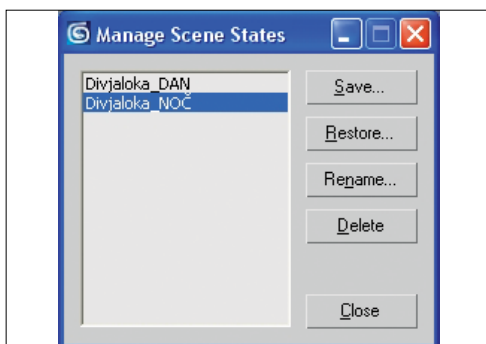


# uporabna orodja

Vsako delo, tudi na računalniku, poteka po nekem ustvarjalnem postopku. Pravzaprav je tudi pisanje spisa podobno računalniškemu programu, saj mora imeti »glavo in rep«. Seveda ta proces ni vedno tekoč. Včasih se vrnemo kakšen korak nazaj, da gremo lahko dva naprej. Programerji VIZ-a in MAX-a se tega zavedajo. V programa so vgradili kar nekaj orodij, ki nam omogočajo hiter prehod med različnimi fazami v obdelavi scene.



**1** | V članku bodo predstavljeni ukazi za nadzor in shranjevanje ter kasnejšo obnovo trenutnega stanja v sceni. V obstoječi sceni bomo pripravili več možnosti osvetlitve in jih shranili za kasnejšo hitro zamenjavo.

## Edit/Hold

Z ukazom *Hold* zadržimo celotno stanje scene, od objektov do materialov, animacij v sceni itd. Ukaz trenutno stanje scene shrani v lastno datoteko, ki je samo ena. Torej lahko hranimo le stanje ene scene naenkrat.

## Edit/Fetch

Z ukazom *Fetch* vrnemo stanje scene, kot je bilo v tre-

nutku izvedbe ukaza *Hold*. V praksi je pametno uporabiti ta ukaz vedno, preden se podamo na »neznano ozemlje«. Vendar, pozor. Pri uporabi obeh ukazov bodite skrajno previdni. Zakaj?

1. Ko izvedete ukaz *Fetch* in se obnovi s *Hold* zadržana scena, ni več ukaza *Undo*. Torej pomislite, kaj ste nazadnje shranili z ukazom *Hold*.
2. Ukaz *Fetch* ima varovalko in vas vpraša, ali res želite povrniti stanje, shranjeno z ukazom *Hold*. Ukaz *Hold* pa te varovalke na žalost nima. Težava nastane, ker sta ukaza v zavesnem meniju *Edit* eden nad drugim. Če na primer želite izbrati *Fetch*, pa ste v naglici kliknili na *Hold*, ste izgubili staro stanje, ki ste ga hoteli vrniti. To se zgodi tudi v boljših družinah.

## Tools/Manage Scene States ...

Sceno najprej opremimo z lučmi, ki jih bomo potrebovali za dnevno in nočno osvetlitev. Za dnevno osvetlitev zadostuje luč *Direct*, ki nima upadanja z oddaljenostjo (simulacija sonca), za nočno pa bomo pripravili več luči *Spot*, ki bodo predstavljale reflektorje, ki osvetljujejo različne dele gradu.

Poleg tega pripravimo dve ozadji. Svetlo za dnevne renderinge in temno za nočne. Obe ozadji sta pripravljena v *Material Editorju* kot *Mapa Gradient*.

Najprej pripravimo sceno za dnevni rendering. Ugasnjen so vse luči *Spot*, ozadje pa je svetlo. Ko smo naredili



dnevno upodobitev, je čas, da shranimo trenutne nastavitve scene. Po izboru ukaza se odpre pogovorno okno *Manage Scene States*, kjer izberemo gumb *Save*. Odpre se novo okno *Save Scene State*, kjer vpišemo ime trenutnega stanja in s spodnjega seznama izberemo, katere nastavitve scene želimo shraniti (npr. scena\_DAN).



**2** | Zdaj spremenimo stanje luči. Vključimo vse luči *Spot* in luč *Omni*, ki jo uporabljamo za učinek sijaja okrog meseca, ter izključimo luč *Direct*, ki nam je predstavljala sonce. Poleg tega v pogovornem oknu zamenjajmo *Environment ozadje/Background* za temnejše in malenkost povečajmo ambientalno osvetlitev. Izdelamo testno upodobitev in če je vse v redu, ponovimo postopek shranjevanja stanja scene – *Manage Scene States*.

Shranili smo obe sceni, dnevno in nočno. Zdaj enostavno



prehajamo med njima tako, da izberemo shranjeno stanje scene in nato ukaz *Restore*.

## Še nasvet

Pri nadzoru luči si lahko pomagata z orodjem *Light Lister*, ki ga prav tako najdete v zavesnem meniju *Tools*. Tu lahko spremenite lastnosti več lučem hkrati.

Enostavna metoda za shranjevanje trenutnega stanja je tudi ukaz *Save As ...*. Nič ne bo škodilo, če boste poleg vsega uporabljali še ta ukaz.

## info

### KLIK 82

je v celoti tiskan na papirju

Claro Silk in sicer:

notranjost: Claro Silk 115 gr/m<sup>2</sup>

ovitek: Claro Silk 200 gr/m<sup>2</sup>

Proizvajalec: M-real

www.m-real.com

Prodajalec: Map d.o.o. Ljubljana

