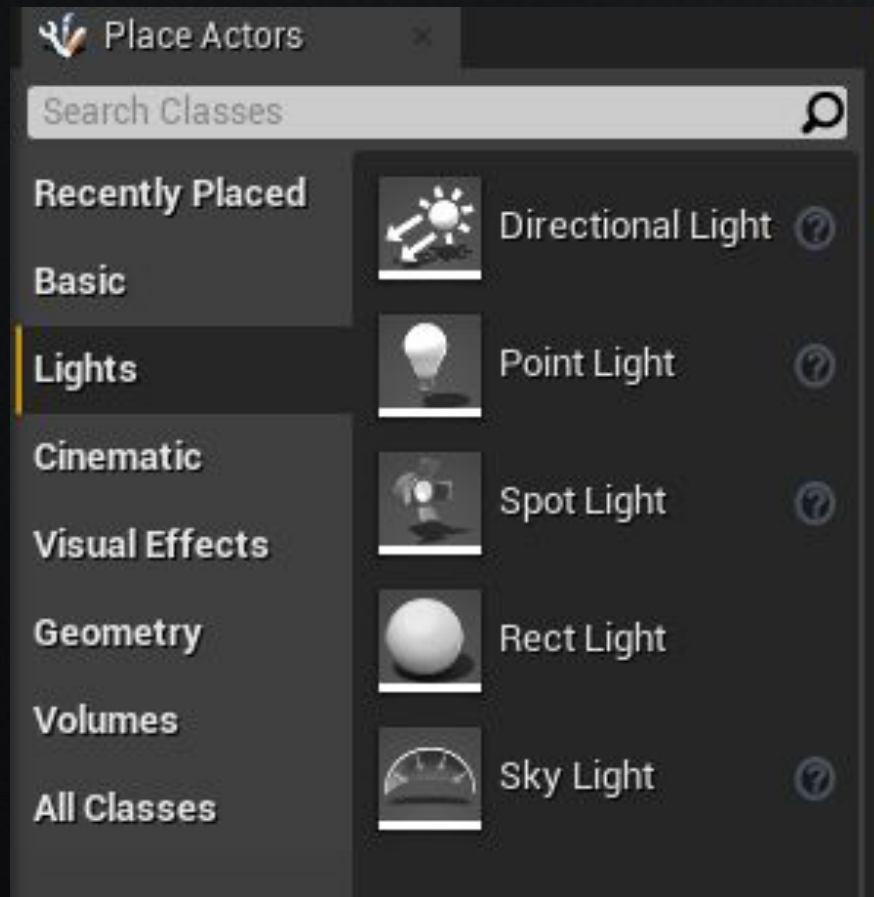


CONCEITOS E TEORIAS DE ILUMINAÇÃO

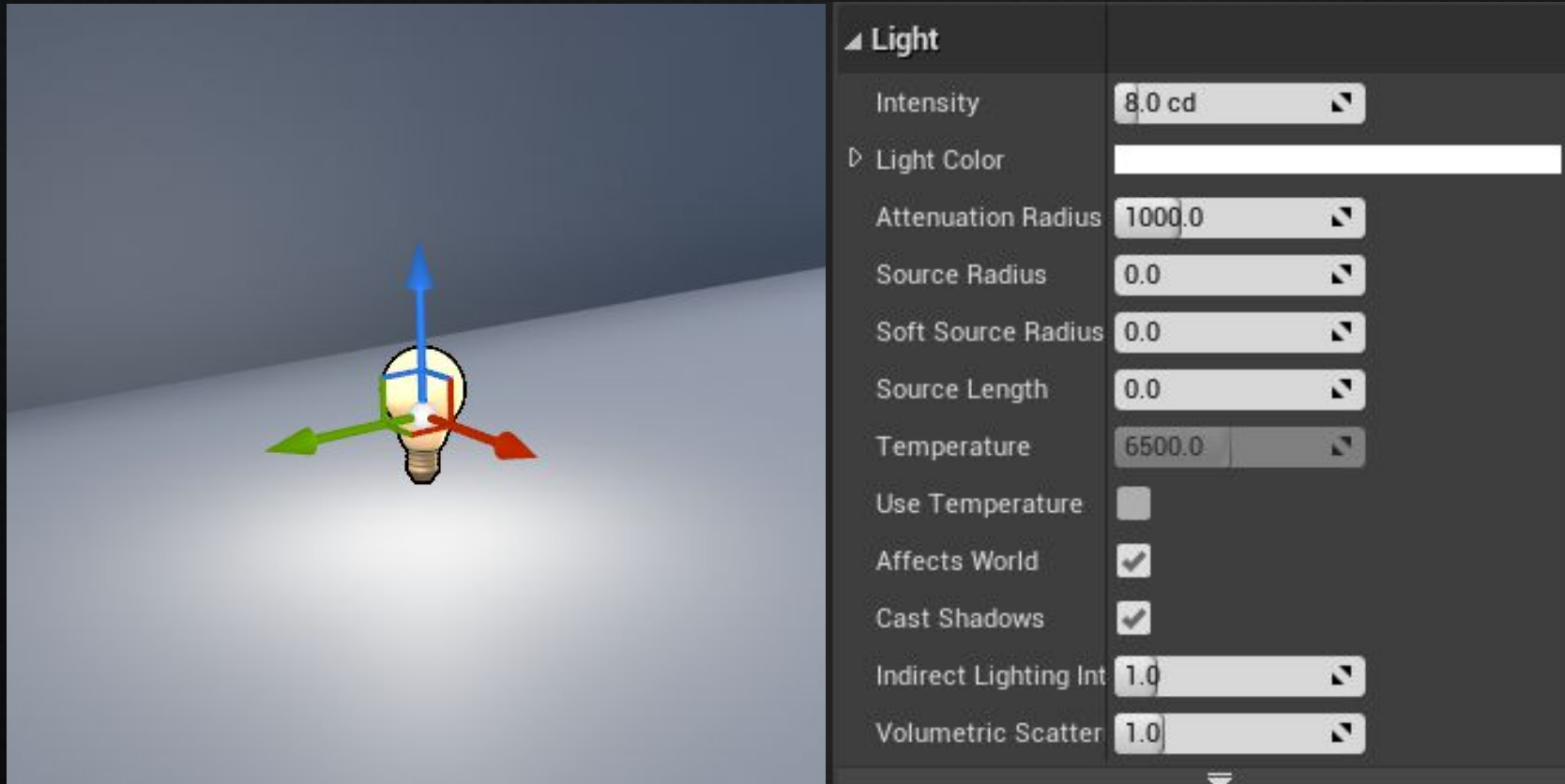
- FORMAS E PROPRIEDADES DE LUZ
 - POINT
 - SPOT
 - RECT
 - DIRECIONAL
 - SKY LIGHT
- MOBILIDADE DAS LUZES
 - DINÂMICA
 - ESTÁTICA
 - LIGHTMASS
 - LIGHTMAP
 - VOLUMETRIC LIGHTMASS
 - ESTACIONÁRIA

LUZES



- ATALHO PARA POINT LIGHT: CTRL+L

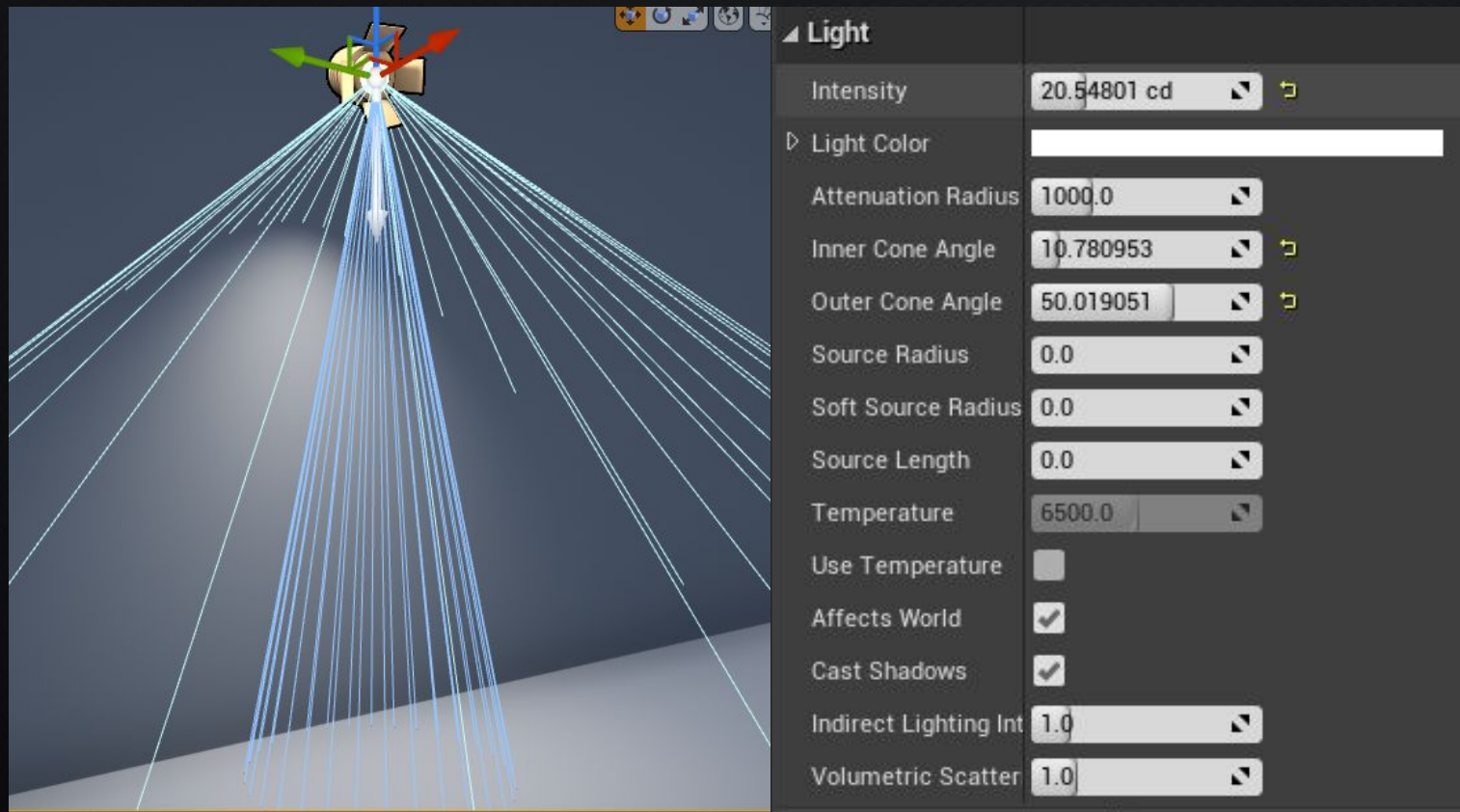
POINT LIGHT



PRINCIPAIS PROPRIEDADES

- INTENSIDADE EM CANDELAS
- COR DA LUZ
- RAIO DE ATENUAÇÃO
- RAIO DA FONTE
- LIGAR E DESLIGAR O MODO DE TEMPERATURA
- TEMPERATURA DA LUZ

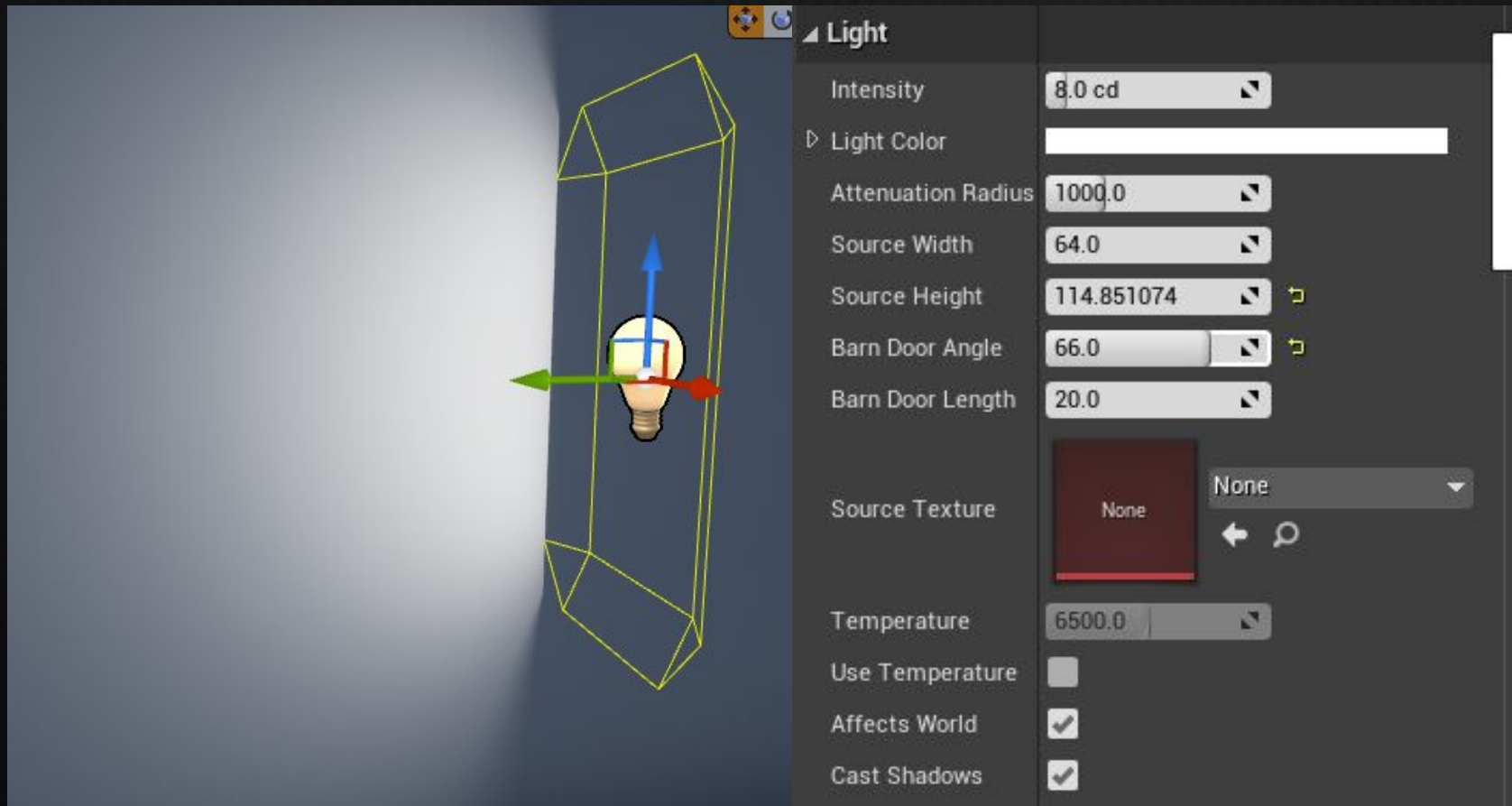
SPOT LIGHT



PROPRIEDADES DIFERENTES

- ÂNGULO DO CONE INTERNO
- ÂNGULO DO CONE EXTERNO

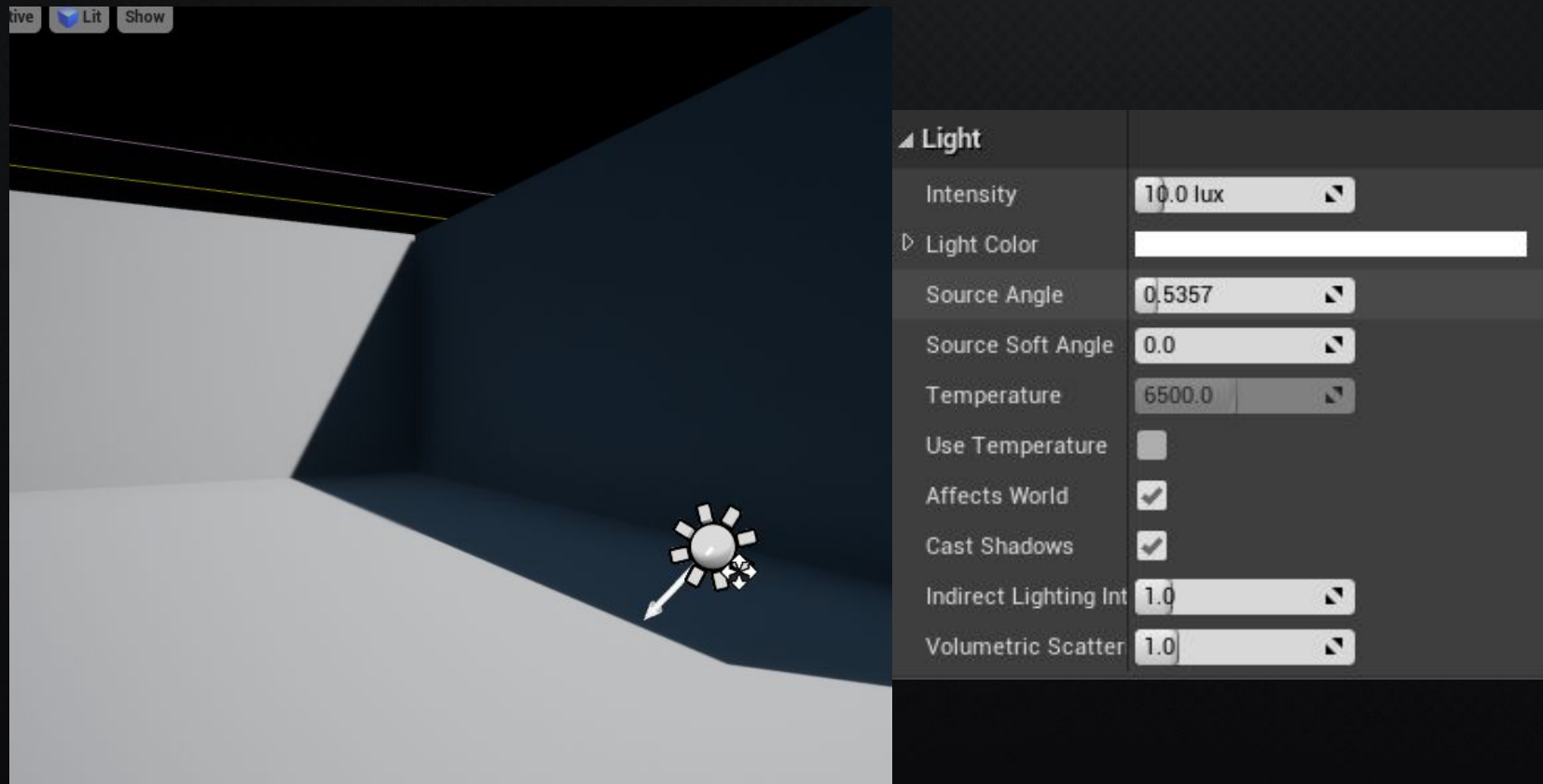
RECT LIGHT



PROPRIEDADES DIFERENTES

- TAMANHO DA FONTE DE LUZ
- ÂNGULO E TAMANHO DA ABA "BARN"
- TEXTURA PARA FORMA DA LUZ

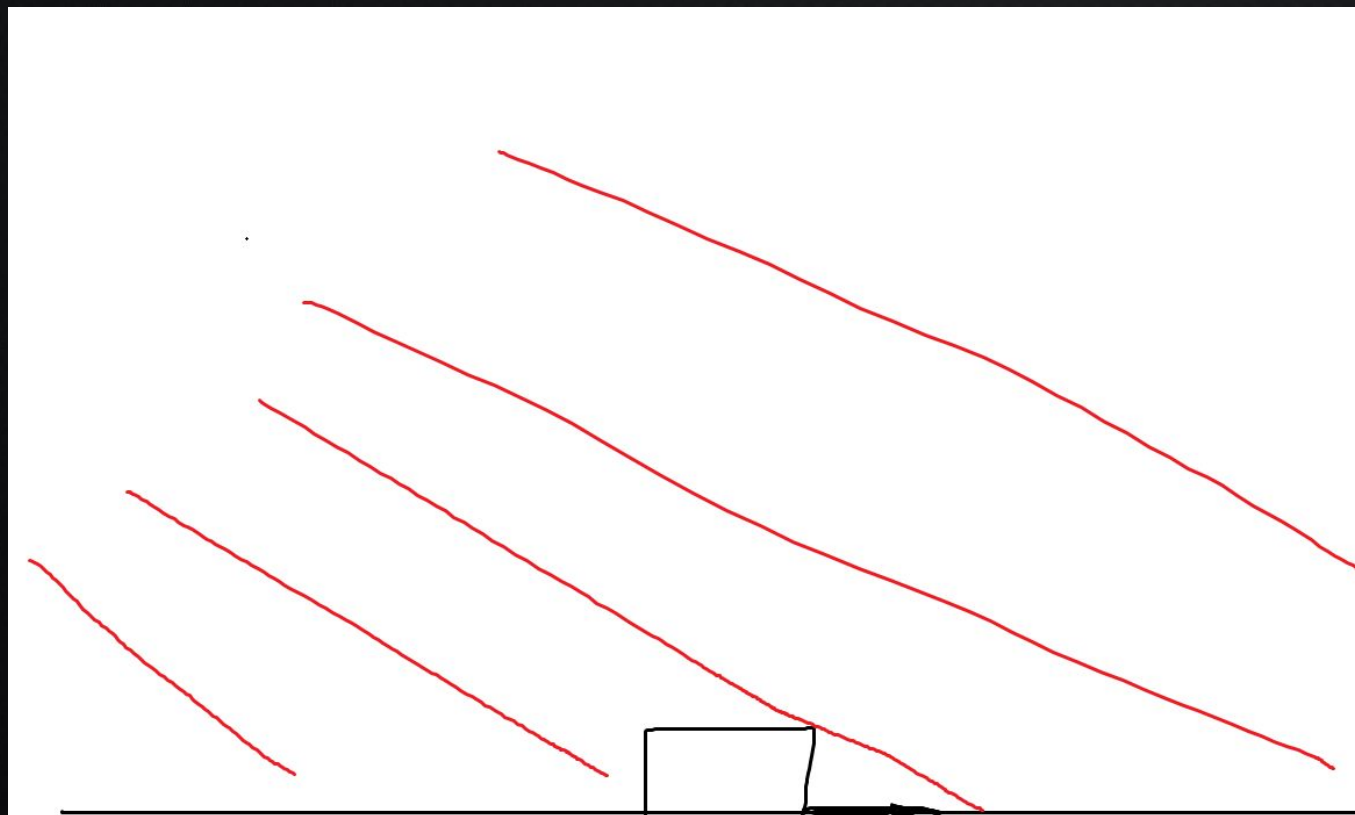
DIRECIONAL LIGHT



PROPRIEDADES DIFERENTES

- INTENSIDADE EM LUX
- ÂNGULO DE INCIDÊNCIA

DIRECIONAL LIGHT

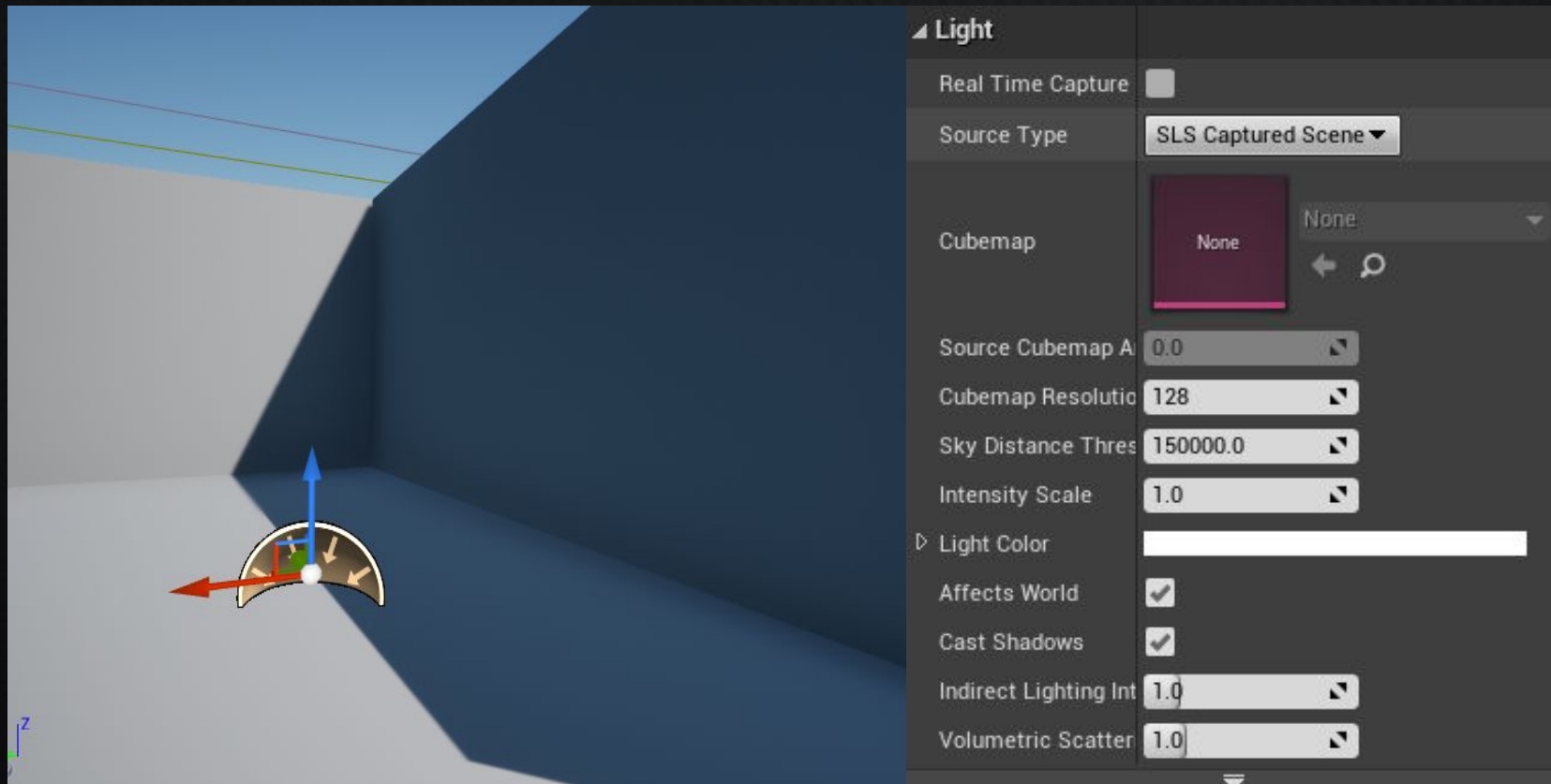


LUZ PARALELA

- FONTE DE LUZ MASSIVA
- A UMA DISTÂNCIA ENORME

OBS: O TIPO DE SOMBRA É DIFERENTE E TEM MAIS DE UM TIPO DE CALCULO PARA A SOMBRA.

SKY LIGHT



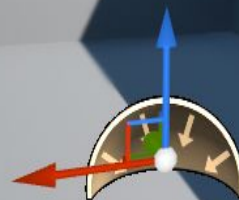
PROPRIEDADES DIFERENTES

- CAPTURA EM TEMPO REAL
- TIPO DE FONTE
- CUBE MAP
- DISTÂNCIA DO CÉU
- INTENSIDADE

SKY LIGHT

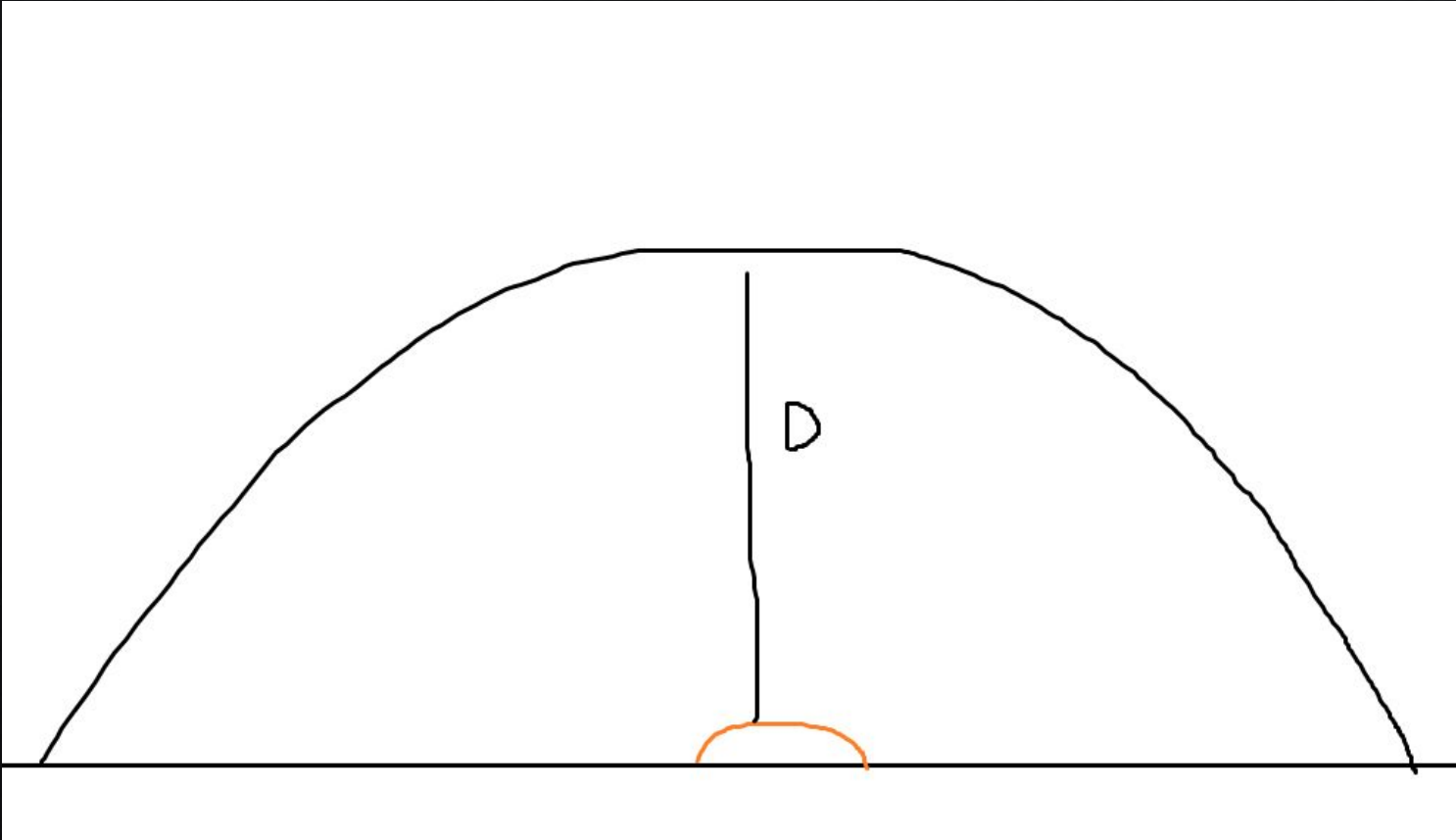
SEM SKYLIGHT

COM SKYLIGHT



z

SKY LIGHT



O SKYLIGHT CAPTURA UMA FOTO EM 360 E COM ISSO DETERMINA COMO PREENCHER AS SOMBRAS.

- D É A DISTÂNCIA DA LUZ AO CÉU

MOBILIDADE DAS LUZES

- DINÂMICA
- ESTÁTICA
- ESTACIONÁRIA

Transform	
Location ▾	<div>X -1190.0</div> <div>Y -1005.0</div> <div>Z 285.0</div>
Rotation ▾	<div>X 0.000017 °</div> <div>Y -45.999861</div> <div>Z 60.0 °</div>
Scale ▾	<div>X 2.5</div> <div>Y 2.5</div> <div>Z 2.5</div>
Mobility	<div><input type="checkbox"/> Static</div> <div><input type="checkbox"/> Stationary</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Movable</div>

LUZES DINÂMICAS

PRÓS

- FÁCIL USO
- NÃO TEM DIFERENÇA ENTRE O QUE VOCÊ VÊ E O RESULTADO FINAL
- TOTAL MOBILIDADE
- LIBERDADE PARA MUDAR AS PROPRIEDADES A QUALQUER MOMENTO

CONTRAS

- NÃO TEM O RESULTADO MAIS REALISTA
- ALTO CUSTO PARA A PERFORMANCE EM TEMPO REAL



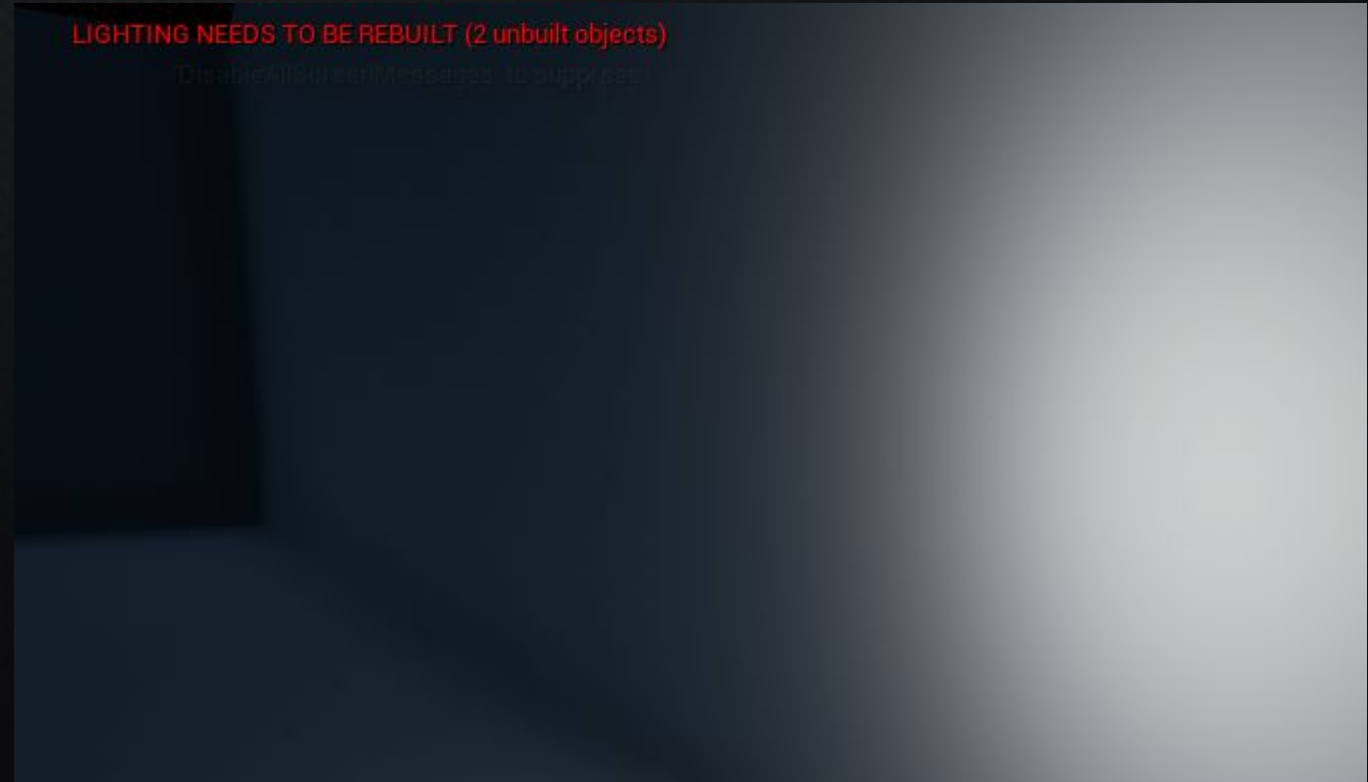
LUZES ESTÁTICAS

PRÓS

- MELHOR RESULTADO VISUAL
- MAIS LEVE PARA O TEMPO REAL

CONTRAS

- REQUER UM CÁLCULO DE LUZ (BUILD, RENDER)
- DE USO DIFÍCIL
- REQUER COMPREENSÃO DAS FERRAMENTAS E MÉTODOS DA UNREAL
- NÃO PODE SER MOVIDA DEPOIS DO BUILD
- NÃO SE PODE ALTERAR AS PROPRIEDADES DA LUZ APÓS O BUILD



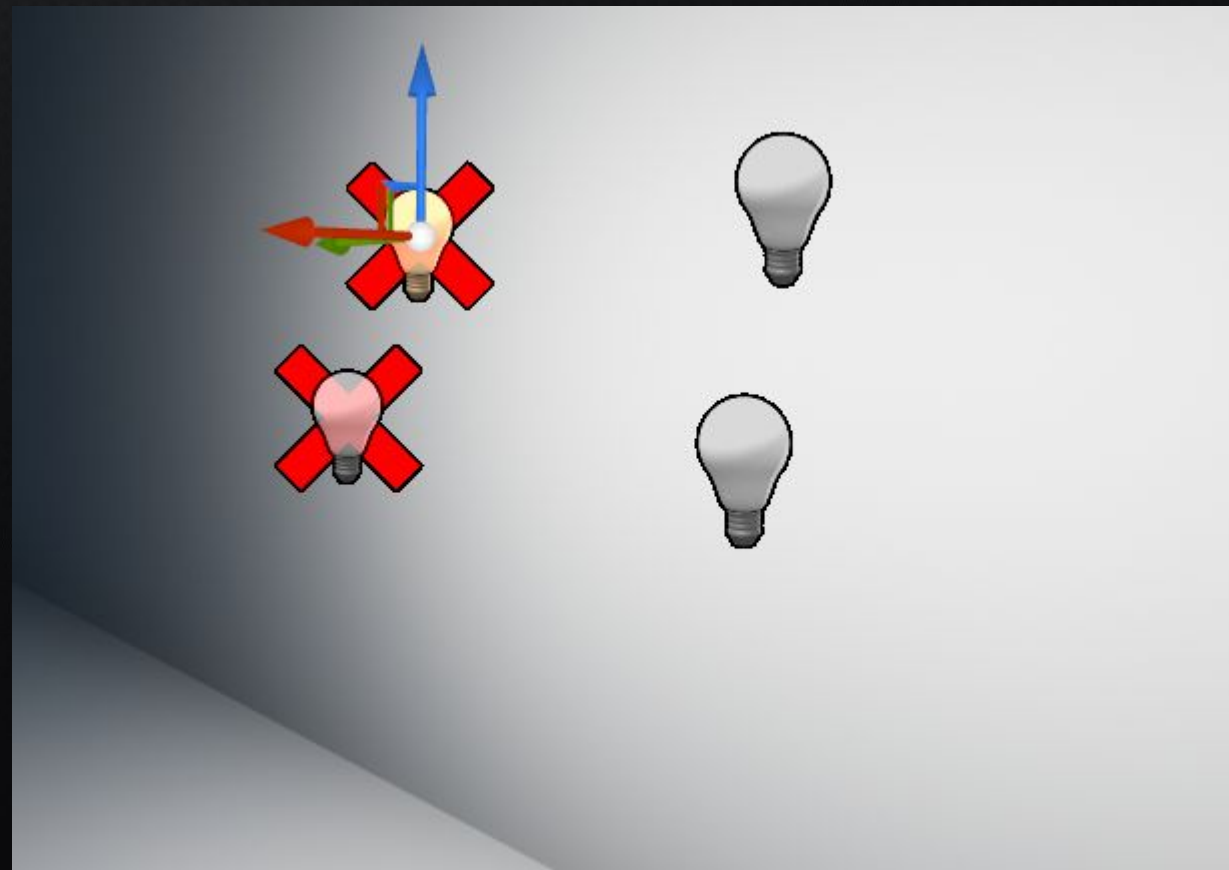
LUZES ESTACIONÁRIAS

PRÓS

- MELHOR RESULTADO VISUAL
- PODE SE MUDAR AS PROPRIEDADES DA LUZ APÓS O BUILD

CONTRAS

- REQUER UM CÁLCULO DE LUZ (BUILD, RENDER)
- DE USO DIFÍCIL
- REQUER COMPREENSÃO DAS FERRAMENTAS E MÉTODOS DA UNREAL
- NÃO PODE SER MOVIDA DEPOIS DO BUILD
- LIMITE DE NÚMERO DE LUZES PRÓXIMAS



COMO LUZES ESTÁTICAS E ESTACIONÁRIAS FUNCIONAM

PRÓXIMO A UM RENDER TRADICIONAL AS LUZES ESTÁTICAS FAZEM UM CÁLCULO DO REBATIMENTO DA LUZ NOS OBJETOS E GUARDA AS INFORMAÇÕES DE LUZ E SOMBRA EM UM MAPA.

LIGHTMAP — É NOME DO MAPA ONDE FICAM AS INFORMAÇÕES DE LUZ E SOMBRA

LIGHTMASS — É O NOME DA FERRAMENTA QUE FAZ O CÁLCULO DE LUZ