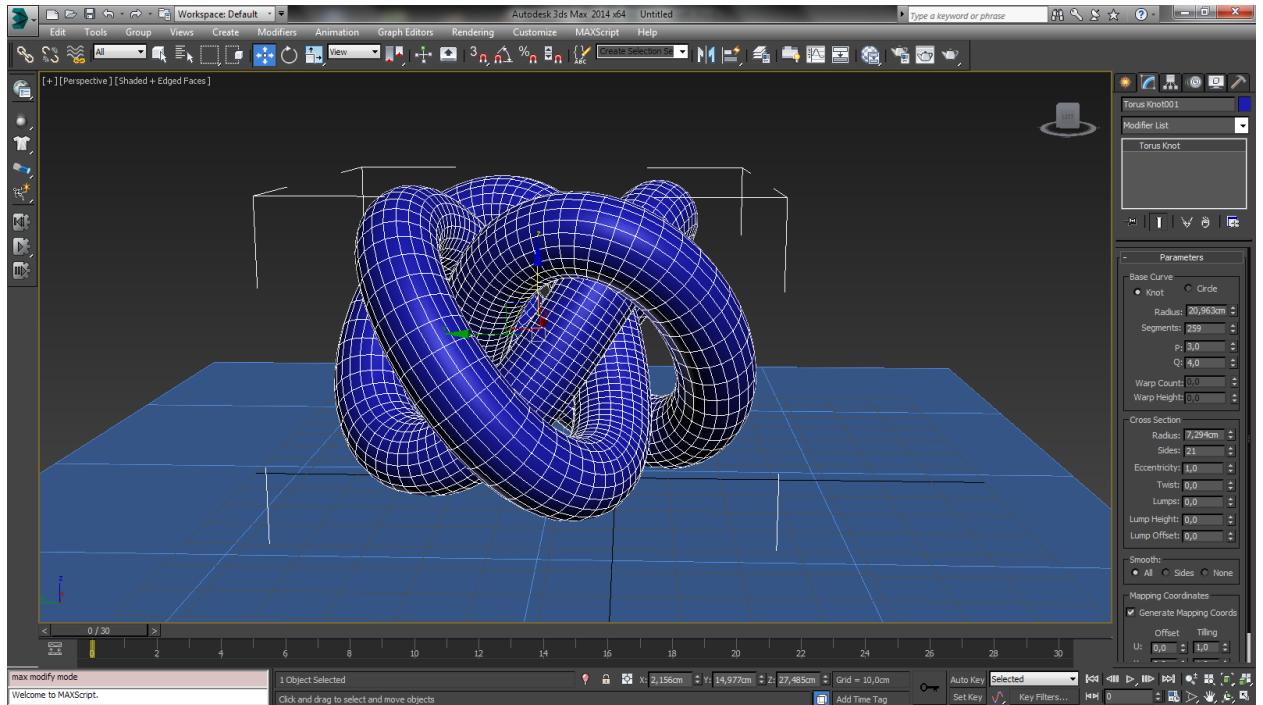


3DS Max Caustics

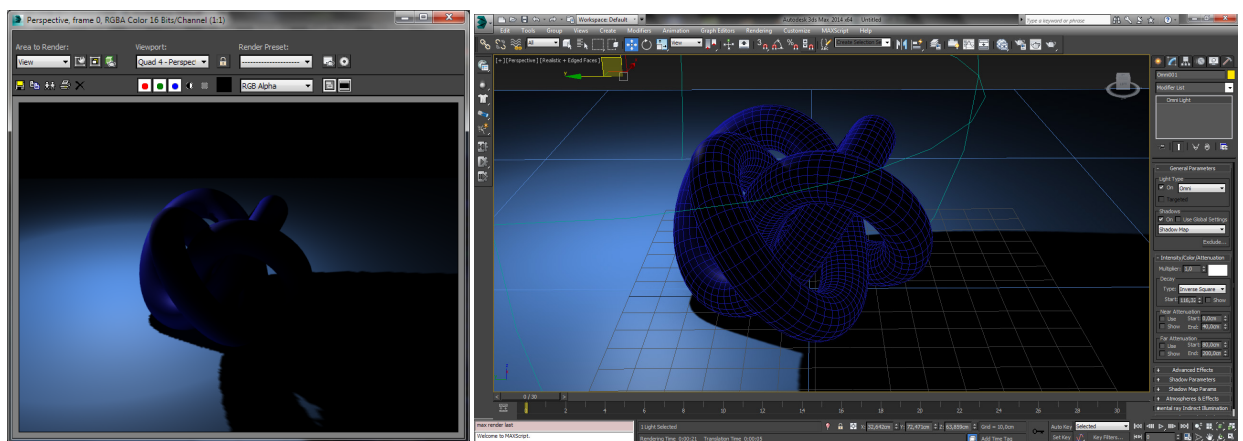
Представление о каустике.

Подключить в новой сцене MentalRay.

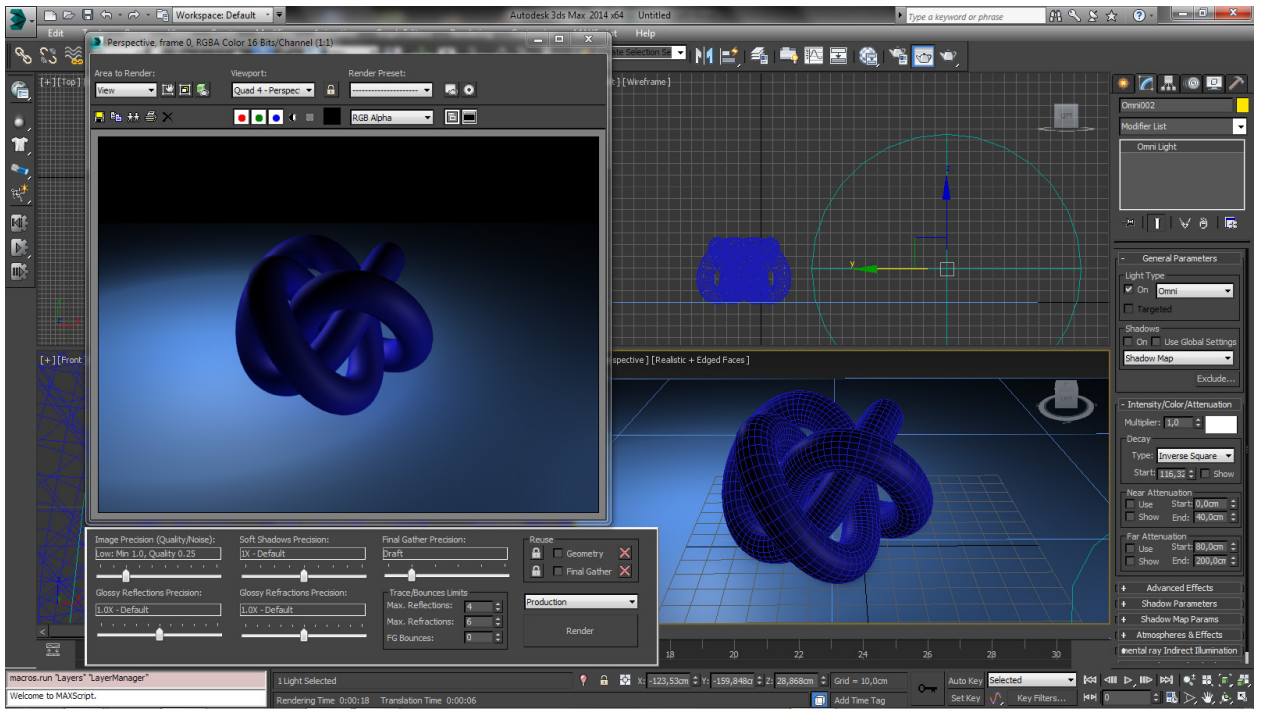
Создаем стартовую сцену.



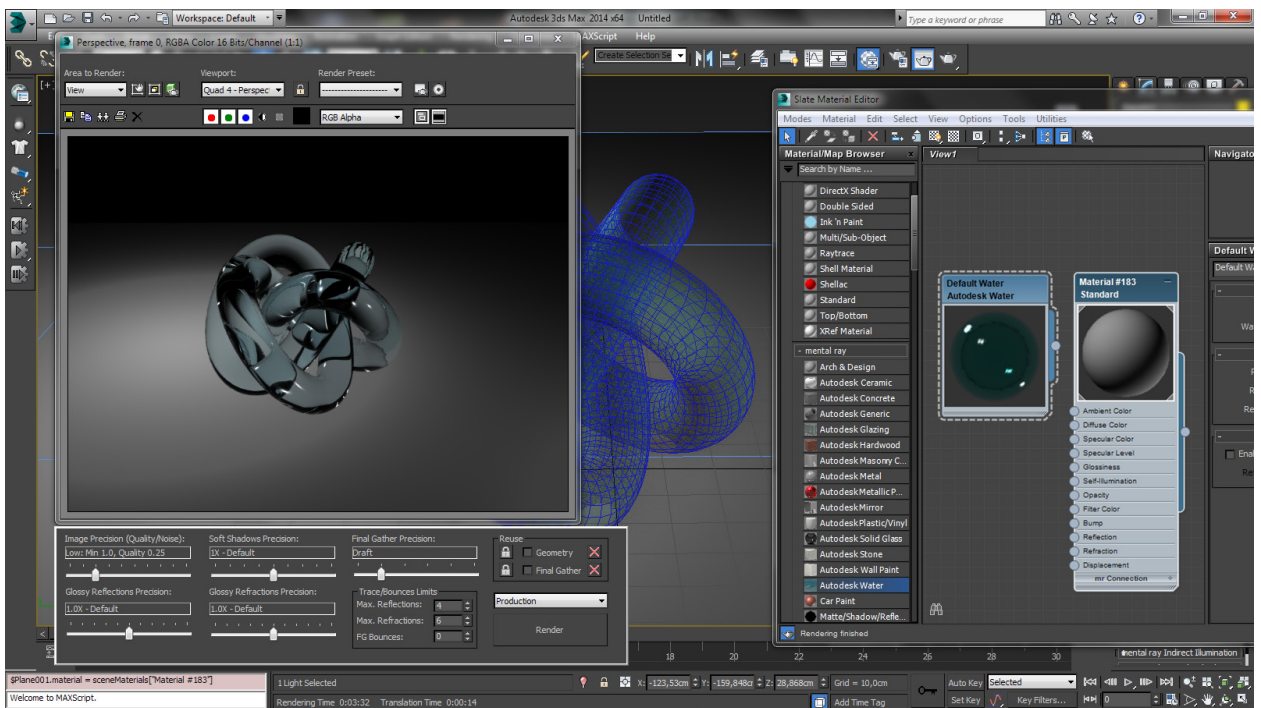
Первый источник света и пробный рендер



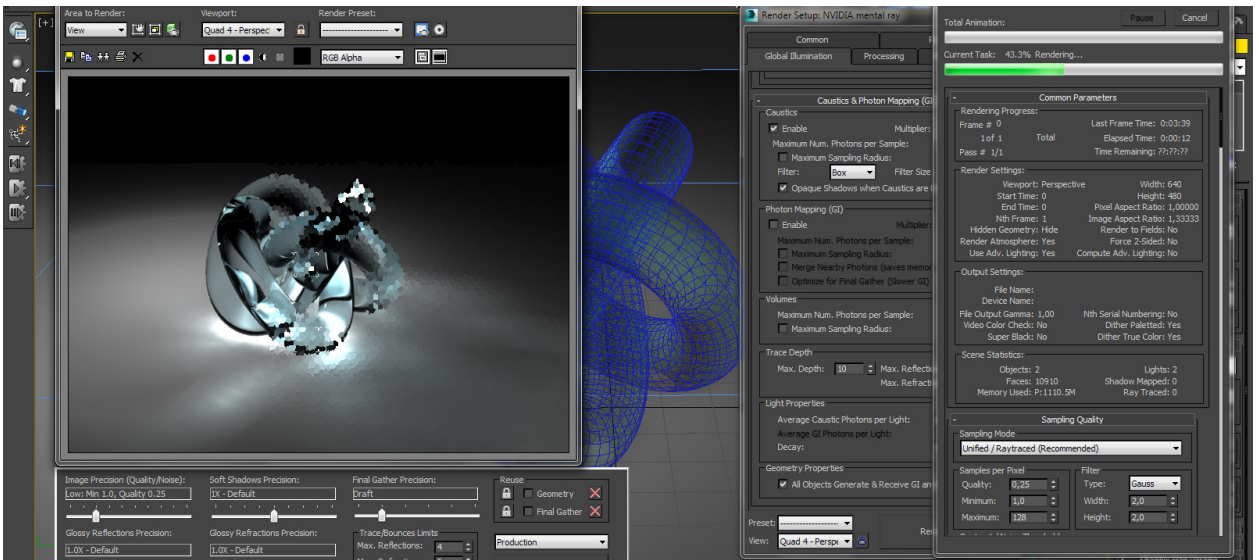
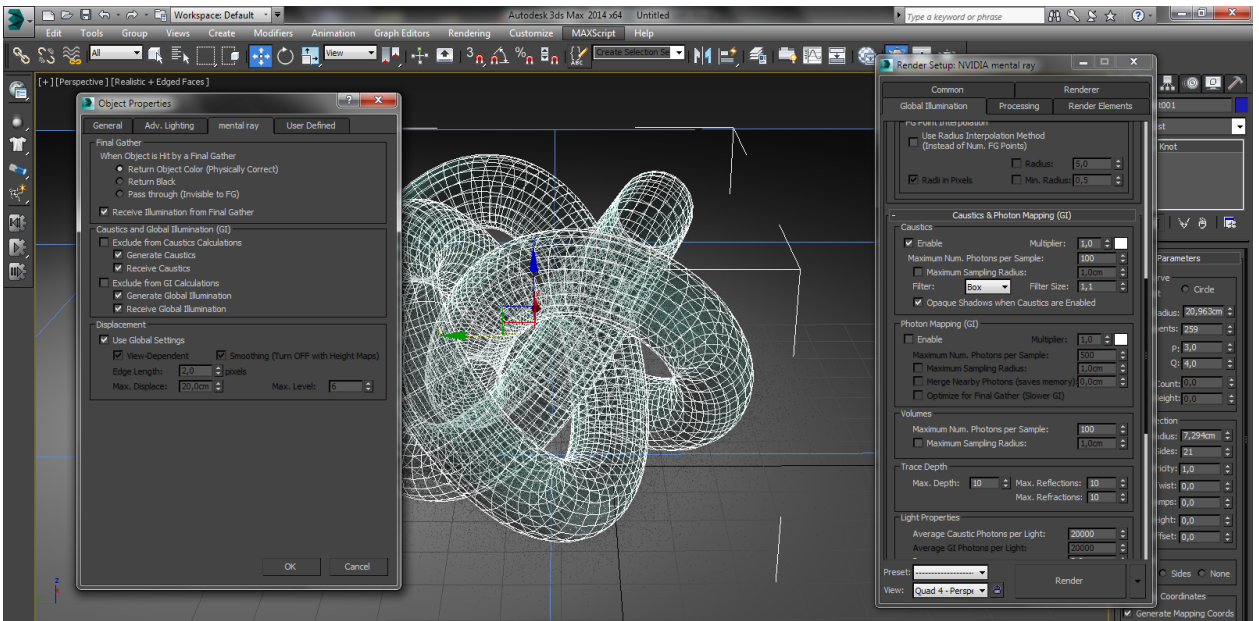
Заполняющий источник. Выключены тени.



Материалы для плоскости и объекта



Включение каустики



Настройка параметров

