

Основной источник света

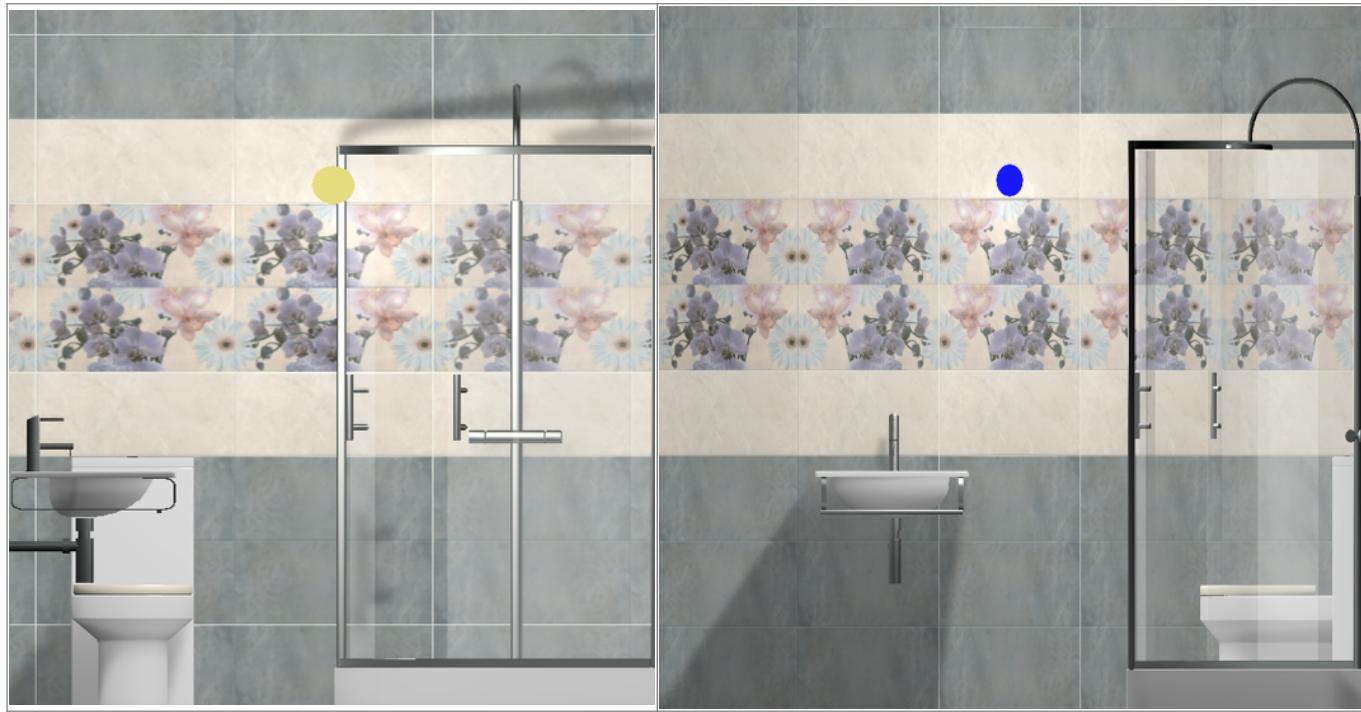
Освещение – это важная составляющая проекта, которая в значительной степени влияет на его отображение. Наибольшую роль освещение играет при рендре сложных проектов с несколькими источниками света.

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 Главном 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:



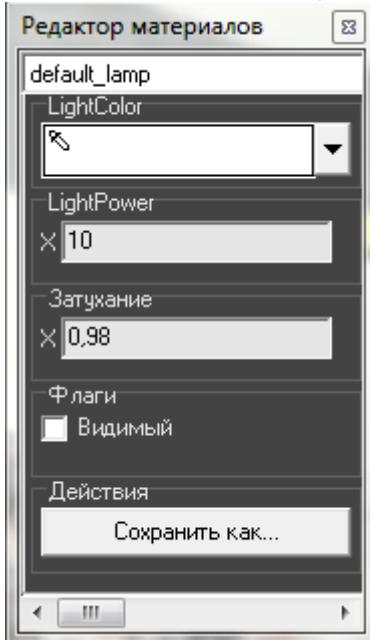
Источник света можно **перемещать** так же, как и любой другой объект .

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	<p>Редактор материалов</p> <p>default_lamp</p> <p>LightColor</p> <p>LightPower X 10</p> <p>Затуманение X 0.98</p> <p>Флаги <input checked="" type="checkbox"/> Внешний</p> <p>Действия Сохранить как...</p> <p>Настройка цвета</p> <p>RGB (Red; Green; Blue)</p> <p># FFFFFA1</p> <p>R 255 + G 255 + B 161 +</p> <p>OK Отмена</p>
y = 3	<p>Редактор материалов</p> <p>default_lamp</p> <p>LightColor</p> <p>LightPower X 10</p> <p>Затуманение X 0.98</p> <p>Флаги <input checked="" type="checkbox"/> Внешний</p> <p>Действия Сохранить как...</p> <p>Настройка цвета</p> <p>RGB (Red; Green; Blue)</p> <p># FFE000</p> <p>R 255 + G 162 + B 0 +</p> <p>OK Отмена</p>

Значение	Изображение
<code>z = 3</code>	 A 3D rendering of a bathroom interior. The walls are covered in light blue tiles. A white toilet is positioned against one wall. To the left, there is a sink with a black faucet and a chrome towel rail. On the right, there is a curved glass-enclosed shower. Two floating windows are visible in the background. In the foreground, two dialog boxes are overlaid. The first is 'Редактор материалов' (Material Editor) showing 'LightColor' with a color swatch and a dropdown menu. The second is 'Настройка цвета' (Color Settings) showing 'RGB (Red; Green; Blue)' with a color swatch and sliders for R (143), G (205), and B (217). Both dialogs have 'OK' and 'Отмена' (Cancel) buttons.

- **Light Power** – это сила свечения. Чем больше значение, тем ярче свет.

Значение	Изображение
<code>0.5</code>	 A 3D rendering of the same bathroom interior as above, but with a higher 'Light Power' setting. The lighting is significantly brighter, making the scene appear more vibrant. The walls are now a darker shade of blue. The sink, toilet, and shower area are clearly visible. The same two dialog boxes from the previous image are overlaid on the scene.

Значение	Изображение
1.5	 <p>Редактор материалов default_lamp LightColor LightPower × 10 Затухание × 0.98 Флаги <input type="checkbox"/> Видимый Действия Сохранить как...</p>
2.5	 <p>Редактор материалов default_lamp LightColor LightPower × 15 Затухание × 0.98 Флаги <input type="checkbox"/> Видимый Действия Сохранить как...</p>

- **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	 A 3D rendering of a modern bathroom. The walls are covered in light-colored tiles with a subtle floral pattern. A white rectangular sink is mounted on a wall with a chrome faucet. To the right, there's a toilet and a walk-in shower with a glass door. A small window is visible above the sink. A floating shelf holds some toiletries. A 'Редактор материалов' (Material Editor) window is open on the left, showing settings for 'default_lamp': LightColor (LightColor), LightPower (x 10), затухание (Dimming x 0.5), and флаги (Flags) with 'Visible' checked. An action button 'Сохранить как...' (Save as...) is at the bottom.
2	 The same bathroom scene as above, but with the 'LightPower' setting reduced to 5 in the Material Editor. The lighting is noticeably dimmer, creating a more subdued atmosphere. The rest of the scene, including the tiles, sink, and fixtures, remains the same.

1) на колесо мыши можно нажимать

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

Permanent link:
https://www.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%BB%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%BB%D0%BA_%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0&rev=1404415382

Last update: 2020/09/28 21:42

