



面光源模拟来自表面（或类似表面）发射器的光线。例如，电视屏幕、办公室霓虹灯、窗户或多云的天空只是几种类型的区域灯。区域光通过沿网格对光源进行采样来产生具有柔和边框的阴影，网格的大小由用户定义。这与产生尖锐边界的点状人造光形成鲜明对比。

光的形状

长方形：光的形状可以用一个长方形表示，并可以通过修改 "X"和 "Y"值进行修改

正方形：光的形状可以用一个正方形表示，并随着 尺寸 属性的变化而变化

碟形：光的形状可以用一个圆盘表示，并随着 尺寸 属性的变化而变化

椭圆形：光的形状可以用一个椭圆表示，并可以通过修改 "X"和 "Y"值进行修改

光的能量用瓦特计算。数值越大，光的强度就越大。可以设置成负值，但为了可测量和基于物理的结果，应避免这种情况

尺寸/X尺寸/Y尺寸：正方形 或者 长方形 的尺寸规格