

Освещение

Освещение – это важная составляющая проекта, которая сильно влияет на его внешний вид. Простой пример: если убрать источник освещения, проект вообще не будет видно. Если изменить положение источника – созданный проект будет выглядеть несколько иначе.

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 на 100 Ватт или жёлтую энергосберегающую лампу аналогичную по уровню свечения расположенную посередине помещения почти под потолком. Добавление ещё одной такой «лампы» даёт эффект ослепления – проект становится почти не видно.

Чтобы увидеть источник света как объект в Главном меню зайдите в «Вид» →

«Показывать источники света» или нажмите **правой клавишей мыши** на пиктограмму  в Главном меню.

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

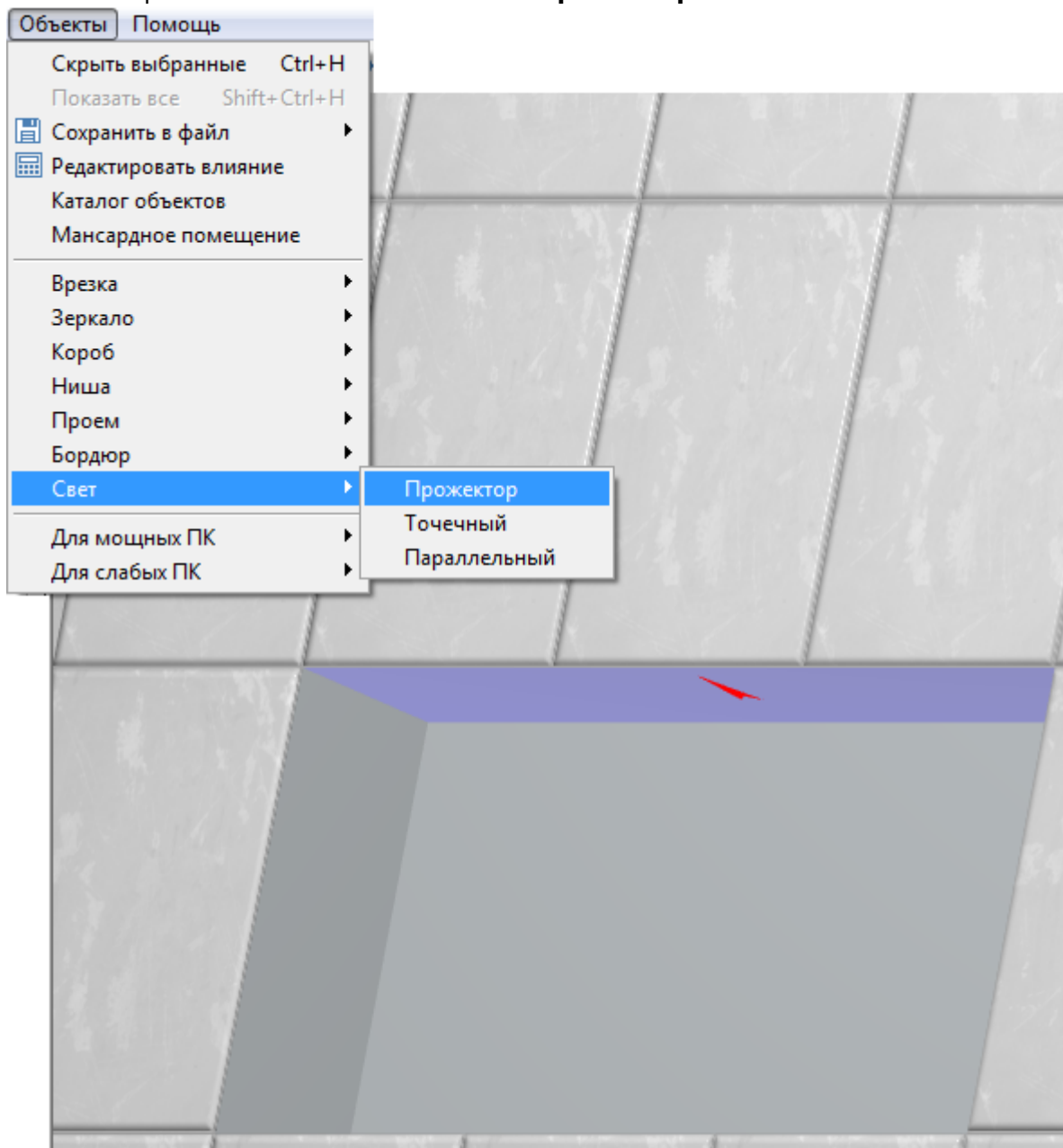


Источник света можно **перемещать** и **поворачивать** точно так же, как и любой другой объект .

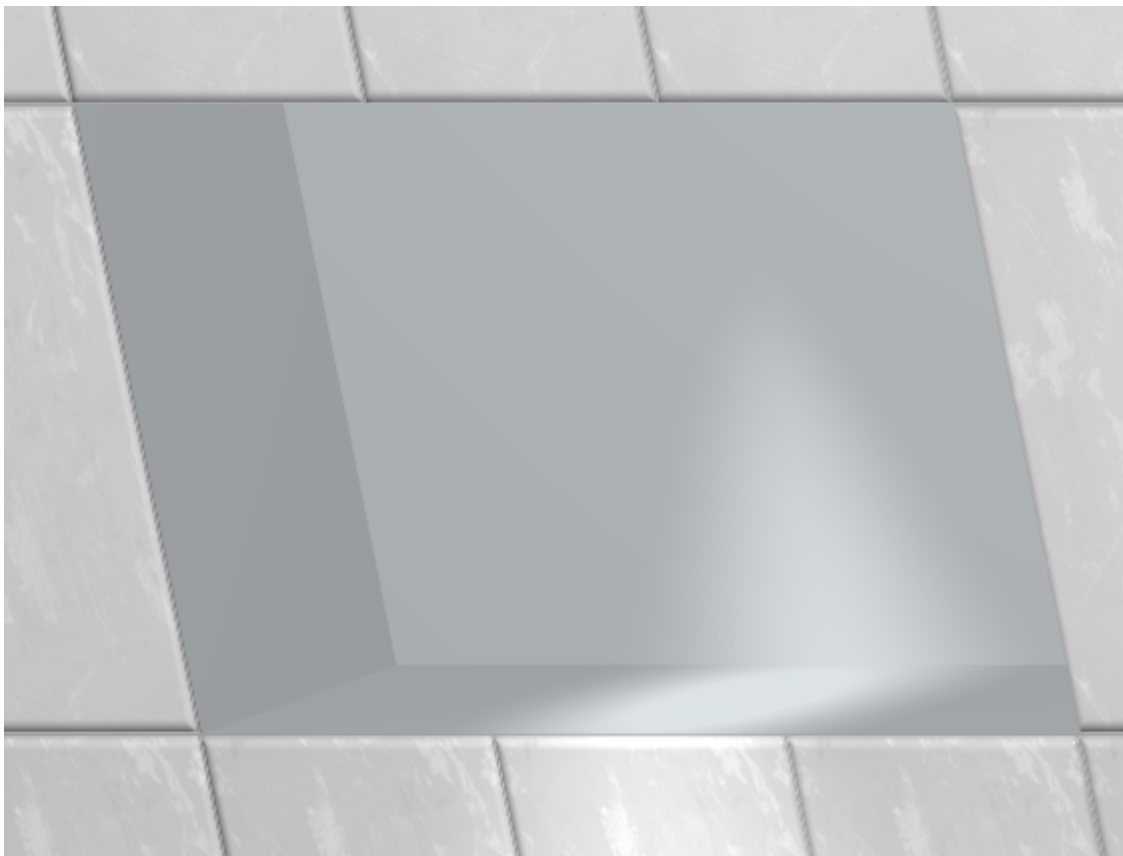
Добавление света в нишу

Чтобы добавить источник света в нишу:

1. создайте нишу;
2. выберите ту поверхность, к которой должен быть прикреплён источник света, в Главном меню выберите **«Объекты»** → **«Свет»** → **«Прожектор»**:



3. проверьте, что исходящее освещение отображается как нужно, при необходимости **передвиньте** и/или **поверните** источник света – для «прожектора» это имеет значение.



Ниша с источником и без источника света:



From:
<https://www.3d.kerama-marazzi.com/> - **KERAMA MARAZZI 3D**

Permanent link:
<https://www.3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=object:%D0%BE%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5&rev=1396948697>

Last update: 2020/09/28 21:41

