламка. Да и сама книга для начинающих, значит и эта статья им может быть полезна.

etic 18.03.2006 15:21

эта тема уже не актуальна...все и так понятно...мона и без уроков разобраться

Вопросы и предложения, пожалуйста, отправляйте на адрес support@render.ru

Статьи, переводы, изображения и торговые марки принадлежат их авторам и владельцам.
Articles, translations, images and trademarks belong to their respective authors and owners.
Copyright (c) render.ru , 1999-2007.



0.499636