

คุณสมบัติโปรแกรม สร้างงาน 3มิติ -คาราร่าเบสิก 2

โปรแกรม มีคุณสมบัติสร้างงานภาพเสมือนจริงแบบ 3มิติ และมีวัตถุ 3มิติ, ฉากสำเร็จ พร้อมใช้ สำหรับการเริ่มต้นทำงานที่ง่ายขึ้น หรือเพื่อการเรียนรู้วิธีปรับแต่งเพิ่มเติม โดยมีไฟล์งานสร้างสำเร็จ พร้อมเริ่มงานใหม่ หรือเพื่อปรับแก้ไขใหม่ได้ตามต้องการ เช่น งานผิววัสดุ, สร้างการเชื่อมหมุน-เคลื่อนไหว, รูปแบบแสงพิเศษ ที่สร้างสำเร็จให้เรียกมาใช้งานได้อย่างรวดเร็ว หรือ หากต้องการสร้างใหม่ทุกสิ่ง ตั้งแต่เริ่มต้นก็สามารถสร้างได้สำหรับผู้ชำนาญการใช้แล้ว เพื่อสร้างงาน 3มิติสำหรับ ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว, วัตถุหมุนอิสระสำหรับเว็บ, ด้วยเครื่องมือของโปรแกรมที่ออกแบบหน้าตา การสร้างงานที่ล้ำสำหรับโลกอนาคต เพื่อให้เกิดความง่ายสำหรับการคาดเดาสำหรับผู้ศึกษาใหม่ และ สำหรับมืออาชีพที่พอใจ การแสดงผลของแสง การสร้างผิวขั้นสูง เพื่อสร้างผลงาน เป็นภาพสร้างความรู้สึกเสมือนเกิดขึ้นโดยธรรมชาติ

"คาราร่า เบสิก2" สามารถติดตั้งกับระบบปฏิบัติการสำหรับ Win98, WinXP, Win7, Mac. ออกแบบมาอย่างพิเศษ สำหรับผู้มีทักษะด้านการคำนวณที่ต้องการความแม่นยำ และสำหรับผู้มีทักษะด้านศิลปะที่ต้องการความอิสระ สามารถเลือกวิธีสร้างงาน 3มิติตามความถนัด เพื่องานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบบรรจุภัณฑ์, งานสำหรับความบันเทิง, งานสร้างภาพประกอบเพื่อเสริมการบรรยาย, งานเพื่อเว็บมาสเตอร์, งานสร้างภาพประกอบสื่อการสอนและการขาย, งานสร้างวัตถุใหม่ๆด้าน 3มิติ เพื่อการนำไปปรับแก้ไขโดยโปรแกรมอื่นๆ หรือนำแฟ้มงานไปใช้ร่วมกับคาราร่ารุ่นโปรเวอร์ชัน รองรับการส่งออกไฟล์พิเศษของวัตถุ 3มิติ เพื่อการเขียนโปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ หรือแม้แต่รูปแบบเพื่อ งานอุตสาหกรรมสำหรับสำรวจการตลาด

คุณสมบัติภาพรวม แบ่งเป็นหมวดต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

การสร้างวัตถุ 3มิติใหม่ตามต้องการ

- สร้างวัตถุ ทรงเรขาคณิตอิสระ และปรับรูปแบบวัตถุ (Primitives)
- สร้างวัตถุโดยการกำหนดค่าตามแกน (XYZ)
- สร้างวัตถุจากการผสมก้อน (เหมือนการปั้นดิน) -Metaball
- สร้างวัตถุ อิสระขึ้นรูปรอบด้าน (Spline)
- สร้างวัตถุเฉพาะประเภท เช่นหมอก ไฟ และอื่นๆ เป็นต้น
- สร้างตัวอักษร และแก้รูปแบบต่างๆ (Text)
- สร้างวัตถุด้วย ฟังก์ชันคณิตศาสตร์ (Formula)
- วัตถุสำเร็จพร้อมใช้ถูกต้องลิขสิทธิ์ และปรับแก้ไขใหม่ เป็นลิขสิทธิ์ของท่านได้

เครื่องมือแก้ไขพิเศษ

- ปรับแก้วัตถุที่สร้างเสร็จแล้ว ให้เปลี่ยนรูปแบบพิเศษขึ้นอีก
- สร้างวัตถุ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ด้วยการกำหนดค่าคำสั่ง

เครื่องมือ สำหรับการสร้างผิววัตถุ

- สามารถสร้างผิววัตถุ โดยการสร้างขึ้นเอง และปรับค่าเพื่อผิวแบบใหม่ๆ ตามต้องการ
- นำเข้าภาพมาเป็นผิวติดวัตถุที่สร้างขึ้น ทั้งแบบปิดหีบรอบ หรือกำหนดเฉพาะพื้นที่
- สร้างผิววัตถุที่แตกต่างกันแบบทับซ้อนกัน เพื่อความเหมาะสมกับลักษณะต่างๆ ของชนิดวัตถุนั้นๆ
- ผิววัตถุสำเร็จ พร้อมใช้ และสามารถปรับแก้ไขได้ เพื่อความเข้าใจที่ง่ายขึ้น ต่อการเรียนรู้วิธีการปรับค่าต่างๆ ในการสร้างผิวงานอื่นๆขึ้นมาใหม่

การสร้าง ภูมิสถาปัตยกรรม –แสดงภาพด้วยวิธีธรรมชาติ

- สร้างต้นไม้ใหม่, ปรับลักษณะ, ขนาดต้น, เปลี่ยนผิวและใบ, และมีสายพันธุ์ไม้ให้เลือกสำเร็จ
- สร้างภูเขา และสามารถกำหนดผิวตามความสูง จำลองการแสดงผลผิวด้วยวิธีธรรมชาติ
- สร้างท้องฟ้าจำลองสภาพอากาศ กำหนดรูปแบบ เมฆ - หมอก -ดวงอาทิตย์ –พระจันทร์ แบบธรรมชาติ

จำลองแสงสว่าง

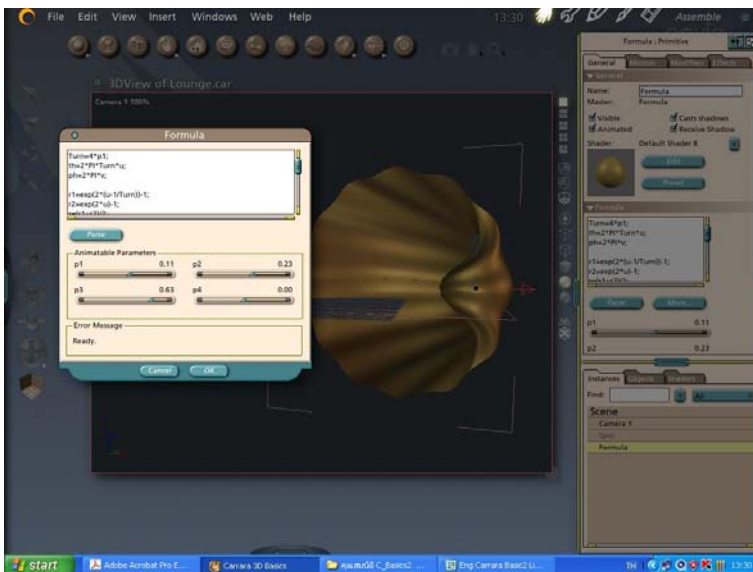
- แสงธรรมชาติกระจายแสงทั่วเท่าๆกัน แทนแสงพระอาทิตย์ หรือแสงสภาพแวดล้อมธรรมชาติ
- แสงพระอาทิตย์ สามารถปรับทิศทางของแสงให้เกิดเงา ไปตามตำแหน่งดวงอาทิตย์
- แสงสว่างเฉพาะจุด (Spot) โดยกำหนดมุมกระทบ และสะท้อนแสงตามวิธีธรรมชาติ
- แสงสว่างแบบกระจายเฉพาะพื้นที่ เช่น แสงสว่างสำหรับห้อง สะท้อนตามธรรมชาติ
- แสงสะท้อนพิเศษเพื่อการแสดงอารมณ์พิเศษ เช่น สะท้อนเลนซ์, สะท้อนหน้าต่าง เป็นต้น
- การปรับค่าแสงโดยการใส่ค่าตัวเลข ตามหลักสากล เช่น ความยาวแสง,ขอบเงา เข้ม-บางตามธรรมชาติ
- มีการจัดแสงสำเร็จพร้อมใช้ และปรับแก้ไขได้ เช่น แสงเพื่อวางวัตถุใหม่ๆ , รูปแบบสำเร็จของแสงพิเศษๆ

การสร้างมุมมองผ่านกล้อง เพื่อส่งออกผลงานตามที่เห็น

- กล้องแทนสายตา ดึงภาพมาใกล้ ไกล ปรับหน้าเลนซ์กล้องได้หลายขนาด
- กล้องแสดงภาพแนวทรวง เพื่อการตรวจผลงานแบบแนวแถว หรือมุมมองภาพแปลกๆ

สร้างภาพเคลื่อนไหว

- กำหนดภาพเคลื่อนไหวตามแฟรม และเครื่องมือปรับแก้เสริม การเคลื่อนไหวให้รู้สึกแปลก,เป็นธรรมชาติ
- กำหนดจุดหมุนของวัตถุ จุดเชื่อมต่อสำหรับการเคลื่อนไหว
- การกำหนดค่าตัวเลขเพื่อสร้างพฤติกรรมต่างๆของวัตถุ เพื่อการเคลื่อนไหวที่ง่ายขึ้น
- สามารถแก้ภาพเคลื่อนไหวจากกระดานภาพรวม (Storyboarding) เมื่อแก้ไขภาพใด ภาพหนึ่ง จะแก้ตำแหน่งภาพก่อนหน้าและภาพต่อไปแบบต่อเนื่อง เพื่อให้ได้ภาพตามแบบที่คิดมา ก่อนการสร้างผลงาน



CARRARA 3D BASICS 2

รูปแบบ การส่งออกข้อมูลนำไปใช้งาน

- ภาพเคลื่อนไหว
- ภาพนิ่ง
- เพื่อเว็บมาสเตอร์เขียน โปรแกรมควบคุมวัตถุ
หมุนโดยอิสระ บนบราวเซอร์

การนำเข้าแฟ้มข้อมูล

- 3DS
- DXF
- infini-D
- Adobe Illustrator
- AVI Movies -WIN
- BMP -WIN
- GIF
- JPEG
- PICT -MAC
- PNG

การส่งออกแฟ้มข้อมูล

- 3DS
- DXF
- Animation GIF
- AVI Movie -WIN
- BMP - WIN
- GIF
- JPEG
- PICT - MAC
- Quick Time Movies
- VET

