

La iluminación

Silbel Ponce y Pablo Milán

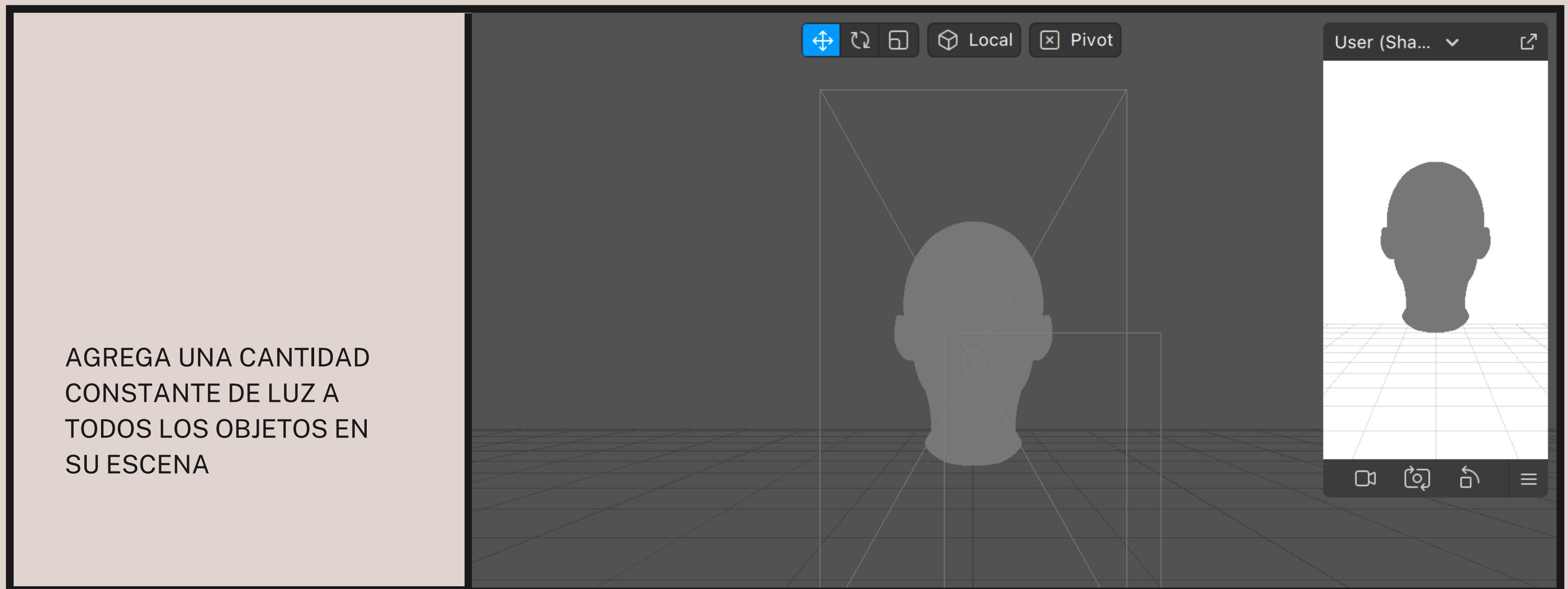
2021



Focos en Spark AR

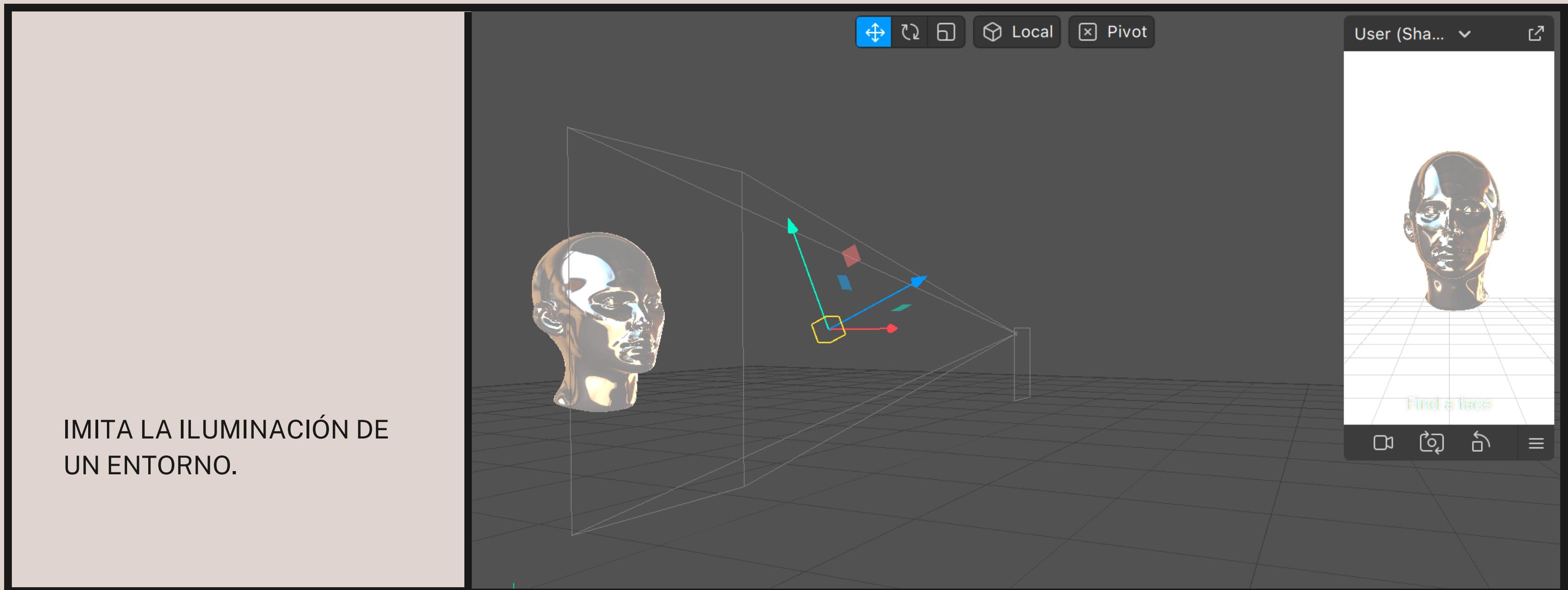


FOCO LUZ DE AMBIENTE



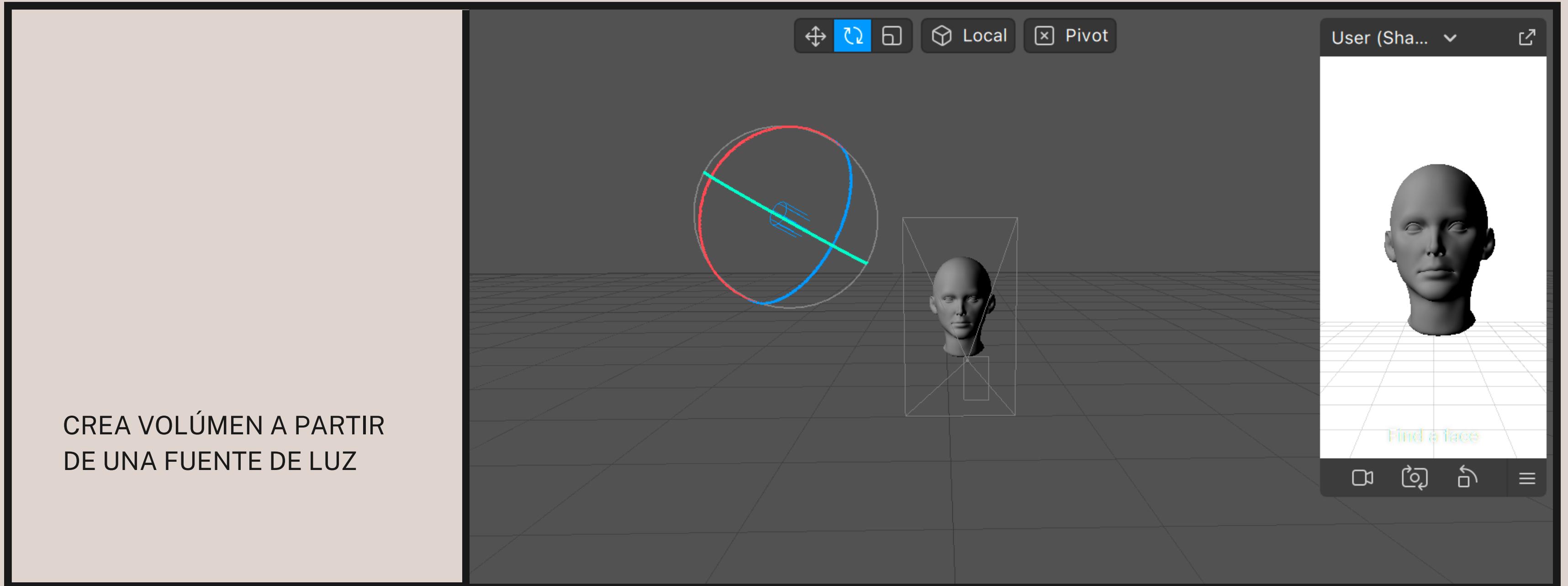
FOCO LUZ DE ENTORNO

IMITA LA ILUMINACIÓN DE UN ENTORNO.

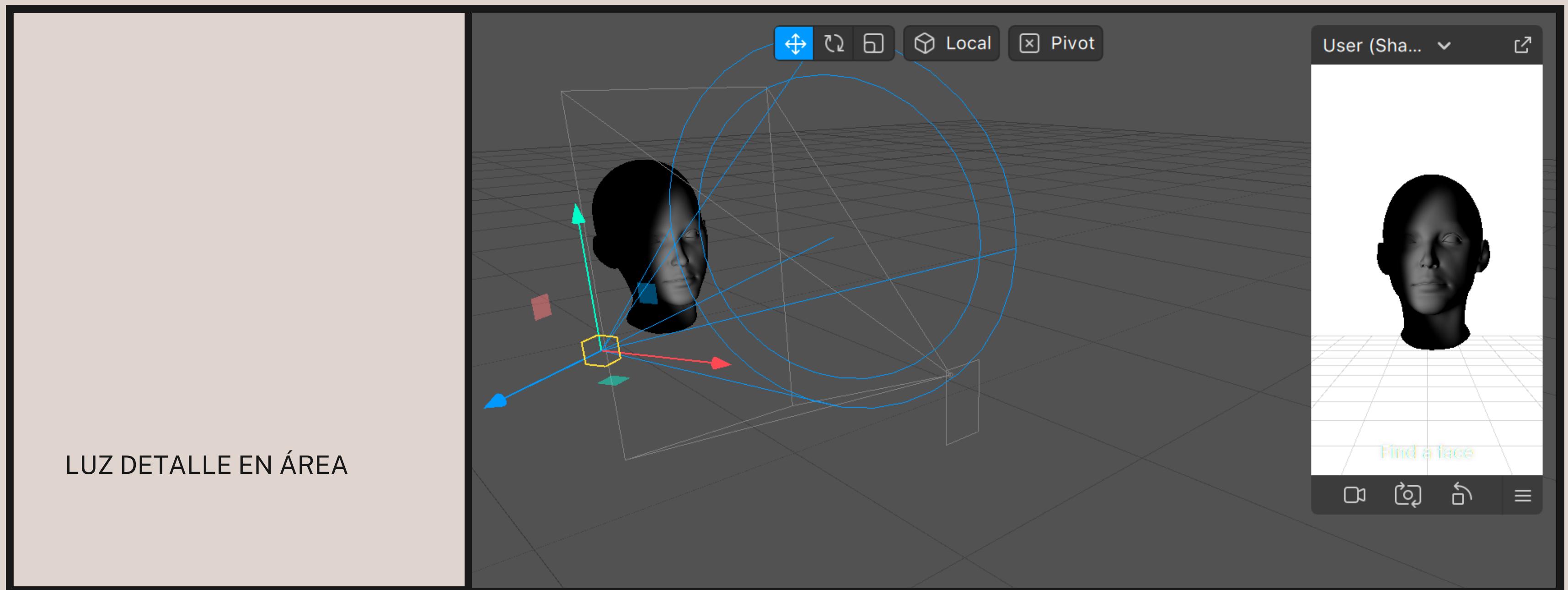


FOCO LUZ DE DIRECCIÓN

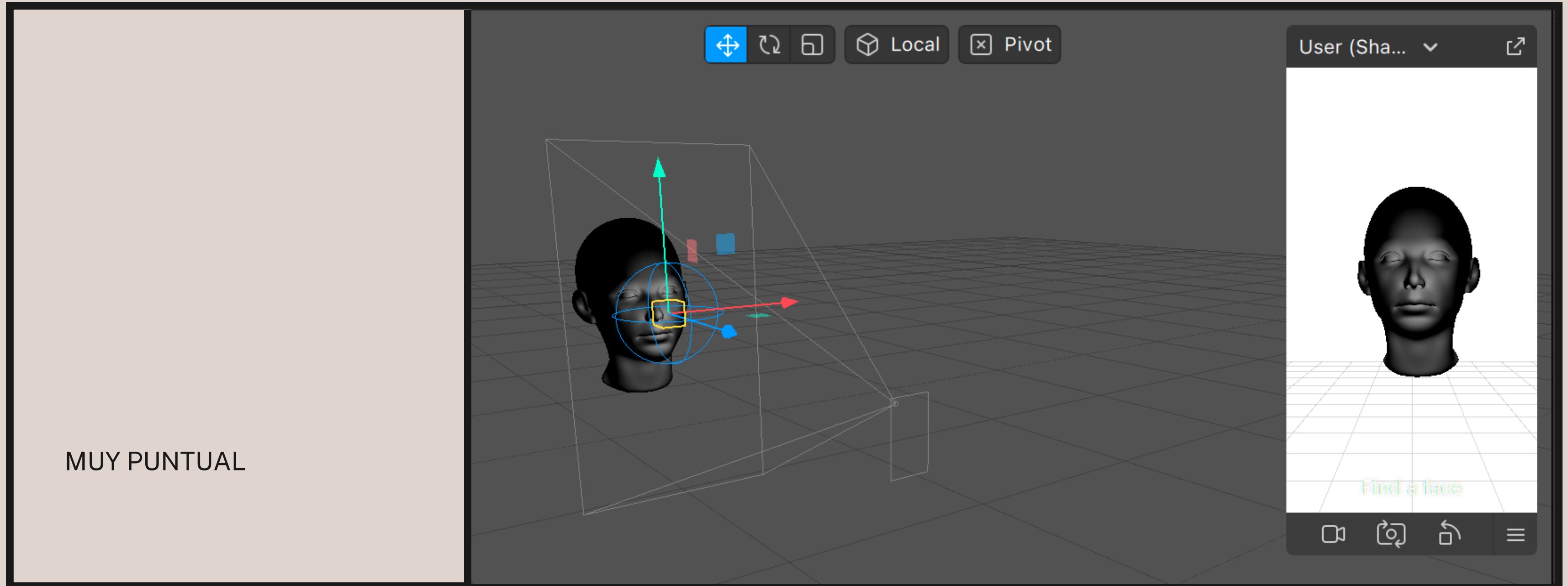
CREA VOLÚMEN A PARTIR
DE UNA FUENTE DE LUZ



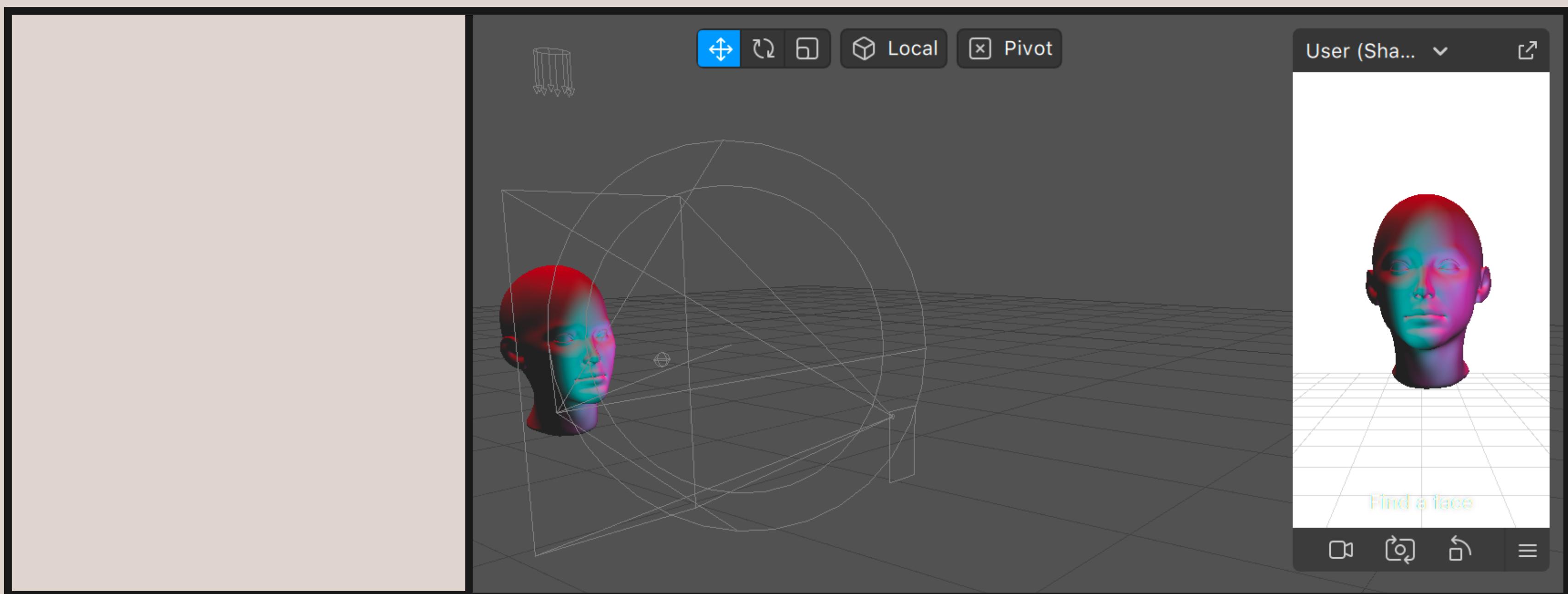
FOCO LUZ FOCAL



FOCO LUZ FOCAL



COMPARATIVA DE TIPOS



PROPIEDADES DE LOS FOCOS

- 01 **Visible. La luz no se renderiza en la escena**
- 02 **Color.**
- 03 **Intensidad. Brillo de la luz**
- 04 **Rango. Distancia en la que se apaga una luz**
- 05 **Ángulo exterior. Para focos de luz**

PROPIEDADES DE LOS FOCOS

06

Ángulo interior. Para foco de luz puntual

07

Transformaciones. Posición, escala y rotación de la luz, no para la ambiental

08

Excluir. Detener la luz en una capa en particular

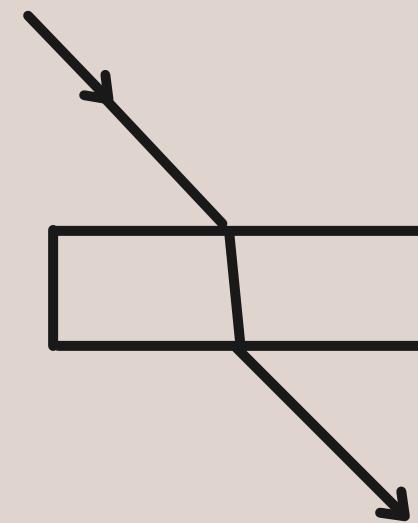
09

Habilitar para. Ver la composicion de luces antes de hacer un video o captura.

10

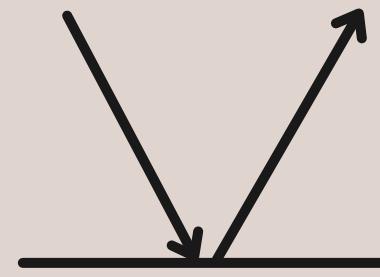
Interacciones. Insertar parches como gestos de toque

EFEKTOS DE LUZ



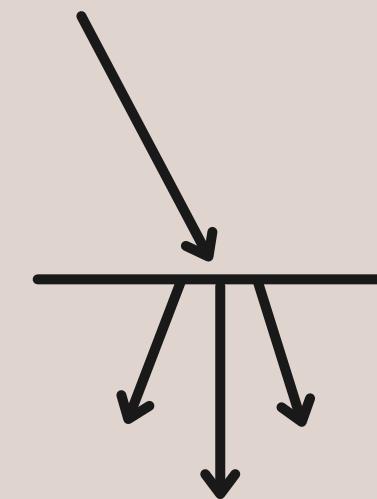
Refracción

Cambio de dirección de la luz al pasar por un medio.



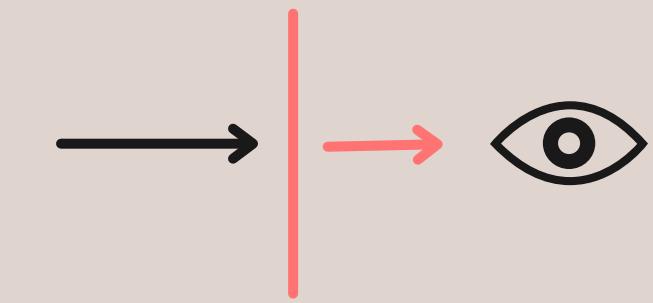
Reflexión

Cuando la luz es reflejada por una superficie.



Transmisión

Es el paso de la luz a través de un medio, la cantidad de ella depende del material.



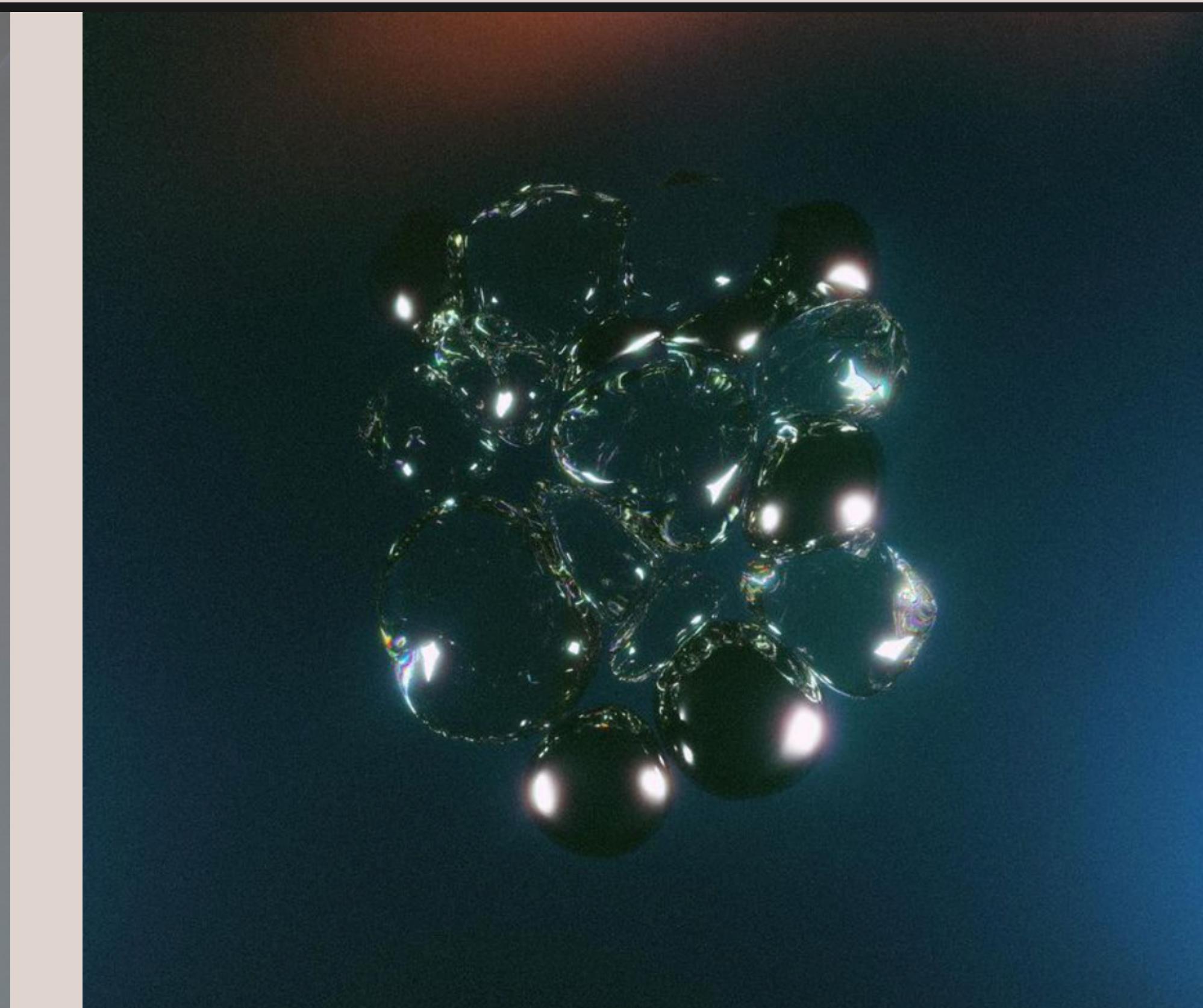
Absorción

Es el paso de energía radiante a calor. Es dado por materiales con colores como el negro.

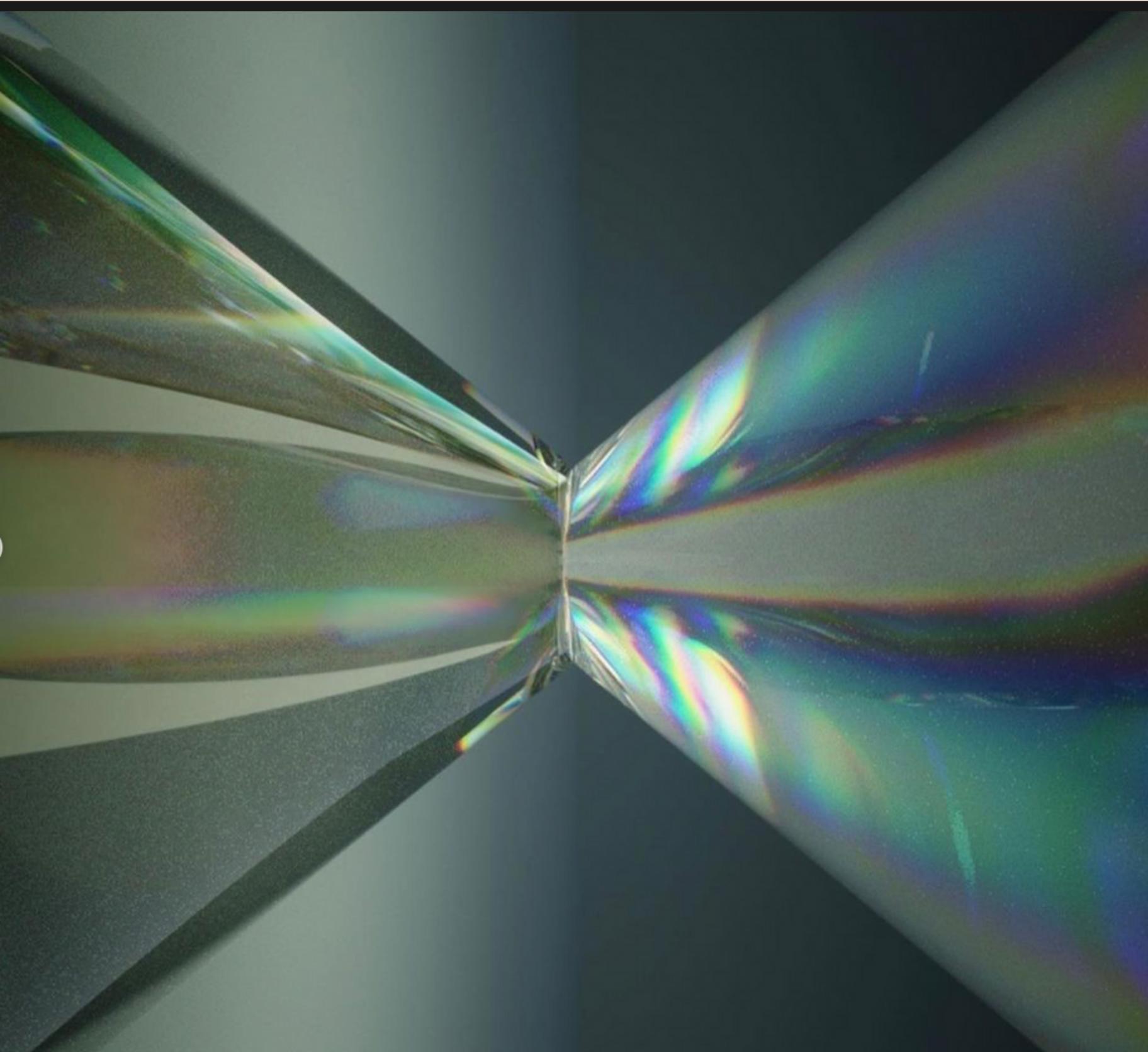
Referentes de luz



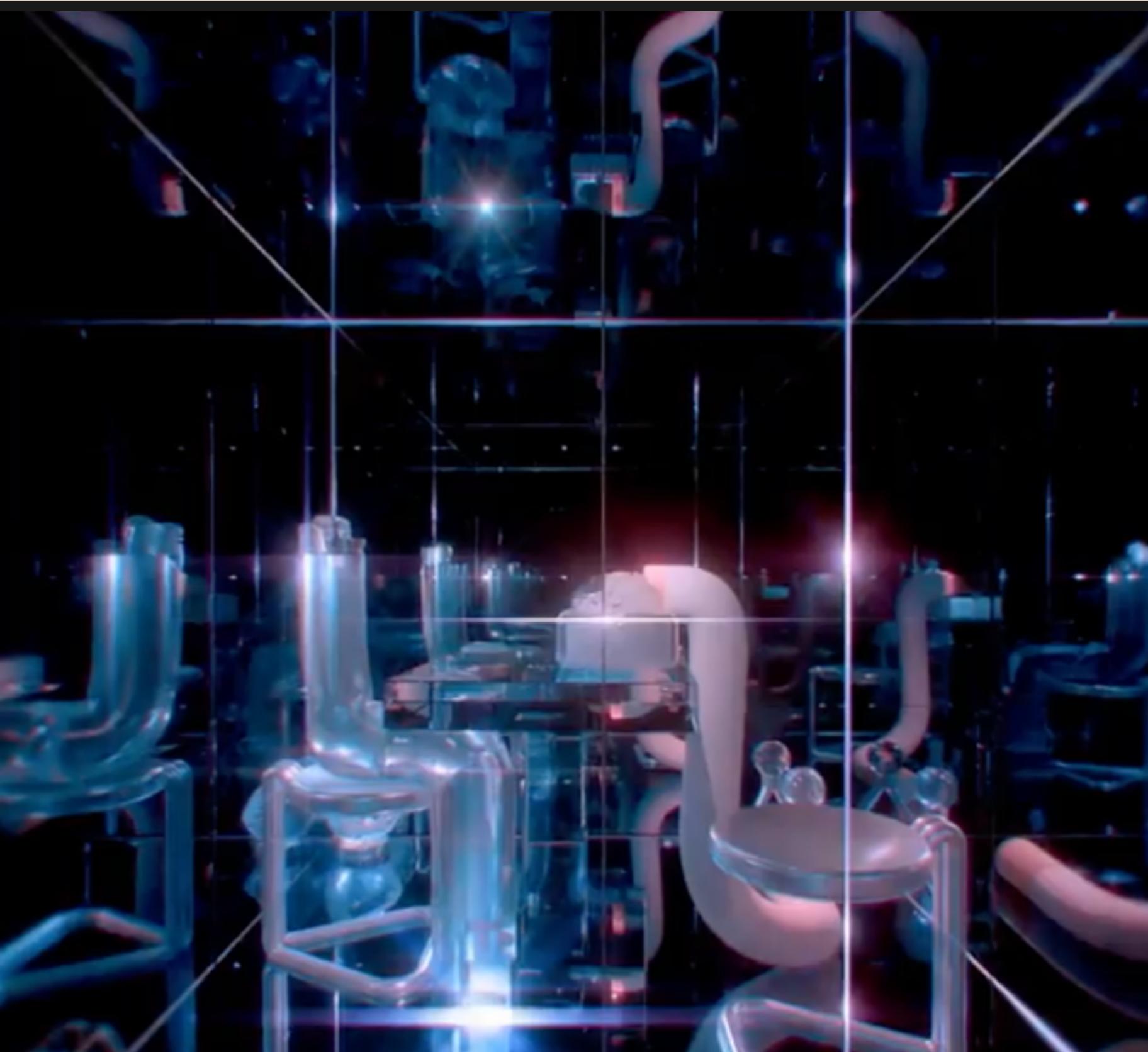
TONIARANDA



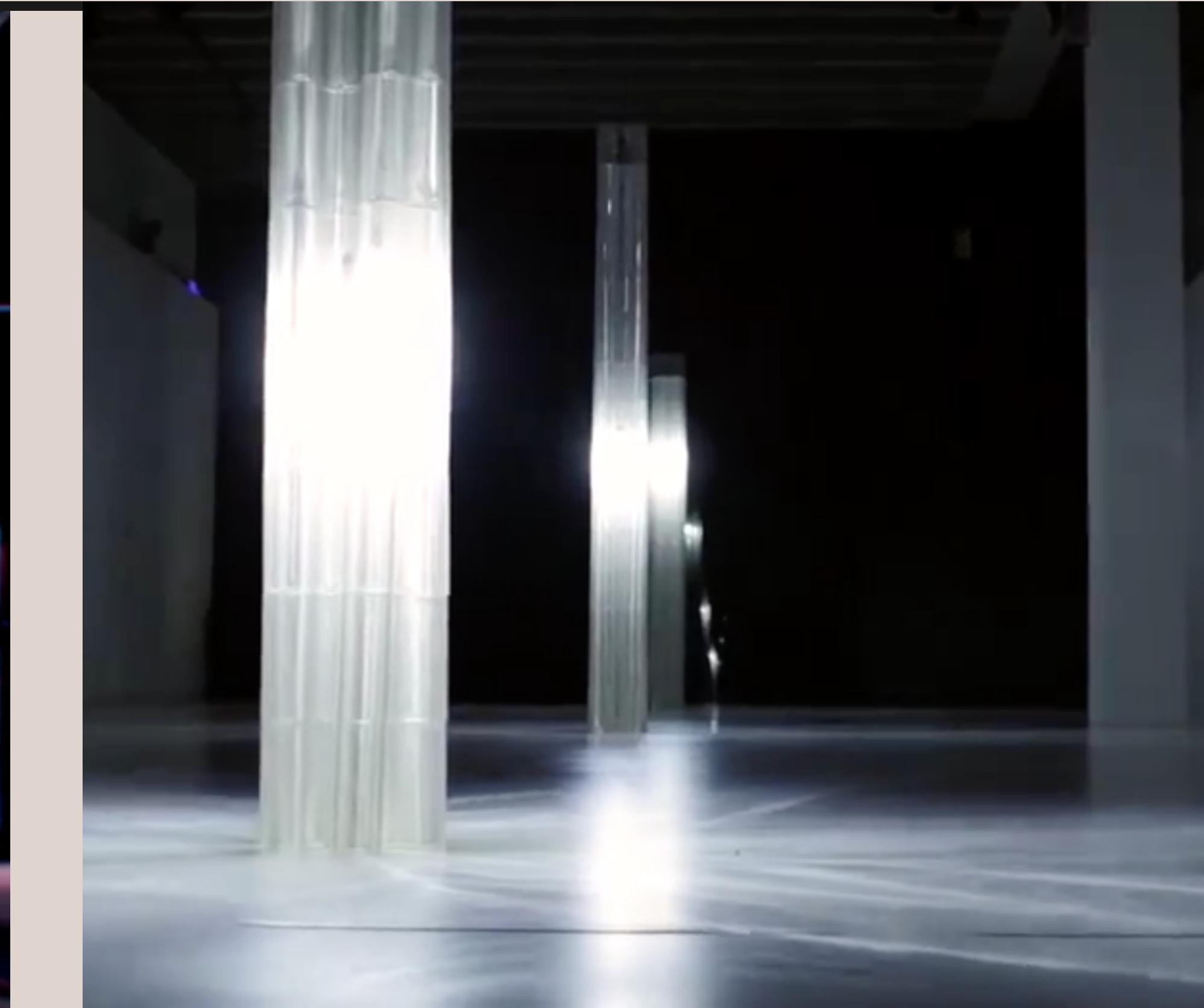
TONIARANDA



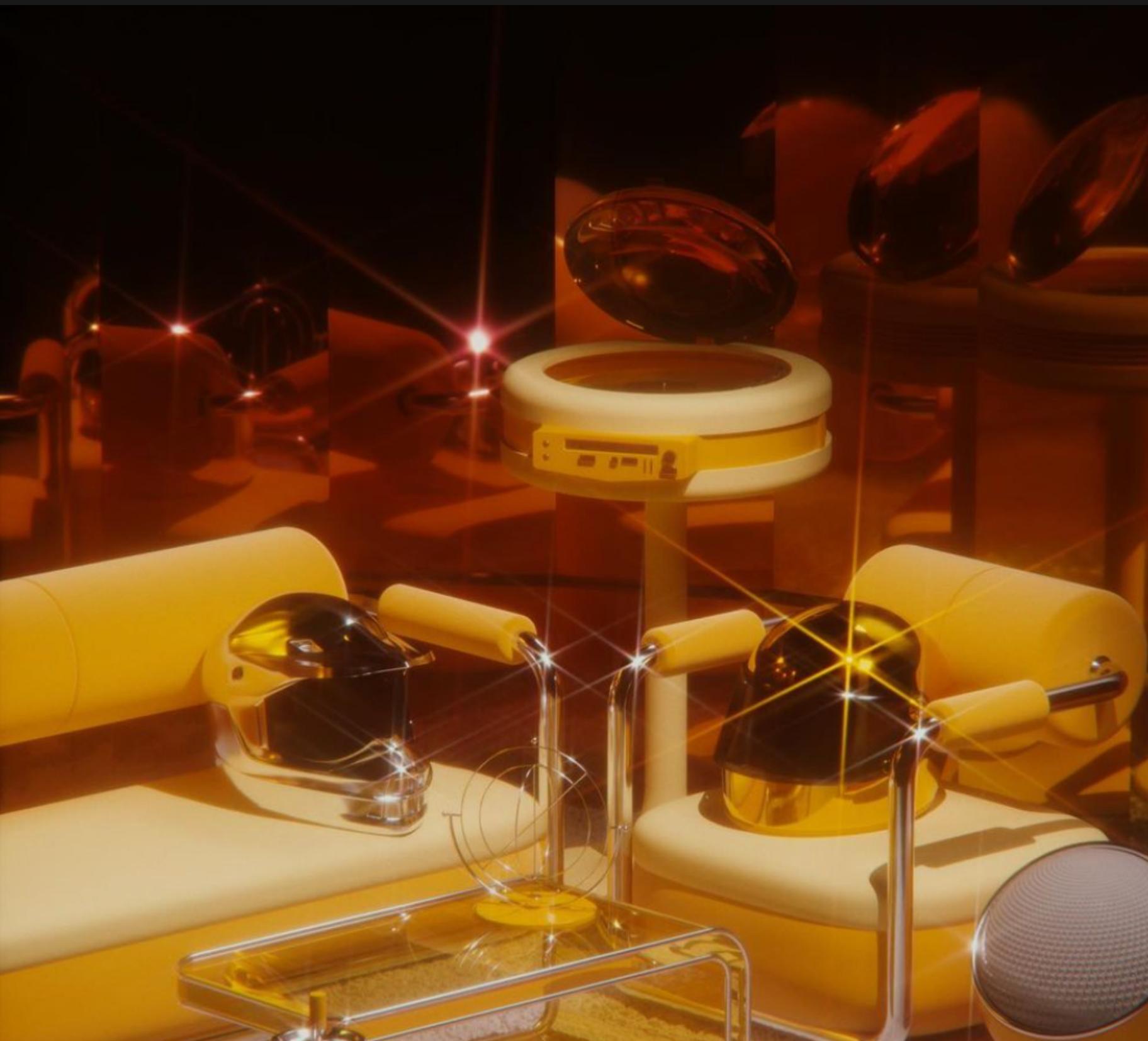
BOLDTRON



OXMANOFFICIAL



BOLDTRON



NATALIA STUYK



NATALIA STUYK



¿TENÉIS ALGUNA
PREGUNTA?