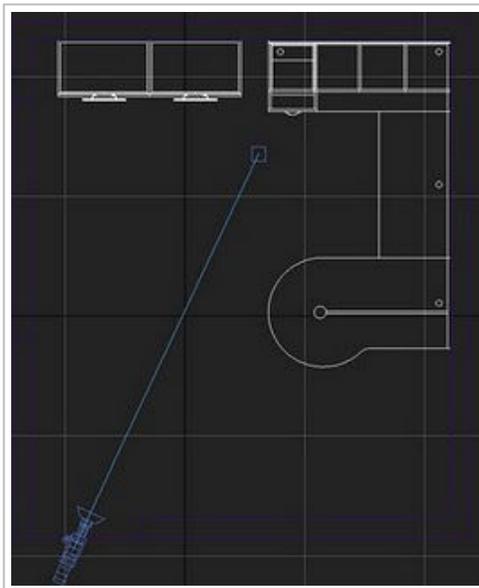


Guías y Ejemplos

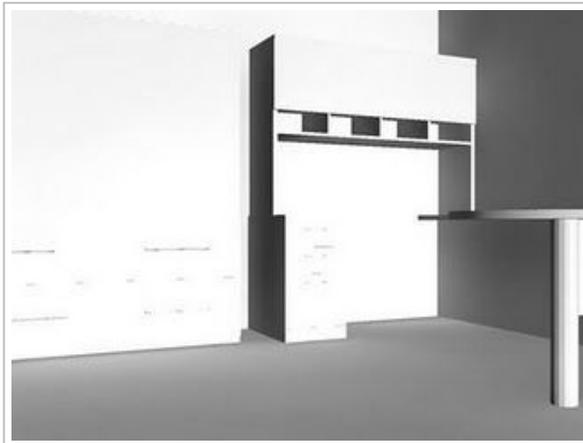
MIÉRCOLES 25 DE FEBRERO DE 2009

Iluminación de Un interior con Daylight System mentalray

Para ese ejemplo tomaremos como base la siguiente escena, que puedes encontrar en la sección de descargas.



La escena en la escena ya tenemos la cámara y ya hemos activado el mentalray, solo FINAL GATHER y en modo de DRAFT



El resultado será el de la imagen anterior dado que no tenemos todavía ninguna luz. El primer paso será colocar desde el menú CREATE-----SYSTEMS----daylight system, al colocar este sistema de iluminación el programa nos colocará de forma

Datos personales

Ing. Miguel Cuamani
Cel. 044 22 23 48 33 21
studio3d@live.com.mx
mkhuamany@hotmail.com

[Ver todo mi perfil](#)

Archivo del blog

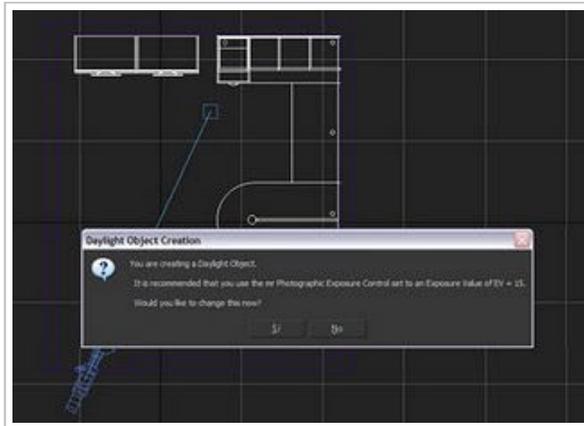
▼ 2009 (2)

▼ febrero (1)

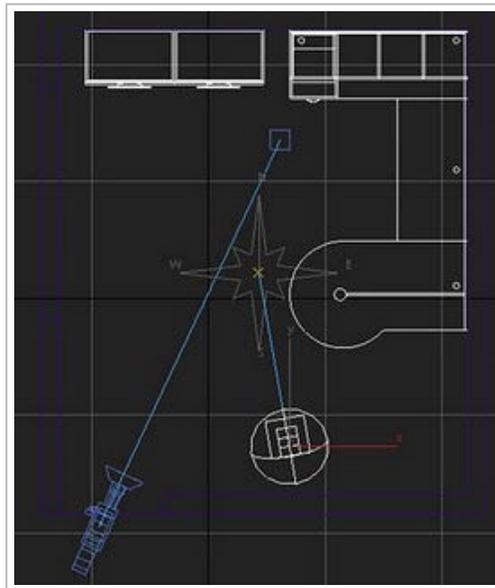
[Iluminación de Un interior con Daylight System men...](#)

► enero (1)

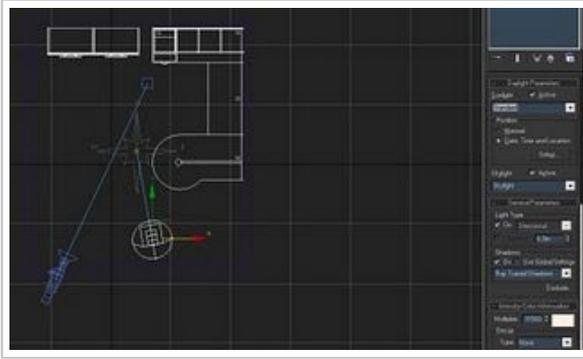
automatica el mr photographic exposure control, asi que confirmamos esta operacion.



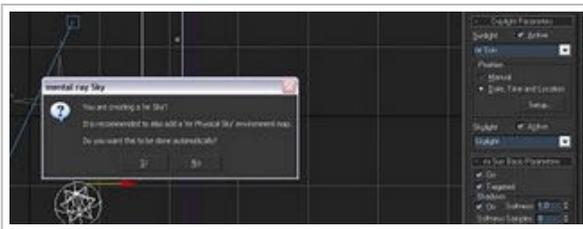
ahora dibujamos en el centro de nuestra escena la rosa de los vientos y posteriormente desplazamos hacia algun lado el icono que representa la fuente de iluminacion. cabe mencionar que pueden dar una posicion geografica especifica, una hora y una fecha. en este caso no me interesa la posicion del sol. una vez colocado el sistema debemos tener una figura como esta.



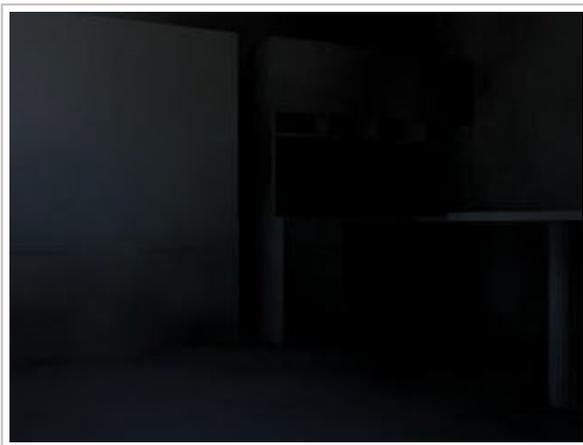
Para cambiar las propiedades del daylight system, lo seleccionamos y vamos al panel modify, en este panel cambiaremos el tipo de sol de STANDARD a MR SUN y cambiaremos el skylight de SKYLIGHT a MR SKY.



Al cambiar el sol nos pregunta si deseamos colocar el environment map a mr physical sky, operación que confirmamos.

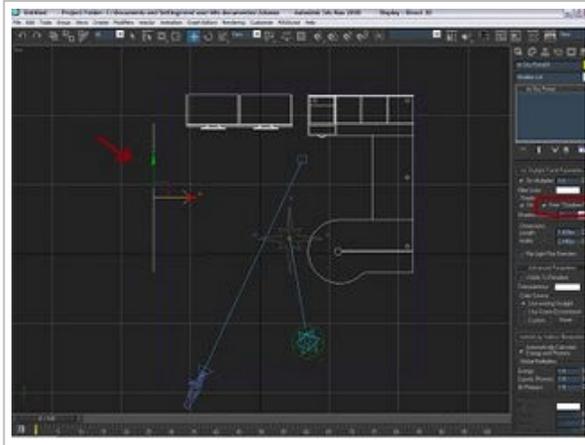


si renderizamos nuestra escena obtendremos la siguiente figura, como podemos ver el sombreado cambio radicalmente, pero la escena esta muy oscura,



Para forzar a que la luz del exterior entre en la escena, colocaremos unas luces MR SKY PORTAL, que permiten que la luz del exterior entre en la escena, estas luces las colocaremos desde una vista en alzado en este caso la vista left y la vista front.

De estas luces podemos controlar su intensidad y el tipo de sombreado. En este caso colocaremos las luces y marcaremos en shadows la casilla FROM OUTDOORS.

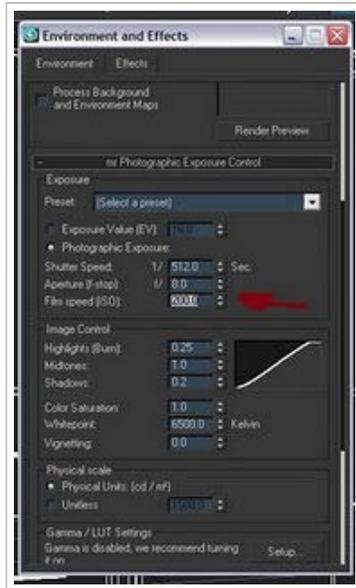


Después de colocar las luces al renderizar tendremos la siguiente imagen.

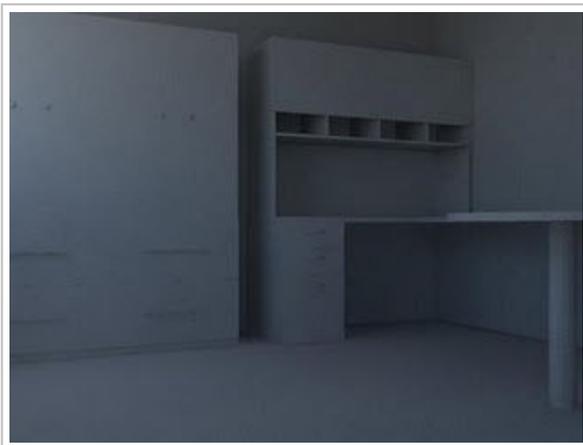


aun tenemos que realizar ajustes en la escena, pero ya no lo haremos con las luces, ahora usaremos el "mr photographic exposure control". Para acceder a los parámetros usamos el número 8 del teclado alfanumérico. Lo cual visualiza una ventana como la de la siguiente imagen.

Si observamos esta ventana, tenemos los parámetros que maneja por ejemplo la cámara física del Vray, así que modificamos el ISO y lo colocamos en 200, igual se maneja el F-STOP, para oscurecer o aclarar la imagen.



Despues de modificar la sensibilidad de la pelicula a 200, renderizamos y obtenemos la siguiente imagen.



ya tiene una mejor iluminacion, pero aun le falta luz, para aclarar mas la escena modificamos el F-STOP, con lo que obtenemos la siguiente imagen.



como podemos ver, en este caso no tuvimos que trabajar tanto con la iluminacion in directa ni entramos en dilemas con los fotones, no dudo que se pueda obtener un mejor resultado o que haya un mejor metodo, pero esta es una manera sencilla de iluminar de forma basica un interior.

Espero haya sido de ayuda.

Publicado por Ing. Miguel Cuamani en [08:03](#)

0 comentarios:

[Publicar un comentario en la entrada](#)

[Página principal](#)

[Entradas antiguas](#)

Suscribirse a: [Enviar comentarios \(Atom\)](#)