



UNIVERSIDAD DEL SURESTE
PROTOTIPOS 3D
RESUMEN
LUIS GERARDO VELASCO VELASCO

Las luces y las cámaras son objetos de escena que simulan sus verdaderos equivalentes.

Las luces proporcionan iluminación para la geometría de la escena: pueden iluminar la escena desde:

Fuera del escenario o y algo de trabajo extra aparece en la escena misma. luces

El estándar es simple y fácil de usar. Aunque el fotómetro proporciona

Un modelo que realmente se adapta a la iluminación real. Luz del día y creación del sistema solar

Basado en la posición y hora del día, mes y año para simular la iluminación externa de la luz solar. mayo

Anime la hora del día para crear un estudio en la sombra.

La cámara enmarca la escena para proporcionar una vista que se pueda controlar. también sé

Puede hacer que la cámara agite la animación.

La cámara puede simular Fotografía real, como profundidad de campo y desenfoque.

Luz estándar

Las luces estándar son objetos que simulan luces reales, como luces de hogar y oficina, herramientas de iluminación utilizadas en teatros y cines, o el sol mismo. Los diferentes tipos de objetos de iluminación se iluminan de diferentes maneras, simulando así una variedad de fuentes de luz reales. A diferencia de la iluminación fotométrica, la luz estándar no tiene valores de intensidad basados en elementos físicos.

Luz de fotómetro

La iluminación fotométrica utiliza valores fotométricos (energía luminosa) para que pueda definir las luces con mayor precisión como si fueran reales. Puede definir la distribución, intensidad, temperatura de color y otras características de las luces reales.

Las cámaras físicas integran el control de la escena con el control de exposición y otros efectos (excepto para las cámaras modelo reales).

La interfaz de una cámara tradicional es simple, con pocos controles.