



Universidad Del Sureste

Gabriela Najera Bravo

6to

Diseño Grafico

PROTOTIPOS 3D

Arq. Carlos Andres Perez Arredondo

LUCES Y CAMARAS

Son los 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. Existen 3 tipos de luz en 3D MAX, por ejemplo:

Luces estándar: son simples y fáciles de utilizar.

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.



