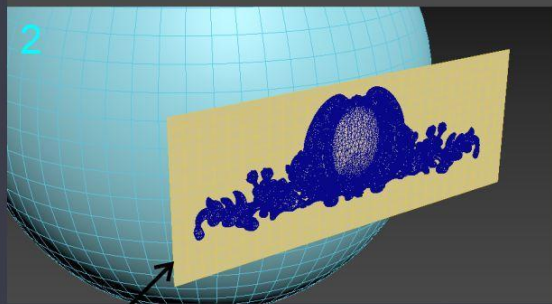
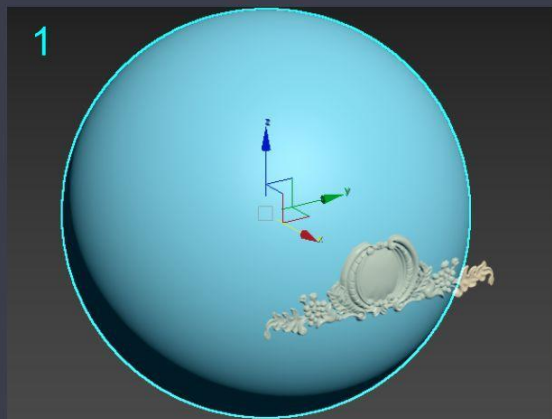
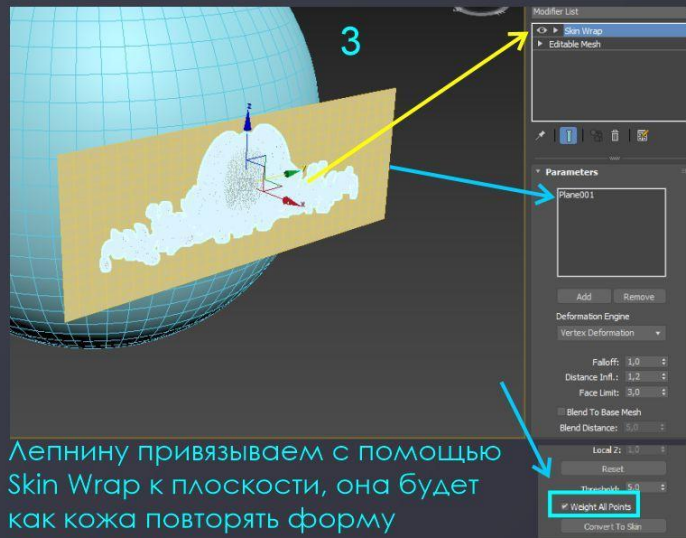


# 42 НАСТРОЙКА ОСНОВНОГО ОСВЕЩЕНИЯ

Моделирование интерьера

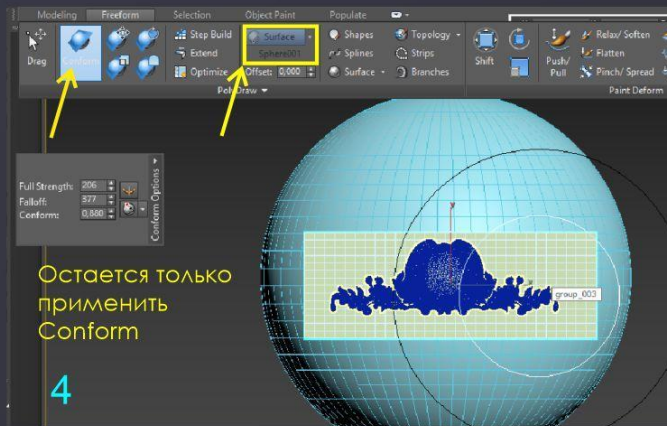


Создаем плоскость,  
которую будем с помощью  
Conform обволакивать  
объект (сферу)



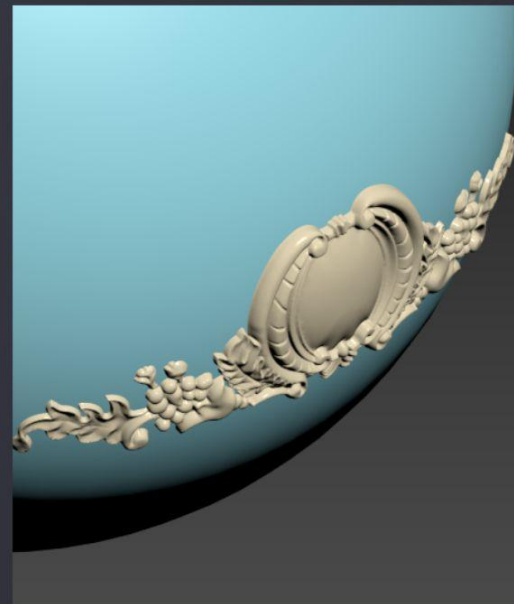
Лепнину привязываем с помощью  
Skin Wrap к плоскости, она будет  
как кожа повторять форму  
плоскости.

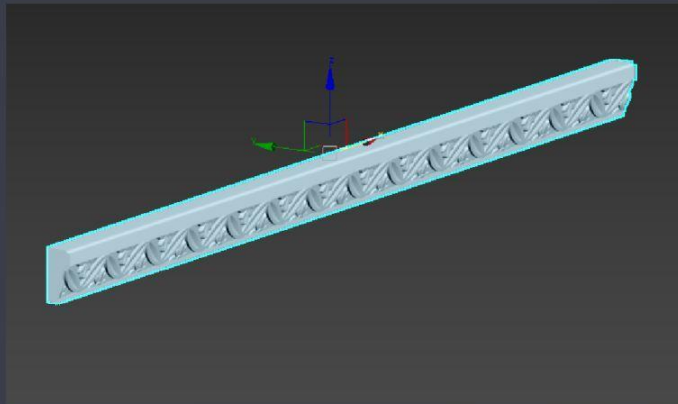
\*Для этого на лепнине должно быть достаточно  
полигонов для изгибания



Остается только  
применить  
Conform

4





Modifier List

- Path Deform Binding (WSM)
- ▶ Editable Poly

Parameters

Path Deform

Path: Shape001

Pick Path

Percent -12,5

Stretch 1,399

Rotation 2,0

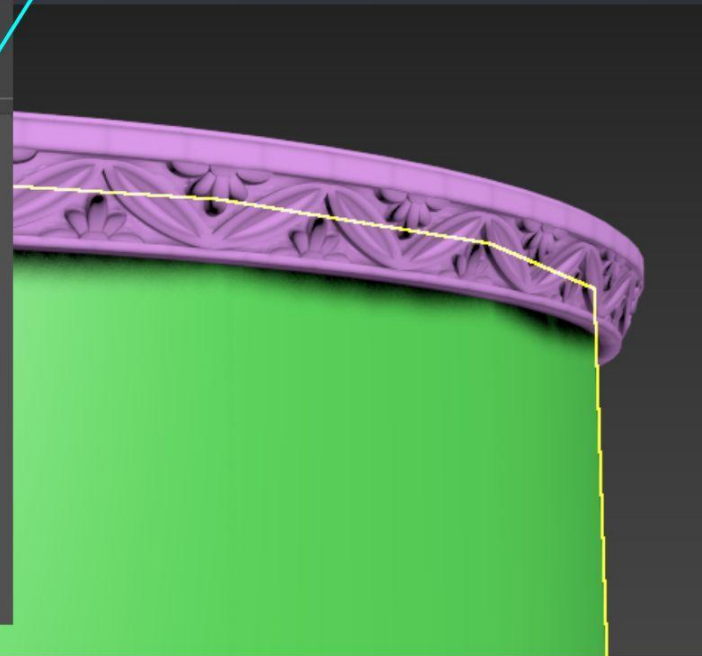
Twist 0,0

Move to Path

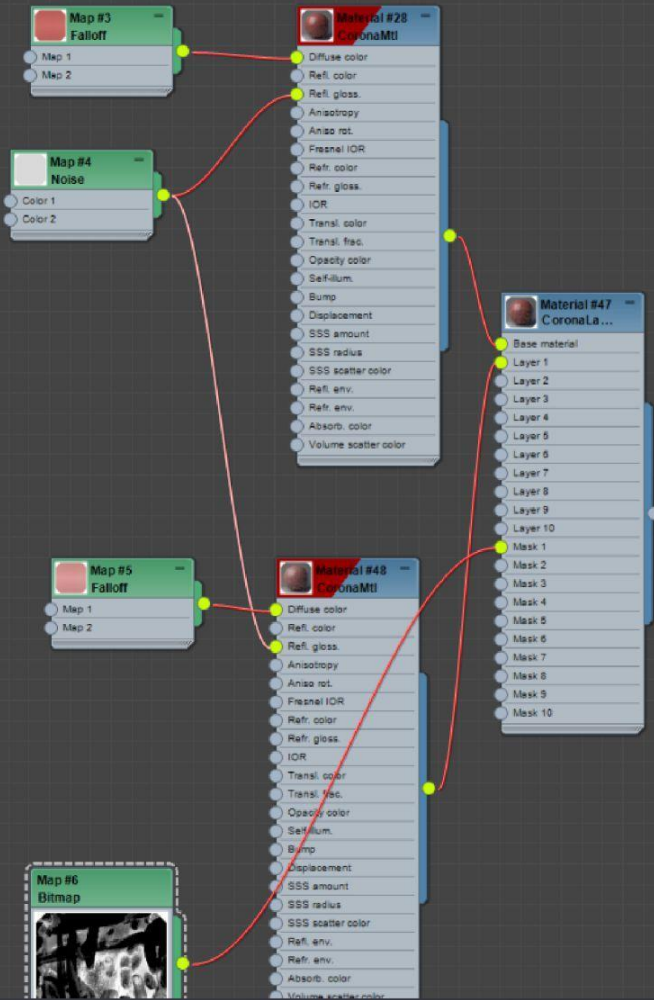
Path Deform Axis

X  Y  Z  Flip

Выбрать путь (линию)







### Map #6 (Fingerprints004-768x589.jpg)

Map #6

Reload

Filtering

- Pyramidal
- Summed Area
- None

Mono Channel Output:

- RGB Intensity
- Alpha

RGB Channel Output:

- RGB
- Alpha as Gray

Cropping/Placement

Apply

Crop  Place

U: 0,0 W: 1,0  
V: 0,0 H: 1,0

Jitter Placement: 1,0

Alpha Source

- Image Alpha
- RGB Intensity
- None (Opaq...)

Premultiplied Alpha

Time

Output

Invert Output Amount: 1,0

Clamp RGB Offset: 0,0

Alpha from RGB Intensity RGB Level: 1,0

Enable Color Map Bump Amount: 1,0

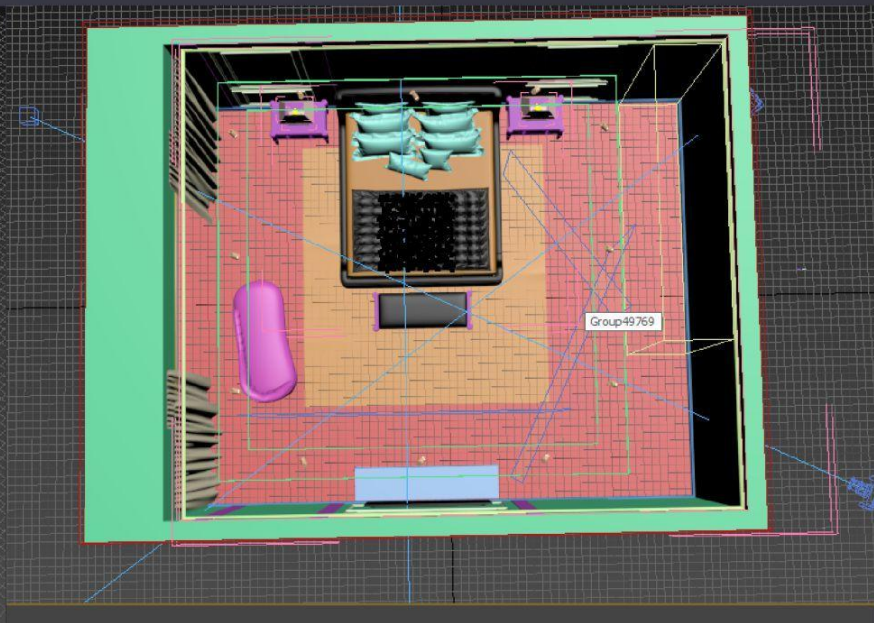
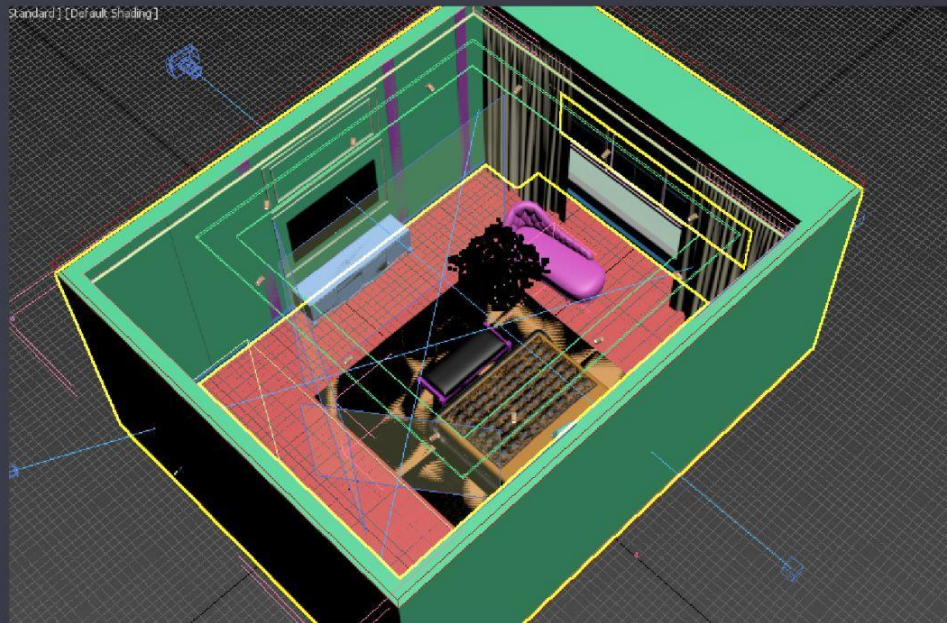
Color Map :

RGB  Mono  Copy CurvePoints

Drag 0,821 0,443



Standard [Default Shading]









Истинная красота  
изображения в 4К

