

Neonówka

(07.03.2007.) Autor: Greg

Zmieniony ()



Zapraszam na króciutki tutorial pokazujący, jak w prosty sposób można uzyskać efekt lampy neonowej. Samouczek jest skierowany dla osób które znają podstawy Blendera, a jego ukończenie nie powinno zabrać więcej niż 10 minut.

Jako referencji użyłem takiego obrazka:

http://www.signbuyer.co.uk/ekmps/shops/bracey77/images/barsign_2.jpg

W oknie 3D klikamy na **View**, potem **Background Image**. Kiedy otworzy nam się okienko wciskamy **Use Background Image** i **Load**, podajemy ścieżkę do obrazka.

Zaczynamy od pobieżnego "obrysowania" podłożonej grafiki. Stawiamy głównie kluczowe wierzchołki.



Teraz trzeba naszą siateczkę zagęścić i wygładzić. W tym celu klikamy najpierw 2-3 razy **Subdivide** (klawisz W), potem **Smooth** (również W) parę raz aż do osiągnięcia pożądanego kształtu. Kiedy krawędzie układają się w miarę pożądnie możemy zaszaleć z Subdivide'm i naklikać go tyle razy, aż nie będziemy widzieć pojedynczych wierzchołków. Teraz oczywiście (albo mniej oczywiście) wiemy, że w niektórych miejscach jest przesyt wierzchołków, ale już sobie z tym radzimy. W guzikach edycyjnych zwiększamy **Limit** obok Remove Doubles do około **0.05**. Po czym owo **Remove Doubles** wciskamy. W tym stadium powinniśmy mieć mniej więcej coś takiego:

Model skończony, przyszła pora na materiały. Dodajemy materiał któremu przypisujemy parametry:

- Halo
- Alpha: 0.5
- Halo Size: 0.2
- Hard: 20
- Add: 1

Oczywiście do tego jakiś kolorek (np. niebieski :P). Wszystkie parametry mogą ulec zmianie, całość zależy od tego w jaki sposób wykonasz daną scenę, podaję tylko te które odpowiadają mojej siatce.

Jako, że nasz neon jest dwukolorowy to pamiętamy jak się rozdziela obiekt na dwa?

Wchodzimy w tryb edycji, zaznaczamy wszystkie wierzchołki na "ramce" (czyli zaznaczamy jeden i naciskamy **Ctrl+L**), potem **P** i **Selected**. Mając dwa obiekty dajemy im różne materiały żeby się na inny kolor świeciły. Zmieniamy też kolor światła, żeby nam dobrze kontrastowało. Po renderku mamy coś takiego (albo raczej, powinniśmy mieć):



Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie by dorzucić Sequenterowego Glowa, po lekkiej zabawie z parametrami otrzymałem takie coś:



Wszelkie uwagi, komentarze, opinie, walcie śmiało, dane kontaktowe macie na forum :)

Pozdrawiam, Greg

Tutorial pisany na podstawie
[Neon Effect in Blender](#)