

舞台灯光舞美设计搭建施工一体化资质证书

产品名称	舞台灯光舞美设计搭建施工一体化资质证书
公司名称	高德资信评估(广东)有限公司
价格	.00/件
规格参数	办理范围:全国受理 网上可查:国家标准化管理委员会 证书作用:招投标加分、形象提升、提升信用度
公司地址	广州市天河区吉山新路街4号301-103
联系电话	18680565502

产品详情

舞台灯光舞美设计搭建施工一体化资质证书

灯光设计就是体现设计灵魂的手段。但由于空间、场合、对象等因素的不同，舞台灯光也有不同的设计方式。那么，舞台灯光设计的尺度该如何把控呢？

一问：场景中的环境是什么类型的？

场景灯光通常分为三种类型：自然光、人工光以及两者结合。

具有代表性的自然光是太阳光。当使用自然光时，有几个问题要考虑：现在是一天中的什么时间；天是晴空万里还是阴云密布；在环境中有多少光反射到四周？

人工光几乎可以是任何形式。电灯、炉火或者二者一起照亮的任何类型的环境都可认为是人工光，它是三种类型的光源中*为普通的。使用人工光需要考虑光线的来源、质量；同时，如果有几个光源，要弄清楚哪一个是主光源，确定是否使用彩色光线（几乎所有的光源都有一个彩色的色彩，而不是纯白色）。

*后一种灯光类型是自然光和人工光的组合。在明亮的室外拍摄电影时，摄影师和灯光师有时也使用反射镜或者辅助灯来缓和刺目的阴影。

二问：灯光的目的是什么？

换句话说，场景的基调和气氛是什么，这是至关重要的。在一些情况下，唯一的目标是清晰地看到一个或几个物体，但通常并非如此，实际目标相当复杂。

灯光有助于表达一种情感，或引导观众的眼睛到达特定的位置，可以为场景提供更大的深度，展现丰富的层次。因此，在为场景创建灯光时，你可以自问：要表达什么基调、你所设置的灯光是否增进了故事的情节？

三问：是否有创作来源的参考资料？

在创作逼真的场景时，应当养成从实际照片和电影中取材的习惯。好的参考资料可以提供一些线索，让你知道特定物体和环境在一天内不同时间或者在特定条件下看起来是怎样的。

通过认真分析一张照片中高光和阴影的位置，通常可以重新构造对图像起作用的光线的基本位置和强度。通过使用现有的原始资料来重建灯光布置，也可以学到很多知识。

在考虑了上面的问题后，现在应当为一个场景创建灯光了。虽然光源的数量、类型和他们单独的属性将因场景不同而异，但是，有三种基本类型的光源：关键光、补充光和背景光，它们在一起协调运作。

四问：关键光

在一个场景中，其主要光源通常称为关键光。关键光不一定只是一个光源，但它一定是照明的主要光源。同样，关键光未必像点光源一样固定于一个地方。

虽然点光源通常放在四分之三的位置上(从物体的正面转45度，并从中心线向上转45度，这一位置很多时候被当作定势使用)，但根据具体场景的需要，也可来自物体的下面或后面，或者其他任何位置。关键光通常是首先放置的光源，并且使用它在场景中创建初步的灯光效果。

虽然*初的放置为照亮物体提供了一个好的方法，但是，得到的结果确实是单调而无趣的图像。阴影通常很粗糙且十分明显。同样，场景看起来总是太暗，因为没有自然的环境光来加亮阴影区域。这种情况在特定的场景中是很有用的，例如夜晚场景，但对于大多数画面来说，就显得有些不合适了。

五问：补充光

补充光用来填充场景的黑暗和阴影区域。关键光在场景中是*引人注目的光源，但补充光的光线可以提供景深和逼真的感觉。

比较重要的补充光来自天然漫反射，这种类型的灯光通常称为环境光。这种类型的光线之所以重要，部分原因是它提高了整个场景的亮度。不幸的是，大多数渲染器的环境光统一地应用于整个场景。减低了场景的整体黑暗程度，它淘汰掉了一些可能的特性，不能对照亮的物体上的任何光亮和阴影进行造型，这是使场景看起来不逼真的主要原因。

模拟环境光的更好方法是，在场景中把低强度的聚光灯或泛光灯放置在合理的位置上。这种类型的辅助光应当减少阴影区域，并向不能被关键光直接照射的下边和角落补充一些光线。

除了场景中的天然散射光或者环境光之外，补充光用来照亮太暗的区域或者强调场景的一些部位。它们可以放置在关键光相对的位置，用以柔化阴影。

六问：背景光

背景光通常作为“边缘光”，通过照亮对象的边缘将目标对象从背景中分开。它经常放置在四分之三关键光的正对面，它对物体的边缘起作用，引起很小的反射高光区。如果3D场景中的模型由很多小的圆角边缘组成，这种高光可能会增加场景的可信性。

实际光源是那些在场景中实际出现的照明来源。台灯、汽车前灯、闪电和野外燃烧的火焰都是潜在的光源。在为场景设置灯光以后，还有一些其他因素需要考虑。

七问：我的解决方法简单而有必要吗？

场景中的灯光与真正的灯光不同，它需要在渲染时间上多花功夫，灯光设置越复杂，渲染所花费的时间越多，灯光管理也会变得越难。你应当自问，每一种灯光对正在制作的外观是否十分必要。

当增加光源时，自然会减少反射点。在一些点，增加光源不会对场景的外观有所改善，并且将变得很难区分所增加光源的价值。你可以尝试独立察看每一个光源，来衡量它对场景的相对价值。如果对它的作用有所怀疑，就删除它。

八问：有些物体是否需要从光源中排除？

从一些光源中排除一个物体，在渲染的时候，便可以节约时间。这个原则对于制作阴影也是正确的。场景中的每一个光源都用来制作阴影，这种情况是很少见的。制作阴影可能是十分昂贵的(尤其是光线跟踪阴影的情况下)，并且有时对*终图像是有害的。

九问：用贴图效果而不用实际光源能够模拟任何灯光吗？

建筑物光源、照亮的显示器和其他独立的小组合光源，有时可以用贴图创建，而不使用实际光源。

十问：是否可以使用一些技巧使场景更真实？

比如，为光源添加颜色或贴图，可能可以很简单地使场景取得较好的气氛。