

*Carlos Andres Perez*

*Diana Laura Rodriguez Flores*

*Prototipos 3D*

*Resumen*

*6 Cuatrimestre*

*3 Parcial*



# Luces y camaras.

El dejar una camara en donde queremos enfocar, para asi poder tener la posicion donde queremos ver el objeto, dependiendo en donde coloques las camaras tendra la vista de donde lo quieres observar.

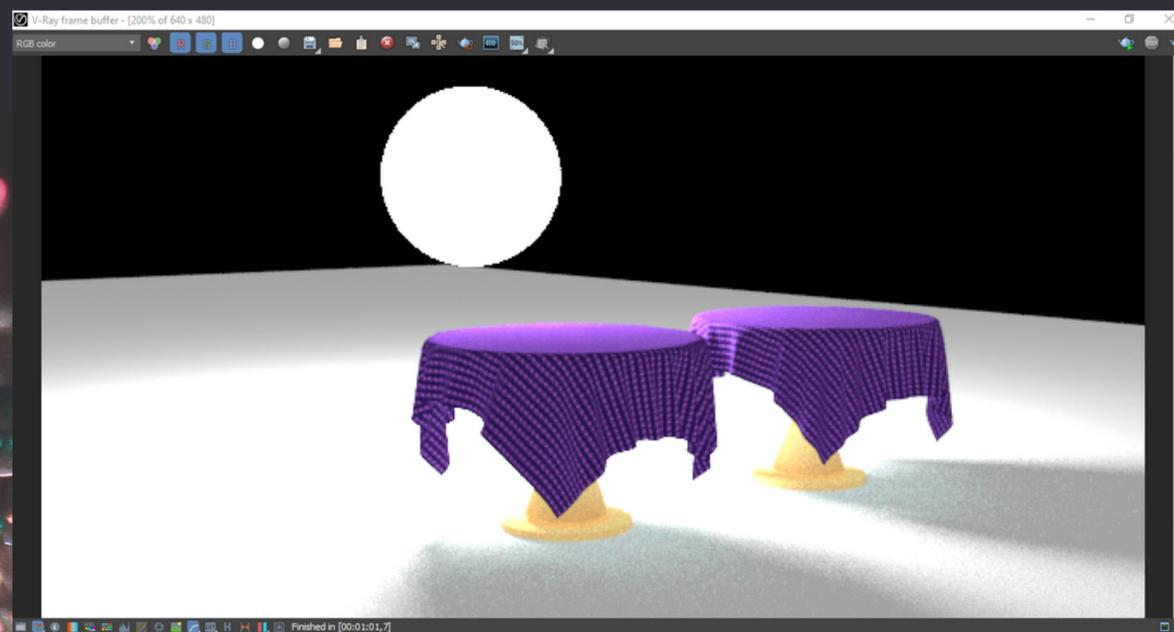
Target las luces va dependiendo en donde se coloque para poderle dar esos contrastes de iluminacion.

Free light tiene una capacidad mas fuerte de luz, en la cual se puede obtener mejor las sombras. Si se llegase a usar el spotlight da como un reflector de luz como el de una lampara.

# Luces V-ray.

Se deben de usar las luces ya predeterminadas por v-ray ya que si se le llegase a colocar otra luz no las agarraria, es muy distinto al utilizar las de v-ray a las otras.

Con una de las luces que se usa en v-ray que es como una esfera se logra apreciar mejor la calidad de luces y sombras.



# Esferas con texturas..

Se realizo las esferas con textura, no soy tan buena con el programa, no se si lo hago mal o es la lap :( le pido disculpas por la demora de las actividades, que tenga feliz noche.

