


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.

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:




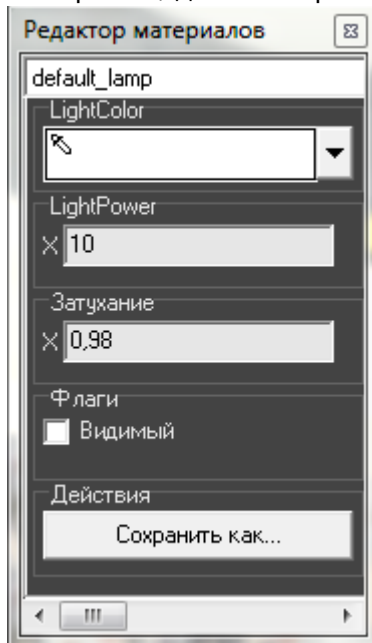
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект .

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 **правой клавишей мыши**, выберите «Редактировать материал», далее откроется окно «Редактор материалов»:



- **Light Color** – цвет освещения. По умолчанию цвет освещения - белый.



| Значение | Изображение |
|---------------------|--|
| нормальные значения |  |

| Значение | Изображение |
|---------------|---|
| Светло-желтый |  |
| Красный |  |



| Значение | Изображение |
|----------|--|
| Голубой |  |

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

| Значение | Изображение |
|----------|--|
| 5 |  |

| Значение | Изображение |
|----------|---|
| 10 |  |
| 15 |  |

- **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 |  |
| 5 |  |

From: <http://3d.kerama-marazzi.com/> - KERAMA MARAZZI 3D

Permanent link: http://3d.kerama-marazzi.com/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: 2020/09/28 22:37

