



Prototipos 3D

Resumen, Unidad III

Universidad Del Sureste

Alumna: Celeste Díaz Bermúdez

Profesora: Pérez Arredondo Carlos Andrés

Diseño Gráfico,

6° Cuatrimestre

A 12 de Julio del 2020

Resumen luces y cámaras en 3dsMAX

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. Puede 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.

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. Se puede animar la hora del día para crear estudios de sombra y otras utilidades de previsualización, interesantes en el mundo laboral; 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.

En 3D Studio Max existen dos tipos de luces: estándar y fotométrica:

Las luces estándar son simples y fáciles de utilizar. Se trata de objetos que simulan luces reales, como las lámparas de hogar y oficina, los focos utilizados en un concierto o en representaciones teatrales o el propio sol. Los distintos tipos de objetos de luz iluminan de maneras diferentes, simulando una gran variedad de fuentes de luz reales. Y estas no tienen valores de intensidad basados en elementos físicos.

Las luces fotométricas son más complejas, aunque se físicamente se ajusta a la iluminación real. Este tipo de luces utilizan valores fotométricos (energía de luz) que permiten definir las luces con mucha 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.

Las cámaras por otra parte presentan una escena desde un punto de vista particular. Objetos de la cámara simulan las cámaras de vídeo de imágenes fijas, imágenes en movimiento, o en el mundo real.

Después de haber creado una cámara, puede configurar las ventanas gráficas para mostrar el punto de vista de la cámara. Con un visor de cámara se puede ajustar la cámara como si estuviera mirando a través de su lente. Puertos de vista de la cámara pueden ser útiles para la edición de la geometría, así como la creación de una escena para la representación. Varias cámaras pueden dar diferentes vistas de la misma escena.

Hay dos tipos de cámaras en 3ds Max:

Cámaras físicas integran de enmarcar la escena con el control de la exposición y otros efectos que las cámaras de modelo del mundo real.

Cámaras legado tiene una interfaz simple con menos controles.