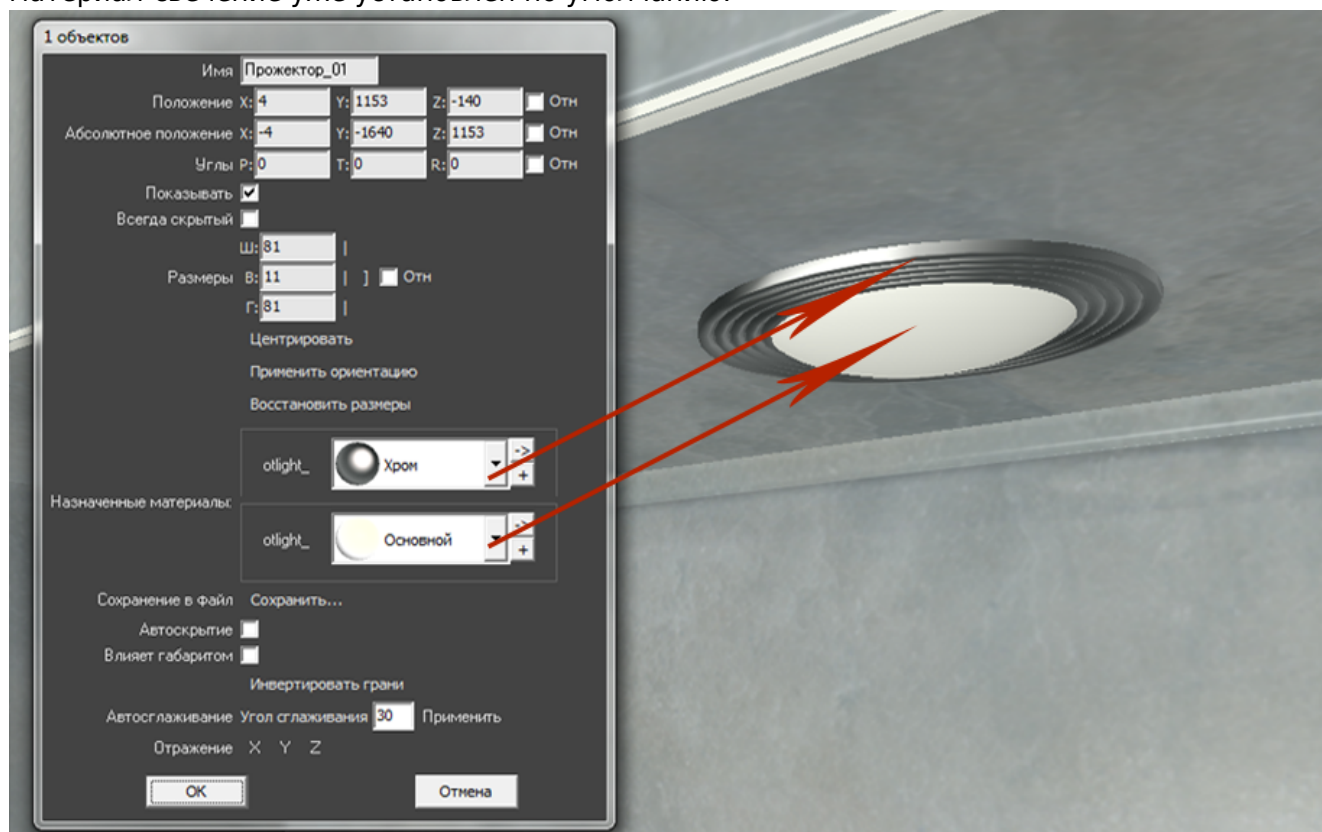


# Установка источника света

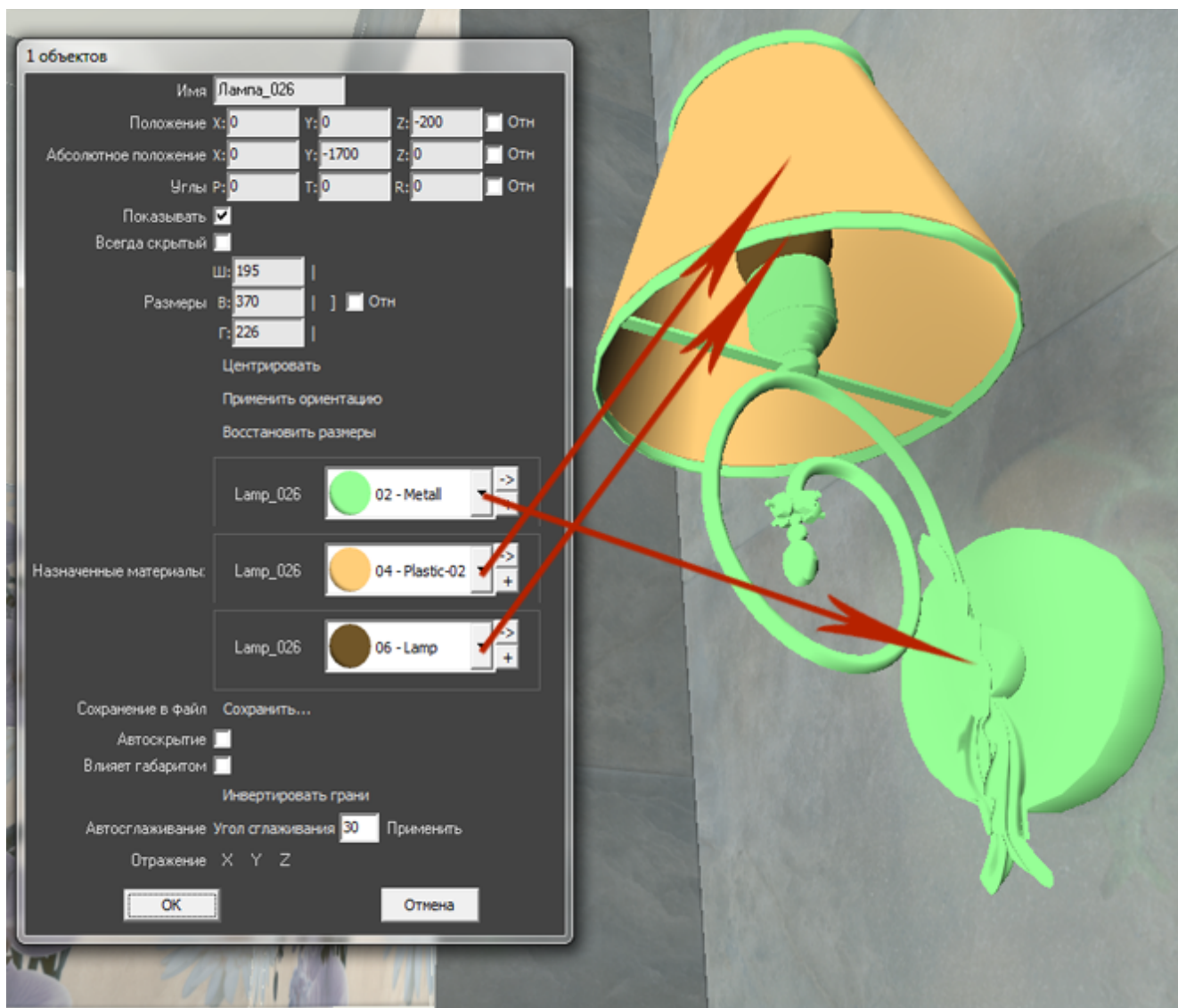
Источником света может служить какой-либо объект, например, **лампа или окно**. «Светит» в этих объектах один из назначенных материалов. В окне следует изменить стекло на один из типов освещения.

## Установка светильника

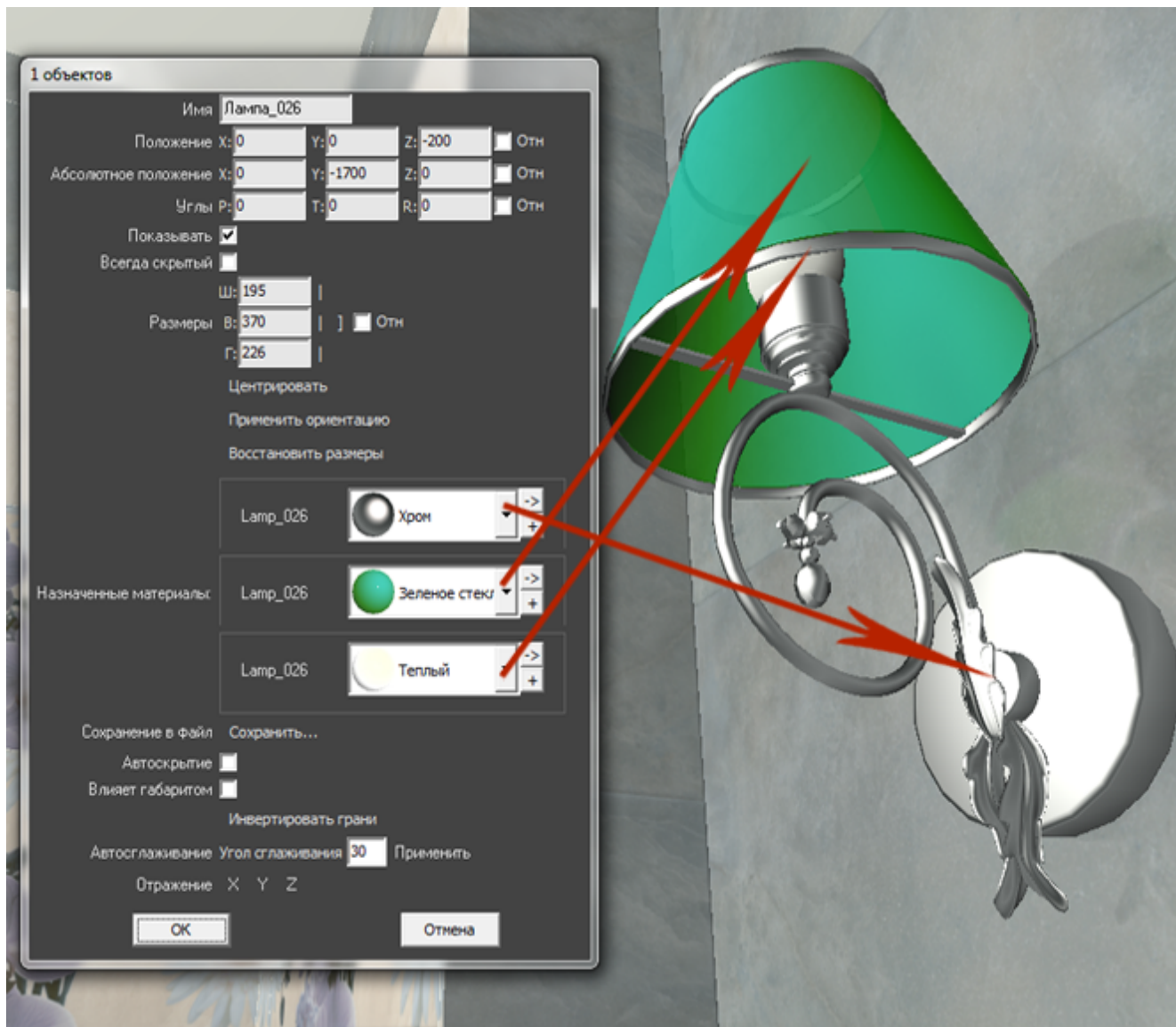
1. Выберите поверхность, относительно которой должен быть установлен объект.
2. Выберите в каталоге объектов нужный вам светильник, кликните дважды по нему, он будет установлен на поверхности. Закройте или сверните каталог объектов<sup>1)</sup>.
3. Скорректируйте его расположение в помещении.
4. Зайдите 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 **«ОК»** в окне свойств объекта, чтобы применить изменения.

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

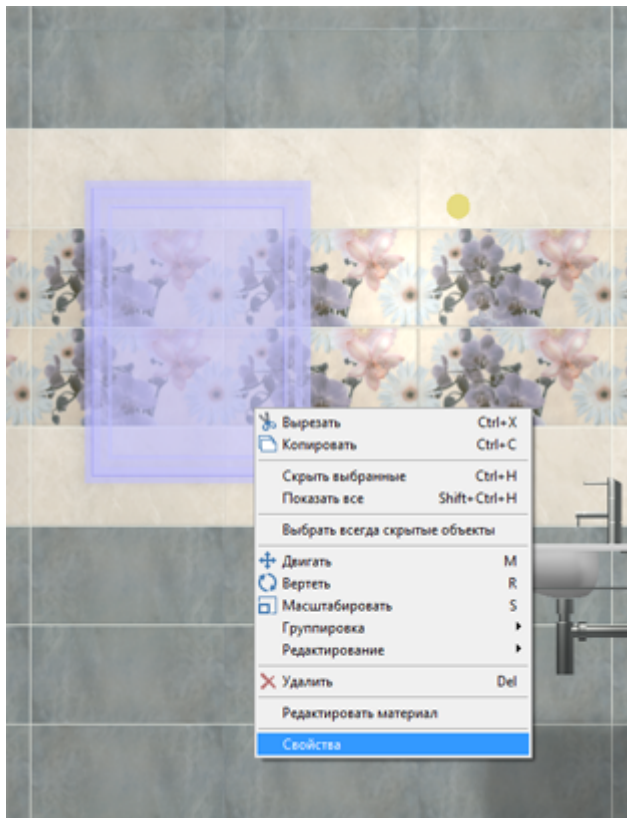
Так выглядит ниша с помещённым в неё «прожектором» после рендеринга (во вторую нишу источник света не добавлен):



## 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 объектов<sup>2)</sup>.
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»:

**1 объектов**

Имя:

Положение: X:  Y:  Z:  ☐ Отн

Абсолютное положение: X:  Y:  Z:  ☐ Отн

Углы: R:  T:  R:  ☐ Отн

Показывать: ☒

Всегда скрытый: ☐

Размеры: Ш:  | В:  | Г:  | ☐ Отн

Центрировать: ☐

Применить ориентацию: ☐

Восстановить размеры: ☐

Назначенные материалы:

Пластик белый:

obj\_02:

Сохранение в файл:

Автоскрытие: ☐

Влияет габаритом: ☐

Инвертировать грани: ☐

Автосглаживание: ☐ Угол сглаживания:

Отражение: X ☐ Y ☐ Z ☐



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

Permanent link:  
[http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=print:%D1%83%D1%81%D1%82%D0%80%D0%BD%D0%BE%D0%82%D0%8A%D0%80\\_%D0%88%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%88%D0%8A%D0%BE%D0%82\\_%D1%81%D0%82%D0%85%D1%82%D0%80&rev=1404389920](http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=print:%D1%83%D1%81%D1%82%D0%80%D0%BD%D0%BE%D0%82%D0%8A%D0%80_%D0%88%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%88%D0%8A%D0%BE%D0%82_%D1%81%D0%82%D0%85%D1%82%D0%80&rev=1404389920)

Last update: 2020/09/28 21:42

