**Lights/CoronaCameraMod**

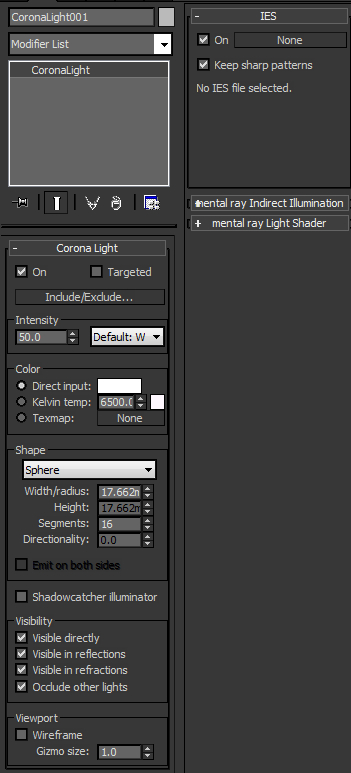
Итак! Корона полностью поддерживает стандартные источники света, однако есть пара нюансов:

1. В стандартных ИС нужно обязательно выбирать тип тени “Corona Shadow”.

2. Не все функции стандартных ИС поддерживаются Короной, только базовые.

3. Стандартные фотометрические ИС в качестве IES работают тоже корректно, однако они несколько замедляют рендер, но только визуально, т.е. количество пассов за то же время будет меньше, однако и шума будет тоже меньше, т.е. это будет сопоставимо по результату с родными IES. Интенсивности стандартных фотометрических IES будут весьма условные и никакого отношения к правде не имеют, поэтому тут на глаз исключительно.

4. Официально не рекомендуется, чтобы сценка содержала больше 250 ИС, во избежание сильного зашумления, а если есть необходимость превысить данное число, то лучше использовать лайтмеши, объединяющие множество светильников в один мешлайт. Но! Не забываем про лайтсемплы в настроечках!

**CoronaLight**

**Базовый источник света для Короны.**

**Include/Exclude** – список исключений, который позволяет исключать/включать объекты в освещение данным ИС.

**Intensity** – задает интенсивность освещения в установленных единицах. По умолчанию W/(sr.m^2), однако это весьма на глаз. Поэтому для более реальных интенсивностей используем lumen(lm), так как эти данные по реальным лампочкам можно найти в сети.

**Color** – цвет света.

* **Direct input**– задается напрямую цветовой палитрой
* **Kelvin temp.**–  задается цветовой температурой в Кельвинах. Этот вариант самый реалистичный (если данные по реальным ИС в сети).
* **Texmap**– позволяет задать маппинг ИС с помощью карты (текстуры). Таким образом, можно имитировать проектор или софтбокс.

**Shape** – задает форму ИС. Сегментация, указанная в параметрах, влияет только на визуализацию ИС.

**Directionality** – устанавливает рассеянность пучка света от ИС.

0 = полностью рассеянный,

1 = полностью сфокусированный по форме ИС.

**Shadowcatcher illuminator** – включение данного параметра позволяет ИС светить в режиме наложения 3д на фото (Shadow Catcher или по старинке Matte/Shadow).

**Visibility** – видимость ИС в различных пассах.

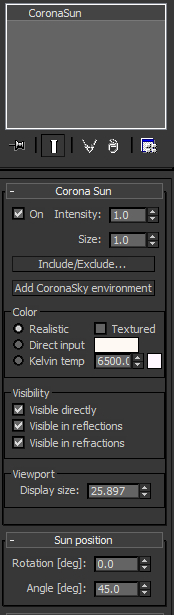
* ***Visible directly***– прямая видимость;
* ***Visible in reflections***– видимость в отражениях;
* ***Visible in refractions***– видимость через преломляющие объекты (внимание, если ИС находится за стеклом и у него выключена прямая видимость, но включена видимость в преломлениях, то ИС будет виден на рендере, поэтому контролируем этот момент);
* ***Occlude other lights***– если включена, данный ИС будет отбрасывать тень.

**Wireframe (Gizmo size)** – всего лишь меняет размер ИС в видовом окне (вьюпорте). Никак не влияет на характеристики ИС.

***IES***

Этот свиток отвечает за перевод ИС в режим IES. Куда кидать файл IES, я думаю, всем понятно.

**Keep sharp pattern** – если включена, рисунок IES будет всегда четкий, независимо от размера ИС, в противном случае, чем больше ИС, тем размытее рисунок от IES.

**CoronaSun**

Это простое солнышко. Положение солнца в сцене и его иконка не влияют на его поведение при рендере.

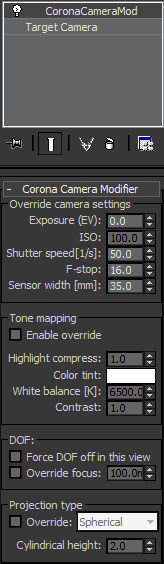
Я опишу лишь те параметры, которых нет в обычном CoronaLight.

**Size** – размер солнышка, влияет на размытость теней от солнца. Чем больше размер, тем более размытые тени от него.

**Add CoronaSky env.** – просто добавляет в environment специальную карту CoronaSky (небесный свет).

**Textured** – если выключена, цвет визуализируемого диска солнца будет равномерный, если включить, то солнечный диск будет текстурироваться согласно пересечению с горизонтом, т.е., если половина солнечного диска зашла за горизонт, солнечный свет поменяет цвет. Включение данной функции может замедлить процесс рендеринга.

**CoronaCameraMod**



Данный модификатор возможно применить исключительно к объекту «камера». Но его применение не является обязательным для Короны.

Этот модификатор позволяет производить очень полезные действия:

* перекрыть настройки фотоэкспозиции для каждой камеры;
* перекрыть полные настройки тонального маппинга для каждой камеры;
* локально на камере отключить DOF или изменить точку фокуса;
* выбрать специальный тип камеры для рендера панорамных изображений.

**Override camera settings** – перекрывает глобальные параметры фотоэкспозиции (если они используются).

**Tone Mapping** – включает перекрытие глобального тонального маппинга

***DOF***

**Force DOF off in this view** – при включении отменяет эффект глубины фокуса (DOF) на данной камере, если таковой был включен глобально.

**Override focus** – задает новую точку фокусировки камеры (вручную).

**Projection type** – позволяет выбрать тип камеры для получения сферической или цилиндрической панорамы. Если вы рендерите панораму, учитывайте, что разрешение должно быть достаточно большим для получения качественного результата.

*P.S. Самое важное то, что основные параметры данного модификатора анимируемые! Это позволяет менять настройки для каждого вида (если используется анимированная камера).*