

## Porque Materiais Luminosos não Emitem Luz

### Final Gather

Neste Suporte irei mostrar um recurso no AutoCAD que acaba sendo um grande problema para os usuários que desejam obter um efeito luminoso em uma cena, mas os objetos que iluminam, não propagam a iluminação, ou seja, não há emissão de luz nos outros objetos da cena. Neste exemplo, usei quatro esferas em cima de uma mesa redonda em uma sala escura. Veja abaixo o exemplo da figura 1.

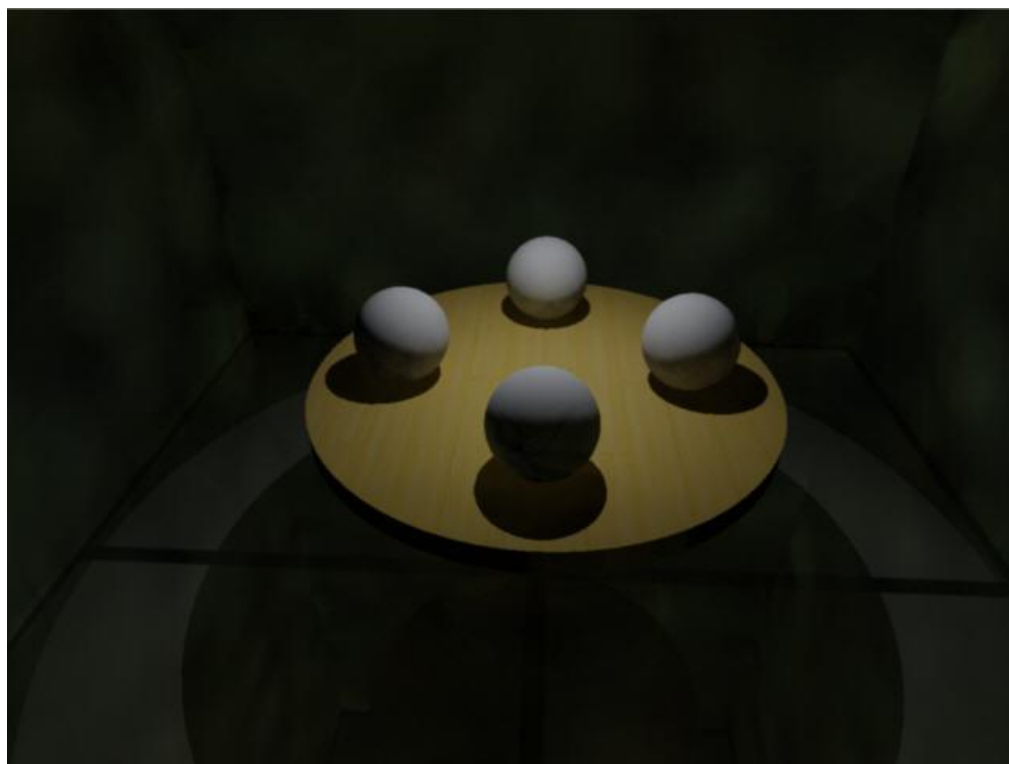


Figura 1

Aqui criei quatro novos materiais como mostra a figura 2. Usei a opção Generic e marquei a opção **Self Illumination**, abaixo na caixa de diálogo, escolhi a cor em **Filter Color**. Como intensidade de luz, usei 1000 Cd/m<sup>2</sup>. Note que estou usando o AutoCAD 2013, mas este exemplo se aplica a todas as versões do AutoCAD. O que muda é onde fica a opção **Self Illumination** nas outras versões do AutoCAD.

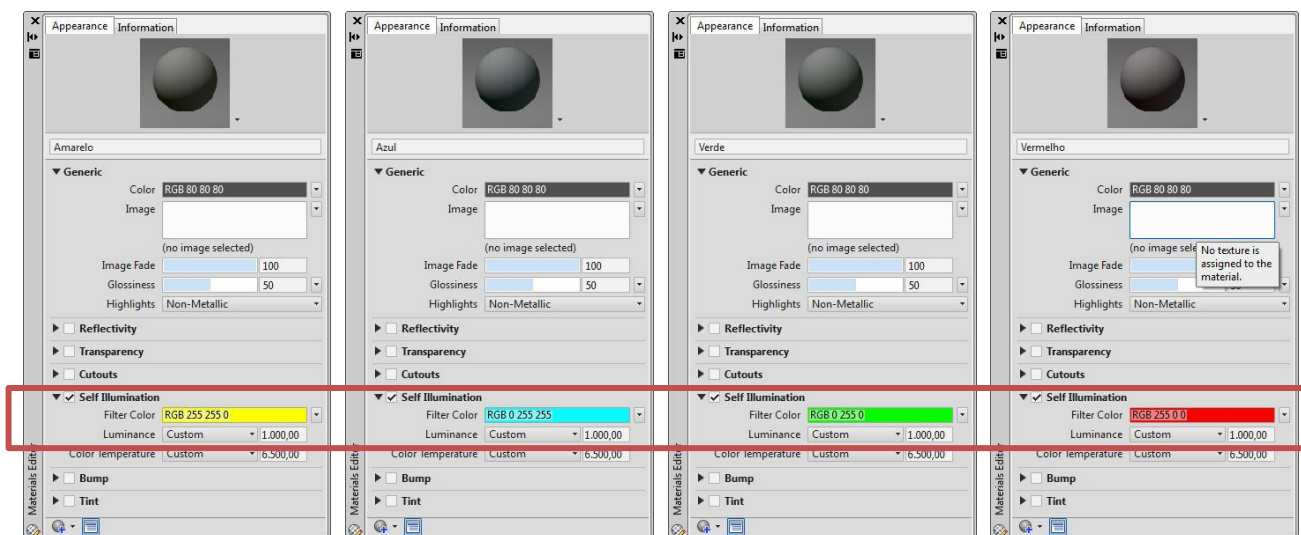


Figura 2

Agora vamos ver como fica a cena Renderizada. Veja a figura 3.



Figura 3

Perceba que a iluminação não se propagou na mesa, o que faz esta cena ser Fake, ou seja, o resultado é falso em relação a realidade. Se estas esferas fossem realmente globos de luzes, elas fariam o papel de iluminar a mesa como um abajur e dependendo da intensidade da luz, iria irradiar iluminação no piso e nas paredes também.

Então qual é o segredo para obtermos o resultado desejado? É muito simples! Trata-se apenas de uma pequena configuração oculta na janela de propriedades do comando render. Vejamos na figura 4.

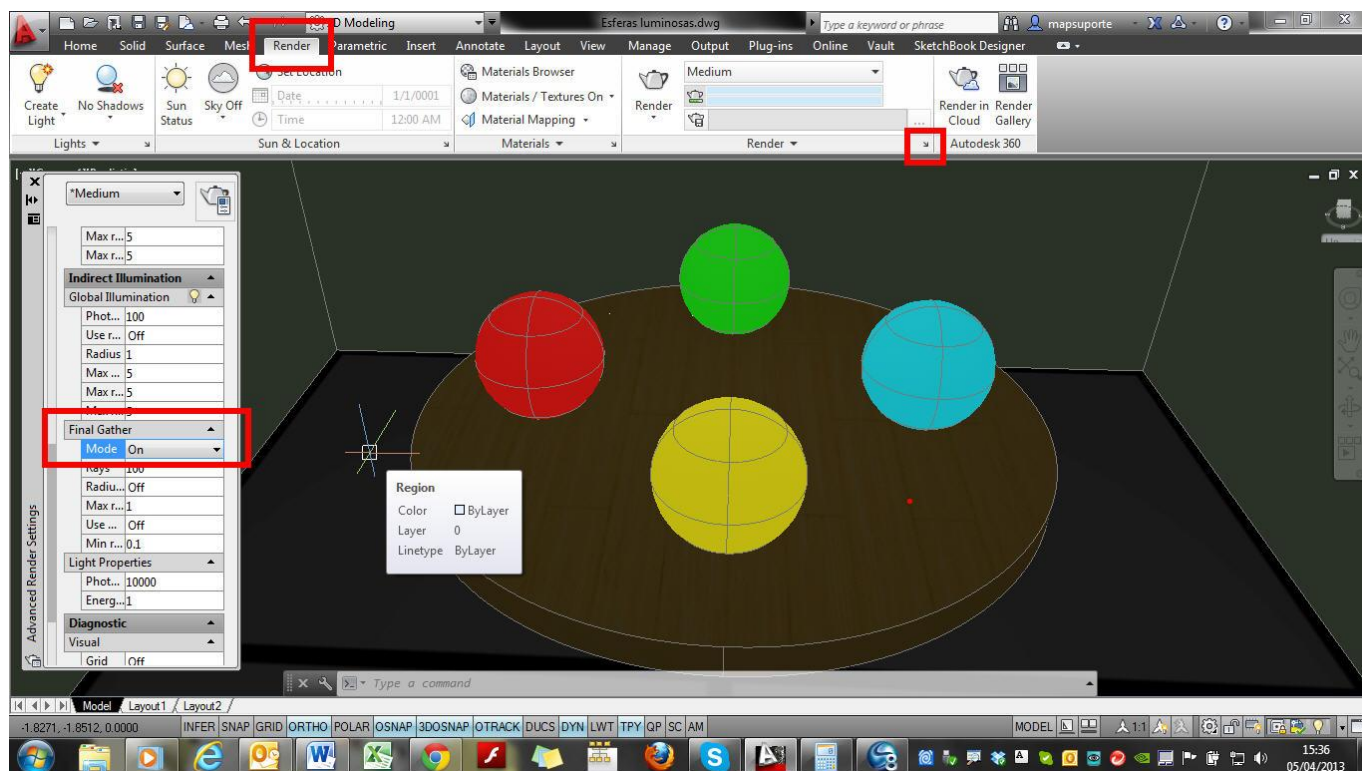


Figura 4

Há uma pequena seta no Painel Render da Aba Render. Ao clicar nesta setinha situada no canto inferior direito do painel, você irá abrir um painel de propriedades do comando render. No final deste painel, existe uma tarja cinza com o nome de **Final Gather**. A primeira opção chama-se **MODE** e deverá ser alterada para **ON**.

Pronto!! Agora é só fechar o painel de propriedades do render, disparar um novo Render e ver os resultados. Veja a figura 5.

**Obs:** O tempo de Renderização agora aumenta em aproximadamente 4x em relação ao render sem o Final Gather



Figura 5