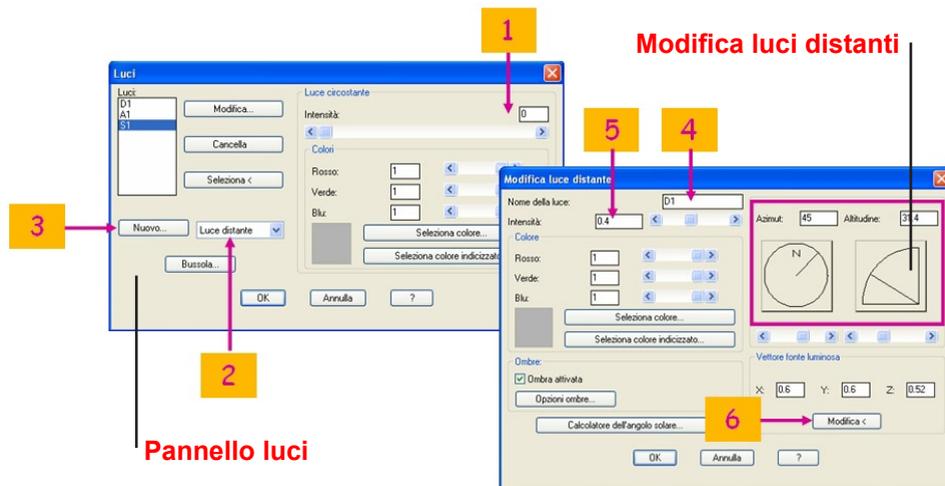


Applicazione delle luci

2.20

2.20.4 Per avere una **Luce puntiforme** se ne definisce una eseguendo di nuovo i passi **1,2,3** e donando **Nome (A1)** e precisa **Posizione** (ad es. **1** mt. sul tavolo) alla luce stessa. Selezionato il nome **A1**, si passi a modificarne le caratteristiche nella finestra di dialogo **Modifica (4,5 e 6)**. Comandi: Luci, Modifica Luce puntiforme

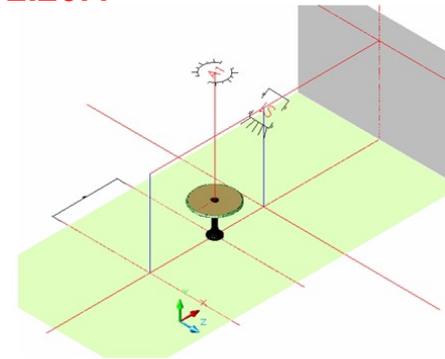
2.20.5 Passando al rendering di qualità fotografica anche l'effetto della nuova luce puntiforme **A1** si aggiunge alla spot **S1** schiarendo le zone in base alla loro lontananza dal punto di applicazione.



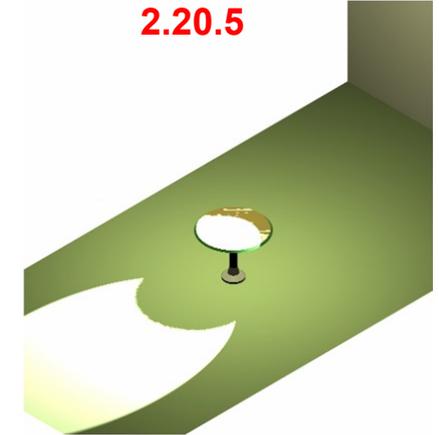
2.20.6 Per avere una **Luce distante** se ne definisce una eseguendo di nuovo i passi **1,2,3** e donando **Nome (D1)** e precisa **Posizione** (ad es. **4** mt. Al centro della parete di fondo) alla luce stessa. Per la direzione si indichi (ad es.) la linea tra la sua posizione ed il punto di applicazione della **S1**. Selezionato il nome **D1**, si passi a modificarne i caratteri nella finestra di dialogo **Modifica (4,5 e 6)**. Comandi: Luci, Modifica Luce distante

Il Rendering

2.20.4

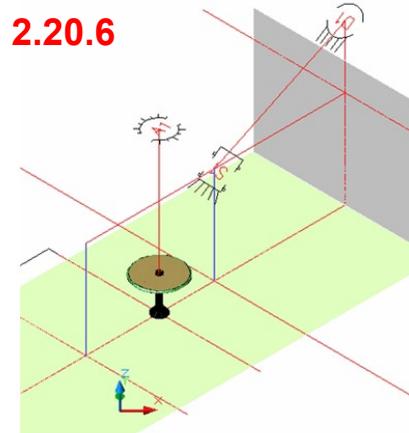


2.20.5



2.20.7 Passando al rendering di qualità fotografica anche l'effetto della nuova luce distante **D1** si aggiunge allo spotlight **S1** ed alla luce ambiente **A1** schiarendo ulteriormente la scena. Provare varie soluzioni spostando le luci e variandone l'intensità.

2.20.6



2.20.7

