

Aula 04 - Luzes

```
graph LR; A[Aula 04 - Luzes] --- B[00- Antes de tudo...]; A --- C[01- V-Ray Sun]; A --- D[02- Retângulo de Luz]; A --- E[03- Sphere Light]; A --- F[04- Spot Lights]; A --- G[05- IES light]; A --- H[06- Mesh Light]; A --- I[07- Lens Effects]; A --- J[08- Light Mix]; A --- K[Obs gerais];
```

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 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 Overriden"
 - 1.4.4.1. 

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. Você 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 esfumada

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 possível 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 Potencia

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 esfumada

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

5.6. Para criar um spot com configurações diferentes é necessario 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 esfumada

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 - esfumado

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