

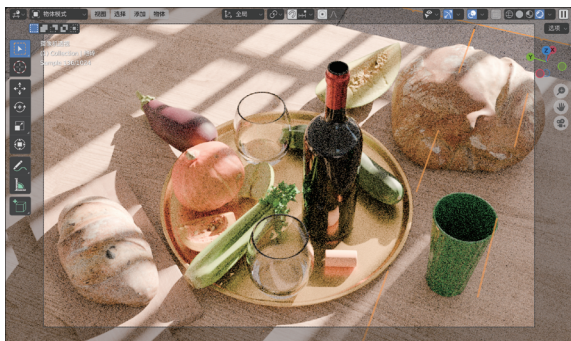
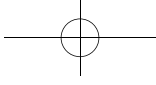


图4-45



图4-46

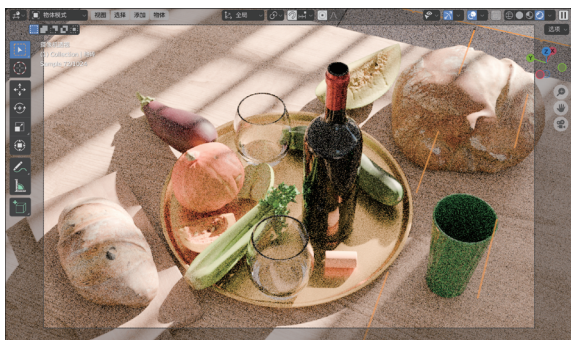


图4-47

11 执行菜单栏中的“渲染”|“渲染图像”命令，渲染场景，本实例的最终渲染效果如图4-48所示。

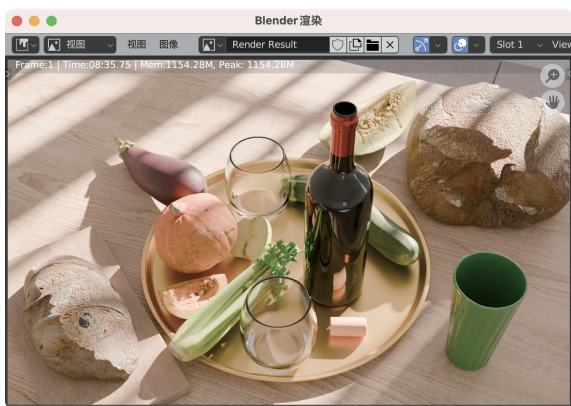


图4-48

4.2.4 实例：制作室内天光照明效果

本实例通过制作室内天光照明效果来详细讲解面光的使用方法。图4-49所示为本实例的最终完成效果。



图4-49

01 启动中文版Blender 4.0软件，打开配套场景文件“餐桌.blend”，里面有一个放了食物的餐桌模型，并且已经设置好了材质和摄像机，如图4-50所示。

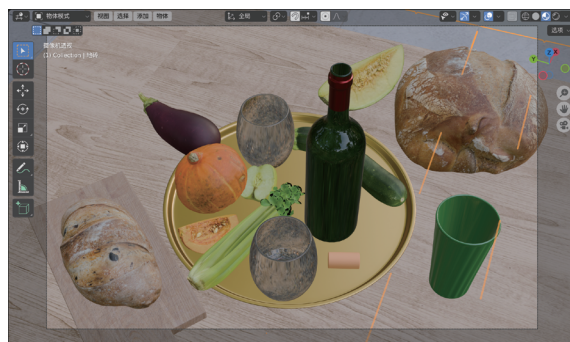


图4-50

02 执行菜单栏中的“添加”|“灯光”|“面光”命令，在场景中创建一个面光，如图4-51所示。

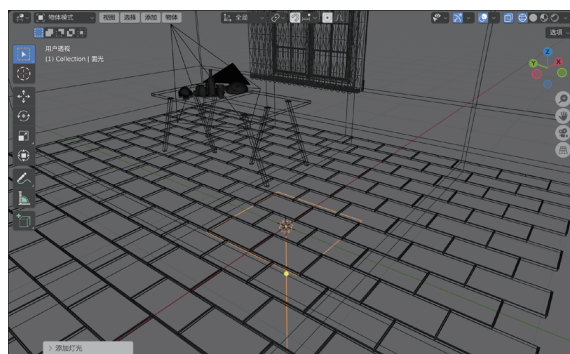


图4-51

03 将面光移动至房屋模型的外面，并对其进行旋转，调整其照射方向至图4-52所示。

04 在“正交右视图”中，调整灯光的位置至窗户模型位置处，如图4-53所示。

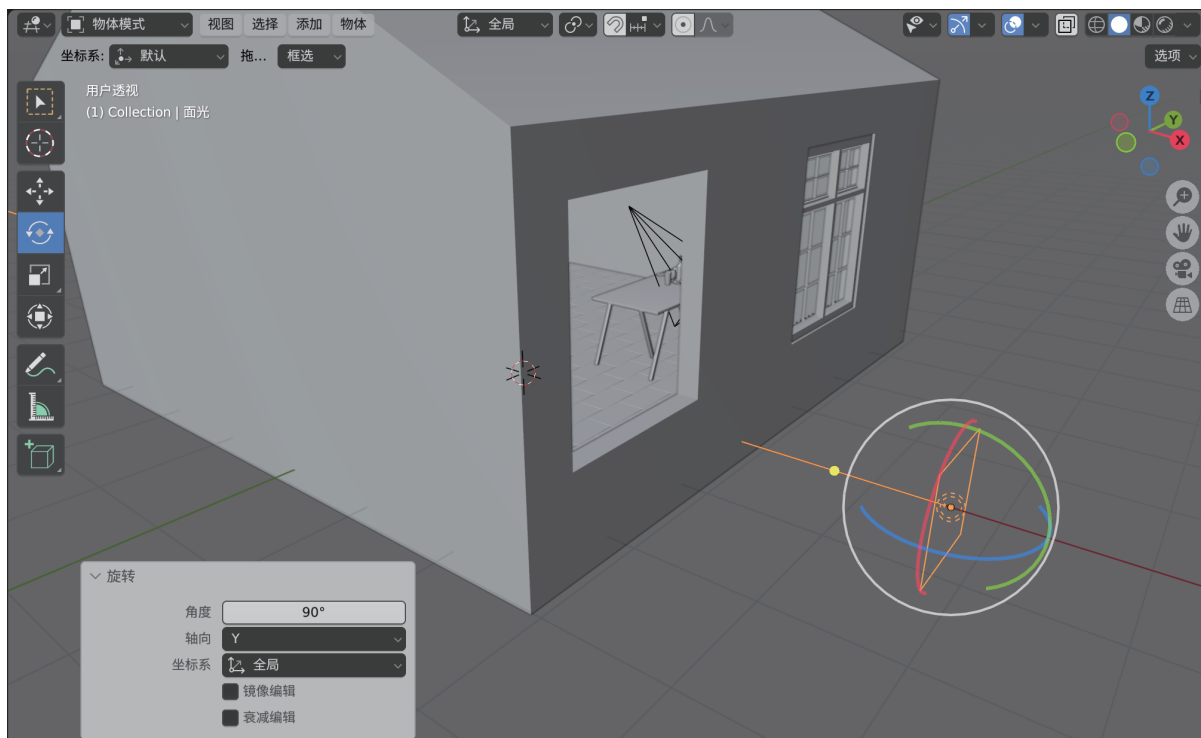


图4-52

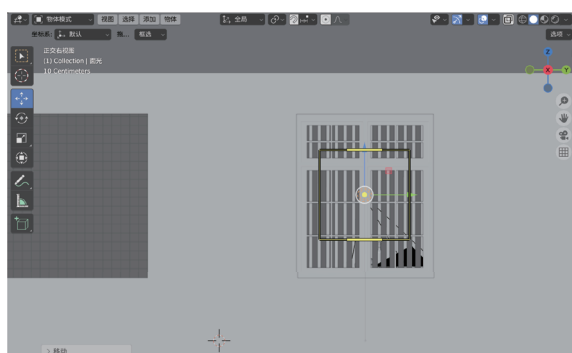


图4-53

05 在“灯光”面板中，设置灯光的“能量”为300W、“形状”为“长方形”，如图4-54所示。



图4-54

06 在场景中选择面光，将光标放置于面光边缘位置，当面光边缘呈黄色高亮显示状态时，可以用拖动

的方式来调整面光的大小，使其与窗户模型大小接近，如图4-55所示。

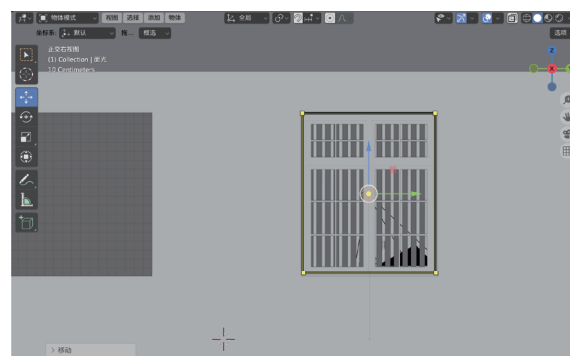


图4-55

07 在“正交顶视图”中，调整面光的位置至图4-56所示。

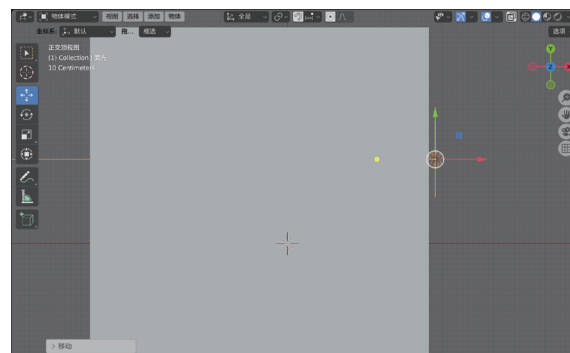


图4-56

08 选择灯光，按option (macOS) /Alt (Windows) + D组合键，对灯光进行关联复制，并调整其位置至图4-57所示。

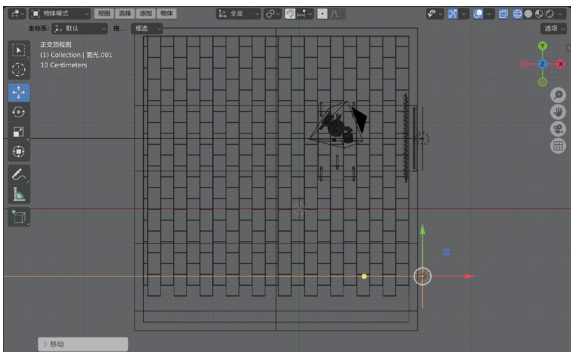


图4-57

09 在Scene面板中，设置“渲染引擎”为Cycles，如图4-58所示。

10 在视图中单击摄像机形状的“切换摄像机视角”按钮，将视图切换至“摄像机透视”视图，再单击视图上方右侧的“渲染”预览按钮，将视图的着色方式设置为“渲染”，如图4-59所示。就可以在视图中查看设置了灯光后的场景渲染预览效果，如图4-60所示。



图4-58

图4-59

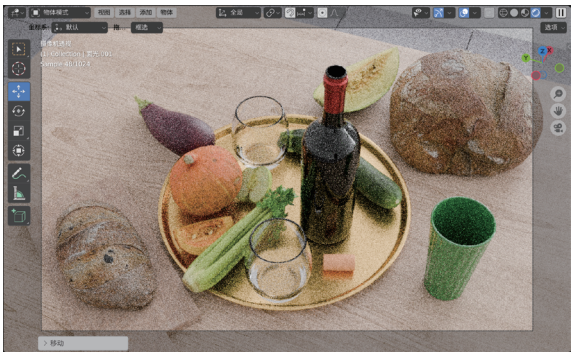


图4-60

11 执行菜单栏中的“渲染” | “渲染图像”命令，渲染场景，本实例的最终渲染效果如图4-61所示。

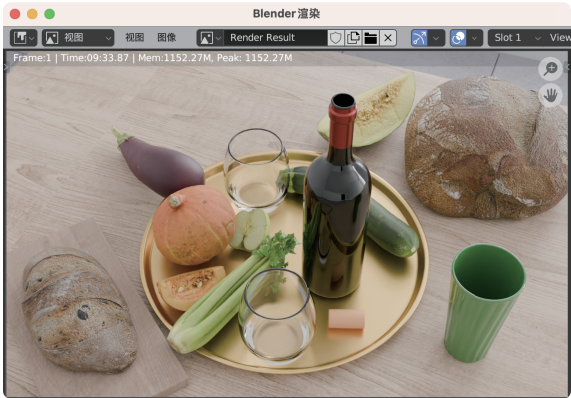


图4-61

4.2.5 实例：制作室外天光照明效果

本实例通过制作室外天光照明效果来详细讲解天空纹理的使用方法。图4-62所示为本实例的最终完成效果。



图4-62

01 启动中文版Blender 4.0软件，打开配套场景文件“楼房.blend”，里面有一栋楼房模型，并且已经设置好了材质和摄像机，如图4-63所示。



图4-63

02 在Scene面板中，设置“渲染引擎”为Cycles，如图4-64所示。

03 在“采样”卷展栏下的“渲染”卷展栏中，设置“最大采样”为1024，如图4-65所示。