

# Основной источник света

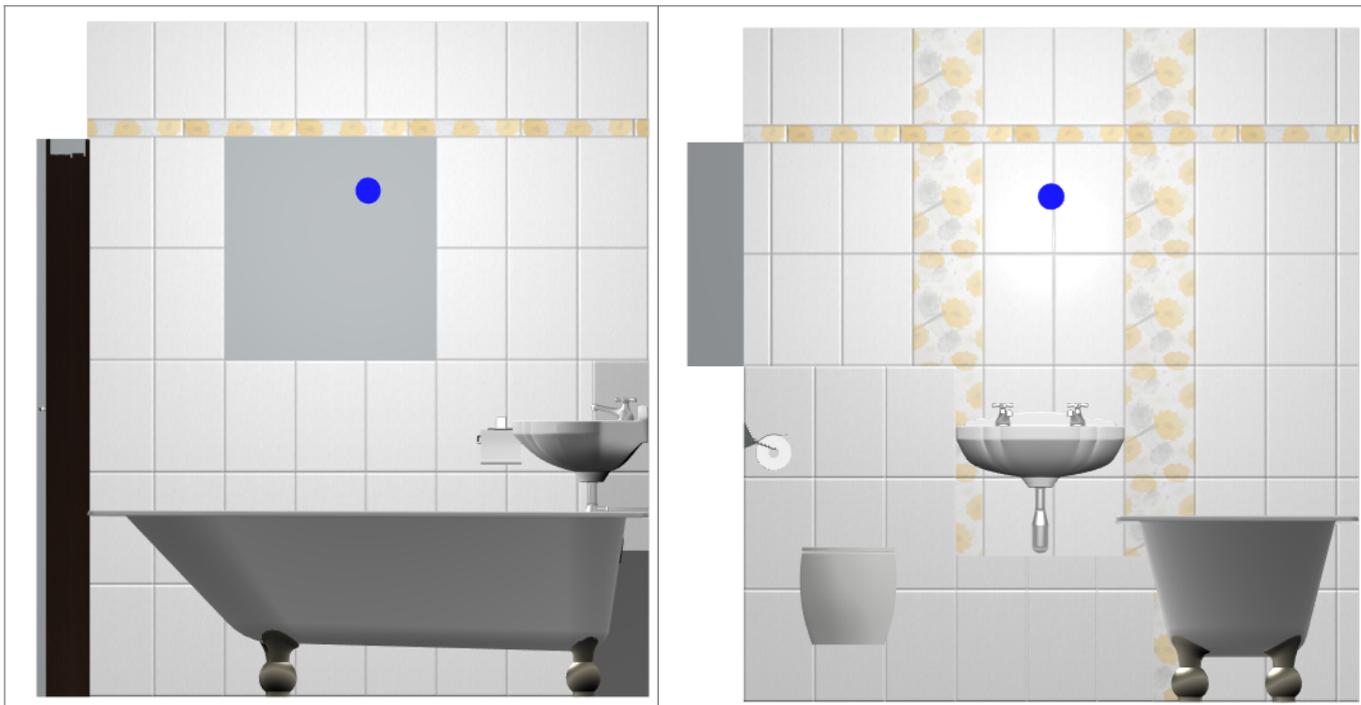
Освещение – это важная составляющая проекта, которая в значительной степени влияет на его отображение. Наибольшую роль освещение играет при рендере сложных проектов с несколькими источниками света.

Для простого проекта с традиционным расположением источника света под потолком никакие действия по настройке освещения **не требуются**.

По умолчанию в любом коробе помещения есть один **точечный** источник света, который по качеству напоминает обычную лампу накаливания мощностью 100 Ватт, расположенную посередине помещения почти под потолком. Добавление ещё одной такой «лампы» даёт эффект ослепления – проект становится почти не видно.

**Чтобы увидеть источник света** зайдите в Главное меню в «Вид» → «Показывать источники света» или нажмите **правой клавишей мыши** на пиктограмму  в Панели инструментов. Чтобы выйти из этого режима повторите операцию.

Стандартный точечный источник света отображается в виде жёлтого или, если его выделить, синего кружочка:



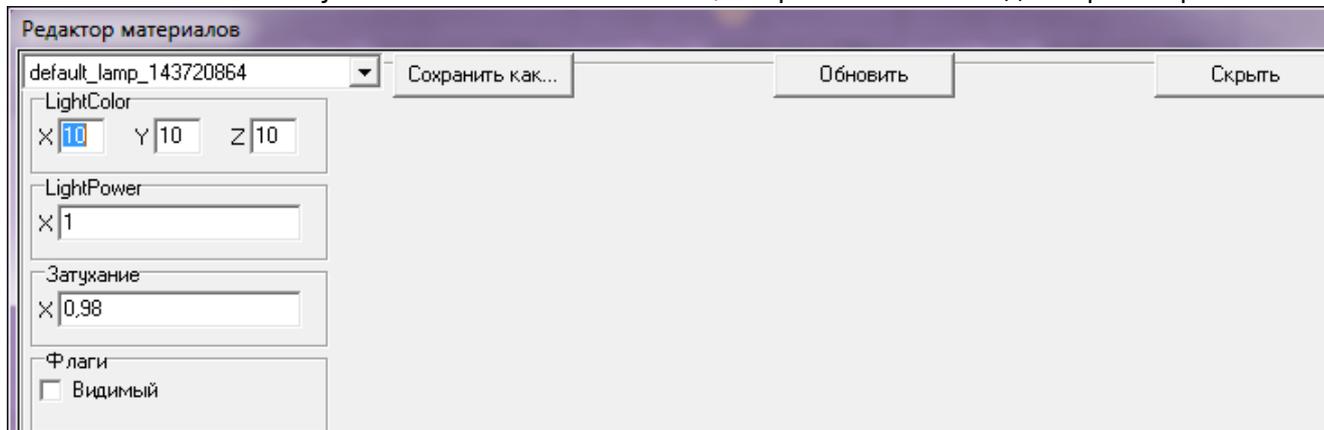
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект .

## Настройка для модуля визуализации (рендер)

Настройка основного источника света производится **в режиме 3D**.

Чтобы зайти в меню настроек источника света:

1. зайдите в режим 3D -  ;
2. правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму , чтобы отобразился источник света;
3. кликните по источнику света **колесиком мыши** <sup>1)</sup>, откроется окно «Редактор материалов»:

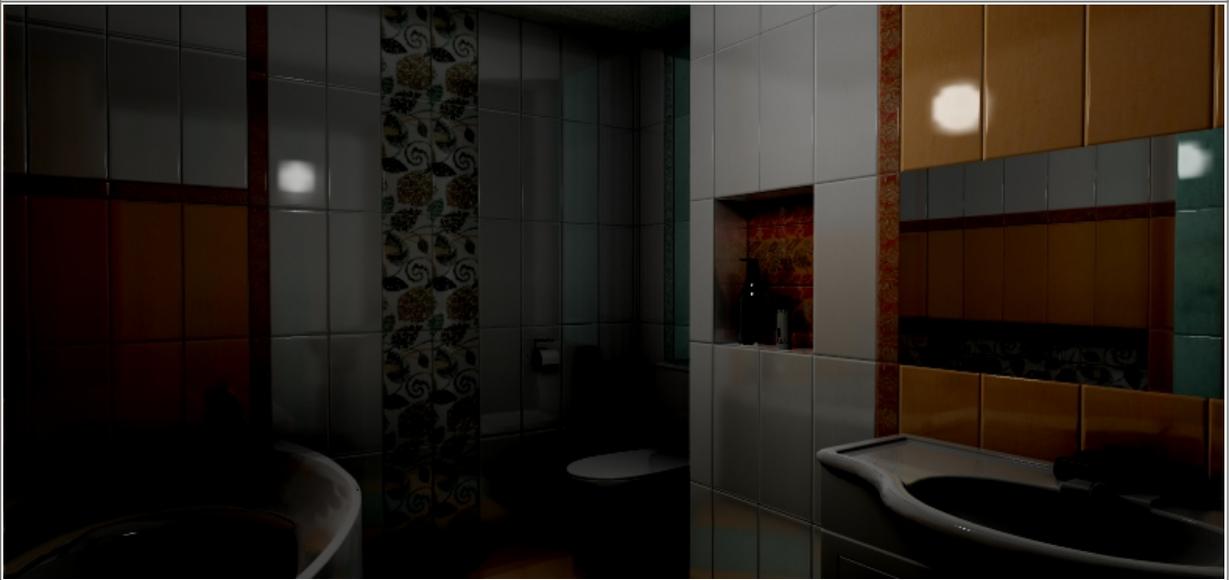


- **Light Color** - шкала цветов RGB, выраженная через X, Y, Z. При изменении параметров друг относительно друга, свечение приобретает тот или иной оттенок. По умолчанию все значения равны 10.

Значение	Изображение
x = 3	

Значение	Изображение
y = 3	
z = 3	

• **Light Power** – это сила свечения. Чем больше значение, тем ярче свет.

Значение	Изображение
0.5	 A 3D rendering of a bathroom interior. The scene is very dark, with most details obscured by shadows. Only the outlines of a bathtub, toilet, and sink are faintly visible against the dark background.
1.5	 A 3D rendering of the same bathroom interior. The lighting is significantly brighter than in the 0.5 exposure image. Details of the bathtub, toilet, and sink are clearly visible. The walls, which feature a mix of white, brown, and patterned tiles, are well-lit.
2.5	 A 3D rendering of the bathroom interior at a higher exposure level. The scene is very bright and clear, with all details of the bathroom fixtures and tilework sharply defined. The lighting is uniform and bright, highlighting the textures and colors of the materials.

- **Затухание** – интенсивность освещения в зависимости от расстояния от источника. Чем больше это значение, тем сильнее затухание. При значении «0» изображение полностью засвечивается. «Затухание» – это квадратичное значение.

Значение	Изображение
0.5	
2	

1) на колесо мыши можно нажимать

From: <http://files.ceramic3d.ru/wiki/> - Ceramic3D

Permanent link: [http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=print:%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%82%D0%BD%D0%BE%D0%B9\\_%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA\\_%D1%81%D0%82%D0%B5%D1%82%D0%B06rev=1404410303](http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=print:%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%82%D0%BD%D0%BE%D0%B9_%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D1%81%D0%82%D0%B5%D1%82%D0%B06rev=1404410303)

Last update: 2014/07/03 18:58

