

MÓD 05 | Aula 06 - Luzes de Artificiais

Quais são as outras luzes do V-Ray

- 1 Sphere Light
- 2 Spot Light
- 3 IES

Como colocar e Configurar

- 1 Sphere Light
- 2 Spot Light
- 4 IES

Exercício

Coloque os 3 tipos de iluminação na modelagem considerando o passo a passo

MÓD 05 | Aula 06 - Luzes de Artificiais

1. Quais são as outras luzes do V-Ray

1.1. Sphere Light

1.2. Spot Light

1.3. IES

1.3.1. Biblioteca de Luzes

1.3.2. Desenho de Filtros na Luz

2. Como colocar e Configurar

2.1. Sphere Light

2.1.1. Clique no ícone em seguida clique no local para inserção (luminária da parede)

2.1.1.1. Ajuste a escala do Objeto de luz (quanto maior a esfera, maior o volume de luz)

2.1.1.2. Deixe a esfera no modo "invisível" e desmarque o "affect reflections" nas configurações

2.1.1.3. Você pode mudar a intensidade e a cor da luz clicando em color

2.1.2. Você pode recortar (ctrl+X) a esfera de luz, entrar no componente da luminária e escolher no menu Editar "colocar no local"

2.1.2.1. Assim todos os componentes terão a luz configurada e colocada na modelagem

2.2. Spot Light

2.2.1. Clique no ícone em seguida clique no local para inserção da luz

2.2.1.1. Você pode mudar a intensidade e a cor da luz clicando em color

2.2.1.2. Você pode mudar a marcação do contorno da luz e deixar mais "difuso" para isso aumente o valor do campo Penumbra nas configurações

2.2.1.2.1. o valor começa do 0 com o limite da luz bem marcado, conforme você aumenta esse número a divisão vai ficando mais "esfumaçada"

2.3. IES

2.3.1. Escolha ANTES na biblioteca o filtro IES para a luz

2.3.2. Clique no ícone em seguida selecione na pasta o arquivo escolhido depois clique no local para inserção da luz (Trilho no quadro)

2.3.2.1. Você pode mudar a intensidade e a cor da luz clicando em color

3. Exercício

3.1. Coloque os 3 tipos de iluminação na modelagem considerando o passo a passo

3.1.1. Sphere Light na luminária de Parede

3.1.2. Spot Light na luminária de Teto

3.1.3. IES Light na luminária do Trilho