

## Aula 04 - Luzes

00- Antes de tudo...

01- V-Ray Sun

02- Retângulo de Luz

03- Sphere Light

04- Spot Lights

05- IES light

06- Mesh Light

07- Lens Effects

08- Light Mix

Obs gerais

# Aula 04 - Luzes

## 1. 00- Antes de tudo...

- 1.1. Certifique que você fez a etapa de limpeza no arquivo.
- 1.2. Buscar o Render Base
- 1.3. Ativar no Asset Editor o Material Override
  - 1.3.1. Ele deixa o render branquinho para estudar melhor a iluminação da sua cena
- 1.4. Libere o vidro do da lista do Override
  - 1.4.1. Clique com o conta-gotas no material do Vidro no Sketchup
  - 1.4.2. Puxe a aba Reflections até o final, para o vidro ter uma reflexão
  - 1.4.3. Puxe a aba Refractions até o final, para o vidro ter uma refração
  - 1.4.4. Role até o final das configurações e desmarque a opção "Can be Overridden"
    - 1.4.4.1. imagem

## 2. 01- V-Ray Sun

- 2.1. Essa luz é sempre ligada como padrão do V-Ray
- 2.2. Exemplo em render interativo
- 2.3. Custom orientation
  - 2.3.1. quando ligado ele sobrescreve a luz do sol do Sketchup
  - 2.3.2. Voce consegue controlar a altura e direção do sol
  - 2.3.3. Ele calcula a posição do sol considerando horário e sombra
  - 2.3.4. Não considera a sombra do Sketchup
  - 2.3.5. Intensidade da luz

## 2.3.6. Size multiplier

2.3.6.1. deixa a sombra esfumaçada

## 2.4. Tipo de Céu

2.4.1. Hosket et Al

2.4.1.1. É o padrão

2.4.2. Overcast é Nublado

## 2.5. Ground Albedo

2.5.1. é a cor do fundo do skt

## 2.6. É possivel desligar a fonte luminosa

2.6.1. Criar uma esfera para mostrar como o sol desliga

## 3. 02- Retângulo de Luz

### 3.1. Luzes de Apoio

3.1.1. Shift ele deixa escolher a direção

### 3.2. Cor ou Pontencia

3.2.1. Potencia é em Kelvin

### 3.3. Mudar forma geometrica do plano

### 3.4. Desativar a fonte de luz e os reflexos

3.4.1. Specular

### 3.5. Aplicações:

3.5.1. Como luzes de apoio aumentando o volume de iluminação na cena

3.5.2. Fitas de led em prateleiras

## 4. 03- Sphere Light

### 4.1. Tamanho influencia na intensidade da luz

### 4.2. Aplicações

4.2.1. Usada para abajures

4.2.2. Plafons

## 5. 04- Spot Lights

5.1. Cone de luz

5.1.1. tem q dar afastamentos da paredes em que a luz projeta

5.2. Muda a cor

5.3. Potencia a partir de 10k

5.4. o que mudar

5.4.1. Cone angle 80

5.4.2. Penumbra Angle 50

5.4.2.1. aumentar a penumbra deixa a marca de luz mais esfumaçada

5.5. se vc copiar ele, a configuração é aplicada em todos as copias

5.6. Para criar um spot com configurações diferentes é necessário clicar no botão novamente

## 6. 05- IES light

6.1. Mesma dinâmica da aula do Módulo 5 - Aula 06

6.2. Para o exemplo da aula usaremos a IES 13

6.3. Valor de 200.000

6.4. Mudança Sugerida

6.4.1. trocar para Circle para a sombra ficar mais esfumaçada

## 7. 06- Mesh Light

7.1. Transforma um objeto (como lampada) em um objeto luminoso

7.2. É necessário ser um grupo ou componente

7.3. É possível colocar por temperatura

## 7.4. Outros exemplos

### 7.4.1. Fonte luminosa para dicroicas

#### 7.4.1.1. Mudar intensidade de 300

### 7.4.2. Ou bulbo de luz do lustre

#### 7.4.2.1. Mudar intensidade de 500

## 7.5. Estratégia interessante

### 7.5.1. Deixar a fonte luminosa forte, mas não afetar a iluminação de forma geral

#### 7.5.1.1. Só desmarcar o Affect Diffuse

## 8. 07- Lens Effects

### 8.1. Habilitar nos Layers (enable)

### 8.2. Depende da potencia da luz (quanto mais potente, mais brilho)

#### 8.2.1. Ex a mesh light pode ter mais "brilho"

### 8.3. Size é o tamanho a fonte luminosa

### 8.4. Rotação, gira a fonte de luz

### 8.5. Bloom - esfumaçado

## 9. 08- Light Mix

### 9.1. Onde fica para ativar

### 9.2. Config

#### 9.2.1. No frame buffer

### 9.3. que dá pra mudar

#### 9.3.1. Cor

##### 9.3.1.1. Aspecto de cor

#### 9.3.2. Intensidade

9.3.3. Se esta ativo ou não

9.4. Workflow

9.4.1. Importante, tem que colocar nome em todas as luzes

## **10. Obs gerais**

10.1. Para selecionar uma luz e fazer a configuração dela, basta clicar com botão direito para selecionar na cena, e automaticamente o v-ray reconhece a seleção e mostra a configuração na interface dele