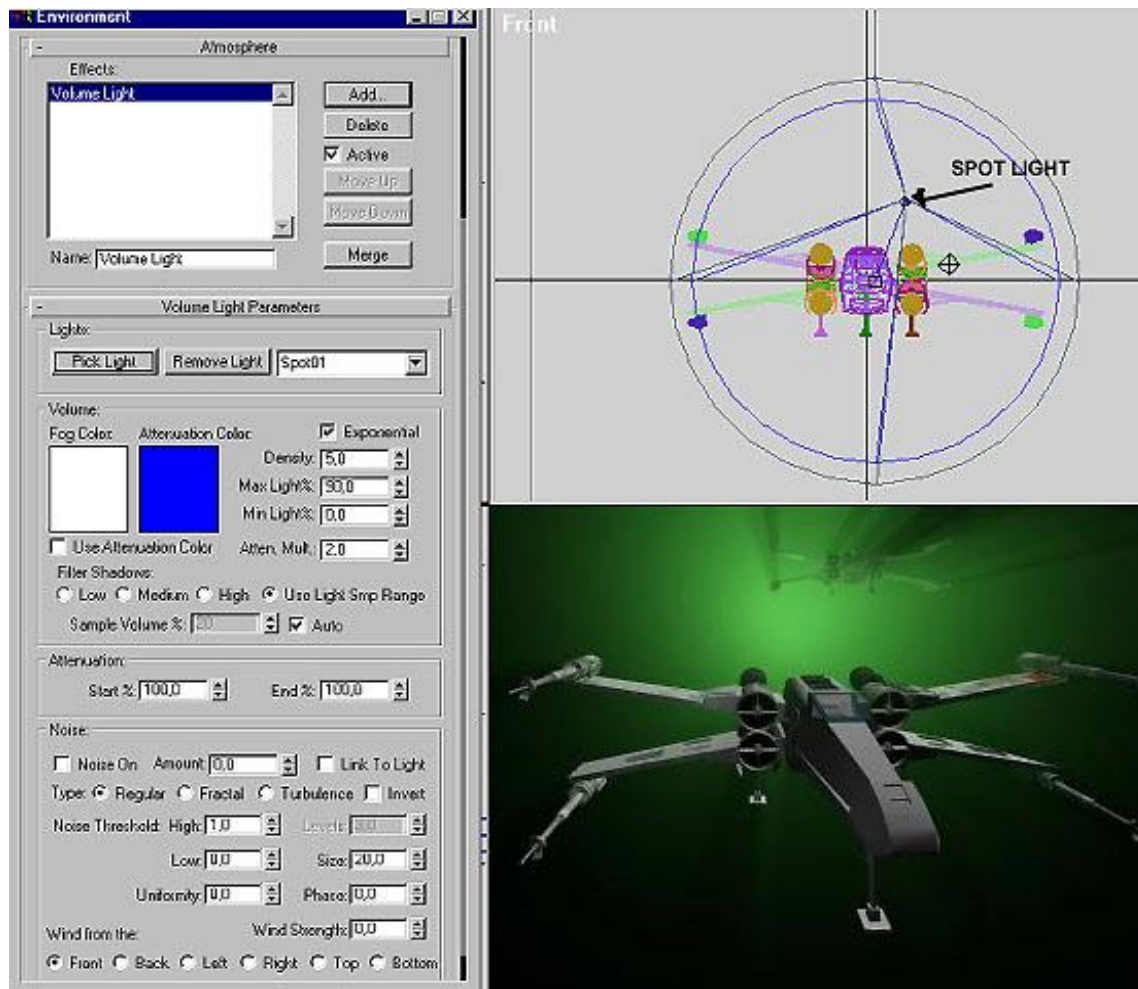


Volume Lights

Este para mim é o efeito mais legal que existe no max. Ele cria luzes com feixes de partículas. Isto é, você vê toda a trajetória do seu raio. Sua desvantagem é que na hora de renderização o computador terá que fazer vários calculos adicionais, extendendo até por demais o tempo de renderização.

Este efeito é muito usado para criar efeitos de vácuo, ambiente submarino, espaço e iluminação de shows.



Para criar este efeito, é necessário criar uma luz spot ou omni. Logo após vá em **Environment** e selecione **ADD** e depois **Volume Lights**. **Tecla H** e selecione o nome luz que sofrerá este efeito.

Você também pode configurar a direção em que as partículas irão e a sua densidade. Existem também a opção **attenuation**, que funciona da mesma maneira que do comando que dispõe esta função.

Filter Shadows - você configura a qualidade das sombras para renderização com qualidade escolha Light Smp Range, mas para o renderização de ajuste de trabalho escolha low, para se tempo de renderização ser menor.

Noise – Cria uma vibração na luz volumétrica. Quando o valor for muito pequeno não é notado o efeito, com a quantidade muito grande, é como se tivesse blocos de nuvens bem definidas.

Wild – configura a direção do vento.