

IT Professional English

Lights 灯光

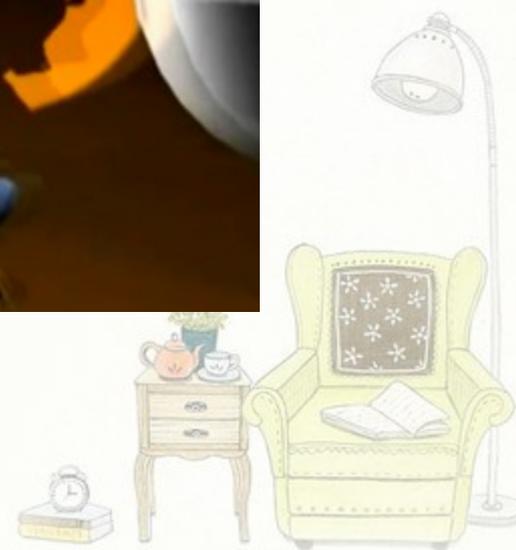
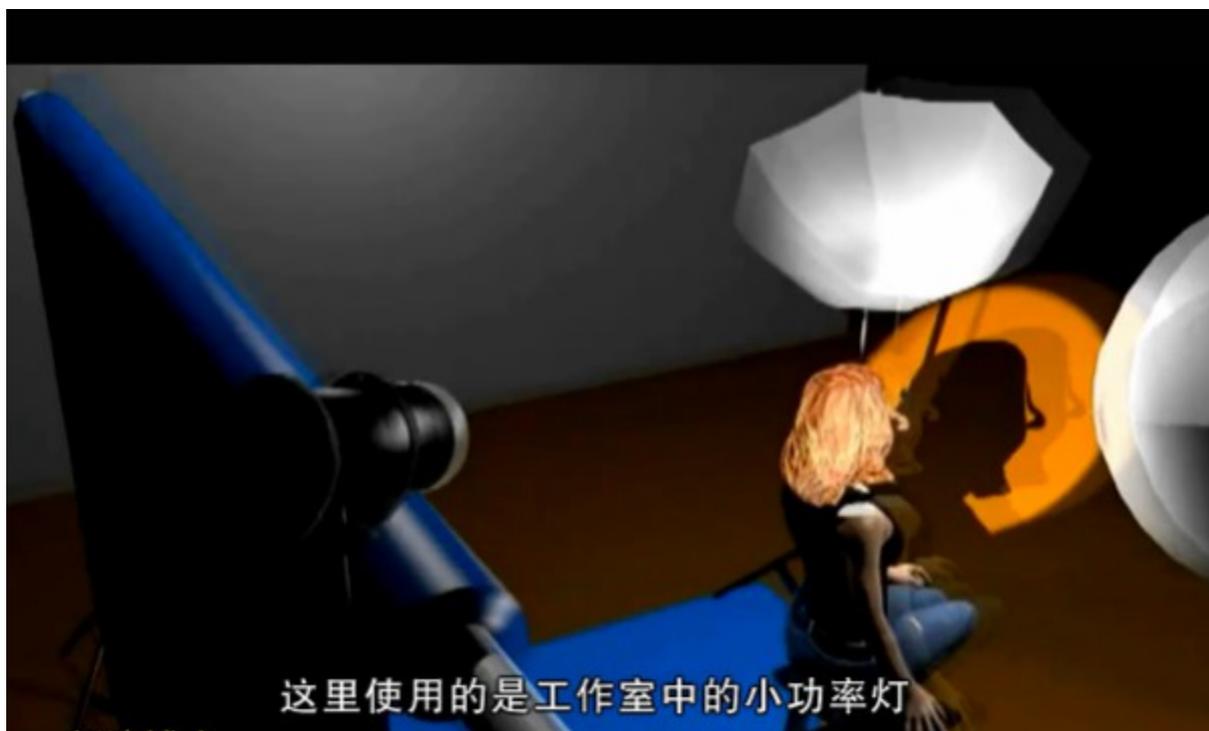
Guo xiaofen



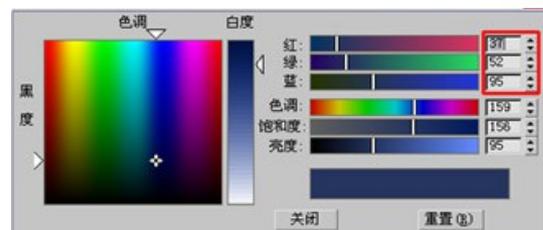
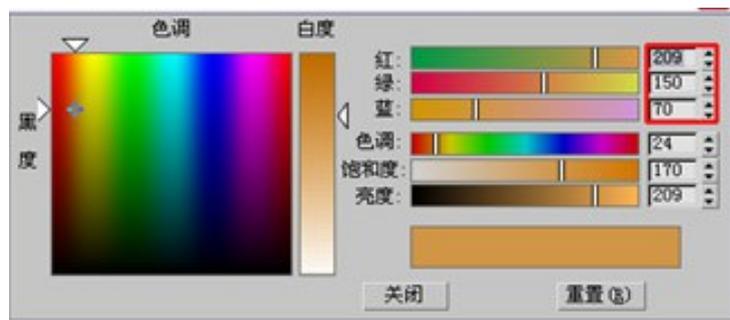
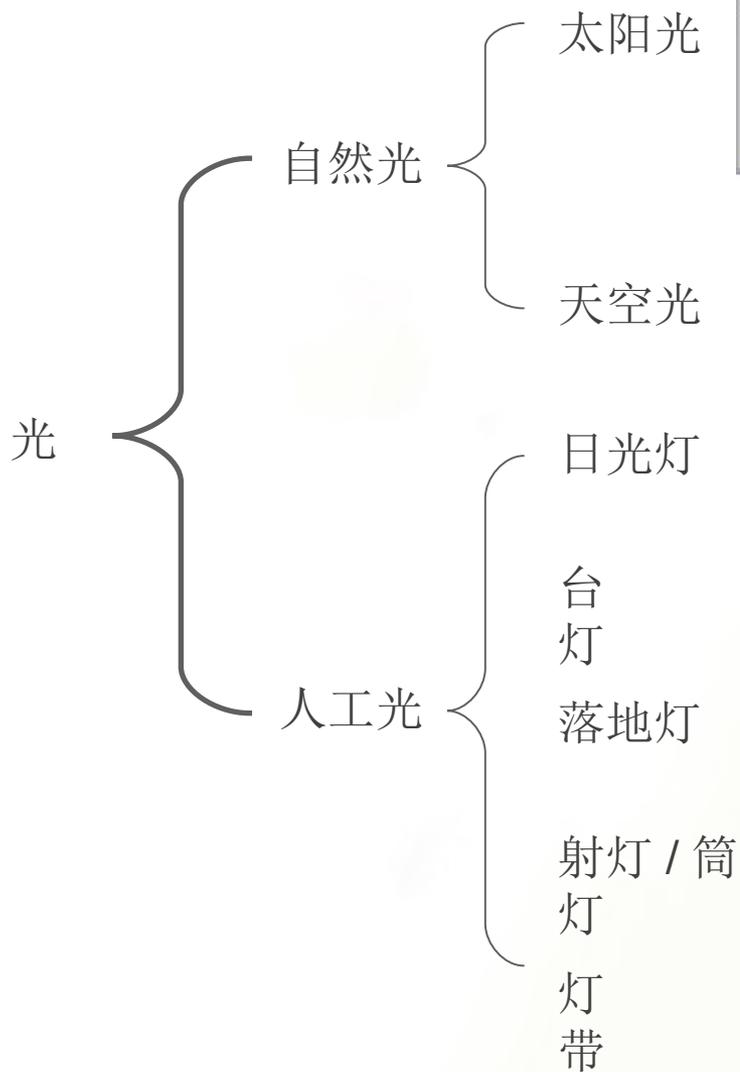
品 <http://www.tudou.com/programs/view/V2VAeyFj0bo/#http://www.tudou.com/programs/view/81WWwHSn9Z4/?FR=LIAN>



品 <http://www.tudou.com/programs/view/81WWwHSn9Z4/?FR=LIAN>



室内灯光原理：



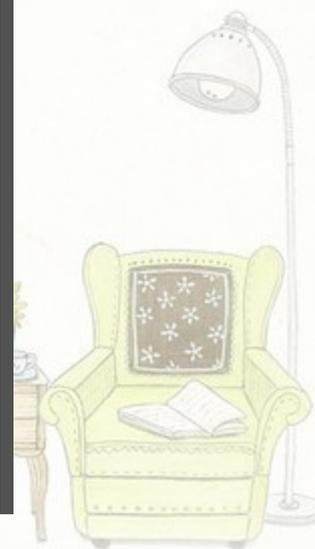
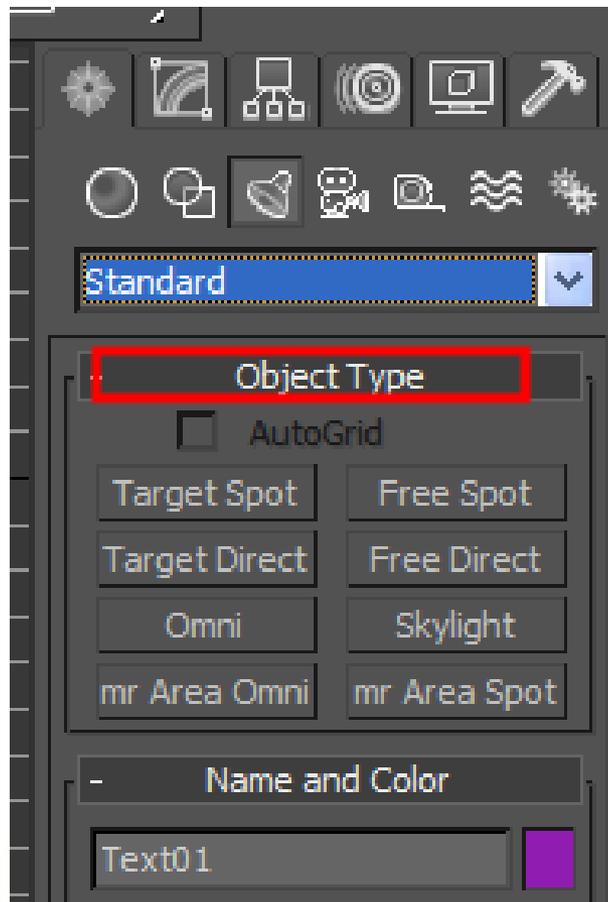
影响灯光照射的三个因素

⌚ 物体渲染的色彩是通过表面材质和受光情况共同决定

⌚ 灯光强度

⌚ 入射角度

⌚ 距离



Lights

标准灯光

光度学灯光

Target Spot 目标聚光灯

Target Direct 目标平行光

Free Spot 自由聚光灯

Free Direct 自由平行光

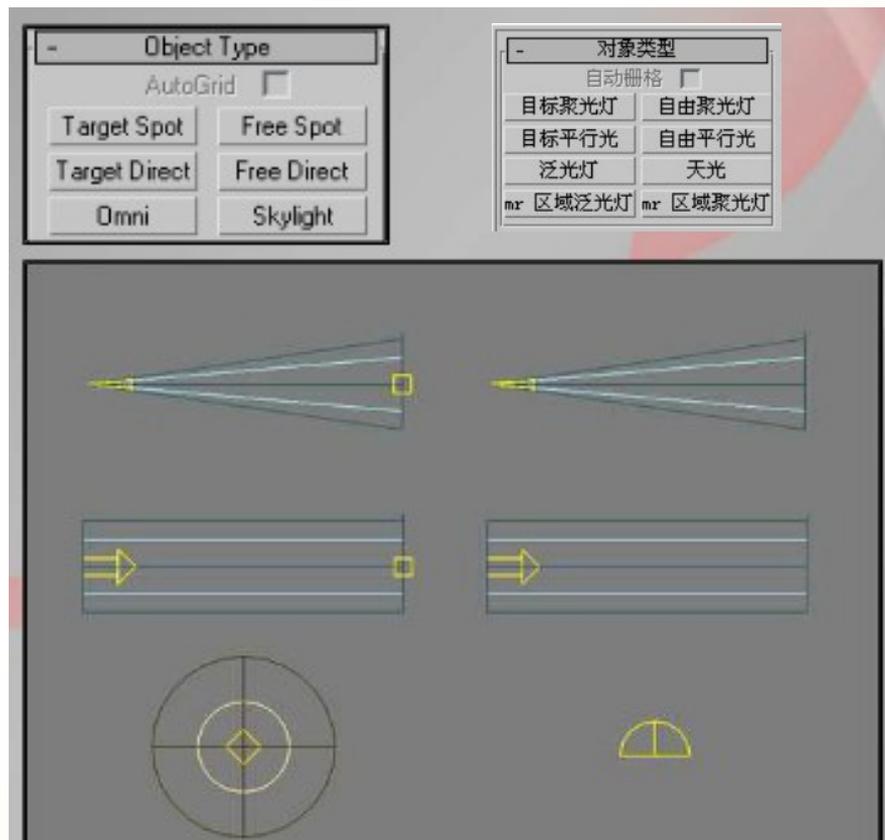
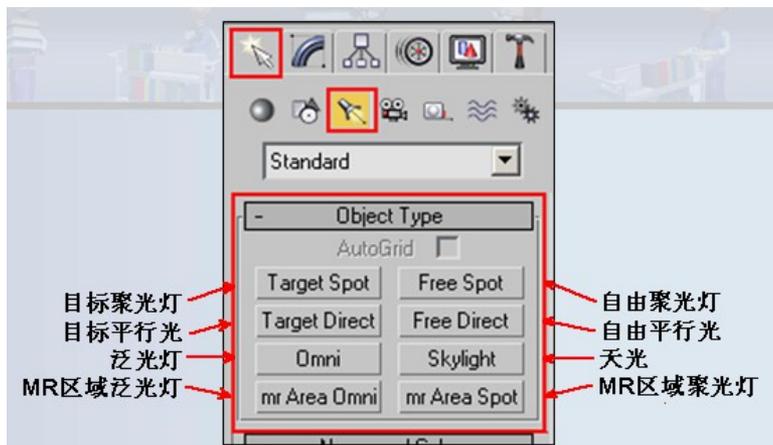
Omni 泛光灯

Skylight 天光

mr Area Omni

mr Area Spot

这两个光源是在使用 Mental ray Render 渲染器时使用的光源。



灯光基本参数

- General Parameters

Light Type

On Spot

Targeted 288.561mm

Shadows

On Use Global Settings

Shadow Map

Exclude...

- 常规参数

灯光类型

启用 聚光灯

目标 13.275

阴影

启用 使用全局设置

阴影贴图

排除...

- Intensity/Color/Attenuation

Multiplier: 1.0

Decay

Type: None

Start: 40.0mm Show

Near Attenuation

Use Start: 0.0mm

Show End: 40.0mm

Far Attenuation

Use Start: 80.0mm

Show End: 200.0mm

- 强度/颜色/衰减

倍增: 1.0

衰减

类型: 无

开始: 40.0 显示

近距离衰减

使用 开始: 0.0

显示 结束: 40.0

远距离衰减

使用 开始: 80.0

显示 结束: 200.0

- Spotlight Parameters

Light Cone

Show Cone Overshoot

Hotspot/Beam: 9.9

Falloff/Field: 16.6

Circle Rectangle

Aspect: 1.0

- 聚光灯参数

锥形光线

显示圆锥体 泛光化

聚光区/光束: 43.0

衰减区/区域: 45.0

圆 矩形

纵横比: 1.0

- Advanced Effects

Affect Surfaces:

Contrast: 0.0

Soften Diff. Edge: 0.0

Diffuse Specular

Ambient Only

Projector Map:

Map: None

- 高级效果

影响曲面:

对比度: 0.0

柔化漫反射边: 0.0

漫反射 高光反射

仅环境光

投影贴图:

贴图: 无



阴影基本参数

- Shadow Parameters

Object Shadows:
Color:  Dens.

Map:

Light Affects Shadow Color

Atmosphere Shadows:
 On Opacity:
Color Amount:

- 阴影参数

对象阴影:
颜色:  密度

贴图:

灯光影响阴影颜色

大气阴影:
 启用 不透明度:
颜色量:

- Shadow Map Params

Bias: Size:

Sample Range:

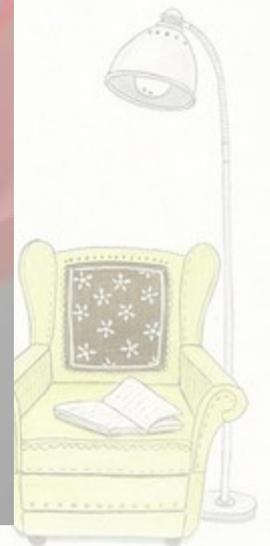
Absolute Map Bias
 2 Sided Shadows

- 阴影贴图参数

偏移: 大小:

采样范围:

绝对贴图偏移
 双面阴影



自由灯光和目标灯光区别

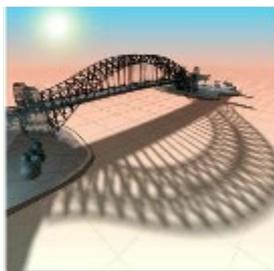
有无固定的照射点



常规参数

☞ 灯光类型

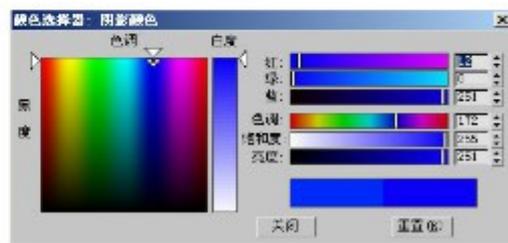
☞ 阴影



阳光投射大桥的阴影



阴影密度从左到右增加



☞ 强度 / 颜色 / 衰减

☞ 大气和效果：制作特殊效果，设置大气效果和镜头光晕等



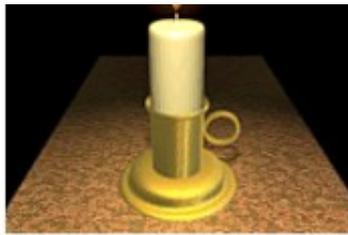
“大气和效果”卷展栏



“添加大气或效果”对话框



没有设置衰减的场景效果



设置衰减后的场景效果



灯光参数详解



侖 3ds max 基本布光方法——三点照明 (ZT)

侖 所谓“三点照明”，指的是在场景主体周围三个位置上布置灯光，从而获得良好光影效果的方法。这三个位置上的灯光分别称为“主光源”、“辅光源”和“背光源”。

侖 所谓“三点照明”，指的是在场景主体周围三个位置上布置灯光，从而获得良好光影效果的方法。这三个位置上的灯光分别称为“主光源”、“辅光源”和“背光源”。视场景需要，有时还可以增加补光、背景光等光源。

