

# Presentación

Proferor: Carlos Andres Perez

Materia: Prototipos en 3D

Alumno: José Carlos Díaz López

Licenciatura: Diseño grafico

Grupo: "A" 6to cutrimestre modulo 3do.



## **SOBRE LAS LUCES Y LAS CAMARAS DE 3DMAX**

Las luces 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 cuanto se crea una luz, se desactiva la iluminación predeterminada. Esta vuelve activarse en el mismo momento en que se eliminan todas las luces de la escena. La iluminación predeterminada consta de dos luces invisibles. La primera está situada en la parte superior izquierda de la escena, mientras que la segunda se halla en la parte inferior derecha.

### **Tipos de luces**

#### **Luces estándar**

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.

#### **Luces fotométricas**

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.

### **Cámara**

Cámaras 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.



