


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:




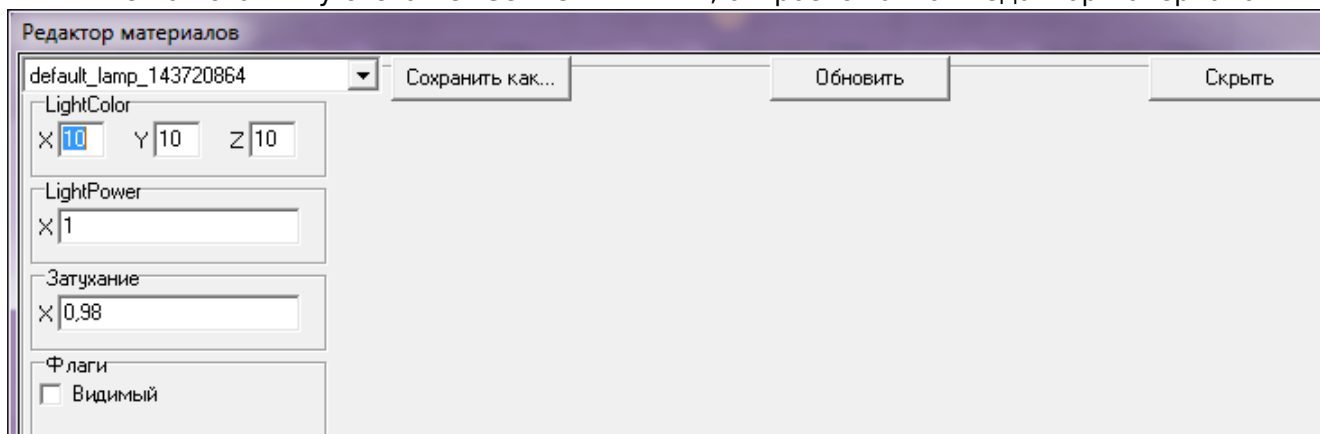
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект.

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 - **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
нормальные значения	

Значение	Изображение
$x = 3$	 A 3D rendering of a modern bathroom interior. The walls are covered in large, rectangular tiles with a green-to-yellow gradient. A dark wooden door with a small window is on the left. A long, low vanity unit with three white sinks and chrome faucets is on the right. A large mirror is mounted above the vanity, reflecting the door and a decorative wall panel. The floor is made of light-colored square tiles.
$y = 3$	 A 3D rendering of the same bathroom interior, but with a red-to-orange gradient lighting scheme. The walls, vanity, and floor are all bathed in this warm, reddish light. The layout and fixtures are identical to the first image, including the wooden door, three sinks, and the large mirror.


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

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%B2%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%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0

Last update: 2014/07/03 20:23

