


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:





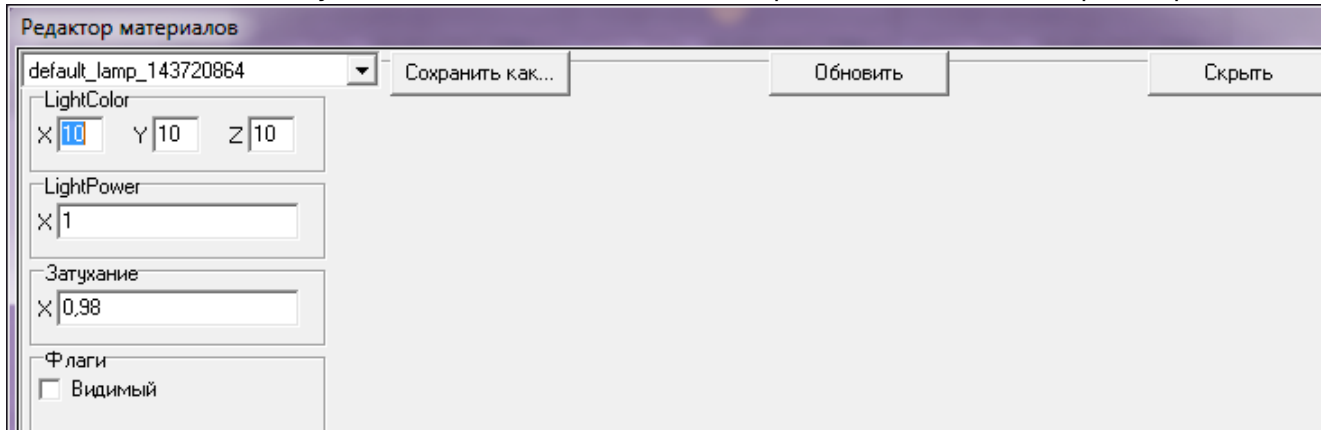
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект.

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**¹⁾, 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
<p>нормальные значения</p>	 <p>The image shows a contemporary bathroom. The walls are covered in large, glossy tiles in shades of orange and yellow. A dark wood door with a small window is on the left. A long, dark wood vanity with three white sinks and chrome faucets runs along the right wall. The floor is made of large, light-colored tiles. The overall design is clean and modern.</p>

Значение	Изображение
x = 3	 A 3D architectural rendering of a modern bathroom interior. The walls are covered in large, rectangular tiles with a glossy, light green finish. A dark brown wooden door with a small rectangular window is on the left. A long, white vanity unit with three sinks and chrome faucets is mounted on the wall. A large mirror is mounted above the vanity, reflecting the door and a small decorative object on the wall. The floor is made of light-colored square tiles. The lighting is a soft, uniform green, creating a calm and serene atmosphere.
y = 3	 A 3D architectural rendering of the same bathroom interior, but with a different lighting scheme. The walls, vanity, and floor are the same as in the first image, but the lighting is a warm, uniform red. The dark brown wooden door and the large mirror are also present. The overall atmosphere is more dramatic and intense due to the red lighting.

Значение	Изображение
z = 3	

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

Значение	Изображение
0.5	

Значение	Изображение
1.5	
2.5	

- **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