

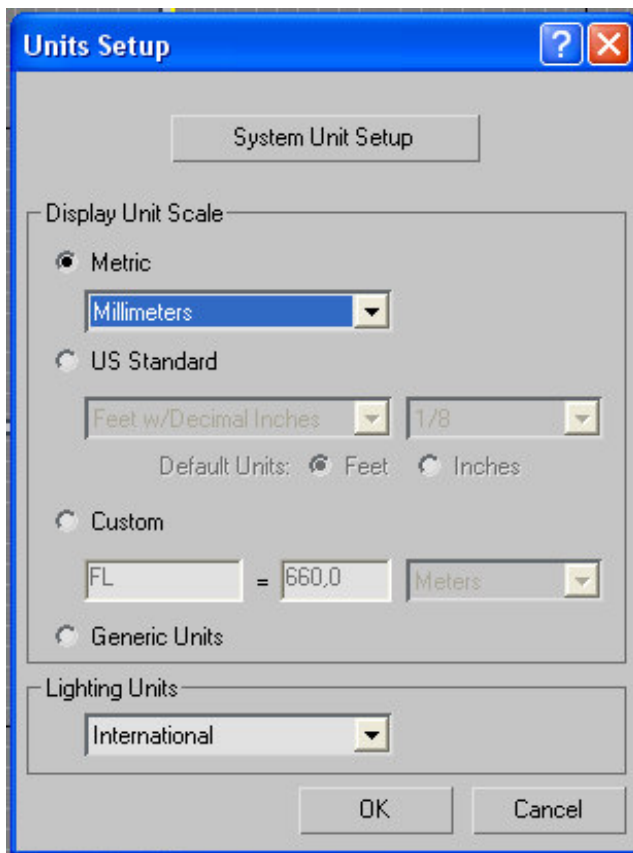
Nastavitve za vRay v 3ds Maxu

V naslednji praktični vaji bom pokazal nekaj osnovnih nastavitev za *vRay*, enega od industrijskih standardov za realistično upodobitev 3d kreacij.

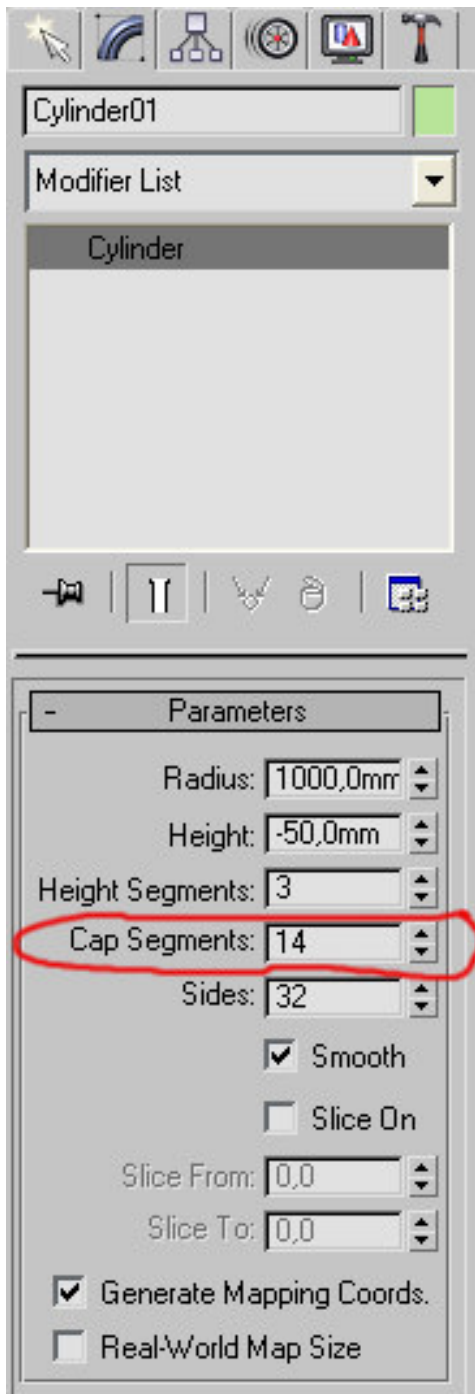
Najprej boste resetirali *3ds Max*, spremenili merske enote v milimetre ter ustvarili ploskev, na kateri bodo postavljeni različni objekti.

Kliknite v meniju *File-Reset*. Kliknite *Yes*.

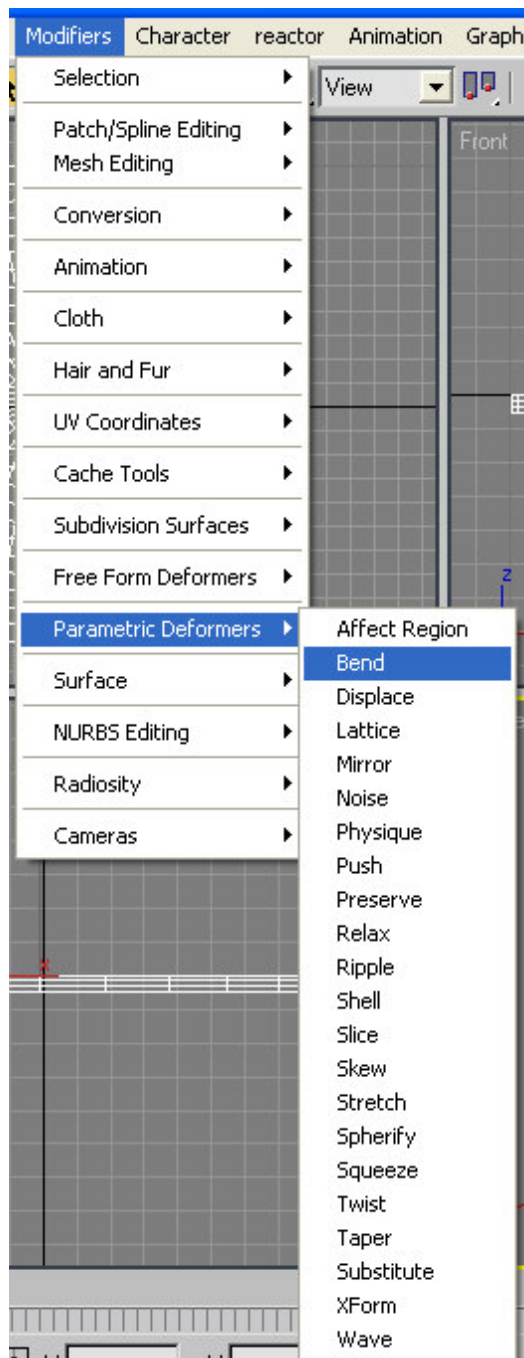
Kliknite v meniju *Customize-Units Setup...* Izberite *millimeters*, kot je prikazano na sliki.



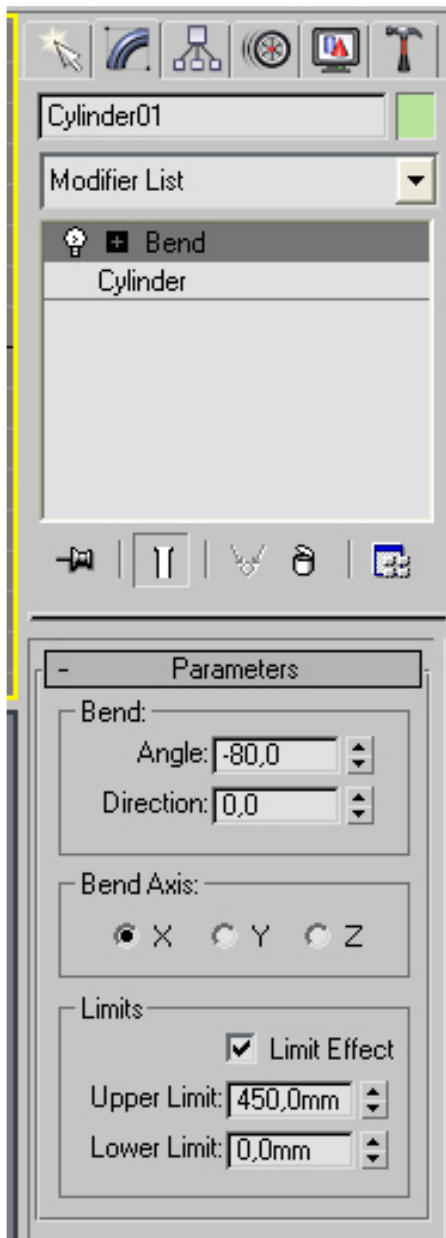
Ustvarite geometrijsko telo *Cylinder*, ki bo imelo nastavitve kakor na spodnji sliki. Pomebno je, da ima *Cap segments* vrednost 14 ali več.



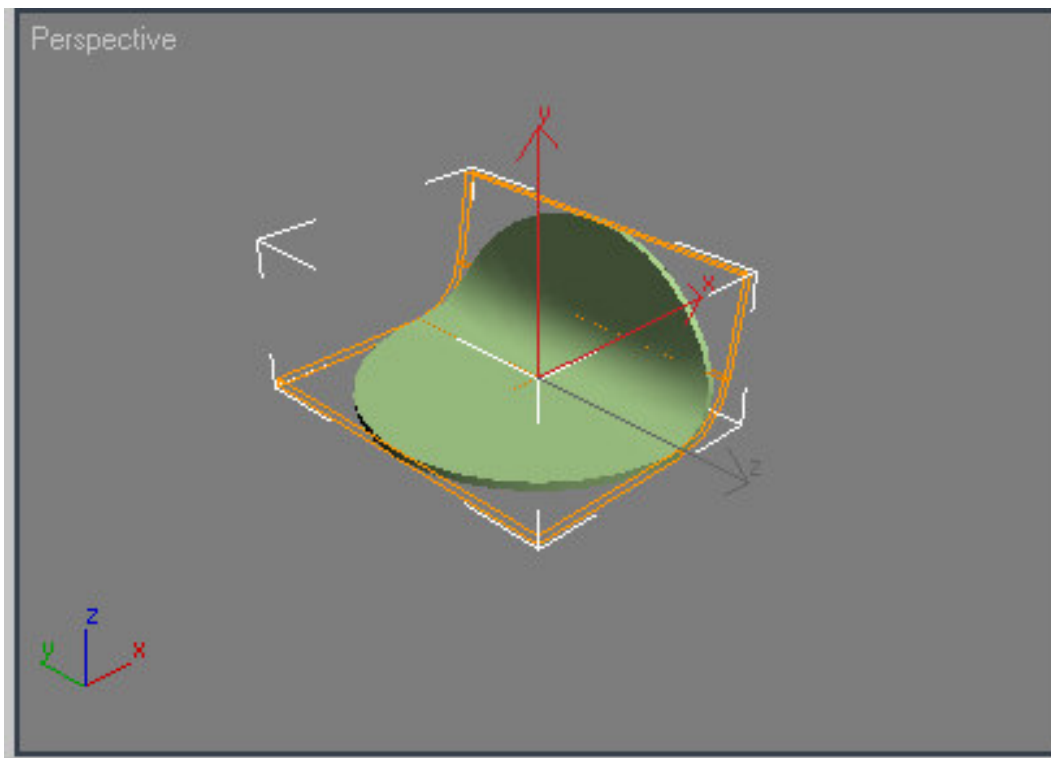
Dodali boste *Modifiers-Parametric Deformers-Bend*. S tem boste upgnili ploskev in tako dosegli boljši videz slike.



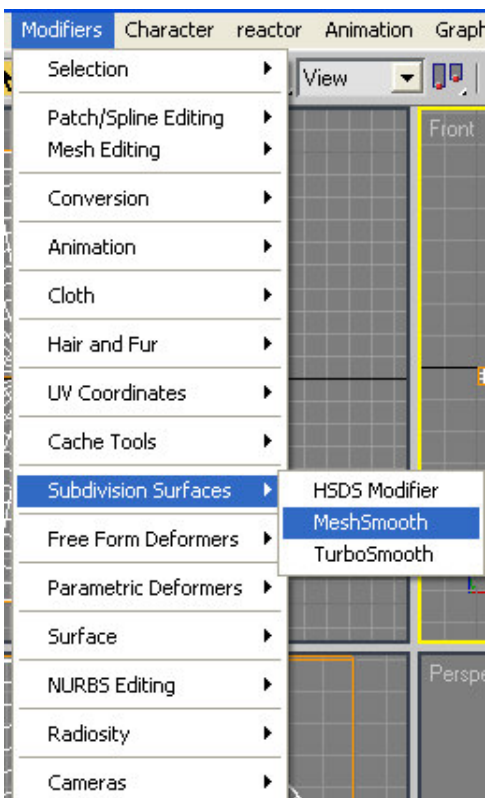
Oglejte si nastavitve za *Bend Modifiers* (mogoče bi prevedli kot prirojevalec za upogibanje ???)



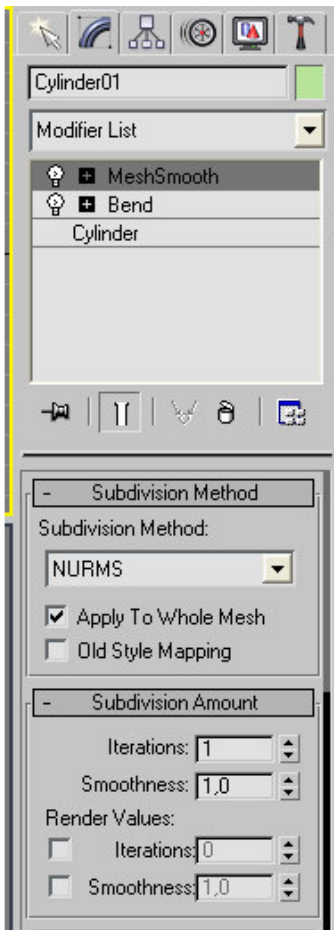
Tako bi morala izgledati upognjena ploskev.



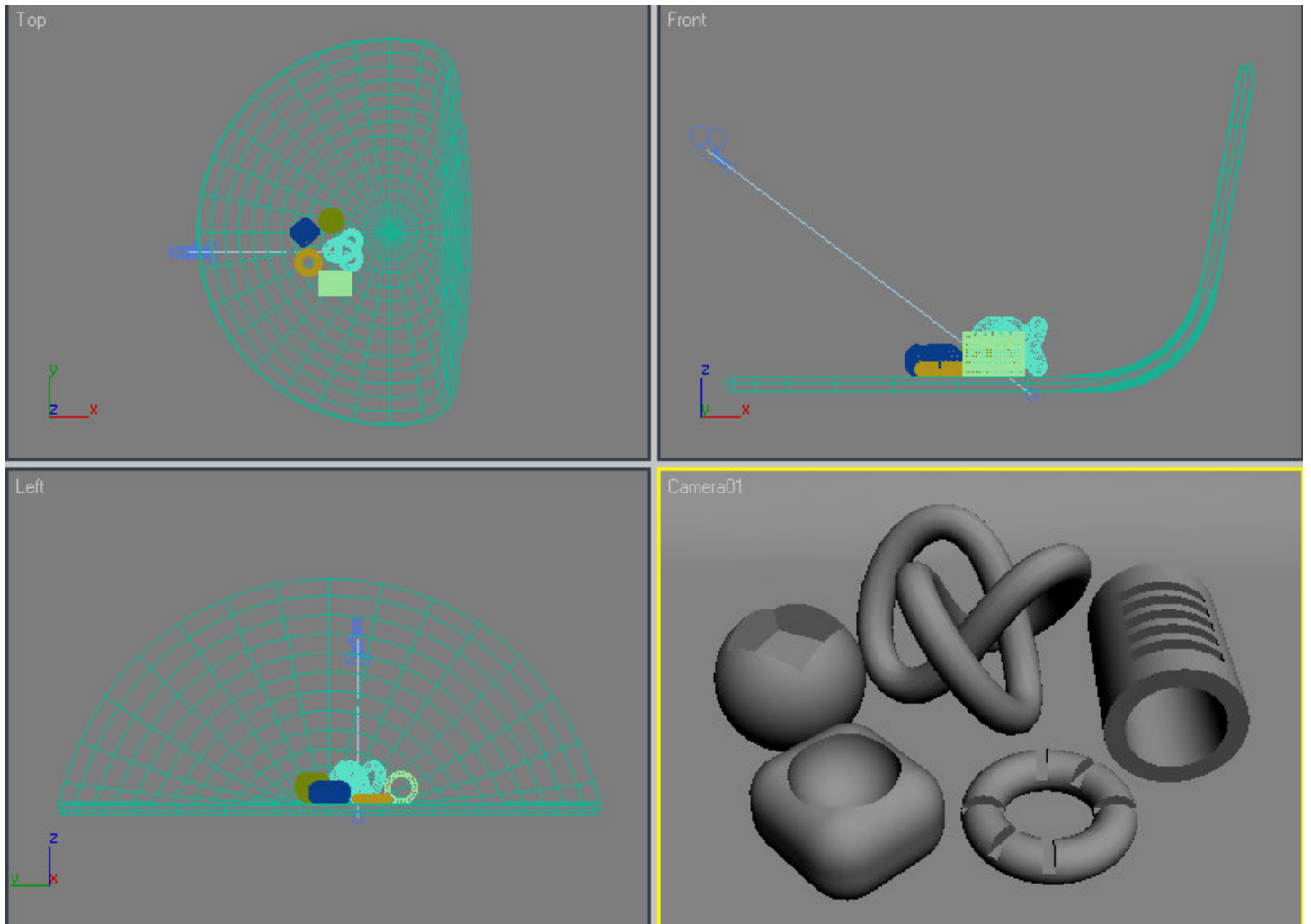
Dodali boste »mehčalec« objekta.
Kliknite *Modifiers-Subdivision Surfaces-Meshsmooth*.



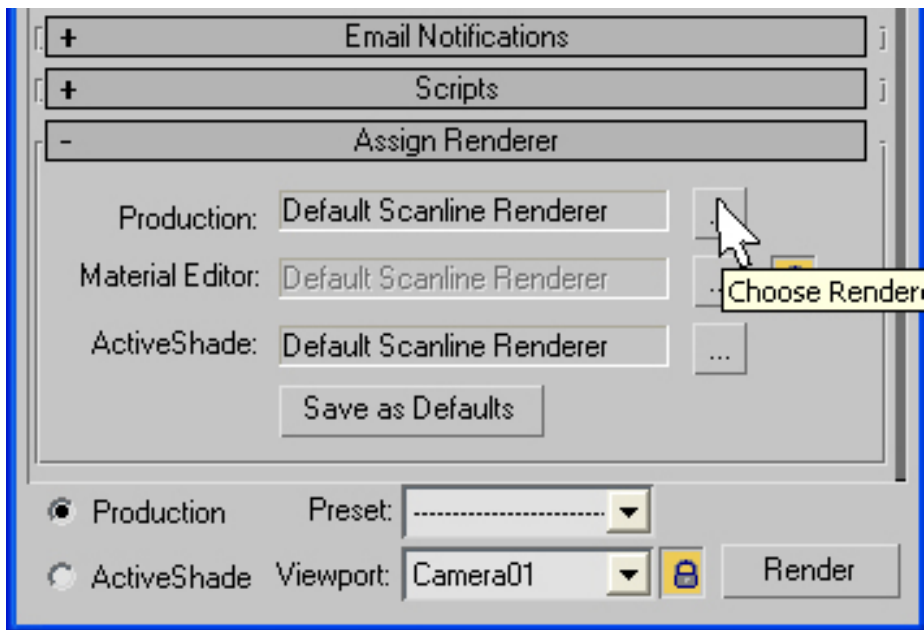
S tem dosežete, da je predmet manj nazobčan. Spodaj si lahko ogledate nastavitve.



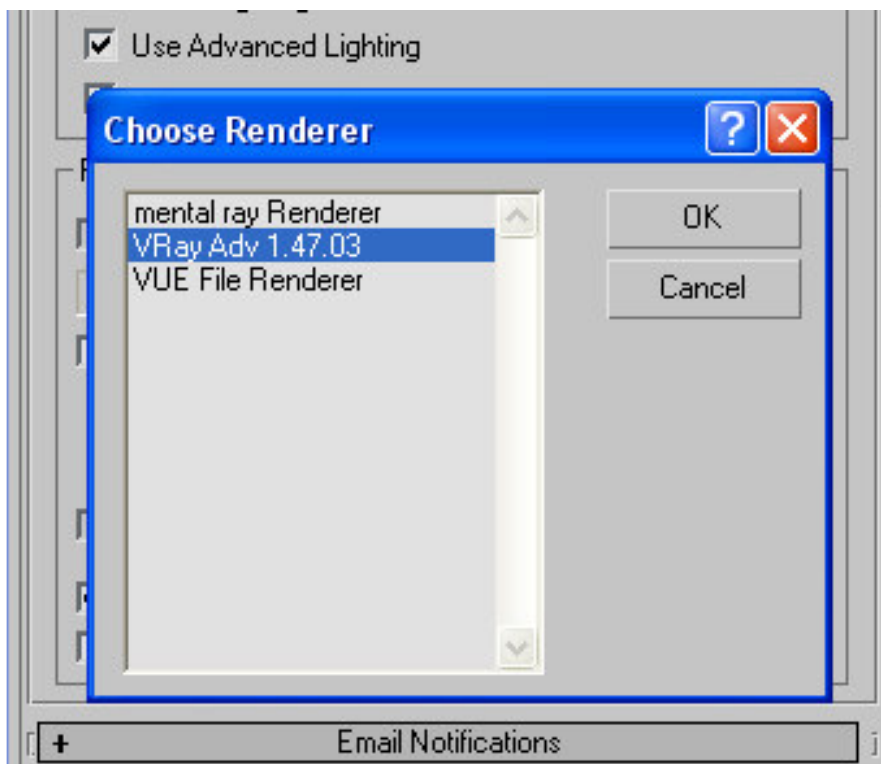
Na ploskev sedaj lahko dodate poljubne predmete in vstavite kamero.



Določili boste, katero orodje za upodobitev naj uporabi 3d Studio Max. Kliknite v naslovnem meniju *Rendering-Render* ali pritisnite bližnjico F10 na tipkovnici.

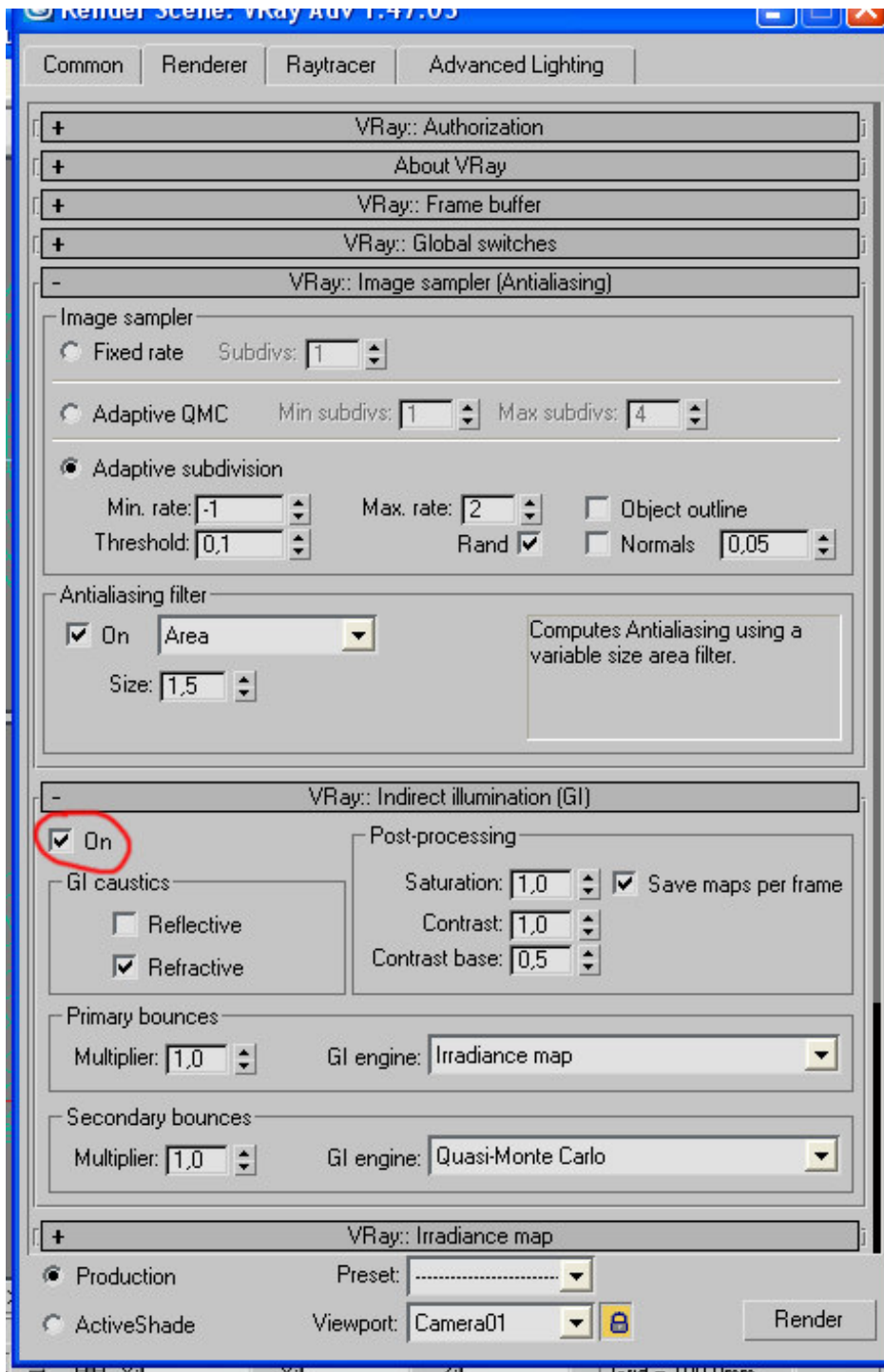


Pod zavitkom *Assign Renderer* kliknite na kvadrato povsem desno od besed *Production: Default Scanline Renderer*, kar je v bistvu prevzeto orodje za upodobitev (rendering) v 3d Studio Maxu.

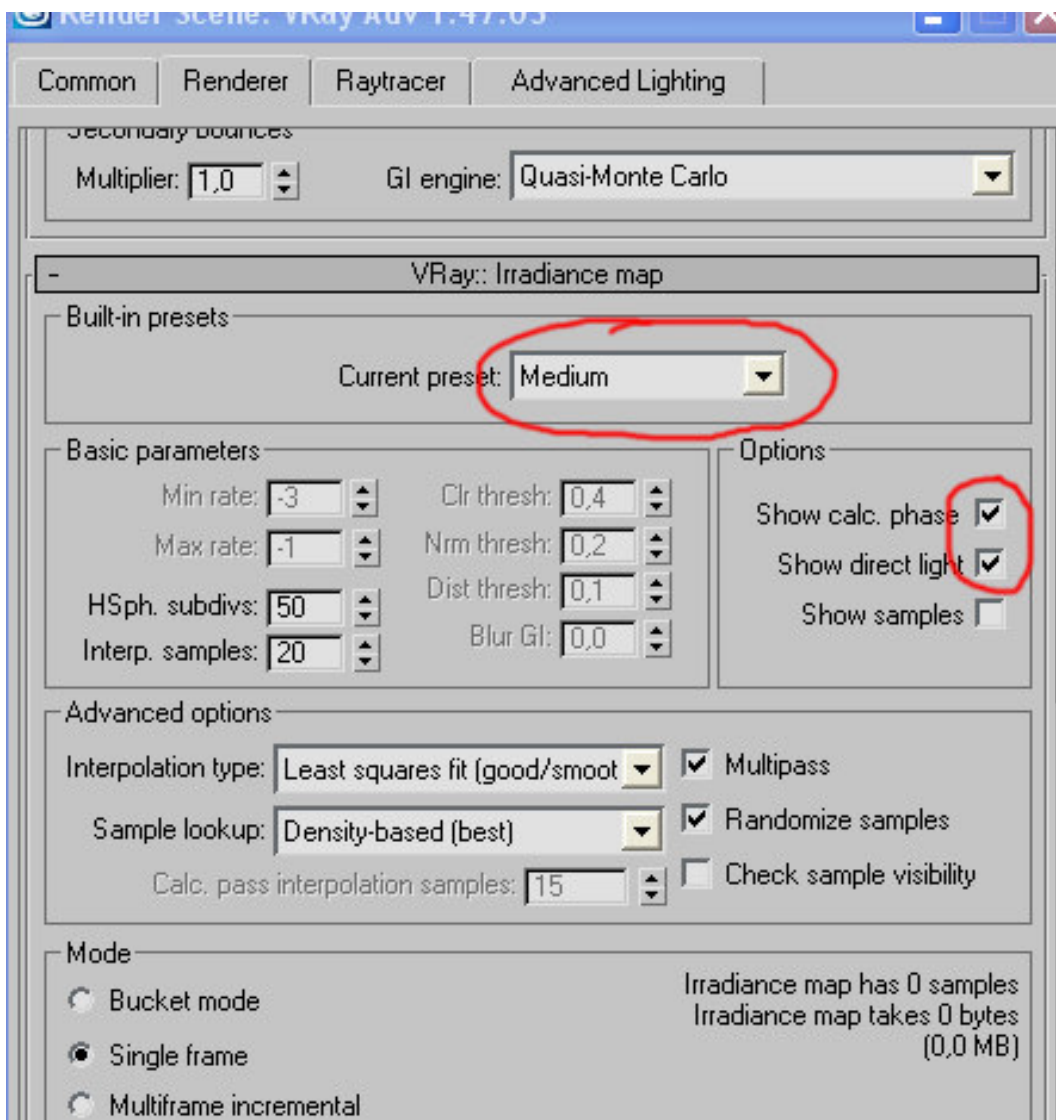


Izberite Vray, ter kliknite gumb OK.

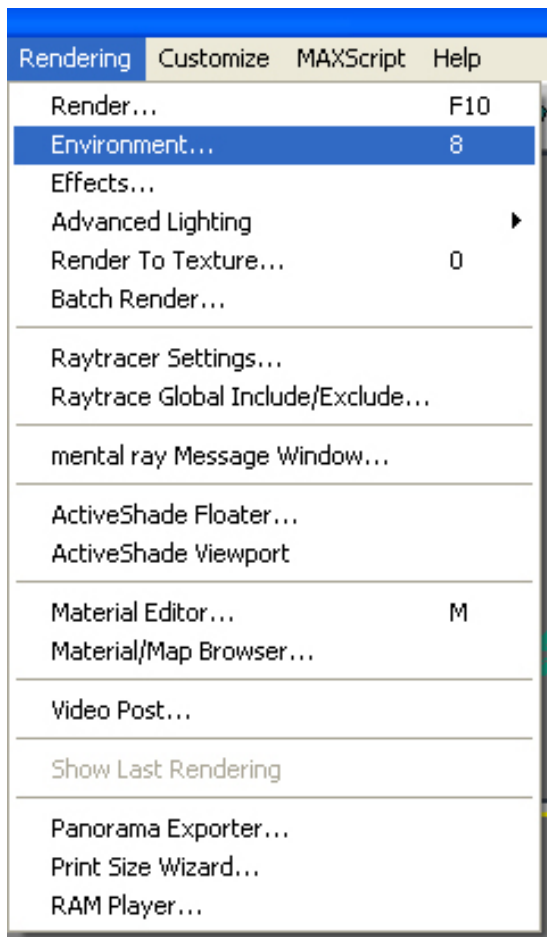
Pojdite na zavitek *Renderer* ter odprite meni *V-Ray: Indirect Illumination (GI)*.
Vklopite opcijo *On*.



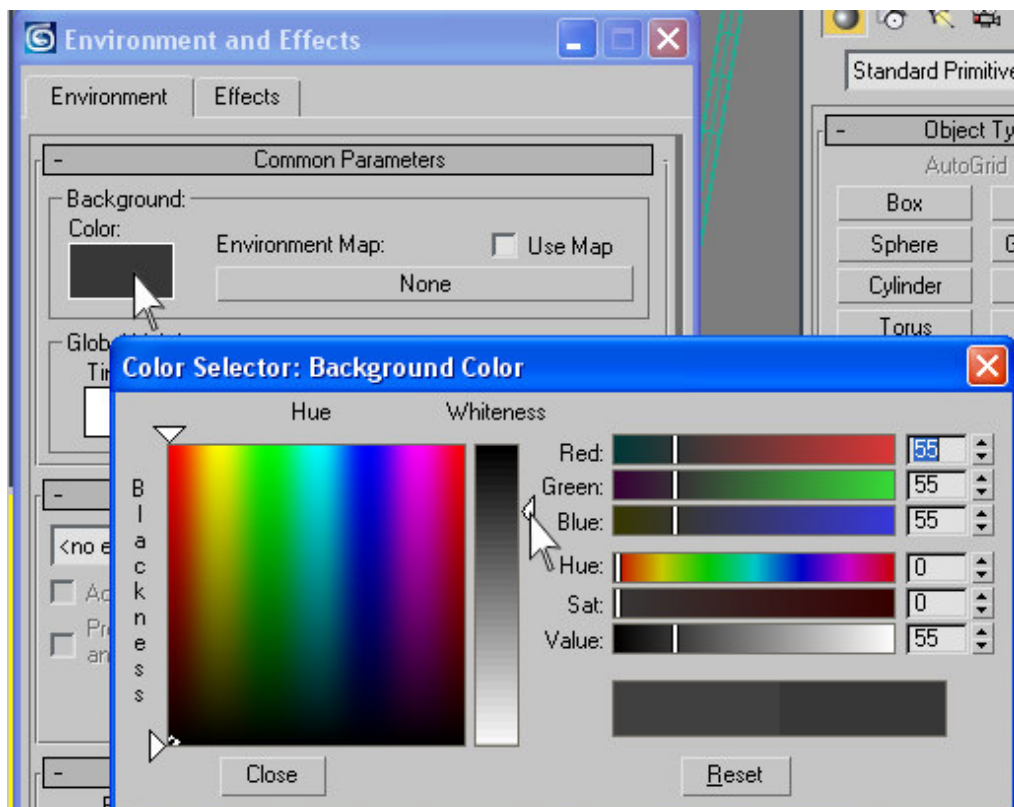
Pojdite na *V-Ray: Irradiance Map*. Spremenite *Current Preset* na *Medium*. V *Options* označite *Show Calc. Phase* in *Show Direct Light*.



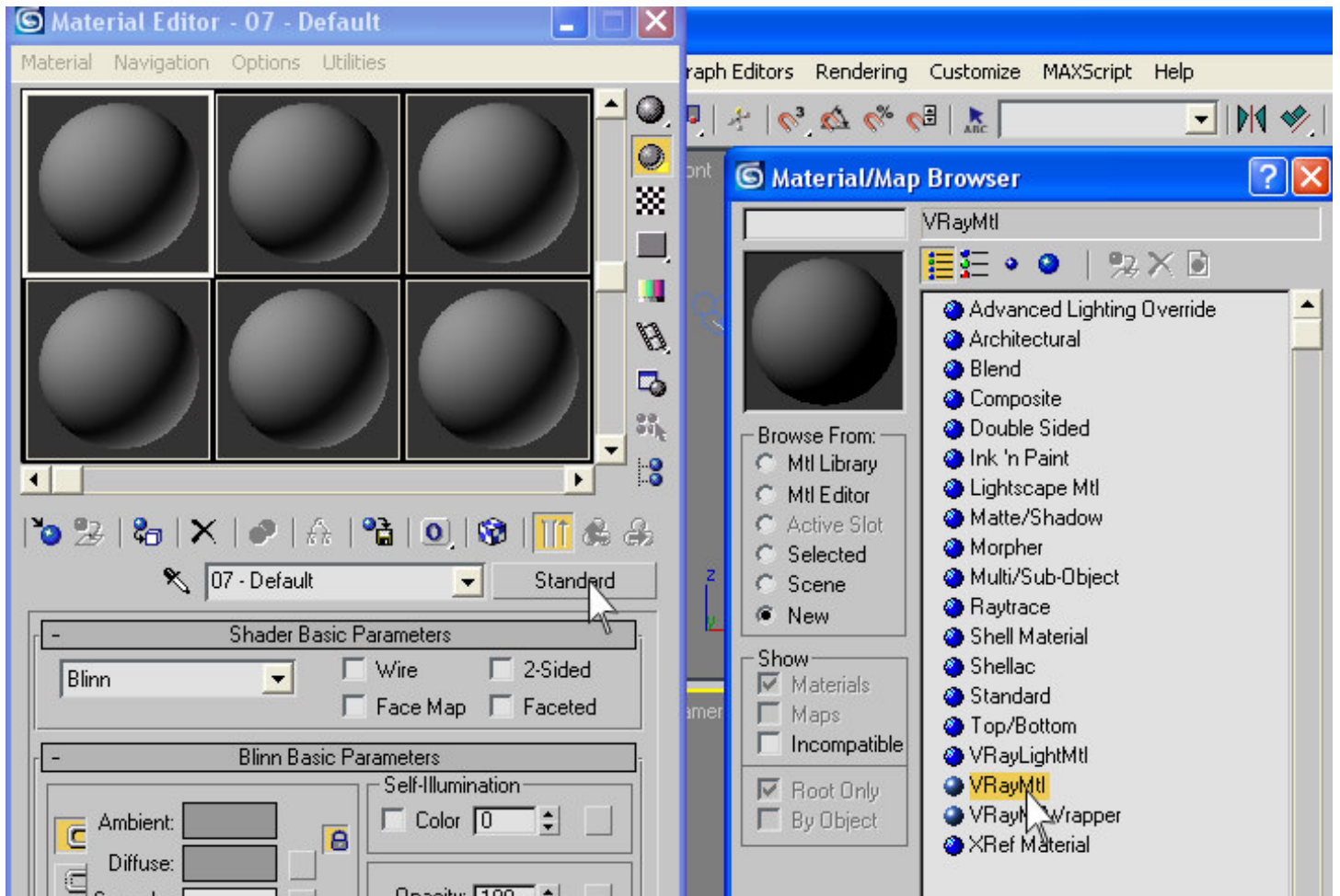
Zaprte *Rendering* meni in odprite *Environment and Effects* (bližnjica 8).



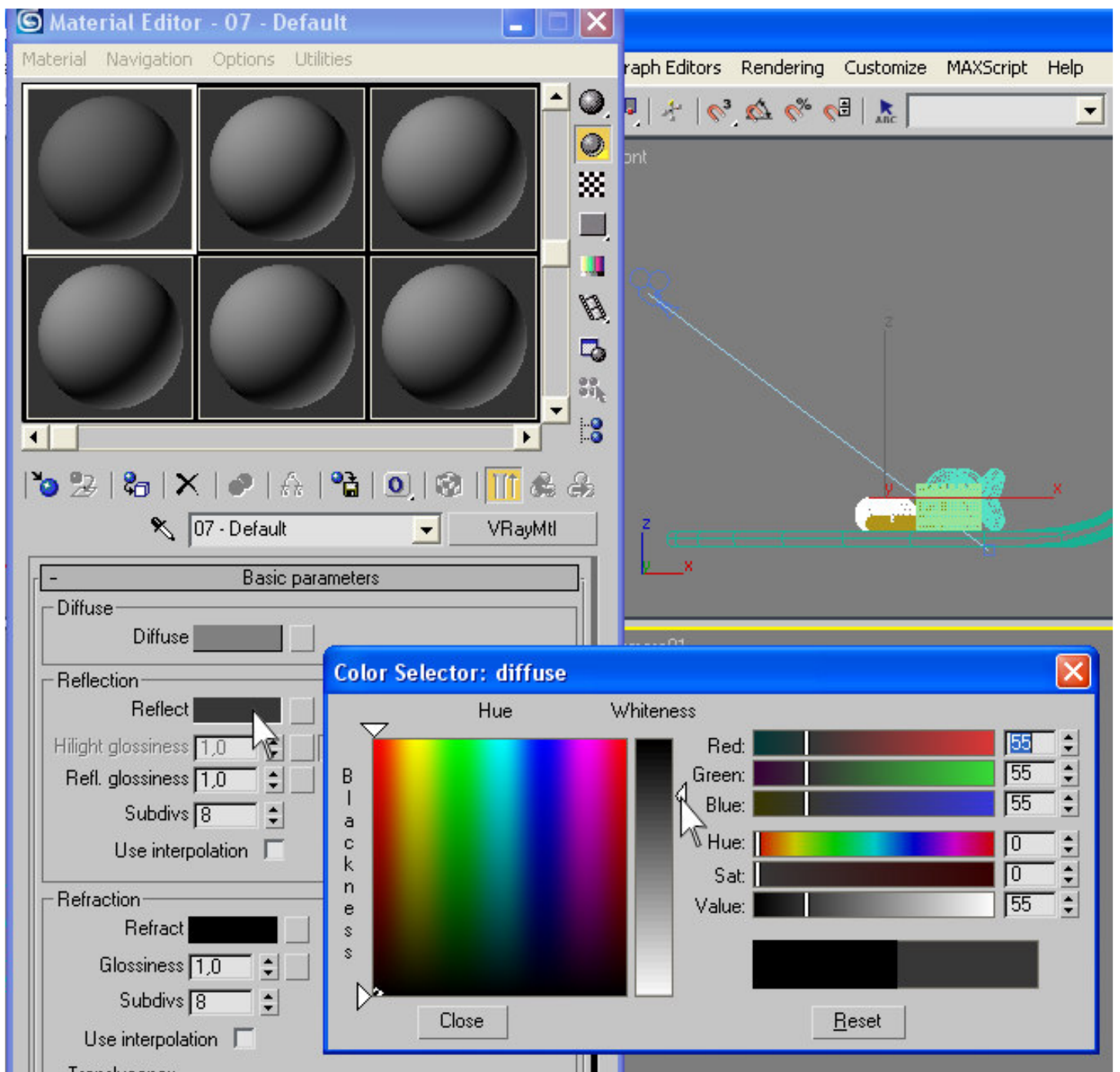
Postavite *Background Color* (barvo ozadja) na temno sivo barvo.



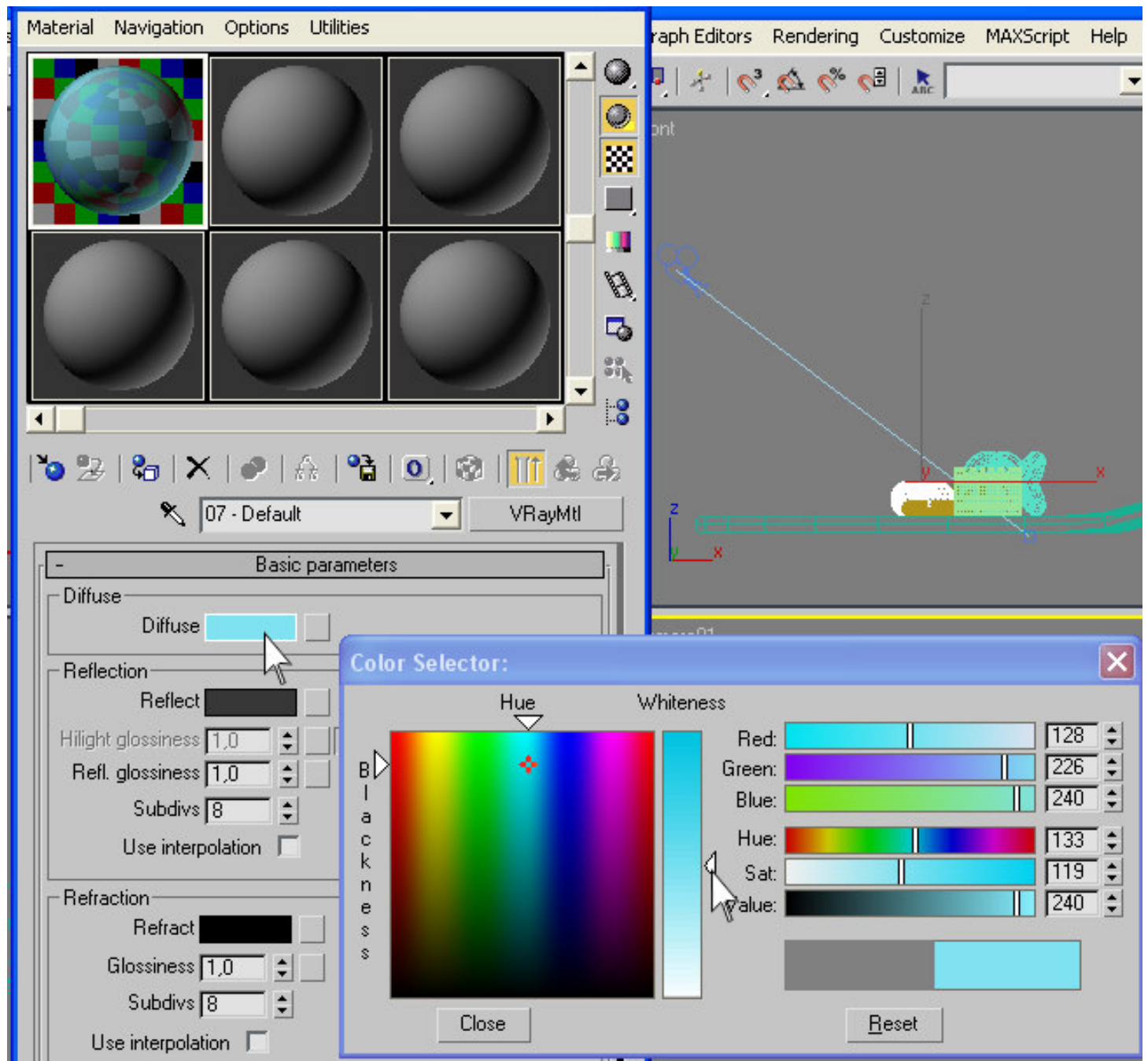
Odprite *Materials Editor* (bližnjica M). Naredili boste novi vRay material. Kliknite gumb *Standard*, da zamenjate tip materiala. Izberite *VrayMtl*.



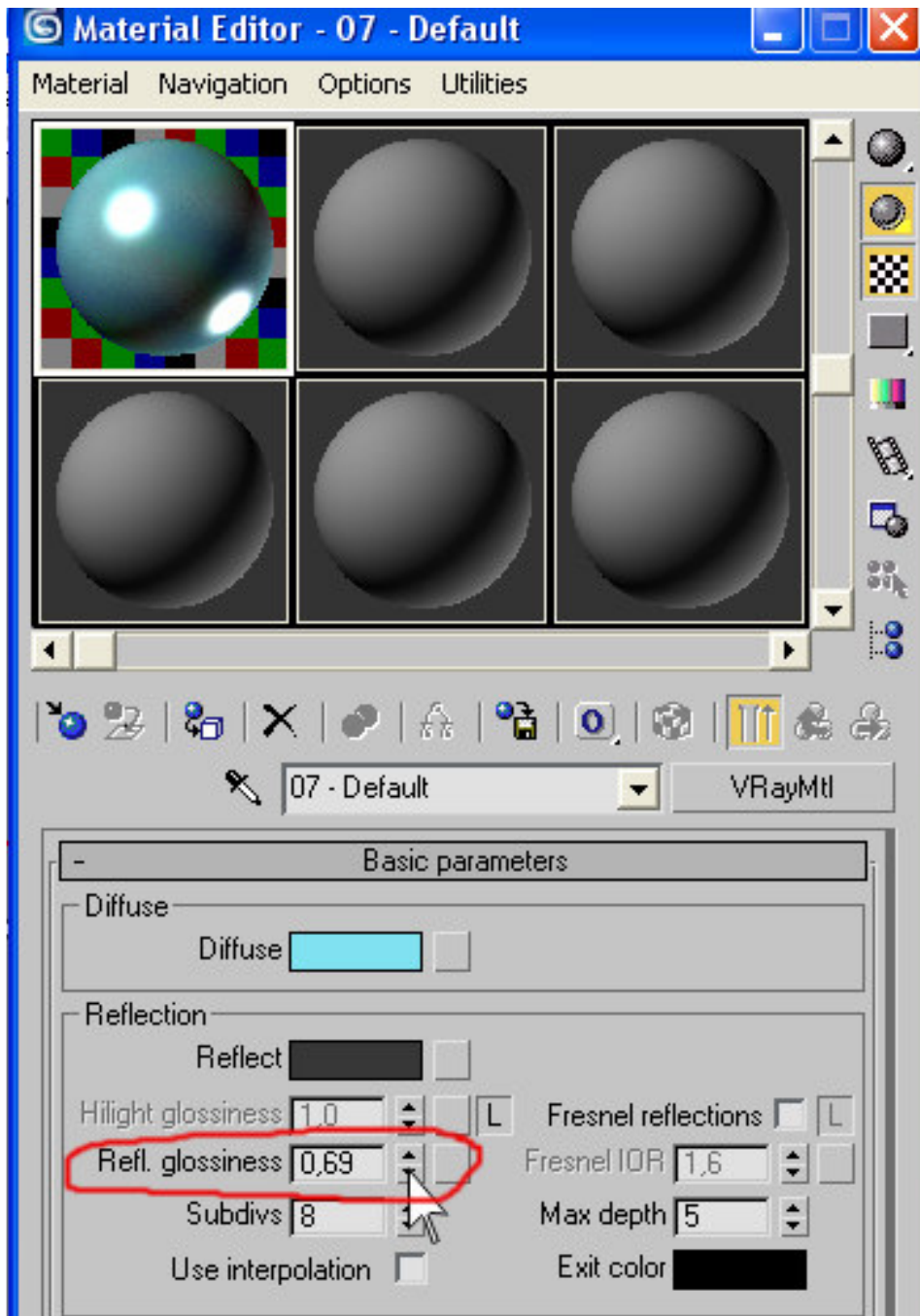
Postavite *Reflection color* trenutnega materiala na temno sivo barvo.



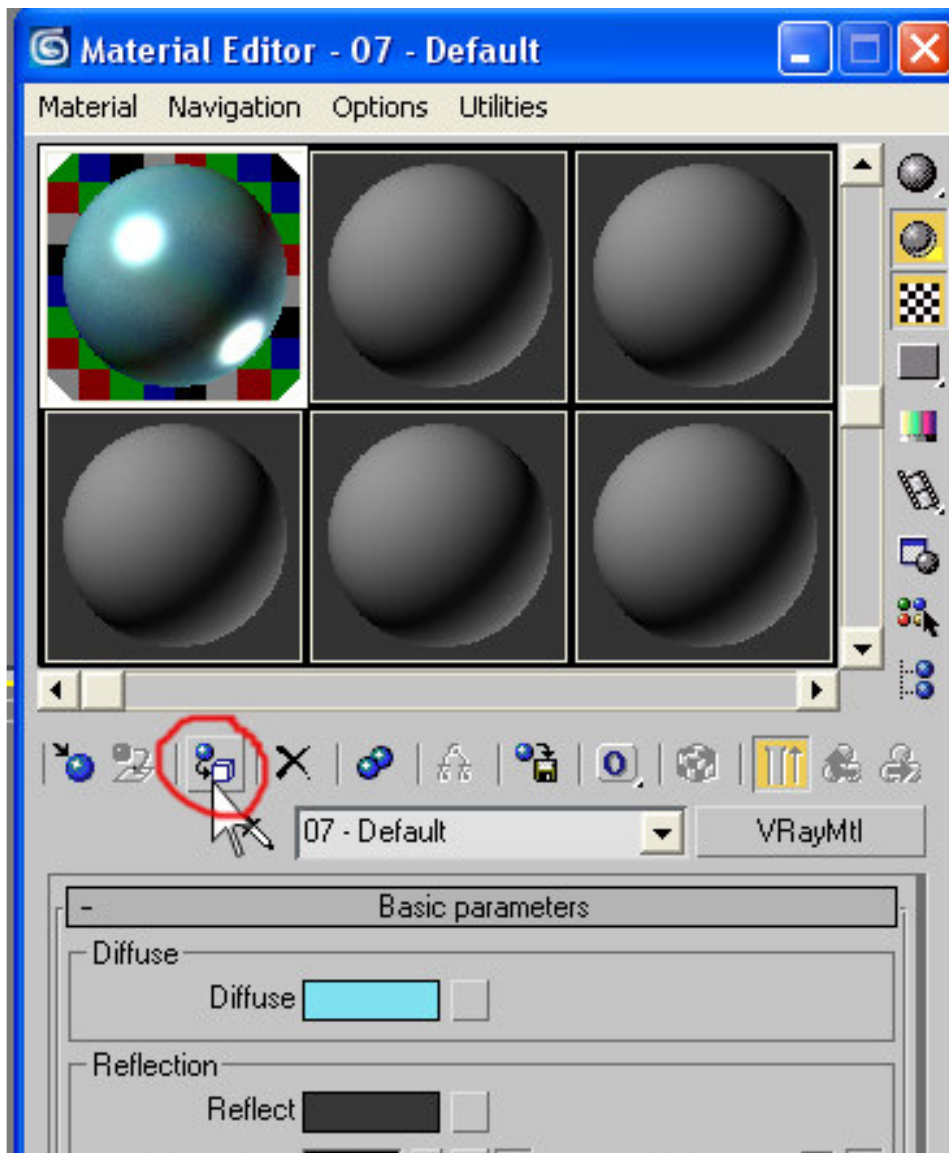
Spremenite barvo za *Diffuse* na katerokoli barvo želite. Tukaj lahko vidite, katero barvo sem uporabil.



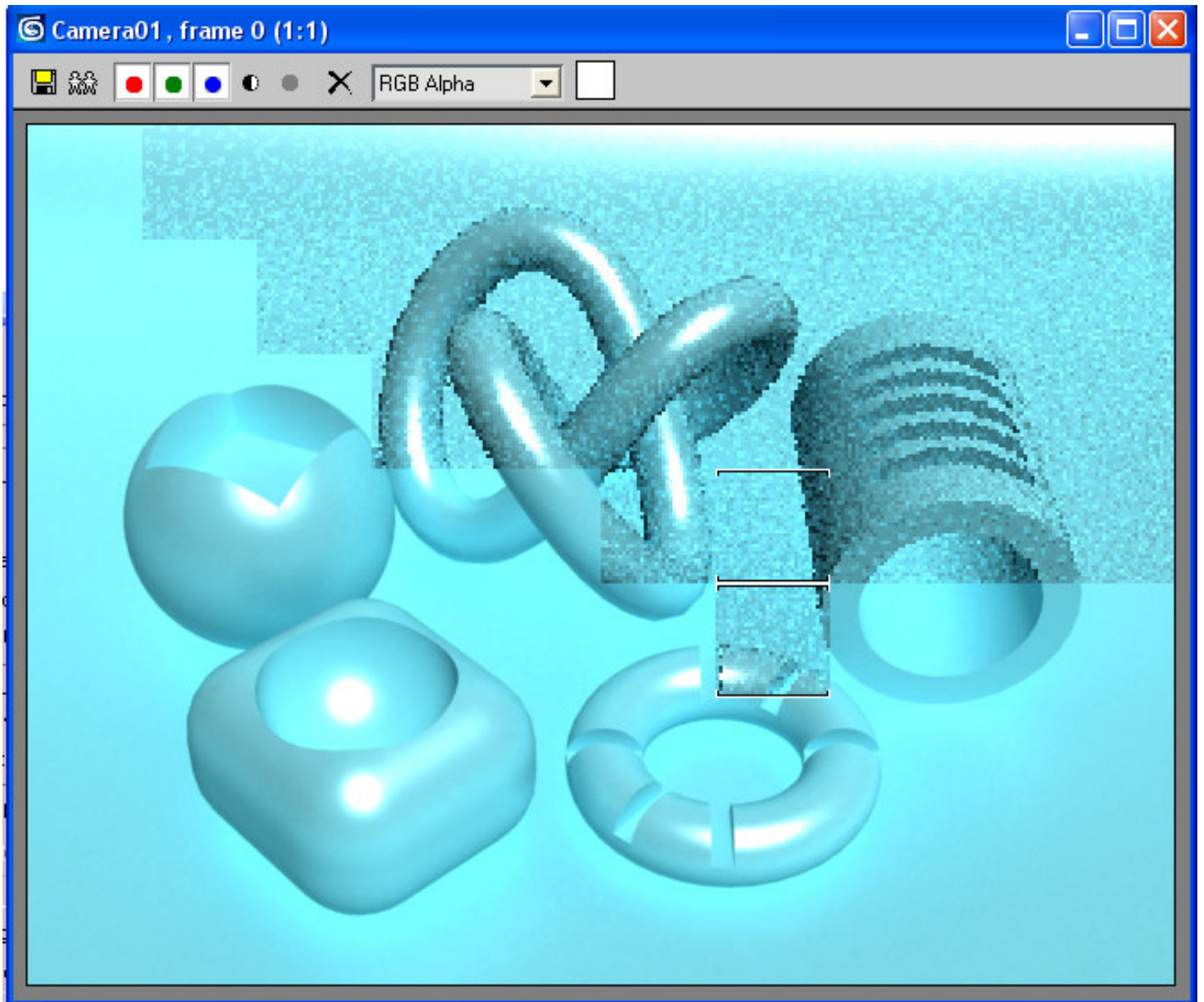
Spremenite *Reflection Glossiness* na vrednost 0,69. Višja vrednost (vendar nižja kot 1) pomeni zelo sijoč material, medtem ko nižja vrednost pomeni, da bo material matiran, brez leska.



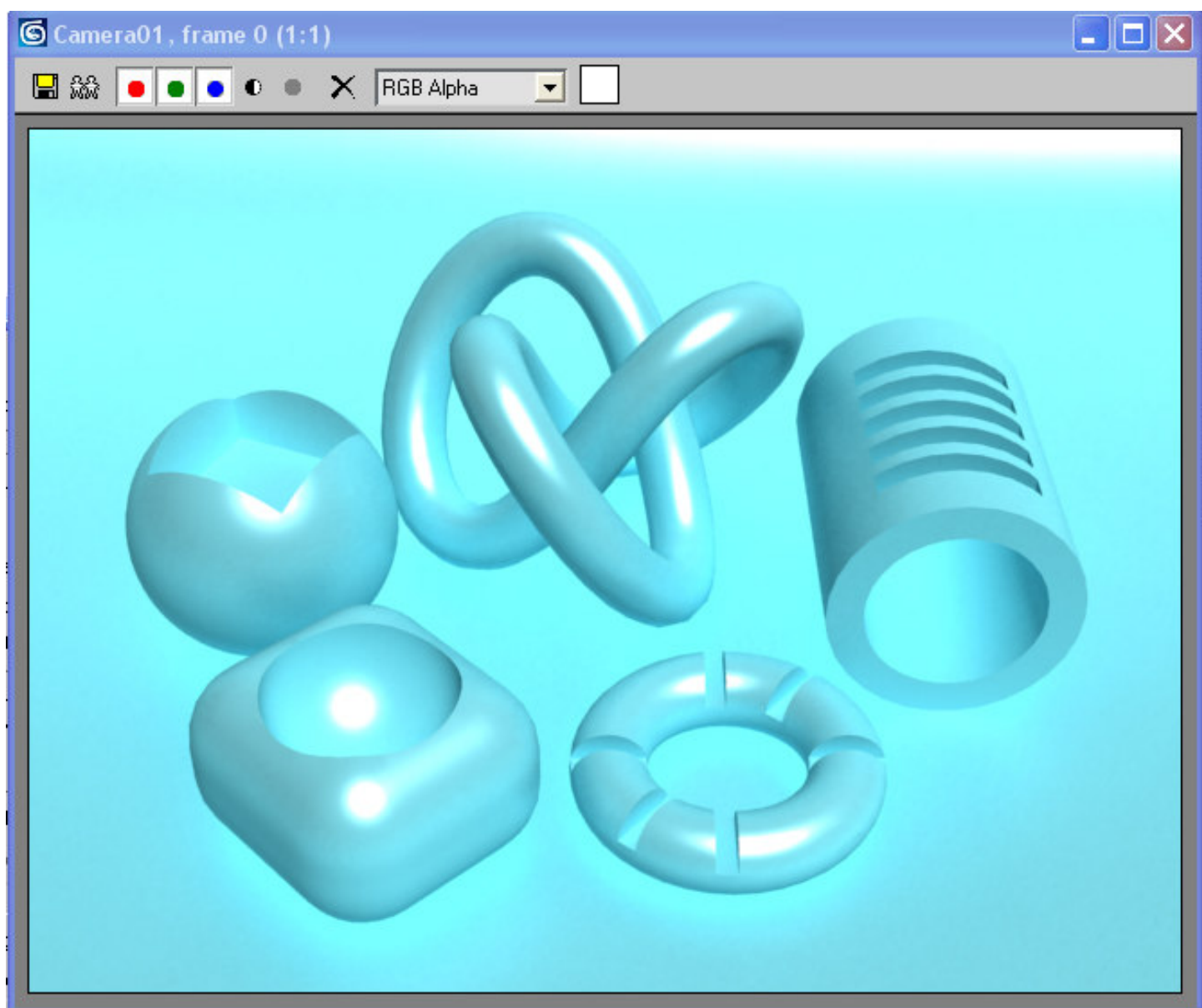
Izberite vse predmete v ravnokar ustvarjeni sceni in kliknite gumb *Assign Material to Selection*. S tem je vsem predmetom dodan novi Vray material.



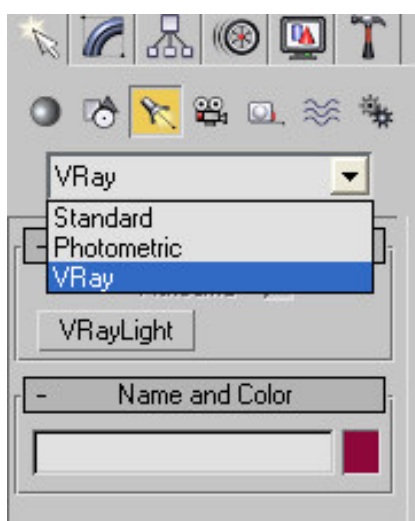
Sedaj lahko »renderirate« ali upodobite sceno.



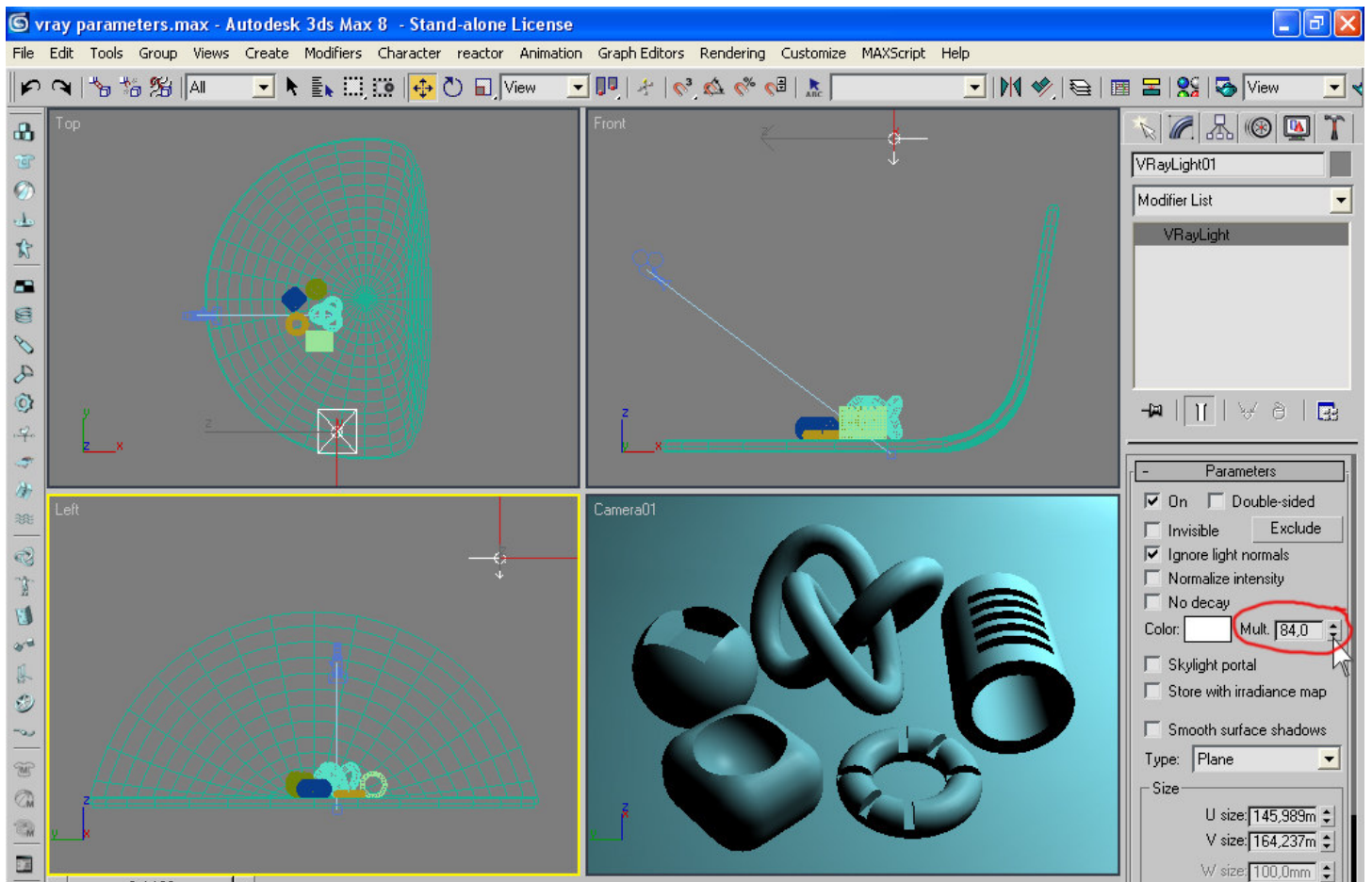
Tu lahko vidite korake, ki jih upodobitveno orodje vRay naredi za izdelavo scene.



Za boljši učinek boste dodali vRay svetlobo.



V pogledu Top View ustvarite majhno svetlobno ploskev in jo postavite nad sceno. Položaj svetlobe lahko dodatno spreminjate po svoji volji.
Povečajte moč vRay svetlobe tako, da zvišate Mult. (Multiplier) vrednost.



Eksperimentirajte z nastavitvami, različnimi predmeti, mogoče teksturami in seveda s svetlobo.



Za vaše komentarje in pripombe vam je na voljo spodnji elektronski naslov:

lombard@siol.net

