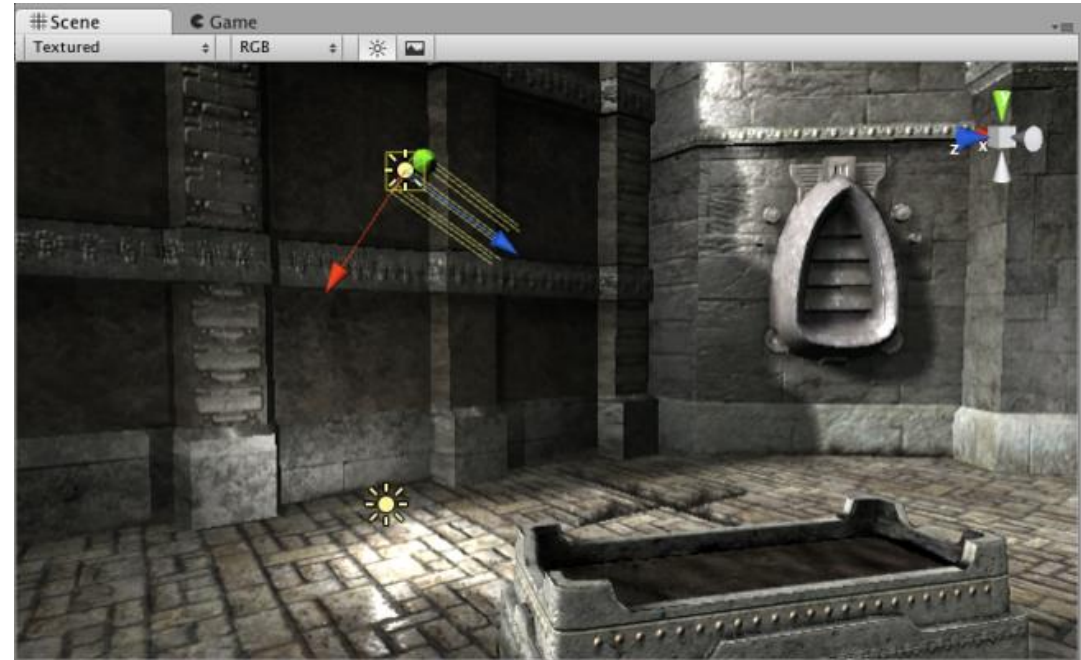
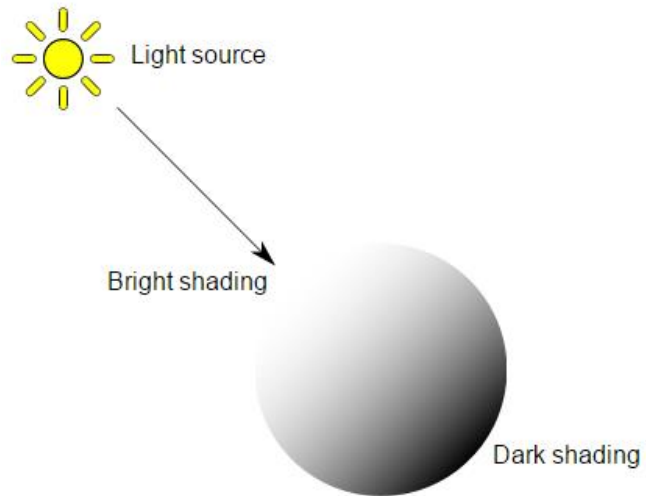


# 라이트

---

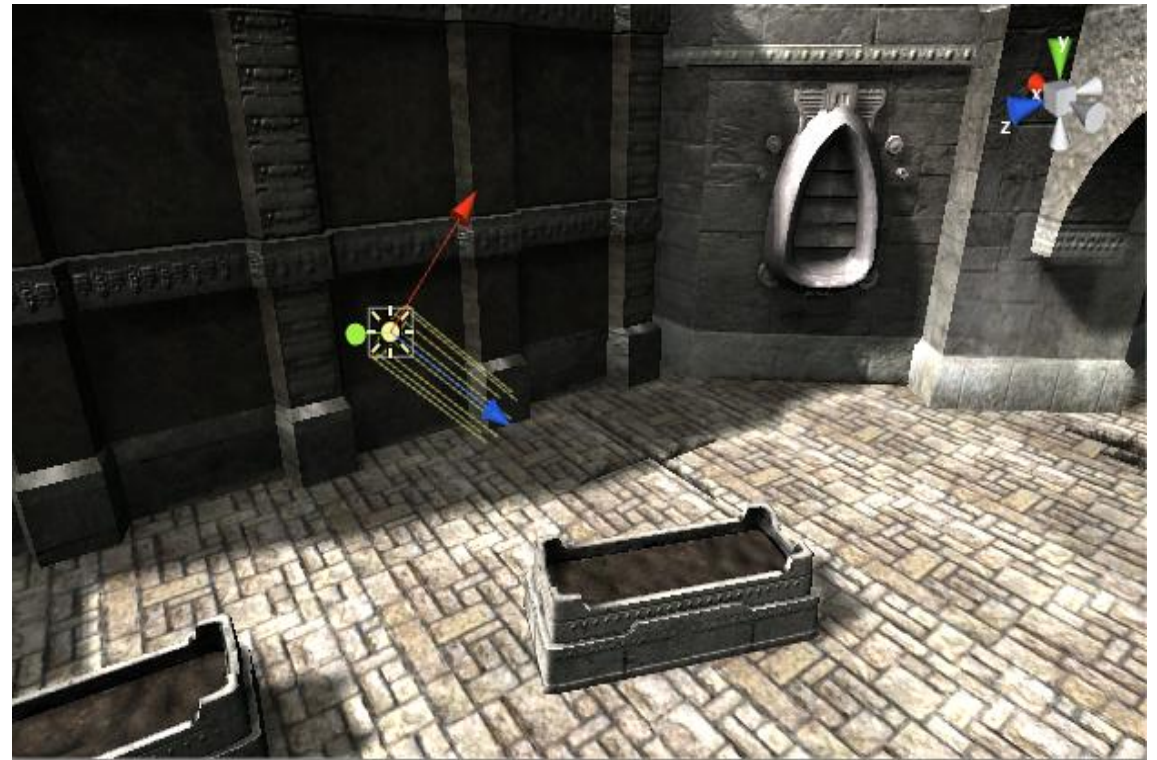
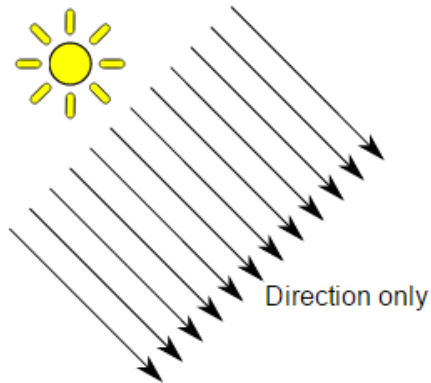
# 라이트

- 라이트(Light)
  - 3D 환경에서 텍스처의 색상, 분위기, 그림자등을 계산하기 위해 필요한 빛
  - 3D 장면 구성의 필수 요소



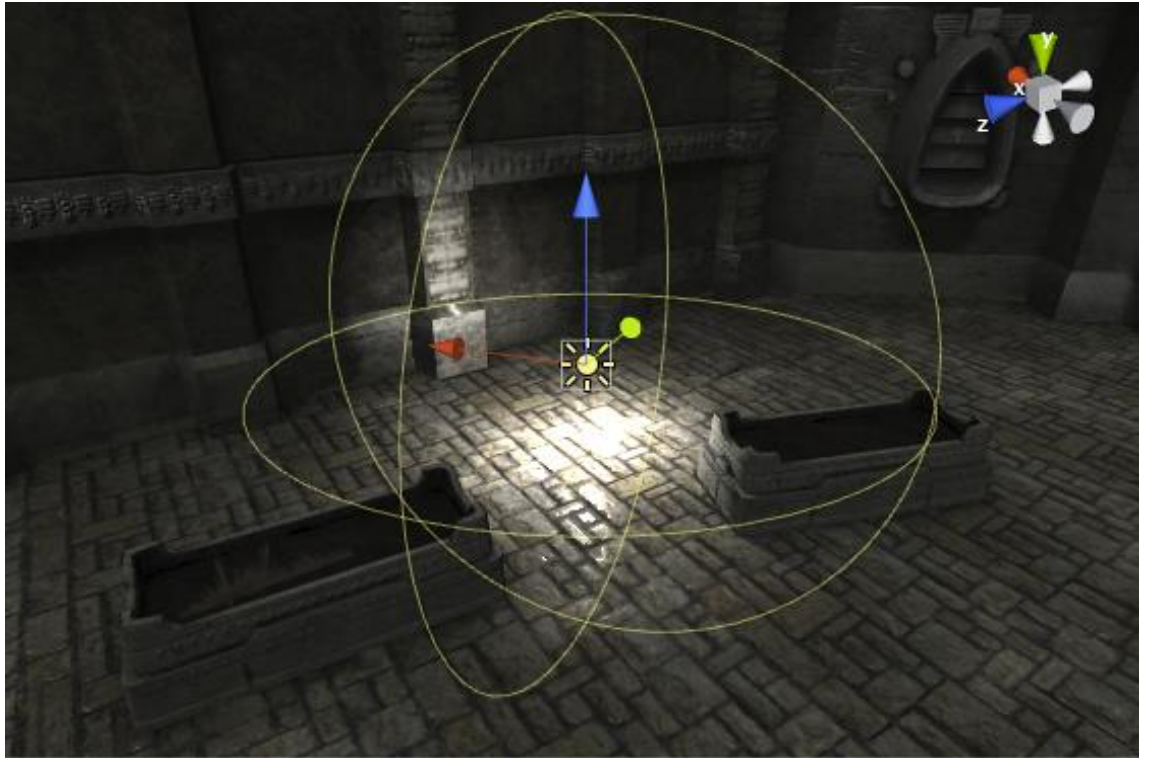
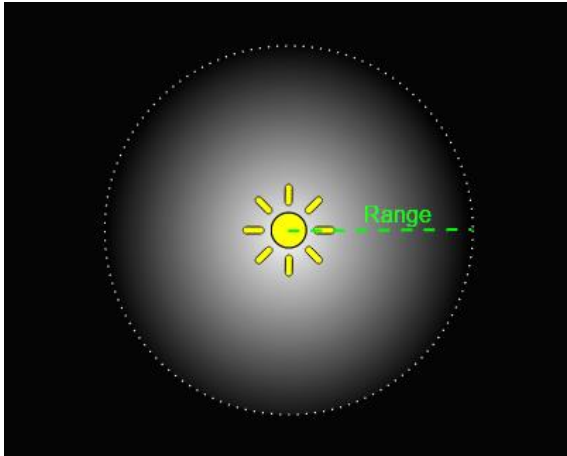
# Directional Light

- 장면의 모든 공간에 설정한 방향으로 동일한 빛을 발산



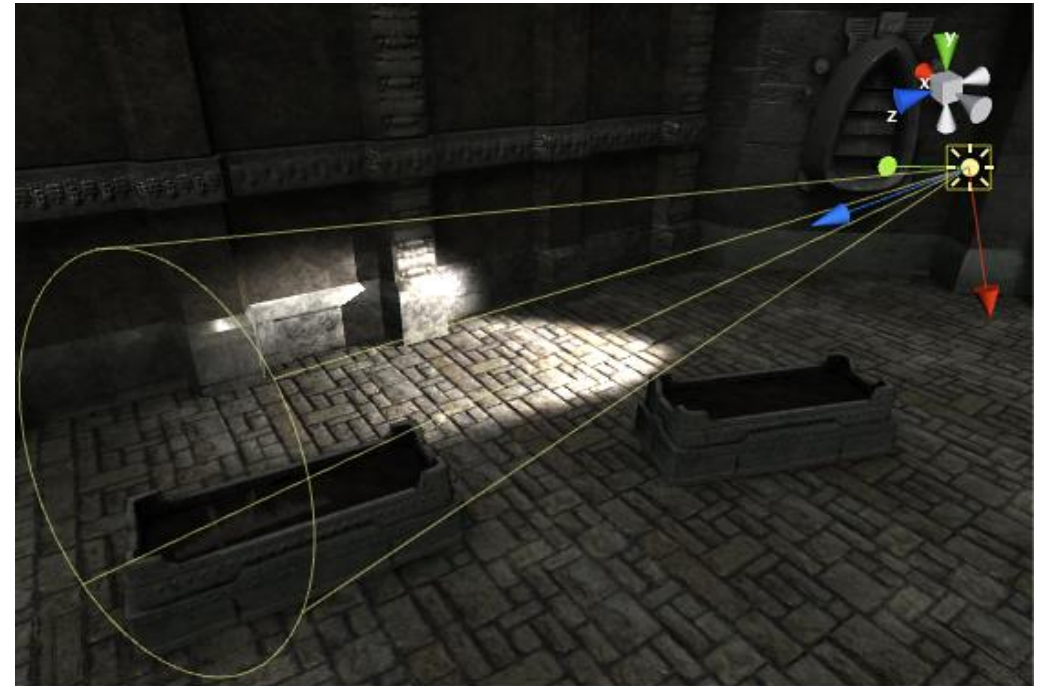
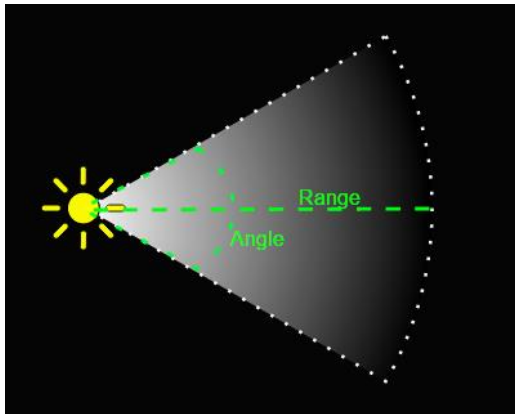
# Point Light

- 공간상의 한 점에서 빛을 발산
- 광원에서 멀어질 수록 강도가 약해 짐



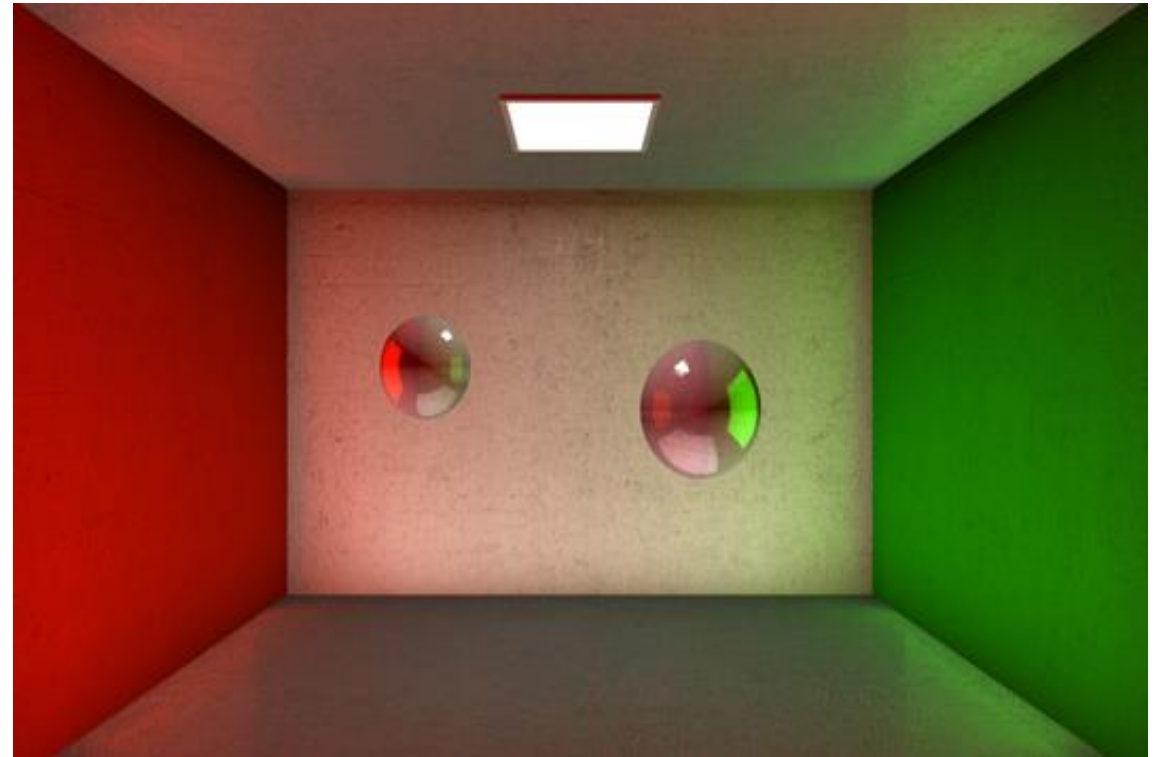
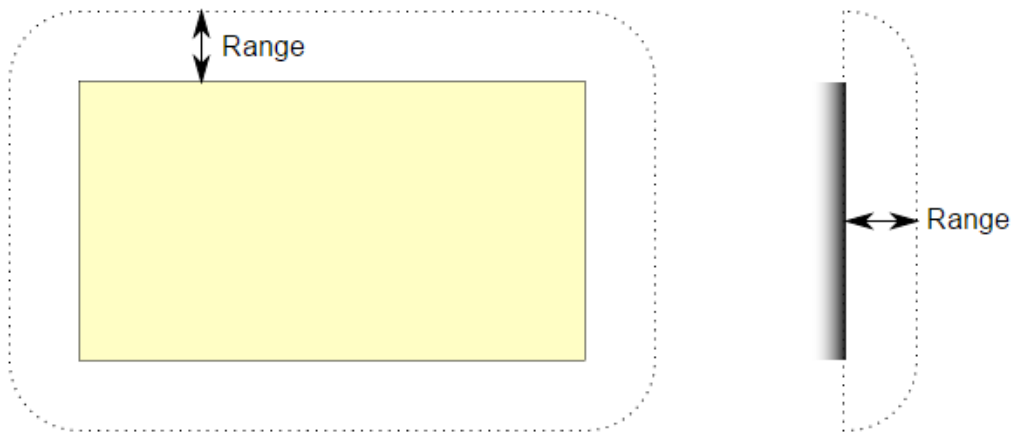
# Spotlight

- 공간상의 한 점에서 특정 방향으로 일정한 범위에 빛을 발산
- 광원이 멀어질 수록 강도가 약해짐



# Area Light

- 공간상의 직사각형 모양을 가지는 광원에서 빛을 발산
- 광원에서 멀어질 수록 강도가 약해짐





# Global Illumination

- 오브젝트 사이에서 부딪히는 빛을 계산하여 씬 라이팅을 보다 정확한 표현하는 것
- 보다 사실적인 장면 연출 가능

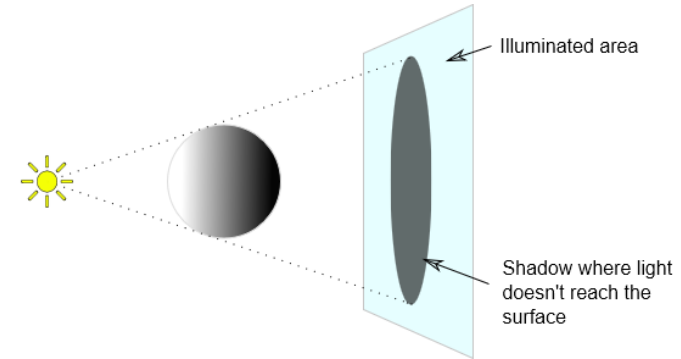


Global Illumination 적용 전

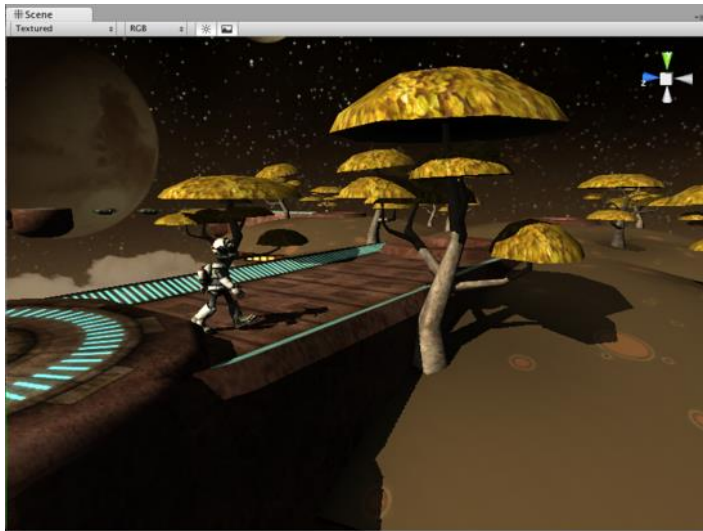


Global Illumination 적용 후

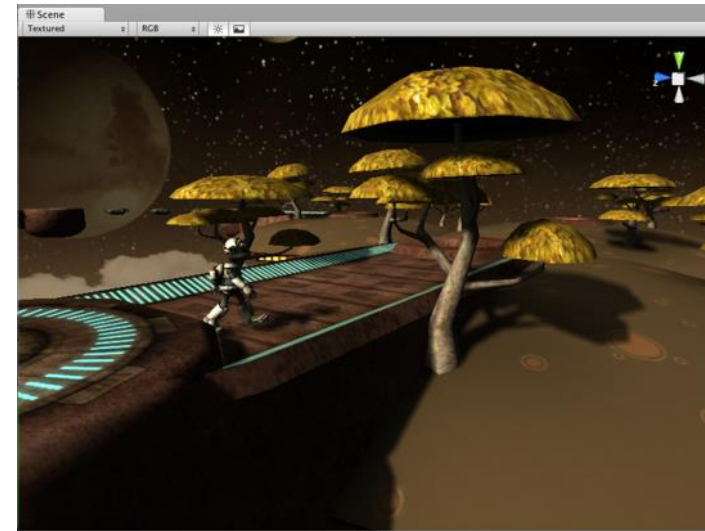
# Shadow



- 빛이 게임 오브젝트에 가려져 생성되는 그림자
- Hard Shadow – 빛이 오브젝트를 투과하지 못하는 영역의 그림자를 그대로 그림, 부자연스러움
- Soft Shadow – 그림자의 경계 부분영역을 자연스럽게 처리, 많은 연산이 필요



Hard Shadow

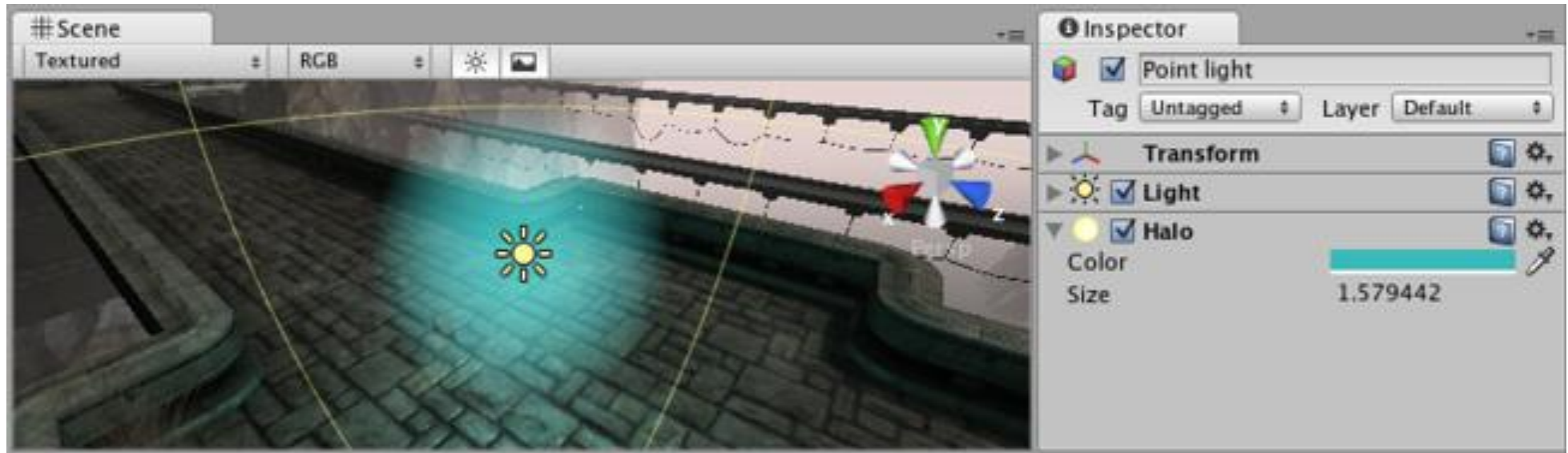


Soft Shadow



# Halo

- 광원 주변에 둥글게 생성되는 후광



Halo

# Lens Flare

- 카메라 등의 광학기계에서 입사광이 렌즈 표면과 내벽에서 반사 · 산란되어 생기는 빛 묘사



Lens Flare 효과

# 라이트 컴포넌트의 속성

속성	설정 내용
Baking	글로벌 일루미네이션 효과 적용 방법 설정
Color	광원에서 발하는 빛의 색상 설정
Intensity	광원에서 발하는 빛의 밝기 설정
Bounce Intensity	물체에서 반사된 빛의 밝기 설정
Shadow Type	그림자 생성 방법 설정
Cookie	애셋에 저장된 라이트맵 연결
Cookie Size	저장한 라이트 맵의 크기 설정
Draw Halo	광원 주변의 후광 효과 설정
Flare	햇빛 효과 설정
Render Mode	라이트를 렌더링 할 품질 설정
Culling Mask	레이어 기능을 사용하여 설정한 레이어 그룹만 라이팅

