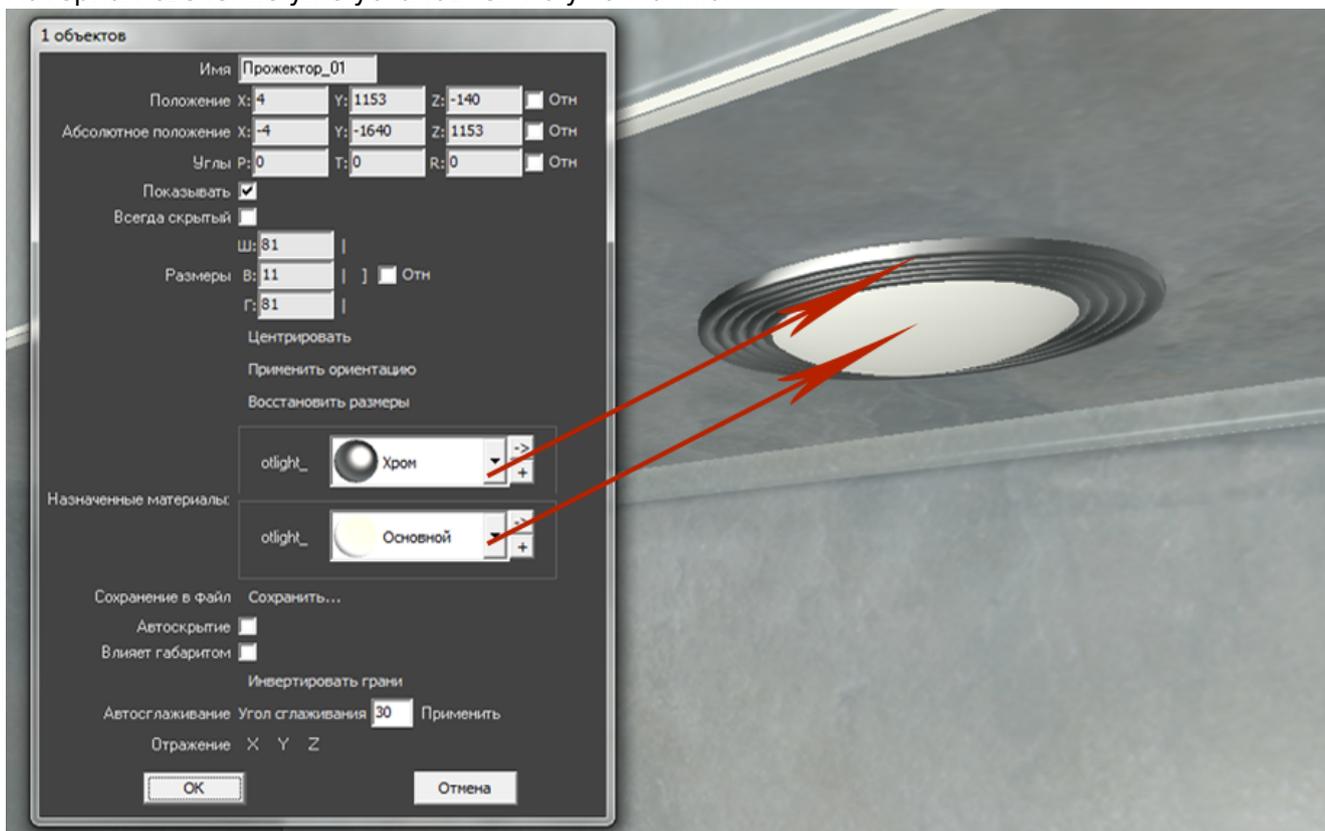


Установка источника света

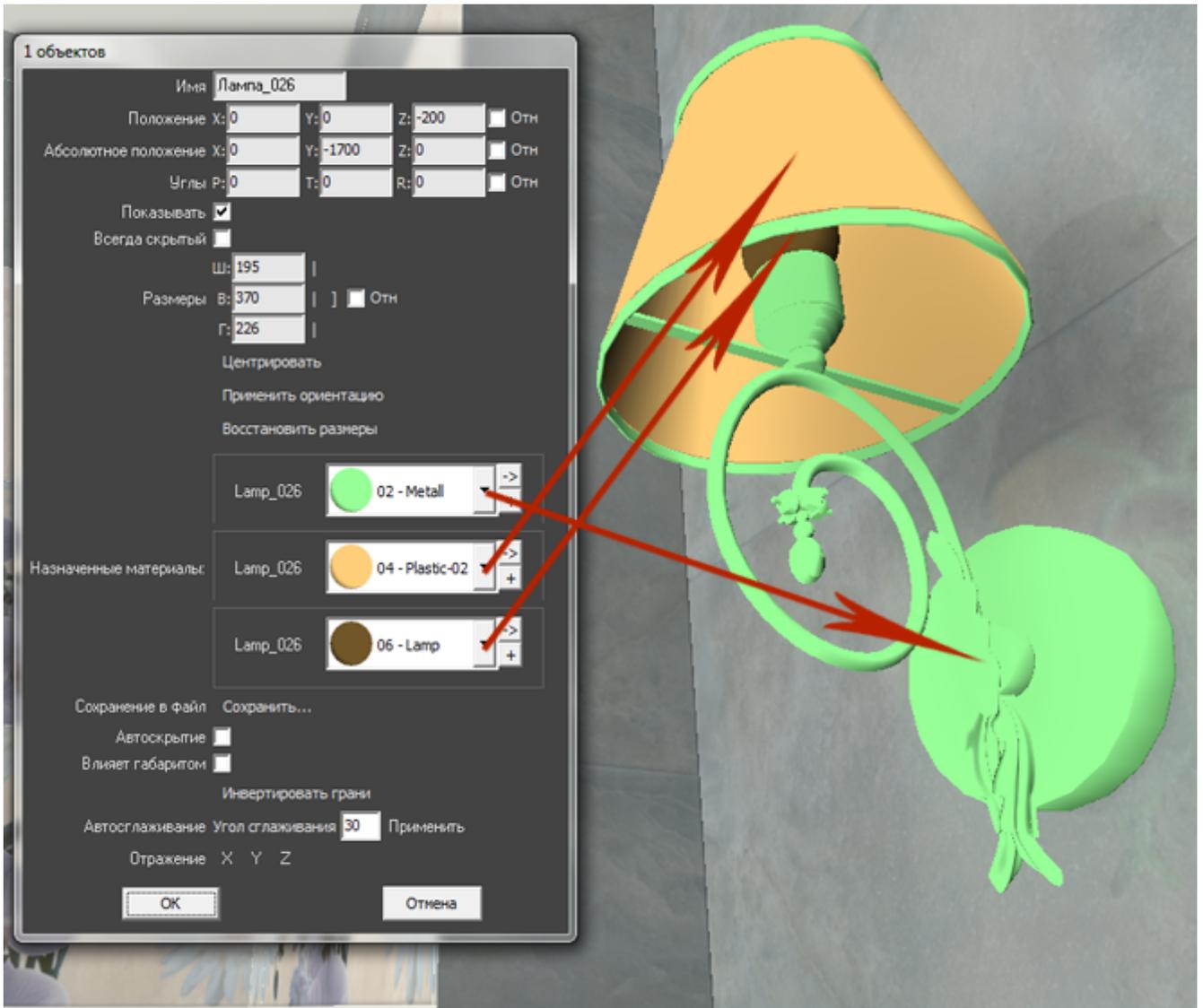
Источником света может служить какой-либо объект, например, **лампа или окно**. «Светит» в этих объектах один из назначенных материалов.

Установка светильника

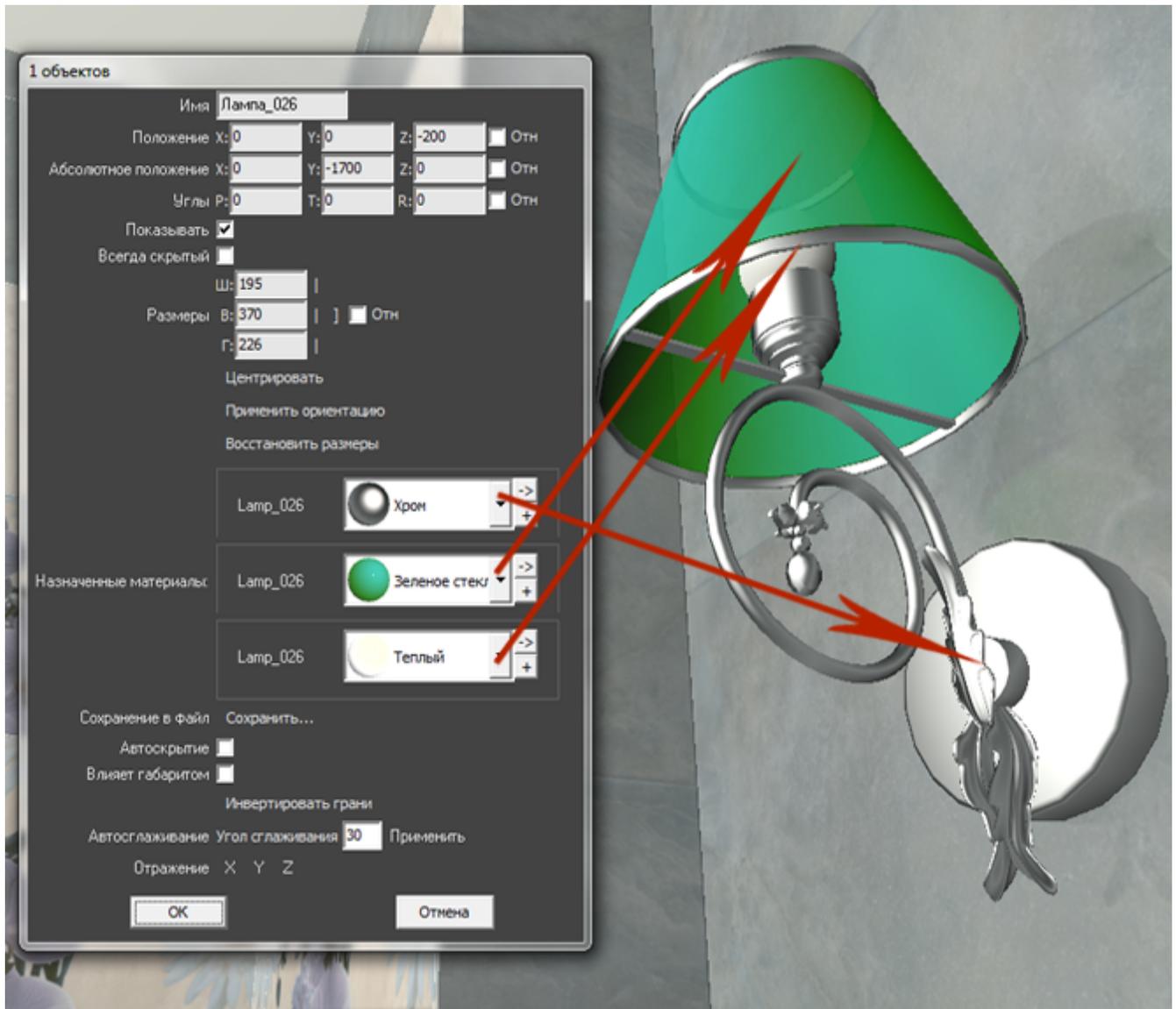
1. Выберите поверхность, относительно которой должен быть установлен объект.
2. Выберите в каталоге объектов нужный вам светильник, кликните дважды по нему, он будет установлен на поверхности. Закройте или сверните каталог объектов¹⁾.
3. Скорректируйте его расположение в помещении.
4. Зайдите в свойства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



Тот же светильник с переназначенными материалами.



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

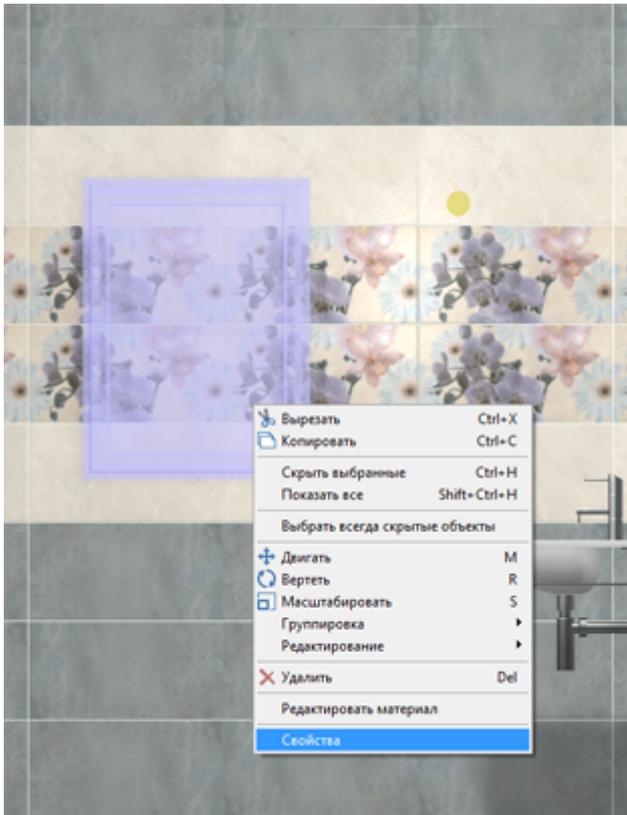
Все материалы из группы «Свет» светятся только после обработки в модуле визуализации (рендер).

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

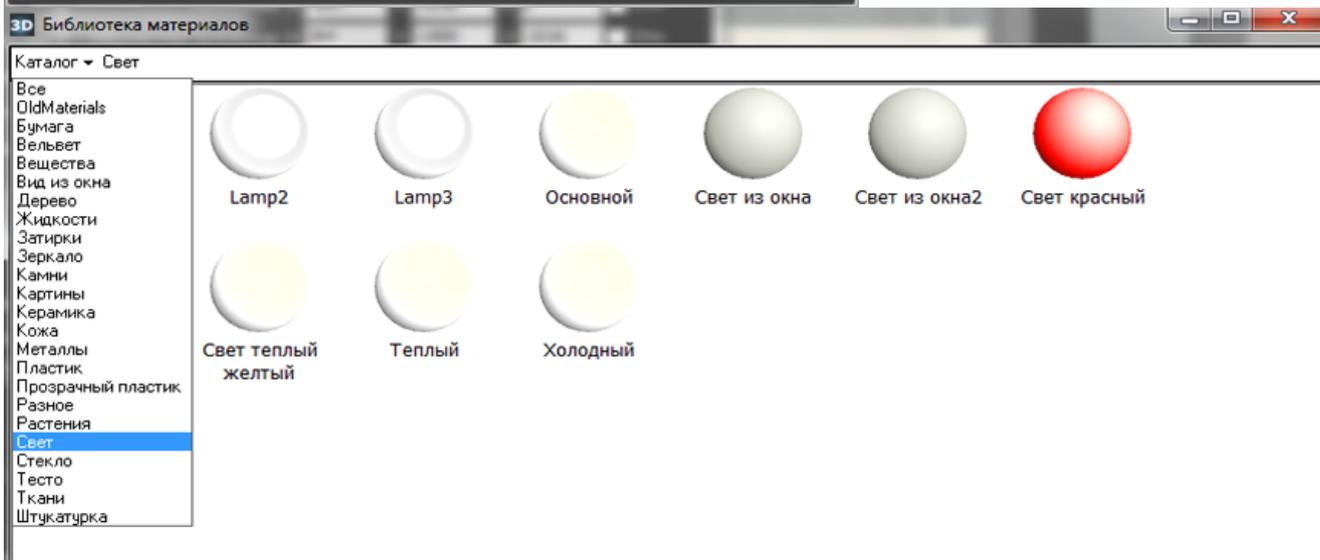
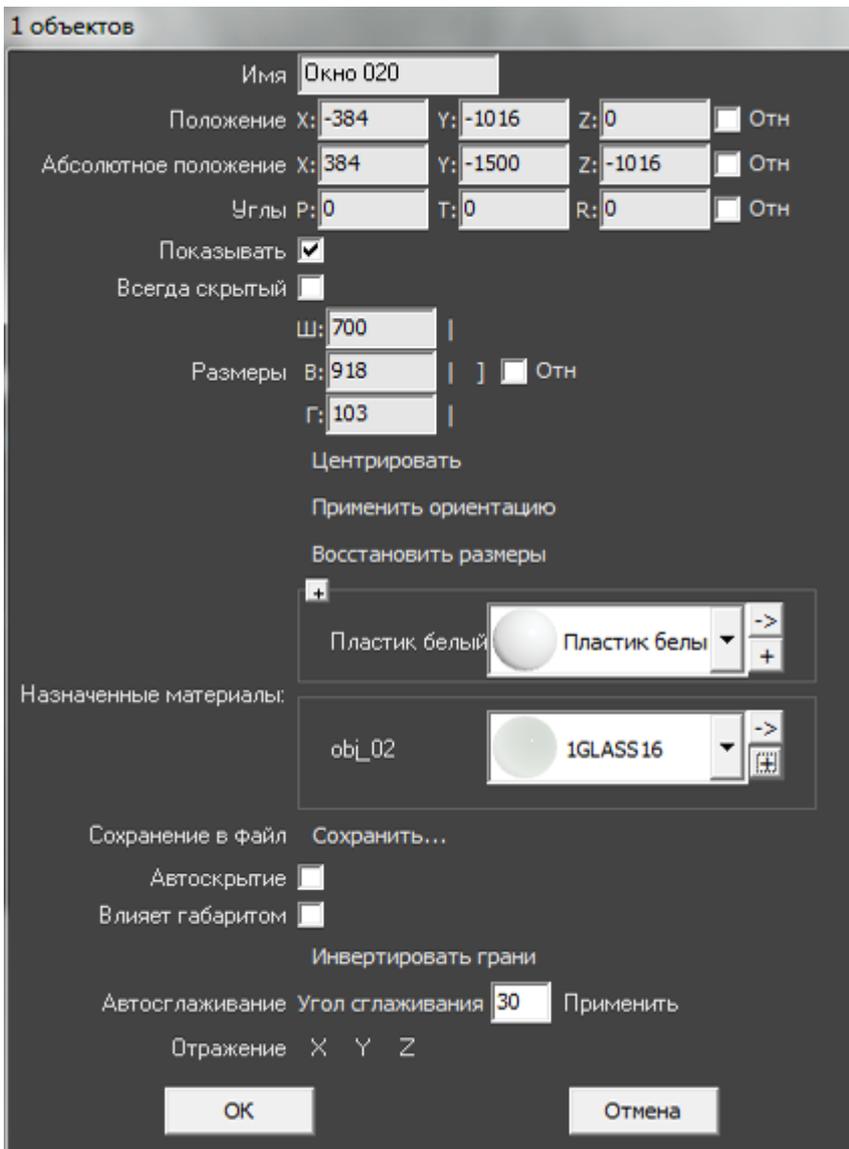


Установка окна

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 «**OK**» 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%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0_%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2_%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0

Last update: 2020/09/28 22:37

