

Dywan

Software: 3ds max 6+

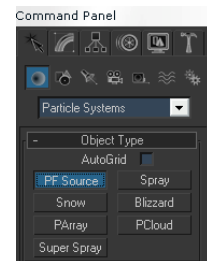
Tutorial ten wymaga podstawowej znajomości interface'u programu 3ds max.



W tym krótkim tutorialu zajmiemy się tworzeniem dywanu, nie będę do tego używał Hair and Fur jak pewnie większość z was myśli, ale użyję Particie Flow, powodów jest kilka:

- Particie Flow dostępny jest od wersji 6, a Hair and Fur dopiero od wersji 8
- Czas renderingu
- Hair and Fur renderuje pojedyncze włosy jako obiekty płaskie, oczywiście można zmienić Hairs z Buffer na geometry w oknie Environment and Effects (klawisz 8 przyp. autor), ale powoduje to poważne wydłużenie renderingu, a przy większej liczbie włosów zamknięcie się programu (przynajmniej u mnie).

1. Na początku stwórzmy sobie Plane'a, który posłuży jako podłoga, potem boxa (220x100x2), będzie to nasza podstawa do dywanu i umieścmy go minimalnie nad podłogą, potem należy stworzyć emiter naszych cząsteczek, z Command Panelu z zakładki Create wybieramy Geometry -> Particie Systems -> PF Source i przeciągamy w scenie, tworząc nowy emiter.



2. Teraz musimy wyrównać boxa i nasz emiter narzędziem Align (jeśli nie wiesz jak się posługiwać Aligmem zapraszam do helpa).

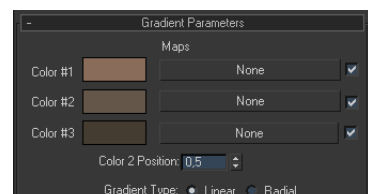
3. Teraz kolej na przygotowanie włosów do naszego dywanu, które za chwile połączymy z emiterem. Stwórz Capsule: (Create -> Geometry -> Extendet Primitives -> Capsule) o wymiarach :

- Radius: 0.3
- Height: 6
- Sides: 12
- Height Segs.: 4

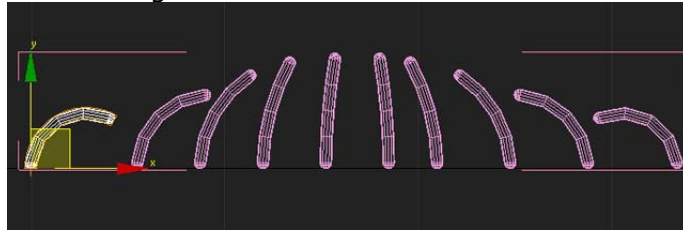
Jest to nasz pierwszy włos, za chwile skopiujemy go kilka razy, żeby urozmaicić wygląd dywanu, ale zanim to zrobimy należy go zmapować i nadać materiał:

Przechodzimy z na zakładkę Modify w Command Panelu i nadajemy modyfikator UVW Mapping, Typ mapowania zmieniamy na Cylindrical, klikamy poniżej na Fit, żeby dopasować gizmo mapowania do geometrii.

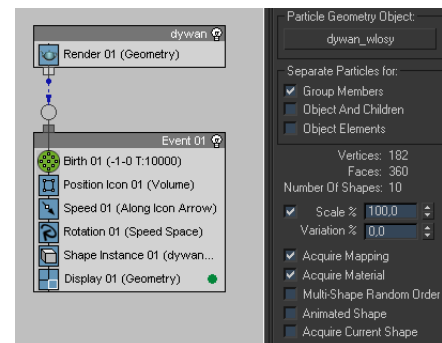
Materiał jest bardzo prosty: do kanału diffuse w materiale dajemy Gradient i ustawiamy jak na obrazku (zmieniłem tylko kolory):



4. Dodajemy modyfikator Bend i zmieniamy Angle na 120, teraz kopiujemy nasz włos kilka razy i za każdym razem zmieniamy Angle, po tej operacji otrzymałem coś takiego:



5. Teraz bardzo ważna część, wszystkie utworzone obiekty grupujemy (Group -> Group).
 6. Zaznaczamy nasz emiter w Commanda Panelu zmieniamy w Quantity Multiplier wartość Viewport na 2% (jest procent wszystkich partycji, który będzie wyświetlany w viewporcie) i klikamy na Particle View powyżej.
 7. Jeśli nigdy wcześniej nie miałeś styczności z partycjami to najpierw lepiej poczytaj helpa, zobacz videotutki autorstwa Leru (max3d.pl), odwiedź stronę www.particlefx.com
 8. W Particie View czeka nas tylko kilka drobnych zmian:
 - w Birth zmieniamy Start na -1, End na 0 (dzięki temu będziemy widzieć nasz dywan już w pierwszej klatce), Amount na 10 000.
 - w Speed zmieniamy parametr Speed na 0 (particie po emisji zostaną na emiterze)
 - w Rotation zmieniamy Orientation Matryx na Speed Space (likwidujemy nieprawidłowo ułożony particie, np. leżące bokiem), powinniśmy dodać też divergence (różnorodność), ja użyłem wartości 75.Shape zmieniamy na Shape Instancje i podpinamy naszą grupę i zaznaczamy Group Members (dzięki temu wszystkie obiekty w grupie zostaną potraktowane indywidualnie), upewniamy się, że są zaznaczone pole Acquire Material i Acquire Mapping
- W Display możemy zmienić Type na Geometry, żeby lepiej widzieć jak będzie się prezentować całość.



9. Teraz zostaje nam tylko dodać jakieś światło, camere i wyrenderować :) .

