

HDRI расшифровывается как **High Dynamic Range Imaging** это формат изображения содержащего информацию о тенях и свете. Обычное изображение содержит только 8 бит на один цвет (красный, зеленый, синий) что дает нам по 256 градаций на каждый цвет, формат HDR хранит 3 цвета в формате с плавающей точкой. При этом глубина цвета от темного до светлого практически неограничена. Использование HDR в 3D графике дает в результате очень реалистичные тени, отсветы и отражения. Эти параметры очень важны например для реалистичного моделирования хромированных предметов.

## Снимки света (light probe)

Снимки света содержат панорамную информацию об освещении на 360 градусов.

## Тutorial по использованию HDRI в BLENDER.

Для начала вам надо скачать изображение в формате HDR например отсюда <http://debevec.org/Probes/>

Для того чтобы применить HDRI к вашей сцене

Зайдите в настройки материала (F5) и нажмите на кнопке мира.

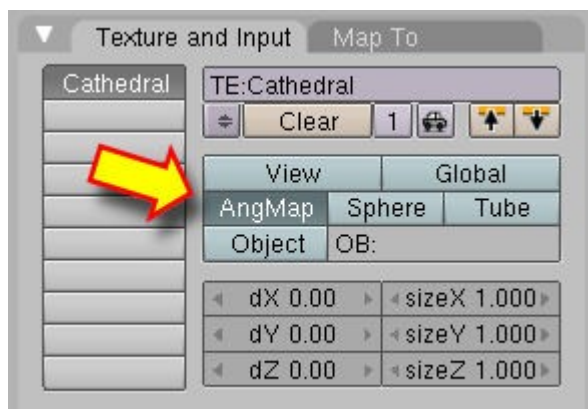
На вкладке "Texture and Input" кликните "Add New" и "Angmap"

На вкладке «Map to» деактивируйте «Blend» и включите «Hori».

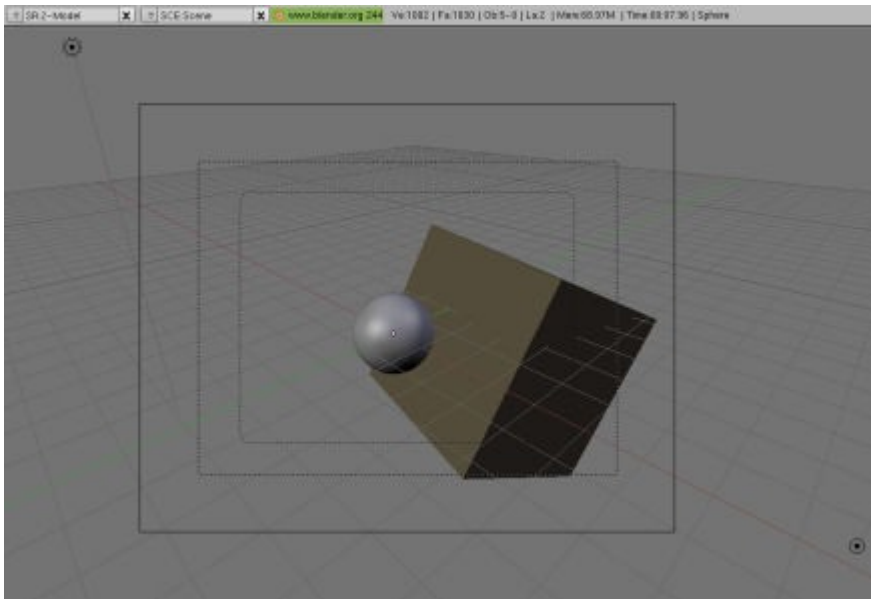
Теперь добавьте текстуру типа «image»

Загрузите текстуру – наше HDR изображение

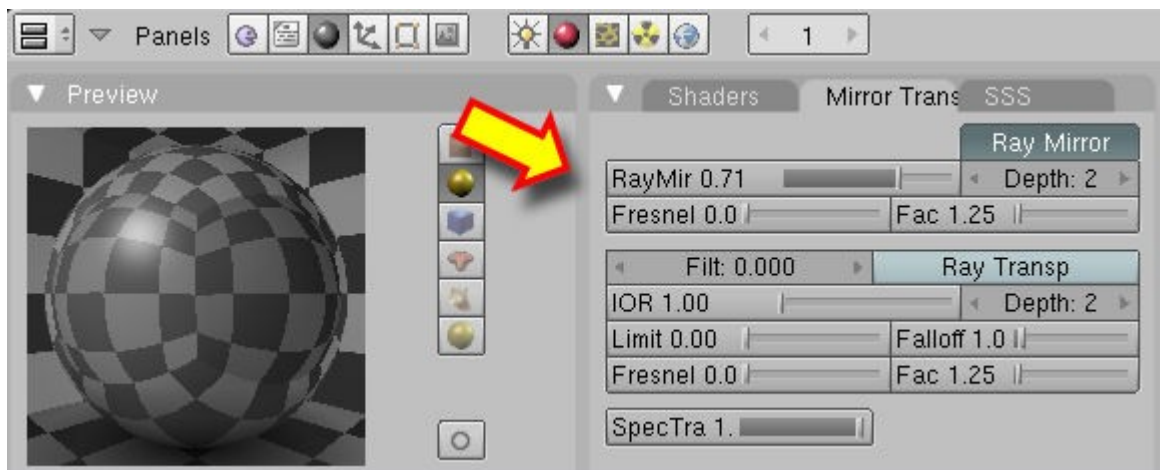
Включите рендер-движком уафрау, включите global illumination и поставьте качество на любое кроме «none»



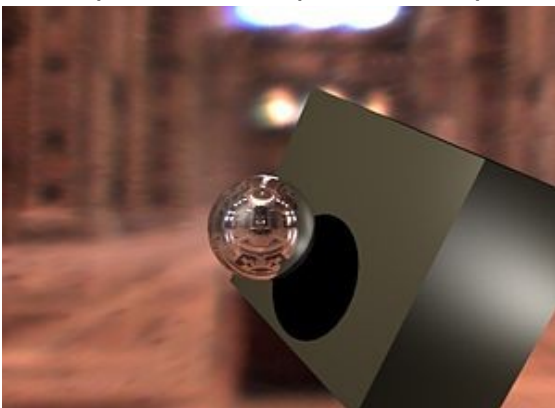
Теперь попробуем добавить в сцену пару объектов. Например зеркальную сферу.



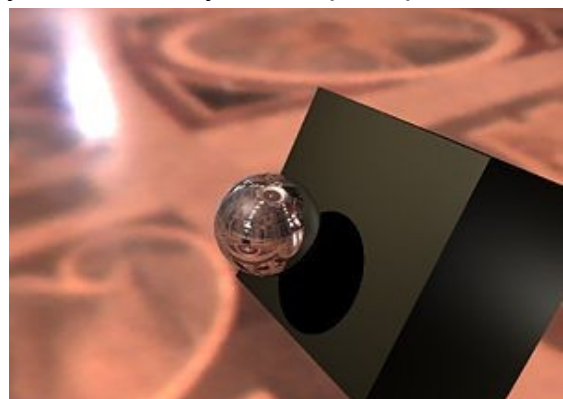
Сделайте примерно такую сцену как на рисунке и настройте материал сферы как показано на рисунке внизу



теперь можно попробовать отрендерить сцену должно получится примерно так



Рендер встроенным движком



Рендер uFray