

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:



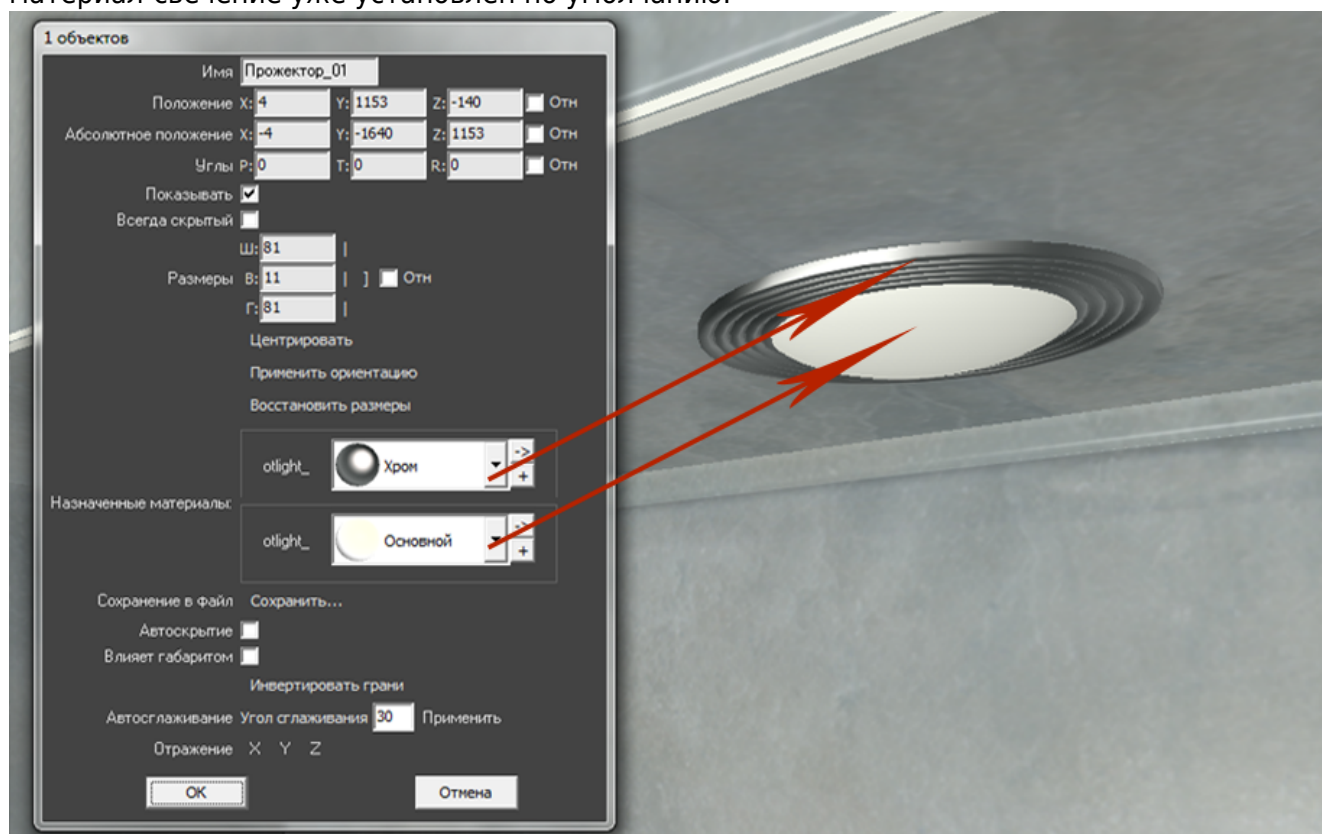
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект .

Установка источника света

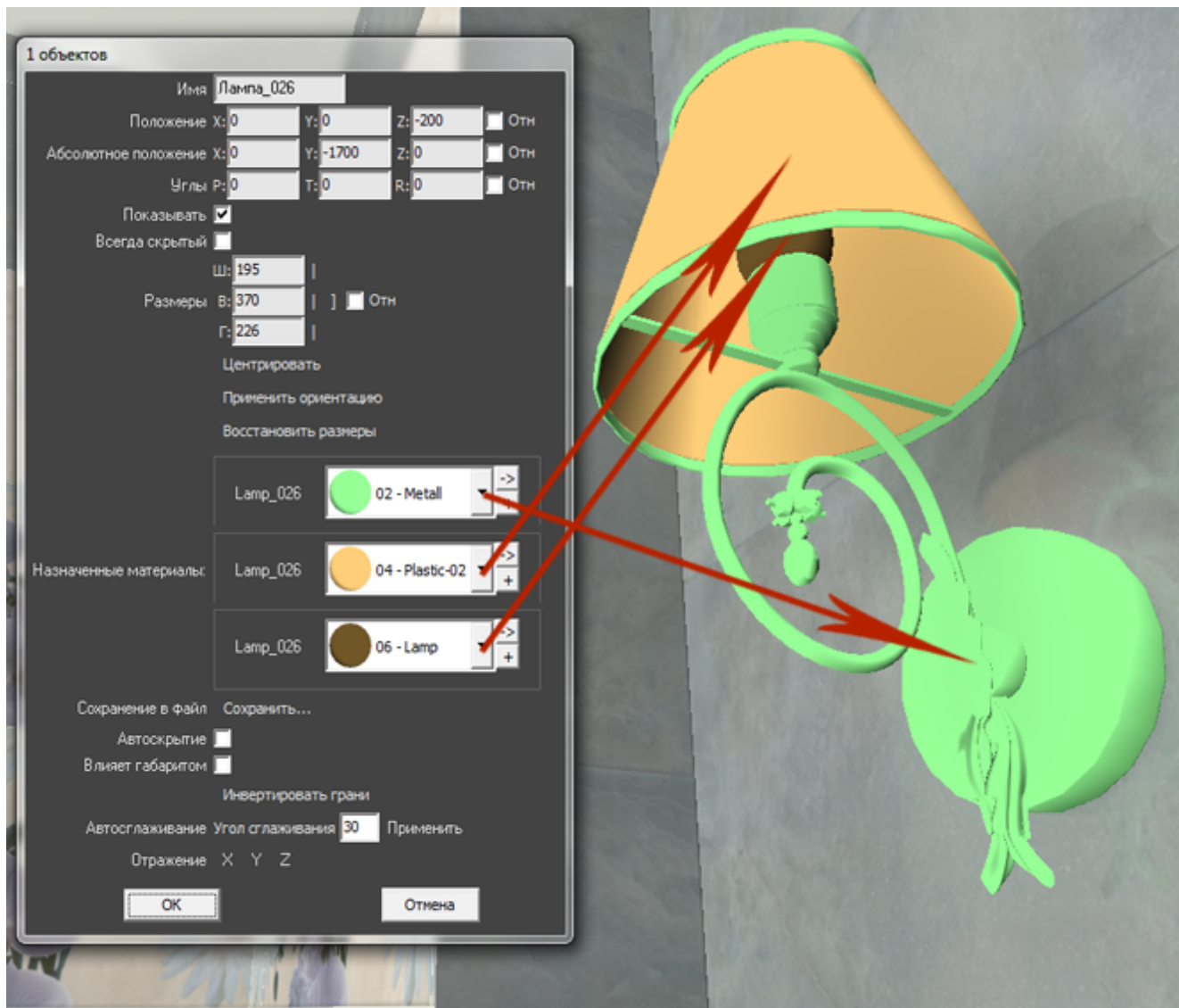
Источником света может служить какой-либо объект, например, **лампа или окно**. «Светит» в этих объектах один из назначенных материалов. В окне следует изменить стекло на один из типов освещения.

Установка светильника

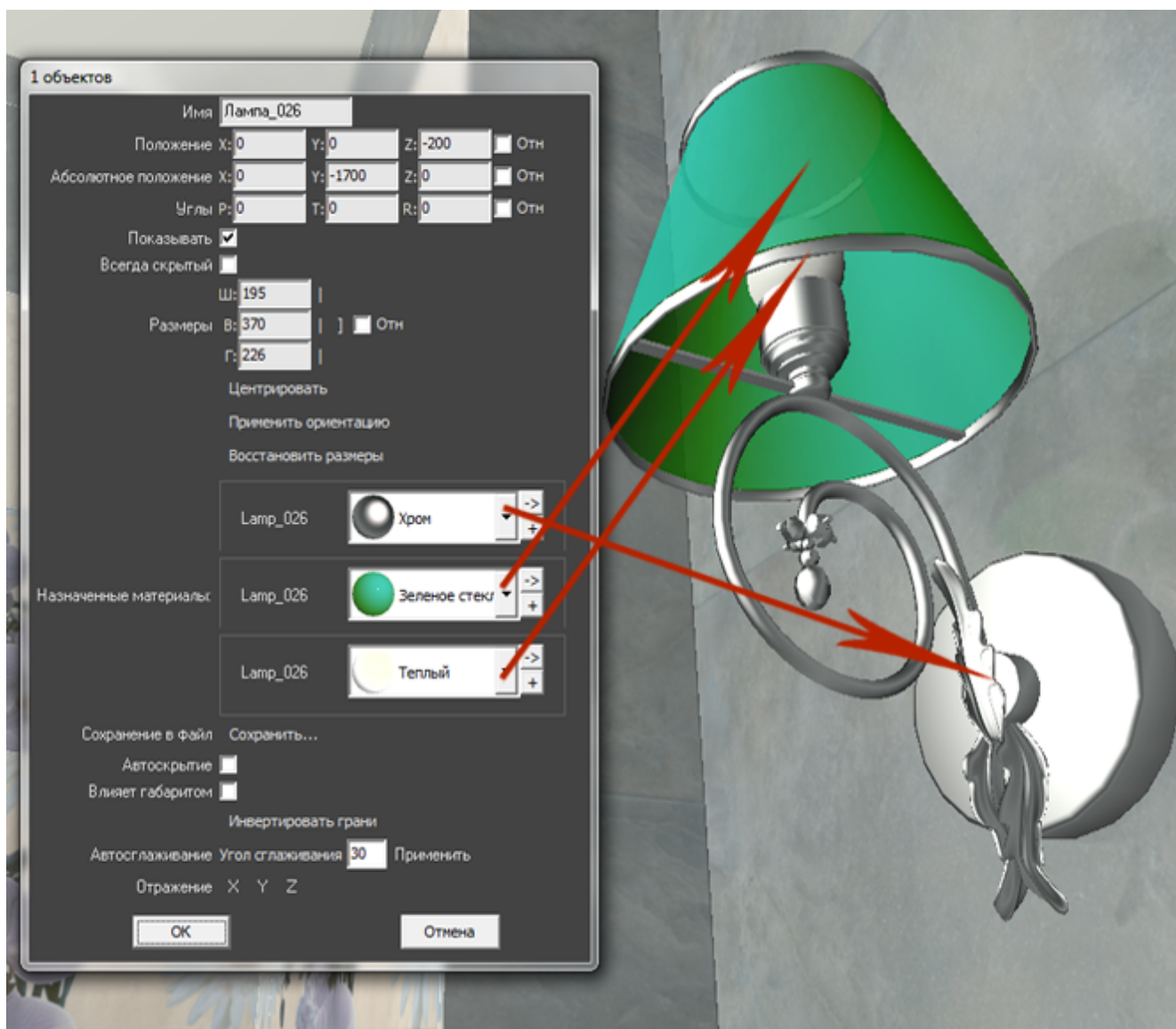
1. Выберите поверхность, относительно которой должен быть установлен объект.
2. Выберите в каталоге объектов нужный вам светильник, кликните дважды по нему, он будет установлен на поверхности. Закройте или сверните каталог объектов¹⁾.
3. Скорректируйте его расположение в помещении.
4. Зайдите в свойства 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.

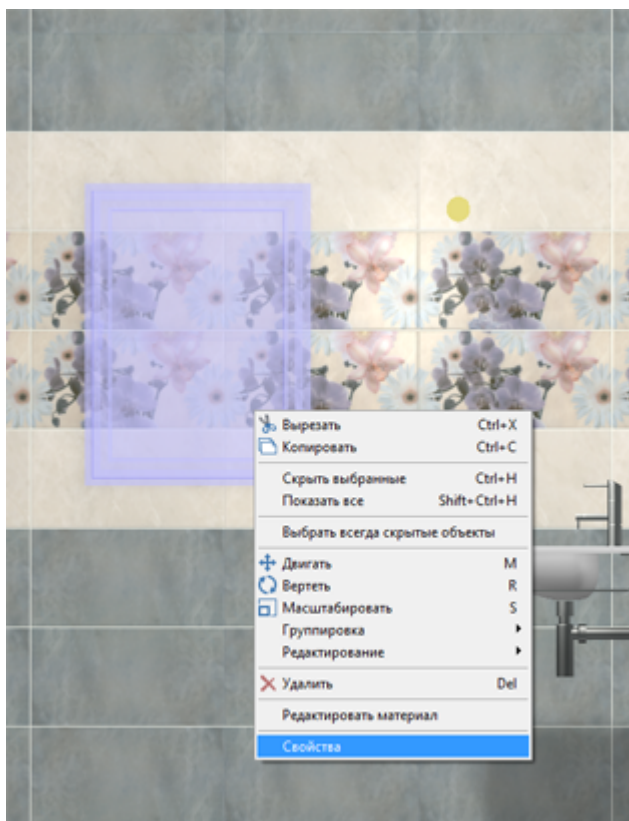
Все материалы из группы «Свет» светятся только после обработки в модуле визуализации (рендер).

Так выглядит ниша с помещённым в неё «прожектором» после рендеринга (во вторую нишу источник света не добавлен):

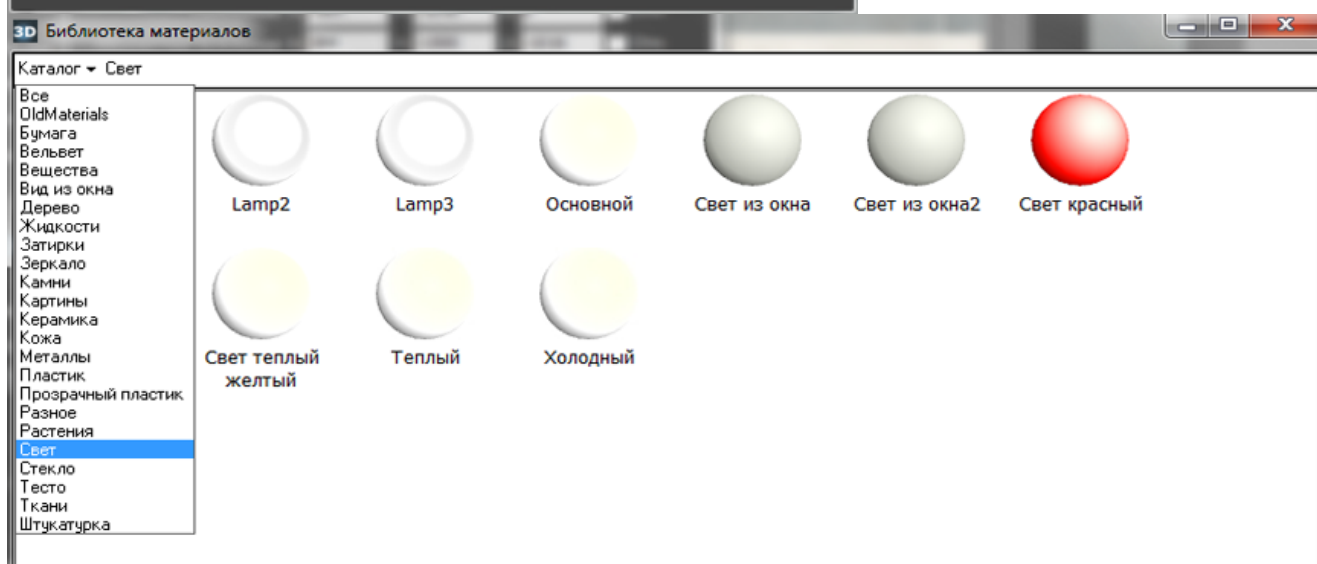
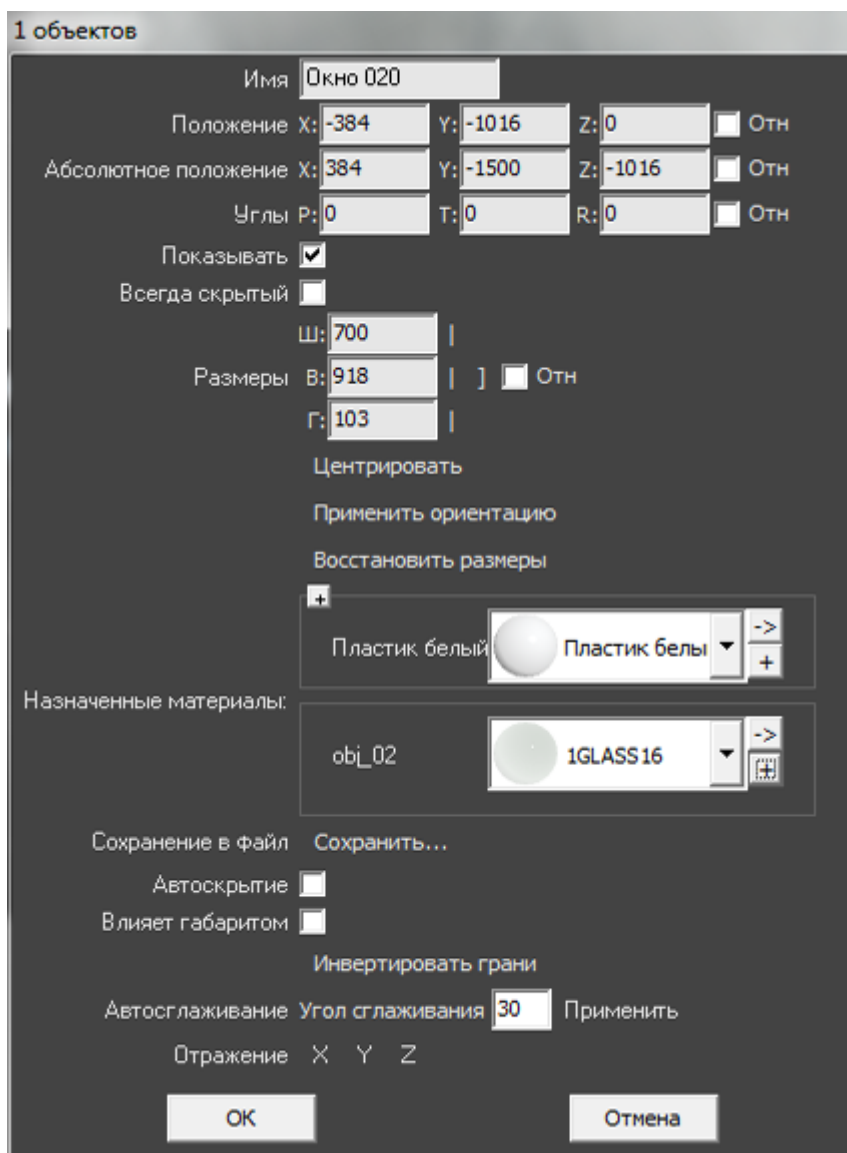


Установка окна

1. Выберите поверхность, относительно которой должен быть установлен объект.
2. Выберите в каталоге объектов нужное вам окно, кликните дважды по нему, оно будет установлено на поверхности. Закройте или сверните каталог объектов²⁾.
3. Скорректируйте положение окна на поверхности.
4. Зайдите в свойства объекта (выделите объект мышью, кликните по нему **правой клавишей мыши**, выберите в контекстном меню «**Свойства**»).



5. Измените материал из группы «Стекло» («Glass») на один из материалов группы «Свет»:



«Свет из окна» – более тусклый, его достаточно в качестве просто «иллюстрации» окна. Чтобы свет из окна был более явным, выберите «Основной». Но в таком случае, нужно будет скорректировать настройки основного источника света, иначе изображение после рендеринга окажется засвеченным, белёсым.

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

Окно в режиме 3D:



После обработки в модуле визуализации:



Окно, как единственный источник света:



¹⁾ , ²⁾ новый каталог объектов автоматически не закрывается

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=1404389930>

Last update: 2020/09/28 21:41

