

IMA_3D

Docente: Concepción de la Rosa

Luces básicas

1. La **iluminación puntual** se caracteriza por emanar de un solo punto en el espacio. Ejemplos de fuentes de luz puntual incluyen velas, LED y bombillas ubicadas a cierta distancia.
2. En cambio, **la luz solar** se representa como un conjunto de rayos paralelos, como se observa claramente en el icono solar que presenta una línea discontinua indicando la dirección de los rayos de luz. Puedes ajustar la inclinación de esta luz al rotarla.
3. La **luz de foco** se define como un cono de luz que se origina en un punto específico. Similar a un foco convencional, esta luz está dirigida en una dirección determinada y tiene una apertura específica. En los parámetros de esta luz, puedes modificar el ángulo de apertura, que se representa como el parámetro "tamaño".
4. La **luz hemisférica**, a diferencia de la luz solar, no tiene la capacidad de proyectar sombras. Es una fuente de luz más simple en términos de parámetros. Tanto la luz hemisférica como la oclusión ambiental e iluminación ambiental son comúnmente utilizadas para proporcionar **luces de relleno en una escena**.
5. Por último, la luz de tipo **área** simula la iluminación proveniente de una superficie, como la luz que entra a través de una ventana o la que se logra con un difusor utilizado por fotógrafos.

A estas luces básicas podemos agregar otras más complejas pero de uso debido por su realismo y funcionalidad.

6. **HDRI.** La iluminación de Alta Gama Dinámica se usa para simular la iluminación del entorno de manera más realista. Una imagen HDRI es una imagen panorámica que captura la luz y la información de color de un entorno en todas las direcciones. Estas imágenes contienen un rango dinámico alto, lo que significa que son capaces de representar una amplia gama de intensidades luminosas, desde las áreas más oscuras hasta las más brillantes.
7. **Luces IES.** Las luces IES (Illuminating Engineering Society) son un tipo especial de fuente de luz. Estas luces utilizan archivos IES que contienen información fotométrica detallada sobre cómo la luz se distribuye en el espacio desde una fuente de luz específica, como una lámpara o luminaria del mundo real.

Parámetros de la luz

En Blender, los parámetros de luz se refieren a las configuraciones que puedes ajustar para controlar la apariencia y el comportamiento de las fuentes de luz en tus escenas. Aquí hay un resumen de los principales parámetros de luz en Blender:

Tipo de Luz:

- Puntual
- Direccional
- Foco
- Hemisférica

Intensidad: Controla la fuerza o brillo de la luz.

Color: Permite ajustar el tono y la saturación de la luz.

Distancia de Falloff: Define cómo la intensidad de la luz disminuye con la distancia.

Tamaño del Foco (Foco): Establece el ángulo de apertura para las luces de tipo foco.

Rotación (Direccional y Puntual): Permite cambiar la dirección de la luz al especificar la rotación.

Textura (Puntual, Foco, Área): Posibilita el uso de texturas para modular la distribución de la luz.

Parámetros Avanzados:

Algunas luces tienen configuraciones avanzadas, como sombras suaves, sombras en tiempo real, etc.

HDRI (Entorno): Para luces de entorno, puedes cargar imágenes HDRI para simular iluminación global y reflejos realistas. Y depende de estas.

IES (Solo para ciertos tipos): En luces como "Luz" y "Lámpara de punto", puedes cargar archivos IES para lograr distribuciones de luz más precisas. Depende del recurso cargado