

Catálogo de luces sobre Redway

Introducción	2
Requisitos.....	2
Qué es la iluminación emisiva	2
Las luces	3
Ceiling Lamps: Lámparas de techo.....	3
Desk Lamps: Lámparas de apoyo.....	3
Floor Lamps: Lámparas de pie.....	4
Wall Lamp: Lámparas de pared	4
Others: Lámparas genéricas.....	4
Funcionamiento de las luces	6
Uso de las lámparas genéricas.....	9
Esfera luminosa	9
Panel Led	12
Trucos para un buen renderizado:.....	15

Introducción

El nuevo catálogo de iluminación solo puede utilizarse con las versiones de renderizado Redway. Se trata de un catálogo de elementos decorativos que emiten luz simultáneamente y permiten añadir elementos luminosos como lámparas de techo, lámparas, tiras de LED bajo armarios y mucho más.

Requisitos

- Windows 10
- 16GB o 32GB RAM¹
- Módulo de accesorios habilitado
- Módulo de renderizado Redway y accesorios

Los sistemas XP o Windows 7 no son compatibles con la nueva versión de renderizado local.

Qué es la iluminación emisiva

¿Qué es la iluminación emisiva?

La iluminación emisiva es la luz emitida por un objeto, por ejemplo una lámpara.

Las luces emisivas son objetos autoiluminados capaces de emitir luz a través de su superficie. El renderizado de un material emisivo utilizado en una escena se crea como si fuera una fuente de luz visible y, en función de la intensidad establecida, su brillo añade luz al área circundante.

Las luces emisivas ofrecen la gran ventaja de que con ellas se pueden crear todo tipo de formas luminosas, como LED bajo armarios altos, bombillas, rótulos luminosos: ¡por fin puedes dar rienda suelta a tu creatividad!

Las luces emisivas se incluyen en los cálculos para la iluminación global.

La iluminación global es un elemento importante en la representación de escenas realistas: cuando la luz incide sobre una superficie, no termina su acción sino que rebota.

Gracias a la iluminación global, estos rebotes generan una luz indirecta que ilumina zonas del proyecto que pueden no tener luz artificial o acceso directo a la luz solar, como un pasillo largo o las esquinas de una habitación.

Ahora puedes crear ese efecto LED tan deseado en el interior de los armarios, o crear un televisor o una tableta retroiluminados.

¹ Una RAM limitada puede provocar una parada repentina del programa y la regeneración del renderizado. Se recomienda encarecidamente liberar espacio de memoria en la medida de lo posible y evitar tener otros programas abiertos al mismo tiempo.

Las luces

El menú de iluminación se divide en cinco secciones que veremos en detalle:

Lights

- Ceiling Lamps
- Desk Lamps
- Floor Lamps
- Wall Lamps
- Others

Ceiling Lamps: Lámparas de techo

En esta sección podemos encontrar lámparas que se pueden montar en el techo.



Desk Lamps: Lámparas de apoyo

En esta sección podemos encontrar lámparas que se pueden colocar sobre mesas u otras superficies.



Floor Lamps: Lámparas de pie

En esta sección podemos encontrar lámparas de pie.



Wall Lamp: Lámparas de pared

En esta sección podemos encontrar lámparas de pared.



Others: Lámparas genéricas

En esta sección podemos encontrar dos tipos de iluminación, una *esfera luminosa* y un *panel LED*. Estos objetos pueden utilizarse con total libertad:

- **Esfera luminosa:** puede utilizarse como fuente de luz (ver foto) o directamente como bombilla. La esfera puede insertarse en lámparas descargadas de Sketchup o añadirse al catálogo de accesorios como 3DS. Pueden modificarse sus dimensiones e intensidad.



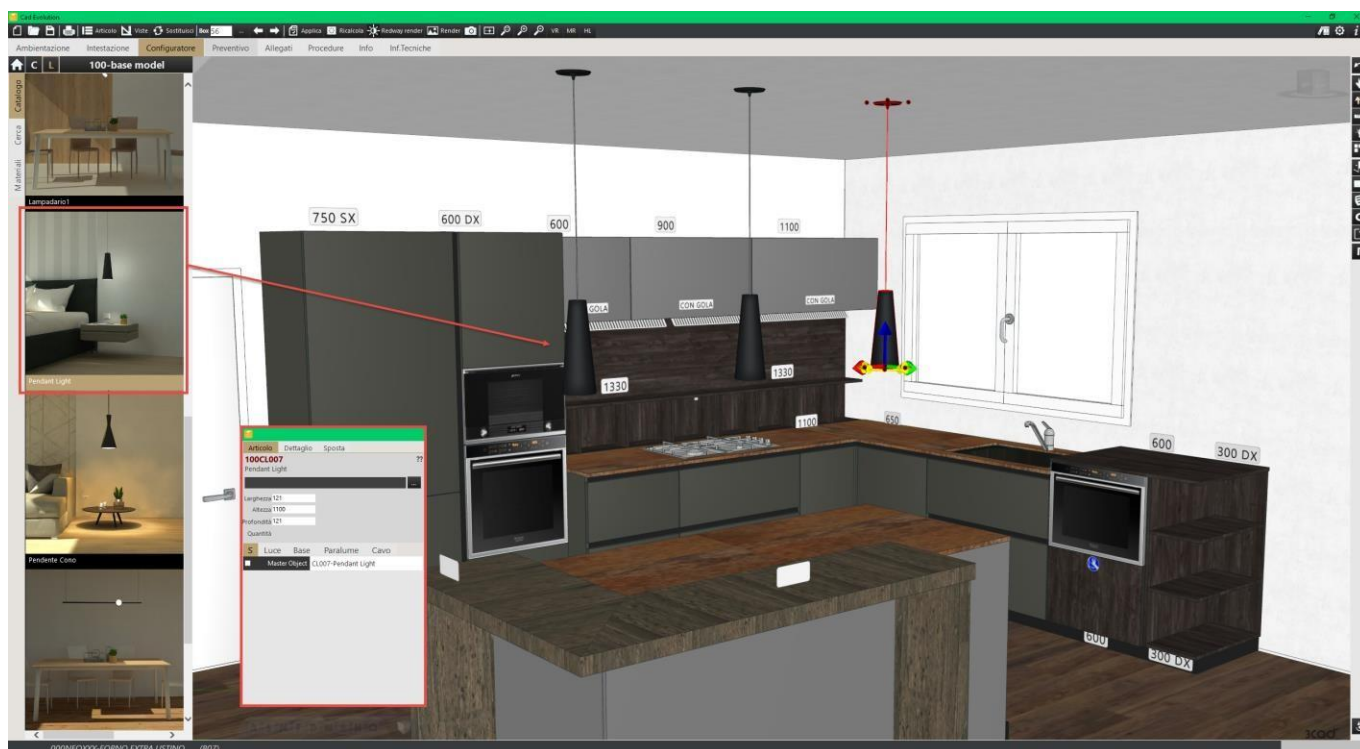
- **Panel LED:** puede utilizarse como fuente de luz, por ejemplo, debajo de armarios altos (como en la imagen), dentro de armarios altos, detrás del televisor. Pueden modificarse sus dimensiones e intensidad.



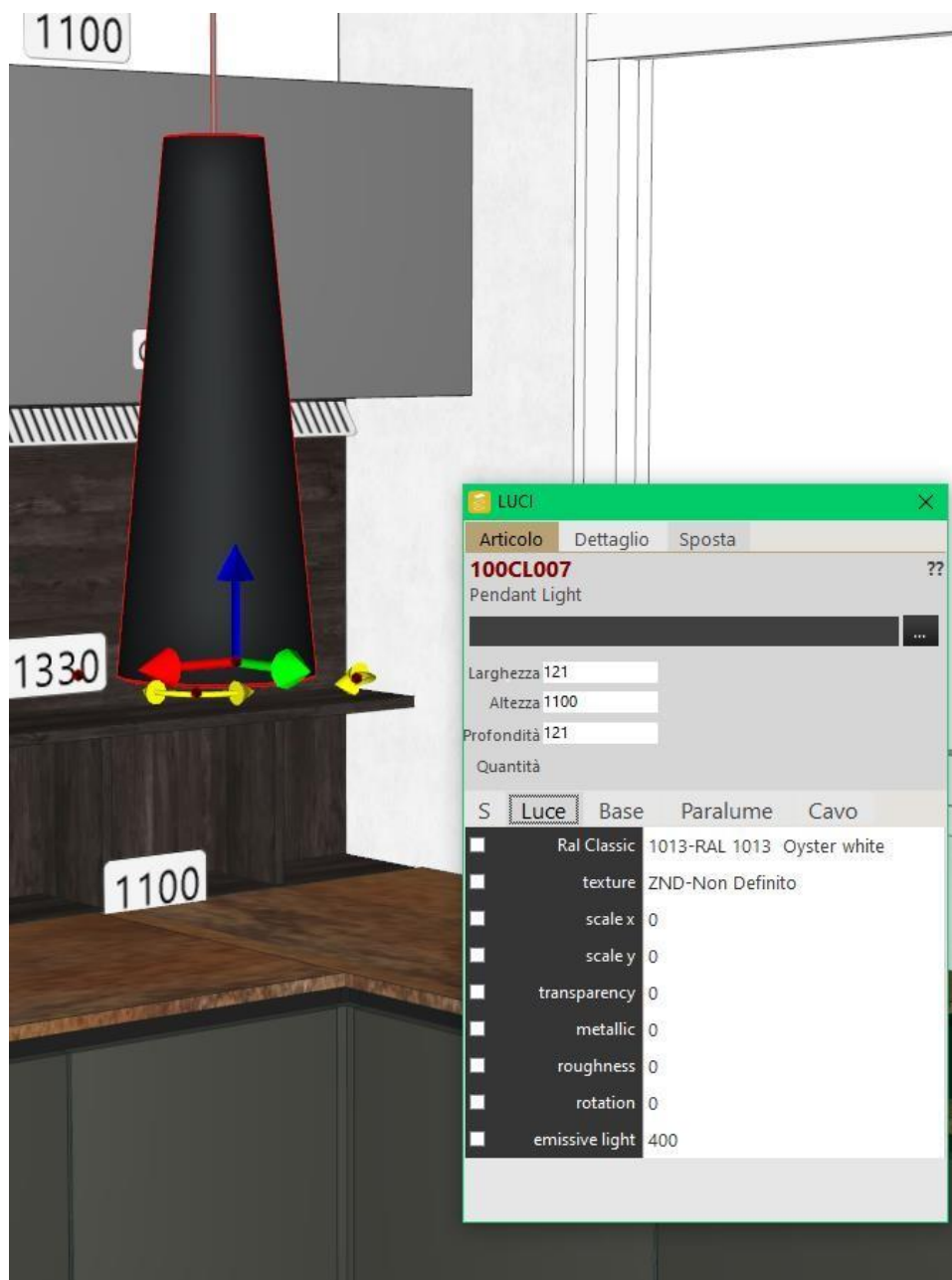
Funcionamiento de las luces

El funcionamiento de las luces es el mismo para todos los elementos excepto la **esfera luminosa** y el **panel de LED**, que veremos más adelante.

Cuando se inserta un artículo luminoso ya preconfigurado, pulsa **F1** o haz *doble clic* para entrar en las propiedades del objeto y cambiar sus valores, como en la figura.



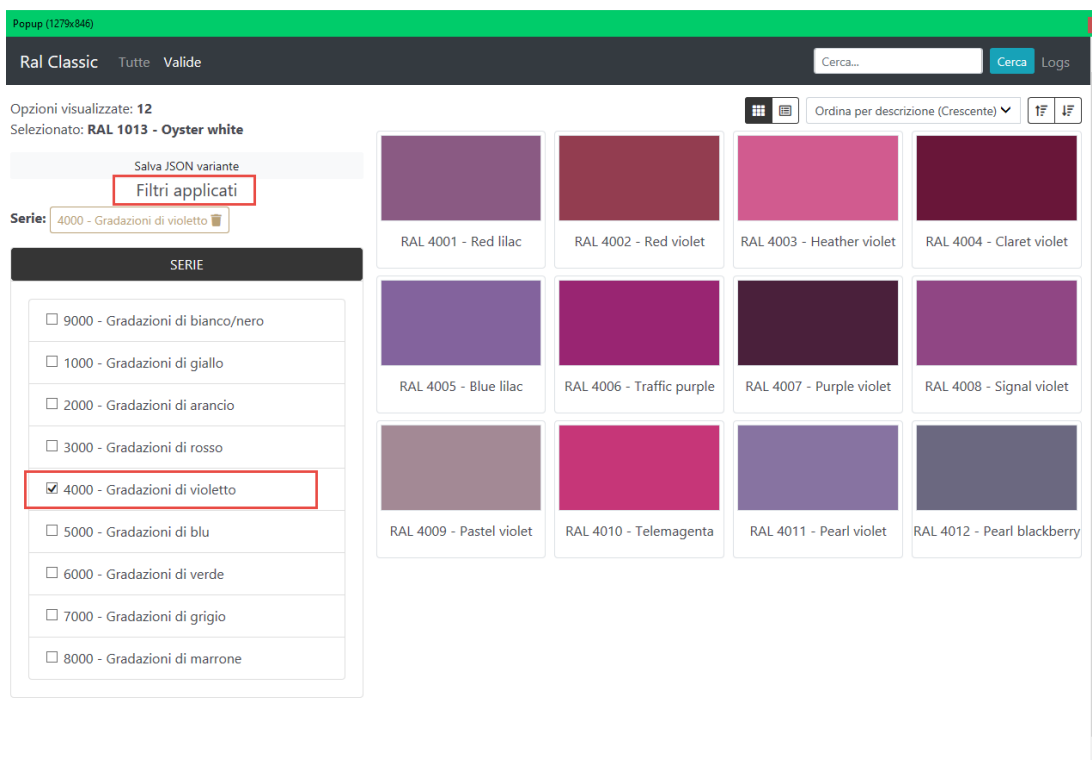
Encontraremos tantas fichas como partes compongan el objeto. Veamos en detalle el objeto «lámpara colgante» recién insertado:



- **S** : se trata del nombre del objeto.
- **Luz**: esta ficha regula la intensidad de la luz emisiva.
- **Base, Pantalla, Cable**: en estas pestañas puede cambiar el material de los elementos propuestos.

En todas las pestañas hay valores que pueden modificarse. Los más importantes son los siguientes:

- **Ral Classic**: en esta sección puedes cambiar el color de la luz, la pantalla y cualquier otro componente presente. Al hacer clic en él, aparece la siguiente pantalla en la que puede seleccionar el color deseado.



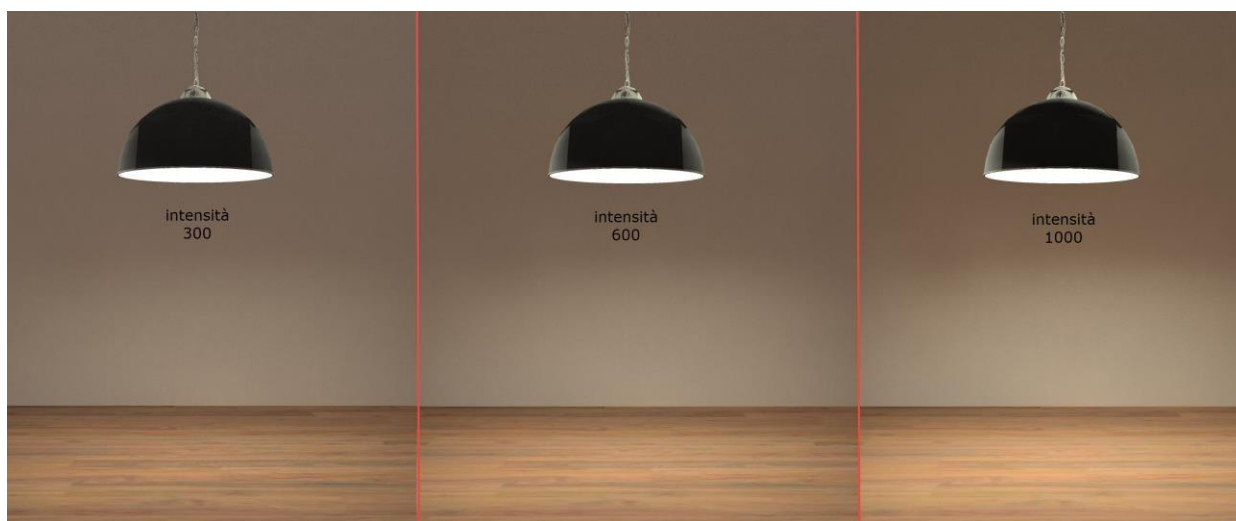
En función de la bandera introducida en el color, es posible filtrar los distintos tonos que se aplicarán.

- **Transparency:** posibilidad de aumentar o disminuir la transparencia del objeto.
- **Metallic:** posibilidad de aumentar o disminuir el efecto metálico (reflexión) sobre el objeto
- **Roughness:** posibilidad de aumentar o disminuir la rugosidad del objeto (liso o rugoso)
- **Emissive Light:** este parámetro gestiona la intensidad de la emisión luminosa del objeto. En función del valor introducido (oscila entre 0 e infinito), se calibra la luz emitida. He aquí algunos ejemplos de valores emisivos: empezando por la izquierda tenemos una luz con intensidad 300, en el centro una luz con intensidad 600 y a la derecha una luz con intensidad 1000.

Importante: cuando se insertan varias luces, se debe calibrar la intensidad de cada luz, ya que existe un límite dentro de Redway, llamado **MAPEADOR DE TONOS**. El mapeador de tonos ecualiza cada luz para que el efecto final sea homogéneo y no con fuentes de luz altas. Si, por ejemplo, se insertan 3 o 4 luces con intensidades diferentes, puede que todas parezcan iguales. Por ello, se recomienda no incluir muchas luces, sino 2 o 3 con una media de 800.

Este es el valor de la intensidad luminosa. El valor de intensidad oscila entre 0 e infinito, por lo que se recomienda utilizar estos valores para algunos elementos:

Luz LED bajo el armario	300 – 400
Luz ambiental esférica	700 – 900 – 1500
Luz esférica dentro de una lámpara	400 – 500



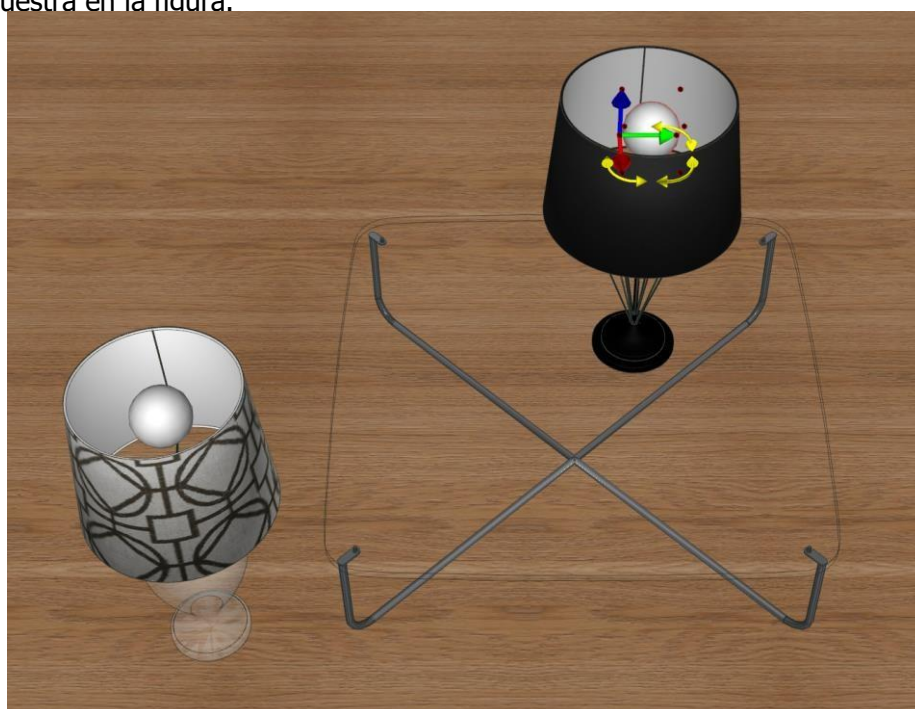
Uso de las lámparas genéricas

Como ya hemos mencionado, en la sección *Otros* hemos incluido lámparas de uso general: la esfera luminosa y el panel LED. Veamos las diferentes posibilidades de uso.

Esfera luminosa

La esfera luminosa es una esfera modificable en altura, anchura y profundidad que puede utilizarse como accesorio de iluminación o como punto de luz.

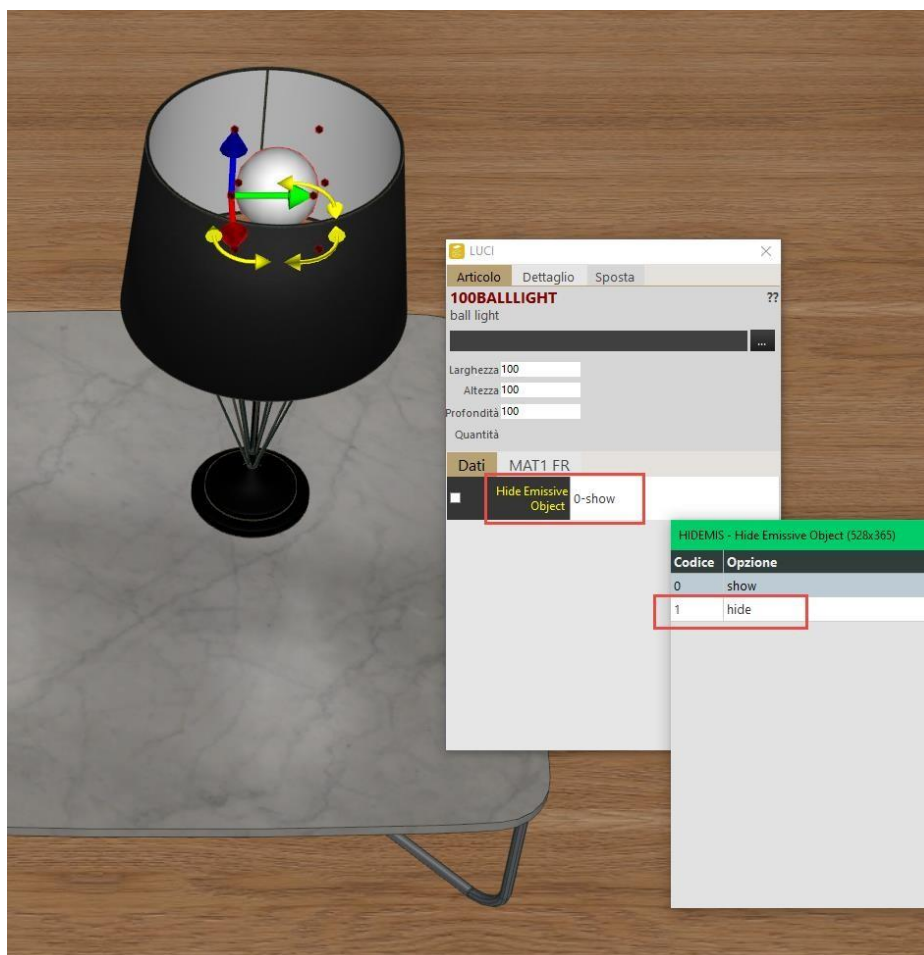
Al tratarse de un objeto libre, también puede utilizarse para iluminar objetos que no estén en el catálogo de luces, como se muestra en la figura.



El resultado es este:



En este caso, las luces son visibles en el interior de las lámparas: para ocultarlas, hay que seleccionar el parámetro «ocultar» en la variante, que habilita la luz, pero el objeto renderizado se vuelve invisible:



Tendremos entonces dos esferas invisibles de luz:



Con el parámetro «ocultar», es posible utilizar esferas luminosas para iluminar así toda la habitación:



Con el siguiente resultado:



Panel Led

El panel LED es un panel que puede modificarse en altura, anchura y profundidad y puede utilizarse como accesorio de iluminación o como tira LED bajo el armario.

Al ser un objeto independiente, también puede colocarse dentro de muebles o girarse en X e Y para que la luz se dirija hacia donde usted desee, arriba, abajo, vertical u horizontal.

A continuación se muestra una demostración utilizando un panel LED horizontalmente (debajo y dentro de la unidad de pared) y luego verticalmente.

Configurador



Renderizado Redway:



Configurador



Renderizado Redway:



Trucos para un buen renderizado:

1. Para eliminar tanto ruido/macro como sea posible, debe utilizarse un renderizado de nivel 5 (máxima calidad). El tiempo de renderizado en este modo se duplica.
2. Recomendamos utilizar las fuentes de luz que figuran en el catálogo Iluminación. Las fuentes deben colocarse de modo que no creen zonas muy oscuras de la escena. Debe seleccionarse el grado de intensidad de la luminosidad.
3. Se recomienda excluir el uso de fuentes de luz del catálogo Paredes. Estas fuentes crean una luz uniforme que reduce los acentos en la escena. La fuente de luz que emite la inserción de un Panorama en las ventanas (del catálogo Paredes) reduce considerablemente la luminosidad de otras fuentes de iluminación. Para que la luz solar de Redway sea suficientemente intensa, conviene desactivar el «panorama» de la ventana desde el catálogo Paredes. Si quieres un panorama a las ventanas, se recomienda utilizar texturas HDRI a 8k/4k.
4. Si la configuración de los muebles es más compleja que una simple configuración lineal, es aconsejable incluir una fuente de luz adicional (preferiblemente invisible) en combinación con la iluminación solar para resaltar los acentos (reflejos, perfiles o puertas, iluminación más uniforme). Es necesario colocar una fuente de luz adicional de modo que no haya esquinas ni superficies oscuras en el encuadre, ya que al intentar igualar el nivel de iluminación de las superficies mal iluminadas, aparecen manchas en ellas.
5. La identificación de detalles en hojas, perfiles, etc. es posible cuando los rayos del sol se aplican en ángulo agudo sobre la fachada o cuando las fuentes de luz están instaladas de tal forma que su reflejo incide a través de la fachada sobre el observador.

Para ampliar la información, escribe a support@dau.it