





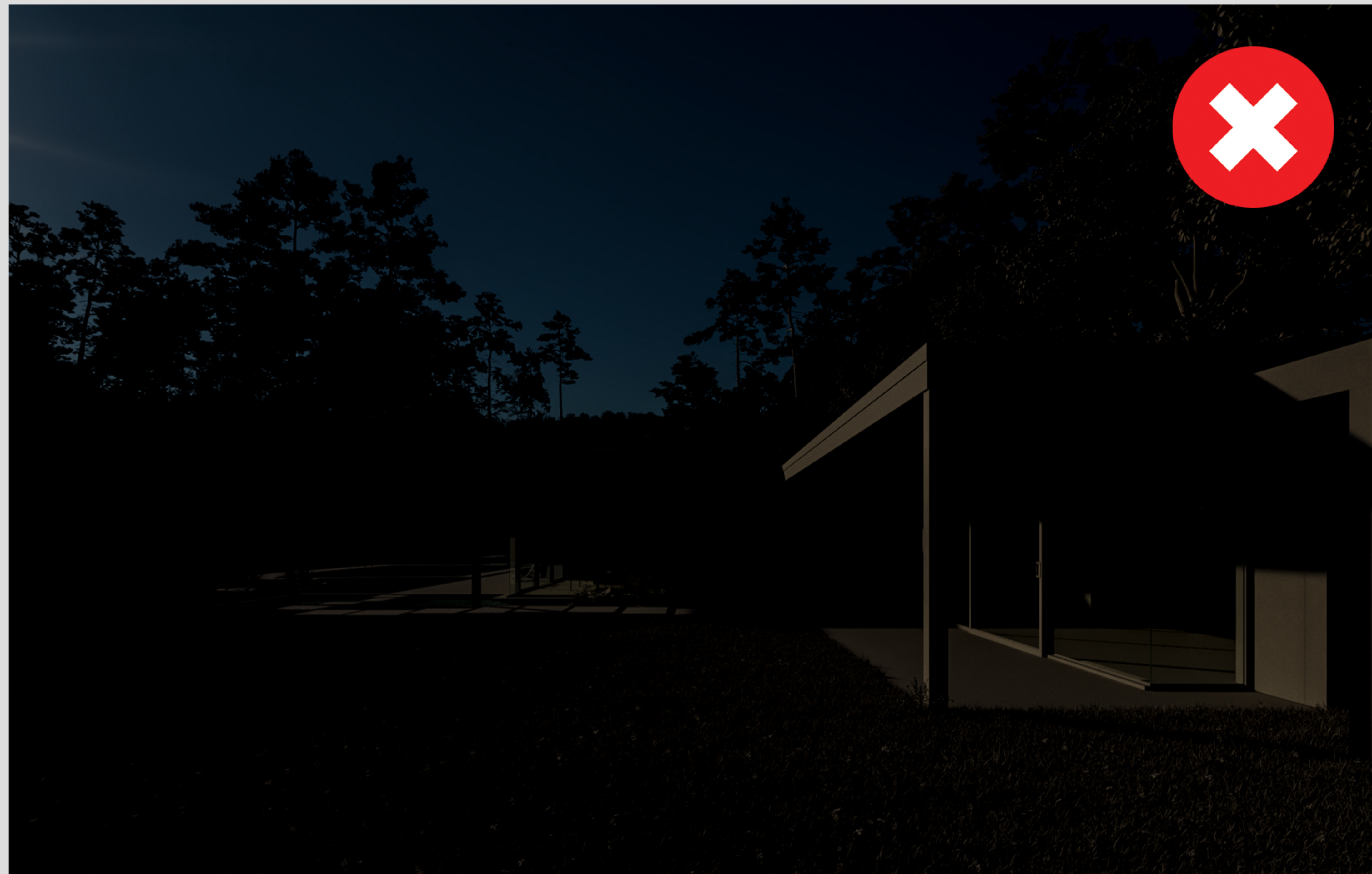
**IMPORTANTE LEER ANTES DE USAR ESTE PACK:**

Todos los HDRI de este pack están calibrados para proporcionar colores y valores reales de exposición en los motores de render y permitir un sistema facil, rapido y preciso de imitar la iluminación del mundo real en 3D. Pero es importante tener en cuenta varias consideraciones para poder usarlos correctamente.

Para poder maximizar las capacidades de almacenamiento de rango dinámico de los archivos .HDR, los cielos con mucho contraste han sido normalizados, el valor de multiplicador para recuperar los valores absolutos en los HDRI está escrito en el nombre del archivo y también en este PDF después de un signo + (ej: +32). Para obtener un HDRI con valores absolutos y reales de exposición simplemente hay que usar el valor de multiplicador indicado en el mapa/luz de tu motor de render, una vez configurado, la exposición depende de la configuración de tu cámara física como ocurriría en el mundo real. Esto permite mejores resultados a la hora de combinar iluminación natural e iluminación artificial y nos permite un sistema de trabajo muy similar al de una cámara de fotos en el mundo real.

3DCollective\_HDRi\_044\_1945\_+32.HDR

ID Único      Hora      Multiplicador



3DCollective\_HDRi\_044\_1945  
Multiplicador de 1 en Vray HDRI  
Valores de la cámara 3D NO coinciden con los reales

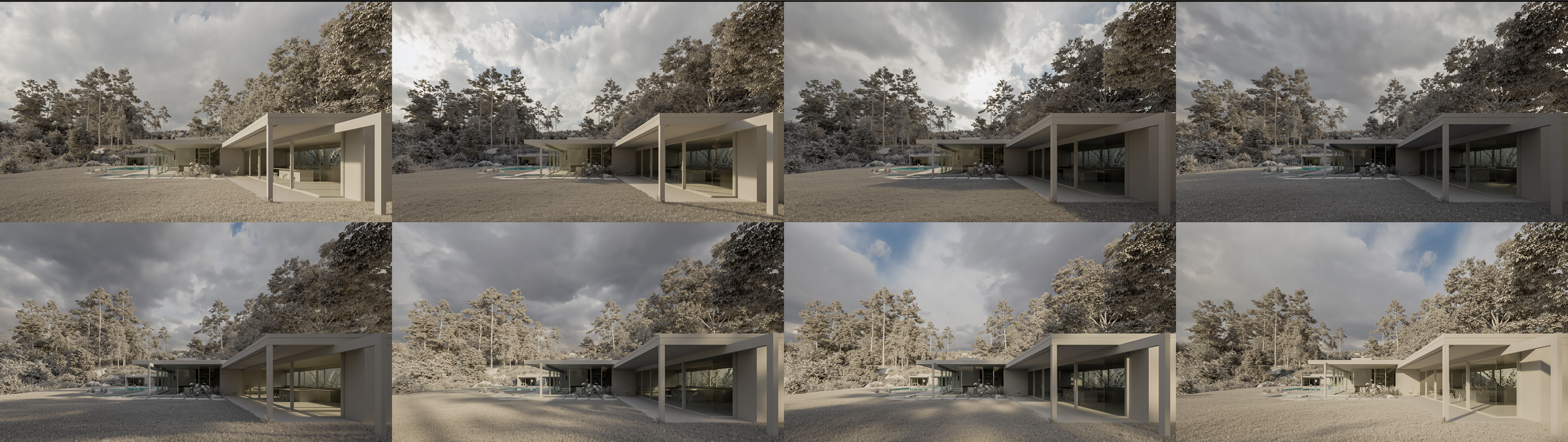
f number: 8  
Shutter: 1/100s  
ISO: 100



3DCollective\_HDRi\_044\_1945  
Multiplicador de 32 en Vray HDRI  
Valores de la cámara 3D SI coinciden con los reales

f number: 8  
Shutter: 1/100s  
ISO: 100





022-1722

3DCOLLECTIVE\_HDRI\_022\_1722

Multiplicador de exposición absoluta: **8**

Lugar: **Madrid-España**

Estación: **Primavera**

Hora: **17:22**



# 16K HDRI EN [WWW.3DCOLLECTIVE.ES](http://WWW.3DCOLLECTIVE.ES)

