

# Iluminación

Por David García y Arturo Escamilla

# Agenda

- Creación de luces
  - Tipos de luces y movilidad
  - Light Function
  - Lighting Importance Volume
  - Lightmass Portals
  - Reflections
- 
- *Objetivo: Entender cómo funciona la iluminación en UnrealEngine.*

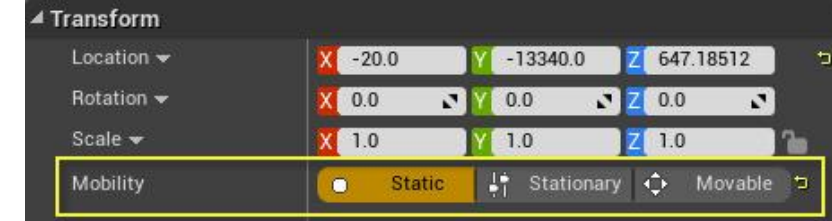


# Luces, cómo crearlas

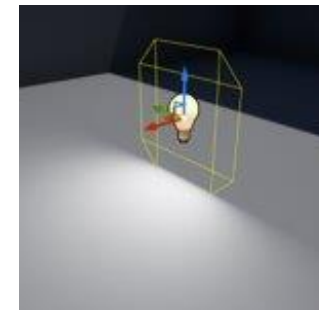
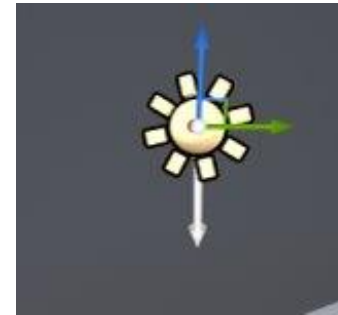
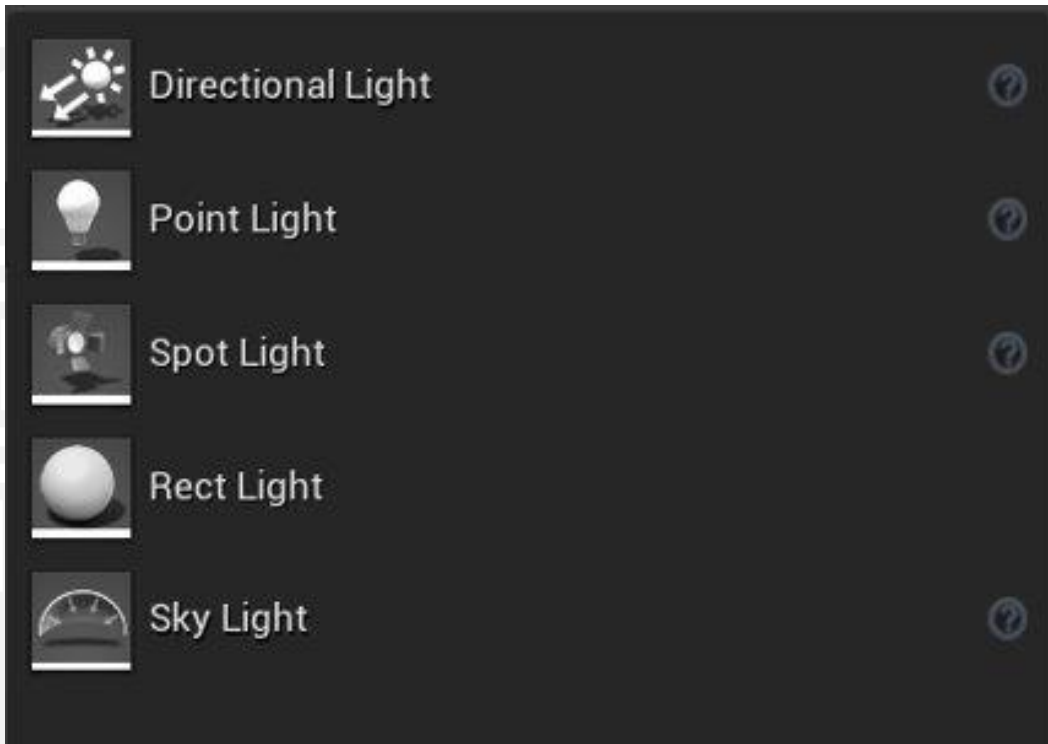
- Unreal nos permite aplicar iluminación a nuestros mapas, lo que nos permite aumentar el nivel de realismo.

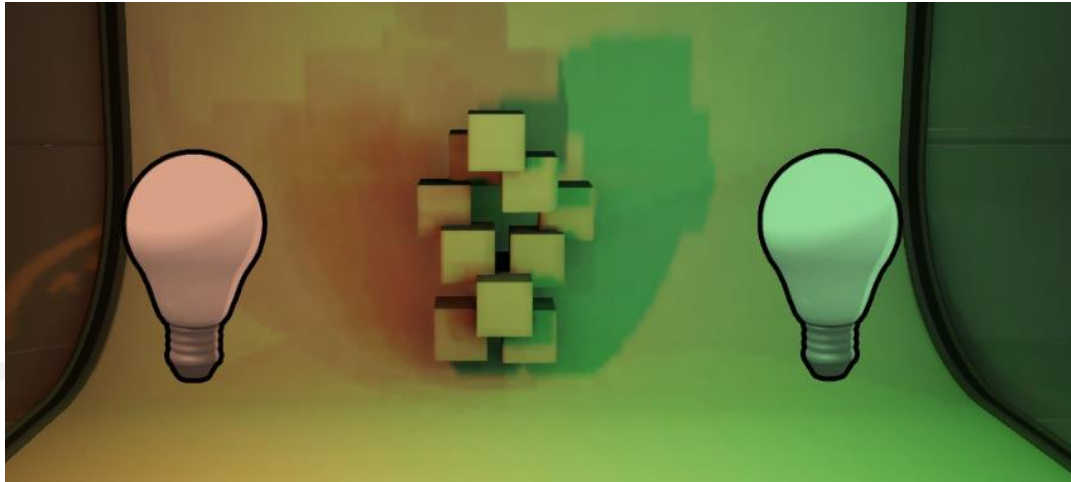


# Tipos de luces



- Existen cinco tipos de luces y tres tipos de movilidad.





Static light



Stationary light



Movable light



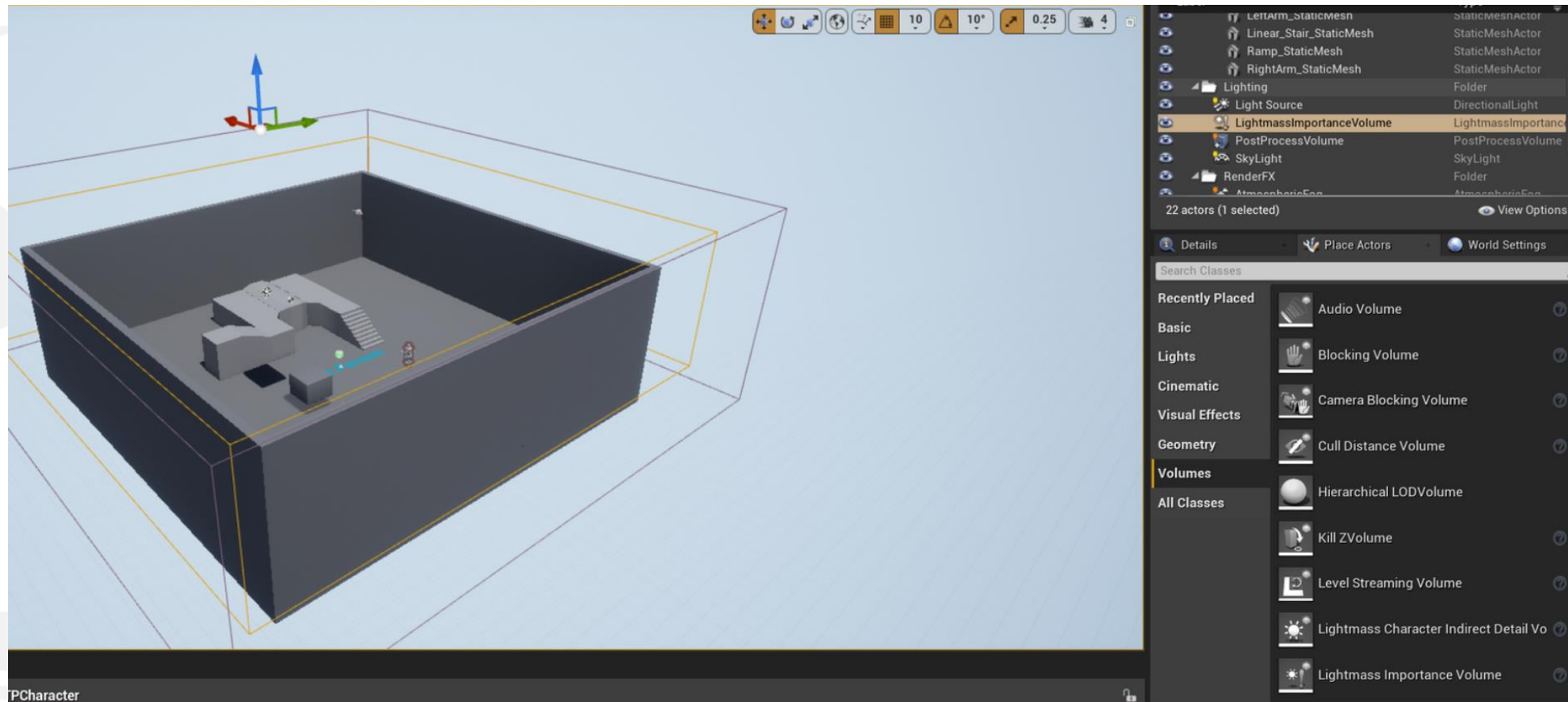
# Light Function

- En pocas palabras, se trata de un material aplicable a las luces. Un ejemplo es el efecto de las linternas.
- Necesitamos un material configurado como Light Function y lo mostraremos a continuación.



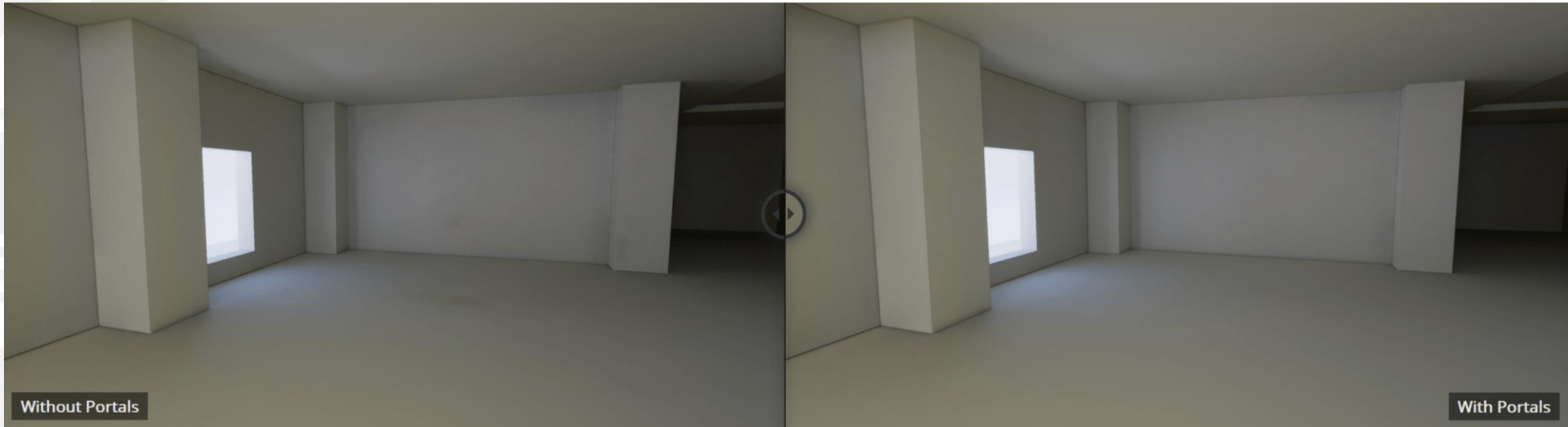
# Lightmass Importance volume

- Prioriza mejor calidad de luces



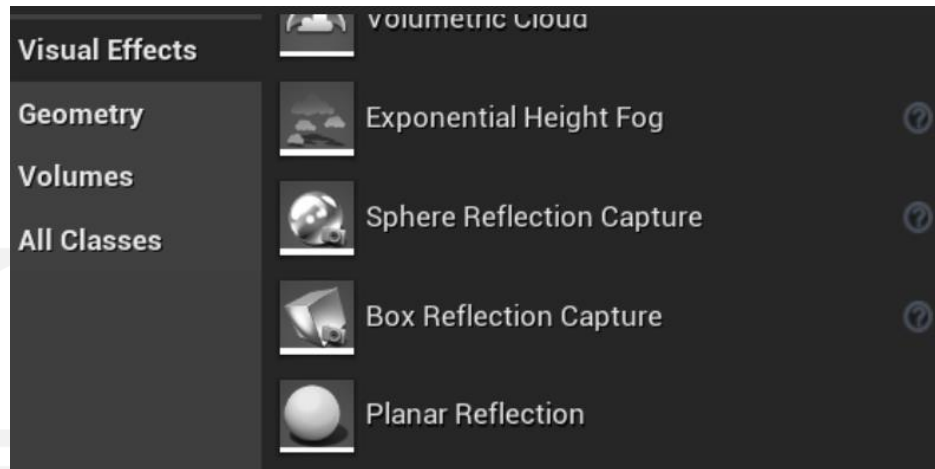
# Lightmass Portals

- Ayuda a incrementar la calidad de las luces en el interior





# Reflejos (Reflection)

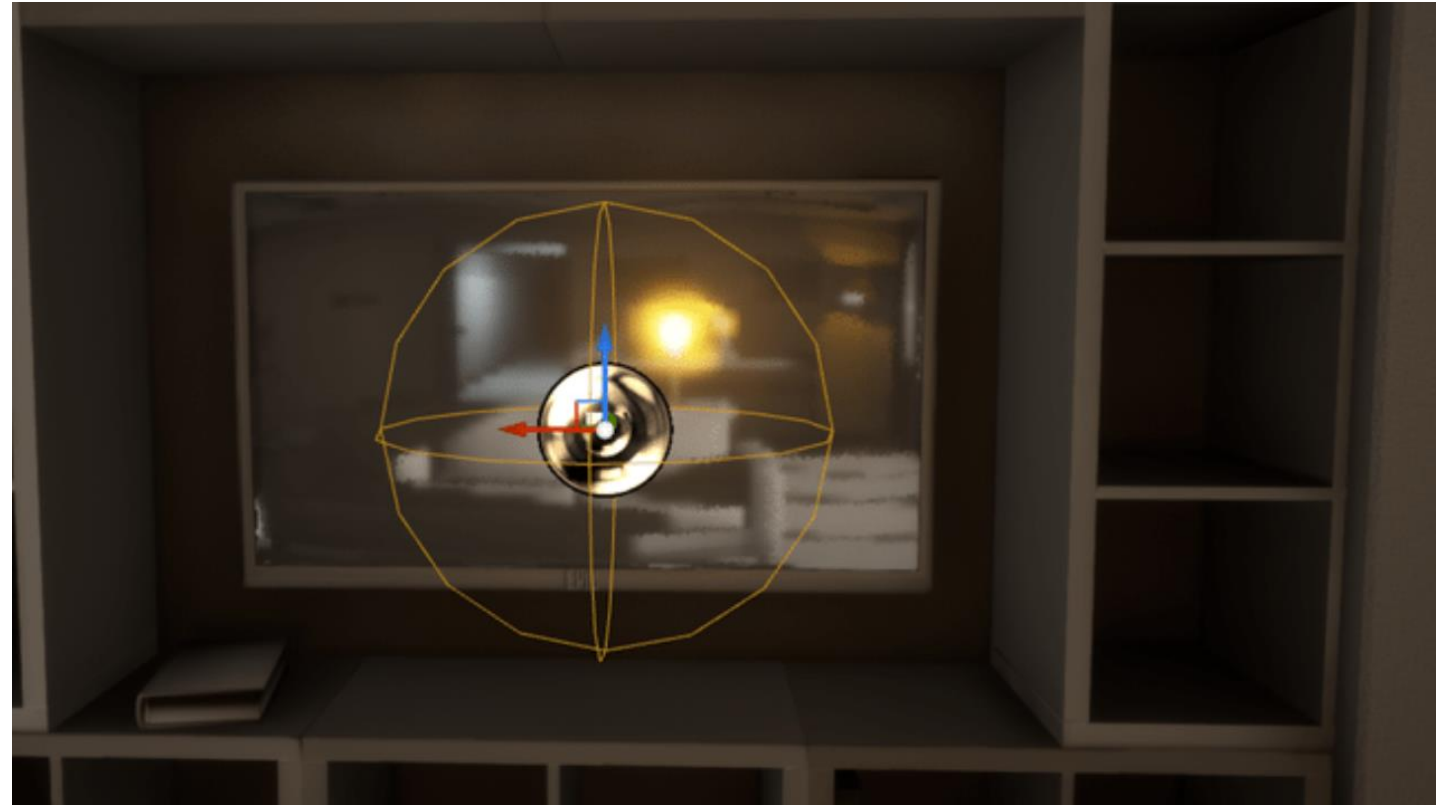
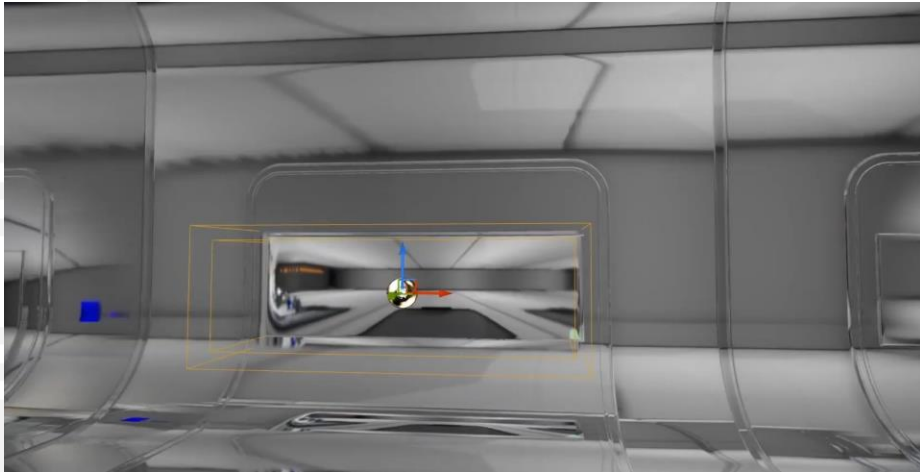


- El reflejo está limitado a lo que nuestra cámara ve.

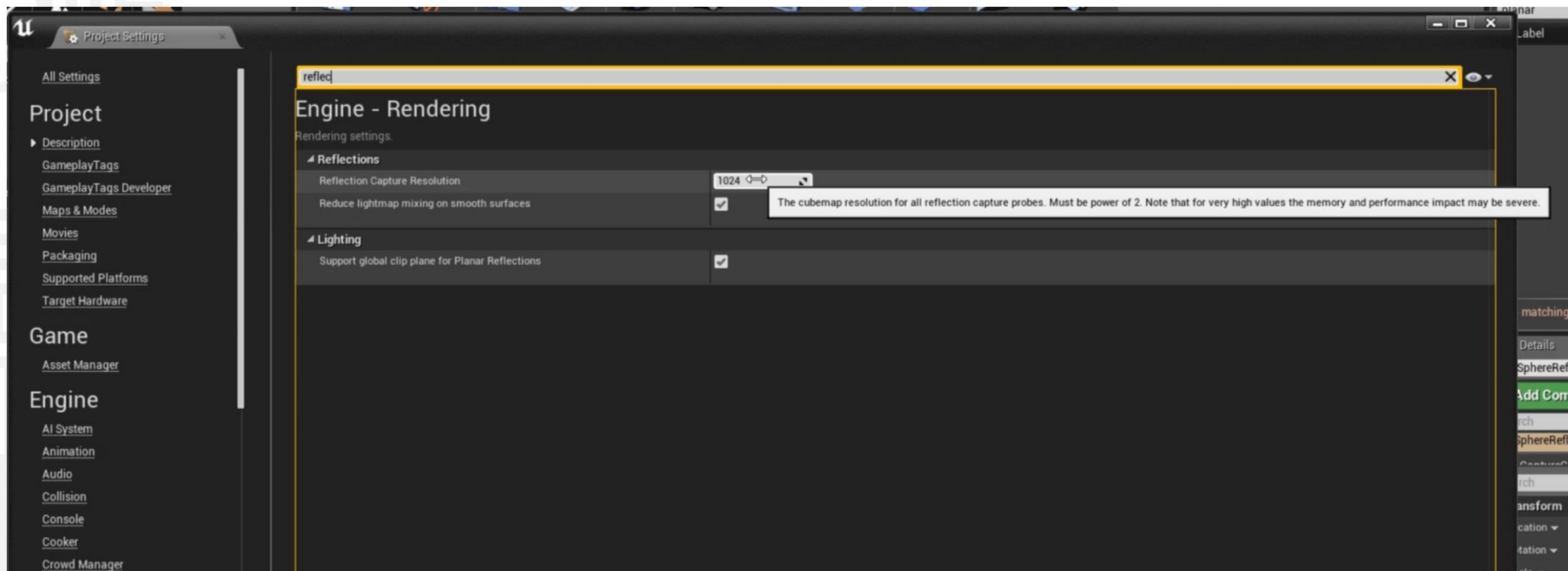


# Reflection capture

- Realiza una captura 360°



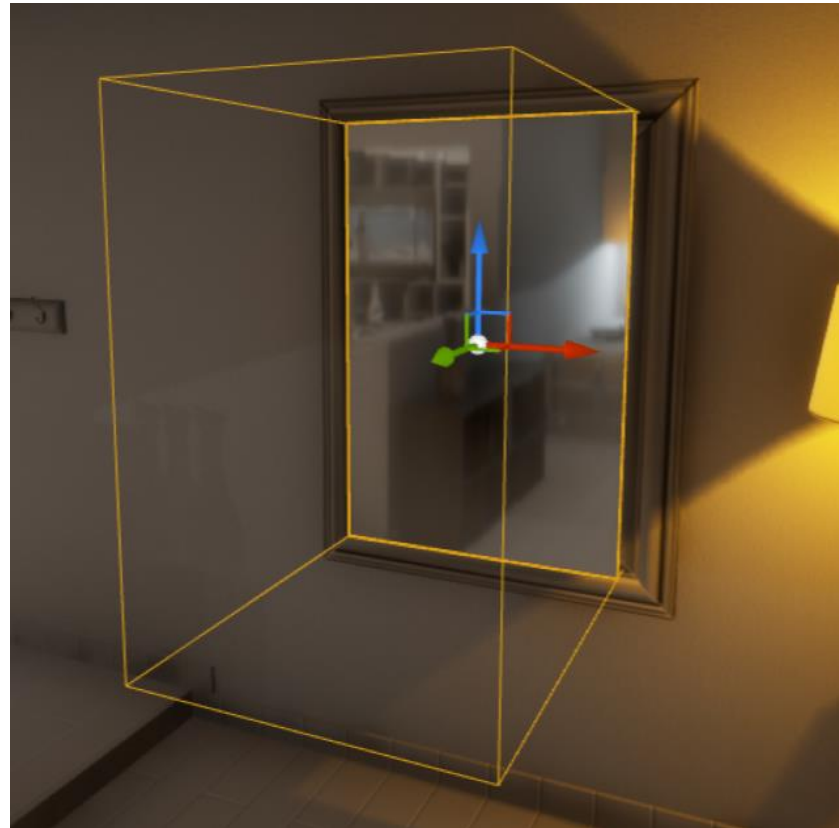
# Modificar la resolución



# Planar reflection



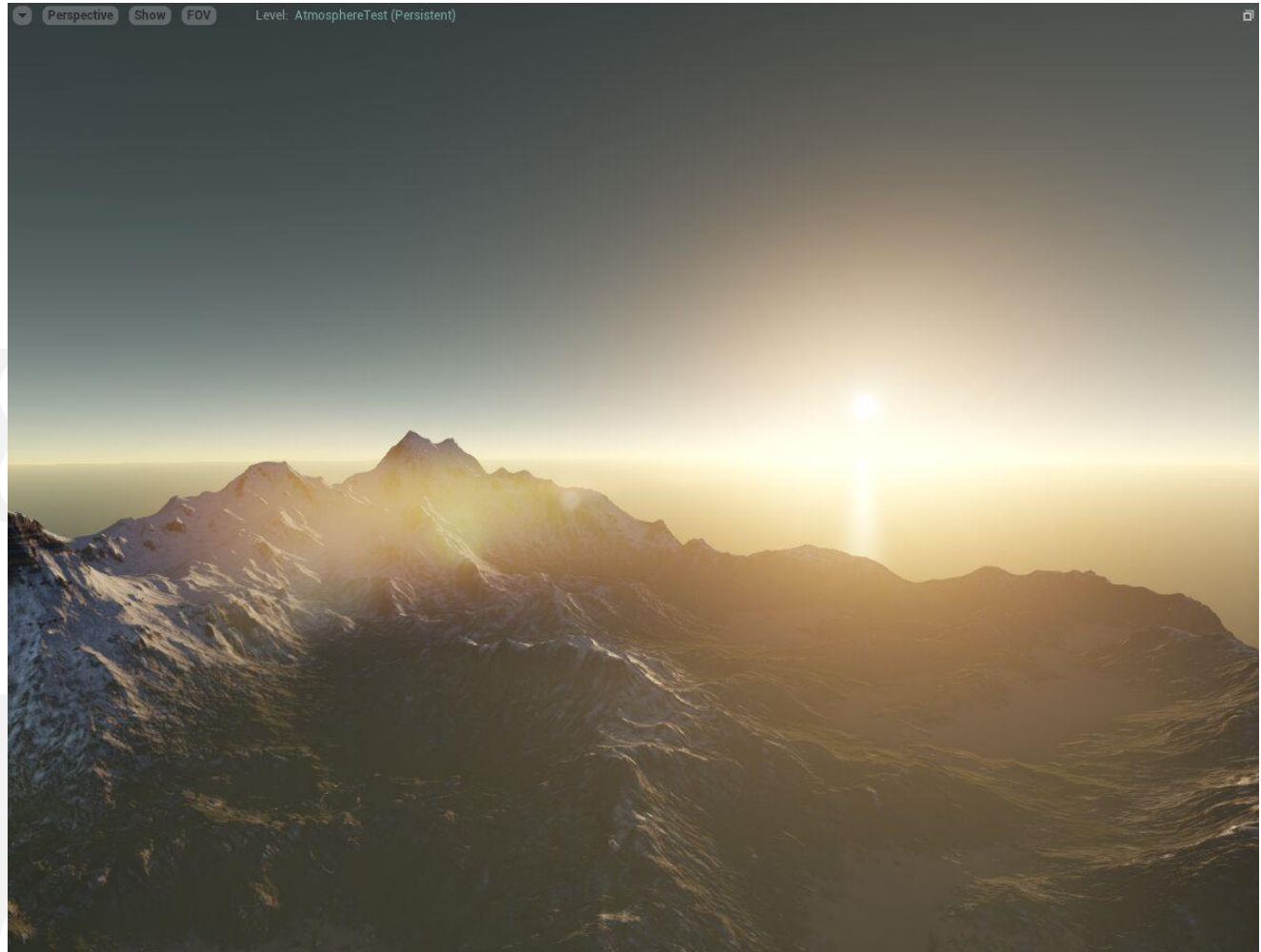
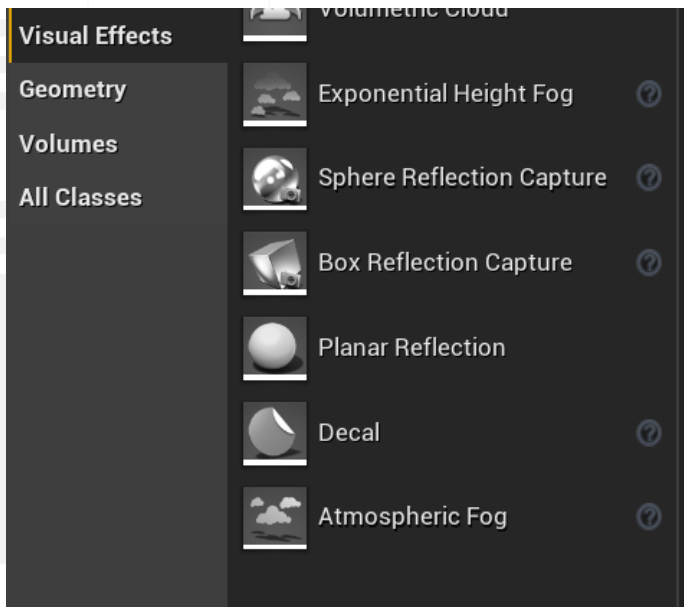
En tiempo real es pesado en rendimiento.





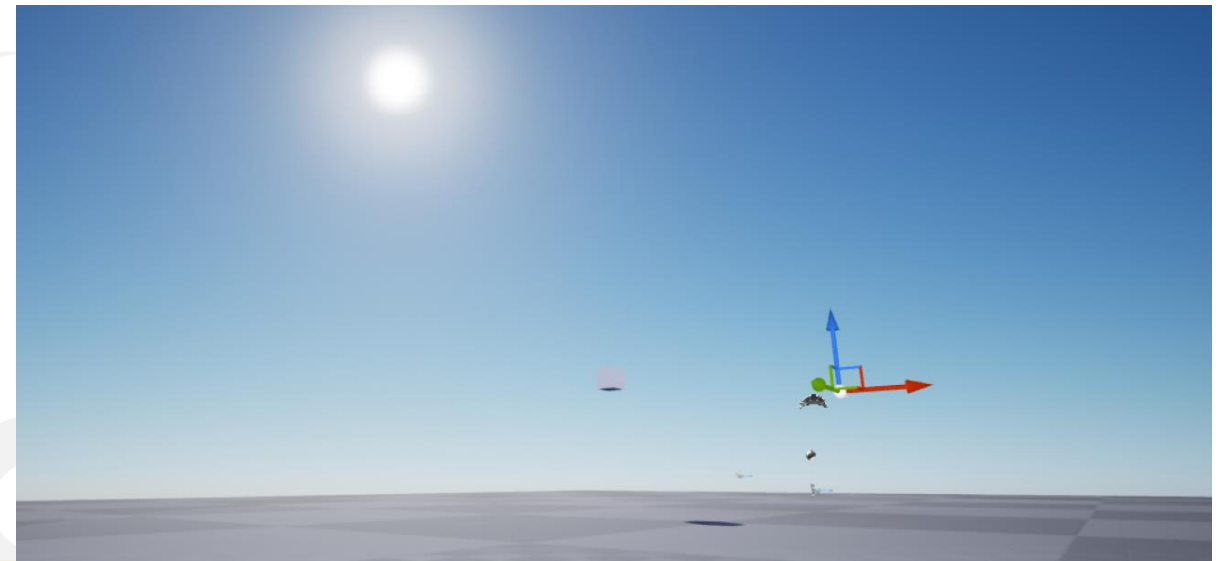
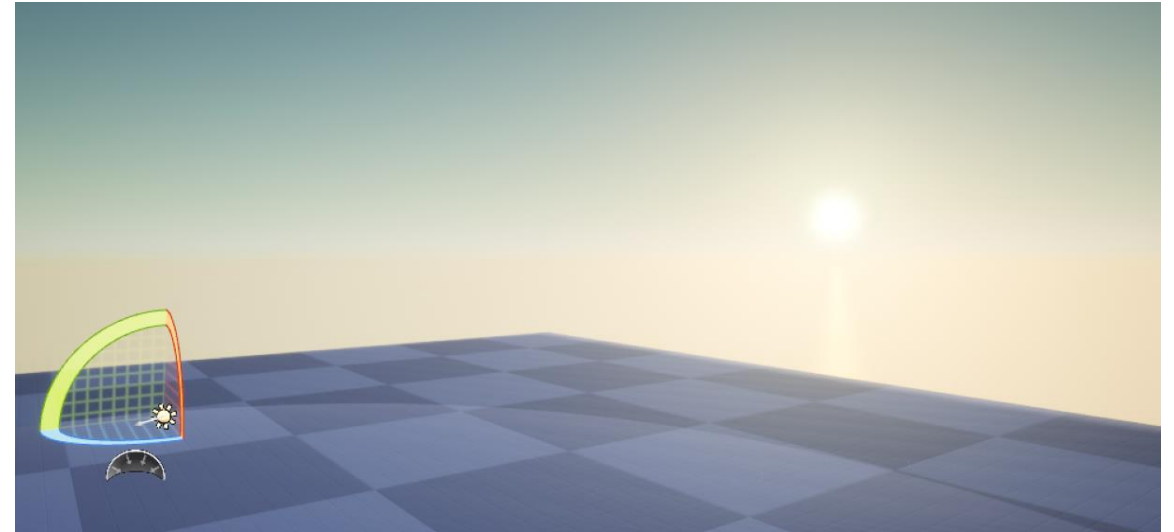
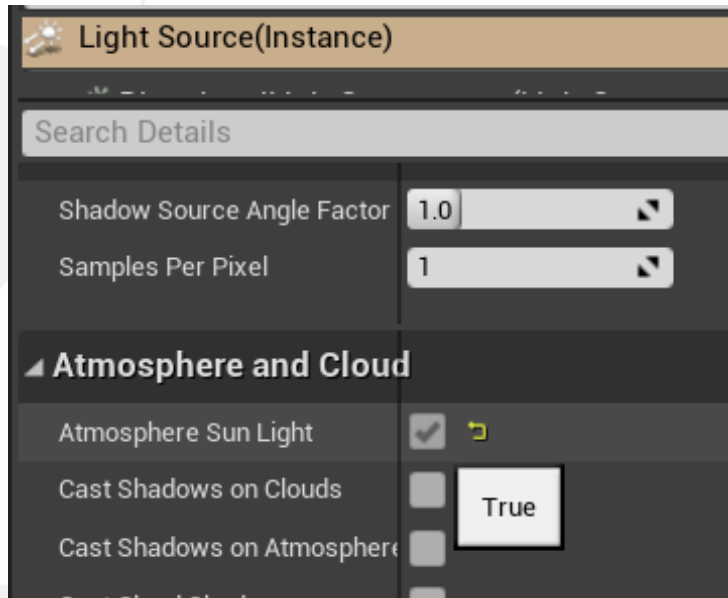
# Atmospheric Fog

Nos ayuda a crear una atmósfera realista.



# Atmospheric Fog

El tiempo cambiara según el ángulo del sol.

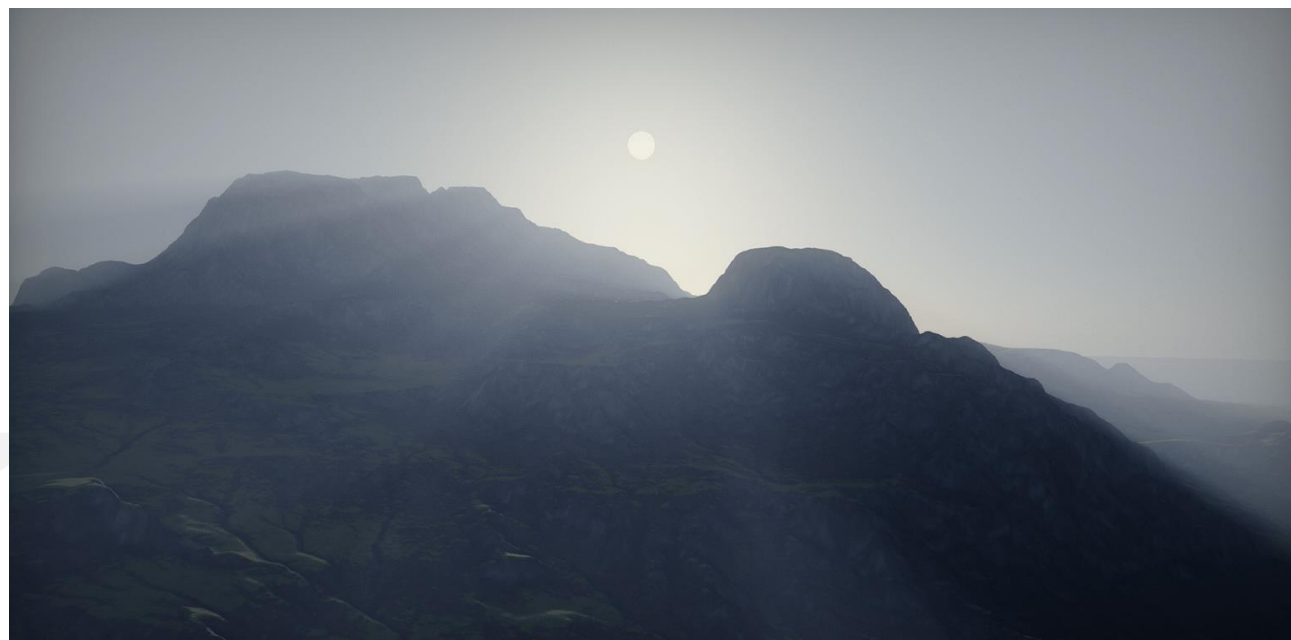
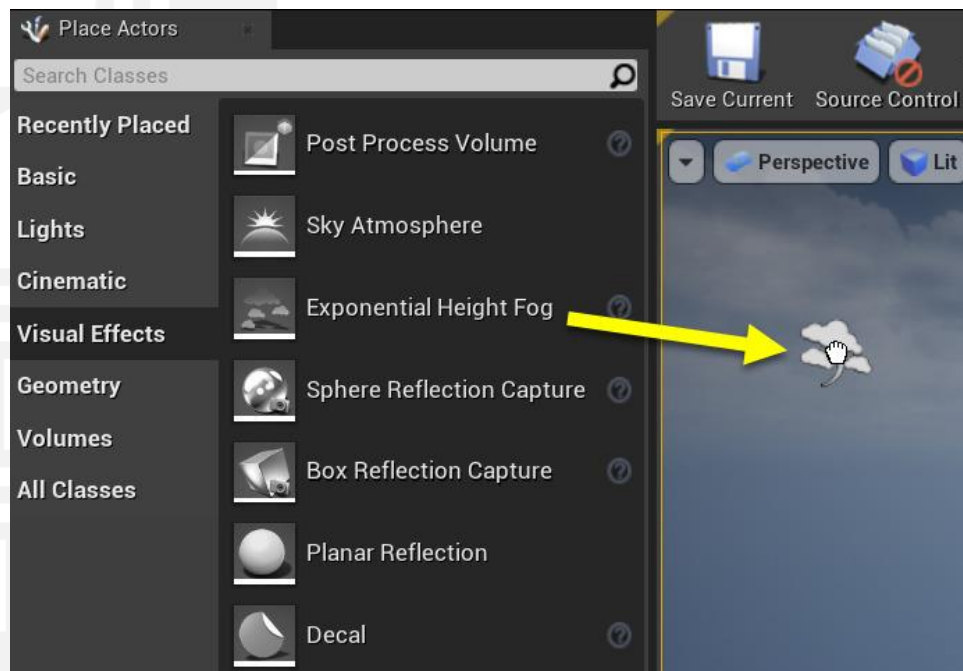


# Exponencial Height Fog

Agregamos niebla.

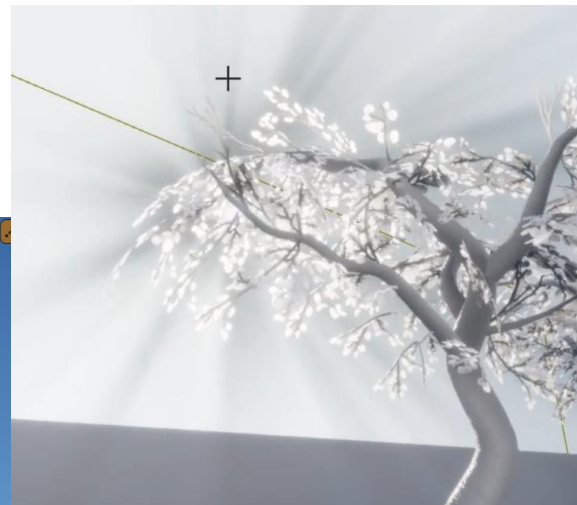
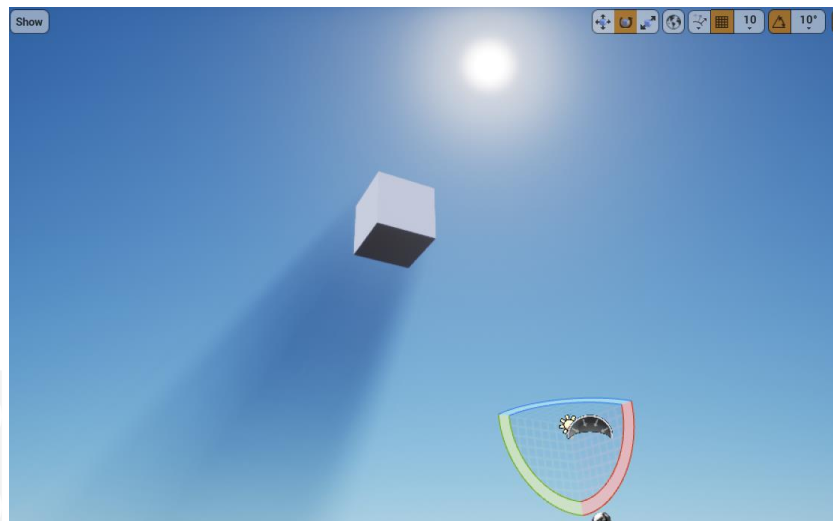


# Exponencial Height Fog





# Light shafts





# Conclusiones

- **Exploramos los diferentes tipos de luces que existen y aprendimos a modificar sus propiedades.**
- **Aprendimos a usar las diferentes herramientas que tiene Unreal (Ejem. "reflection" y "ExponentialFog")**
- **También logramos darle un efecto de "linterna" a nuestras luces para detalles interesantes.**



# Tarea de la semana

- **Agrega iluminación a tu escena**
- **Usa la herramientas vistas en tu escena**



# Gracias

Correos:

- David García

[dgarcia@amberstudio.com](mailto:dgarcia@amberstudio.com)

- Arturo Escamilla

[arturo.garcia@amberstudio.com](mailto:arturo.garcia@amberstudio.com)



Arden Asociación Civil



arden\_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

**AMERIKE**

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA

