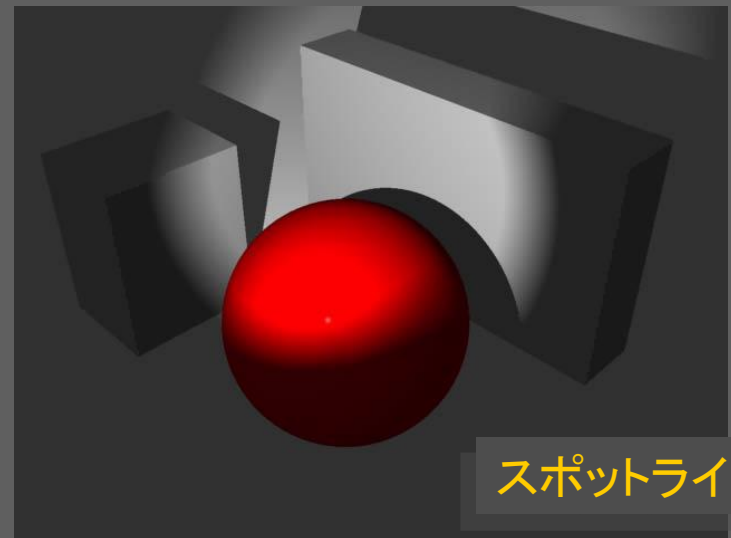
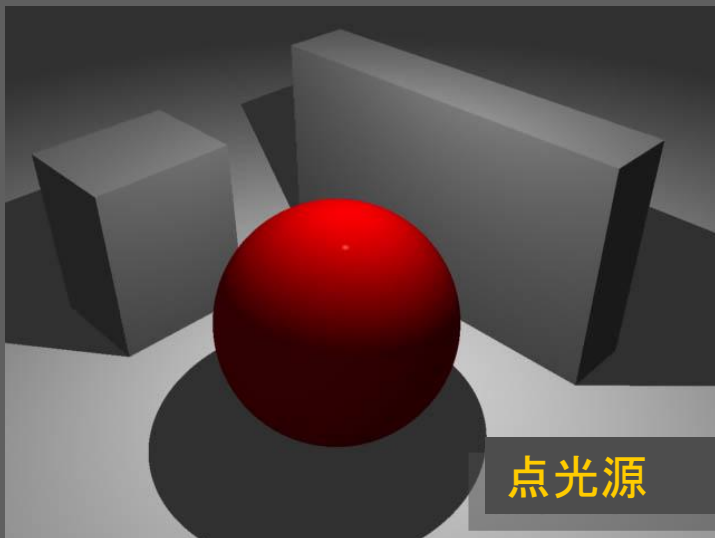
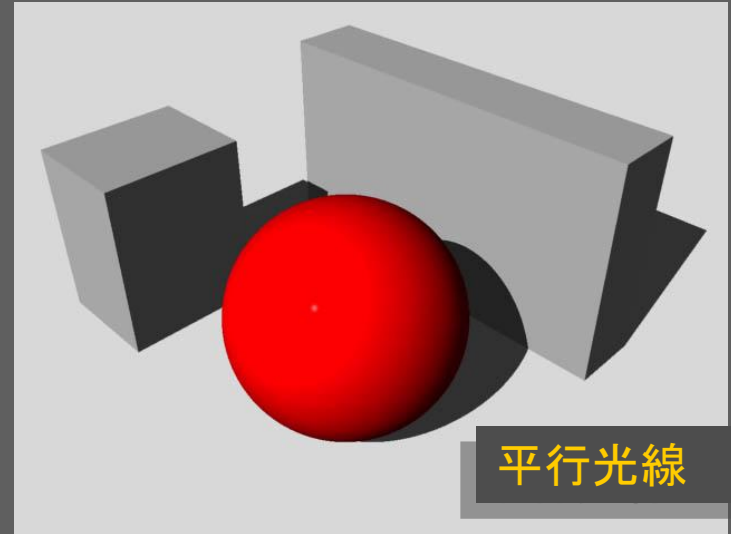
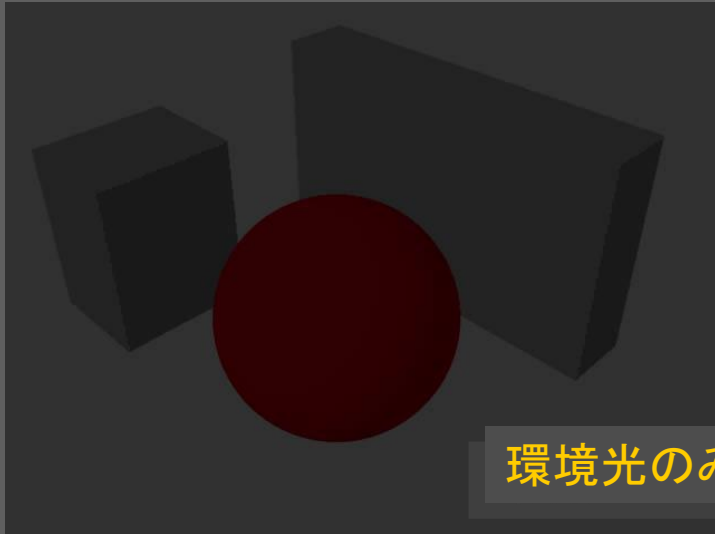


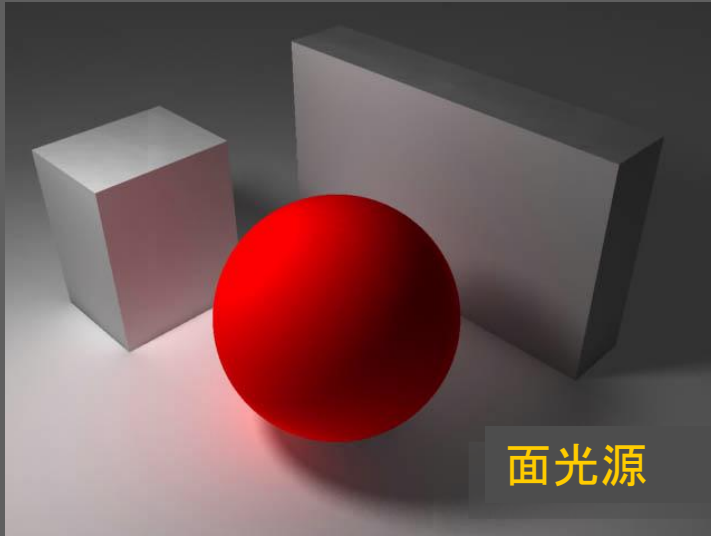
ライティング

メディアデザイン演習

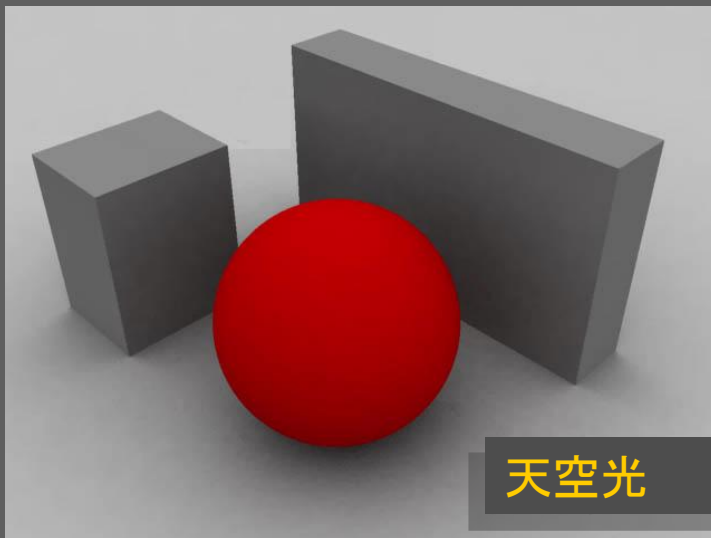
光源の種類(基本)



光源の種類（面積をもったもの）



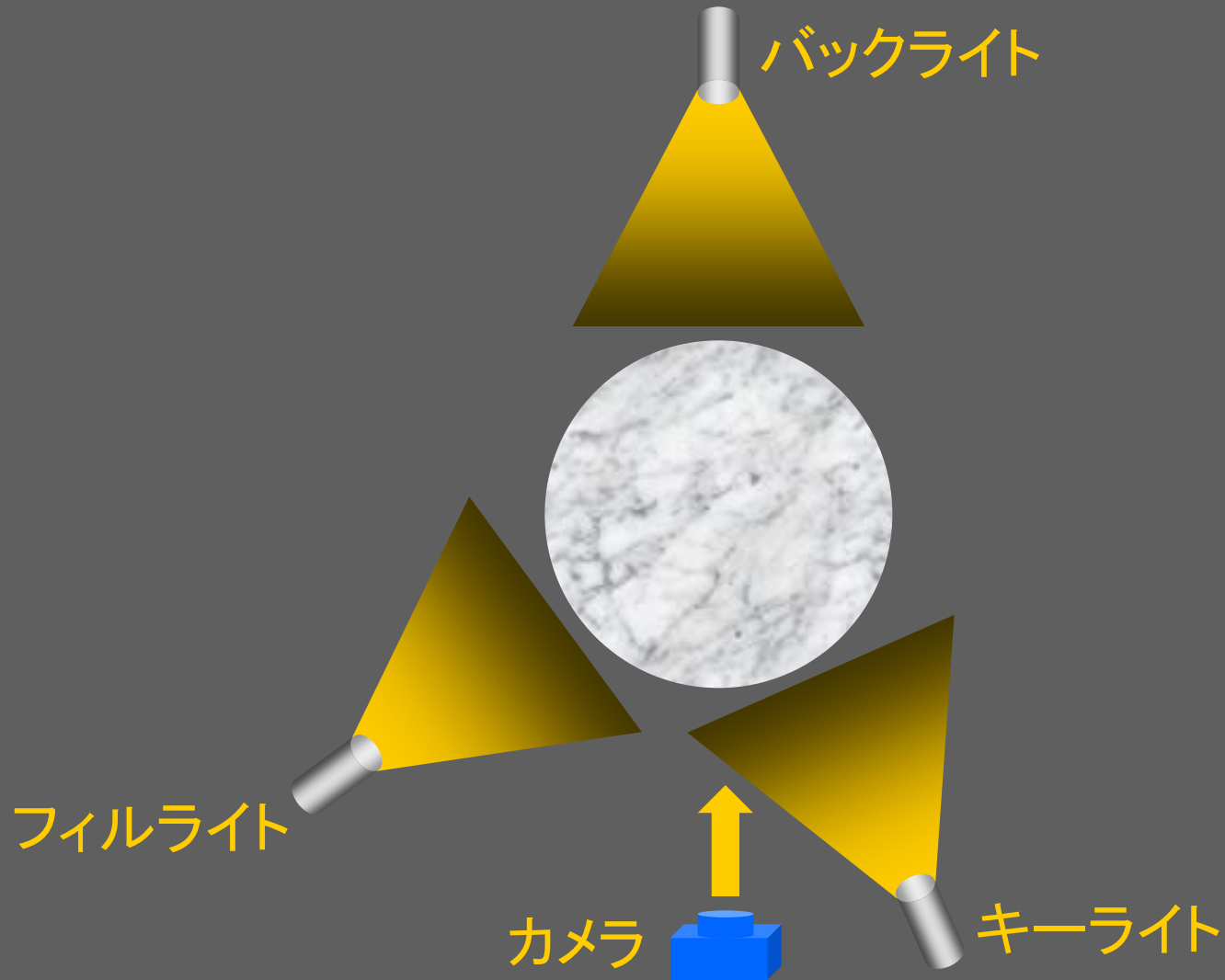
面光源



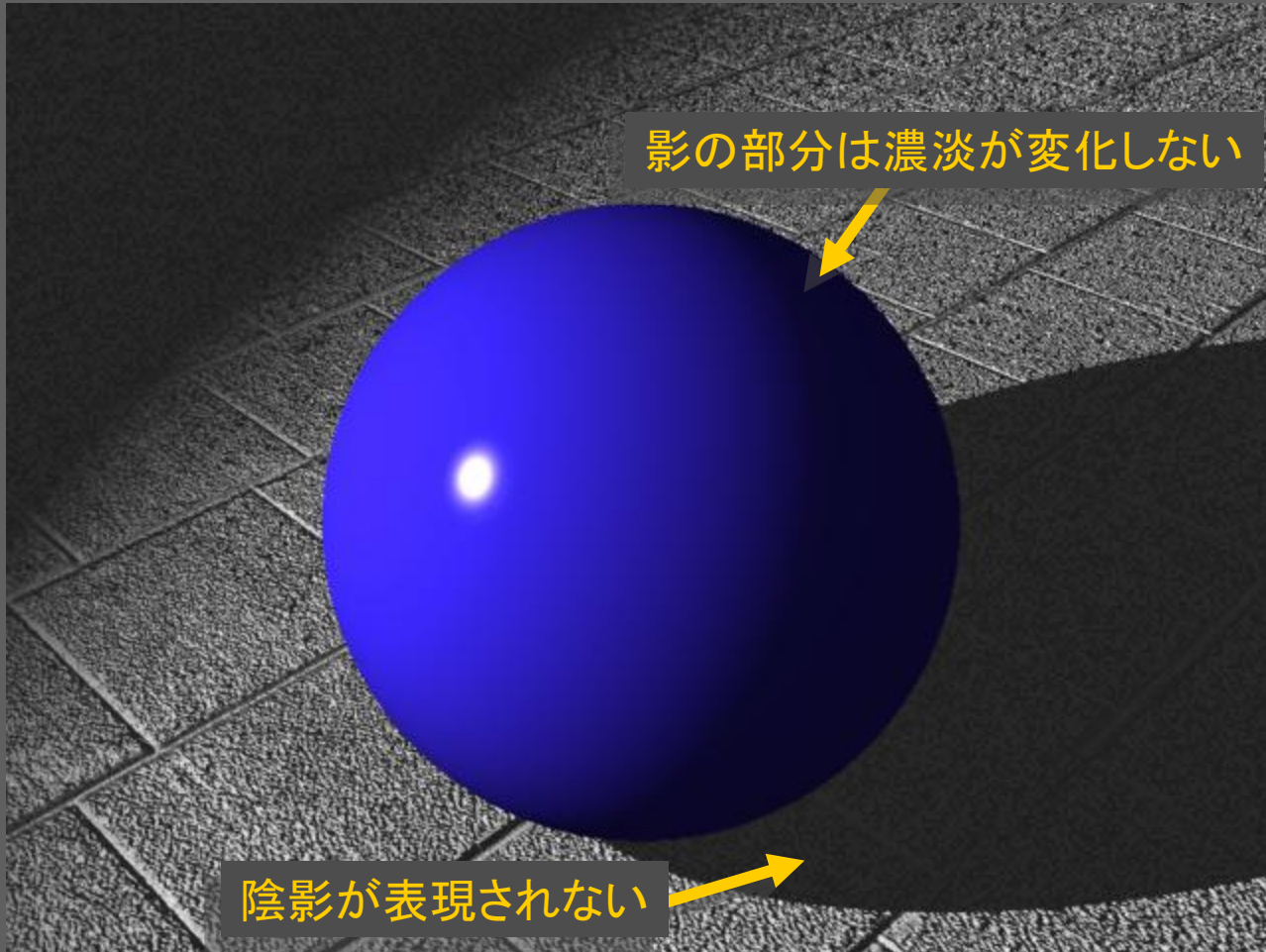
天空光

- 基本的な光源は「点」
 - 点光源はすべての方向に均一に光を放射する光源
 - スポットライトは放射方向を限定した点光源
 - 平行光線は無限の彼方にある点光源
- 実際の光源は面積をもつ
 - 線光源, 面光源, 物体光源
 - エリアライト
 - 間接光, 天空光
 - 大域照明(全照明)
 - レンダリングに時間がかかる
- 「点」光源は複数個必要
 - 基本は三点照明

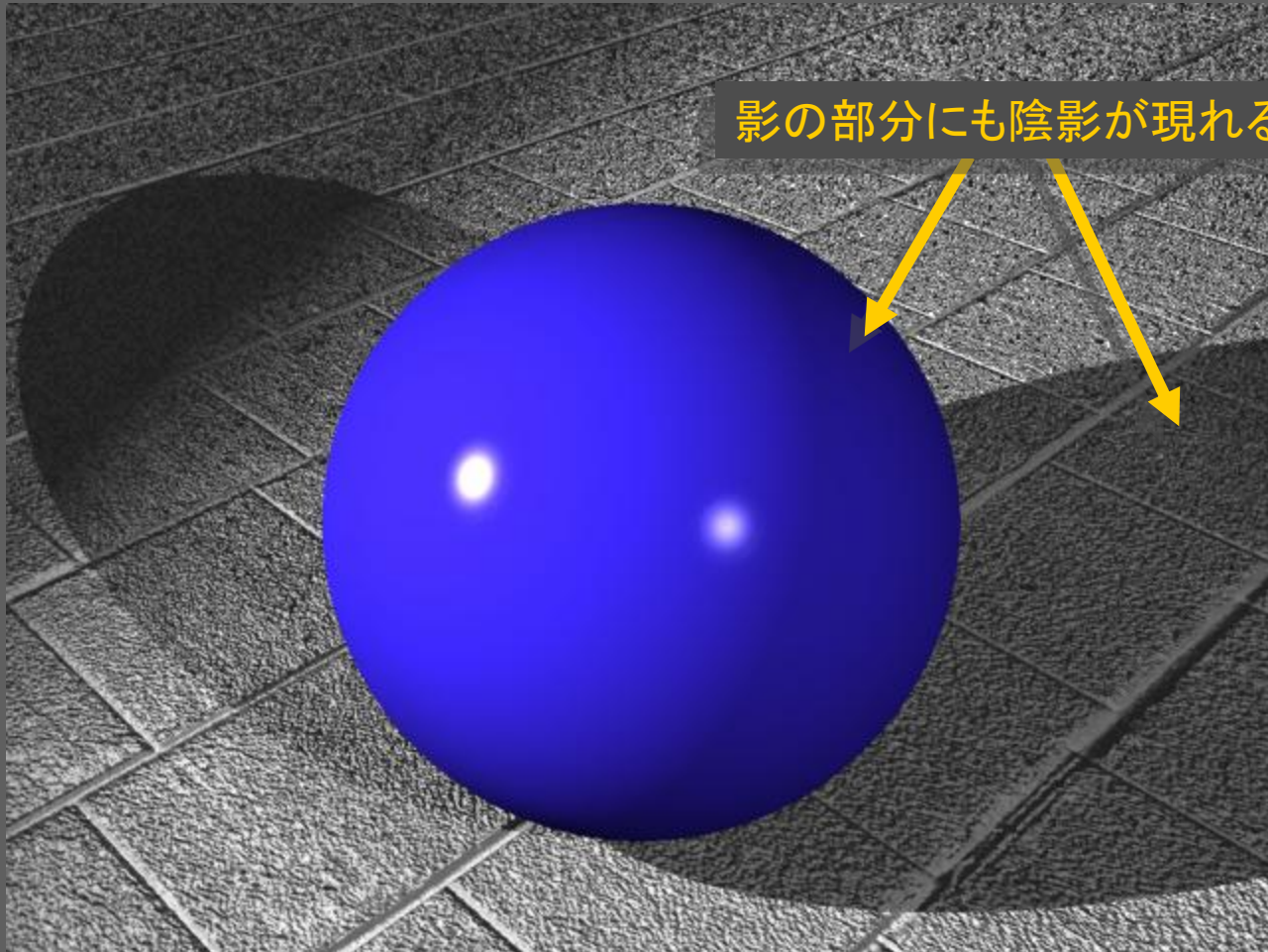
三点照明



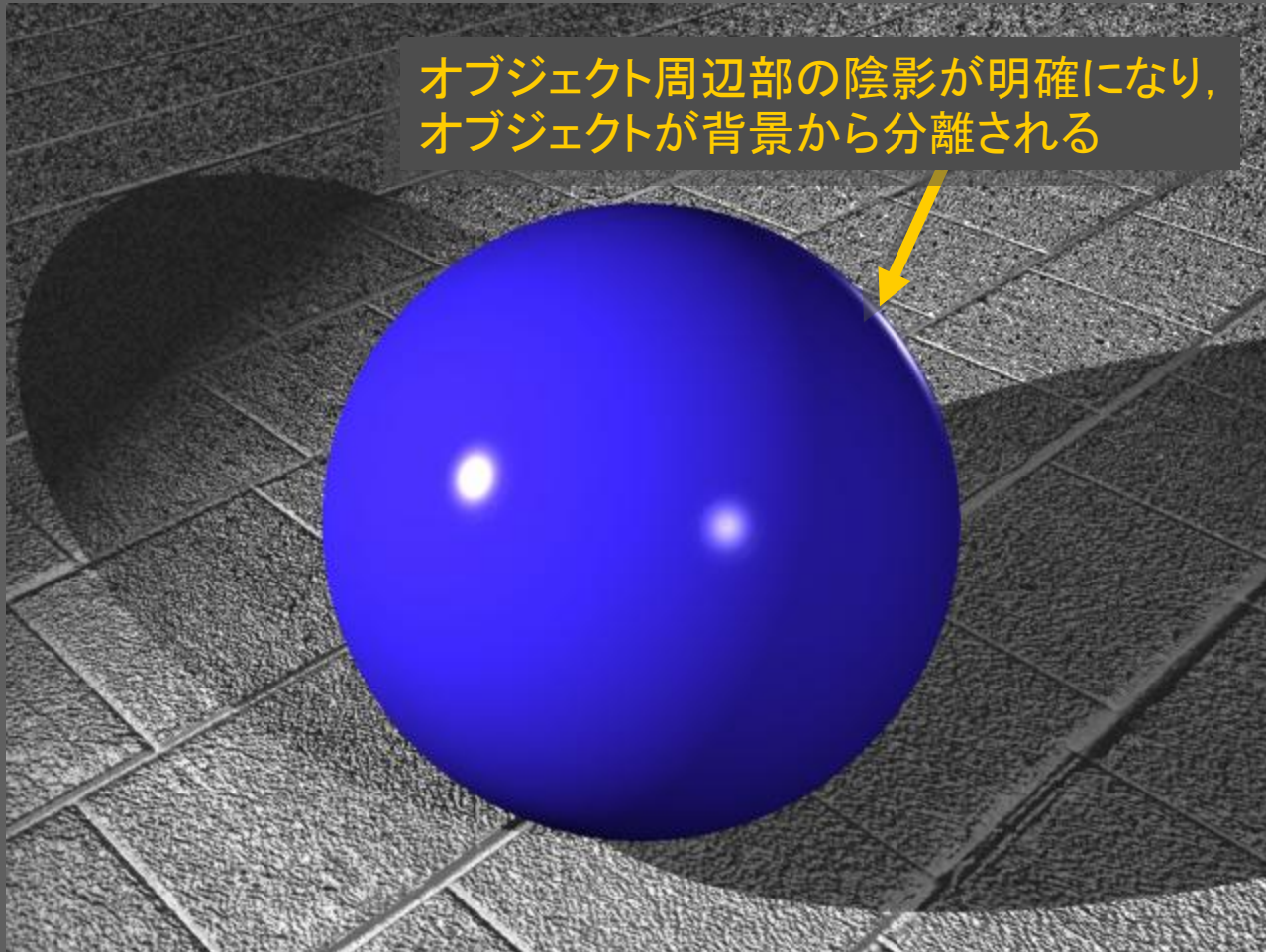
キーライトしかない場合



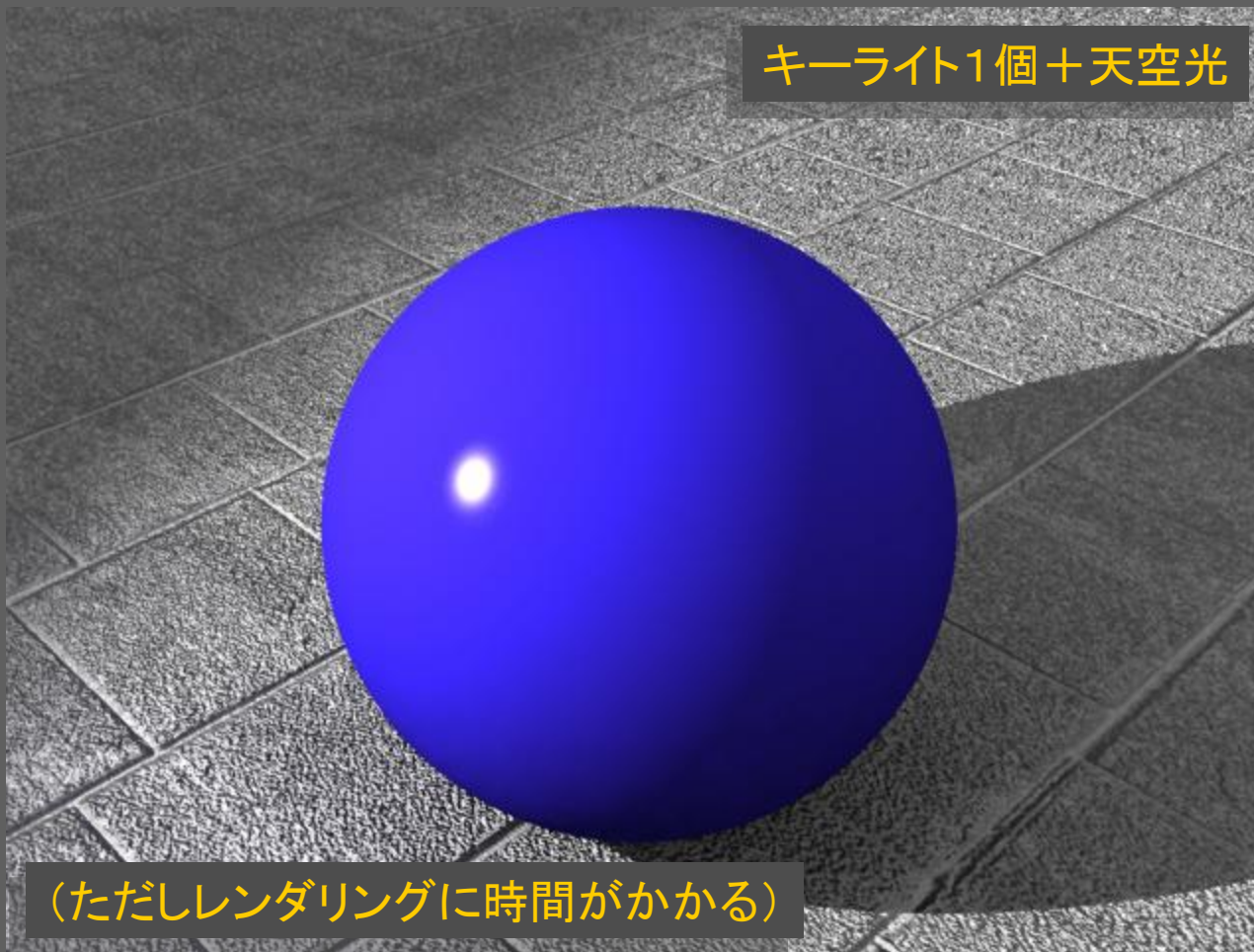
フィルライトを入れる



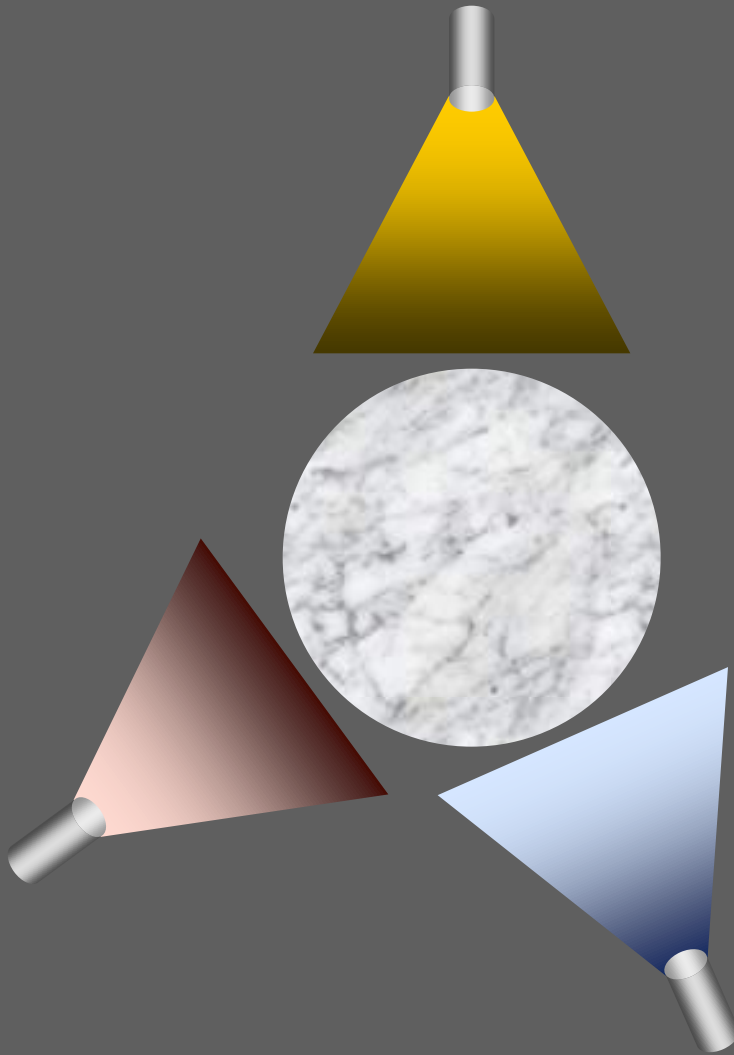
バックライトを入れる



大域照明を使うとリアルな陰影が得られる



三点照明における光源の配色



- 光源ごとに色を変える
 - 雰囲気コントロールできる

キーライトが白色光の場合



キーライトが暖色の場合



キーライトが寒色の場合

