

Fuentes luminosas

Soft Shadows. (suavizado de sombras)

Hay 3 parámetros que influyen en el cálculo de la sombra:

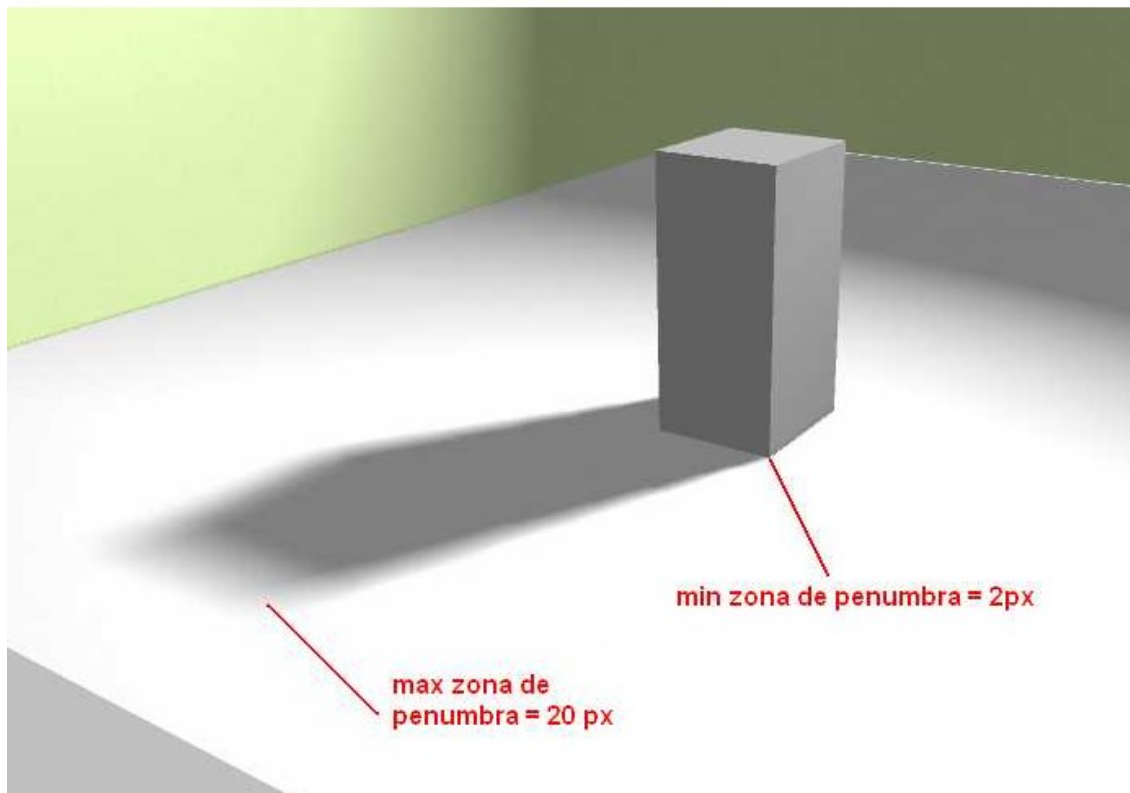
Tamaño de la fuente: es un valor en milímetros, se supone que la fuente es rectangular, y por ejemplo si se pone 500mm, mide 500x500. Pero este motivo, cuando mas valor tiene, mas penumbra genera.

Este valor de penumbra que genera, luego se traslada a pixeles, y aquí entran en juego estos 2 valores de máximo y mínimo, que son mas fáciles de controlar, los mismos están en pixeles:

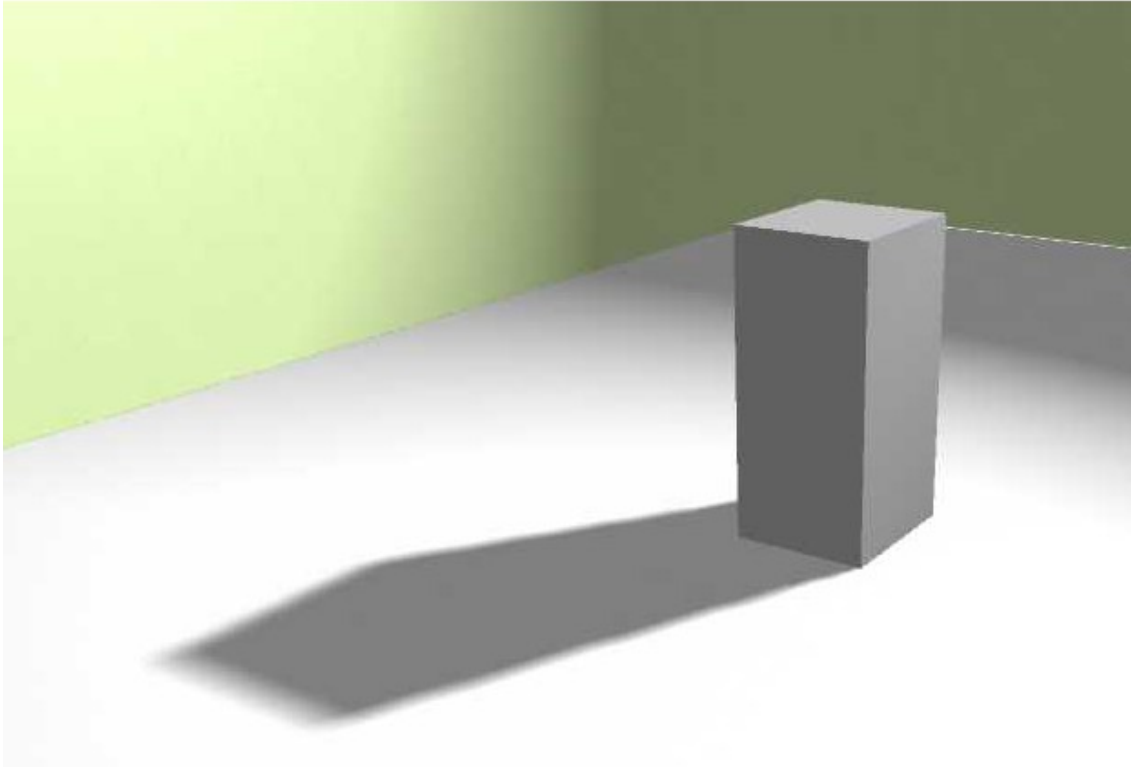
min penumbra (de 1 a 20) y max penumbra. (de min penumbra a 20)

Ese valor en concreto es el tamaño en pixeles de la penumbra.

El efecto calcula el tamaño de la penumbra, en base a la superficie de la fuente luminosa, la distancia del objeto que proyecta la sombra a la fuente luminosa, y la distancia entre el objeto que recibe la sombra y el que la proyecta. Luego, esto se controla para que no se pase de un máximo ni sea menor al mínimo.



min=1, max = 4



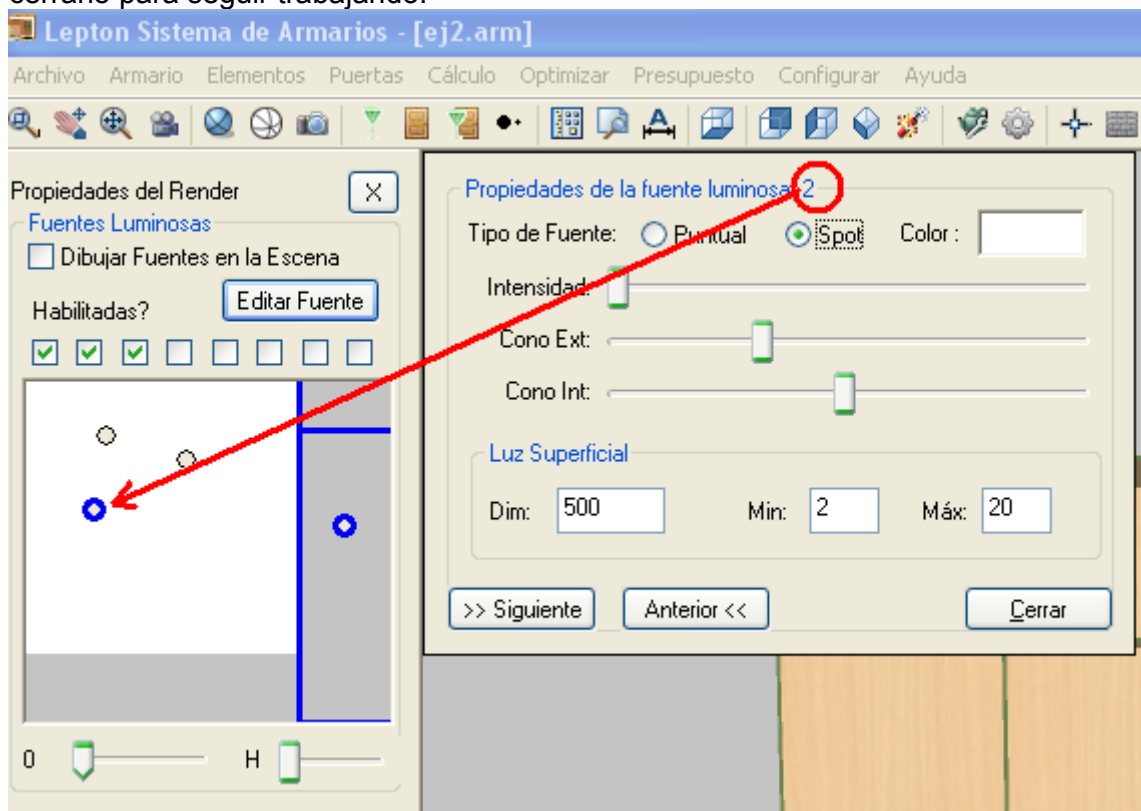
Con esta función se puede modelar mejor el efecto de la luz solar que entra por la ventana y que pega en el piso y el resto de las paredes:



Para ello hay que colocar que la sup. de la fuente luminosa es pequeña y el max de penumbra también.

Edición de fuentes luminosas

El botón de editar fuentes luminosas despliega un cuadro que queda pegado en la pantalla, no hace falta cerrarlo para seguir trabajando.

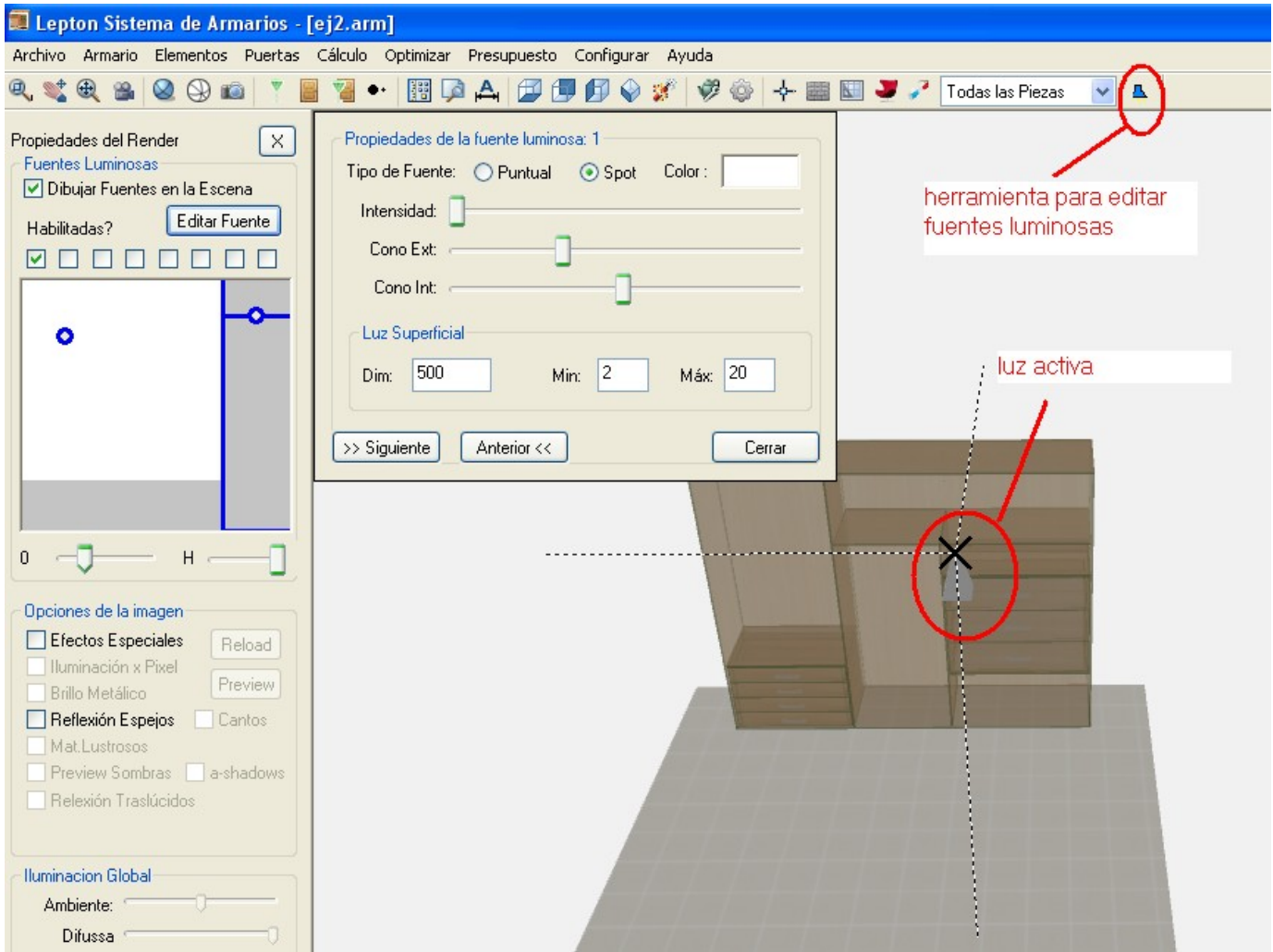


Los botones siguiente y anterior permiten pasar de una fuente a otra (o bien haciendo click en la fuente propiamente dicha en la barra de render).

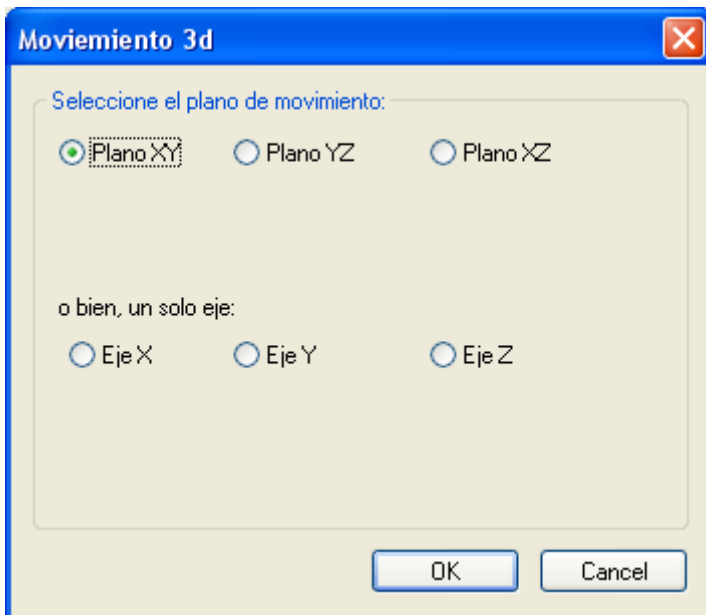
La ventaja de los botones es que previene de mover la fuente luminosa al intentar seleccionarla. Además permite ir a fuentes que no están habilitadas, mientras que el cuadro de fuentes solo muestra las que están habilitadas.

Por defecto la primer fuente es puntual, y el resto es tipo spot apuntando para abajo.

La herramienta de edición de luces en el 3d, permite ubicar las fuentes luminosas directamente con el mouse, (como si fuesen otros objetos decorativos)

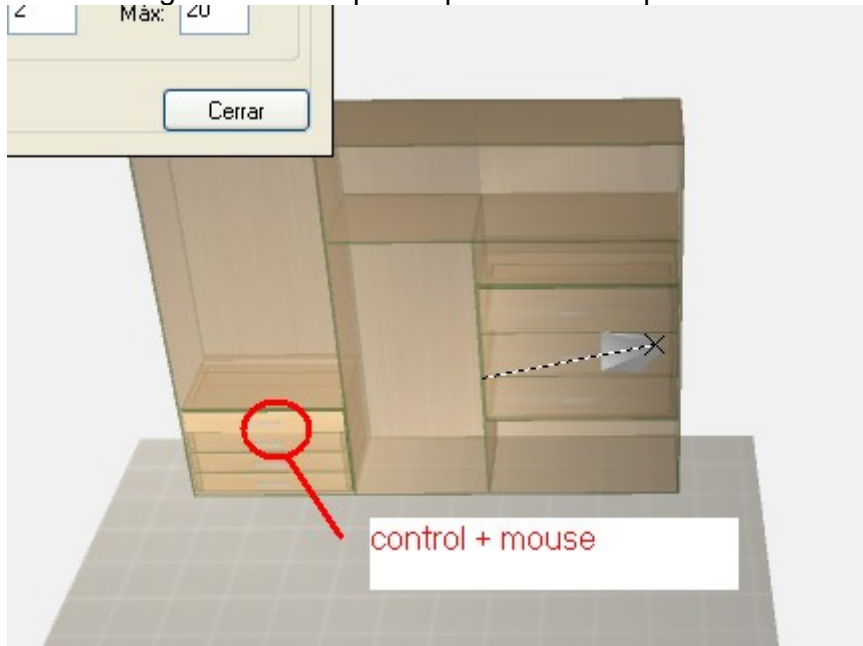


Como para con los objetos decorativos, con la tecla F3 mientras se esta moviendo la fuente, se puede cambiar de plano o eje de movimiento:



Con la tecla "C" se centra en la habitación, esto es útil si la luz quedo fuera de los limites (es habitual que se pierda la posición si el angulo de visión es muy pequeño)

Para cambiar la dirección de la fuente seleccionada, (esto cuando es una fuente tipo spotlight), se presiona Ctrl en el lugar donde se quiere que ilumine el spot:



El objeto o pieza seleccionada aparece iluminado, además de poder verse el cambio global en la iluminación.

Con ESC se termina el modo de edición de fuentes.

Modo Draft en vista3d

Cuando el modo draft está habilitado, al navegar por el 3d con el mouse (ya sea para rotar, acercar o mover la cámara) el sistema dibuja con baja calidad (calidad de borrador), para que no se pierda tiempo hasta que se posicione la cámara en el lugar deseado.

Ni bien detecta que la secuencia de movimientos terminó, redibuja con la calidad que tiene definida.

Para habilitar el modo draft en las opciones de la vista3d:

Opciones Modelo 3d

Fuentes Luminosas

Luz Activa: Habilitada Dibujar Fuentes en la Escena

Posición : x= y = z=

Dirección x= y = z=

Tipo de Fuente: Puntual Spot Direccional

Opciones motor Gráfico

Brillo Metálico Reflexión Espejos

Z-Buffer Culling

Bordes en Color del objeto

Habilitar modo Draft

Ambientación del Render

<p>Textura del Piso</p>  <p>Tamaño : <input type="text" value="300"/></p>	<p>Textura Pared</p>  <p>Tamaño : <input type="text" value="300"/></p>	<p>Textura Techo</p>  <p>Tamaño : <input type="text" value="100"/></p>
--	---	---

Medidas de la Habitación

Pared Principal:

Pared Secundaria:

Altura Paredes:

Dist. Izquierda:

Espesor Paredes:


Generar Paredes

Propiedades del Piso

Reflexión: Blur:

Luz Diffusa:

Specular: Fading desde: hasta :

Moldura del Techo	<input type="text" value="MOLD02_CED"/>	<input type="text" value="MOLDURA DOBLE CEDRO"/>	 <input type="button" value="v"/>
Zócalo del Piso	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value="nada"/>	<input type="button" value="v"/>

Grabar Valores

OK

Cancel