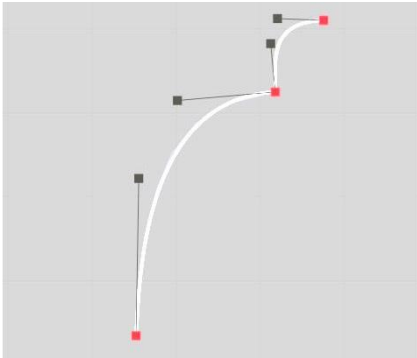


Настольная лампа

Сегодня мы будем моделировать сцену с лампой и настраивать стандартные источники освещения.

Приступим к работе:

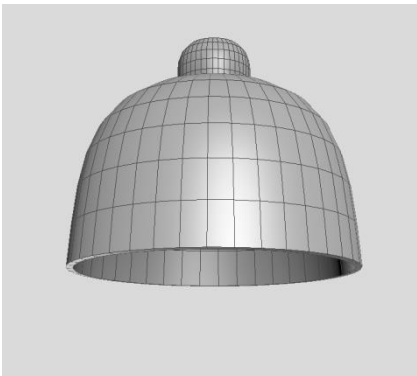
1.



Создаем сплайн **Line** (абажур будущей лампы) и задаем типы вершин всех точек как **BezierCorner**.

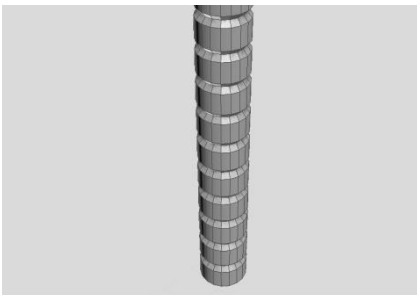
После этого изменяем линию так, как показано на рисунке и применяем модификатор вращения **Lathe**.

2.



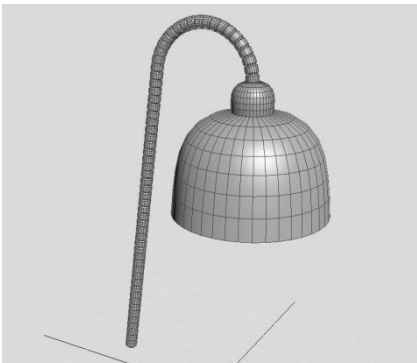
Для того, чтобы придать толщину получившемуся плафону, применяем модификатор **Shell** в параметре **OuterAmount** подбираем нужную ширину.

3.



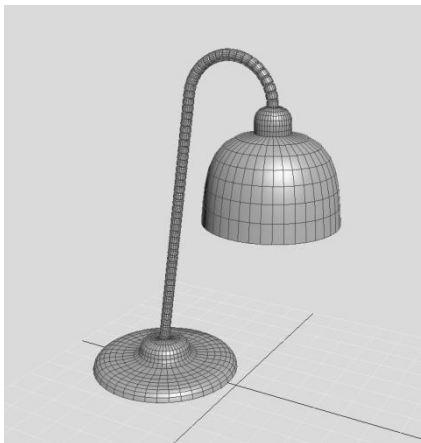
Создаем примитив **Cylinder** и увеличиваем количество сегментов **HeightSegments** до достаточного количества. Преобразуем цилиндр в **EditablePoly**. После этого нужно сделать из цилиндра ребристый провод для лампы. Для этого на каждое кольцо примените инструмент **Bend** по параметрам.

4.



Заканчиваем моделирование провода. К цилиндру применяем модификатор **Bend** ограничиваем действие модификатора в настройках **Limits**.

5.



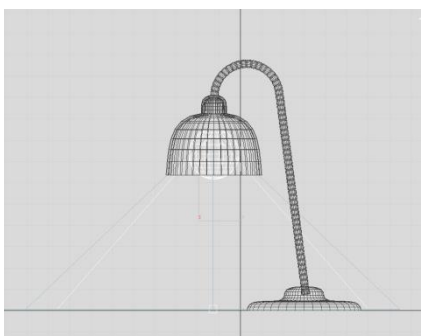
Добавляем подставку снизу используя сплайн Lines модификатором вращения.

6.



Добавляем лампочку. Делаем ее из примитива сферы и настраиваем светящийся материал во вкладке редактора материалов. Для этого в параметре **Self-Illumination** проставим значение 100.

7.



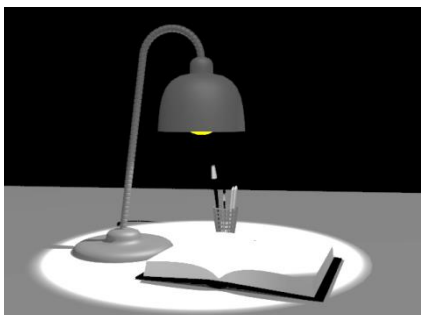
Добавляем источник освещения **TargetSpot** устанавливаем его в верхней части лампочки-сферы. Далее расширяем конус его распространения так, чтобы он не выходил за пределы абажура. Для этого в свитке **SpotlightParameters** изменяем параметры **Hotspot/Beam** (радиус яркого света) и **Falloff/Field** (радиус затухания).

8.



После этого добавьте общий источник освещения и уменьшите его интенсивность (параметр **Multiplier**) до 0,2. Теперь выберите ракурс и отрендерите сцену.

9.



Самостоятельно добавьте модели в сцену для создания натюрморта.