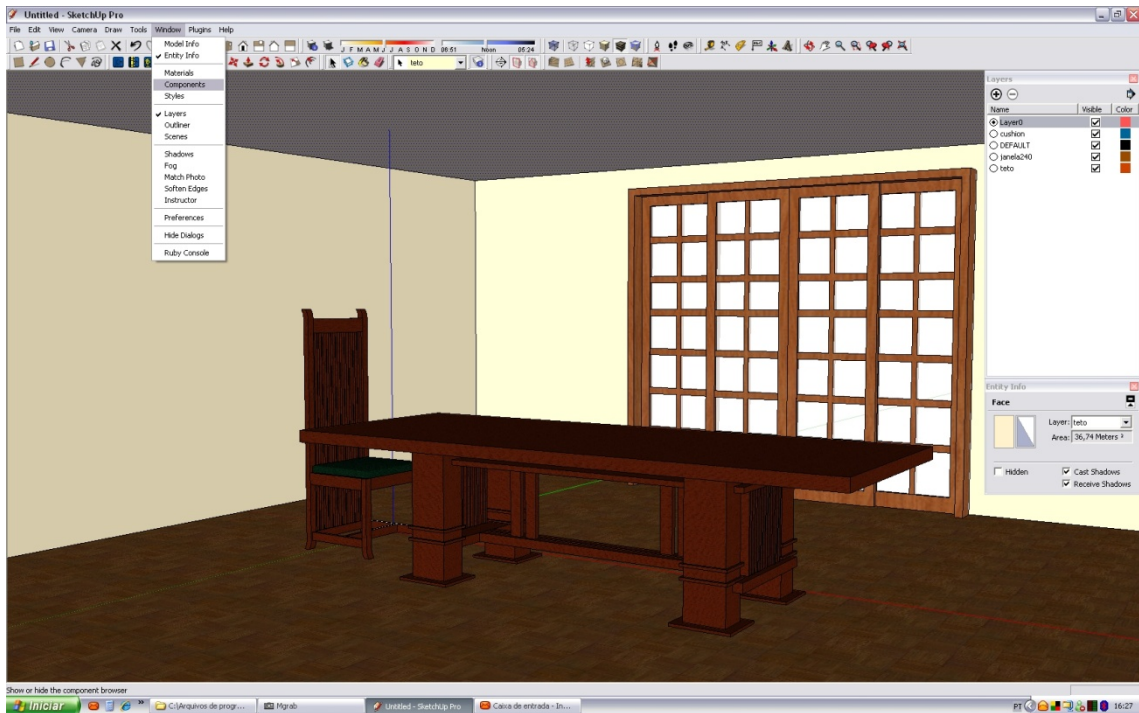


Como já vimos anteriormente quando criamos uma luz em uma luminária, agora é a hora de ver como ficou e quais as alterações dentro do KT para que a lâmpada fique acesa. Sim parece muito estranho falar assim, mas os blocos feitos no Sketchup pelo Kerkythea apresentam um problema: “a luz é linda mas ela não acende” sim.. imagine olhando para uma linda luminária que você projetou e desenhou mas só o foco de luz aparece, não a lâmpada. Pois bem, como solucionar isso.

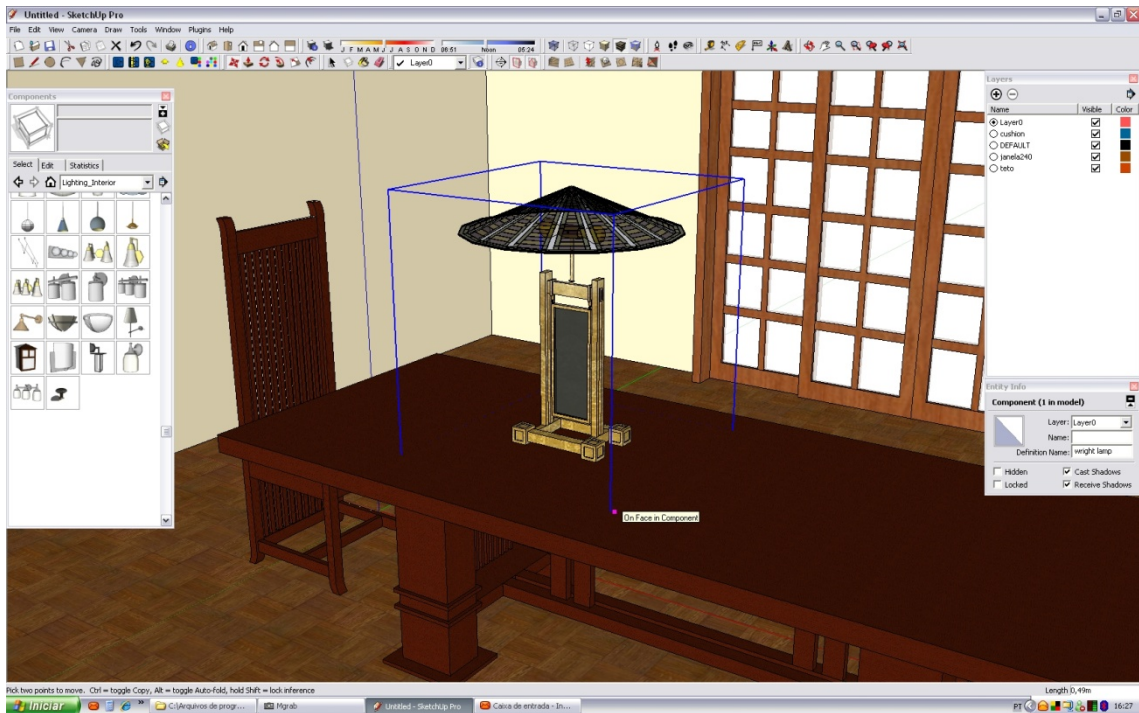
Usando o nosso cenário composto de uma mesa, uma cadeira, uma grande porta envidraçada que permite a entrada da luz solar, vamos colocar o nosso novo objeto.



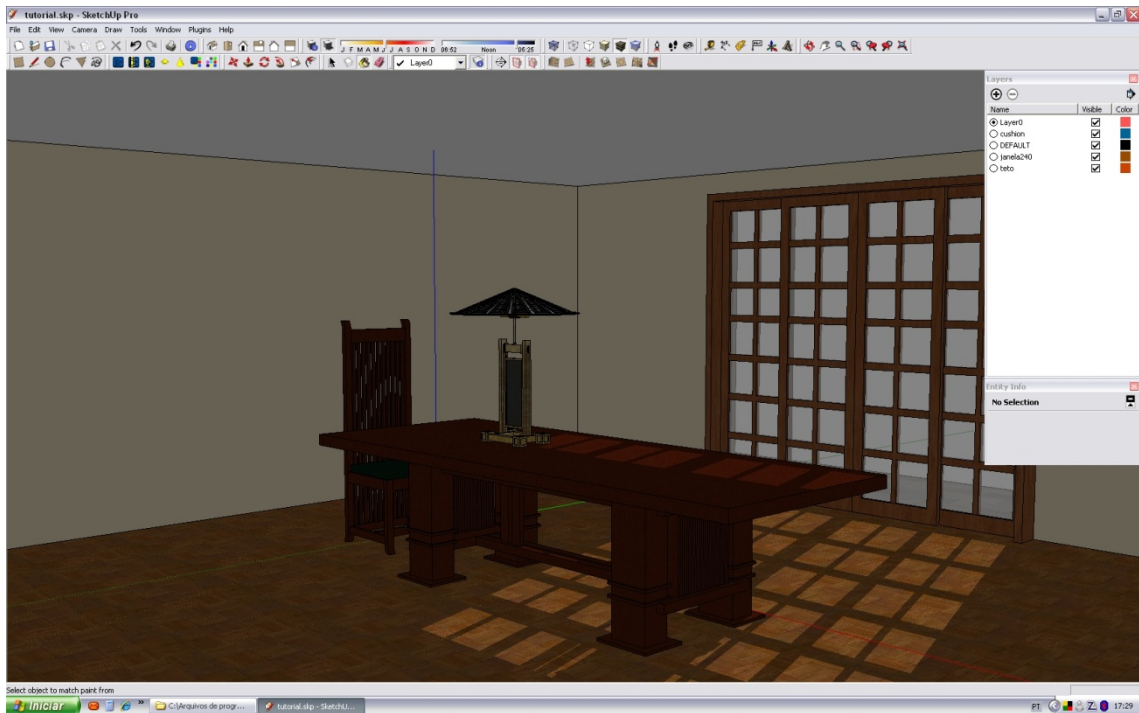
Entre em Window e depois em Component, irá abrir um quadro onde você encontrará a sua luminária salva anteriormente. (por exemplo, coloquei o nome de Wright Lamp)



Clique sobre ela e arraste para fora do quadro, assim você pode aplicar sobre a superfície da mesa.



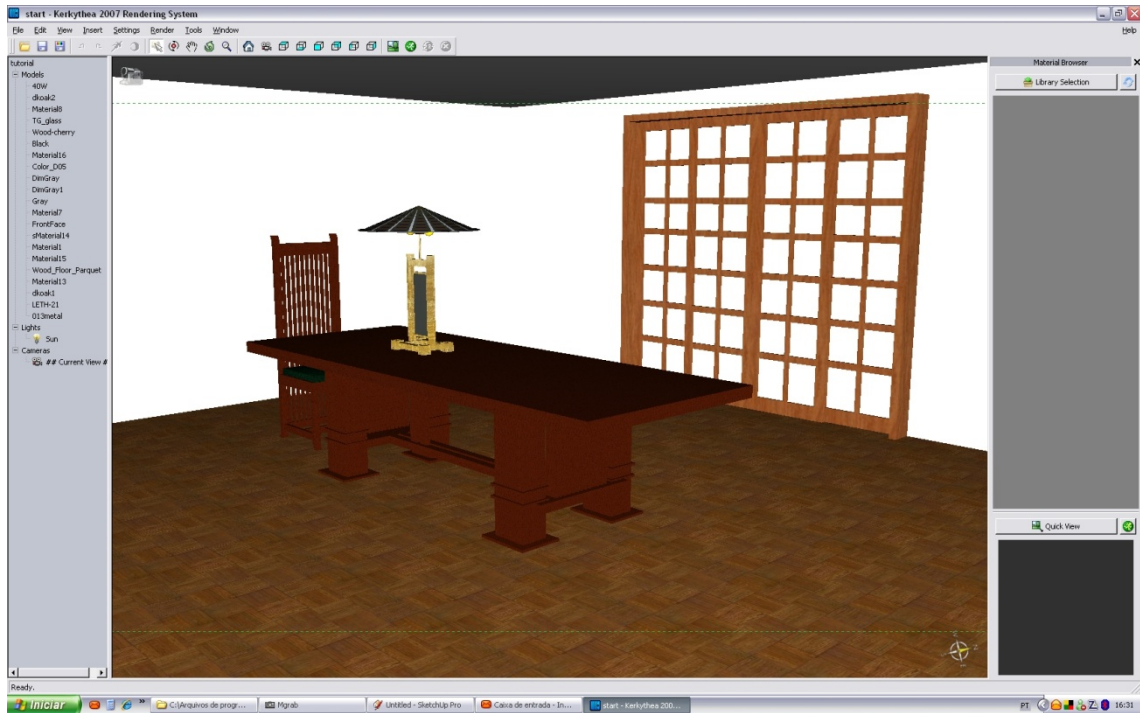
Pronto agora escolha o melhor ângulo para a renderização e habilite o sol, veja a posição da sombra para lhe dar um bom efeito.



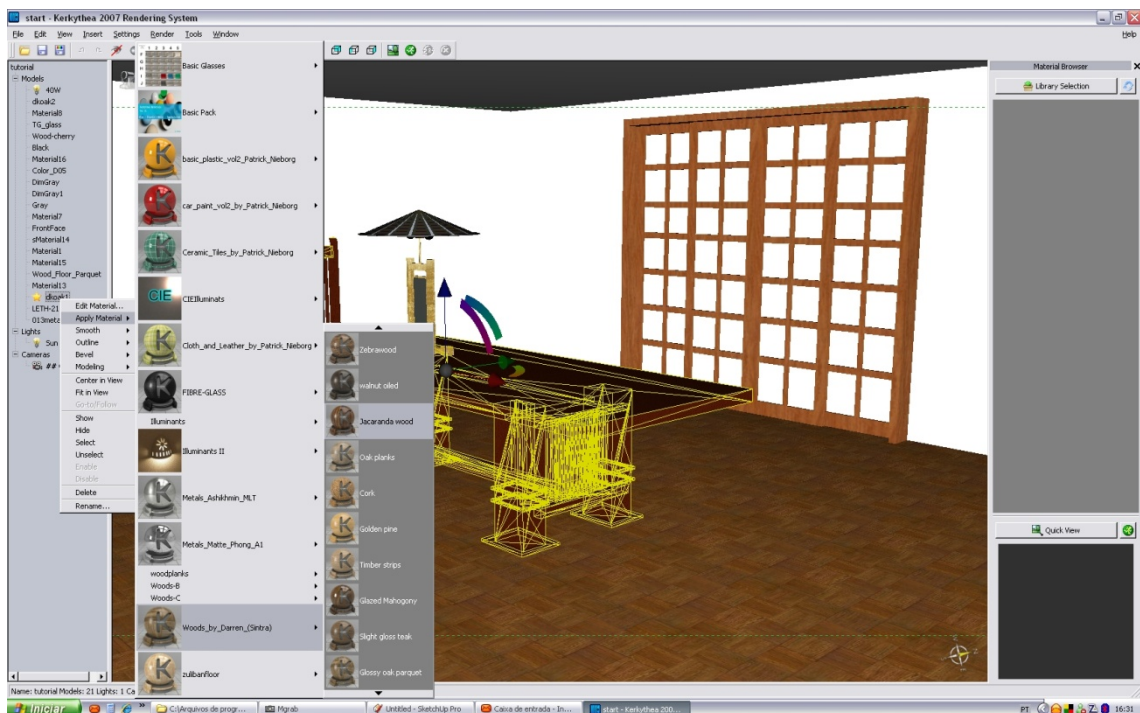
Agora salve e vamos exportar para o KT. Vá no ícone



Depois de exportado, o programa lhe perguntará se você deseja que abra o KT, claro diga sim.



Uma vez que você entrar no KT tudo aparecerá em wireframe, ou seja tudo estará somente em linhas, para se visualizar como a figura acima, basta clicar CTRL+V. Repare que no lado esquerdo possuem todas as informações de cores, objetos e luzes.

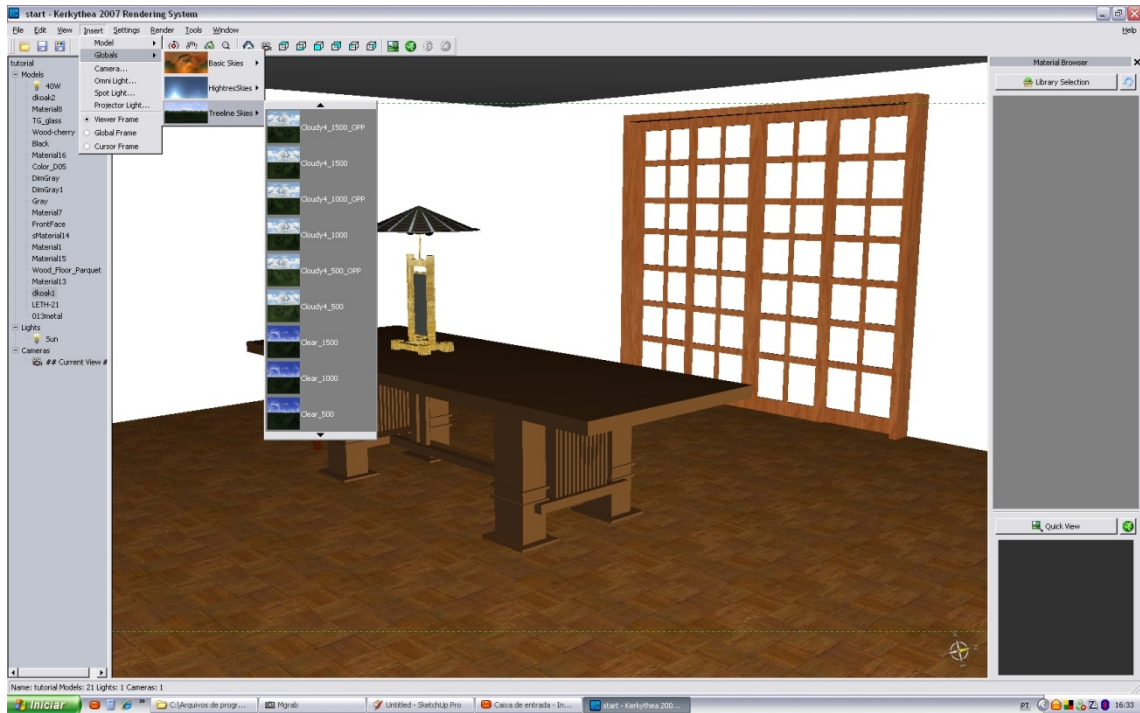


Vamos colocar um material na mesa primeiro, dê um duplo clique sobre ela, tudo que estará na mesma cor será selecionado e você verá uma pequena estrela ao lado do nome. Vá com o

mouse sobre ela e clique com o botão direito que aparecerá um menu, vá em Apply Material e escolha o que desejar. No nosso caso escolhi o Jacarandá.

Para dar um toque diferente, vamos escolher o lado de fora, afinal o vidro é transparente e ficaria bonito de se ver.

Entre em Insert, depois em Globals e escolha o que acha melhor.



Pronto agora é a hora de se colocar a LUZ.

Da mesma forma que selecionamos a madeira da mesa e da cadeira, olhe no lado esquerdo e você verá um linha chamada “40w” sim... isso mesmo, esta é a sua lâmpada criada, clique duplo nela e escolha a luz, no nosso caso, “40 watts tungsten”. Pronto agora você literalmente acendeu a lâmpada.



CAMERA: Temos a visão escolhida, no caso a que estamos vendo.

RESOLUTION: A resolução, ou seja, o tamanho da imagem. (Lembrando que quanto maior mais tempo levará.)

SETTINGS: A qualidade da imagem, normalmente só uso uma superior a esta quando é o trabalho final, e sei que vou deixar o computador trabalhando por horas e horas....

THREADS: como sou um simples mortal só tenho um processador no meu computador, portanto deixo assim mesmo.

Clique OK e espere, leva um tempo... caso queira acompanhar o andamento vá no primeiro ícone e veja a imagem sendo renderizada, ah.. quando acabar lembre-se de salvá-la.

Veja o resultado abaixo... simples e bonito efeito.

