

**NOMBRE: ARLENY
SÁNCHEZ HERNÁNDEZ**

TEMA: PROTOTIPOS 3D

**DISEÑO GRÁFICO
6TO CUATRIMESTRE**



UNIVERSIDAD DEL SURESTE

Las luces y las cámaras son objetos de escena que simulan sus equivalentes reales. Las luces proporcionan iluminación para la geometría de una escena: pueden iluminar la escena desde "fuera del escenario", o (con un poco más de trabajo extra), aparecer en la propia escena. Las luces estándar son simples y fáciles de utilizar. Las luces fotométricas son más complejas, si bien ofrecen un modelo que se ajusta físicamente a la iluminación real. Los sistemas de luz diurna y de luz solar crean una iluminación exterior que simula la luz del sol en función del lugar y hora del día, mes y año. Pueden animar la hora del día para crear estudios de sombra. Las cámaras enmarcan la escena, ofreciendo un punto de vista que se puede controlar. También se puede animar el movimiento de la cámara. Las cámaras pueden simular algunos aspectos de la fotografía real, como profundidad de campo y desenfoque.

Luces estándar

Las luces estándar son objetos que simulan luces reales, como las lámparas de hogar y oficina, los instrumentos de iluminación utilizados en el teatro y el cine o el propio sol. Los distintos tipos de objetos de luz iluminan de maneras diferentes, simulando una gran variedad de fuentes de luz reales. A diferencia de las luces fotométricas, las luces estándar no tienen valores de intensidad basados en elementos físicos.

Luces fotométricas

Las luces fotométricas utilizan valores fotométricos (energía de luz) que permiten definir las luces con más precisión, igual que si fuesen reales. Puede definirse la distribución, intensidad, temperatura de color y otras características propias de las luces reales. También se puede importar archivos fotométricos específicos de fabricantes de luces para diseñar la iluminación de acuerdo con las luces disponibles en el mercado. Consejo: Las luces fotométricas se pueden combinar con la solución de radiación para generar físicamente renderizaciones precisas o realizar el análisis de la iluminación.







