

ОСВЕЩЕНИЕ С ТРЕХ ТОЧЕК

ПРИМЕНЕНИЕ

- Кинематография
- Фотография
- Театральные постановки

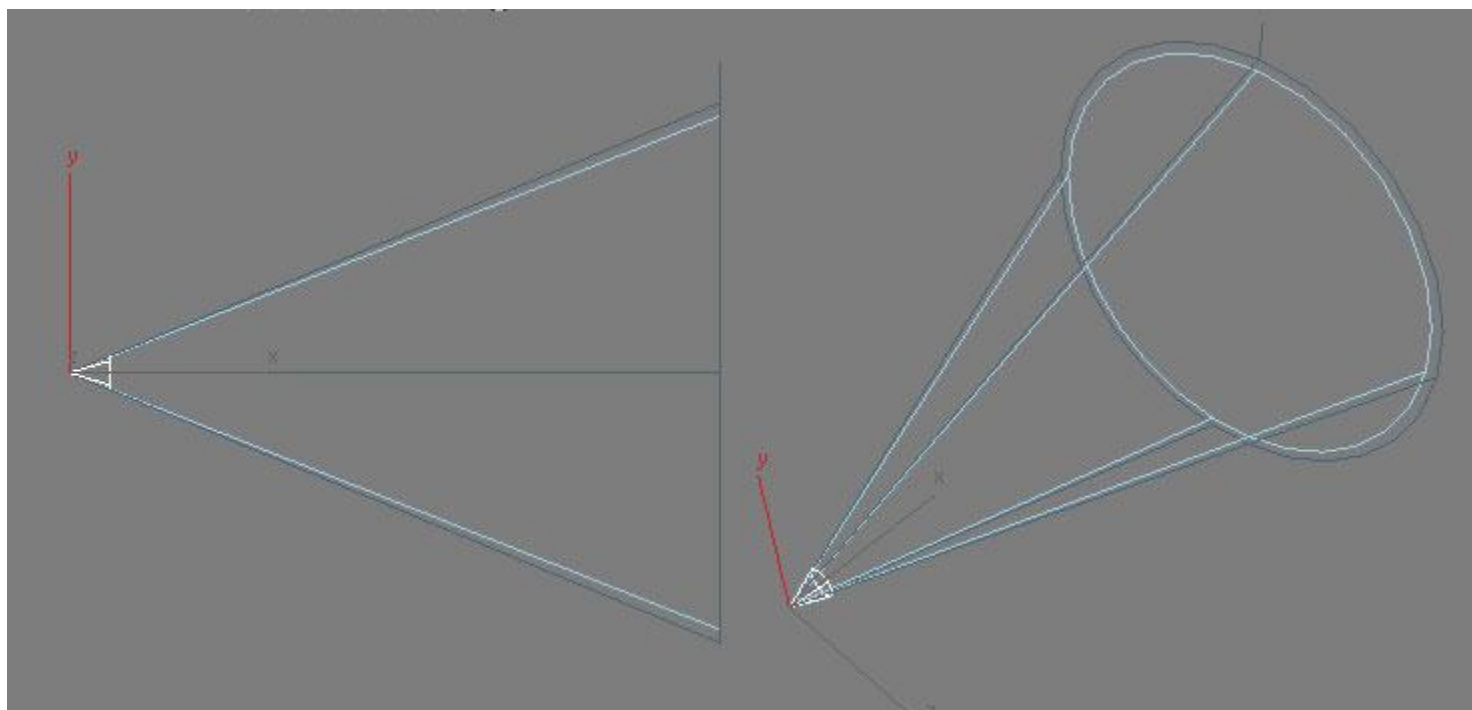
- Освещением с трех точек можно быстро добиться хорошего результата. Это гибкая система, которую можно подгонять под каждую конкретную работу.

СУЩЕСТВУЮТ НЕСКОЛЬКО ТИПОВ СТАНДАРТНЫХ ИСТОЧНИКОВ СВЕТА В 3DS MAX, ВСЕ ОНИ РАСПОЛОЖЕНЫ В ПАНЕЛИ CREATE:

- ◉ **Free Spot** излучает свет из точки расширяющимся конусом;
- ◉ **Target Spot** излучает свет из точки расширяющимся конусом и имеет цель, которую можно перемещать или связать с каким-либо объектом;
- ◉ **Free Direct** излучает параллельные световые лучи, исходящие от плоскости;
- ◉ **Target Direct** излучает параллельные световые лучи, исходящие от плоскости и имеет цель;
- ◉ **Omni** излучает свет из точки во все стороны;
- ◉ **mr Area Omni** и **mr Area Spot** используются визуализатором Mental Ray, аналогичны **Omni** и **Target Spot**;
- ◉ **Skylight** используется для глобального освещения, имитирующего свет от неба (смотри изображение в конце урока).

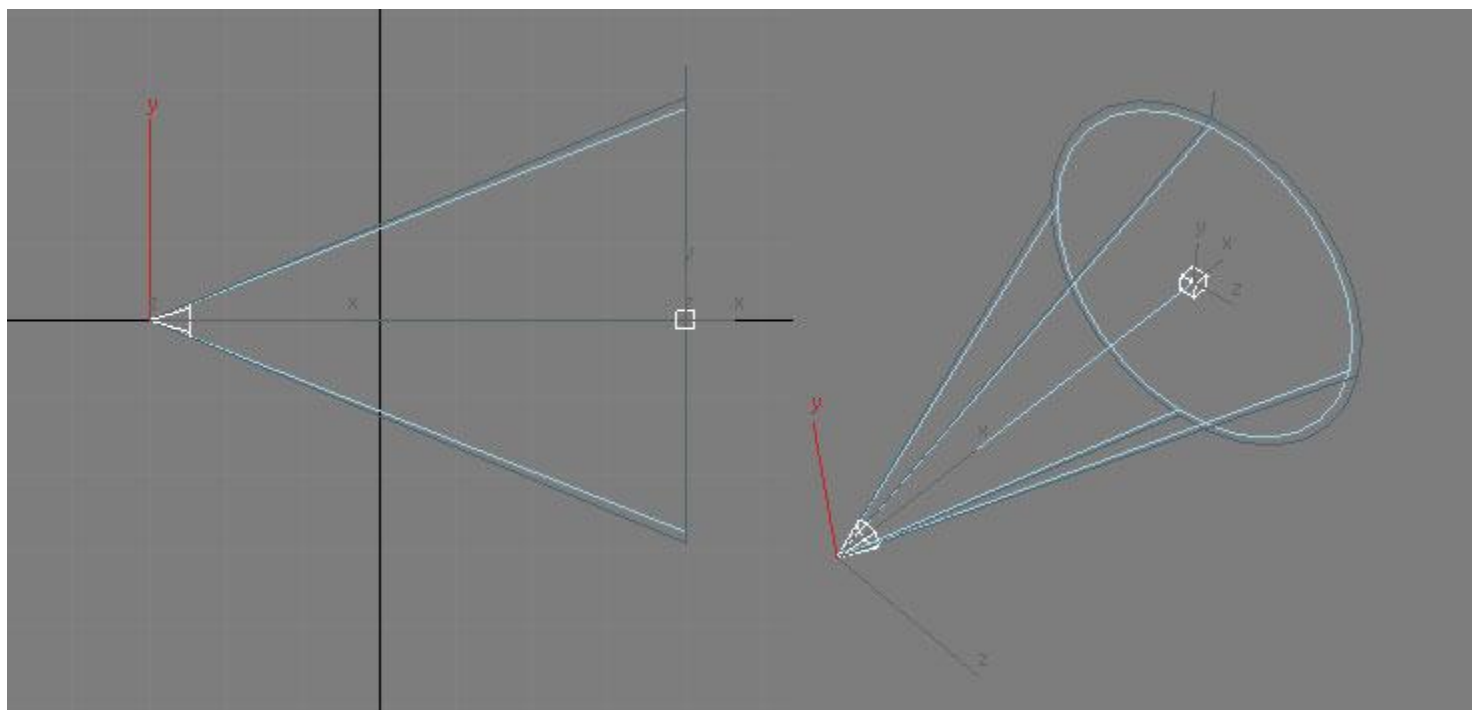
ВЫГЛЯД ЭТИ ИСТОЧНИКИ ВО ВЬЮПОРТАХ 3DS
MAX ТАК:

Free Spot



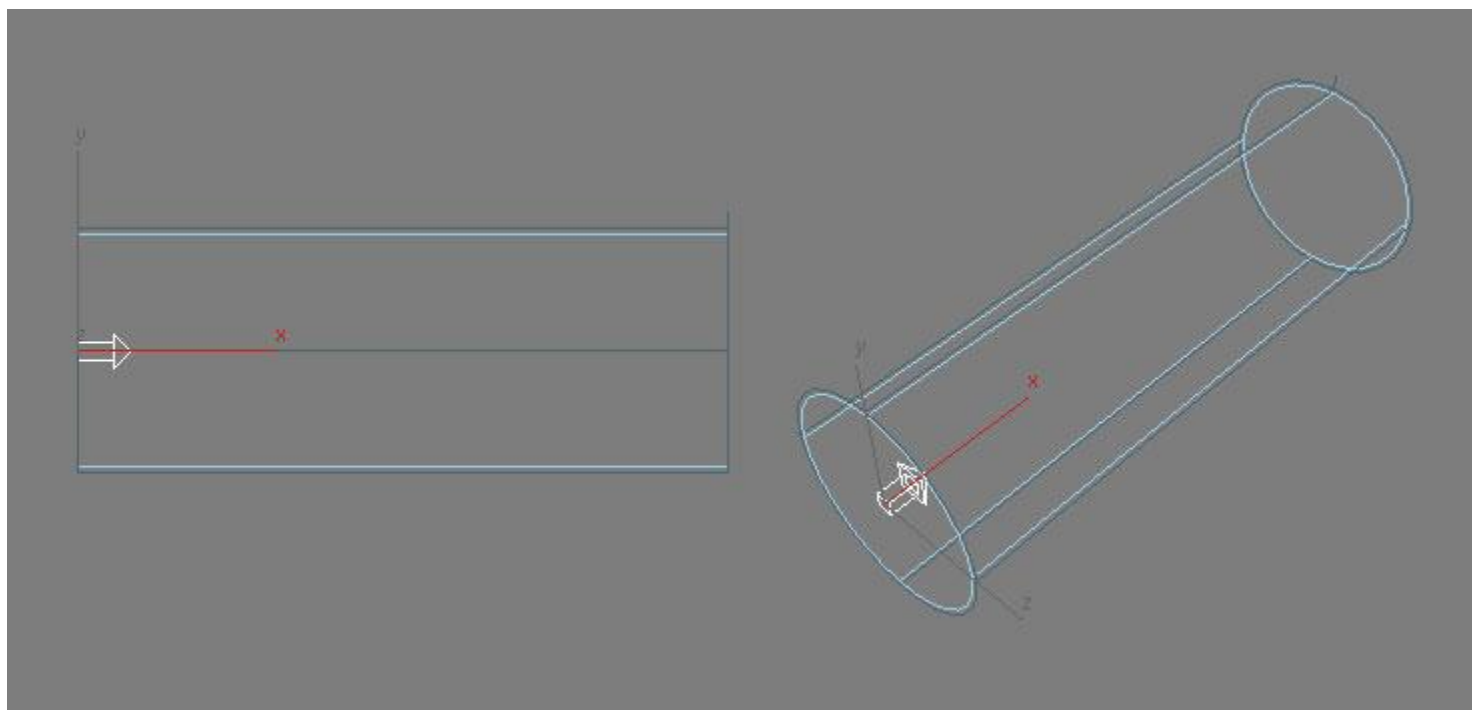
ВЫГЛЯД ЭТИ ИСТОЧНИКИ ВО ВЬЮПОРТАХ 3DS
MAX ТАК:

Target Spot и mr Area Spot



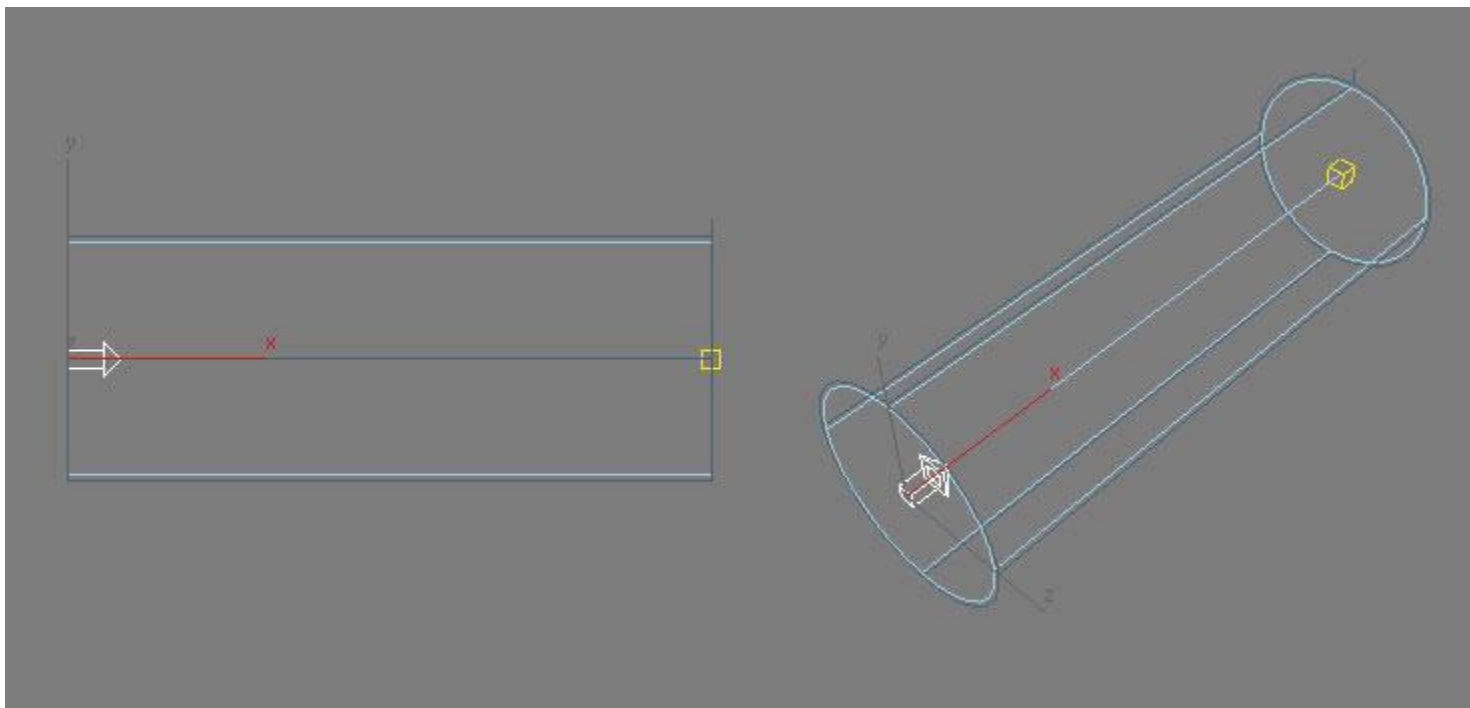
ВЫГЛЯД ЭТИ ИСТОЧНИКИ ВО ВЬЮПОРТАХ 3DS
MAX ТАК:

Free Direct



ВЫГЛЯДЯТ ЭТИ ИСТОЧНИКИ ВО ВЬЮПОРТАХ 3DS
MAX ТАК:

Target Direct



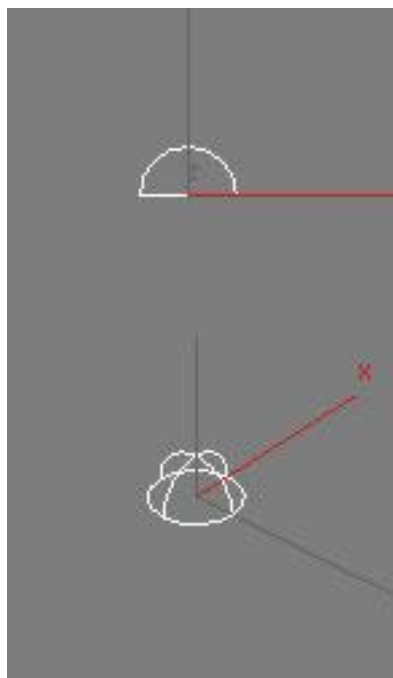
ВЫГЛЯДЯТ ЭТИ ИСТОЧНИКИ ВО ВЬЮПОРТАХ 3DS
МАХ ТАК:

Omni и mr Area Omni



ВЫГЛЯД ЭТИ ИСТОЧНИКИ ВО ВЬЮПОРТАХ 3DS
МАХ ТАК:

Skylight



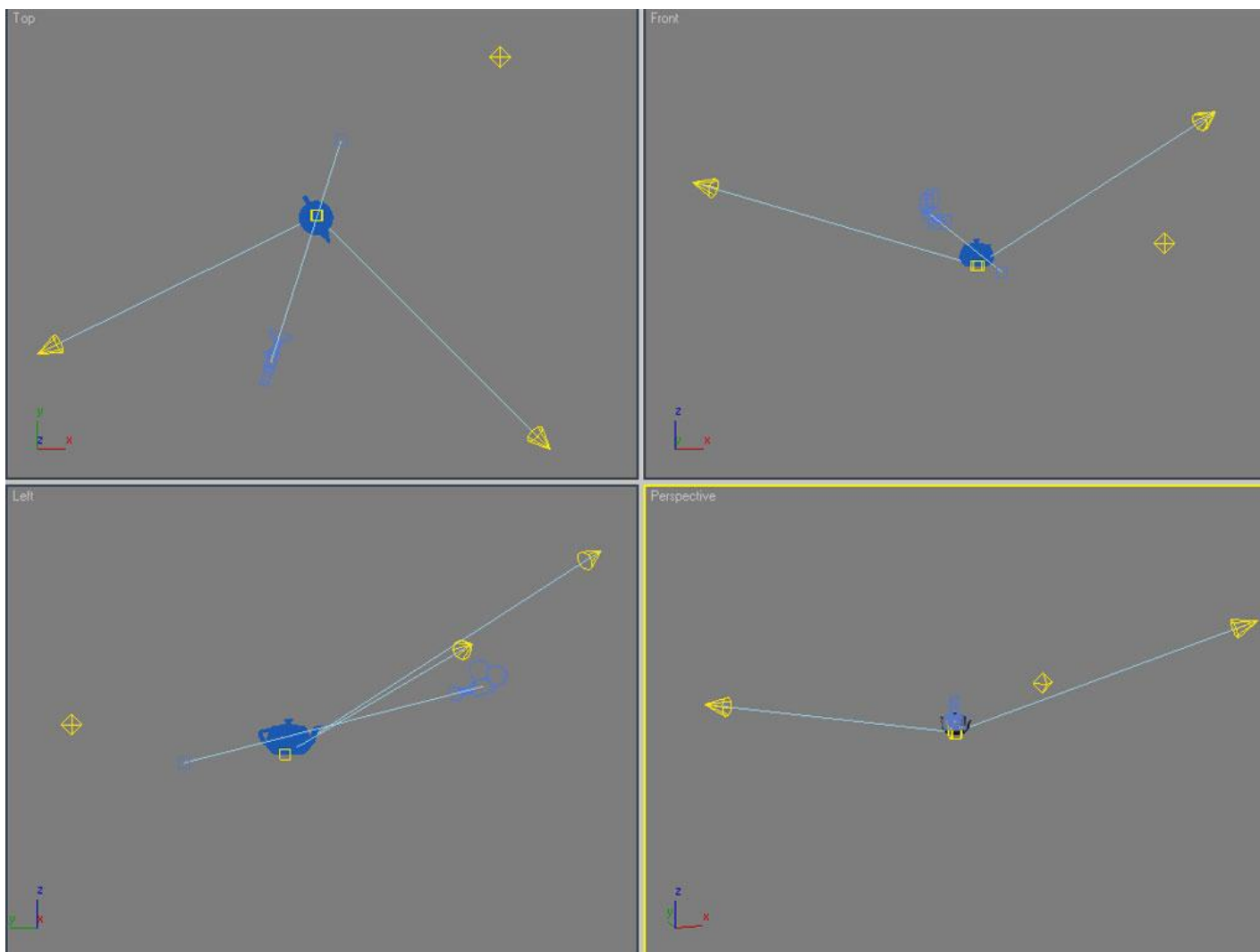
Три точки освещения в сцене обозначаются как ключевой свет, свет заполнения и задний свет.

Ключевой источник света устанавливается перед объектом под углом к нему. Этот источник освещения всегда должен быть интенсивней, чем остальные.

Источник света заполнения устанавливается также перед объектом, но в смежном углу и освещает часть объекта не затронутую ключевым источником. Источник света заполнения обычно имеет ту же яркость что и ключевой.

Источник заднего света устанавливается за объектом и освещает его заднюю часть. Делается это для того, чтобы отделить контур объекта от фона.

НА СКРИНШОТЕ ПОКАЗАНО РАСПОЛОЖЕНИЕ ТРЕХ ИСТОЧНИКОВ СВЕТА ОТНОСИТЕЛНО КАМЕРЫ И ОБЪЕКТА TEAROT.



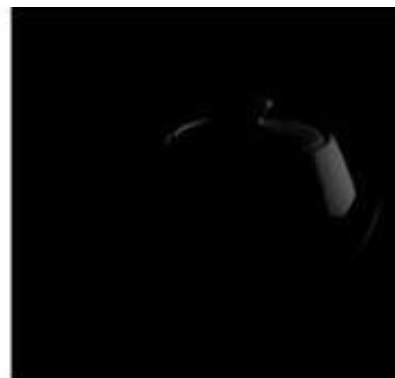
НА СЛЕДУЮЩЕМ СКРИНШОТЕ ПОКАЗАНЫ ПРИМЕРЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ СО ВКЛЮЧАЕМЫМИ ПООЧЕРЕДНО ИСТОЧНИКАМИ ОСВЕЩЕНИЯ.



Ключевой источник
света



Ключевой источник
+ свет заполнения



Задний свет

Ключевой источник
+ свет заполнения
+ задний свет



ПРИМЕР ГЛОБАЛЬНОГО ОСВЕЩЕНИЯ, ПРИ КОТОРОМ СВЕТ ИСХОДИТ ИЗ ВСЕХ ТОЧЕК ПРОСТРАНСТВА.



Глобальное освещение

Включите «Light Tracer» в настройках рендера.

Также требуется наличие в сцене источника освещения Skylight и окружающей геометрии.