

Закарнизный свет в Vray

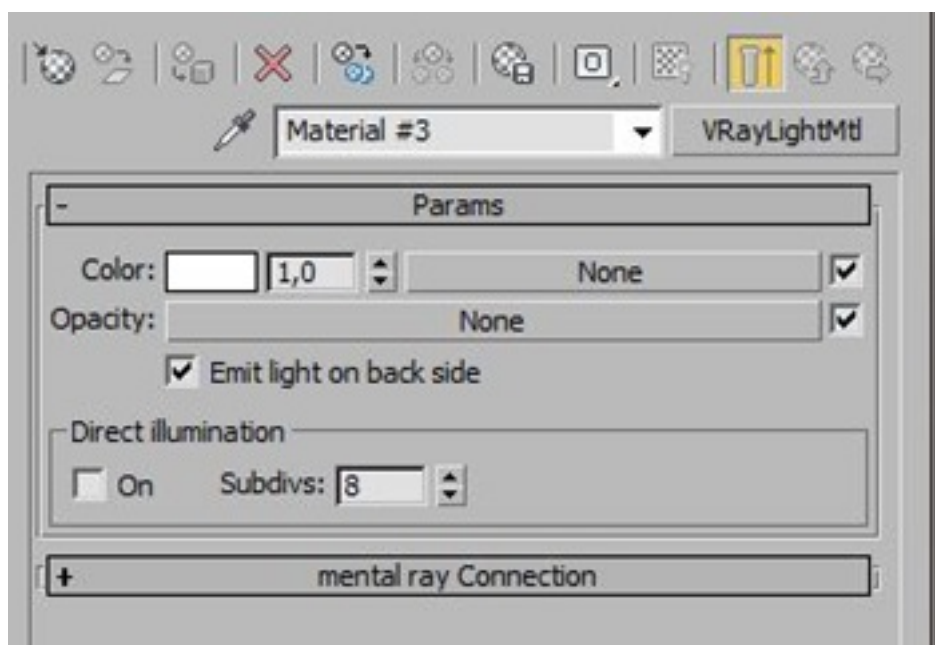
Автор: Денис

06.04.2011 13:55 - Обновлено 26.05.2015 06:36



Сложность урока 3/10

Небольшой но нужный урок по созданию закарнизного света, с помощью Vray и простой плоскости. При создании мы не будем использовать источники света, а применим к геометрии материал VrayLightMtl.

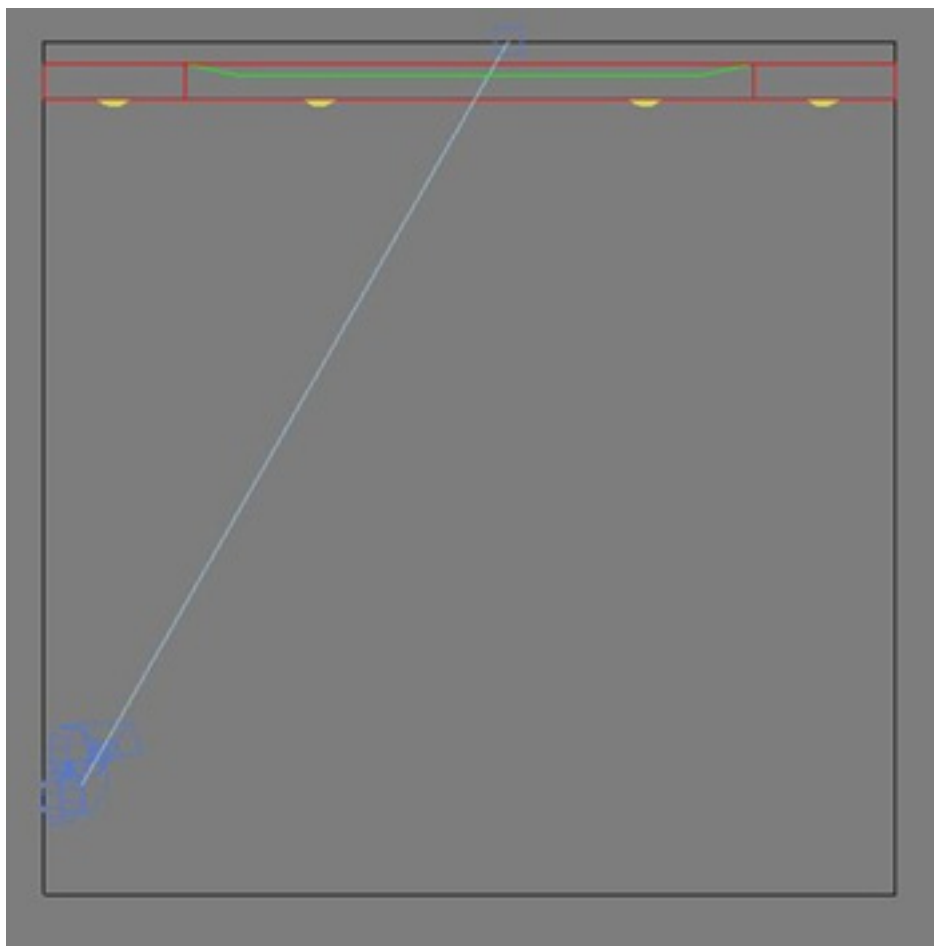


Закарнизный свет в Vray

Автор: Денис

06.04.2011 13:55 - Обновлено 26.05.2015 06:36

И так приступим, я думаю не стоит вдаваться в подробности создания самого карниза . У меня уже есть небольшая настроенная сцена будем использовать её. Чёрным у меня помечено помещение, красным - карниз, зелёным - закарнизный свет.

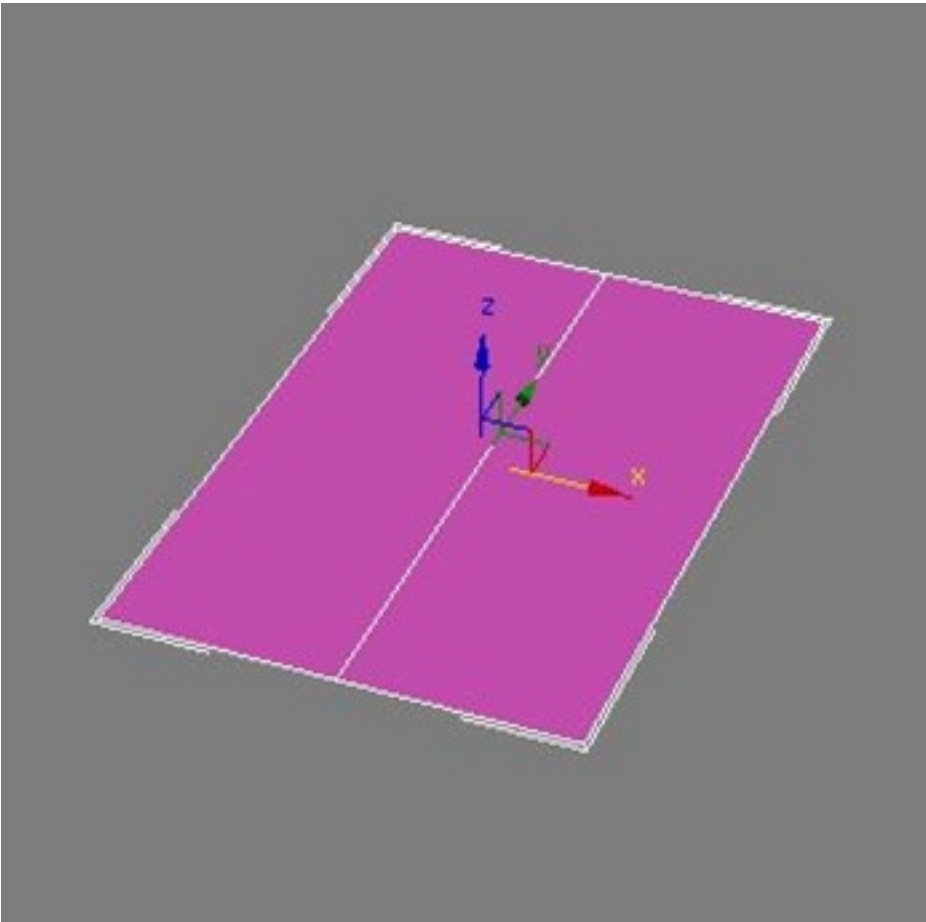


Такой способ создания я считаю быстрым, удобным, и лёгким в настройке, так как не нужно прикладывать много усилий. Будем считать что карниз у вас уже готов, и приступаем к созданию геометрии для нашего света, для этого нам понадобится плоскость состоящая из двух полигонов и преобразованная в Editable Poli.

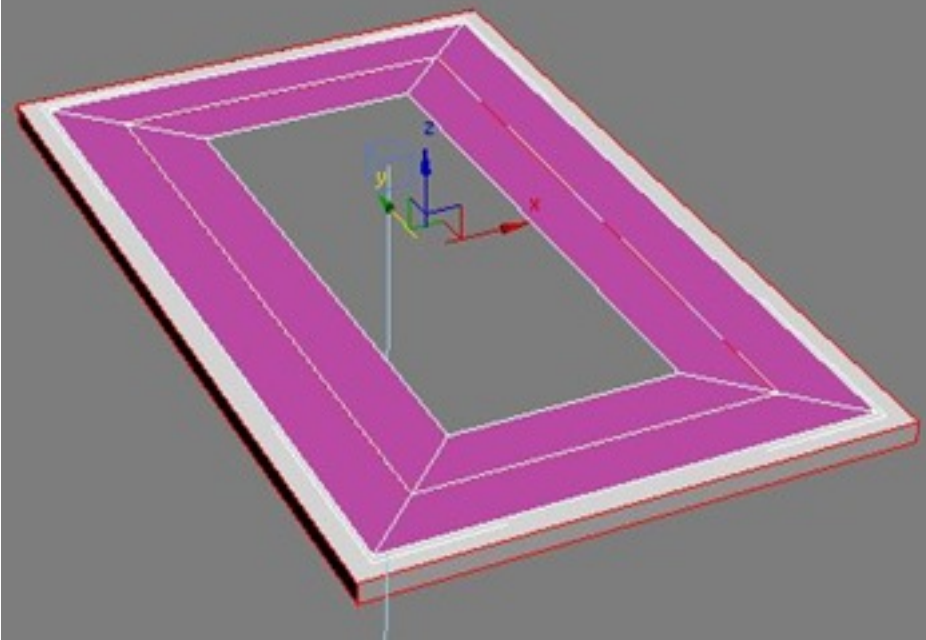
Закарнизный свет в Vray

Автор: Денис

06.04.2011 13:55 - Обновлено 26.05.2015 06:36



Далее вата выключается и ждем, пока появится рамка, чтобы сделать её более рельефной над поверхностью

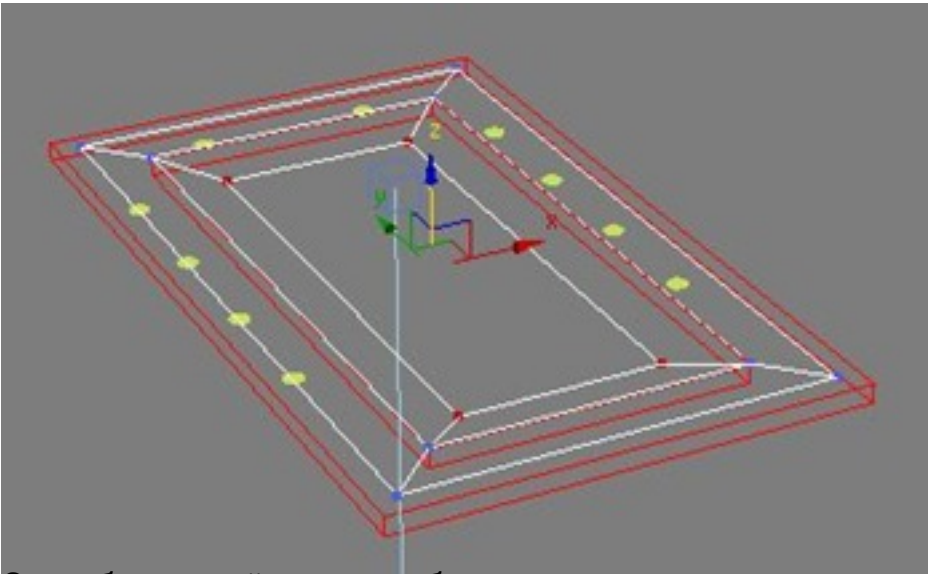


Далее нам нужно выделить четыре внутренних точки, и переместить их немного вниз.

Закарнизный свет в Vray

Автор: Денис

06.04.2011 13:55 - Обновлено 26.05.2015 06:36



Вот так будет выглядеть свет в обьекте, если использовать плоскость, заданную в направлении в обьекте, и использовать плоскость

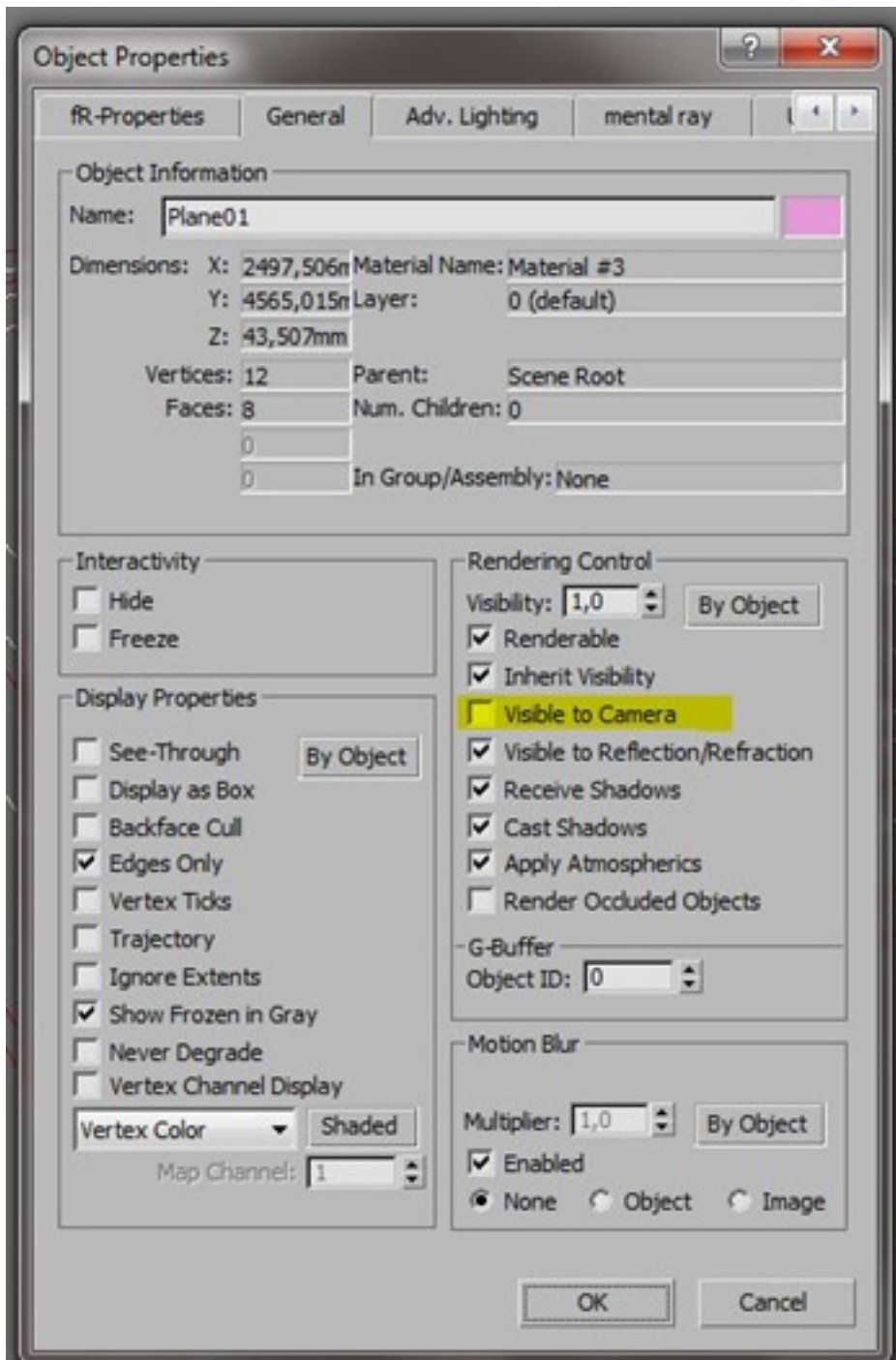


Вот так будет выглядеть свет в обьекте, если использовать плоскость, заданную в направлении в обьекте, и использовать плоскость

Закарнизный свет в Vray

Автор: Денис

06.04.2011 13:55 - Обновлено 26.05.2015 06:36



Правый щелчок мыши по объекту -> меню -> Закрепить материалы (клавиша M)

Закарнизный свет в Vray

Автор: Денис

06.04.2011 13:55 - Обновлено 26.05.2015 06:36



Автор: [Subbotey](#) Render.ru