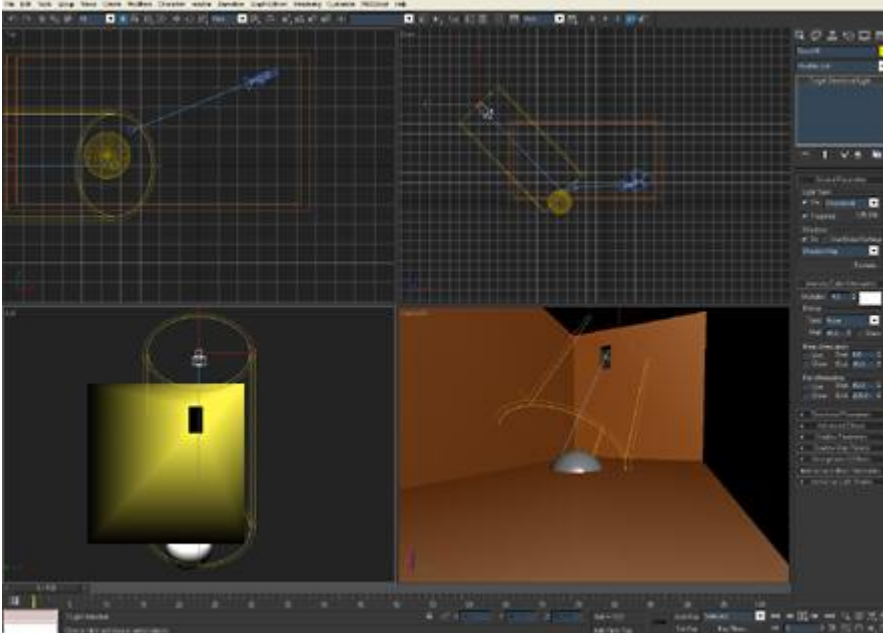


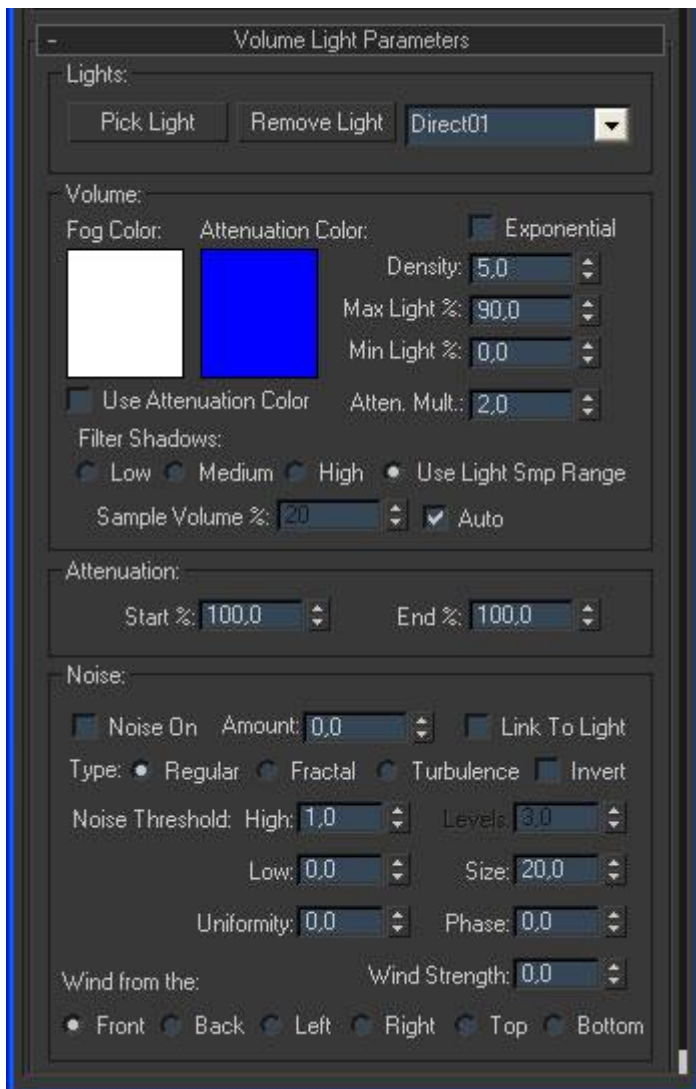


## 1. RENDERING

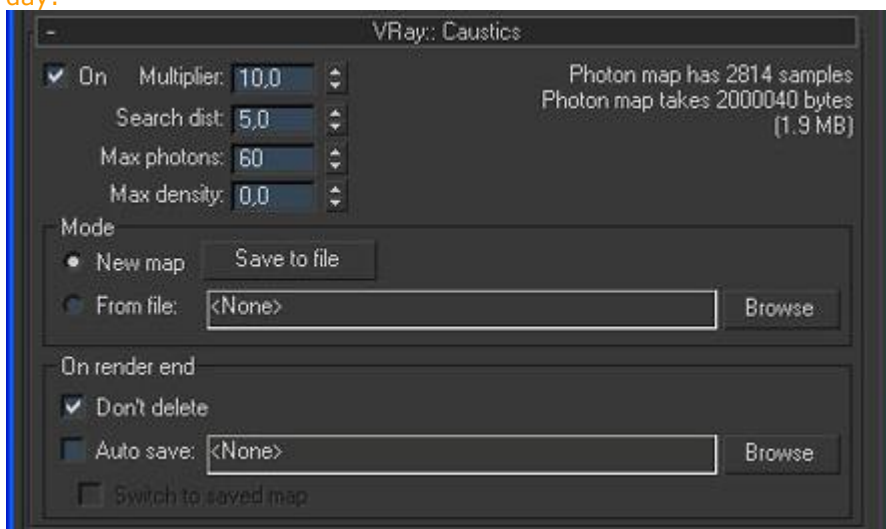
Mở file để bắt đầu thực hành START SCENE. Nếu bạn định tự làm cảnh này thì bạn cần nhớ để ánh sáng dùng để làm ánh sáng khối ở chế độ shadow map.



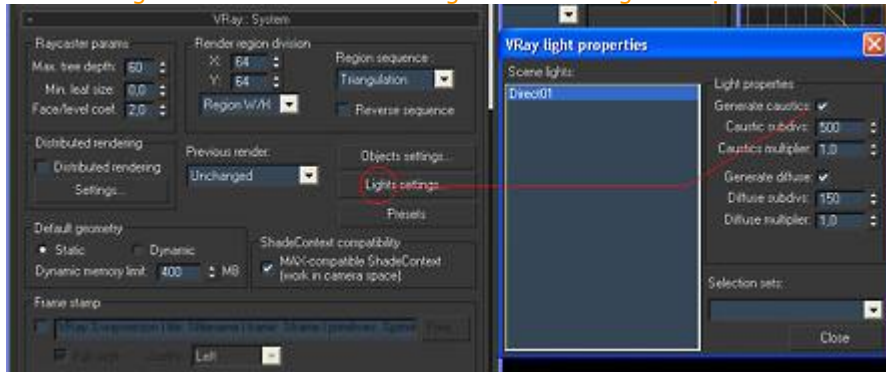
Bạn có thể thấy thông số của đèn Direct01. Để thêm và tạo hiệu ứng ánh sáng khối, trong mục Atmosphere section ấn nút Add... , trong mục Volume Light Parameters ấn vào nút Pick Light và chọn đèn cần đặt ánh sáng khối.



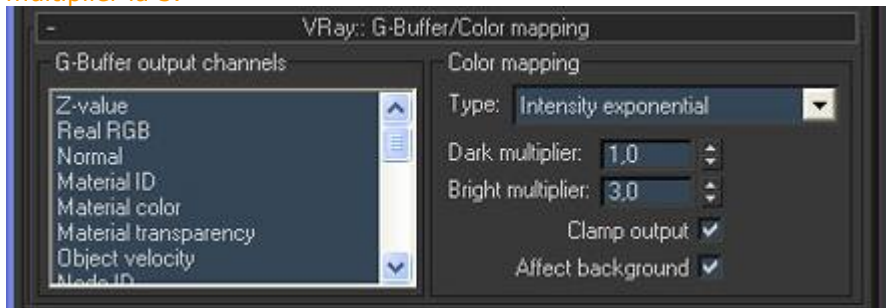
Trong cảnh của chúng ta có ánh sáng và 1 quả cầu kim loại sẽ phản xạ ánh sáng từ quả cầu lên tường tạo hiệu ứng tụ quang (caustic). Do đó bạn có thể tham khảo thông số Caustics sau đây:



Giảm thông số Caustic subdivs xuống 500 - để tăng tốc việc render thử.



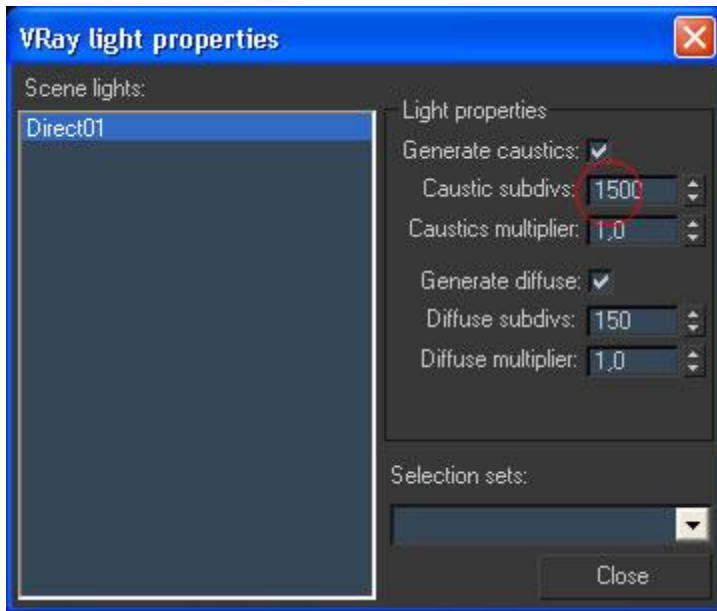
Trong mục G-Buffer/Color mapping chọn kiểu là Intensity exponential và thông số Bright multiplier là 3.



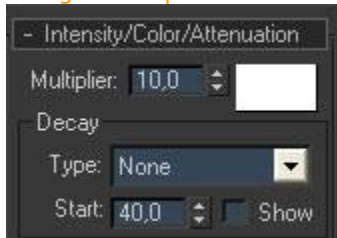
Cảnh render thử cuối cùng.



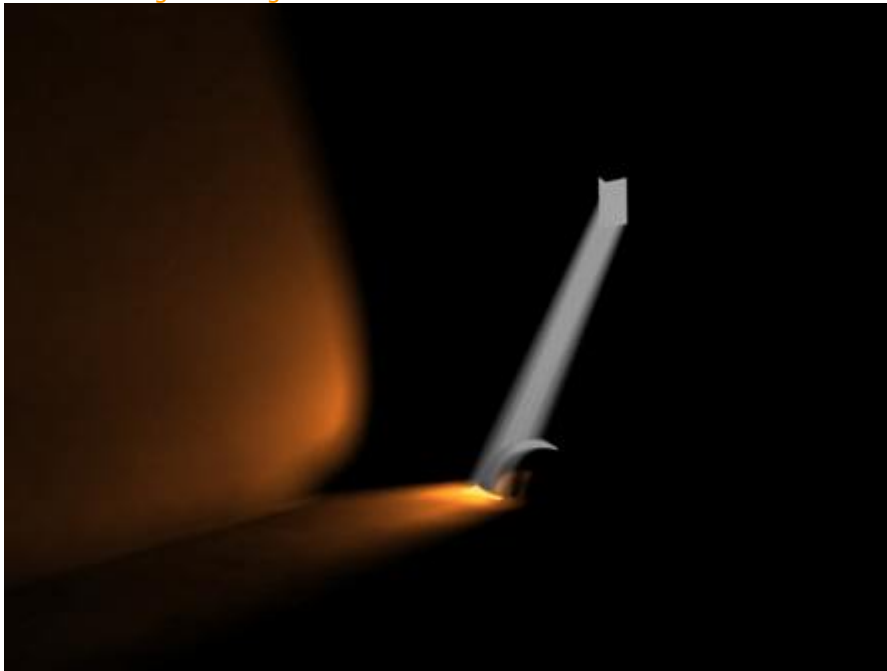
Tăng thông số Caustic subdivs lên 1500.



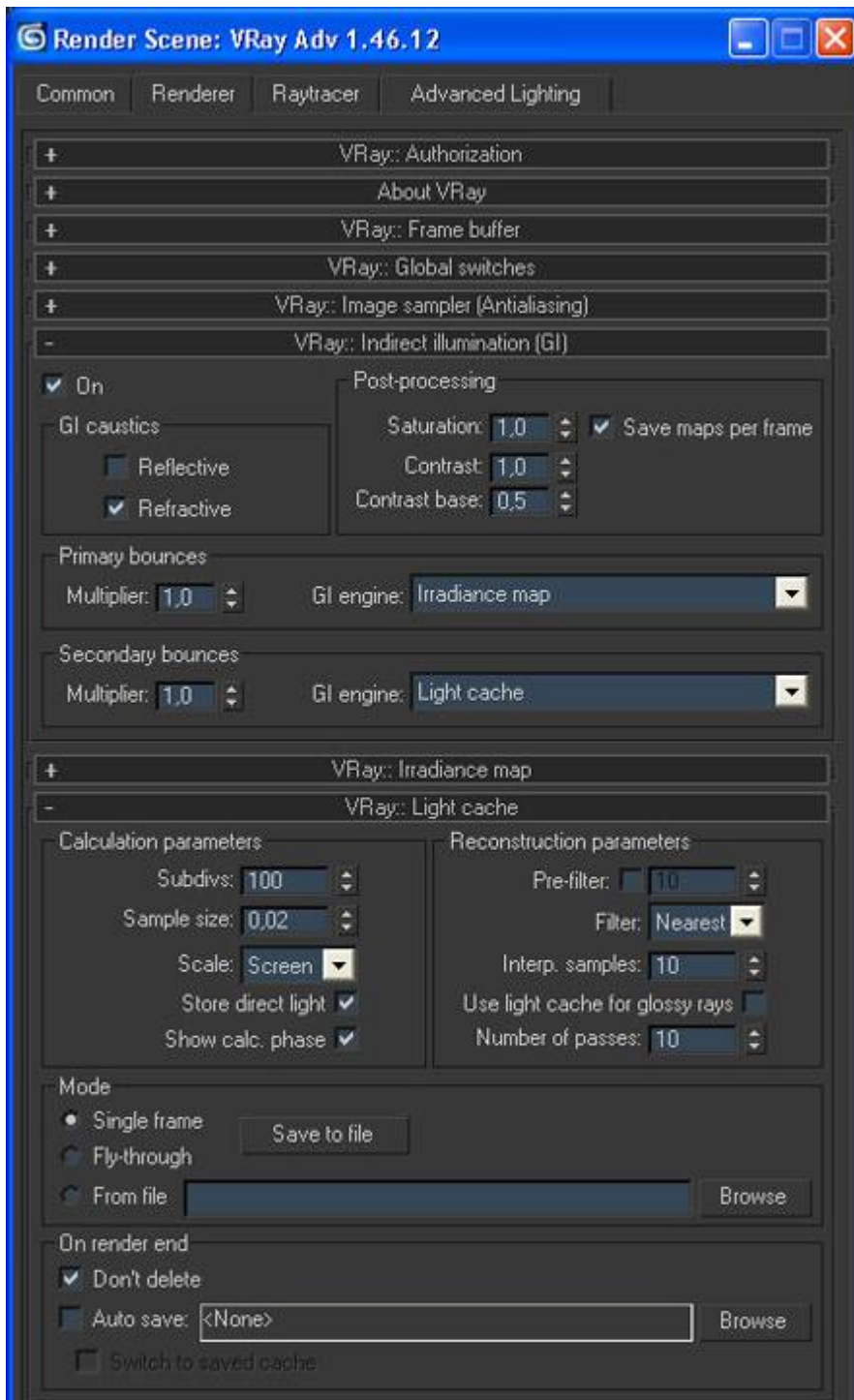
Và light Multiplier lên 10.



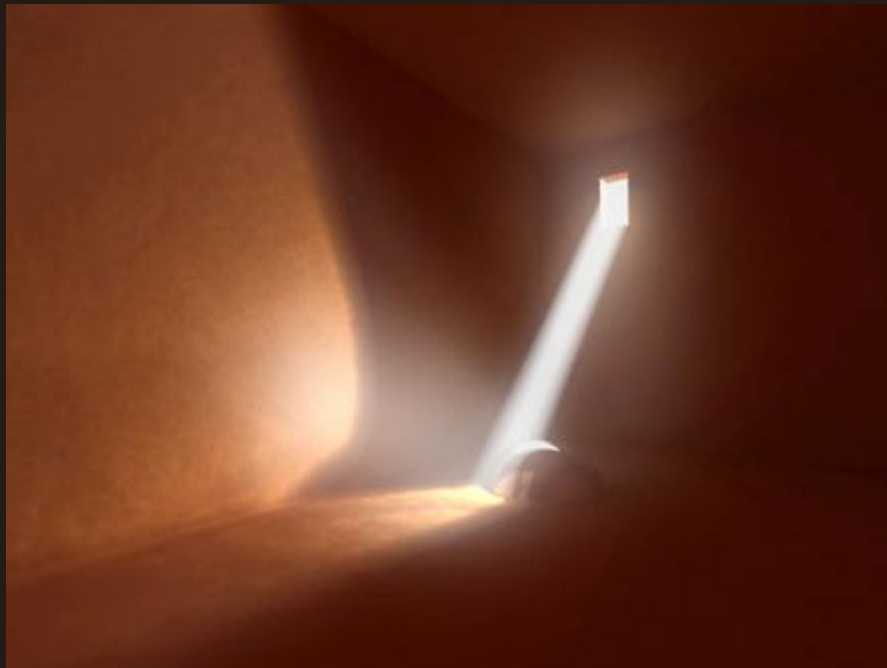
Cảnh đã sáng lên đáng kể.



Bật Indirect illumination (GI). Bây giờ chúng ta sẽ sử dụng Light cache là GI engine trong Secondary bounce - thông số subdivs đặt là 100.

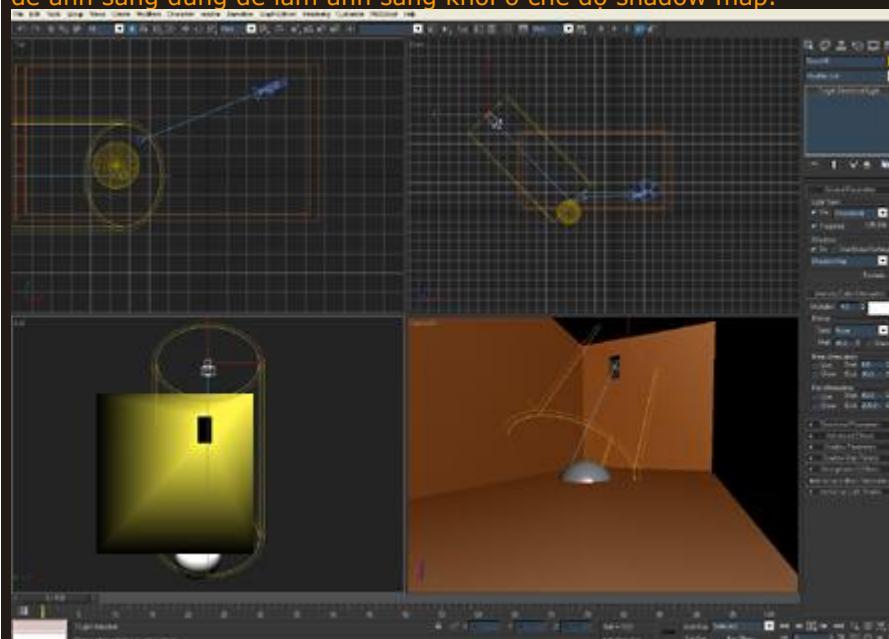


bạn có thể tải file đã được thiết lập như hướng dẫn trên tại địa chỉ:  
[http://www.evermotion.org/excluziv/PENdzel/Volume\\_causic\\_vray/end.zip](http://www.evermotion.org/excluziv/PENdzel/Volume_causic_vray/end.zip)



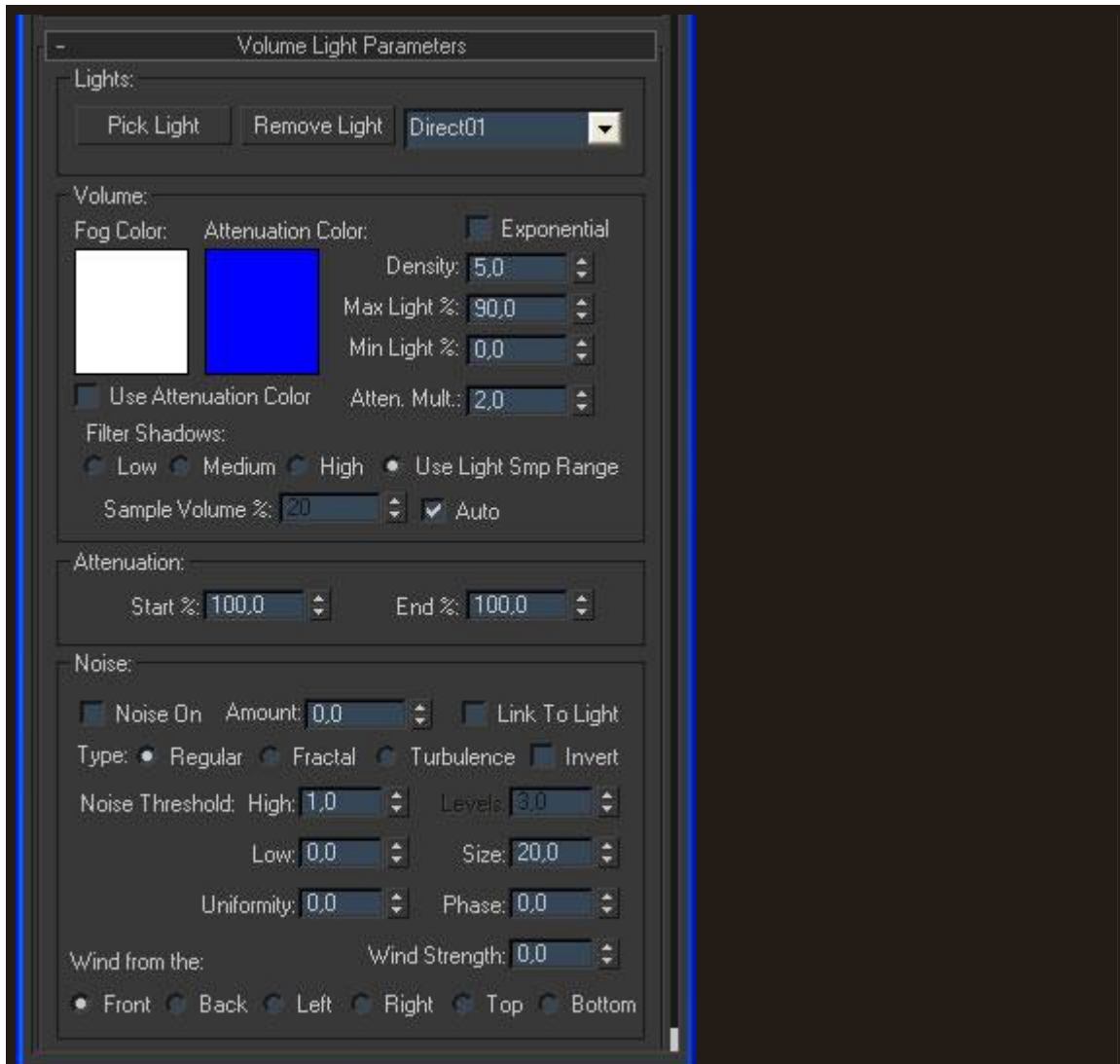
## 1. RENDERING

Mở file để bắt đầu thực hành START SCENE. Nếu bạn định tự làm cảnh này thì bạn cần nhớ để ánh sáng dùng để làm ánh sáng khối ở chế độ shadow map.

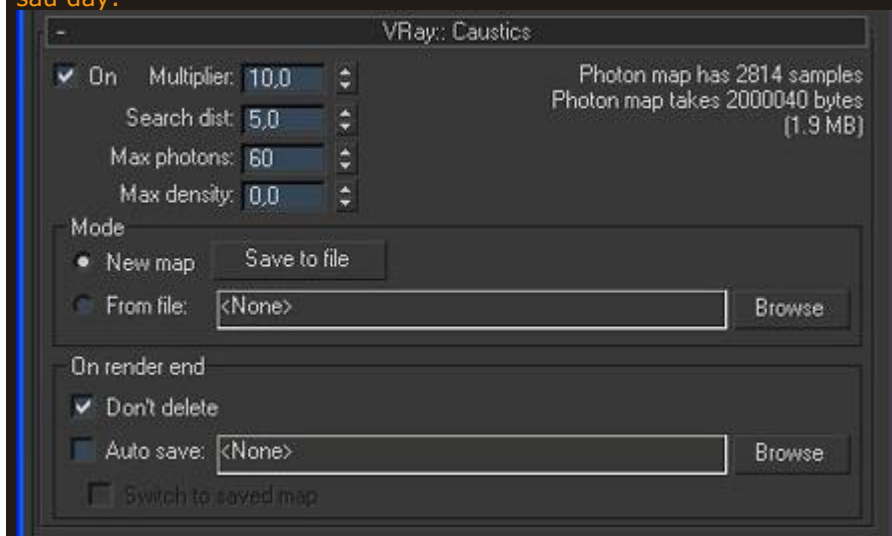


Bạn có thể thấy thông số của đèn Direct01. Để thêm và tạo hiệu ứng ánh sáng khối, trong mục Atmosphere section ấn nút Add... , trong mục Volume Light Parameters ấn vào nút Pick Light và chọn đèn cần đặt ánh sáng khối.

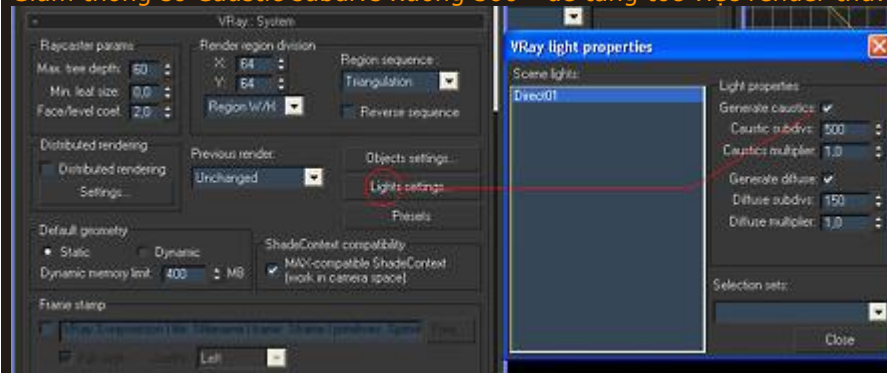




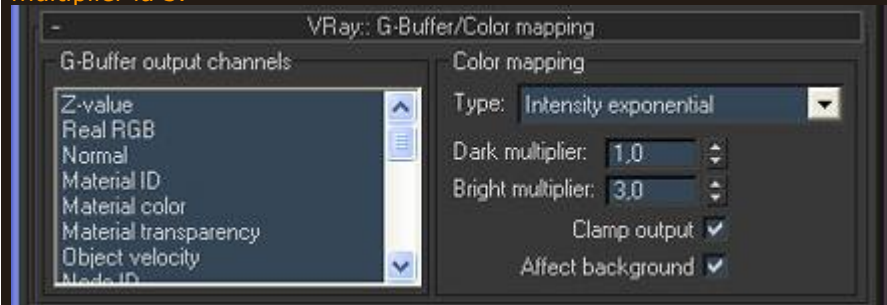
Trong cảnh của chúng ta có ánh sáng và 1 quả cầu kim loại sẽ phản xạ ánh sáng từ quả cầu lên tường tạo hiệu ứng tụ quang (caustic). Do đó bạn có thể tham khảo thông số Caustics sau đây:



Giảm thông số Caustic subdivs xuống 500 - để tăng tốc việc render thử.



Trong mục G-Buffer/Color mapping chọn kiểu là Intensity exponential và thông số Bright multiplier là 3.

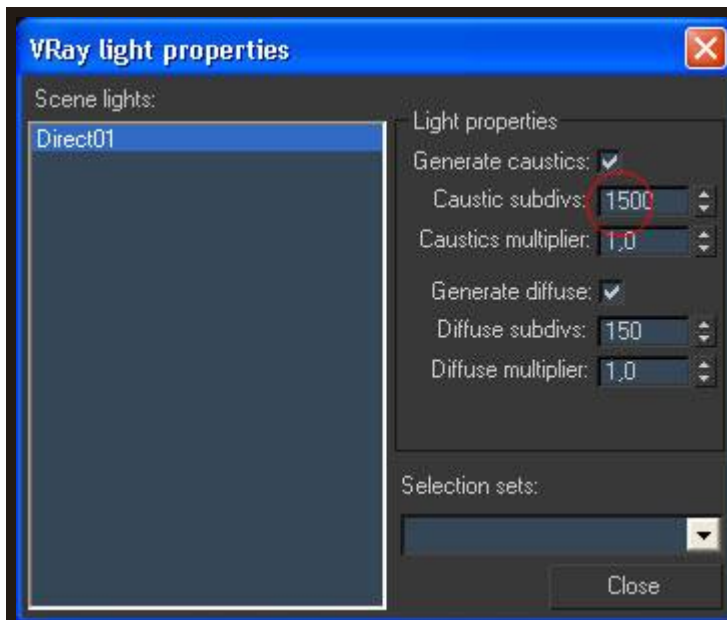


Cảnh render thử cuối cùng.

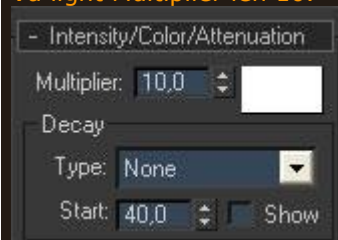


Tăng thông số Caustic subdivs lên 1500.

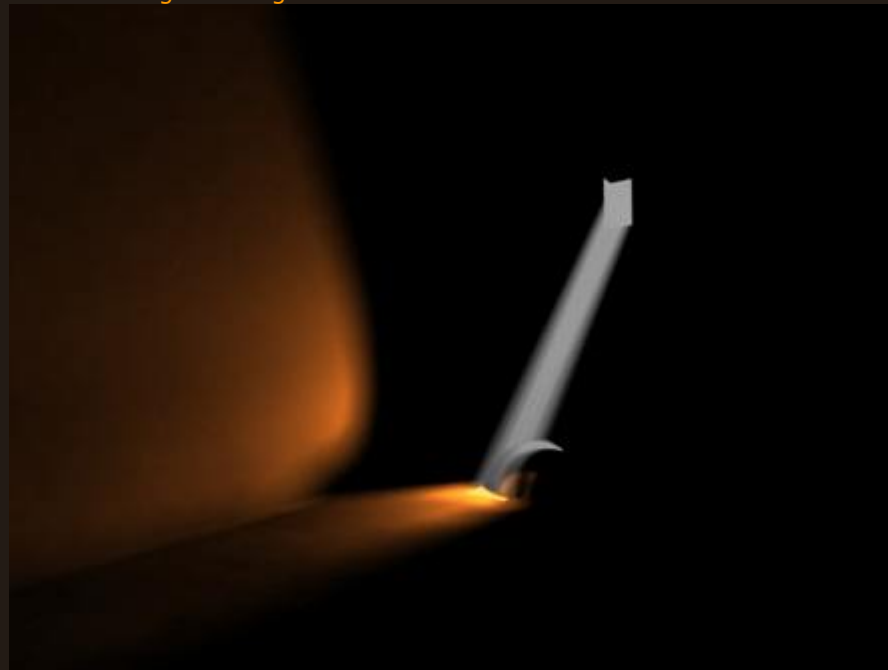




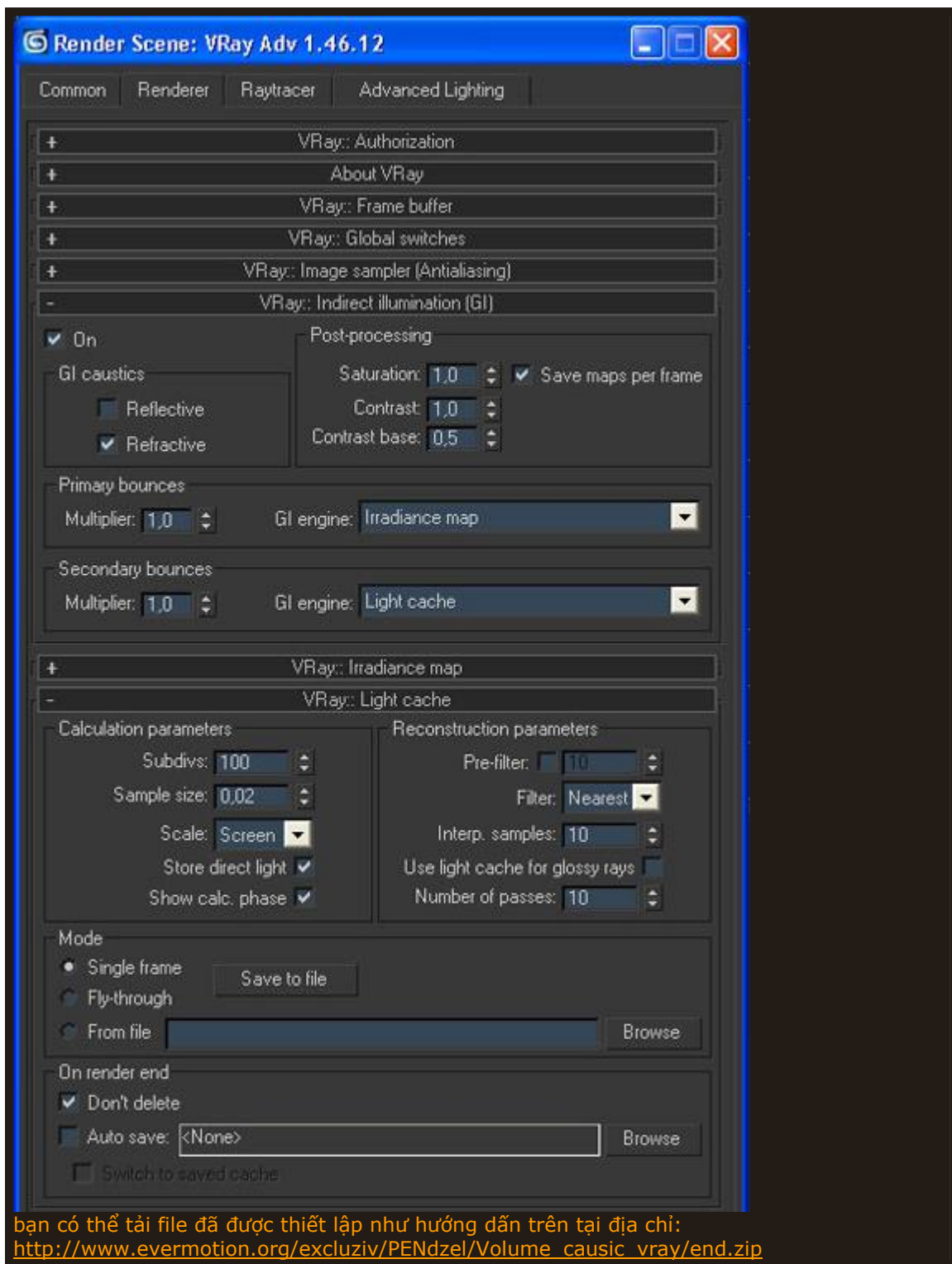
Và light Multiplier lên 10.

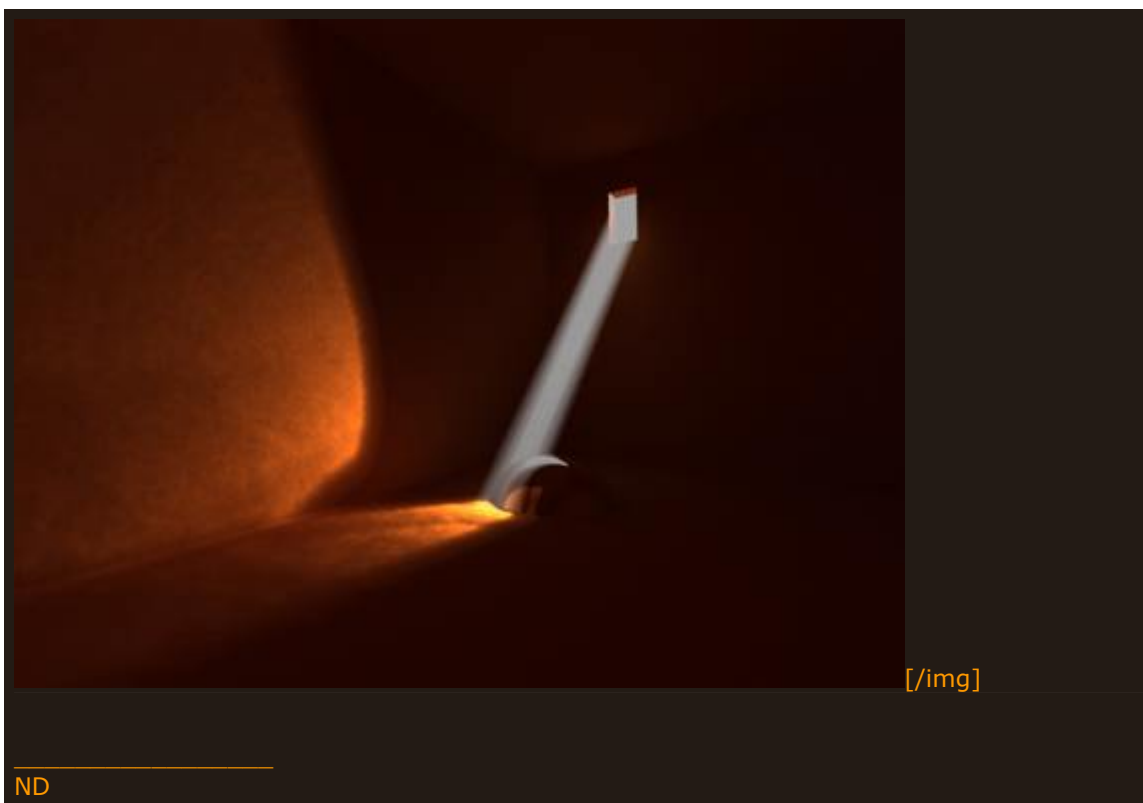


Cảnh đã sáng lên đáng kể.



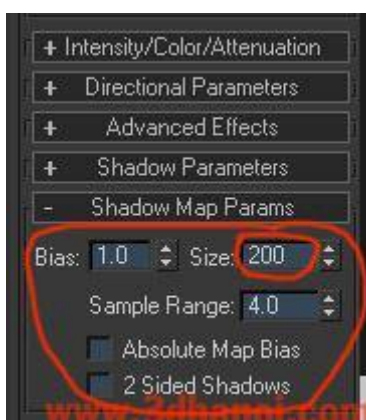
Bật Indirect illumination (GI). Bây giờ chúng ta sẽ sử dụng Light cache là GI engine trong Secondary bounce - thông số subdivs đặt là 100.





Bình thường shadow map để mặc định side là 512. Nếu bạn tăng side bóng thì luồng khối sẽ chia ra thành nhiều tia nhỏ, còn giảm side xuống thì luồng sáng sẽ mịn hơn. Điều này tối cần thiết khi bạn muốn luồng ánh sáng khối chia thành nhiều tia hay mịn màng.

Khi đặt side = 512





Khi đặt side = 1500

