

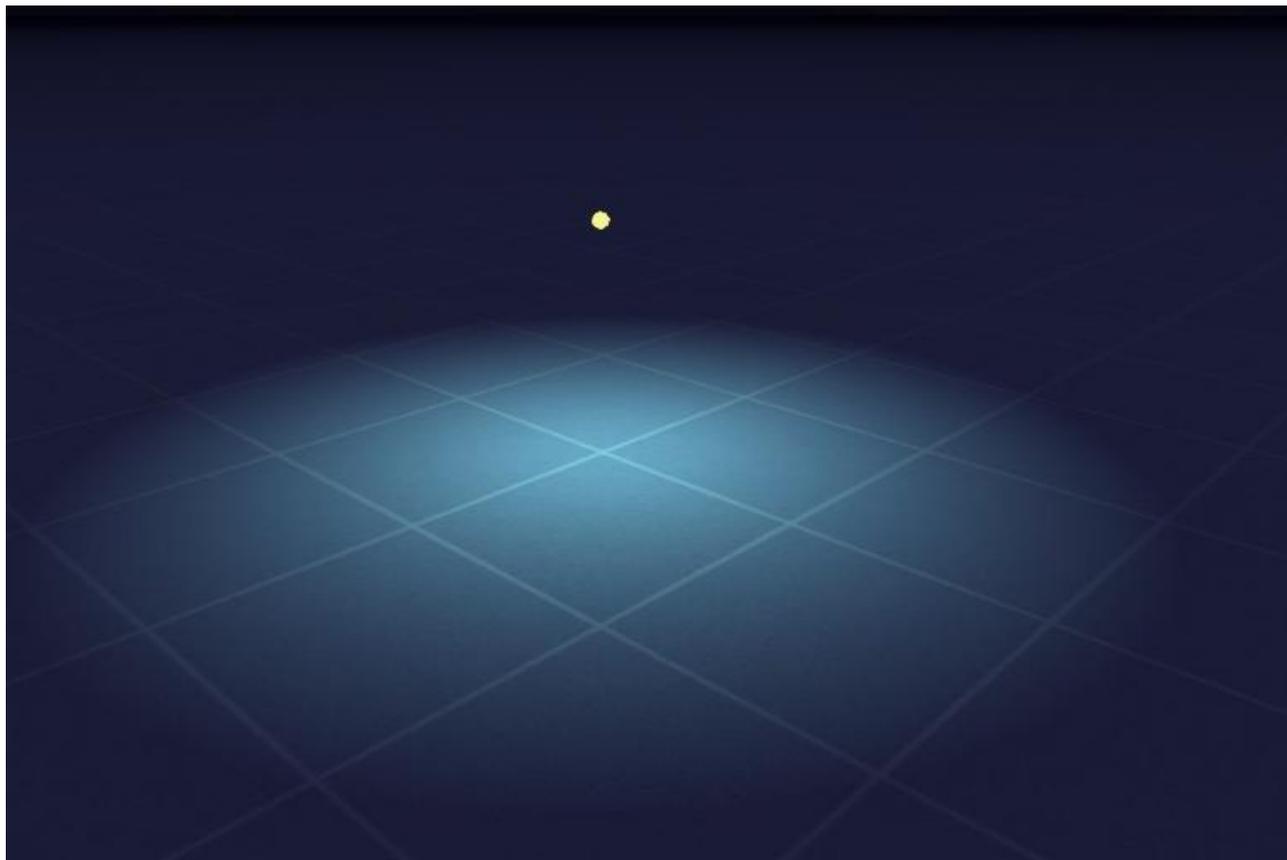
Train Simulator
2013



Torchia Fabio

presenta

Guida alla realizzazione dei punti luce (Point light)



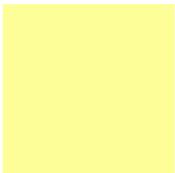
Come iniziare ?

Dando per scontato che si conosca un minimo di modellazione 3d vediamo come si creano i punti luce. I punti luce sono oggetti che noi andiamo a creare con un qualsiasi programma di modellazione e tramite il blueprint editor vedremo come trasformare il nostro oggetto base in un punto luce.

Per prima cosa nella cartella Source creiamo una sottocartella con il nome di Lights, dove all'interno si inserisce il file IGS e il file xml e la texture.

Oggetto punto luce con 3ds Max

Per prima cosa entriamo nel programma e selezioniamo la primitiva sfera e diamo come raggio 30 cm. Ora si assegna al nostro oggetto il materiale, deve essere per forza Tex e la texture qui in basso copiatela e controllate tramite un programma di grafica che sia 64/64 pixel e realizzate la texture in ace. Assegnato il materiale ora bisogna mapparlo, io tramite i tutorial in internet ho assegnato una mappatura planare dall'alto. Importante spostare il nostro oggetto alle coordinate 0/0/0.

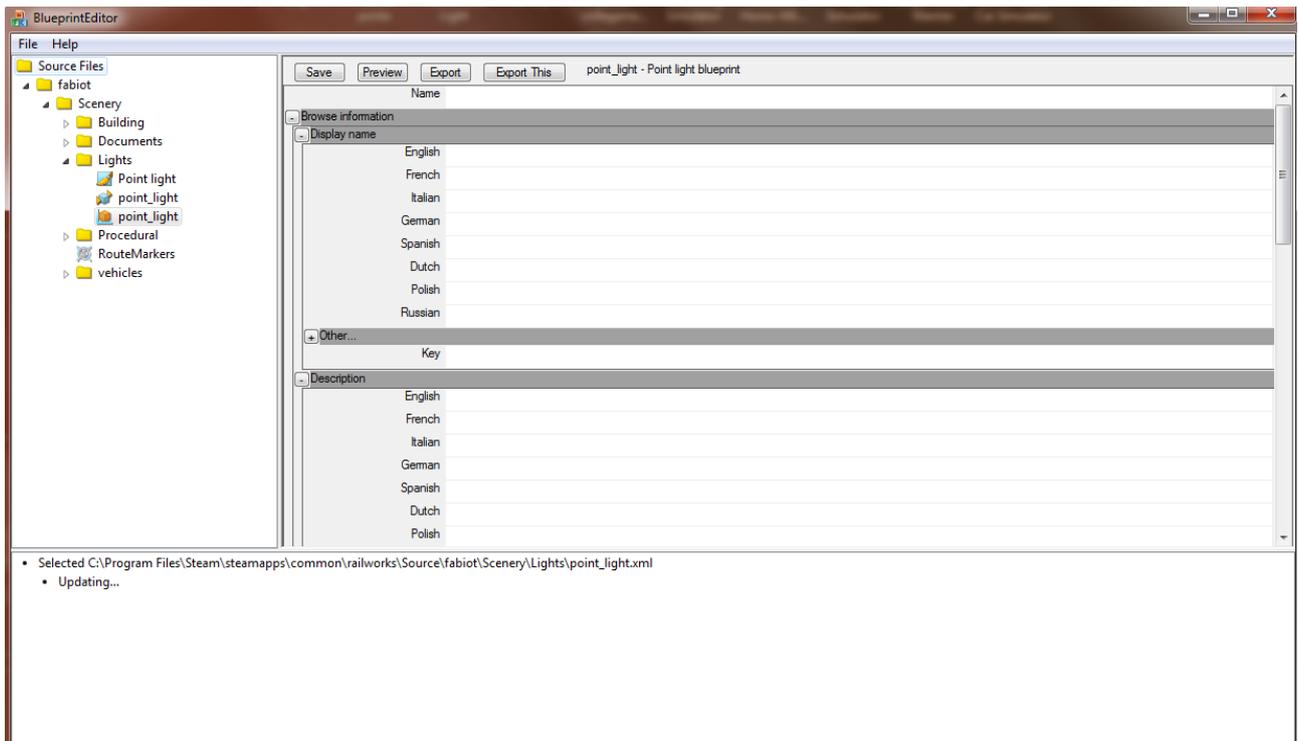


Non è necessario impostare il pivot, io non l'ho assegnato e funziona comunque. Si esporta in formato IGS di kuju, con la dicitura point_light.IGS

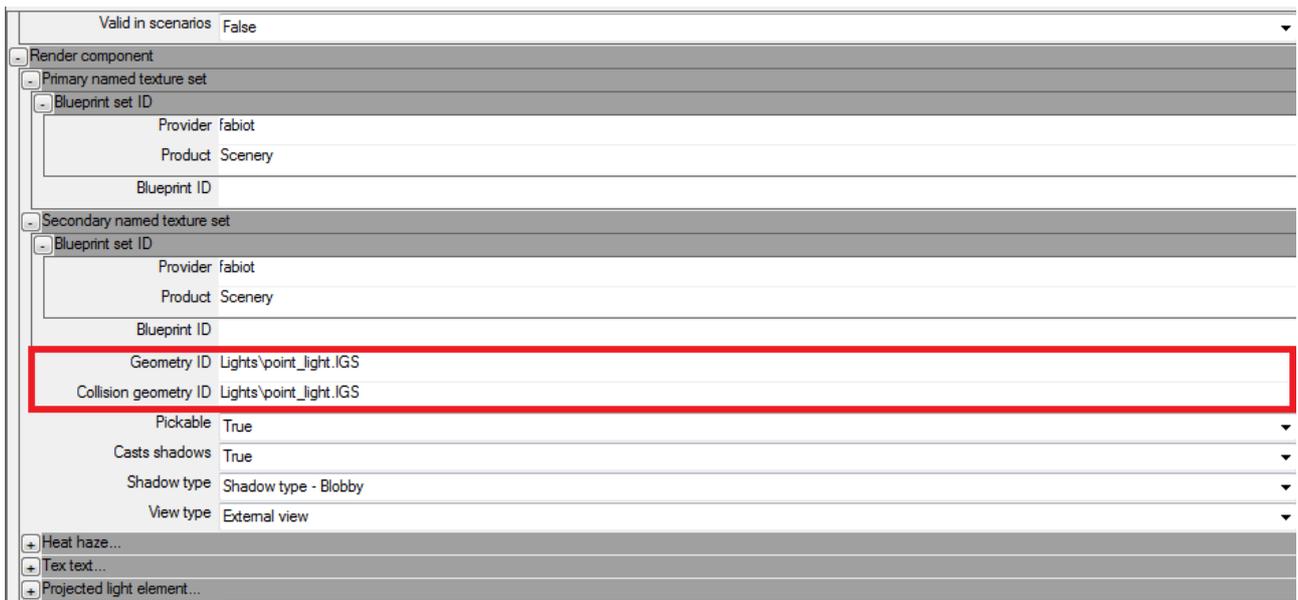
Punto luce in blueprint editor

Nel blueprint editor andiamo sul file IGS e selezioniamo nel menù dei vari tipi di blueprint, Point light blueprint.

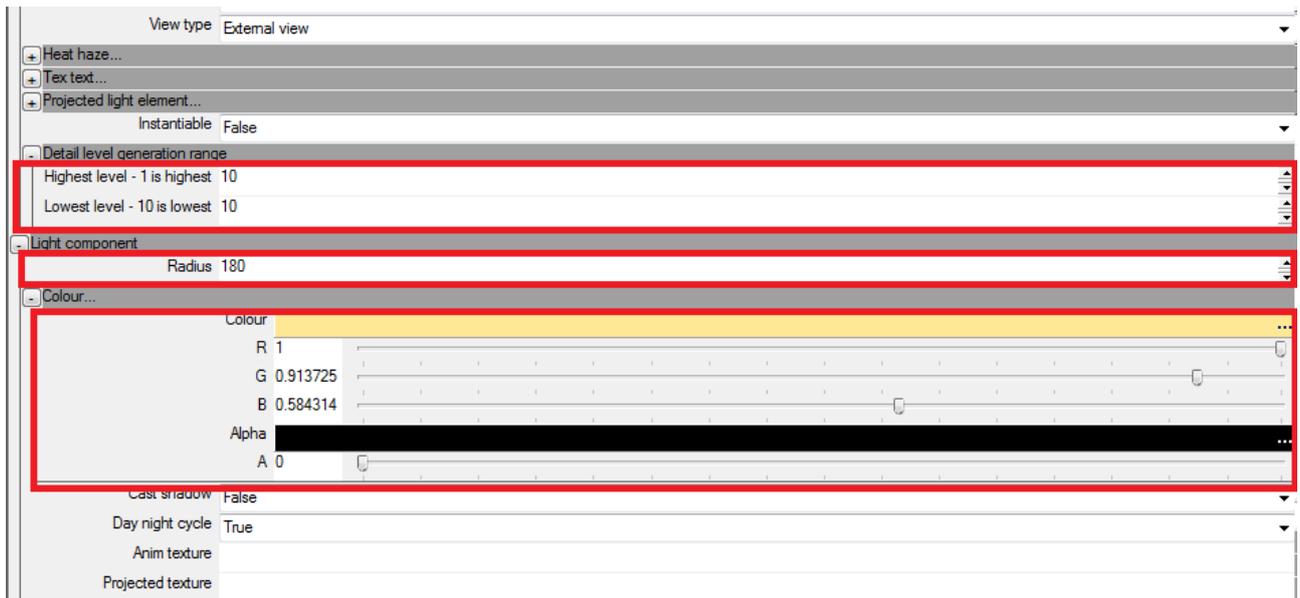
Ora vedremo la compilazione del nostro punto luce in modo che in preview si vede nel modo corretto e che sul terreno si vede la luce.



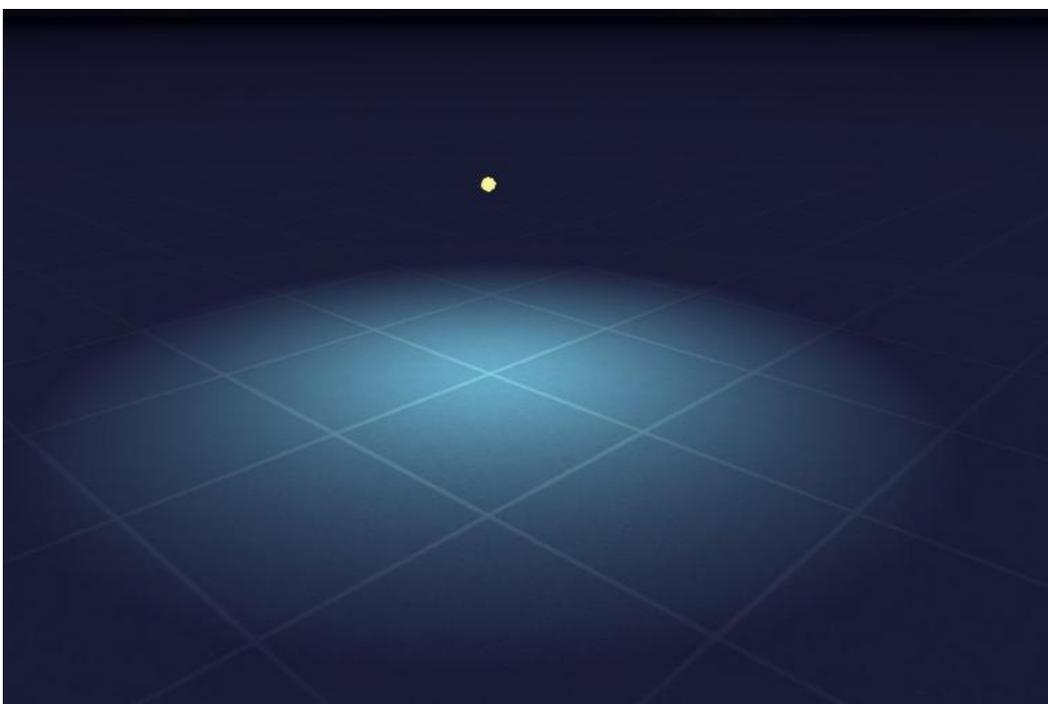
La parte iniziale è come un normale oggetto scenery in cui dobbiamo inserire un nome per essere identificato in editor.



La seconda parte è riportare su Geometry ID e su Collision geometry ID il “percorso” del file igs, questa è una procedura che deve essere **ASSOLUTAMENTE** da fare perché se non viene fatta non funziona.



L'ultima parte del blueprint è regolare entrambi i valori del dettaglio a 10, i campi sono i primi due nel rettangolo rosso. Ora arriviamo al sodo del nostro punto luce, il secondo rettangolo è la misura in metri di quanto vogliamo far concentrare il fascio di luce, più il valore aumenta, più il fascio si ingrandisce. Nella ultima parte ci sono dei cursori modificabili a piacimento, modificando i cursori noterete che cambia il colore e una volta scelto il colore cliccate su preview e noterete un oggetto, andate in modalità notturna, tirate su l'oggetto e noterete il fascio.



Note finali

Questa guida è liberamente pubblicabile su qualunque sito, purchè non venga modificata senza il consenso dell'autore.

Per problemi, segnalazioni o informazioni potete contattarmi sui forum TSH e Simtreni con utente fabiot oppure via email fabiot0206@gmail.com

Vigevano (Pavia)

Torchia Fabio (Fabiot)