



РАБОТА НАД ОСВЕЩЕНИЕМ

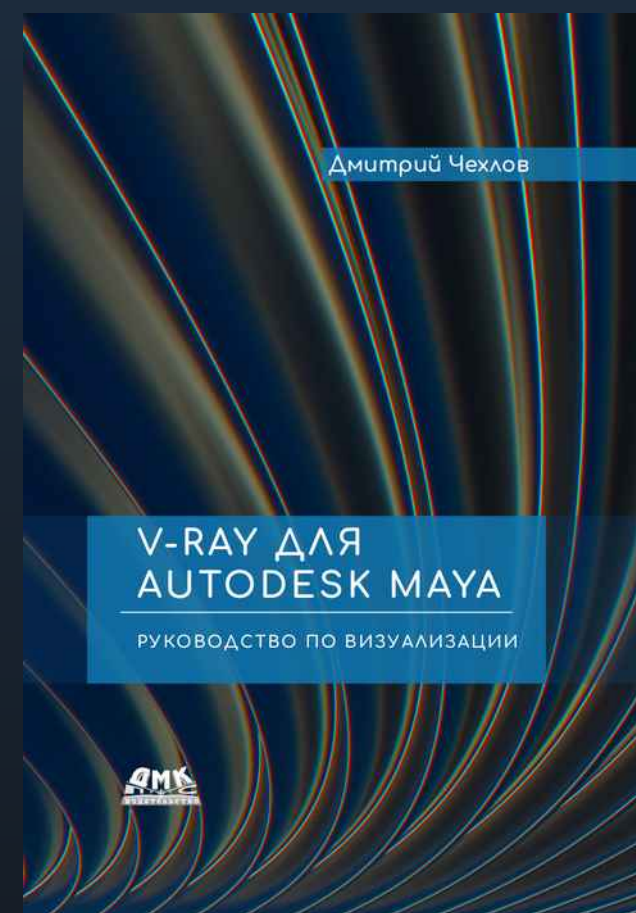
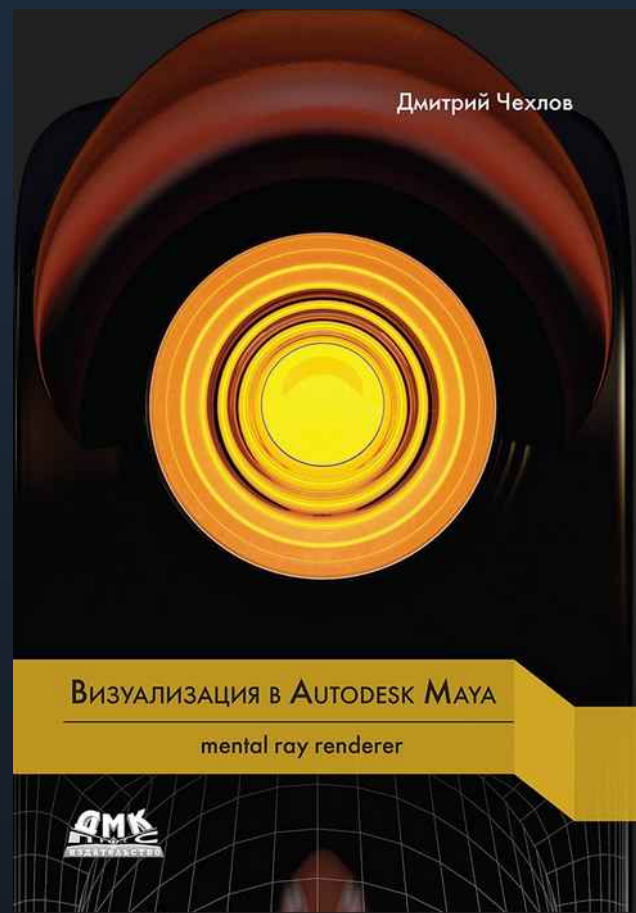
CLASS 1-02

Разработка и создание освещения с помощью V-Ray for Maya


Дмитрий dimson3d Чехлов

Публицист | Shading & Lighting Artist | CAD, CGI and Rendering Solutions Expert

О СПИКЕРЕ



ДМИТРИЙ ЧЕХЛОВ – автор многочисленных публикаций по компьютерной графике и 3D-технологиям, художник по освещению и затенению, технический специалист в области компьютерной визуализации, Autodesk Certified Professional, участник программ Autodesk Developer Network и Autodesk Expert Elite. Являюсь автором двух монографий посвященных визуализации в пакете Autodesk Maya и системах визуализации [mental ray for Maya](#) и [V-Ray for Maya](#).



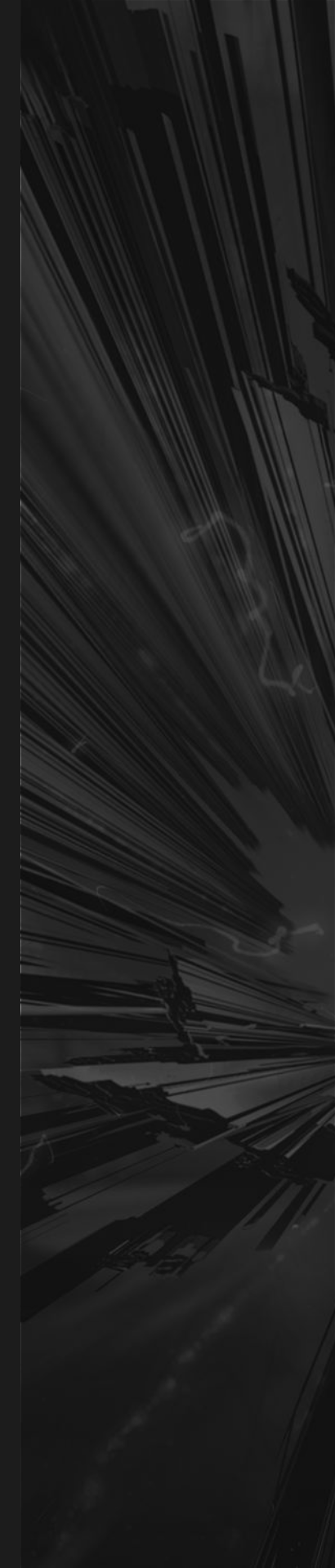
РАБОТА НАД ОСВЕЩЕНИЕМ

CLASS 1-02-L1 | Основы работы со светом

- Исследование произведений живописи
- Приемы постановки света и роль материалов поверхностей
- Свет в фотографии и кино
- Свет в компьютерной графике

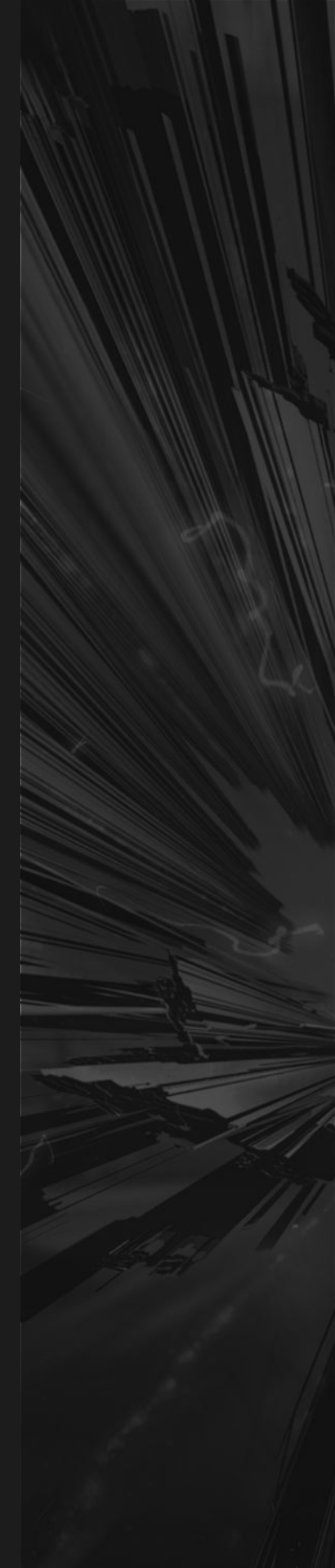
ПЛАН ЗАНЯТИЯ | CLASS 1-02-L1

- **Исследование произведений живописи**
 - Понимание постановки света в академической живописи
 - Понимание символов в произведениях живописи
 - Освещение в портретах
 - Освещение в натюрмортах
 - Освещение в пейзажах



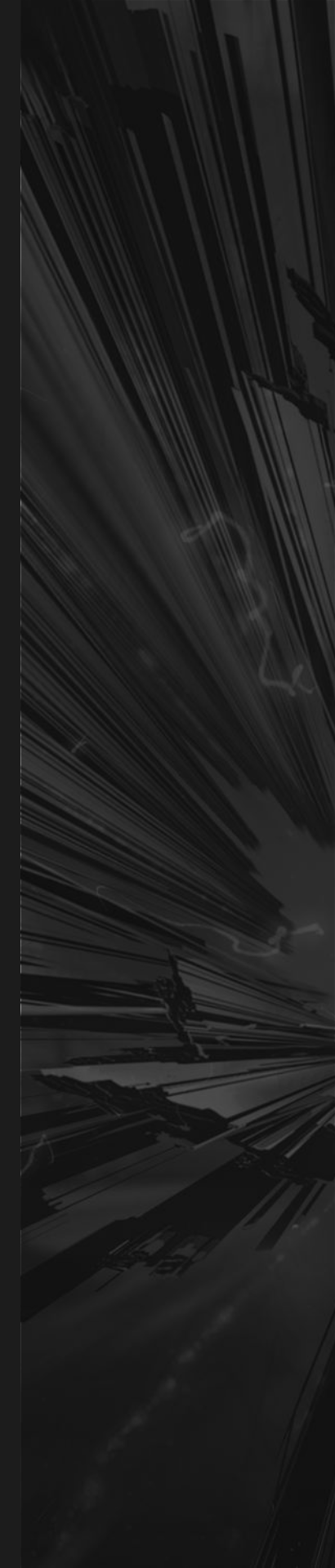
ПЛАН ЗАНЯТИЯ | CLASS 1-02-L1

- **Исследование произведений живописи**
 - Понимание постановки света в академической живописи
 - Понимание символов в произведениях живописи
 - Освещение в портретах
 - Освещение в натюрмортах
 - Освещение в пейзажах
- **Приемы постановки света и роль материалов поверхностей**
 - Переотраженный свет
 - Смешивание цветов



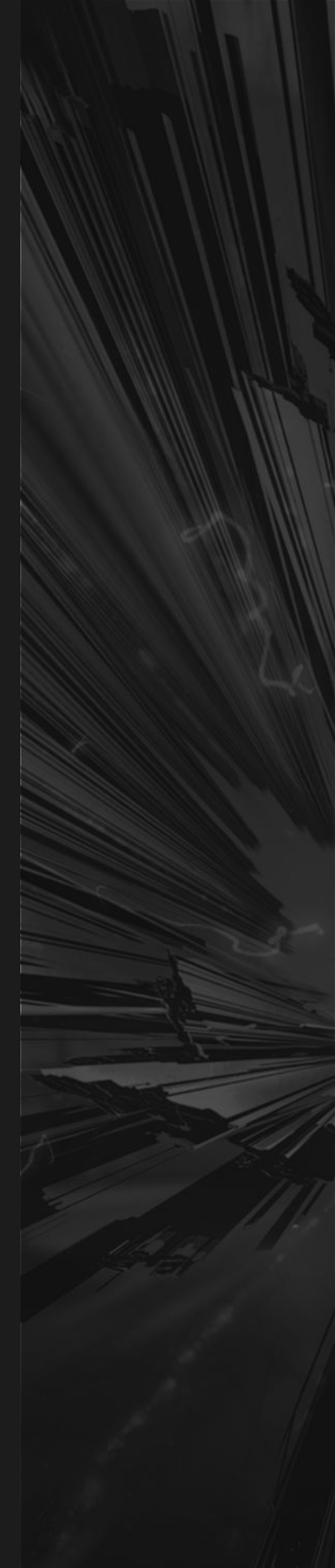
ПЛАН ЗАНЯТИЯ | CLASS 1-02-L1

- **Исследование произведений живописи**
 - Понимание постановки света в академической живописи
 - Понимание символов в произведениях живописи
 - Освещение в портретах
 - Освещение в натюрмортах
 - Освещение в пейзажах
- **Приемы постановки света и роль материалов поверхностей**
 - Переотраженный свет
 - Смешивание цветов
- **Свет в фотографии и кино**
 - Схемы установки приборов освещения
 - Работа совместно с камерой



ПЛАН ЗАНЯТИЯ | CLASS 1-02-L1

- **Исследование произведений живописи**
 - Понимание постановки света в академической живописи
 - Понимание символов в произведениях живописи
 - Освещение в портретах
 - Освещение в натюрмортах
 - Освещение в пейзажах
- **Приемы постановки света и роль материалов поверхностей**
 - Переотраженный свет
 - Смешивание цветов
- **Свет в фотографии и кино**
 - Схемы установки приборов освещения
 - Работа совместно с камерой
- **Свет в компьютерной графике**



ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:

- Оцените позицию наблюдателя (художника)



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:

- Оцените позицию наблюдателя (художника)
- Оцените положение «ключевого» и «второстепенных» источников света



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:

- Оцените позицию наблюдателя (художника)
- Оцените положение «ключевого» и «второстепенных» источников света
- Определите исторический период (напр. вторая половина XIX века)



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:

- Оцените позицию наблюдателя (художника)
- Оцените положение «ключевого» и «второстепенных» источников света
- Определите исторический период (напр. вторая половина XIX века)
- Определите время суток и погодные условия



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:

- Оцените позицию наблюдателя (художника)
- Оцените положение «ключевого» и «второстепенных» источников света
- Определите исторический период (напр. вторая половина XIX века)
- Определите время суток и погодные условия
- Изучите изображенные предметы, уделите внимание
 - Форме
 - Материалам
 - Деталям



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Произведения живописи предоставляют множество примеров для постановки освещения в сцене и создания настроения.

Для моделирования освещения, старайтесь изучить работы художников, близкие вам по сюжету и идее.

Следуйте нескольким простым советам:

- Оцените позицию наблюдателя (художника)
- Оцените положение «ключевого» и «второстепенных» источников света
- Определите исторический период (напр. вторая половина XIX века)
- Определите время суток и погодные условия
- Изучите изображенные предметы, уделите внимание
 - Форме
 - Материалам
 - Деталям
- Исследуйте свойства полотна и красок



Фантен-Латур, Анри
«Натюрморт с цветами и фруктами»,
1865, музей Орсе, Париж

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Васильев, Фёдор Александрович
«Мокрый луг»,
1872, холст, масло. 70 × 114 см
Государственная Третьяковская галерея, Москва

Пространство и окружающая среда в пейзаже.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Васильев, Фёдор Александрович

«Мокрый луг»,

1872, холст, масло. 70 × 114 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Блики света на зеркале воды

Васильев, Фёдор Александрович

«Мокрый луг»,

1872, холст, масло. 70 × 114 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Малая облачность

Формируют мягкое освещение и рассеивает солнечный свет, возможны прояснения

Блики света на зеркале воды

Васильев, Фёдор Александрович

«Мокрый луг»,

1872, холст, масло. 70 × 114 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Блики света на зеркале воды

Малая облачность

Формируют мягкое освещение и рассеивает солнечный свет, возможны прояснения

Дождевые облака

Формируют тень над лесом и снижает яркость небосвода

Васильев, Фёдор Александрович

«Мокрый луг»,

1872, холст, масло. 70 × 114 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Малая облачность

Формируют мягкое освещение и рассеивает солнечный свет, возможны прояснения

Дождевые облака

Формируют тень над лесом и снижает яркость небосвода

Тень на земле

Формируются облаками на небе

Васильев, Фёдор Александрович

«Мокрый луг»,

1872, холст, масло. 70 × 114 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Блики света на зеркале воды

Малая облачность

Формируют мягкое освещение и рассеивает солнечный свет, возможны прояснения

Дождевые облака

Формируют тень над лесом и снижает яркость небосвода

Тень на земле

Формируются облаками на небе

Солнечный свет (полдень)

Солнечный свет проходящий через облака и слегка рассеянный.

Васильев, Фёдор Александрович

«Мокрый луг»,

1872, холст, масло. 70 × 114 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ



Gerret Willemsz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

Пространство и окружающая среда в натюрморте.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Свет из окна

Является ключевым источником света в помещении



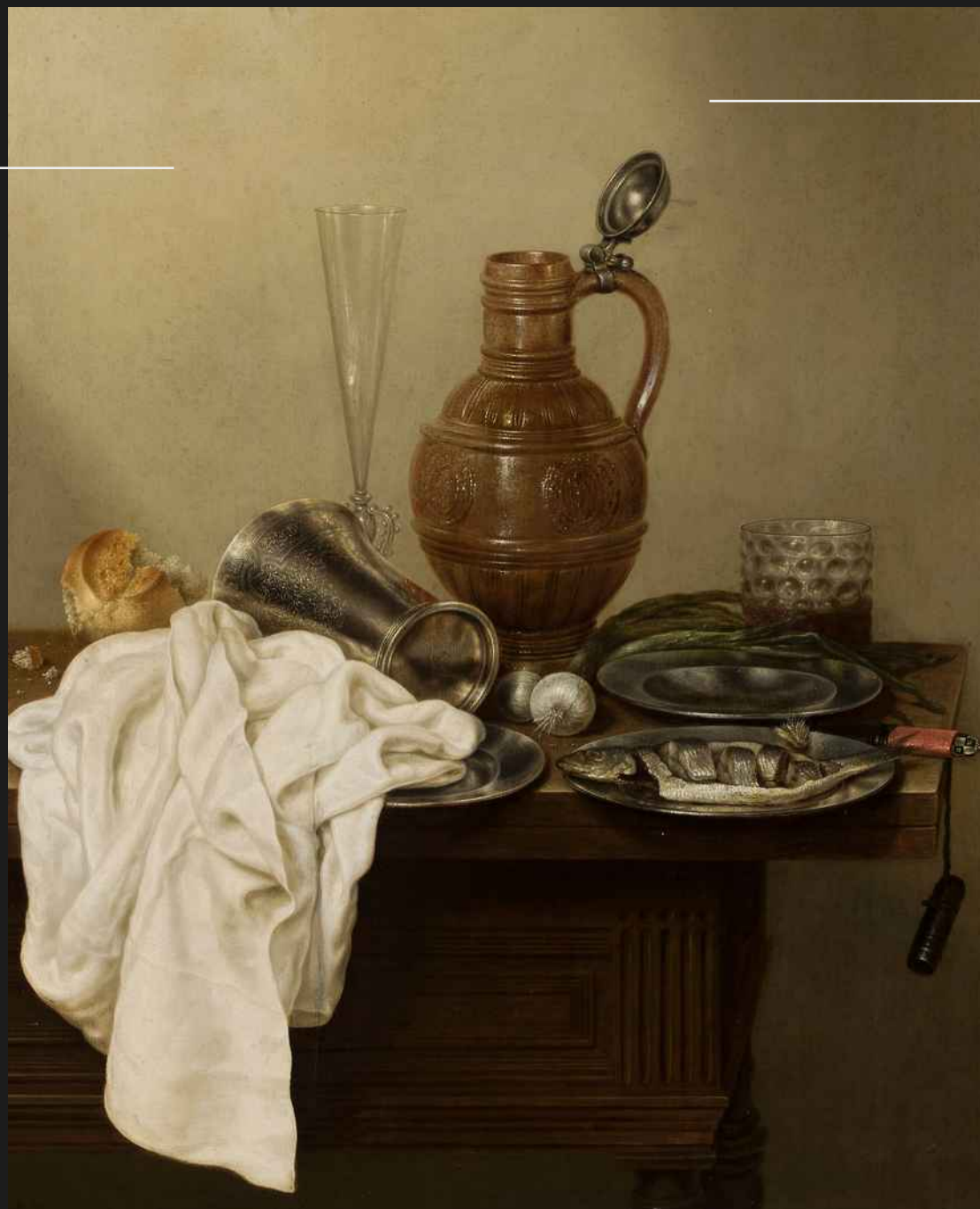
Gerret Willemisz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Свет из окна

Является ключевым источником света в помещении



Поверхность стены

Неравномерная
Молочно-кофейный цвет
Грязь и пыль

Gerret Willemsz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Свет из окна

Является ключевым источником света в помещении

Металл

Анизотропные отражения
Блик со стороны окон,
сбоку и за спиной художника
Узор нанесенный методом чеканки



Поверхность стены

Неравномерная
Молочно-кофейный цвет
Грязь и пыль

Gerret Willemisz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Свет из окна

Является ключевым источником света в помещении

Металл

Анизотропные отражения
Блик со стороны окон,
сбоку и за спиной художника
Узор нанесенный методом чеканки

Поверхность стены

Неравномерная
Молочно-кофейный цвет
Грязь и пыль

Керамический кувшин

Лакированная керамика, анизатропные отражения
виден блик от окон



Gerret Willemsz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Свет из окна

Является ключевым источником света в помещении

Металл

Анизотропные отражения
Блик со стороны окон,
сбоку и за спиной художника
Узор нанесенный методом чеканки

Ткань

Наиболее яркое пятно на изображении

Поверхность стены

Неравномерная
Молочно-кофейный цвет
Грязь и пыль

Керамический кувшин

Лакированная керамика, анизотропные отражения
виден блик от окон

Gerret Willemsz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЖИВОПИСИ

Свет из окна

Является ключевым источником света в помещении

Металл

Анизотропные отражения
Блик со стороны окон,
сбоку и за спиной художника
Узор нанесенный методом чеканки

Ткань

Наиболее яркое пятно на изображении

Поверхность стены

Неравномерная
Молочно-кофейный цвет
Грязь и пыль

Керамический кувшин

Лакированная керамика, анизатропные отражения
виден блик от окон

Темная область, деревянный стол

Массивный объект, темного цвета,
материал дерево

Gerret Willemsz. Heda

«Still life with a stoneware jug (Breakfast with a herring)»,
вторая половина XVII век, масло по дереву, 79,5 см x 66,0 см
Национальный музей, Варшава

ПРИЕМЫ ПОСТАНОВКИ СВЕТА



Ключевые задачи в постановке освещения.

Copyright © 2020 · All Rights Reserved | ARCHVIZCHAMP.COM

ПРИЕМЫ ПОСТАНОВКИ СВЕТА



Ключевые задачи в постановке освещения.

- Работа с источниками света
 - Установка прямых источников света
 - Установка мягких источников света
 - Установка отражателей
 - Установка рассеивателей
 - Установка черных поверхностей

Copyright © 2020 · All Rights Reserved | ARCHVIZCHAMP.COM

ПРИЕМЫ ПОСТАНОВКИ СВЕТА



Ключевые задачи в постановке освещения.

- Работа с источниками света
 - Установка прямых источников света
 - Установка мягких источников света
 - Установка отражателей
 - Установка рассеивателей
 - Установка черных поверхностей
- Работа с настройками источников света
 - Определение температуры
 - Определение цвета и интенсивности освещения

Copyright © 2020 · All Rights Reserved | ARCHVIZCHAMP.COM

ПРИЕМЫ ПОСТАНОВКИ СВЕТА

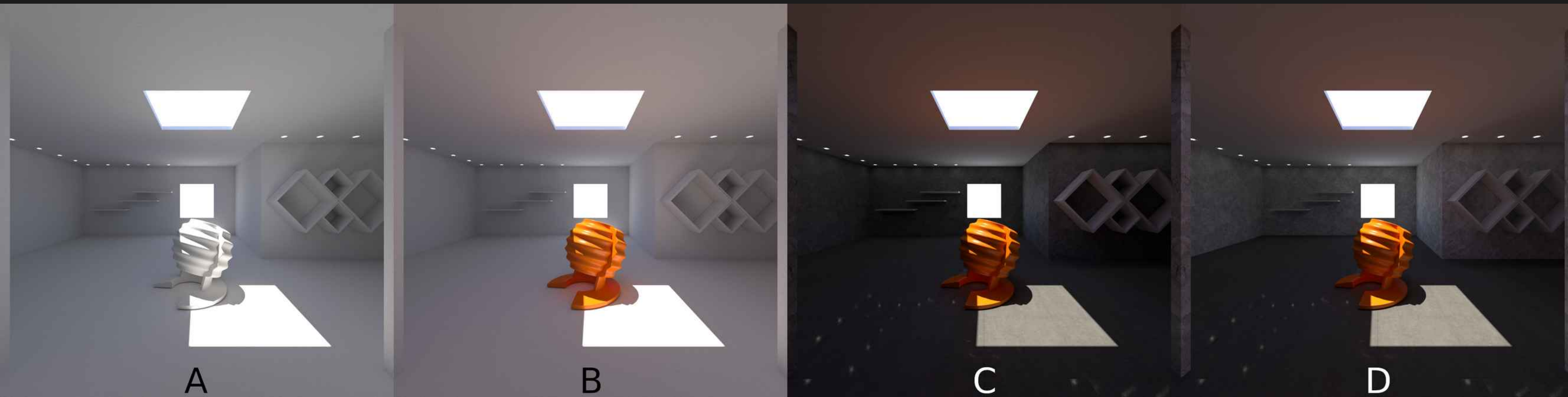


Ключевые задачи в постановке освещения.

- Работа с источниками света
 - Установка прямых источников света
 - Установка мягких источников света
 - Установка отражателей
 - Установка рассеивателей
 - Установка черных поверхностей
- Работа с настройками источников света
 - Определение температуры
 - Определение цвета и интенсивности освещения
- Художественные задачи
 - Выделение объекта съемки (акцент внимания)
 - Создание контура объекта съемки (контровой свет)
 - Отделение объекта съемки от фона

Copyright © 2020 · All Rights Reserved | ARCHVIZCHAMP.COM

РОЛЬ МАТЕРИАЛОВ ПОВЕРХНОСТЕЙ



- Свет всегда отражается от поверхностей
- Свет преломляется в прозрачных средах
- Темные поверхности поглощают больше света
 - Как пример. Лист черной бумаги теплее, чем лист белой бумаги
- Отраженный свет от ярких материалов отчетливей заметен на других поверхностях
- Преобладающие яркие цвета преволируют в изображении
- Темные цвета помогают выделить яркие цвета в подсвеченных областях и областях с переотражениями

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА



Мадонна в церкви. ок. 1438—1440
Ян ван Эйк
Дерево, масло. 31 × 14 см
Берлинская картинная галерея, Берлин / (инв. 525С)

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА



Мадонна в церкви. ок. 1438—1440
Ян ван Эйк
Дерево, масло. 31 × 14 см
Берлинская картинная галерея, Берлин / (инв. 525С)

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА



Мадонна в церкви. ок. 1438—1440

Ян ван Эйк

Дерево, масло. 31 × 14 см

Берлинская картинная галерея, Берлин / (инв. 525С)

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА



Мадонна в церкви. ок. 1438—1440

Ян ван Эйк

Дерево, масло. 31 × 14 см

Берлинская картинная галерея, Берлин / (инв. 525С)

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА

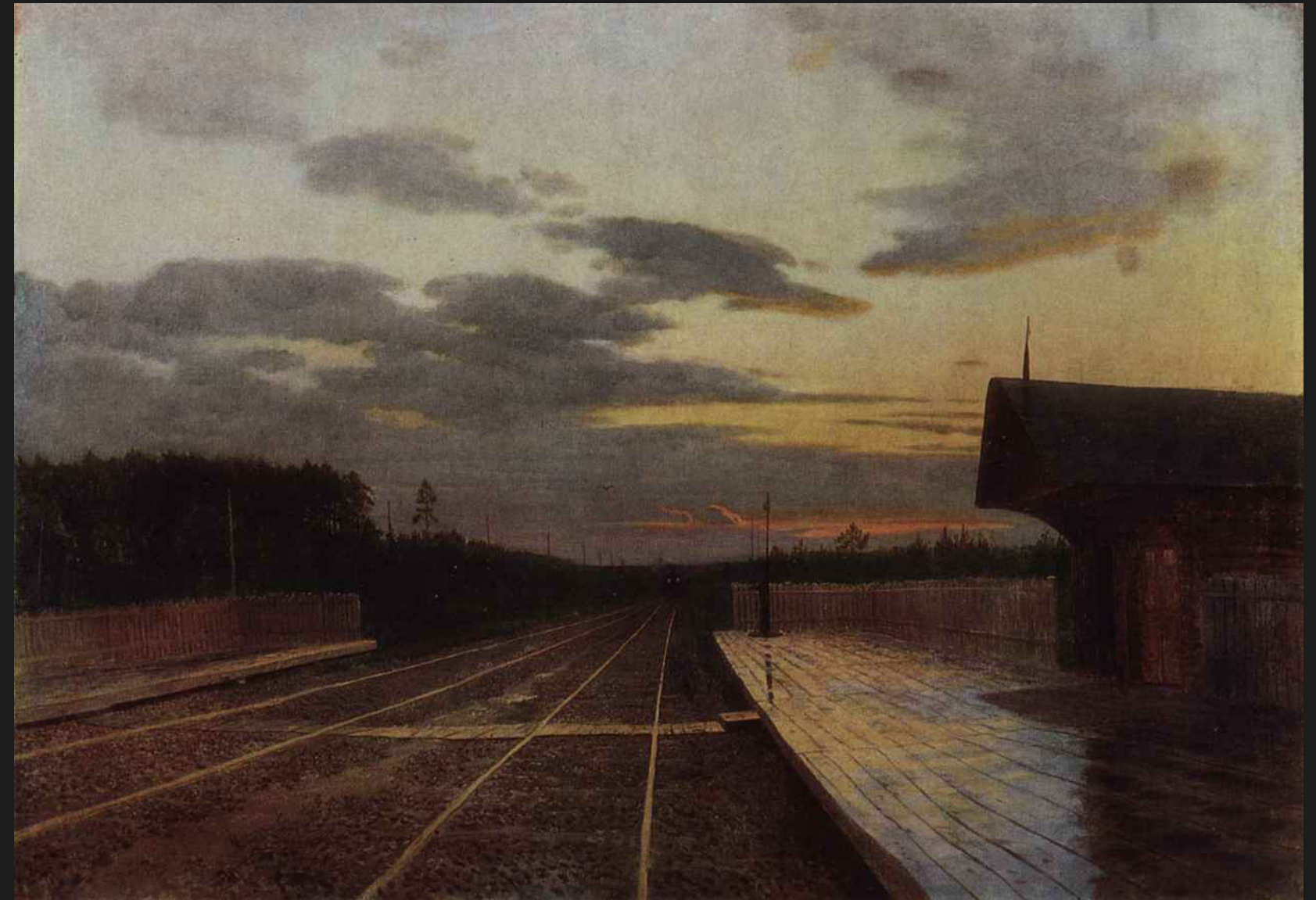


Тихая обитель. 1890

Исаак Левитан

Холст, масло. 87,5 × 108 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва



Вечер после дождя. 1879

Исаак Левитан

Государственная Третьяковская галерея, Москва

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА



Тихая обитель. 1890

Исаак Левитан

Холст, масло. 87,5 × 108 см

Государственная Третьяковская галерея, Москва

СВЕТ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИСКУССТВА



Вечер после дождя. 1879

Исаак Левитан

Государственная Третьяковская галерея, Москва

СВЕТ В ФОТОГРАФИИ И КИНО



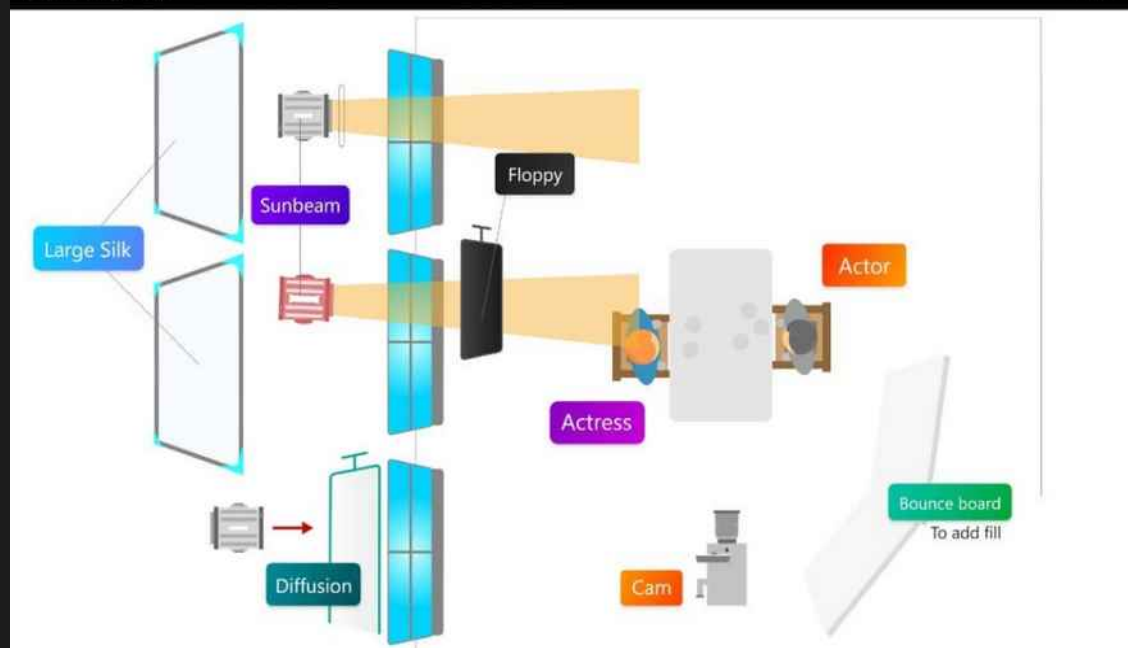
F.J. Westcott Co. All rights reserved.

СВЕТ В ФОТОГРАФИИ И КИНО

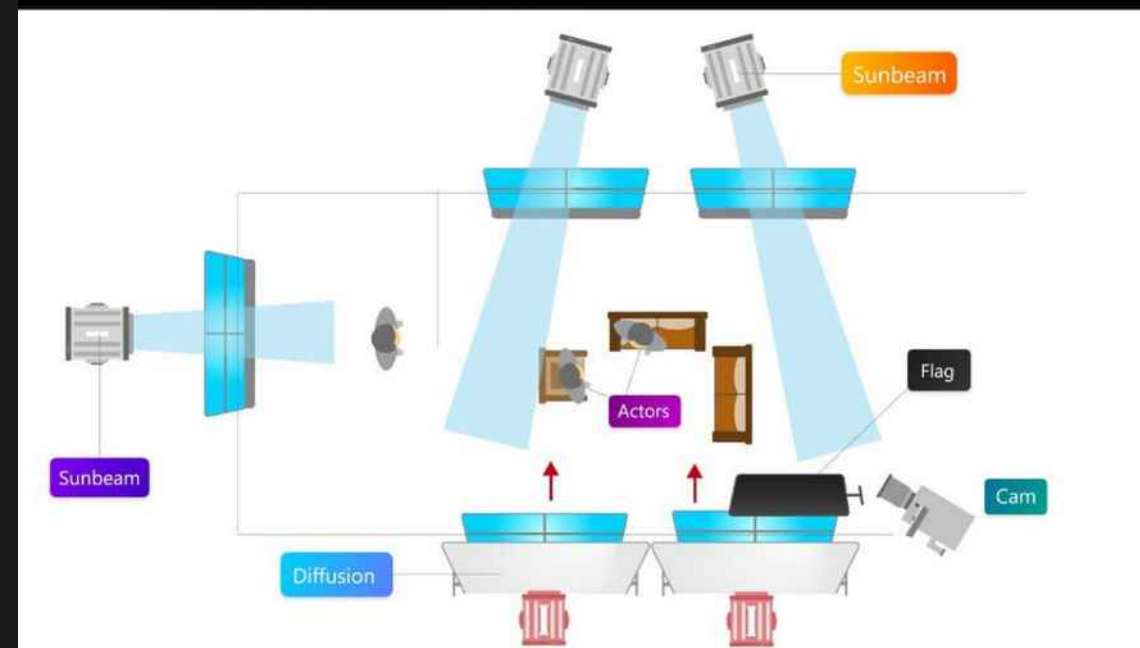


@ Ciloversgroup

Titanic



@ Ciloversgroup



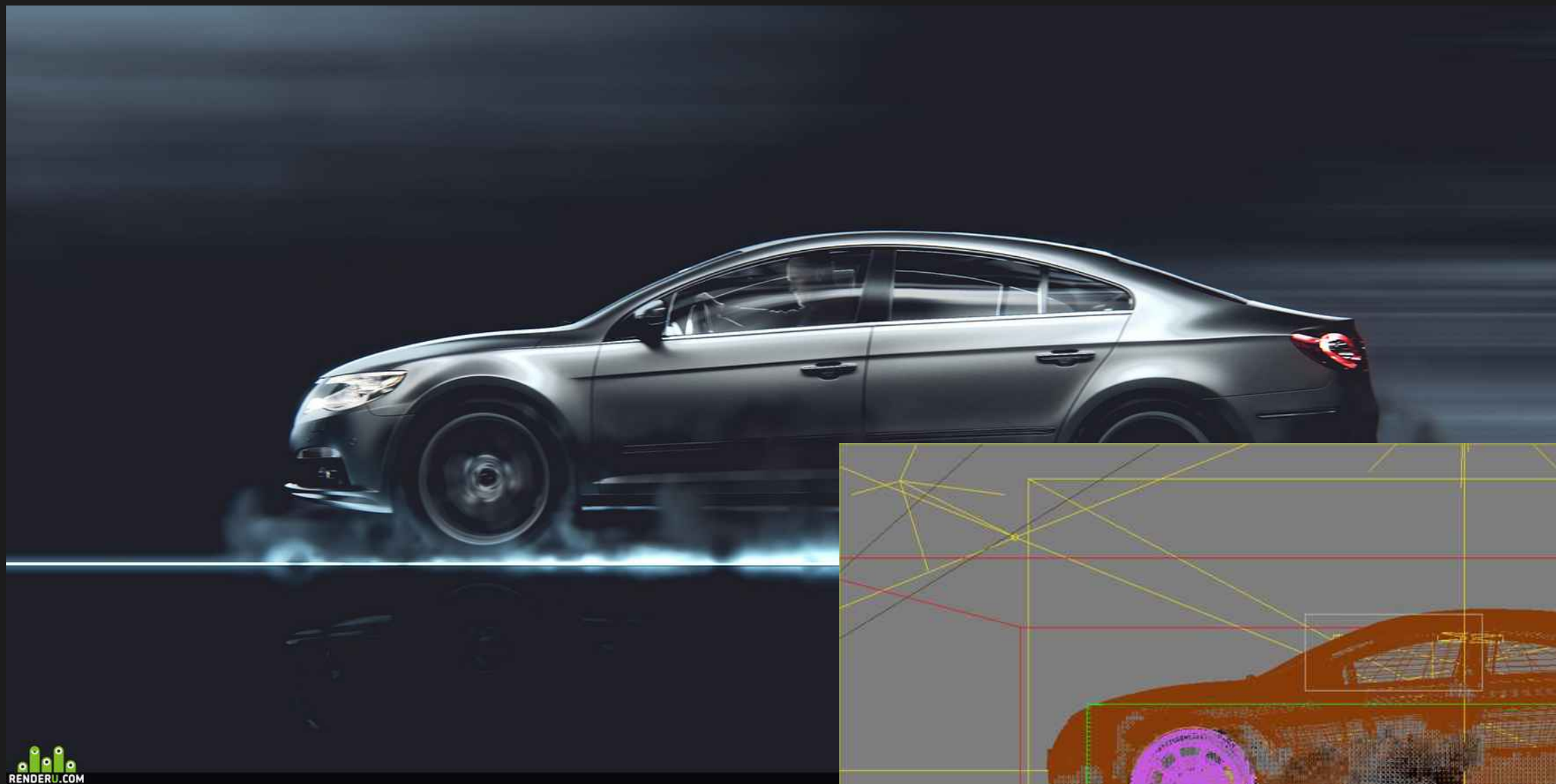
Example by Ciloversgroup (c) All rights reserved. | <https://www.instagram.com/ciloversgroup/>

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

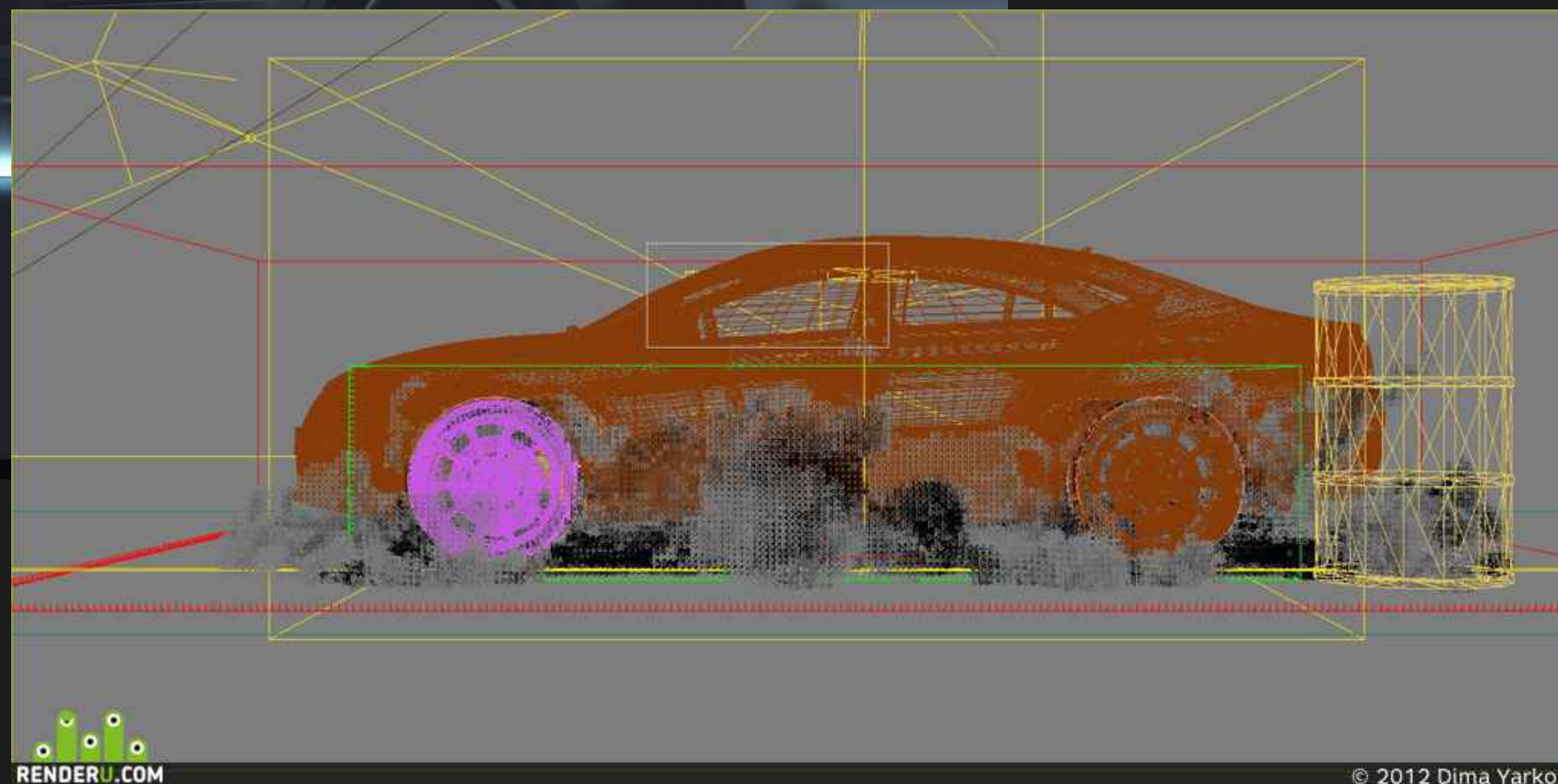


PassatCC, 2012
Dima Yarkov
3ds Max, V-Ray, Fusion

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ



PassatCC, 2012
Dima Yarkov
3ds Max, V-Ray, Fusion



© 2012 Dima Yarkov

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ



Cheestings Dragon

Dragon 3D model for Black Diamond Cheestings commercial.
Modeled and textured by Vlad Konstantinov.

Animated and rendered by DLP Paris - <https://dlpparis.com/>
Concept art by Alejandro Olmedo and DLP Paris

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ



Cheestings Dragon

Dragon 3D model for Black Diamond Cheestings commercial.
Modeled and textured by Vlad Konstantinov.

Animated and rendered by DLP Paris - <https://dlpparis.com/>
Concept art by Alejandro Olmedo and DLP Paris

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.



Illustrations copyright © 2022 ARRI AG. All rights reserved.

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:



Illustrations copyright © 2022 ARRI AG. All rights reserved.

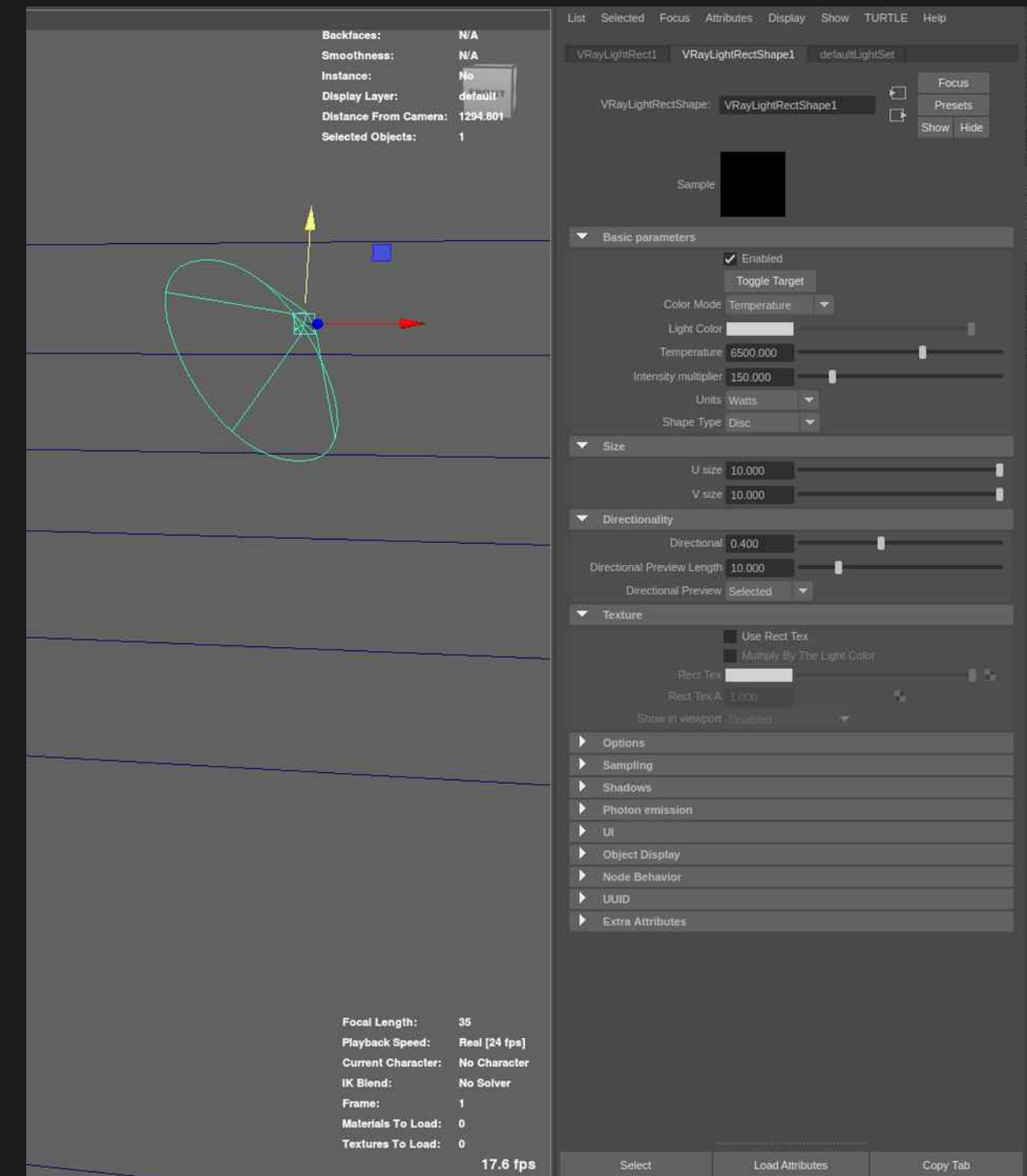
СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)



СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)



СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)

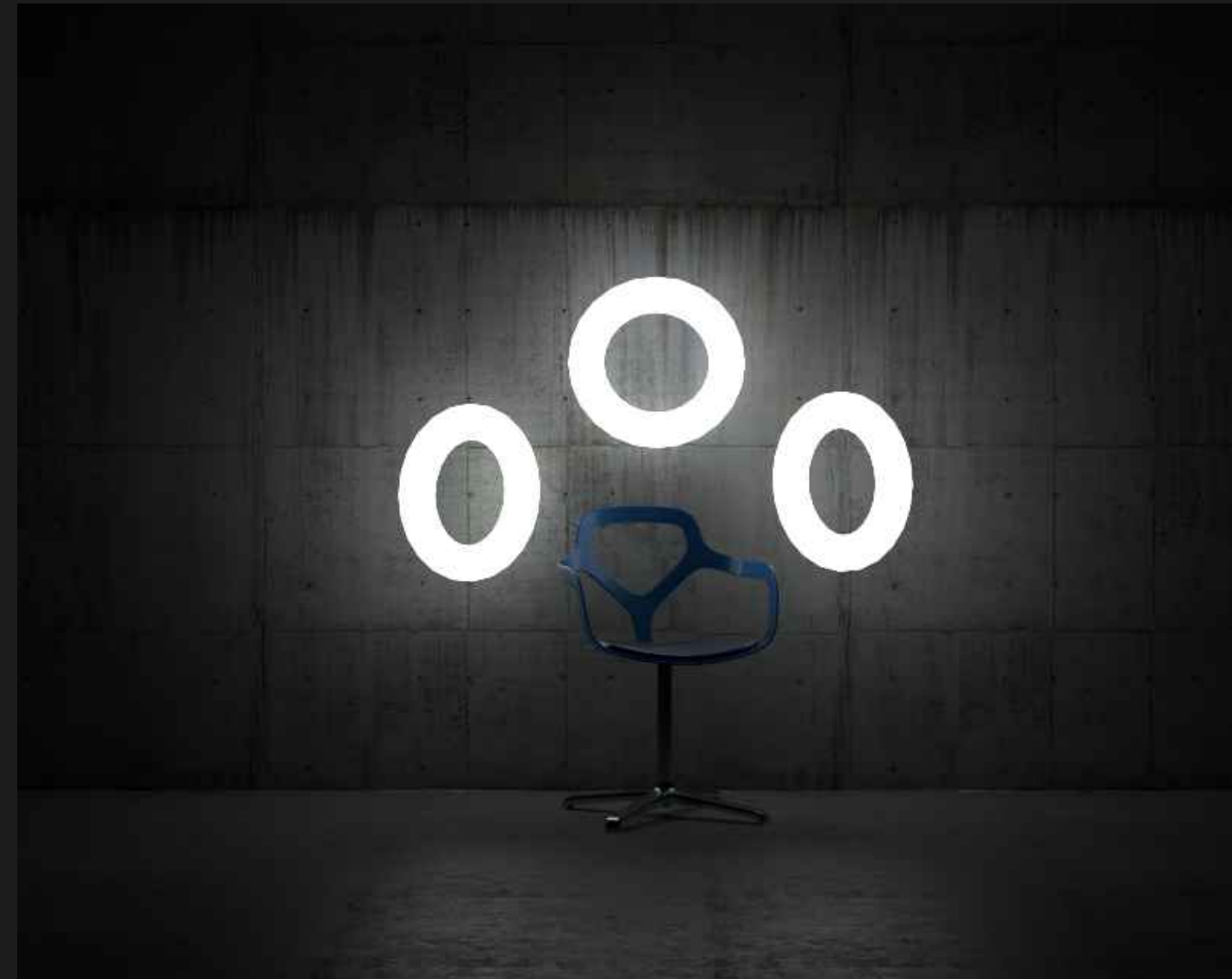


Image from V-Ray 5 for Maya User Guide © 2022 Chaos Software OOD.
All Rights reserved. Chaos®, V-Ray® and Phoenix FD® are registered trademarks of Chaos Software OOD in Bulgaria and/or other countries.

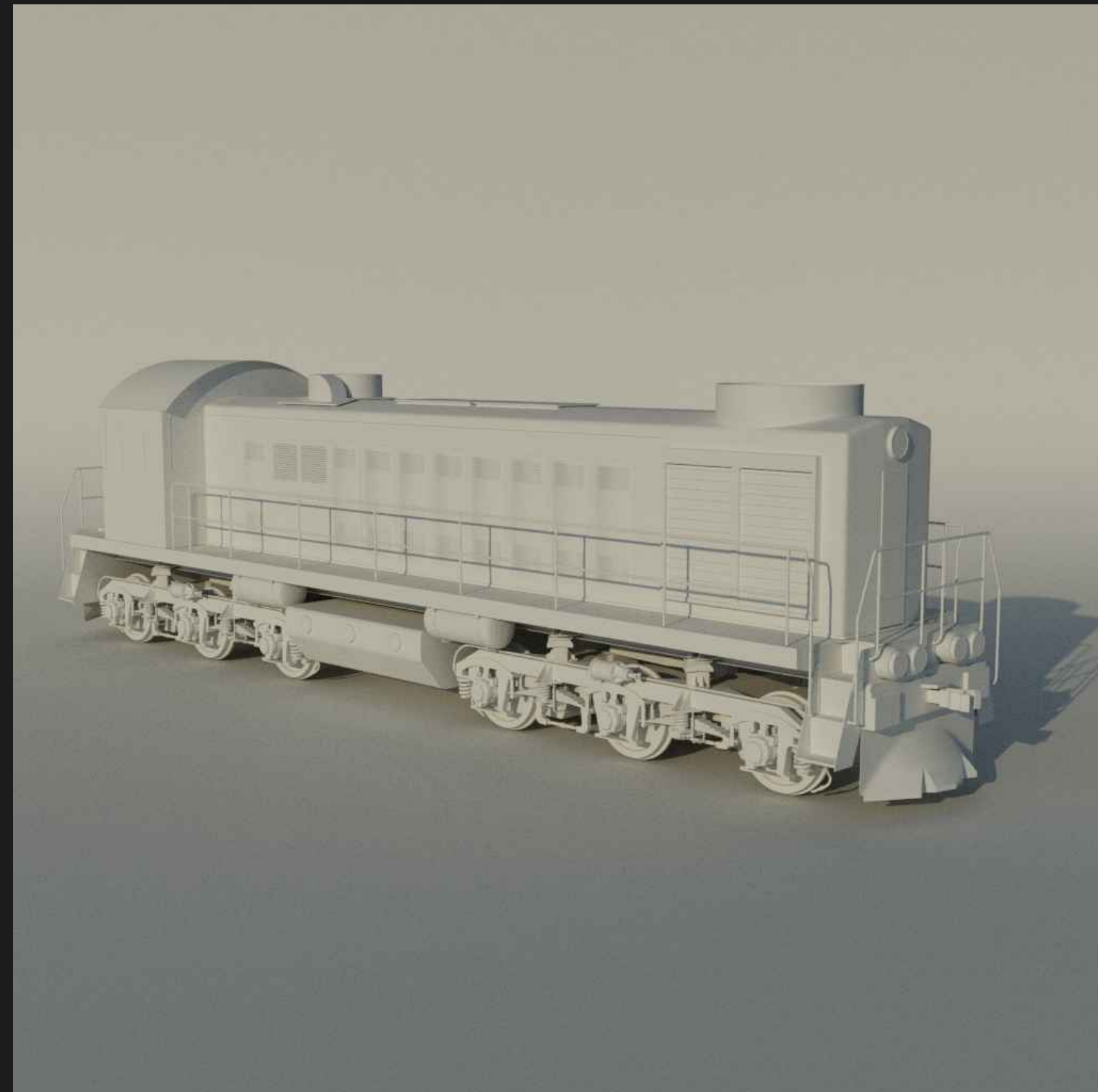
СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)



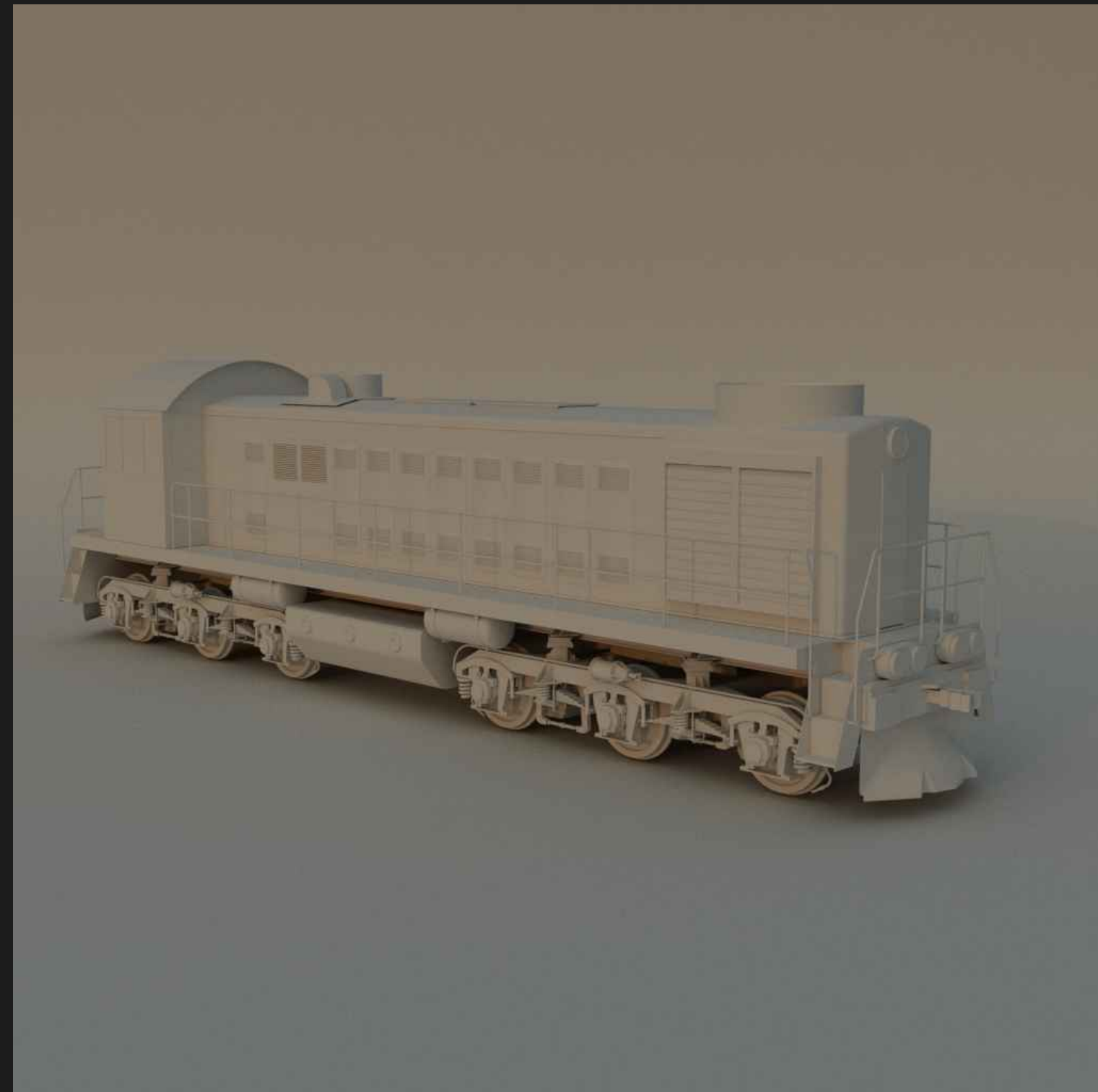
СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
- IES-источники света (IES Lights)



СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
- IES-источники света (IES Lights)
- Поддержка физических единиц измерения (K° , Lx, Watts, Candelas)



СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
- IES-источники света (IES Lights)
- Поддержка физических единиц измерения (K° , Lx, Watts, Candelas)
- Моделирование формы источников света



СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
- IES-источники света (IES Lights)
- Поддержка физических единиц измерения (K° , Lx, Watts, Candelas)
- Моделирование формы источников света
- Моделирование шторок, рассеивателей и фильтров



Illustrations copyright © 2022 ARRI AG. All rights reserved.

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
- IES-источники света (IES Lights)
- Поддержка физических единиц измерения (K° , Lx, Watts, Candelas)
- Моделирование формы источников света
- Моделирование шторок, рассеивателей и фильтров
- Единый инструмент управления источниками света в сцене



Illustrations copyright © 2022 ARRI AG. All rights reserved.

СВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Свет в компьютерной графике носит утилитарный характер, помогающий реализовать художественный замысел художника и создать атмосферу в изображении.

Освещение зависит от функционала программного обеспечения для визуализации. Исследуйте возможности выбранного для визуализации инструмента.

Современные системы визуализации поддерживают следующие функциональные возможности источников света:

- Площадные источники света (Area Lights)
- Конические источники света (Spot Lights)
- Геометрические источники света (Geometry Lights)
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
- IES-источники света (IES Lights)
- Поддержка физических единиц измерения (K° , Lx, Watts, Candelas)
- Моделирование формы источников света
- Моделирование шторок, рассеивателей и фильтров
- Единый инструмент управления источниками света в сцене
- Разработка и создание light rigs



Illustrations copyright © 2022 ARRI AG. All rights reserved.

CLASS 1-02-L2 | ИНСТРУМЕНТЫ ОСВЕЩЕНИЯ V-RAY

Темы следующего занятия.

В рамках второй лекции, мы рассмотрим возможности ключевых источников света V-Ray и инструментов управления ими. Будет продемонстрировано несколько техник, используемых художниками для реализации художественной идеи.

Содержание второй лекции:

- Источники света в V-Ray for Maya
- Источники света HDRI (Image Based Lighting)
 - Подготовка HDRI текстур и создание проецируемых текстур для моделирования сложного освещения
- IES-источники света (IES Lights)
 - Работа с данными от производителей
- Настройка физических единиц измерения (K°, Lx, Watts, Candelas)
- Моделирование формы источников света
 - Моделирование шторок, рассеивателей и фильтров
- Единый инструмент управления источниками света в сцене
- Глобальное освещение в V-Ray и его конфигурация
- Инструменты анализа освещения в сцене

ССЫЛКИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Официальный портал V-Ray for Maya Renderer

<https://www.chaosgroup.com/vray/maya>

Портал Autodesk AREA

<https://area.autodesk.com/>

Форум Autodesk Community посвященный Maya и 3ds max

<https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-maya-russian/bd-p/379>

Форум Chaos Group посвященный V-Ray for Maya Renderer

<https://forums.chaos.com/forum/v-ray-for-maya-forums>

Форум портала RENDER.RU

<https://render.ru/xen/>

КОНТАКТЫ

Вы можете задать свои вопросы написав мне:

- e-mail: chekhlov.d@gmail.com
- ВКонтакте | VK: <https://vk.com/dimson3d>
- Facebook: <https://www.facebook.com/chekhlov.d/>