

Освещение

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.

Настройка освещения делится на 2 категории:

1. в режиме 2D/3D;
2. для модуля визуализации.

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:



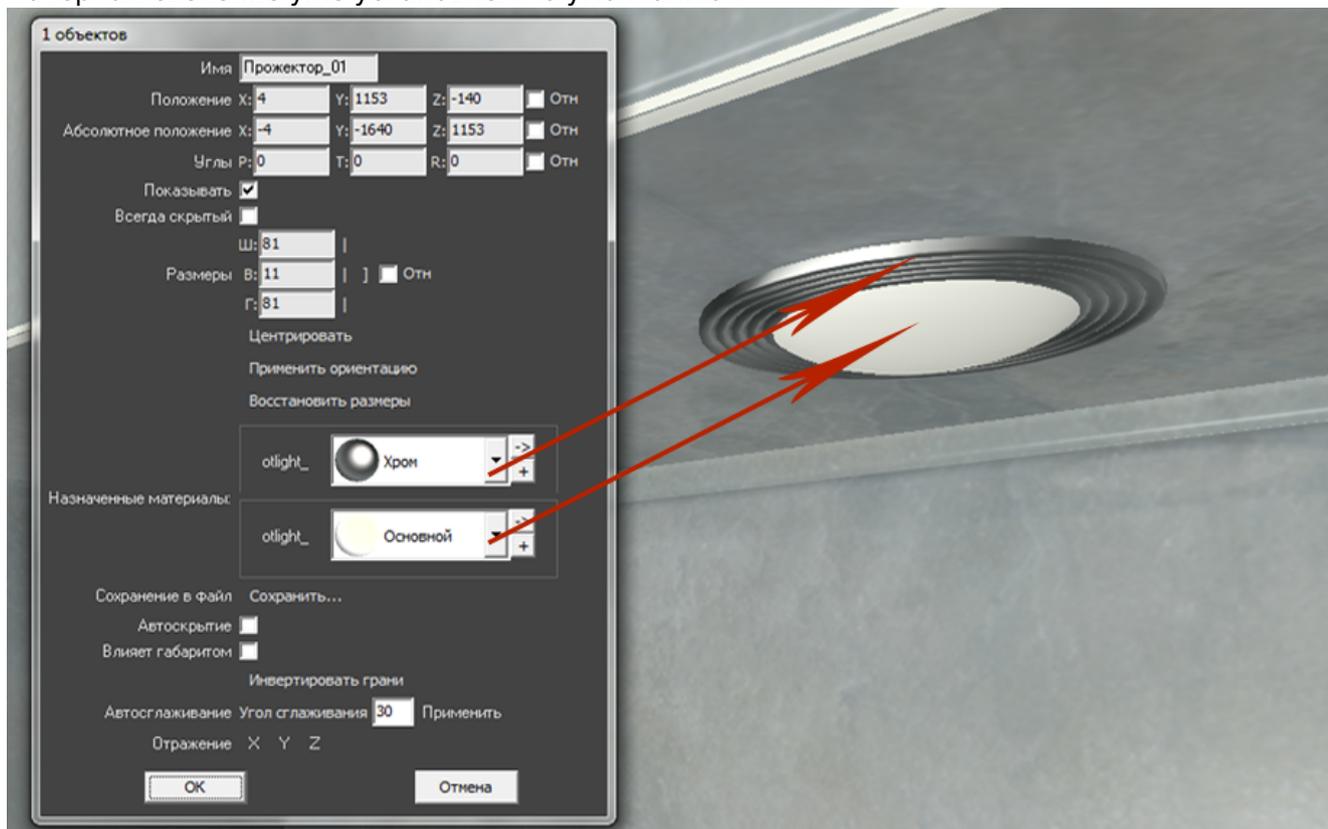
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект .

Установка источника света

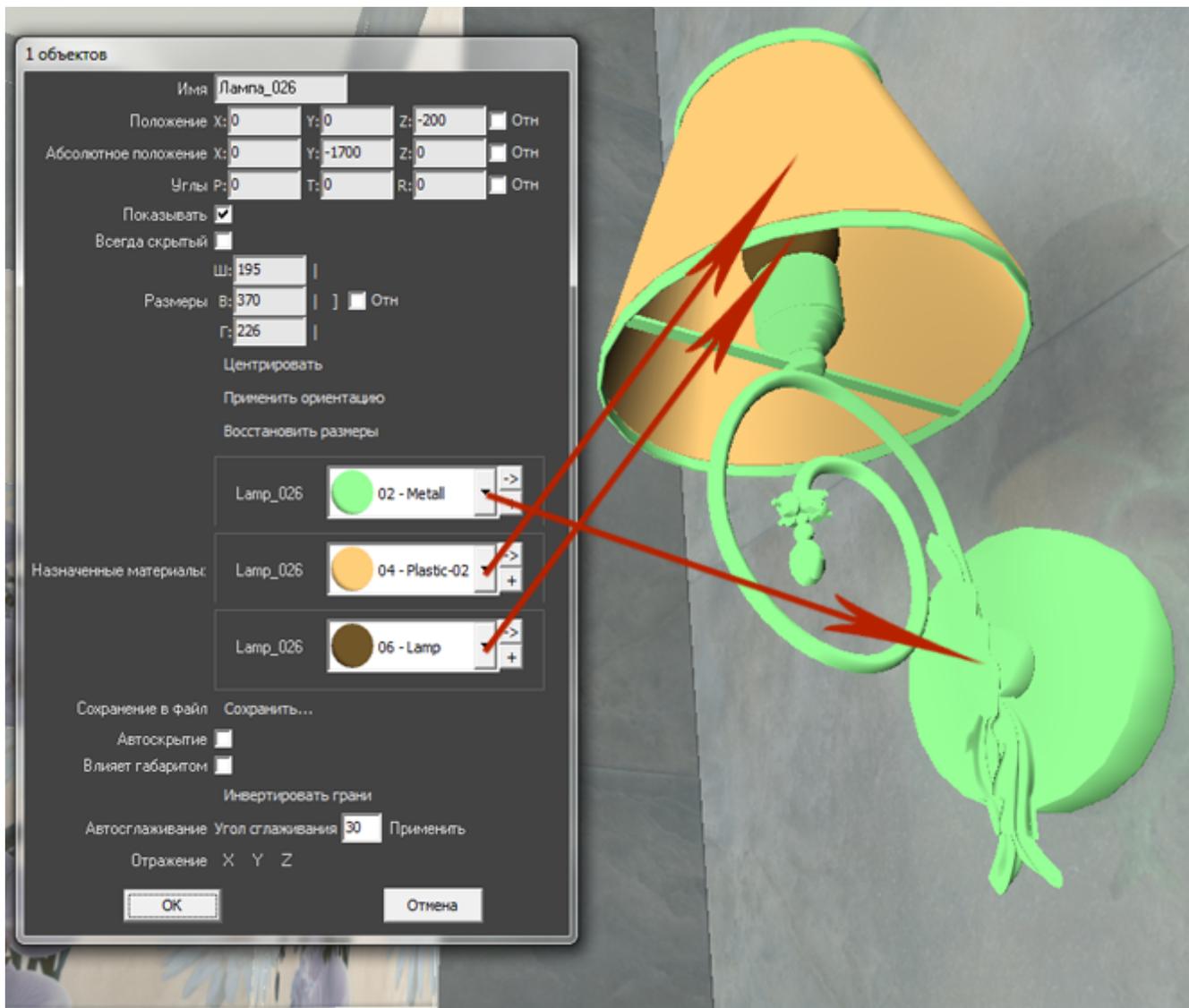
Источником света может служить какой-либо объект, например, **лампа или окно**. «Светит» в этих объектах один из назначенных материалов. В окне следует изменить стекло на один из типов освещения.

Установка светильника

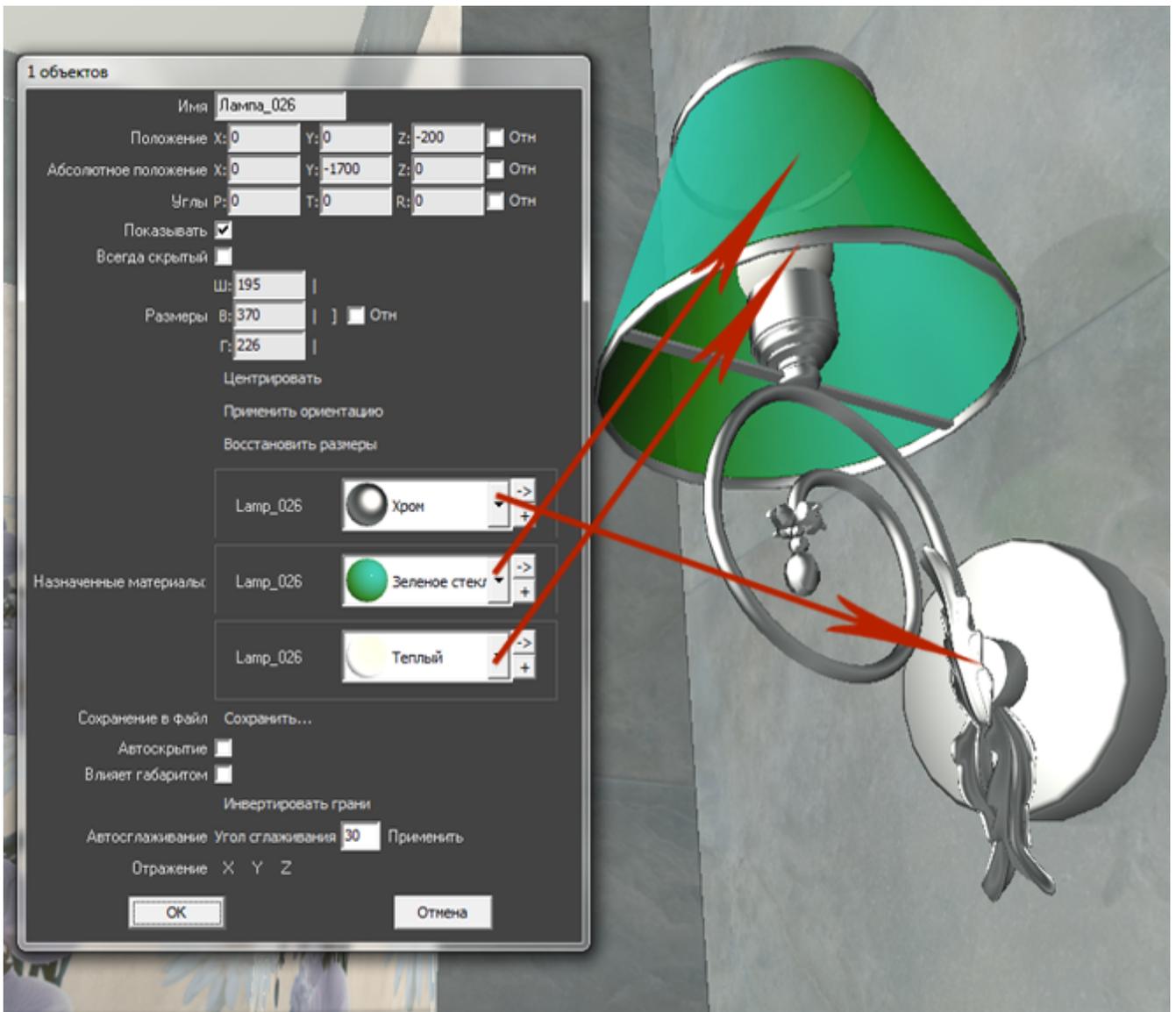
1. Выберите поверхность, относительно которой должен быть установлен объект.
2. Выберите в каталоге объектов нужный вам светильник.
3. Скорректируйте его расположение в помещении.
4. Зайдите в свойства объекта (выделите объект мышью, кликните по нему **правой клавишей мыши**, выберите в контекстном меню «Свойства»).
5. Изучите материалы, которые применены для отображения объекта, сравните визуально с объектом. Если один из материалов отображается как «Основной» или «Тёплый» – материал-свечение уже установлен по умолчанию.



Однако если в списке объектов ни один материалов не входит в группу «Свет», посмотрите, какой из материалов относится к светящейся части (плафон, лампа накаливания или диоды), и измените материал для этой части объекта на один из группы «Свет».



Тот же светильник с переназначенными материалами.



Нажмите «**OK**» в окне свойств объекта, чтобы применить изменения.

Установка окна

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=1404388124>

Last update: 2020/09/28 21:41

