

Manual del Usuario



Abvent Copyright 2009

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

Tabla de Contenidos

Información legal	2
Agradecimientos	3
La familia Artlantis	3
Artlantis Render - Radiosidad para imágenes fijas	3
Artlantis Studio - Animación para todos	3
Artlantis Media	3
Nuevas características en Artlantis 3.0	3
Nuevo motor de generación de radiosidad	3
Nueva administración de geometrías.	3
Nuevo reposicionamiento gráfico del punto de anclaje de un objeto	4
Nueva conicidad de la luz	4
Nueva característica: agua animada	4
Nueva característica: animación de nube	4
Nueva administración de Medios al abrir un proyecto	4
Nueva característica: exportar un proyecto en otro formato	4
Puesta a nivel de la importación	4
Ejemplo: modelo de luz	4
Abrir archivos anteriores de Artlantis.	5
Abrir archivos Artlantis 2	5
Abrir archivos Artlantis 1.2	5
Controlador de definición de textura	5
Modificar la definición de material	5
Requisitos del sistema	6
Requisitos mínimos del sistema.	6
Configuración recomendada del sistema	6
Serialización.	7
Activar y evaluar Artlantis	7
Activación de licencia para Windows	7
Por Internet	7
Problema potencial	8
Manual	8
Desactivación de la licencia	9
Manual	9
Período de evaluación	11
Instalar y activar licencia de red	11
Finalidad:	11
Requisitos:	
	11
Instalación:	11 11
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor.	11 11 11
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet:	11 11 11 12
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet: Validación manual:	11 11 11 12 12
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet: Validación manual: Paso 2: instalar Artlantis en las estaciones de trabajo cliente.	 11 11 11 12 12 13
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet: Validación manual: Paso 2: instalar Artlantis en las estaciones de trabajo cliente. Problemas potenciales.	 11 11 11 12 12 13 13
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet: Validación manual: Paso 2: instalar Artlantis en las estaciones de trabajo cliente. Problemas potenciales. Abrir documentos.	 11 11 11 12 12 13 13 15
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet: Validación manual: Paso 2: instalar Artlantis en las estaciones de trabajo cliente. Problemas potenciales. Abrir documentos. Abrir archivos 3DS.	11 11 12 12 13 13 15 15
Instalación: Paso 1: activar la licencia de red en el servidor. Validación por Internet: Validación manual: Paso 2: instalar Artlantis en las estaciones de trabajo cliente. Problemas potenciales. Abrir documentos. Abrir archivos 3DS. Abrir un archivo de Artlantis.	11 11 11 12 12 13 13 13 15 15

Abrir un archivo cuando se inicia la aplicación	16
Abrir recientes	16
Abrir	16
Convertir potencia de lámpara:	17
Los Shaders de neón no están activados, de manera que no participarán en la iluminaci	ón .
de la escena:	17
Reemplazar el fondo por sol y cielo natural para las vistas que usan un solariscopio:	17
Activar suelo infinito:	17
Salir	17
Arrastrar/Colocar un archivo en el icono de Artlantis	17
Abrir archivos DWG/DXF	17
Abrir archivos DWF	18
Abrir archivos OBJ	18
Abrir archivos FBX	19
Abrir archivos GS1	19
Usar archivos de referencia	20
Menú Archivo > Usar archivo de referencia	20
Ejemplo de actualización de geometría*:	20
Pasos:	20
Guardar un documento	21
Guardar un documento ATL	21
Guardar un documento AOF	21
Guardar un documento U3D	22
Guardar un documento FBX	22
Guardar un documento DWF	22
Guardar un documento OBJ	23
Guardar un documento SKP	23
Guardar un archivo.	23
Información general	25
Inspector de exploración	26
Los nueve inspectores disponibles son:	26
Los menús de Artlantis	27
Menú Archivo	27
Abrir	27
Combinar geometría desde archivo	27
Guardar	27
Guardar como	27
Vuelve a la versión guardada	27
Exportar como objeto	27
Exportar como archivo	27
Utilizar un archivo de referencia	28
Menú Edición	28
Deshacer	28
Rehacer	28
Cortar	28
Copiar	28
Pegar	
Suprimir	28
Preferencias	28
Menú Mostrar	
Ampliar/Reducir	28

Ajustar a la ventana	. 29
Volver a la vista original	. 29
Zoom	. 29
Panorámica	. 29
Cambiar vista 2D	. 29
Mostrar vista 2D.	. 29
Atrás	. 29
Siguiente	. 29
Ocultar la barra de herramientas.	. 29
Barra de estado	. 29
Barras de herramientas	. 29
Menú Inspector	. 30
Perspectivas	. 30
Vistas paralelas	. 30
Panoramas.	. 30
Objetos VR	. 30
Animaciones	. 30
Shaders	. 30
Luces	30
Solariscopios	. 30
Objetos	30
Generar	30
Generar zona	30
Generación nor lotes	30
Menú Ventana	30
Inspector	30
Vieta 2D	30
Catálago	30
Essala de tiempo	21
Escala de dempo	21
ratametros de generación	21
Information de la escena:	21
Menu Herramientas	. 31
Crear Shader	. 31
Crear una Postcard ^{1 m}	. 31
Menü Ayuda	. 31
Ayuda de Artiantis.	. 31
Sitio Web de Artlantis	. 31
l'utoriales en linea	. 31
Registro en linea	31
Editar licencia.	. 31
Acerca de Artlantis.	31
La ventana Vista 2D	. 31
Editar en la vista 2D.	. 32
Imágenes fijas	. 32
Animaciones	. 32
Herramientas de presentación y exploración de la vista 2D	. 32
Herramientas predeterminadas disponibles	. 32
Personalizar la barra de herramientas de la vista 2D.	33
Modificaciones en la vista 2D.	. 33
Trabajar con perspectivas en la vista 2D	. 34
Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D.	. 36

Trabajar con objetos en la vista 2D	38
Trabajar con luces en la vista 2D	40
Modificar los solariscopios.	44
Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D	46
Trabajar con objetos VR en la vista 2D	47
Trabajar con panoramas en la vista 2D	51
Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D.	53
Ventana Vista 2D	53
Editar rutas	53
Crear ruta	54
Mover ruta	55
Modificar la ruta	55
Agregar punto de control	55
Editar una parte de la tangente en un punto.	56
Para suprimir el punto de inflexión.	56
Ampliar ruta	
Menú emergente Editar ruta	57
Editar referencias	58
Menú emergente Editar referencia:	58
A gregar una referencia	58
Menú emergente Editar filtros de la vista 2D.	59
Menú emergente editar nunto de vista:	59
Trabajar con animacionas da lucas an la vista 2D	57 60
Vontana Vista 2D.	60
F ditar rutas	60
Crear ruta	00 61
Movar ruta	01
Madificar la ruta	01 62
A greger punto de control	02 62
Editar una parte de la tangente en un nunto:	02
Para sunrimir al nunto de inflorión	05
A muliar suprami ei punto de innexion	05 64
Ampuai ruta	04
F ditar referencies	04
Monú amarganta Editar rafaranaja:	65
A ñedir une imagen clave	05
Anaun una magen ciave	05 66
Trabajar con animacionas da abiatas an la vista 2D	66
Vontone Viete 2D	00
Editor mutos	00
	00
Crear ruta	07
Modifican la mita	60
	60
Agregar punto ut control	00
Para sunrimir al nunto de inflorión:	09
1 ara suprimi ci punto ue inflexion;	09 70
Amphai ruta	70
Filitar rafarangias	/0
Lunai icici cinuas	71
	··· /1 72
Agrigat ulla itititilia	12

Menú emergente Editar filtros de la vista 2D:	72
Editar el cuadro de recorte	73
En la vista 2D.	73
Representación en la vista previa	73
La ventana Vista previa	74
Herramientas de presentación y exploración de la vista previa	75
Agrupadas por temas	75
Herramientas de exploración:	75
Herramientas de Artlantis:	75
Selector de punto de vista:	76
Mostrar u ocultar grupos de herramientas en la barra de herramientas	76
Personalizar la barra de herramientas	76
Compatibilidad para periféricos SpaceNavigator:	76
Personalizar la barra de herramientas de Vista previa	76
Desde el menú Mostrar > Barras de herramientas > Personalizar	76
La ventana Escala de tiempo	
Introducción:	77
Mostrar	77
Animar	77
La ventana Escala de tiempo se divide en las cuatro áreas siguientes:	77
Referencias y guías	81
Referencias	81
Elementos animados actuales en un instante T: cámara, luz, solariscopio, objeto, textura animada.	81
Configuración animada para los elementos actuales:	81
Cómo se representan las claves	82
Información general:	82
Seleccionar claves de un elemento animado.	82
Seleccionar claves del elemento animado actual.	83
Creación de claves	83
Menú emergente del cursor:	84
Métodos abreviados de teclado	85
Guías:	85
El Inspector de perspectivas.	87
La Lista de perspectivas	
Menú desplegable de la lista	. 89
Imágenes de primer plano	89
Definir un primer plano	89
Cargar imagen de primer plano:	89
Imágenes de fondo	89
En el menú Puntos de vista local:	
Cargar una imagen de fondo:	90
Suprimir una imagen de fondo	90
El Inspector de vistas paralelas	. 93
La Lista de vistas paralelas	94
Menú desplegable de la lista	95
El Catálogo de medios	. 97
La ventana Catálogo de medios se divide en 3 áreas: Favoritos, Miniaturas y Vista previa.	97
Administrador del catálogo	. 98
área Favoritos	98
Exploración de los tipos de medios	. 98

Agregar un catálogo	
Actualizar catálogos.	
Suprimir un catálogo	
Filtrar presentación de medios del catálogo	
Modificar el tamaño de las miniaturas del catálogo	99
Retocar la escena con medios	99
Arrastrar y colocar un medio del catálogo en la ventana Vista previa	99
Postcards	100
Guardar una Postcard	100
Usar una Postcard	100
Fnviar una Postcard	100
Suprimir una Postcard	100
Usar Postcards	101
Fl Inspector de Shaders	103
Crear Shader	103
Crear correspondencia entre Shader e interfaz de Shader	106
Listo de motorioles	106
Barra da harramiantas:	100
Organización de le liste	109
Shaday da agua yaqiista	100
Shader de agua realista	
El Shader de luz de neon	
Shader basico	
Shader experto	112
Shaders: De procedimiento, Renejo, Fransparente Marmoi, Lineas	
Shader de esmantado luminoso	
Shader de esmaitado realista	
L'ite le sete i le	116
Lista de materiales	
Las texturas se aplican:	
Las texturas se suprimen:	116
Mapeado de l'extura	11/
Volver a affectar un material	119
Cancelar una selección.	119
Menu emergente de materiales y texturas	119
Crear Shader a partir de	
Aplicar a todas las instancias.	
Reajustar a valor por omisión.	
Anadir textura	
Combinar los materiales con el mismo nombre.	
Combinar los materiales con el mismo Shader.	
Combinar vértice.	
Proyectar sombra	
Recibir sombras	
Suprimir todas las IDs de materiales no utilizados	
Suprimir.	
l extura	120
El Inspector de objetos.	
El Inspector de objetos por Jerarquía	

Objeto	123
Menú emergente de geometría seleccionado	123
Geometría del objeto.	123
Guardar una escena:	123
El Inspector de objetos por Capa	124
Cambiar el nombre de una capa	
Capas	125
Geometría	
Barra de herramientas Objeto por Capa	126
Crear una capa	126
Crear un objeto	
Menú emergente capa seleccionada	126
Objeto	127
Editar la escena	127
Editar objetos	129
En el caso de un objeto estándar:	130
Animación de objetos	130
Crear un objeto a partir de una selección de polígonos	131
Seleccionar polígonos	131
Crear el objeto	131
Cancelar una selección	132
La lista de objetos.	132
Menú emergente para objetos:	132
Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva:	133
Billboards	133
Disponibilidad:	133
Dos tipos de Billboards	133
Objetos de luz	135
Objetos estándar	136
Animación de objetos	136
Objetos de vegetación	136
Objetos de Caracter animado	138
Comportamiento	
Shader:	139
Coordenadas	139
Animación de objetos	139
Instancia de objeto	139
Crear una instancia de un objeto	139
Suprimir una dependencia	140
El Inspector de solariscopios.	141
Luz solar:	
Luz procedente del cielo:	142
Nubes:	
Animación de solariscopios	142
Editor de ciudades	
Mapa del mundo	143
Ciudad	143
Longitud y latitud	143
GMT	143
+ 1 en verano	143
La lista de solariscopios.	143

Parámetros avanzados de solariscopios	144
Cielo:	145
Niebla: establecer los parámetros de niebla	145
Parámetros de animación: se usa para animar el movimiento del viento juntamente con su	
Girection.	145
El Inspector de luces.	14/
	14/
Animaciones:	148
Lista de luces	148
Menú emergente de grupo de luces:	149
Menú emergente de luces:	149
Selección y edición múltiple de las luces:	150
La Herramienta de inserción directa	151
Abrir el comando de inserción	151
Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D.	151
Paso 2 - Definir los marcadores en la ventana Vista previa	152
Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción	153
Filtros de efectos de post-producción.	155
Ejemplos de Efectos en post-producción	156
Generación	159
Parámetros de generación de perspectiva	159
Parámetros de generación de puntos de vista en modo Experto en el motor "Fotorrealista"	160
Generar	163
Menú Inspector > Generar	163
Generar animaciones	163
Menú Inspector > Generar	163
Formato:	163
Parámetros de compresión:	163
Calidad:	164
Artlantis Batch Render	164
Salir:	. 165
Pausa	165
Reanudar	165
La ventana Generación por lotes	165
Menú Inspector > Generación por lotes.	165
Barras de herramientas	165
Lista de puntos de vista:	165
La ventana Generar zona	166
Menú Inspector > Generar zona	166
Parámetros de generación de vistas paralelas	167
Parámetros de generación de panoramas	168
Parámetros de generación de objetos VR	169
Parámetros de generación de animaciones	. 171
El inspector de panoramas	173
Lista de panoramas.	174
Menú emergente de panoramas	174
El inspector de objetos VR	177
Lista de objetos VR	178
Menú emergente de objetos VR	179
El inspector de animaciones	181
Información general de animaciones	182
	102

Secuencia	
Animar en una secuencia de parámetros para otros inspectores:	
Presentación en tiempo real:	
Elementos que se pueden animar	
Lista de animaciones	
Menú emergente de animaciones	
Coordenadas de animación	
Parámetros de cámara que se pueden animar	
Qué se puede animar	
Qué no se puede animar	
Parámetros de solariscopios que se pueden animar	
Qué se puede animar	
Qué no se puede animar	
Parámetros de luces que se pueden animar	
Qué se puede animar.	
Qué no se puede animar	
Parámetros de objetos que se pueden animar	
Qué se puede animar.	
Qué no se puede animar	
Preferencias	189
Ajustes de preferencias	
Acceso: Menú Edición > Preferencias	
General	
Vista previa	190
Generador final	191
Métodos abreviados de teclado y ratón	193
Métodos abreviados de 2D generales	194
Acciones	
Combinaciones y pulsaciones de teclas	194
Métodos abreviados de 2D - trabajar con perspectivas	195
Acciones.	
Combinaciones y pulsaciones de teclas	195
Métodos abreviados de 2D - trabajar con vistas paralelas	195
Acciones	
Combinaciones y pulsaciones de teclas	195
Métodos abreviados de 2D - trabajar con el cuadro de recorte	
Acciones:	196
Métodos abreviados de 2D - trabajar con objetos	197
Métodos abreviados de 2D - trabajar con luces	
Combinaciones y pulsaciones de teclas.	
Metodos abreviados de 2D - trabajar con solariscopios	
Opcion posicion del sol Manual	
Existe una opcion para proyectar las sombras a 45° en funcion de la posición del vista.	199
Métodos abreviados de 2D - trabajar con nanoramas	200
Acciones	200
Combinaciones y pulsaciones de teclas	200
Métodos abreviados de 2D - trabajar con objetos VR	200

Acciones	200
Combinaciones y pulsaciones de teclas	200
Métodos abreviados de 2D - trabajar con animaciones	201
Acciones	201
Combinaciones y pulsaciones de teclas	201
Métodos abreviados de presentación de vista previa	201
Acciones	201
Combinaciones y pulsaciones de teclas	201
Métodos abreviados de vista previa del inspector de objetos activado	202
Acciones	202
Combinaciones y pulsaciones de teclas	202
Métodos abreviados de vista previa generales	203
Acciones	203
Combinaciones y pulsaciones de teclas	203
Ejemplo:	204
Métodos abreviados de vista previa del inspector de perspectivas - inserción directa	204
Acciones	204
Combinaciones y pulsaciones de teclas	204
Métodos abreviados de vista previa del inspector de solariscopios activado	205
Acciones	205
Combinaciones y pulsaciones de teclas	205
Ejemplo de movimiento manual del sol:	205
Ejemplo de posición del inicio de la niebla:	206
Métodos abreviados de vista previa del inspector de Shaders activado	206
Acciones	206
Combinaciones y pulsaciones de teclas.	206



Manual del Usuario

Información legal

Artlantis™ es una marca comercial registrada de Abvent R&D. PostCard™ es una marca comercial registrada de Abvent R&D.

RayBooster[™] es una marca comercial registrada de HPC SA.

SketchUp® es una marca comercial registrada de Google.

Macintosh®, Mac OS®, QuickTime® son marcas comerciales registradas de Apple Inc.

Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corp.

Photoshop® es una marca comercial registrada de Adobe Systems Incorporated

Todas las demás marcas comerciales mencionadas son marcas registradas por sus respectivos propietarios.

Agradecimientos

Queremos dar las gracias a todos los evaluadores por su apoyo y sus aportaciones durante la fase de preparación de este producto. Nos han ayudado a crear una herramienta personalizada según sus requisitos.

La familia Artlantis

Artlantis combina las funciones más avanzadas y eficaces de simulación realista de efectos de material e iluminación necesarias para cualquier proyecto tridimensional. Artlantis Render dispone de conexión directa con los principales paquetes de software de arquitectura CAD (como ArchiCAD, VectorWorks, SketchUp, AutoCAD, Arc+, etc.) y puede importar los principales formatos de archivos CAD: DXF, DWG, 3DS, DWF, OBJ, FBX SKP, GS1. Así como las funcionalidades expertas OBJ, DWF, FBX, SKP, U3D.

La tecnología de Artlantis está disponible en dos versiones principales, con el fin de ofrecer una línea de productos adecuada a las distintas necesidades y prácticas.

Artlantis Render - Radiosidad para imágenes fijas

Artlantis Render es una herramienta exclusiva e ideal para efectuar generaciones de muy alta resolución de forma sencilla y en tiempo real. El motor FastRadiosity™ le permite calcular imágenes de radiosidad... con vista previa en tiempo real. Artlantis Render utiliza componentes 3D y vegetación 3D directamente en la ventana vista previa por simple arrastre y colocación. Esta característica permite que los usuarios trabajen rápidamente en distintos escenarios y simulen escenas virtuales en un entorno real.

Artlantis Studio - Animación para todos

Artlantis Studio es la herramienta perfecta para los profesionales que diseñan presentaciones a partir de imágenes fijas, animaciones, panoramas de realidad virtual QuickTime, etc.

Equipado con el nuevo motor FastRadiosity[™], Artlantis Studio ofrece funciones avanzadas como la animación de escenas y la animación de objetos, entre otras. Al igual que ocurre con la mayoría de las funciones de Artlantis, el movimiento panorámico de la cámara, los puntos de vista y los puntos de mira se definen de forma sencilla e intuitiva.

Artlantis Media

Además de la biblioteca estándar, Abvent ofrece discos CD-ROM temáticos que ofrecen gran cantidad de material y objetos 3D que puede usar para generar imágenes compuestas. Varios socios del sector o diseñadores independientes han producido estos materiales especialmente para Artlantis.



Este icono indica funciones que son específicas de la versión Artlantis Studio.

Nuevas características en Artlantis 3.0

Nuevo motor de generación de radiosidad

- Mejora en el <u>modelo de luces</u> que muestra un excelente nivel de detalle. Vedi " Ejemplo: modelo de luz" pagina 4
- Acceso a **configuraciones de luces interiores y exteriores** predefinidas. Vedi "Presentación de opciones de generación para el motor de "foto realista" en el modo actual" pagina 159
- Trabajando en modo <u>Experto</u> el usuario puede optimizar el rendimiento de iluminación. Vedi " Parámetros de generación de puntos de vista en modo Experto en el motor "Fotorrealista"" pagina 160

Nueva administración de geometrías

- La geometría se presenta ya sea por <u>Jerarquía</u> Vedi "El Inspector de objetos por Jerarquía" pagina 121 o por <u>Capa</u>. Vedi " El Inspector de objetos por Capa" pagina 124
- Cuando se guarda un objeto, esto se puede hacer externamente (.aof) o <u>internamente</u> (en vinculación con el proyecto actual). Vedi "Crear el objeto" pagina 131
- Los Billboards y la vegetación 3D disponen de un factor de transparencia. Vedi "Transparencia:" pagina 134

Nuevo reposicionamiento gráfico del punto de anclaje de un objeto

 Los puntos de anclaje de objetos internos o externos (.aof) pueden redefinirse instantáneamente a partir de la Vista 2D. Vedi " Trabajar con objetos en la vista 2D" pagina 38

Nueva conicidad de la luz

9. 9 proyecciones de iluminación predefinidas.

Nueva característica: agua animada

• El agua puede ser animada directamente desde el Inspector de Shaders. Ya no hace falta ajustar sus parámetros en modo animación. Vedi "Parámetros de animación:" pagina 110

Nueva característica: animación de nube

• Las nubes pueden ser animadas directamente desde el Inspector de solariscopios. Ya no hace falta ajustar sus parámetros en modo animación. Vedi "Viento " pagina 145

Nueva administración de Medios al abrir un proyecto

 Los Medios faltantes pueden ser: buscados, reemplazados o suprimidos. Vedi " Abrir un archivo de Artlantis" pagina 15

Nueva característica: exportar un proyecto en otro formato

• U3D, DWF, OBJ, FBX, SKP.Vedi "Guardar un documento" pagina 21

Puesta a nivel de la importación

- DWG, DXF and DWF compatibles con la gama AutoDesk 2010. Vedi "Abrir documentos" pagina 15
- Para los usuarios de ArchiCAD 13, ahora Artlantis 3 recupera todos los niveles definidos. Vedi "Abrir documentos" pagina 15

Ejemplo: modelo de luz



Iluminación ambiente de Artlantis Studio 2.



Iluminación ambiente de Artlantis Studio 3.

Abrir archivos anteriores de Artlantis

Abrir archivos Artlantis 2

Por omisión, los ficheros mantendrán el mismo aspecto que en la versión 2. Los parámetros de generación de Radiosidad se hallarán bajo *Personalizados* en el menú emergente. Según el tipo de vista puede redefinir un tipo de iluminación interior o exterior. También puede definir otros ajustes personalizados - ver **Ajustes expertos**.

Abrir archivos Artlantis 1.2

Las escenas producidas en Artlantis 1.2 deben ser convertidas. *Inspector de shaders*

Controlador de definición de textura

En Artlantis 3, el motor de software calcula automáticamente el nivel de definición de textura.

Modificar la definición de material

En versiones anteriores de Artlantis (incluida la versión 1.2), la definición de material se basaba en un modelo "Phong ampliado" que era perfectamente adecuado para la generación de lanzamiento de rayos, pero no resultaba adecuado para la radiosidad. Artlantis 3.0 interpreta los componentes de material de forma más realista. No se modifica la definición de Shaders debido a problemas de compatibilidad con la colección de Shaders adquirida.

Inspector de puntos de vista

Ya no se admite la antigua característica Atmósfera y hay disponibles funciones más avanzadas en el inspector de solariscopios (simulación de cielo y sol, niebla natural, editor de nubes).

El degradado de 2 colores se ha sustituido por un nuevo degradado de 3 colores.

Ya no se admite la rotación de degradado.

Los efectos de profundidad de campo son ligeramente diferentes.

La generación de tramado ya no está disponible y se ha sustituido por los Efectos de post-producción.

Inspector de solariscopios

Se ha eliminado la casilla de verificación Contribución a la radiosidad. El sol y el cielo contribuyen a la iluminación general.

Se han suprimido 5 colores para personalizar el cielo. Artlantis 3 usa una nueva simulación de cielo y sol con iluminación natural. Al abrir los archivos generados en la versión 1.2, se convierten a este nuevo modelo de simulación físico.

Inspector de luces

Artlantis 3 utiliza un modelo de luz físico que no es compatible con la configuración de luz de la versión 1.2.

Se ha eliminado la casilla de verificación Contribución a la radiosidad. La luz contribuye a la iluminación general. Se ha suprimido la luz paralela.

El punto de iluminación y de luz se han combinado dentro de las luces.

1

Se han suprimido los parámetros de transición y sombra borrosa, y se han sustituido por una variable que está disponible para todas las luces.

Catálogo

Ya no es necesario catalogar la carpeta de medios.

Solo debe especificar su carpeta preferida.

Requisitos del sistema

Requisitos mínimos del sistema

- Intel Dual-Core 2.66 GHz o equivalenhte
- CPU funcionando a 2.66 GHz
- RAM: 4 Gb.
- Sistema: Windows XP SP3, Vista Home Basic x32 ó 64 bits
- Tarjeta gráfica de 128 MB, compatible con OpenGL 1.4.
- Resolución de pantalla: 1024 x 768 millones de colors
- Acceso a Internet
- QuickTimeTM7.6.2
- Ratón de 3 botones con rueda.

Configuración recomendada del sistema

- Intel 8 Core o equivalente
- CPU funcionando a 3 GHz
- RAM: 4 Gb.
- Sistema: Windows XP SP3, Vista Home Basic x32 ó 64 bits ó Windows 7
- Tarjeta gráfica de 512 MB, compatible con OpenGL 1.4.
- Resolución de pantalla: 1600 x 1200 o superior
- Acceso a Internet
- QuickTime[™]7.6.2
- Ratón de 3 botones con rueda.

Serialización

Sobre la activación del programa.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Activar y evaluar Artlantis	7
Activación de licencia para Windows	. 7
Desactivación de la licencia	. 9
Período de evaluación	. 11
Instalar y activar licencia de red	. 11

Activar y evaluar Artlantis

Cuando se ejecuta Artlantis por primera vez, aparece el cuadro de diálogo de activación y evaluación, como se muestra a continuación:

	La licencia no está ar	ctivada
~	El periodo de evaluad	ción finalizará en 30 días.
	Puede activar una lic KeyServer en ejecuci	encia nueva, comprobar si hay una instancia de Artlantis ión, eiecutar Artlantis en modo evaluación o salir.

Activación de licencia para Windows

Por Internet

(º) Introduzca su número de serie 2º) Haga dic en el botón Activar licencia	
Introduzca su número de serie:	
Cerrar	Activar licencia

Primero:

- Busque el **número de serie** * (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que ha recibido por correo electrónico.
- Compruebe que está conectado a Internet. Artlantis tendrá que conectarse con el servidor de activación.

NB: al inicio, Artlantis comprueba automáticamente si hay una conexión a Internet.

- Indique el número de serie.
- Haga clic en el botón *Activar licencia*. Aparecerá un mensaje de confirmación de la activación. Cierre el mensaje para abrir el cuadro de diálogo de apertura del archivo.

NB: *puede usar el número de serie tanto si tiene un sistema operativo MacIntosh como Windows.

Problema potencial

La licencia no se puede validar:

	(Fafaidadad Calas astronto la fanasia	
~	Presidiadesi Se na activado la scencia.	

Se ha alcanzado el número máximo de usuarios asociados a la licencia involucrada. Para activar el número de licencia en una nueva estación de trabajo, primero debe desactivarlo en la(s) estación(es) de trabajo en la(s) que se está utilizando dicha licencia.* A continuación, podrá activar el número en la nueva estación de trabajo. También puede adquirir una nueva licencia a un precio rebajado. Póngase en contacto con su distribuidor para obtener más información.



Manual

En caso de que no tenga conexión a Internet.

Administrador de licencias	
Activación manual, no hay una conexión de ser 1º) Infroducca su número de serie 2º) Infroducca el número de "identificación" en 3º) Infroducca el código de activación devuelto 4º) Haga clic en el botón Activar licencia.	vidor disponible: la dirección http://activation.artiantis.com. por el servidor
Introduzca su número de serie:	
Su número de identificación es:	
Cerrar	Activar licencia

- Busque el **número de serie** (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que ha recibido por correo electrónico. Anote el **número de identificación** situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).
- Use un equipo conectado a Internet y vaya al sitio Web de activación de Artlantis en la dirección: http://activation.artlantis.com
- Cuando se muestre la página de activación, escriba el número de identificación que escribió antes y haga clic en el botón "*Conectar al servidor*".



Recibirá un **número de licencia** que debe copiar y pegar en el campo *Introduzca el código de activación* del controlador de licencias.

Haga clic en el botón Cerrar para confirmar

-	¡Felicidades! Se ha activado la licencia.	
_		
		Aceptar

Desactivación de la licencia

Menú Ayuda > Editar licencia... haga clic en Desactivar.



Para desactivar la licencia, haga clic en "Desactivar licencia". Y luego haga clic en Cerrar.

Manual

En caso de que no tenga conexión a Internet.





• Haga clic en el botón Desactivar licencia y, a continuación, confirme la desactivación.

Administrador de licencias	
Sólo se puede activar una licencia en ur licencia de un equipo y activarla en otro	n equipo a la vez. Para su comodidad, puede desactivar una o, sin tener que instalar y/o desinstalar el software.
También puede adquirir licencias adicion en contacto con su distribuidor o prove	ales con un descuento especial. Para más información, póngase erlor
Desactivación manual: 19) Haga clic en el botón Desactivar 29) Introduzca su número de identificas 39) Introduzca el código de desactivaci 49) Haga clic en el botón Cerrar.	ión en la dirección http://activation.artiantis.com in devuelko por el servidor
Su número de identificación es:	I Awi Cd-rR 3c29-3CgAPD-gEZAgI-CAHINya-XF3cgs-KBxsHD-QoDAAk-
Introduzca el código de desactivación:	
Corrar	

- Anote el número de identificación situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).
- Use un equipo conectado a Internet y vaya al sitio Web de activación de Artlantis en la dirección: <u>http://activation.artlantis.com</u>
- Cuando se muestre la página de activación, escriba el número de identificación que escribió antes y haga clic en el botón "*Conectar al servidor*".

ARTLANTIS	
1º/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo	
2º/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante Comessione al server)	
3°/ Copiate questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artlantis	

El servidor le devolverá un **código** que puede copiar y pegar en el campo *Introduzca el código de desactivación* del Controlador de licencias.

• Haga clic en el botón Cerrar, validando seguidamente para confirmar la desactivación.



Período de evaluación

Al hacer clic en la opción "*Evaluar*", se inicia Artlantis en modo evaluación durante 30 días. Durante este tiempo, todos los comandos del software están operativos: Abrir, Guardar, etc. La única restricción es que el logotipo *Artlantis demo* aparece en la parte inferior de las generaciones.

Una vez transcurrido el período de prueba de 30 días, la aplicación ya no abrirá los archivos. No obstante, se podrá seguir iniciando para que pueda ser activada. Póngase en contacto con su distribuidor para adquirir una licencia.



- Haga clic en "Activar licencia" para obtener acceso al cuadro de diálogo de activación.
- Haga clic en "Salir" para cerrar el programa.

W NB: Si dispone de una versión con licencia, puede continuar trabajando en los proyectos que inició con la versión de evaluación.

Instalar y activar licencia de red

Finalidad:

Con Artlantis Keyserver puede iniciar Artlantis en un número específico de equipos cliente conectados a la misma red.

En un instante t se puede iniciar Artlantis en x estaciones de trabajo cliente de forma simultánea (donde "x" es el número de estaciones de trabajo con licencia). Una vez que se haya iniciado en x estaciones de trabajo, Artlantis no se iniciará en ninguna estación adicional sin salir primero de una de las estaciones en la que esté abierto.

Requisitos:

- una sola red con estaciones de trabajo PC o Mac conectadas (importante: no debe haber una subred).
- Un número de serie "de red" especial.
- La aplicación Artlantis Keyserver ubicada en el directorio de instalación de Artlantis.

Instalación:

Instale y valide la licencia por Internet (opción recomendada) o de forma manual.

Paso 1: activar la licencia de red en el servidor

• En una red LAN, seleccione el equipo que actuará como servidor*. Después, inicie Artlantis Keyserver en la carpeta de instalación de Artlantis.

* El servidor puede ser cualquier equipo conectado a la red. Se recomienda seleccionar un equipo que esté conectado a Internet.

 $\langle \! \! \! \! \rangle \rangle$

• Haga clic en "Editar licencia...". Se muestra el administrador de licencias,



Validación por Internet:

Administrador de licencias	
19) Introduzca su número de serie 29) Haga dic en el botón Activar licencia	
Introduzca su número de serie:	
Cerrar	Activar licencia

• Escriba el número de red (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que ha recibido por correo electrónico. A continuación haga clic en *Activar Licencia*. Un mensaje debería confirmar que se ha activado la licencia correctamente.

Validación manual:

Sólo se puede activar una licencia en un licencia de un equipo y activarla en otre	n equipo a la vez. Para su comodidad, puede desactivar una o, sin tener que instalar y/o desinstalar el software.
También puede adquirir licencias adicion en contacto con su distribuidor o prove	nales con un descuento especial. Para más información, póngase edor.
Desactivación manual:	
 1º) haga dic en el boton Desactivar 2º) Introduzca su número de identificat 3º) Introduzca el código de desactivaci 4º) Haga dic en el botón Cerrar. 	ción en la dirección http://activation.artlantis.com ón devuelto por el servidor
Su número de identificación es:	1Aw/Cd-nR3c29-3CgAPD-gEZAg1-CAHNys-XF3cgs-KBxsHD-QoDAAk-
Introduzca el código de desactivación:	

- Busque el **número de serie** (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que ha recibido por correo electrónico.
- Anote el número de identificación situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).
- Use un equipo conectado a Internet y vaya al sitio Web de activación de Artlantis en la dirección: http://activation.artlantis.com
- Cuando se muestre la página de activación, escriba el número de identificación que escribió antes y haga clic en el botón "*Conectar al servidor*".

	ARTLANTIS	
1°	/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo	
2º/ Co	nnettetevi al server cliccando su questo pulsante	
3°/ Copiat	e questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artlantis	

Recibirá un **número de licencia** que debe copiar y pegar en el campo *Introduzca el código de activación* del controlador de licencias.

Inicie la aplicación Artlantis Keyserver* ubicada en la carpeta en la que se instaló Artlantis.

NB: Artlantis KeyServer se debe iniciar solo en el servidor. El número de identificación del servidor se activa sólo una vez en las estaciones de trabajo cliente.

* Para que las estaciones de trabajo cliente puedan utilizar Artlantis, el servidor debe estar activado y se debe haber iniciado Artlantis KeyServer. Pueden funcionar en el servidor de Artlantis y en Artlantis Keyserver al mismo tiempo.

Paso 2: instalar Artlantis en las estaciones de trabajo cliente.

- Compruebe que se ha iniciado Artlantis Keyserver en el servidor. Ahora podrá iniciar Artlantis en las estaciones cliente.
- Haga clic en la opción *Comprobar red* para buscar una clave disponible. Si hay una licencia disponible en la red, se activará la aplicación inmediatamente.



Problemas potenciales

- Si Artlantis le pide un número de serie en una estación de trabajo cliente: Compruebe que el ordenador está conectado a la red local. Compruebe que se ha iniciado Artlantis Keyserver en el servidor.
- En el servidor con Windows XP en modo SP2 y el Firewall activado.
- Haga clic en el botón Desbloquear cuando el Firewall muestre que el **ArtlantisKeyserver** o Artlantis están intentando utilizar la red.
- Para otro Firewall, cerciorarse de que esté abierto el puerto TCP 49151.

W NB: el cambio de este ajuste no afecta a la seguridad de Mac ni al funcionamiento de otros programas informáticos.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

Abrir documentos

Artlantis es capaz de leer los siguientes formatos de documento:

NB: para los usuarios de ArchiCAD 13, al exportar a Artlantis, está disponible la opción de exportar la geomettía de acuerdo con las capas de ArchiCAD. En el Inspector de Objetos de Artlantis, las capas de ArchiCAD aparecerán listadas en la ficha Capas. Si no desea exportar la geometría en múltiples capas sino en una única capa, marque Única capa en el cuadro de diálogo exportar.

NB: ArchiCAD, SketchUp y VectorWorks exportan** directamente al formato ATL de Artlantis. **Si no tiene el complemento de exportación para uno de los programas, puede descargarlo en: www.artlantis.com/download/update

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Abrir archivos 3DS	
Abrir un archivo de Artlantis.	15
Abrir archivos DWG/DXF	17
Abrir archivos DWF	
Abrir archivos OBJ	
Abrir archivos FBX	19
Abrir archivos GS1	
Usar archivos de referencia	

Abrir archivos 3DS



- Factor de escala : reduce o aumenta el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.
- Convertir cámaras o luces: importa luces y/o cámaras definidas en el modelo original.
- Conversión: redefine la posición del objeto importado con la etiqueta geométrica de la escena.

NB: Artlantis importa los nombres de materiales, texturas y cámaras fijas.

Abrir un archivo de Artlantis

Ya sea:



Haciendo doble clic en un archivo ATL o AOF.

Cuando al abrir el archivo aparece el siguiente cuadro de diálogo, esto significa que falta uno de los Medios asociados al proyecto. Haga clic en el(los) elemento(s) faltante(s)

The second se	26	
orrogat.jpg		
v-car.aof	~	
sysage Aucomne»	~ 5	

- *Suprimir*: suprime permanentemente los Medios asociados faltantes, no volverá a solicitarse una vez abierto el documento.
- Carpeta...: le permite explorar el disco duro para definir la carpeta que contenga los elementos faltantes listados.
- Reemplazar con...: permite sustituir el Medio faltante con otro.
- Continuar: cierra el cuadro de diálogo teniendo en cuenta las opciones seleccionadas.

Abrir un archivo cuando se inicia la aplicación

2	
2	
2.	
	Archivos recientes

Abrir recientes

• Muestra los últimos 10 documentos de Artlantis abiertos.

Abrir...

• Muestra el cuadro de diálogo para abrir documentos.

Los archivos de Artlantis guardados en una versión anterior a la 2.0 se deben convertir al abrirlos. Cuando esto ocurre, Artlantis muestra un cuadro de diálogo de conversión de datos:

Este arc	chivo se creó con una versión anterior de Artlantis.				
 Cuando se guarde, se transformará en el nuevo formato de Artlantis y no se podrá abrir con versiones anteriores.					
Artlantis obtener	s 2.0 usa un motor de generación realista, por lo tanto, algunos valores se deben ajustar o convertir para r resultados de generación similares.				
Use los :	siguientes parámetros para obtener una transición más suave.				
⋞	Los parámetros de iluminación del cielo y sol se reemplazarán por una simulación física automática de sol y o	ielo			
0	Convertir todos los valores de potencia de la luz a: 500.00				
	(Las luces con valores de potencia superiores a los solicitados no se convertirán.)				
8	De manera predeterminada, no se incluirán los Shaders "Neón" en la iluminación de la escena. Use el nuevo menú en el Inspector de vistas para activarlos.				
	Reemplazar el fondo con sol y cielo natural para la vistas que usan un solariscopio.				
00	Los parámetros de atmósfera que se usaban en la versión 1.2 se han sustituido por nubes, niebla y polució puede ajustar en el inspector de solariscopio.	nq			
	Activar suelo infinito				

Convertir potencia de lámpara:

En la versión 1.2, la potencia de lámpara oscilaba entre 0,10 y 5000. A partir de la versión 2.1, la potencia oscila entre 1 y 1000000.

- Casilla marcada: Los valores de potencia de lámpara se reajustarán en función de la nueva escala de 1 a 1000000. Si utiliza el campo numérico para fijar un valor más alla del indicado, no se reemplazarán los valores de potencia.
- Casilla sin marcar: se mantienen los valores de potencia de lámpara. Nota: las lámparas no tendrán la misma intensidad.

Los Shaders de neón no están activados, de manera que no participarán en la iluminación de la escena:

Por omisión, se desactivarán los Shaders de neón de la versión 1. Puede activarlos mediante el menú desplegable del inspector de puntos de vista.

Reemplazar el fondo por sol y cielo natural para las vistas que usan un solariscopio:

- Casilla marcada: el cielo y el sol reemplazan el fondo definido en la versión 1.2.
- Casilla sin marcar: no se cambia el fondo de la versión 1.2.

Activar suelo infinito:

- Casilla marcada: se colocará un suelo infinito a una altitud de 0. El ajuste de altitud se realizará en el Inspector de objetos.
- Casilla sin marcar: sin suelo infinito. No obstante, se puede activar el suelo infinito en el Inspector de objetos.

Salir

• Cierra el programa sin abrir ningún documento.

Arrastrar/Colocar un archivo en el icono de Artlantis

asymp 2 NB: Artlantis también lee los antiguos formatos de archivo OPT/DB generados por Artlantis 4.0.

Abrir archivos DWG/DXF



1

- Factor de escala reduce o aumenta el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.
- Valor de segmentación de curva: el número de pasos necesarios para definir una entidad de círculo o curva.
- Importar contorno cerrado: considera los contornos cerrados igual que las superficies.
- Tratamiento de bloques: interpreta el material del bloque basado en lo siguiente:
 - Su composición
 - Su instanciación
 - Su nombre
 - Un bloque distinto tiene un material distinto.
 - Cada componente de un bloque tiene un material distinto.
 - A cada nombre de bloque se atribuye un material distinto.
- Asignar materiales: se definen en función de los colores o las capas de bloques.

NB: Artlantis reconoce las entidades ACIS 3DSolid de los archivos dwg y dxf de AutoCad. Artlantis importa los nombres de materiales y cámaras fijas.

Abrir archivos DWF

actor de escala		Sistema coordinado		
.000 Se c	unidades de	Direcci—n eje vertical	Y	~
.000	cm 🖌	Segoen se-al de la mano	Derecha	Y

- Factor de escala: reduce o aumenta el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.
- Sistema de coordenadas:
 - Orientación del eje vertical: la altura definida en el modelador en función del eje Y de profundidad o el eje Z de altura.
 - *En función de la predominancia manual:* izquierda o derecha, visto desde arriba, cambia la vista simétrica del objeto.
- Usar los parámetros de coordenadas y unidades del sistema: importar el archivo con los ajustes estándar.



Abrir archivos OBJ



• Factor de escala: reduce o aumenta el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.



- Sistema de coordenadas:
 - Orientación del eje vertical: la altura definida en el modelador en función del eje Y de profundidad o el eje Z de altura.
 - *En función de la predominancia manual:* izquierda o derecha, visto desde arriba, cambia la vista simétrica del objeto.

NB: Artlantis importa los nombres de materiales y texturas.* *Al importar texturas, también es preciso generar un archivo MTL. Al importar, los archivos OBJ y MTL deben estar uno al lado del otro.

Abrir archivos FBX

Factor de escala 1.000 unidades de dibujo Se convertirá a 1.000 cm			Sistema coordinado	
		dibujo	Direcci—n eje vertical	¥ 🛩
		~	Segœn seal de la mano	Derecha 😽

- Factor de escala: reduce o aumenta el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.
- Sistema de coordenadas:
 - Orientación del eje vertical: la altura definida en el modelador en función del eje Y de profundidad o el eje Z de altura.
 - *En función de la predominancia manual:* izquierda o derecha, visto desde arriba, cambia la vista simétrica del objeto.

NB: Artlantis importa los nombres de materiales, texturas, fuentes de luz y cámaras fijas.

Abrir archivos GS1



- Factor de escala aumenta o reduce el tamaño de la escena. El factor de escala es un coeficiente homotético.
- Unidades de dibujo : Elija una unidad de medida equivalente en m, cm, pies, pulgadas.

NB: Como las versiones 14 hasta Progress 4 de Arc+ están limitadas a 16 colores para distinguir los materiales, puede utilizar el comando Combinar geometría desde archivo para abrir más de un documento en la sesión actual de Artlantis.

Usar archivos de referencia

Menú Archivo > Usar archivo de referencia...

	₩ F	teemplaza	r shaders a	ictuales por	shaders d	el archivo (de referen	cia
Agregar todo	Importar	*		(7)		R	2	5
No agregar ninguno								

Este comando le permite:

• Hacer referencia a un archivo .atl creado anteriormente para recuperar Shaders, Luces, Solariscopios, Objetos,

Perspectivas, Vistas paralelas, Panoramas , Objetos VR o Animaciones de la manera que desee.

• Actualizar la geometría y materiales entre el software de modelado y Artlantis.

En el cuadro de diálogo, active los elementos que se van a recuperar desde el archivo de referencia: Shaders, Luces, Solariscopios, Objetos, Perspectivas, Vistas paralelas, Panoramas, Objetos VR, Animaciones.

Ejemplo de actualización de geometría*:

Supongamos que necesita agregar una puerta a un documento llamado "A.atl" con retoques, luces, etc.

Pasos:

- 1. Guarde el documento A.atl actual.
- 2. Vuelva al modelador y agregue la puerta. Vuelva a exportar el archivo cambiándole el nombre por B.atl.
- 3. Abra el archivo *B.atl* en Artlantis. Seleccione *Utilizar archivo de referencia...* del menú Archivo y seleccione el archivo de referencia *A.atl* en el cuadro de diálogo.

Artlantis aplicará las opciones seleccionadas para el archivo B en el archivo A, es decir, Shaders, <u>Luces</u>, <u>Solariscopios</u>, Objetos, <u>Perspectivas</u>, <u>Vistas paralelas</u>.

NB: para archivos provenientes de modeladores que exportan en formatos DWG, DXF, 3DS, FBX, OBJ, DWF, GS1, etc., primeramente debe guardar los archivos en formato .atl.

NB: limitaciones al comando Utilizar archivo de referencia...:

1 - si a un material se le ha cambiado el nombre o se ha vuelto a asignar, no será incluido

2- si una parte de la geometría fue guardada como objeto, reaparecerá la geometría destruida

3- si se les cambia el nombre a las capas de Artlantis que contienen la geometría de la escena, no se incluirá la geometría que contienen.

NB: * los programas de DAO ArchiCAD y Vectorworks le permiten actualizar directamente un archivo atl sobre el que ya ha trabajado en Artlantis. Sírvase consultar la documentación del programa correspondiente.

Guardar un documento

Artlantis es capaz de guardar los siguientes formatos de documento:
<u>ATL</u>: el documento de trabajo.
<u>AOF</u>: formato para escenas y objetos.
<u>Archivo</u>: contiene todos los elementos de un proyecto.
<u>3ds</u>, formato 3D Studio.
<u>DWF</u>, el formato de archivo gráfico vectorial para AutoCAD 2D y 3D.
<u>OBJ</u>, formato de archivo Wavefront.
<u>Universal 3D</u>, (U3D) el formato de archivo estandarizado para el intercambio universal de archivos 3D.
<u>SKP</u>, formato de archivo SketchUp.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Guardar un documento ATL	
Guardar un documento AOF	
Guardar un documento U3D	22
Guardar un documento FBX	22
Guardar un documento DWF	22
Guardar un documento OBJ	23
Guardar un documento SKP	23
Guardar un archivo	23

Guardar un documento ATL

Guarda el documento de Artlantis actual en el sistema de archivos. Si intenta cerrar un documento que no se ha guardado, o va a salir de Artlantis con un documento abierto que no se ha guardado, Artlantis le avisará de que guarde el trabajo antes de continuar.

Archivo > Guardar

NB: los documentos guardados ya no serán compatibles con las versiones anteriores.

Guardar un documento AOF

Guarda toda la escena activa como un objeto .aof. No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

W NB: El origen del objeto creado es similar al origen de la Escena, para modificar Vedi "Trasladar el origen del punto de anclaje:" pagina 128

• Seleccione Archivo > Exportar como objeto...

Incluir grupo de luces	Grupo de luces	~
Propiedad de posición del objeto	Perpendicular al soporte Siempre vertical	



- 1. Incluir grupo de luces:
 - Seleccione el grupo de luces que desea guardar con el objeto. El grupo se integrará automáticamente en el proyecto de que se trate.

2. Posicionamiento del objeto:

- *Siempre vertical al proyecto* independientemente de la superficie a la que se aplica (por ejemplo, un vehículo).
- Perpendicular a la superficie sobre la que se coloca.

Guardar un documento U3D

Guarda toda la escena activa en formato Universal 3D (U3D). No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

• Seleccionar archivo > Exportar...> U3D.

	Guardar	
Guardar como:	Residential-ES	
Ubicación:	Scenes traduites	•
Formato de a	archiv 🗸 dwf)
	fbx	
	obj	

Guardar un documento FBX

Guarda toda la escena activa en formato fbx. No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

• Seleccionar archivo > Exportar...> fbx.

	Guardar	
Guardar como:	Residential-ES	
Ubicación:	Scenes traduites	•
Formato de a	rchiv <mark>√ dwf</mark> fbx obj)
	skp	ar

Guardar un documento DWF

Guarda toda la escena activa en formato DWF. No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

• Seleccionar archivo > Exportar... > DWF.

	Guardar	
Guardar como:	Residential-ES	
Ubicación:	Scenes traduites	\$
-		
	and the second second	0
Formato de a	archiv v dwr	
Formato de a	fbx	
Formato de a	fbx obj	
Formato de a	fbx obj skp	AT.

Guardar un documento OBJ

Guarda toda la escena activa en formato OBJ. No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

• Seleccionar archivo > Exportar...> OBJ.

	Guardar	
Guardar como:	Residential-ES	
Ubicación:	Scenes traduites	•
Formato de a	archiv 🖌 dwf	
	fbx obj skp	ar)

Guardar un documento SKP

Guarda toda la escena activa en formato SketchUp. No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

• Seleccionar archivo > Exportar... > SketchUp.

	Guardar	_
Guardar como:	Residential-ES	
Ubicación:	Scenes traduites	
Formato de a	archiv 🖌 dwf	
	flax	

Guardar un archivo

Guarda el documento actual en la carpeta que agrupa todos los elementos relativos al documento activo: archivos *.atl y carpetas de medios: Shaders, Objetos e Imágenes y un archivo ArchiveReport.txt. Ésta es una función muy útil que permite a los usuarios compartir sus proyectos.

Archivo > Guardar como Archivo...

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.
Información general

De manera predeterminada, se muestran la barra de menús de Artlantis, la paleta de exploración de inspectores y la **ventana Vista previa** cuando se inicia el programa.

Los siguientes elementos se pueden activar: Preferencias generales, la ventana Vista 2D, el <u>Catálogo de medios</u>, la Escala de tiempo y la ventana Generación por lotes.

Coloque el cursor sobre las paletas y los comandos de ventana para mostrar los bocadillos emergentes con información.

Puede arrastrar/colocar objetos, Shaders, <u>texturas</u>, <u>imágenes de fondo</u> del catálogo o directamente del disco duro a la ventana Vista previa.

Colocación de las paletas de Artlantis y Windows

- 1. Barra de menús
- 2. Paleta de preparación de documentos(paleta acoplable)
- 3. Paleta de herramientas de exploración (paleta acoplable)
- 4. Paleta de herramientas de Artlantis (paleta acoplable)
- 5. Selector de punto de vista y capa (paleta acoplable)
- 6. Paleta Inspector
- 7. Lista de puntos de vista
- 8. Vista previa
- 9. Ventana Vista 2D
- 10. Catálogo(paleta acoplable)
- 11. Escala de tiempo (paleta acoplable)



En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Inspector de exploración.	
Los menús de Artlantis	
Menú Archivo	27
Menú Edición.	
Menú Mostrar	
Menú Inspector	
Menú Ventana	
Menú Herramientas	
Menú Ayuda	
La ventana Vista 2D.	31
Editar en la vista 2D.	
Imágenes fijas	32

Animaciones	
Herramientas de presentación y exploración de la vista 2D	
Personalizar la barra de herramientas de la vista 2D	33
Modificaciones en la vista 2D.	33
Editar el cuadro de recorte	
En la vista 2D.	
Representación en la vista previa	
La ventana Vista previa	
Herramientas de presentación y exploración de la vista previa	
Personalizar la barra de herramientas de Vista previa	
La ventana Escala de tiempo	
Introducción:	
Mostrar	
Animar.	
La ventana Escala de tiempo se divide en las cuatro áreas siguientes:	
Referencias y guías	81
Referencias	81
Guías:	

Inspector de exploración

Permite al usuario editar puntos de vista y animaciones para configurar el retoque de modelos, aplicar efectos de iluminación e integrar el proyecto en su entorno.

El comportamiento de ciertos métodos abreviados de ratón y teclado depende del Inspector activo.

El Inspector es una paleta amovible, Ctrl + clic en la parte superior de la paleta. Para desplazarla, haga clic en la parte superior de la ventana. Para reinsertarla en la ventana, arrástrela hacia la parte izquierda de la ventana.

Los nueve inspectores disponibles son:

S	haders	3				
L	uces					
S	olaris	copio	s			
0	bjetos					
P	erspe	ctivas				
v	istas	paral	elas			
P	anora	mas	2000 2000			
0	bjeto	s VR	time			
A	nima	cione	Binna			
	à	8	茶	0	්	•

Activación y cambio de un Inspector a otro: ya sea mediante el menú **Inspector**, o a través de la *barra de herramientas de preparación de documentos* disponible en la barra de herramientas.

• Haga clic en el Inspector deseado (p.ej. de Solariscopios en la figura de abajo).



Page - 26

• Para desplazarse entre inspectores de punto de vista y de animación haga clic en la flecha a la derecha.

Los menús de Artlantis

Use la barra de menús para obtener acceso a los siguientes comandos: administración de archivos, presentación, desplazamiento entre los distintos modos de edición, administración de apertura y cierre de ventanas y ayuda en línea.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Menú Archivo.	
Menú Edición	
Menú Mostrar.	
Menú Inspector.	
Menú Ventana	
Menú Herramientas.	
Menú Ayuda	

Menú Archivo

Contiene los comandos para administrar documentos (abrir, guardar e imprimir).

<u>Abrir...</u>

Documento *.atl de Artlantis guardado. Este comando abrirá directamente los archivos en los siguientes formatos: atl, aof, opt/db, dwg, dxf, dwf, obj, fbx, gs1, skp y 3ds.

<u>ی</u> رو

NB: Artlantis reconoce las entidades ACIS 3DSolid de los archivos dwg y dxf de AutoCad.

Método abreviado de teclado: Ctrl O

Combinar geometría desde archivo...

Un archivo abierto actualmente se puede combinar con otro archivo: atl, aof, opt/db, dwg, dxf, dwf, obj, fbx, gs1, skp y 3ds.

<u>Guardar</u>

Guarda el documento de Artlantis actual en el sistema de archivos. Si intenta cerrar un documento que no se ha guardado, o va a salir de Artlantis con un documento abierto que no se ha guardado, Artlantis le avisará de que guarde el trabajo antes de continuar.

6

NB: los documentos guardados ya no serán compatibles con las versiones anteriores.

Método abreviado de teclado: Ctrl S

Guardar como...

Abre el cuadro de diálogo Guardar como con la carpeta actual seleccionada. Puede guardar el archivo actual como un nuevo documento. (Permite al usuario cambiar el nombre del archivo y guardarlo en otra carpeta.) El nuevo archivo se convierte en el documento activo.

Vuelve a la versión guardada

Documento activo tal como estaba la última vez que se guardó.

Exportar como objeto

Guarda toda la escena activa como un objeto ".aof". No sustituye ni cierra el archivo en el que está trabajando actualmente.

Exportar como archivo...

Guarda el documento actual en la carpeta que agrupa todos los elementos relativos al documento activo: archivos *.atl y carpetas de medios: Shaders, Objetos e Imágenes y un archivo ArchiveReport.txt. Ésta es una función muy útil que



permite a los usuarios compartir sus proyectos. Exportar...

Exporta la geometría del documento actual en formato **<u>Fbx</u>**, **<u>OBJ</u>**, <u>**SKU**</u>, <u>**U3D**</u> o **<u>DWF</u>**.

Utilizar un archivo de referencia...

Recupera todos o algunos elementos de un archivo .atl distinto en el archivo actual. Puede importar shaders, luces, solariscopios, objetos y cámaras desde las vistas perspectiva y paralela.

Menú Edición

Comandos estándar para la manipulación de archivos: Deshacer/Rehacer/Cortar/Copiar/Pegar/Suprimir/Preferencias.

<u>Deshacer</u>

Deshace el último comando. Permite también al usuario deshacer una a una todas las operaciones realizadas desde que se abrió el documento. El número de operaciones que se pueden recuperar está limitado únicamente por la cantidad de memoria disponible. El título del comando indica qué acción se deshace y se aplica a la ventana activa. *Rehacer* es la operación contraria a Deshacer.

Método abreviado de teclado: Ctrl Z

<u>Rehacer</u>

Revierte el último comando Deshacer y muestra la acción que se va a rehacer en el título.

Método abreviado de teclado: CTRL Shift Z

<u>Cortar</u>

Funciona en los campos numéricos y listas de inspector. El elemento cortado se guarda en el portapapeles. El contenido del portapapeles se conserva hasta que se realiza una nueva operación con Cortar o Copiar.

Método abreviado de teclado: Ctrl X

Copiar

Este comando funciona en los campos numéricos y listas de inspector. El elemento copiado se guarda en el portapapeles. El contenido del portapapeles se conserva hasta que se realiza una nueva operación con Cortar o Copiar.

Método abreviado de teclado: Ctrl C

Pegar

Pega el contenido del portapapeles en las listas de inspector y campos numéricos. El contenido del portapapeles se conserva hasta que se realiza una nueva operación con Cortar o Copiar.

Método abreviado de teclado: Ctrl V

Suprimir

Quita los elementos seleccionados en las listas de inspector, campos numéricos y objetos en la escena.

Preferencias

Define el funcionamiento general del programa.

Menú Mostrar

Los comandos para mostrar el proyecto están en la vista activa (ventana Vista previa, ventana Vista 2D).

Ampliar/Reducir

- En la ventana Vista previa
 Factor de 1,5 x desde el centro. Los tamaños deben definirse en las <u>Preferencias</u> de Artlantis. Tamaño máximo 1200x1200, tamaño mínimo 640x640.
- En la ventana Vista 2D
 Factor de 1,5 x desde el centro.

Método abreviado de teclado: Ampliar + y Reducir -

Ajustar a la ventana

- En la ventana Vista previa
 Ajustar la vista al tamaño de la ventana.
- En la ventana Vista 2D
 Muestra al instante todos los elementos de un proyecto.

Método abreviado de teclado: =

Volver a la vista original

Vuelve al punto de vista que había cuando se activó.

<u>Zoom</u>

Funciona del mismo modo en las ventanas Vista previa y Vista 2D, con la excepción de que en la Vista previa se vuelven a computar el objetivo de la cámara y el foco.

- Zoom + clic en la ventana amplía al doble la vista desde el punto seleccionado.
- Zoom + clic, seguido de una operación de arrastrar y colocar en la ventana, la amplía en relación con el centro del rectángulo.

Para alejar la vista, pulse la tecla *Alt* antes de hacer clic o describir el cuadro de límites. La herramienta se desactiva cuando el comando finaliza.



NB: En Windows, sólo resulta afectada la vista 2D.

<u>Panorámica</u>

Arrastrar y colocar para mover el contenido a la ventana adecuada. La herramienta se desactiva cuando el comando finaliza. Se vuelve a calcular el objetivo de la cámara para la ventana Vista previa.



Obtendrá el mismo efecto pulsando el botón central del ratón.

<u>Cambiar vista 2D</u>

Sustituye la vista proyectada actual por otra diferente: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

Método abreviado de teclado: Ctrl 1, 2, 3, 4 ó 5

Mostrar vista 2D

Permite al usuario cambiar el tipo de presentación: Modo Filaria o Con textura.

<u>Atrás</u>

En la vista 2D, permite al usuario desplazarse retrocediendo hacia arriba por la serie de vistas mostradas en la estructura de árbol.

Método abreviado de teclado: Ctrl <

Siguiente

En la vista 2D, permite al usuario desplazarse hacia abajo por la serie de vistas mostradas en la estructura de árbol.

Método abreviado de teclado: Ctrl >

Ocultar la barra de herramientas

Muestra u oculta la barra de la vista activa en Vista previa o Vista 2D.

<u>Barra de estado</u>

Muestra u oculta la barra y proporciona información sobre el progreso de la presentación en la ventana Vista previa.

Barras de herramientas

Muestra u oculta los grupos de comandos que pertenecen a esta barra: Preparar documento, Herramientas de exploración, Herramientas de Artlantis, Selector de punto de vista, Cuadro de radiosidad, Mostrar texto, Bloquear barras de herramientas.

Menú Inspector

Contiene los inspectores de vistas (perspectivas, vistas paralelas, cortes), los efectos de iluminación (luces y solariscopios), el retoque de escenas (shaders, texturas, objetos) y el entorno (imágenes en primer y segundo plano, inserción directa, profundidad de campo, atmósfera, ambiente).

NB: no siempre es necesario cambiar el inspector de edición para modificar un proyecto. Hay suficientes comandos disponibles, independientemente del inspector activo.

Perspectivas

Muestra el Inspector de perspectivas.

Vistas paralelas

Muestra el Inspector de vistas paralelas.

<u>Panoramas</u>

Muestra el Inspector de panoramas.

<u>Objetos VR</u>

Muestra el Inspector de objetos VR.

<u>Animaciones</u>

Muestra el Inspector de animaciones

Shaders

Muestra el Inspector de Shaders.

Luces

Muestra el Inspector de luces.

Solariscopios

Muestra el Inspector de solariscopios.

<u>Objetos</u>

Muestra el Inspector de objetos.

<u>Generar</u>

Muestra la ventana Generar para definir las opciones y el formato de generación además del destino.

Método abreviado de teclado: Ctrl R

Generar zona

En la ventana Vista previa, dibuje un rectángulo arrastrando dos esquinas opuestas para definir el área que desea generar. La generación aparece en una nueva ventana. Al cerrar la generación, se muestra el cuadro de diálogo Guardar Imagen como.

Método abreviado de teclado: Ctrl Shift R Generación por lotes...

Esta ventana controla el estado, el destino y el formato de los generadores por lotes definidos previamente mediante el comando Generar.

Menú Ventana

Contiene los comandos de activación de ventanas: Vista 2D, Catálogo y Escala de tiempo.

Inspector

Muestra u oculta la paleta de inspectores

<u>Vista 2D</u>

Muestra la ventana Vista 2D: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

<u>Catálogo</u>

Muestra el Catálogo de medios.

Escala de tiempo

Muestra la <u>Escala de tiempo</u>. *Parámetros de generación*

Muestra el cuadro de diálogo de configuración de generación.

Información de la escena:

Muestra el cuadro de diálogo de configuración de escena.

Menú Herramientas

<u>Crear Shader</u> Abre el cuadro de diálogo <u>Editar Shader</u> <u>Crear una PostcardTM</u> Guarda la vista actual como una <u>PostcardTM</u>

Menú Ayuda

Ayuda de Artlantis

Documentación en línea de Artlantis que contiene información de referencia sobre cada una de las funciones del programa, además de tutoriales ilustrados.

Método abreviado de teclado: F1

Sitio Web de Artlantis

Por omisión, abre el explorador Web en la **página Artlantis del sitio Abvent**: foro de Artlantis en inglés, información del producto, actualizaciones, preguntas más frecuentes, cursos, etc.

Tutoriales en línea

Muestra la página de tutoriales en la ventana de ayuda.

Medios adicionales

Muestra los medios adicionales disponibles en el sitio Web de Artlantis

<u>Registro en línea...</u>

Le permite registrar el producto directamente en el sitio Abvent. Rellene el formulario y seguidamente confirme.

<u>Editar licencia</u>

Muestra el Administrador de activación de licencias.

<u>Acerca de Artlantis</u>

Muestra el número de versión.

La ventana Vista 2D

Se utiliza para ver y editar el proyecto en las cinco vistas proyectadas siguientes: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

La presentación de la vista depende del inspector actual. Ejemplo: en el Inspector de perspectivas, puede editar luces en la Vista 2D sin activar el inspector de luces.



Herramientas de presentación y exploración de la vista 2D

Personalizar la barra de herramientas de la vista 2D

Métodos abreviados de teclado y ratón

Editar en la vista 2D

Al hacer clic con el botón secundario en el elemento que se desea editar, se muestra un menú emergente para las operaciones actuales: *Duplicar*, *Suprimir*, *Atribuir a*, etc. Éstas se realizan en tiempo real en la ventana Vista previa y en los inspectores correspondientes.

Imágenes fijas

Trabajar con objetos en la vista 2D

Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D

Trabajar con perspectivas en la vista 2D

Trabajar con luces en la vista 2D

Modificar los solariscopios

Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D

Animaciones



Herramientas de presentación y exploración de la vista 2D

Herramientas predeterminadas disponibles



Anterior y Siguiente: utilizadas para moverse entre presentaciones.

Ajustar a la ventana: maximiza la presentación de toda la geometría y las luces al tamaño completo de la ventana.

Zoom: amplía la zona definida por un rectángulo. Alt+Zoom reduce el área mostrada.



Panorámica: ajusta el contenido de la ventana.

Cambiar vista: un menú desplegable para seleccionar la vista proyectada.

Editar ruta: en el modo animación, se utiliza para crear o modificar una ruta relativa a una cámara, una luz o un objeto *(1)*.

Personalizar la barra de herramientas de la vista 2D

Las siguientes herramientas están disponibles haciendo clic con el botón secundario en la barra:

otones disponibles:	Botones de la barra de herramientas:	Cerrar
Separador	/3 Panorámica	Restablece
	Agregar -> Agustar a la ventana	
	Anterior	Subir

• Para agregar o suprimir herramientas, selecciónelas en las columnas "*Botones disponibles*" o "*Botones de barras de herramientas*". Puede arrastrar y colocar los elementos entre estas dos columnas.

Ę	〕-
-	Filaria
	Sombreado 2

Modo de visualización: cambia la visualización de filaria a textura.

Modificaciones en la vista 2D

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Trabajar con perspectivas en la vista 2D	. 34
Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D	. 36
Trabajar con objetos en la vista 2D	38
Trabajar con luces en la vista 2D	40
Modificar los solariscopios	44
Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D.	46
Trabajar con objetos VR en la vista 2D	. 47
Trabajar con panoramas en la vista 2D	. 51
Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D	. 53
Ventana Vista 2D	53
Trabajar con animaciones de luces en la vista 2D	60
Ventana Vista 2D:	. 60
Trabajar con animaciones de objetos en la vista 2D	. 66
Ventana Vista 2D	. 66



Trabajar con perspectivas en la vista 2D

Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
o	Punto de vista inactivo.	Representado mediante la cámara (punto sombreado).
	Punto de vista activo seleccionado.	Representado por la cámara (punto rojo, el objetivo (punto gris), el ángulo de enfoque (líneas azules) y la bisectriz del ángulo (línea gris).
A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	• Mover la cámara.	 Mueva el punto rojo.
	 Mover el objetivo. 	• Mueva el punto gris.
	 Mover la cámara en dirección paralela. 	 Mueva la bisectriz gris.
	 Cambiar el ángulo de enfoque. 	 Mueva una de las dos líneas azules.
0	• Duplicar punto de vista	• Pulse <i>ALT</i> y mueva la cámara (punto rojo).

Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz		 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "Duplicar" en el menú emergente.
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	Suprimir punto de vista	Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione " <i>Suprimir</i> " en el menú emergente.
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	• Editar una luz activa con este punto de vista.	 Haga che con el botón secundario en la cámara (punto rojo). En el menú emergente, elija "<i>Editar luz</i>", seleccione el nombre de la luz. NB: la paleta de inspectores cambia del modo perspectivas al modo luces.
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	• Editar un solariscopio activo con este punto de vista.	 Haga clic con el botón secundario en la cámara (punto rojo) y, a continuación, seleccione "Editar solariscopio" en el menú emergente. NB: la paleta de inspectores cambia del modo perspectivas al modo solariscopios.

Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D

Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
	Punto de vista inactivo.	Representado mediante la cámara (punto sombreado).
0		
	Punto de vista activo seleccionado.	Representado mediante la cámara (punto rojo), el objetivo (punto gris), el ancho de la vista (líneas rojas) y el eje de simetría asociado a la cámara y al objetivo (línea gris).
	• Mover la cámara.	 Mueva el punto rojo.
	• Mover el objetivo.	• Mueva el punto gris.
	 Mover la cámara en dirección paralela. 	 Mueva el eje de simetría gris.
	 Definir el área de la vista. 	 Mueva una de las líneas rojas.
0	• Duplicar el punto de vista	 Pulse la tecla ALT y mueva la cámara (punto

Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar solariscopio Editar solariscopio Editar luz	Suprimir punto de vista	 rojo), el objetivo (gris) o el eje de simetría (gris). Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "Duplicar" en el menú emergente. Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "Suprimir" en el menú emergente.
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas de perspectiva Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	 Agregar a la lista de puntos de vista: perspectivas, panoramas, objetos VR o secuencias 	Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione " <i>Añadir</i> <i>a la Lista</i> " en el menú emergente.
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	 Editar un solariscopio activo con este punto de vista. 	 Haga clic con el botón secundario en la cámara (punto rojo) y, a continuación, seleccione "<i>Editar solariscopio</i>" en el menú emergente. NB: la paleta de inspectores cambia del modo Vista paralela al modo Solariscopios.
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	• Editar una luz activa con este punto de vista.	 Haga clic con el botón secundario en la cámara (punto rojo). En el menú emergente, elija "Editar luz", seleccione el nombre de la luz. NB: la paleta de inspectores cambia del modo vista paralela al modo luces.

Trabajar con objetos en la vista 2D

Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
	Objeto no seleccionado	Representado por la geometría y un punto central verde.
	Objeto seleccionado	Representado por la geometría y un punto central azul.
	• Mover un objeto.	 Mueva el punto azul si el objeto está activo o el punto verde si está inactivo.
	 Duplicar un objeto. 	 Pulse ALT y mueva el punto azul o verde.
	 Varias duplicaciones de un objeto 	 Pulse las teclas <i>Shift+Alt</i> y dibuje una línea (verde). Pulse la tecla "más" key para indicar el número de copias (puntos de color rosa). Pulse la tecla "menos" para eliminarlas. Pulse <i>Intro</i> para validar.
3		
1	Hacer varias duplicaciones de más de un objeto.	 Seleccione los objetos: <i>Ctrl</i>+clic en los objetos Pulse las teclas <i>Shift+Alt</i> y dibuje una línea (verde). Pulse la tecla "más" para indicar el número de copias (puntos de color rosa). Pulse la tecla "menos" para eliminarlas. Pulse <i>Intro</i> para validar.
2		

3		
Definir como objetivo Anular la definición como objetivo	Usar como objetivo de cámara / No usar como objetivo de cámara para una animación o vista de perspectiva	
	Redefinir el punto de anclaje de un objeto	 Seleccione el objeto, pulse <u>D</u> y a continuación en la Vista 2D View arrastre el punto de anclaje azul del objeto. Esto funciona para un <u>objeto</u> <u>externo</u> (o interno).

Ð

NB: la supresión de objetos se efectúa desde la lista de inspectores.



Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
•	La luz no seleccionada está apagada	Representado en amarillo oscuro.
•	La luz seleccionada está apagada	Representado en amarillo oscuro dentro de un círculo negro.
•	La luz no seleccionada está encendida	Representado en amarillo claro dentro de un círculo negro.
۰	La luz seleccionada está encendida	Representado en naranja oscuro dentro de un círculo negro grueso.
° %	• Mover una luz	Mueva el punto o los puntos amarillos, según el tipo de luz.
Luz_1 Activar Desactivar Duplicar Cortar Copiar Suprimir Editar vista con esta luz	• Activar/desactivar	Activar o desactivar la luz actual NB : si se selecciona más de una luz, podrá activarlas o desactivarlas al mismo tiempo.
Activar Desactivar Duplicar Cortar Copiar Suprimir Editar vista con esta luz	• Duplicar una luz y	 Pulse la tecla <i>Alt</i> para desplazar el punto amarillo. Haga clic con el botón secundario en el punto amarillo y seleccione "<i>Duplicar</i>" en el menú emergente. NB: la luz duplicada conserva los parámetros de la luz de referencia (potencias, sombras, etc)











Modificar los solariscopios

Posición del sol	Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
Colocar el sol en función de la ubicación geográfica, fecha y lugar.	San Francisco	Orientación	Norte geográfico (punto de la brújula).
		 Definir la orientación del Norte Gire el punto amarillo alrededor de la brújula. La flecha amarilla se desplazará en consecuencia alrededor del círculo. 	Los rayos del sol (líneas amarillas con puntos de flecha) se colocan según la ubicación, el Norte geográfico y la fecha y la hora. NB : utilice el inspector de solariscopios para configurar estos elementos salvo el norte geográfico. Las sombras se vuelven a calcular en la ventana Vista previa.
Mover el sol manualmente.		Colocar el sol manualmente.	Las sombras se vuelven a calcular en la ventana Vista previa.





Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D

Trabajar con objetos VR en la vista 2D





()





Duplicar Suprimir Anàdir a lista de vistas de perspectiva Anàdir a lista de vistas paralelas Anàdir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz			
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas de perspectiva Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	Igual que la vista del plano	 Suprimir objeto VR. 	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "Duplicar" en el menú emergente.
VRONIFCT O 1 Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas de perspectiva Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	Igual que la vista del plano	• Editar Luz activa con este objeto VR.	 Haga clic con el botón secundario en el objetivo rojo. En el menú emergente, elija "<i>Editar luz</i>", seleccione el nombre de la luz. NB: la paleta de inspectores cambia del modo objetos VR al modo luces.
Duplicar Suprimir Afadir a lista de vistas de perspectiva Afadir a lista de vistas paralelas Afadir a lista de panoramas Afadir a lista de panoramas Afadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	Igual que la vista del plano	 Editar solariscopio activo con este objeto VR. 	 Haga clic con el botón secundario en el objetivo rojo y seleccione "<i>Editar solariscopio</i>" en el menú emergente. <i>NB</i>: la paleta de inspectores cambia del modo objetos VR al modo solariscopios.

Trabajar con panoramas en la vista 2D

Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
0	Panorama no seleccionado.	Indicado por la cámara (punto gris) y el círculo de movimiento horizontal o vertical del punto de vista. Punto de vista activo.
	Panorama seleccionado	Representado por la cámara (punto rojo), con el objetivo (azul) moviéndose en un círculo (círculo azul), el ángulo de enfoque (líneas azules) y la bisectriz del ángulo (línea roja).
PANORAMA	 Mover el panorama. 	 Utilice el punto rojo para ello.
PANORAM	 Mover el objetivo. 	Mueva el punto azul al círculo azul. MB: la posición del punto del objetivo define la imagen inicial cuando se lee el panorama.







Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D

Ventana Vista 2D

Las ediciones de Ruta se distinguen claramente a partir de las ediciones de referencias.

Esto incluye las rutas para las cámaras, las luces y los objetos, así como los menús emergentes correspondientes. *Editar rutas*



La ruta de la cámara está en rojo.

NB: los puntos del objetivo de la cámara pueden editarse gráficamente en cualquier momento, sin importar que el modo registro esté activado o no.

Utilice la herramienta *Editar ruta* de la barra de la ventana para seleccionar el modo.

Ŷ



• *Botón pulsado*: el editor de rutas está activo (como consecuencia, la edición de referencias en la vista está inactiva).



• *Botón no pulsado*: el editor de referencias está activo (como consecuencia, la ruta está visible pero no puede editarse).



Crear ruta

- En modo M, mueva el punto de vista de la cámara.
- Esto dibuja una ruta roja en una línea recta.

Page - 54



- Los puntos blancos dentro de un círculo gris indican los puntos iniciales y finales que tienen tangentes.
- Las manijas de la tangente están indicadas con puntos rojos dentro de un círculo negro.

Mover ruta

• Haga clic en la ruta y muévala.

Modificar la ruta

• Use las manijas para editar gráficamente las tangentes.



Agregar punto de control

• Haciendo clic con el botón secundario en la línea de ruta roja y seleccionando "Añadir punto de control" aparecen un círculo gris y una tangente con dos manijas de edición.



<P



Editar una parte de la tangente en un punto

• Haga clic con el botón secundario en el punto y seleccione "*Desbloquear tangente*" para crear un punto de inflexión en la ruta.





Para suprimir el punto de inflexión

• Haga clic con el botón secundario en el punto y seleccione "Bloquear tangente".





Ampliar ruta

Amplía la ruta sin tocar la animación existente.

• Pulse Alt+clic en el último punto de control creado para la ruta.



• Crea un nuevo control al final de la ruta.



Menú emergente Editar ruta

• Al hacer clic con el botón secundario en la ruta roja se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:





- Suprimir punto de control: suprime el punto de la ruta (excepto los puntos finales).
- Cerrar ruta: cierra la propia ruta.
- *Abrir ruta*: vuelve a abrir la ruta.
- Suprimir ruta: suprime la ruta.

Editar referencias



La ruta de la cámara está en rojo.

NB 1: debe estar en modo registro para editar en la escala de tiempo.

Menú emergente Editar referencia:

- Añadir referencia: agrega una referencia.
- Suprimir referencia: suprime una referencia

Agregar una referencia.

- En el modo , el botón no está pulsado (inactivo).
- En la ventana **Escala de tiempo**, haga clic en registro en la vista 2D, haga clic con el botón secundario en la ruta, seleccione "*Añadir referencia*" en el menú emergente.



Esto crea la referencia.



La referencia puede moverse de forma gráfica por la ruta, lo que hace posible acelerar, ralentizar, etc.

NB: una referencia seleccionada en la vista 2D aparece con un alfiler rojo en la Escala de tiempo. Se puede crear una pausa en el movimiento del elemento duplicando una referencia en la escala de tiempo.

NB 2: Al editar o leer una secuencia, la <u>ventana Vista previa</u> muestra el contenido en modo de exploración OpenGL si se ha marcado "Cambio automático a OpenGL" en las preferencias.

Menú emergente Editar filtros de la vista 2D:

Muestra u oculta las rutas para mejorar la edición en la vista 2D.

• Al hacer clic con el botón secundario en el fondo blanco de la ventana 2D aparece el siguiente menú emergente que facilita la edición en la vista 2D, al igual que muestra y oculta rutas.

✓ Mostrar todo Mostrar sólo elementos del tipo actual Mostrar sólo el elemento actual

- Mostrar todo: muestra todas la rutas de la cámara, la luz y el objeto.
- Mostrar sólo elementos del tipo actual: muestra todas las rutas de la cámara, la luz o el objeto, en función del inspector activo (animaciones, luces u objetos).
- Mostrar sólo elemento actual: muestra sólo la ruta editada actualmente.

Menú emergente editar punto de vista:

Independientemente de si el usuario está en modo de edición de ruta o de tiempo, al hacer clic en el objetivo de una cámara o en una de las líneas azules que representan la apertura del foco se abrirá un menú emergente con las siguientes opciones:

Duplicar	
Suprimir	
Añadir a lista de vistas de perspeci	tiva
Añadir a lista de vistas paralelas	
Añadir a lista de panoramas	
Añadir a lista de objetos VR	
Editar solariscopio	
Editar luz	

- *Duplicar*: duplica la secuencia, la posición actual de la cámara pasa a ser la vista por omisión, la ruta no se duplica. Utiliza el original para crear un nuevo punto de vista superpuesto.
- Añadir a la Lista de vistas Perspectivas :



- Añadir a la Lista de vistas paralelas
- Añadir a la Lista de panoramas
- Añadir a la Lista de Objetos VR

Dependiendo de la opción seleccionada, agrega la vista actual desde vistas de perspectivas o paralelas, panoramas u objetos VR.

- *Editar la luz activada con este punto de vista:* seleccione una luz. La paleta de inspectores cambia a modo Luces y se selecciona la luz.
- *Editar el solariscopio activado con este punto de vista:* la paleta de inspectores pasa al modo **Solariscopios** y se selecciona el solariscopio.
- *Suprimir*: el punto de vista se elimina de la lista.

Trabajar con animaciones de luces en la vista 2D

Ventana Vista 2D:

Las ediciones de Ruta se distinguen claramente a partir de las ediciones de referencias.

Esto incluye las rutas para las cámaras, las luces y los objetos, así como los menús emergentes correspondientes. *Editar rutas*



La ruta de la luz está en amarillo.

Utilice la herramienta *Editar ruta* Mel la barra de la ventana para seleccionar el modo.



Botón pulsado: el editor de rutas está activo (como consecuencia, la edición de referencias en la vista está inactiva).


Botón no pulsado: el editor de referencias está activo (como consecuencia, la ruta está visible pero no puede editarse).



Crear ruta



- En el modo ¹¹, mueva la fuente de luz.
- Esto dibuja una ruta amarilla en una línea recta.
- Los puntos blancos dentro de un círculo gris indican los puntos iniciales y finales que tienen tangentes.
- Las manijas de la tangente están indicadas con puntos rojos dentro de un círculo negro.

Mover ruta

• Haga clic en la ruta y muévala.

Page - 61



• Use las manijas para editar gráficamente las tangentes.



Agregar punto de control



• Haciendo clic con el botón secundario en la línea de ruta amarilla y seleccionando "*Añadir punto de control*" aparecen un círculo gris y una tangente con dos manijas de edición.



Resultado.



Editar una parte de la tangente en un punto:



• Haga clic con el botón secundario en el punto o en el elemento de control "*Desbloquear tangente*" para crear un punto de inflexión en la ruta.



Resultado.

Para suprimir el punto de inflexión



• Seleccione "Bloquear tangente".



1



Resultado.

Ampliar ruta

Amplía la ruta sin tocar la animación existente.

• PulseAlt+Clic en el último punto de control creado para la ruta.





NB: la escala de tiempo puede utilizarse para reproducir la secuencia en cualquier momento.

Menú emergente Editar ruta

চ্চ

• Al hacer clic con el botón secundario en la ruta amarilla se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:

Añadir punto de control Eliminar punto de control
Desbloquear tangente
Cerrar ruta
Suprimir ruta

- Añadir punto de control: agrega un punto editable a la ruta.
- Suprimir punto de control: suprime el punto de la ruta (excepto los puntos finales).
- Cerrar ruta: cierra la propia ruta.
- Abrir ruta: vuelve a abrir la ruta.
- Suprimir ruta: suprime la ruta.

• Al hacer clic con el botón secundario en punto de control o una manija de la tangente, se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:

Añadir punto de control Eliminar punto de control
Desbloquear tangente
Cerrar ruta
Suprimir ruta

- Bloquear tangente: para suprimir un punto de inflexión:
- Desbloquear tangente: para crear un punto de inflexión: Esto hace posible la creación de un punto de inflexión para manipular las secciones de las tangentes de forma independiente.

Editar referencias

I: debe estar en modo registro para editar en la escala de tiempo.

Menú emergente Editar referencia:

- Añadir referencia: agrega una referencia.
- Suprimir referencia: elimina una referencia.

Añadir una imagen clave

- En el modo , el botón no está pulsado (inactivo).
- En la ventana <u>Escala de tiempo</u>, haga clic en registro en la vista 2D, haga clic con el botón secundario en la ruta, seleccione "Añadir referencia" en el menú emergente.





Esto crea la referencia.

La referencia puede moverse de forma gráfica por la ruta, lo que hace posible acelerar, ralentizar, etc.

NB: una referencia seleccionada en la vista 2D aparece con un alfiler rojo en la Escala de tiempo. Se puede crear una pausa en el movimiento del elemento duplicando una referencia en la escala de tiempo.

NB 2: Al editar o leer una secuencia, la <u>ventana Vista previa</u> muestra el contenido en modo de exploración OpenGL si se ha marcado "<u>Cambio automático a OpenGL</u>" en las preferencias.

Menú emergente Editar referencia:

Muestra u oculta las rutas para mejorar la edición en la vista 2D.

- Al hacer clic con el botón secundario en el fondo blanco de la ventana 2D aparece el siguiente menú emergente que facilita la edición en la vista 2D, al igual que muestra y oculta rutas.
 - ✓ Mostrar todo Mostrar sólo elementos del tipo actual Mostrar sólo el elemento actual
- Mostrar todo: muestra todas la rutas de la cámara, la luz y el objeto.
- *Mostrar sólo elementos del tipo actual*: muestra todas las rutas de la cámara, la luz o el objeto, en función del inspector activo (animaciones, luces u objetos).
- Mostrar sólo elemento actual: muestra sólo la ruta editada actualmente.

Trabajar con animaciones de objetos en la vista 2D

Ventana Vista 2D

Las ediciones de Ruta se distinguen claramente a partir de las ediciones de referencias.

Esto incluye las rutas para las cámaras, las luces y los objetos, así como los menús emergentes correspondientes.

Editar rutas



La ruta del objeto está en verde.



- Utilice la herramienta *Editar ruta* de la barra de la ventana para seleccionar el modo.
- *Botón pulsado*: el editor de rutas está activo (como consecuencia, la edición de referencias en la vista está inactiva).
- *Botón no pulsado*: el editor de referencias está activo (como consecuencia, la ruta está visible pero no puede editarse).





Crear ruta



En el modo , mueva el objeto.

- Los puntos blancos dentro de un círculo gris indican los puntos iniciales y finales que tienen tangentes.
- Las manijas de la tangente están indicadas con puntos rojos dentro de un círculo negro.

Esto dibuja una ruta verde rectilínea.

Mover ruta

• Haga clic en la ruta y muévala.

Modificar la ruta



• Use las manijas para editar gráficamente las tangentes.

Agregar punto de control



• Haciendo clic con el botón secundario en la línea de ruta verde y seleccionando "*Añadir punto de control*" aparecen un círculo gris y una tangente con dos manijas de edición.



Resultado.



• Haga clic con el botón secundario en el punto o en el elemento de control "Desbloquear tangente" para crear un punto de inflexión en la ruta.



Resultado.

Para suprimir el punto de inflexión:



• Seleccione "Bloquear tangente".



Resultado.

Ampliar ruta

Amplía la ruta sin tocar la animación existente.



• Pulse *Alt*+Clic en el último punto de control creado para la ruta.



Resultado.

lash NB: la escala de tiempo puede utilizarse para reproducir la secuencia en cualquier momento.

Menú emergente Editar ruta

- Al hacer clic con el botón secundario en la ruta verde, se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:
 - Añadir punto de control: agrega un punto editable a la ruta.
 - Suprimir punto de control: suprime el punto de la ruta (excepto los puntos finales).

- Cerrar ruta: cierra la propia ruta.
- Abrir ruta: vuelve a abrir la ruta.
- *Suprimir ruta*: suprime la ruta.

Añadir pun Suprimir pu	to de control into de control
Bloquear to	angente
Cerrar ruta	
Suprimir rul	ta

- Al hacer clic con el botón secundario en una manija o punto de control de la tangente, se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:
 - Bloquear tangente: para suprimir un punto de inflexión:

Añadir punto de control Eliminar punto de control
Desbloquear tangente
Cerrar ruta
Suprimir ruta

0

Desbloquear tangente: para crear un punto de inflexión:

Tras desbloquear la tangente, puede crear un punto de inflexión que funcione de forma independiente con medias tangentes.

Editar referencias



La ruta del objeto está en verde.

NB 1: debe estar en modo registro para editar en la escala de tiempo.

Menú emergente Editar referencia:

Al hacer clic con el botón secundario en la ruta verde, se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:

- Añadir referencia: agrega una referencia.
- Suprimir referencia: elimina una referencia.



Agregar una referencia.



- En el modo 🌺, el botón no está pulsado (inactivo).
- En la ventana Escala de tiempo, haga clic en registro en la vista 2D, haga clic con el botón secundario en la ruta, seleccione "Añadir referencia" en el menú emergente.



Esto crea la referencia.

La referencia puede moverse de forma gráfica por la ruta, lo que hace posible acelerar, ralentizar, etc.

NB: una referencia seleccionada en la vista 2D aparece con un alfiler rojo en la Escala de tiempo. Se puede crear una pausa en el movimiento del elemento duplicando una referencia en la escala de tiempo.

NB 2: Al editar o leer una secuencia, la <u>ventana Vista previa</u> muestra el contenido en modo de exploración OpenGL si se ha marcado "Cambio automático a OpenGL" en las preferencias.

Menú emergente Editar filtros de la vista 2D:

• Al hacer clic con el botón secundario en el fondo blanco de la ventana 2D aparece el siguiente menú emergente que facilita la edición en la vista 2D, al igual que muestra y oculta rutas.

✓ Mostrar todo Mostrar sólo elementos del tipo actual Mostrar sólo el elemento actual

- Mostrar todo: muestra todas la rutas de la cámara, la luz y el objeto.
- *Mostrar sólo elementos del tipo actual:* muestra todas las rutas de la cámara, la luz o el objeto, en función del inspector activo (animaciones, luces u objetos).
- Mostrar sólo elemento actual: muestra sólo la ruta editada actualmente.

Editar el cuadro de recorte

Es un cuadro azul que en sus esquinas tiene manijas editables.



- Activación y presentación en los inspectores de punto de vista: <u>Perspectivas</u>, <u>Vistas paralelas</u>, Panoramas, Objetos VR, Animaciones.
- Al especificar un valor de ángulo en grados en el campo numérico, gira el cuadro dentro del plano.

En la vista 2D

Cambie la vista (superior, frontal, derecha, izquierda, posterior) para definir más de un plano de recorte en el espacio (hasta un máximo de 6 planos de recorte).



• Edite las manijas azules para definir los planos de recorte.

Los elementos que quedan fuera del cuadro azul se excluyen de la escena. Al ver desde arriba, también se puede definir el ángulo de rotación de forma gráfica en la vista 2D.



Representación en la vista previa

Ejemplo de un cuadro de recorte en la vista Perspectiva.



Cuadro de recorte inactivo



Cuadro de recorte activo

La ventana Vista previa

La principal ventana de trabajo. Muestra la generación final en tiempo real antes de que se haya iniciado ningún cálculo



1

Para desplazarse por una escena se usan tanto los comandos de la barra de herramientas (Exploración, Zoom, Panorámica, Vista frontal) como los métodos abreviados de teclado y ratón específicos de la ventana Vista previa.

Herramientas de presentación y exploración de la vista previa

Personalizar la barra de herramientas de Vista previa

Herramientas de presentación y exploración de la vista previa

(i) → + < ¹/₂ (i)
(i) → ¹

Agrupadas por temas

Herramientas de exploración:

Mostrar u ocultar la barra de exploración en el proyecto:

Activa y desactiva la visualización en modo OpenGL. Útil para explorar bases de datos de gran tamaño.

2	NB : los efectos	s de sombra y luz en	OpenGL	dependen	de la	Configuración	de preferencias.

Desplazar a: coloca la cámara en posición perpendicular a la superficie seleccionada.

Atrás: restablece la cámara a la posición definida cuando la vista estaba activa.

Zoom: mueve la cámara (la zona en cuestión se define mediante un rectángulo). La opción Alt+Zoom mueve la cámara hacia atrás.

Panorámica: muestra una panorámica de la escena moviendo la cámara activa.

Actualizar: guarda la posición del punto de vista (punto de vista, objetivo, distancia de enfoque y giro de la cámara). Esta herramienta sólo funciona si la opción <u>Actualización automática</u> no está activada en Preferencias generales.

Herramientas de Artlantis:

Automático

Escena

Mostrar u ocultar las siguientes barras de herramientas:

	Muestra la ventana	Vista 2D.
72.		

Catálogo: brinda acceso a los Catálogos y Medios (Shaders, Objetos, Imágenes y Postcards).

Generar: abre el cuadro de diálogo para preparar y lanzar la generación.

Generar zona: inicia, dentro de la escena, la generación de la zona delimitada por el rectángulo.

Parámetros de generación: Muestra el cuadro de diálogo de configuración de generación.

Optimizar Vista previa: la presentación de radiosidad se convierte en similar al resultado final.

Crear Postcard: guarda el punto de vista actual como una Postcard.

Radiosidad Radiosidad: activa o desactiva la radiosidad.

Capa actual: destino de un objeto al arrastrar y colocar un objeto en la escena.



• Si la casilla *Auto* está marcada:

Arrastrar-colocar un objeto en la escena, este objeto irá a la capa apropiada para su tipo o a la capa activa si no hay ninguna capa de destino por omisión para este tipo de objeto.

• Si la casilla Auto está sin marcar:

El menú emergente para la capa muestra la capa de destino para un objeto durante un arrastre-colocación en la escena mientras no haya capa de destino por omisión para este tipo de objeto.

Selector de punto de vista:

Mostrar u ocultar la barra de menús desplegables de puntos de vista:

00 Navigation Exploración en los puntos de vista.

Mostrar u ocultar grupos de herramientas en la barra de herramientas

• Haga clic con el botón secundario en la barra de herramientas y, a continuación, seleccione un elemento:



Personalizar la barra de herramientas

Compatibilidad para periféricos SpaceNavigator:

• Ergonomía: compatibilidad de hardware con <u>SpaceNavigator</u> una herramienta de exploración 3D de 3D Connection.

Le permite desplazarse por la escena y editar elementos de la escena mediante el ratón.

Personalizar la barra de herramientas de Vista previa

Desde el menú Mostrar > Barras de herramientas > Personalizar...

Botones disponibles:		Botones de l	a barra de herramien	tas:	Cerrar
Separador		8	Catálogo	^	Restablece
	Agregar ->		Generar	-	
	Conversion of	4	Generar zona		Subir
~				*	Baiar

Para agregar o eliminar herramientas, selecciónelas en la columna "Botones de barra de herramientas disponibles" o en "Botones de barra de herramientas actuales".



La ventana Escala de tiempo

Introducción: 🗂

El trabajo de animación se realiza con <u>Animaciones</u>, <u>Luces</u>, <u>Solariscopios</u> u Objetos y la ventana <u>Vista 2D</u>, <u>Vista</u> <u>previa</u> y Escala de tiempo.

La escala de tiempo permite al usuario registrar, editar y reproducir una escena. La escena está compuesta por secuencias que se controlan desde la Lista del inspector de animaciones.

	00:03:00	00:02:00	00:01:00	0:00:00
Secuencia 🕨	1	7	T .	7
Posición 🕨	 	Å	T	

Mostrar

Al activar el **inspector de animaciones**, aparece la ventana Escala de tiempo.

Si la ventana Escala de tiempo se vuelve a cerrar, haga clic en el icono del Inspector de animaciones o vaya a Ventana > Escala de tiempo.

Animar

Artlantis anima prácticamente todos los comandos relacionados con los inspectores:

- Cámaras (animaciones)
- Luces
- <u>Solariscopios</u>
- Objetos
- Texturas animadas

Para animar los parámetros de las cámaras, luces, solariscopios, objetos y texturas animadas, empiece haciendo lo siguiente:

- 1. Activar el inspector de animaciones, después
- 2. Activar el Inspector de luces, solariscopios, objetos or shaders



NB: en la vista 2D, la escala de tiempo y el inspector correspondiente deben permanecer abiertos para poder crear y editar rutas animadas de luces, objetos o cámaras.

La ventana Escala de tiempo se divide en las cuatro áreas siguientes:

00.00.00		00.05.00			
Y	Y	2			Sequence >
4	4	-	N		Posición 🕨
(e)					
HOH .	•		Tiempo actual Duración: F	otograma: FPS: Bucle	
			00.05/21 Cuencia: 00.02.0	50 25 0	

- 1. Barra de título: muestra el nombre de la secuencia actual.
- 2. *Escala de tiempo* : suministra la duración a la escena con una barra deslizante y un cursor donde colocar y editar las referencias y las secuencias.

1



4. Control de longitud de la secuencia: se utiliza para editar la duración y la velocidad de las imágenes.

Barra de título

Nombre de la secuencia actual, definido en la lista de animaciones. La escala de tiempo se actualiza a la secuencia actual (banda azul). Las otras secuencias de la escena (bandas grises). *Escala de tiempo*

	<u>7</u> <u>7</u>		 	Car_11_1)
4	7 7	6 4	Po	sition de l'objet 🕨
			 	-
0				

La barra deslizante es la escala de tiempo que muestra el tiempo total de la escena. El tiempo transcurre de izquierda a derecha.

El cursor muestra el tiempo de la escena actual en el instante T.



Cursor del zoom de la escala de tiempo: entera o enfocar sólo una parte de ella.

permite al usuario mosu

Secuencia actual: la secuencia está delimitada por sus alfileres de inicio 🖆 y fin 陷

- El inicio, final o duración de la secuencia puede modificarse haciendo clic y arrastrando los alfileres para cambiarlos de forma individual.
- Se puede mover la secuencia entera sin cambiar la duración haciendo clic y arrastrándola hacia la línea azul.

00:05:00)	00:10:00	
		7	
	00:01:08	7	
<u>ය</u>			

Un cuadro de información sobre herramientas con el fondo amarillo indica la posición actual en min: seg: en la escala de tiempo.

Itas referencias y las guías no siguen el movimiento. Posteriormente, los campos numéricos de tiempo y duración se actualizan.

La parte superior de la escala de tiempo indica los eventos relacionados con un elemento animado.



La parte inferior de la escala de tiempo muestra los eventos relacionados con uno de los valores del elemento animado en cuestión.

Seleccionar claves de un elemento animado.



• Al hacer clic con el botón secundario por encima de la barra deslizante: aparecen las claves de un elemento animado, y se selecciona uno de los elementos.

Consecuencias:

- Todas las claves animadas que corresponden al elemento en cuestión se muestran en la barra deslizante.
- El inspector correspondiente al elemento se convierte en el inspector actual y permite al usuario editar sus parámetros de forma rápida.

W NB: el usuario también puede acceder al elemento animado haciendo clic en el triángulo situado en la sección superior derecha de la ventana (encima de la barra deslizante).

	00.20:
	Car_01_1 🕨
+	
	Object Position 🕨
	Object Position

Seleccionar claves del elemento animado actual.



• Al hacer clic con el botón secundario del ratón por debajo de la barra deslizante: se muestran las **opciones animadas** para el elemento actual. Las subclaves que corresponden a las opciones se muestran debajo de la barra deslizante.

Resultado:

Todas las subclaves que corresponden al parámetro del elemento en cuestión aparecen en la barra deslizante.

NB: el usuario también puede acceder al parámetro animado haciendo clic en el triángulo situado en la sección inferior derecha de la ventana (debajo de la barra



00:20:		
Object Position		
)+		
<i>NB</i> : para s antes el elemento y, a c	leccionar el parámetro de ontinuación, seleccionar el	un elemento animado, debe seleccionar parámetro.

Grabadora



- Permite al usuario desplazarse en el tiempo por la escena, y reproducir o detener la reproducción de la secuencia. Como resultado el cursor se mueve.
- Descripción de botones de izquierda a derecha:
 - *ir al inicio de la secuencia*
 - ir a la imagen anterior
 - reproducir o detener la secuencia
 - ir a la siguiente imagen
 - ir al final de la secuencia
 - Grabar animaciones: inicia o detiene ila grabación.

NB: la reproducción de la secuencia puede iniciarse o detenerse pulsando la barra espaciadora.

Control de duración de la secuencia



Tiempo actual de la escena: indica la posición actual del cursor en la escala de tiempo. Expresado en: minutos: segundos: número de imagen. Al especificar un valor, la posición del cursor se actualiza. Al arrastrar el cursor, se vuelve a actualizar el tiempo de la escena.

Duración de la secuencia actual: Secuencia: 00:10:00 indica la duración de la secuencia entre los alfileres iniciales y finales. Expresado en: minutos: segundos: número de imagen. Al especificar un valor, se actualiza la posición del alfiler final. Al arrastrar los alfileres, se actualiza la duración de la secuencia.

Fotograma: 34

Imagen de la secuencia actual: ³⁴ muestra el número de la imagen actual. Al especificar un valor, el cursor se sitúa en la escala de tiempo. *FPS*: (cuadros por segundo), velocidad a la que se reproducen las imágenes por

Bucle

segundo 25. Al especificar un valor, se actualiza el número de cuadros reproducidos.

Bucle: indica que la secuencia se repetirá **Band**. Escriba un valor para especificar el número de bucles. El bucle sólo se aplicará al parámetro actual del elemento animado actual.



aparecen como guías coloreadas

distribuidas por toda la escala de tiempo.

Un alfiler representa un evento de animación específico en un instante T. Un elemento de cámara, luces, solariscopio u objeto para el que los parámetros de posición, rotación, escala, etc. se han modificado.

La animación se interpreta entre dos claves.

Guías: sirven de marcadores visuales para sincronizar parámetros animados.

- Animaciones: convierte una secuencia o edición de elementos animados en actual, sobre la que aparece el inspector correspondiente.
- Método abreviado: haga clic con el botón secundario por encima de la escala de tiempo.
- Indicador de modificaciones: muestra el tipo de animación asociado al elemento actual (posición, rotación, potencia de iluminación, atmósfera, etc.). Se actualiza dependiendo de los elementos seleccionados en el cuadro emergente Animaciones.

Método abreviado: haga clic con el botón secundario por debajo de la escala de tiempo.

Referencias y guías

Referencias

Una referencia indica un evento específico en un instante T de la escena. Las referencias están asociadas a los elementos animados siguientes: cámara, luz, solariscopio, objeto, texturas animadas.

Elementos animados actuales en un instante T: cámara, luz, solariscopio, objeto, textura animada.

Configuración animada para los elementos actuales:

<u>Cámara</u>: posición, rotación, focal, etc. <u>Luz</u>: posición, estado, tipo, potencia, color, etc. <u>Solariscopio</u>: fecha, hora, etc. <u>Objeto</u>: posición, rotación, escala, etc. <u>Textura animada</u>: reproduce la secuencia avi o mov.

La animación se interpreta entre dos claves.

Cómo se representan las claves



Información general:

- El alfiler superior indica una clave relativa al elemento animado actual.
- El alfiler inferior indica que la opción animada del elemento es actual.

Alfiler	Descripción
₹ Å	Un elemento animado con una opción de edición activada (en clave). Referencia no seleccionada (gris).
7	Un elemento animado con una opción de edición desactivada (sin subclave). Referencia no seleccionada (gris).
¥.	Un elemento animado con una o más opciones de edición activadas. Referencia seleccionada (rojo).
F	Un elemento animado con una opción de edición desactivada (sin subclave). Referencia seleccionada (rojo).
₹ ▲	Un elemento animado. Edición sincronizada de opciones animadas para el elemento en cuestión. Representa un solapamiento de 2 referencias como mínimo.
¥•	 Más de un elemento animado sincronizado. Mueva el alfiler amarillo y las claves superpuestas también lo harán. Referencias seleccionadas (rojo). Al desplazar el cursor sobre una clave sincronizada (alfiler amarillo), se muestra el nombre del elemento actual, la posición en el tiempo y los parámetros asociados con el elemento.
¥ 7 4	 Más de un elemento animado sincronizado. Mueva el triángulo amarillo y las claves superpuestas también lo harán. Referencias no seleccionadas. Al desplazar el cursor sobre una clave sincronizada (alfiler amarillo), se muestra el nombre del elemento actual, la posición en el tiempo y los parámetros asociados con el elemento.
¥.	 El número de elementos sincronizados es superior a uno. Los elementos no son estándar. Al mover el alfiler amarillo con la flecha, se mueven todas las referencias superpuestas. Referencias no seleccionadas. Al desplazar el cursor sobre las claves sincronizadas: se muestra la información relativa a éstas. Al desplazar el cursor sobre una clave sincronizada (alfiler amarillo), se muestra el nombre del elemento actual, la posición en el tiempo y los parámetros asociados con el elemento.

<?>

Seleccionar claves de un elemento animado.

		36:00
7	ArchiCAD Heliodon Secuencia_1	-
-	Secuencia	100

- *Al hacer clic con el botón secundario por encima de la barra deslizante*: le resulta posible seleccionar un *elemento animado*.
- Consecuencias:

•

- Todas las claves animadas que corresponden al elemento en cuestión se muestran en la barra deslizante.
- El inspector en cuestión se convierte en el inspector actual y permite al usuario editar sus parámetros de forma rápida.

NB: el usuario también puede acceder al elemento animado haciendo clic en el triángulo situado en la sección superior derecha de la ventana (encima de la barra deslizante).



Seleccionar claves del elemento animado actual.



- Al hacer clic con el botón secundario del ratón por debajo de la barra deslizante: se muestran las opciones animadas para el elemento actual. Las subclaves que corresponden a las opciones se muestran debajo de la barra deslizante.
- Consecuencias:
 - Todas las subclaves que corresponden al parámetro del elemento en cuestión aparecen en la barra deslizante.

NB: el usuario también puede acceder al parámetro animado haciendo clic en el triángulo situado en la sección inferior derecha de la ventana (debajo de la barra deslizante).

			0.05	- NO.
d	6		UUF	k.
) •
к.	Fotograma:	FPS:	Bucle	
00	75	25	0 (?)	

NB: para seleccionar el parámetro de un elemento animado, debe seleccionar antes el elemento y, a continuación, seleccionar el parámetro.

Creación de claves

Tres opciones:

- 1. Al <u>crear una trayectoria en la vista 2D</u>: se crean dos claves en la ventana Escala de tiempo, una al principio y la otra al final de la secuencia.
- 2. Con el modo registro activado, en Escala de tiempo, haga clic con el botón secundario en la ruta del menú emergente "*Añadir referencia*" (válido únicamente para una ruta).

 $\langle \! \! \! \! \rangle \rangle$

3. En la ventana Escala de tiempo con el modo registro activado, modifique un parámetro del elemento actual.

NB: al activar el modo registro cuando un elemento ya no está animado, se crean 2 imágenes clave. La que está situada al principio de la secuencia toma el valor del parámetro anterior a la modificación. La segunda, situada en el tiempo actual, toma el valor del parámetro posterior a la modificación.

Si el parámetro de un elemento ya tiene referencias, el modo registro crea una referencia única. Esta referencia se sitúa en el tiempo actual y tiene el valor del parámetro posterior a la modificación.

NB: al activar el **modo registro** en la ventana Escala de tiempo, aparece la vista 2D cuando se editan las referencias.

Menú emergente del cursor:

Haga clic con el botón secundario en el cursor (icono de bocadillo azul o rojo).

1. Añadir referencia:

• Sitúe el cursor en la escala de tiempo.





• Haga clic con el botón secundario en el cursor y seleccione Añadir referencia.



Resultado: se agrega la referencia.

2. Suprimir una referencia



Haga clic con el botón secundario en la referencia y seleccione Suprimir referencia.

Métodos abreviados de teclado

- 1. Mover una referencia:
 - Haga clic y arrastre el alfiler.

2. Duplicar una referencia:

- Alt+clic y arrastrar el alfiler. (Las dos referencias tienen el mismo valor. Por lo tanto, pueden congelar un parámetro en un momento determinado).
- 3. Mover un conjunto de referencias de un elemento (ya sea la cámara, las luces, el solariscopio o los objetos):
 - Shift+Clic/Arrastrar el alfiler da por resultado: que todos los alfileres situados a la derecha del clic se muevan en tiempo proporcional.

Guías:

	ī.					
5	T	1.1	111	151	1	

Sirven de etiquetas visuales de la escala de tiempo (línea vertical azul).

Permite al usuario sincronizar más de un elemento animado (por ejemplo: : mover una cámara debe corresponder al mismo instante T que abrir una puerta) o sincronizar las opciones animadas vinculadas al mismo elemento.

- *Crear una guía*: al hacer doble clic en la escala de tiempo (no en el control deslizante), aparece una línea azul vertical.
- Suprimir una guía: Al hacer doble clic en la línea azul vertical, ésta desaparece.
- Mover una guía: Arrastrar y colocar.

NB: al mover el cursor en el control deslizante cerca de la guía azul, el cursor se magnetiza. Esto facilita la sincronización de parámetros entre varios elementos animados.

1. Agregar guía al cursor

Sitúe el cursor en la escala de tiempo.

	00:05:00	
+ +	• + + +	++-
	1	
00.05.00		
+	Agregar referencia Suprimir referencia	
a (4)	Agregar gula Suprimir gula	

• Haga clic con el botón secundario en el cursor y seleccione el elemento *Agregar guía*. Al hacer doble clic en la Escala de tiempo cerca del cursor, se agregará la guía a la posición del cursor.

00:05:00		
 • + + •	+	+

La guía se ha creado.



2. Suprimir una guía del cursor

		22		
	Agr	egar re	ferenci	ia.
	Sup	rinir re	ferenci	a'
	Agr	egar g	ala	
ם ו	Sup	rimir g	uía	ų,

• Haga clic con el botón secundario en el cursor y seleccione el elemento *Agregar guía*. También puede hacer doble clic en la guía.

El Inspector de perspectivas

Administra los puntos de vista definidos por una cámara, un objetivo y una distancia focal. Cada punto de vista se considera un documento independiente con sus propios parámetros, que pueden recibir su propio entorno:

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

La Lista de perspectivas	
Imágenes de primer plano	89
Imágenes de fondo	

Lista de puntos de vista: para administrar los puntos de vista mostrados en la lista.



1. Cámara: configuración: marque los elementos para activarlos.

- *Distancia focal*: mediante el cursor o especificando un valor (Cambiar el ángulo de la cámara). Las unidades dependen de la configuración de preferencias.
- *Profundidad de campo*: haga clic en y, después, en la ventana Vista previa, haga clic para definir el punto nítido de la escena, con el resto borroso. El cursor ajusta la cantidad de desenfoque.
- Cuadro de recorte: para definir el recorte de planos.
- Mostrar: en la vista 2D
- Activar: Representación en la vista previa
- 2. Iluminación: Para administrar los esquemas de luz vinculados a la vista, selecciónelos en los menús desplegables.
 - *Solariscopio*: vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva el solariscopio.
 - *Grupo de luces*: vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

- *Shaders de neón*: vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.
- 3. Capas visibles: márquelas en el menú desplegable.
- 4. Entorno: administra el fondo y primer plano de la escena.
 - Definir un fondo: tipo de fondo: Cielo 3D, Degradado, Imagen 2D, Imagen 3D, Cubo 3D
 - Imágenes de primer plano
 - Herramienta de inserción directa ajusta la cámara automáticamente con una imagen de fondo.

Haciendo clic se abre el cuadro de diálogo.

5. Coordenadas:

- Posición XYZ de la cámara.
- Posición XYZ del objetivo. Al hacer clic en 🏴 se bloquean, y al hacer clic en 📕 se desbloquean.
- Se puede limitar el objetivo de una cámara al movimiento de un objeto: en el modo objeto, haga clic con el botón secundario en un objeto y seleccione "Definir como objetivo" en el menú desplegable. Después, en el modo perspectivas, seleccione el nombre de dicho objeto en el menú Objetivo en.
- *Giro de la cámara*: gira la cámara de forma lateral. Gire el cursor circular o introduzca un valor en grados en el campo relacionado.

6. Post-producción

• Aplica efectos al punto de vista actual: los efectos se combinan en, además de entre los parámetros definidos en el inspector.

7. Parámetros de generación

• Prepara el documento para su generación final.

NB: editar la <u>información de escena</u> tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del Menú Ventana.

La Lista de perspectivas

abre la lista de puntos de vista. Cada punto de vista se muestra por nombre y mediante una miniatura de vista previa. Para editar un punto de vista, haga doble clic en su nombre.





agrega un punto de vista

lo suprime.

Menú desplegable de la lista

• Al hacer clic con el botón secundario en una vista se muestra el menú emergente:

Duplicar	
Suprimir	
Agregar a lista de vist	as paralelas
Agregar a lista de pan	oramas
Agregar a lista de obje	stos VR
Agregar a lista de anin	naciones
Editar solariscopio	
Editar luz	,

Duplicar: Utiliza el original para crear un nuevo punto de vista superpuesto.

Suprimir: el punto de vista se elimina de la lista.

Añadir a la Lista de vistas paralelas:

Añadir a la Lista de panoramas:

Añadir a la Lista de Objetos VR

Añadir a la Lista de animaciones

Dependiendo de la opción seleccionada, agrega la vista actual desde vistas de perspectivas a vistas paralelas, panoramas, objetos VR o animaciones.

Editar solariscopio: la paleta de inspectores cambia al modo <u>Solariscopio</u> y se selecciona el solariscopio. *Editar luz*: selecciona una luz, la paleta de inspectores cambia al modo Luces y se selecciona la luz.

Imágenes de primer plano

Definir un primer plano



III al hacer doble clic se abre el cuadro de diálogo de búsqueda de archivos de imágenes.

Cargar imagen de primer plano:

- Arrastrándola y colocándola en el área de imágenes de primer plano del inspector.
- Con el cuadro de diálogo de imágenes de primer plano: haga doble clic en la zona de la imagen.

NB: la imagen de primer plano debe tener un canal alfa (que represente la opacidad o transparencia de la imagen) para, por ejemplo, ver la escena a través de la vegetación. Los formatos de archivos aceptados son Photoshop, TGA, TIFF, PICT.

Imágenes de fondo

En el menú Puntos de vista local:



 \Rightarrow



Fondo	Cielo 3D:
	En el inspector de puntos de vista, la vista actual está asociada a un cielo 3D configurable: día/noche, tipo de nubes, densidad de las nubes.
Cielos del solari	Esta opción da por supuesto que se han asociado las nubes con el solariscopio.
	y el solariscopio en cuestión se ha asociado con el punto de vista actual.
	<i>NB</i> : Si el punto de vista no tiene asociado un solariscopio, el cielo es blanco.
Fondo	Degradado:
Degradado	3 colores que se mezclan linealmente. De forma predeterminada, un color superior, un color medio y un color inferior, con graduación horizontal de uno hacia el otro.
Fondo	Imagen 2D:
Section of	se ajusta al tamaño de la vista previa sin modificar su ratio (anchura x altura). Utilice esta
Imagen 2D	opción para realizar una inserción directa. Para mover la imagen de fondo, Ctrl-clic en la miniatura y arrastrar el cursor.
	Reajustar la posición de la imagen: haga clic con el botón secundario en la miniatura.
Fondo	Imagen 3D:
to a la	crea un entorno 3D a partir de una imagen. Para mover la imagen de fondo, Ctrl-clic en la miniatura y arrastrar el cursor.
(Imagen 3D 🛟	Reajustar la posición de la imagen: haga clic con el botón secundario en la miniatura.
	D NB : compruebe la continuidad derecha-izquierda de la imagen que se va a utilizar.
Fondo	Cubo 3D:
	crea un entorno 3D a partir de un archivo .mov formado por seis superficies de igual tamaño. Para mover la imagen de fondo, Ctrl-clic en la miniatura y arrastrar el cursor.e.
Cubo 3D	Reajustar la posición de la imagen: haga clic con el botón secundario en la miniatura.
	<i>NB</i> : compruebe la continuidad derecha-izquierda de la imagen que se va a utilizar.

Cargar una imagen de fondo:

٠



- Al arrastrarla y colocarla en el área de imágenes
- Mediante el cuadro de diálogo de imágenes de fondo: haga doble clic en el área de *imagen de fondo* Fondo



Suprimir una imagen de fondo

• Haga clic dentro de la imagen de fondo y use la tecla SUPR de su teclado. Se muestra un cuadro de diálogo que le pide que confirme la supresión.



気

NB: los formatos de archivo compatibles son: Photoshop, TGA, TIFF, PICT, BMP y JPEG.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

El Inspector de vistas paralelas

Administra los puntos de vista definidos por un punto de vista, un objetivo y un ancho de presentación. Cada punto de vista se considera un documento independiente con sus propios parámetros, que pueden recibir su propio entorno:

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:



Lista de vistas paralelas: para administrar las vistas paralelas en la lista mostrada.



1. Vistas paralelas:

- Tipo de proyección : haga clic en Elevación, Superior o Axonometría.
- *Giro de la cámara*: gira la cámara de forma lateral. Gire el cursor circular o introduzca un valor en grados en el campo relacionado (disponible solo en la vista superior).
- Ancho de escena: define el ancho de la vista seleccionada (unidad actual).

NB: el cambio de los valores depende de la configuración del modo de actualización de punto de vista en las **Preferencias**.

- Cuadro de recorte: para definir el recorte de planos.
- Mostrar: en la vista 2D
- Activar: Representación en la vista previa.
- 2. Iluminación: Para administrar los esquemas de luz vinculados a la vista, selecciónelos en los menús desplegables.
 - Solariscopio: vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

Grupos de luces: vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "Ninguno" se



desactivan los grupos de luces.

- *Shaders de neón*: vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.
- 3. Capas visibles: márquelas en el menú desplegable.
- 4. Entorno: administra el fondo y primer plano de la escena.
 - Definir un fondo: tipo de fondo: Cielo 3D, Degradado, Imagen 2D, Imagen 3D, Cubo 3D
 - Imágenes de primer plano.
- 5. Coordenadas:
 - Posición XYZ de la cámara.
 - Posición XYZ del objetivo.

6. Post-Producción:

• Aplica efectos al punto de vista actual: los efectos se combinan en, además de entre los parámetros definidos en el inspector.

7. Parámetros de generación de vista paralela:

• Prepara el documento para su generación final.

NB: editar la información de escena tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, pudiendo accederse a las coordenadas a través del Menú Ventana.

La Lista de vistas paralelas

abre la lista de puntos de vista. Cada punto de vista se muestra por nombre y mediante una miniatura de vista previa. Para editar un punto de vista, haga doble clic en su nombre.





lo suprime.

Menú desplegable de la lista

• Al hacer clic con el botón secundario en una vista se muestra el menú emergente:

Dupicar	
Suprimir	
Agregar a lista de vistas de perspectiv	a
Agregar a lista de panoramas	
Agregar a lista de objetos VR	
Agregar a lista de animaciones	
Editar solariscopio	
Editar luz	

- Duplicar: crea un nuevo punto de vista superpuesto a partir del original.
- Suprimir: el punto de vista se elimina de la lista.
- Añadir a la Lista de perspectivas
- Añadir a la Lista de panoramas
- Añadir a la Lista de Objetos VR
- Añadir a la Lista de animaciones
 Dependiendo de la opción seleccionada, agrega la vista paralela actual a Perspectivas, Panoramas,
 Objetos VR o Animaciones.
- Editar el solariscopio activado con esta vista paralela: La paleta de inspectores pasa al modo Solariscopios y se selecciona el solariscopio.
- *Editar la luz activada con esta vista paralela:* Seleccione una luz. La paleta de inspectores cambia al modo Luces y se selecciona la luz.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.
El Catálogo de medios

Los medios permiten retocar el proyecto al arrastrar y colocar la vista en miniatura en un medio de la escena (material, objeto o fondo de la ventana Vista previa).

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Administrador del catálogo.	
Retocar la escena con medios	99
Postcards	100
Usar Postcards.	101

4 clases de medios: Shaders, Objetos, Imágenes y Postcards divididos en 2 categorías.

La ventana Catálogo de medios se divide en 3 áreas: Favoritos, Miniaturas y Vista previa.



1. Favoritos:

• Enumera los catálogos, edita catálogos.

2. Miniaturas:

• Muestra las miniaturas de medios y ajusta su tamaño.

3. Vista previa

Arrastre/coloque elementos de Postcards o medios a la escena.

W NB: puede obtener muestras adicionales de catálogos de medios de Artlantis en DVD o descargarlas de forma gratuita en nuestro sitio web en la dirección <u>www.artlantis.com</u>



Administrador del catálogo

área Favoritos

	4
₩Med	ias
⊫lr	nages
▶0	bjects
₩ S	haders
	a Surface
	Bricks
	Moquette
	Enduit
	Graviers
	Pelouse
	Parquet
	Pavage
1	Textures_procédurales
	Toiture
	Murs
	Bois
Post	cards

Exploración de los tipos de medios

Se usa para desplazarse de una carpeta de medios a otra:

• Haga clic en el catálogo para mostrarlo en el área Favoritos. La estructura del catálogo es la del disco duro.

Agregar un catálogo

Abre el cuadro de diálogo para buscar carpetas.

• Seleccione la carpeta de medios que se va a agregar.

Actualizar catálogos



Actualiza el contenido de una carpeta de catálogo cuyo contenido se ha cambiado.

• Haga clic con el botón secundario en el área Favoritos y seleccione "Volver a cargar favoritos".

Suprimir un catálogo

Suprime el catálogo seleccionado del área Favoritos.

W **NB**: suprimir una carpeta no la borra del disco duro. Sólo está disponible en el primer nivel de carpetas jerárquicas.

Filtrar presentación de medios del catálogo

1	Mostrar Shaders
1	Mostrar objetos
	Mostrar imágenes
1	Mostrar películas
1	Mostrar postales

- Haga clic en el menú local del botón Mostrar.
- Elija la opción que desee de modo que no se muestre el tipo de medio que haya seleccionado.

Modificar el tamaño de las miniaturas del catálogo

• Cambie el cursor para mostrar o reducir el tamaño de las miniaturas.

Retocar la escena con medios

Arrastrar y colocar un medio del catálogo en la ventana Vista previa

En el área de la vista medios, seleccione el medio que desee y, después, arrástrelo y colóquelo en la escena sobre un material, objeto o fondo (sólo para una imagen). El elemento preparado para recibir el medio se resalta cuando se coloca el cursor sobre él.

En este ejemplo, vamos a aplicar un Shader a la pared:









Resultado

Postcards

Recopilar y organizar Postcards. Cuando se recopila una Postcard esto equivale a tomar una instantánea del contenido de la escena actual en cualquier momento, almacenando todos los parámetros asignados a los materiales: colores, Shaders y texturas. La idea es facilitar la recuperación de su configuración y, si es necesario, poder enviar velozmente la información incluida a otro usuario o de un proyecto a otro.

Guardar una Postcard

Guarda la vista actual como una Postcard.

<u>Menú Herramientas > Crear Postcard</u>, un cuadro de diálogo permite al usuario asignar el nombre y especificar la ubicación en la que se va a guardar.

• Al hacer clic en Guardar se guarda la Postcard. El número de Postcards guardadas es ilimitado.

NB: las Postcards se guardan en formato jpeg en la carpeta Postcards o en otra carpeta que deberá catalogar.

NB: aunque la Postcard tiene formato jpeg, editarla con un programa de retoque de imágenes hará que pierda información sobre Shaders y textura.

Desde el área Favoritos, desplácese a un catálogo que contenga Postcards y seleccione la Postcard en el área de miniaturas.

Usar una Postcard

En el área Vista previa del catálogo, **arrastre y coloque elementos de Postcard** a un elemento mostrado en la ventana Vista previa.

Enviar una Postcard

Para enviar Postcards, busque la carpeta en su disco duro donde estén guardadas las Postcards.

• Busque la Postcard en el disco duro y transmítala a otro ordenador. Para catalogar la Postcard, use el área *Favoritos* en la **ventana Catálogo**.

En Windows, las Postcards se guardan en la carpeta Postcards C:\Program Files\Artlantis Studio 3\Media\Postcards ó Artlantis Render 3\Media\Postcards.

Suprimir una Postcard

Busque la Postcard guardada en el disco duro y suprímela.

Seleccione la Postcard. Arrastre y coloque los atributos de un material (colores, Shaders, textura) en el material de destino en la ventana Vista previa.

1. Escena inicial



2. Arrastrar y colocar



3. Resultado



(5)

NB: las texturas asociadas a un Shader se conservan y adaptan a la función.

Cuando una Postcard contiene texturas asociadas a un Shader, una vez arrastradas y colocadas en un material de la escena, estas texturas también se aplicarán.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

El Inspector de Shaders

Shaders

Los diferentes tipos de Shaders disponibles son: <u>Shader básico</u>, <u>Shader experto</u>, <u>Shader de esmaltado realista</u>, Shader de esmaltado luminoso, Shader de luz de neón, Shader de agua realista, Textura

Shaders de procedimiento (anteriormente Shaders de Artlantis 4.5)

Shaders: De procedimiento, Reflejo, Transparente, Mármol, Líneas

NB: los Shaders se pueden encontrar en el <u>Catálogo de medios</u>. Los distintos tipos de Shaders pueden tener distintas paletas de interfaz de Shader.

NB: editar la información de escena tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del Menú Ventana.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Crear Shader	103
Lista de materiales	106
Organización de la lista	
Shader de agua realista	109
El Shader de luz de neón.	110
Shader básico	111
Shader experto	
Shaders: De procedimiento, Reflejo, Transparente Mármol, Líneas	113
Shader de esmaltado luminoso.	114
Shader de esmaltado realista	
Editar texturas	
Lista de materiales.	
Mapeado deTextura	
Volver a afectar un material	
Menú emergente de materiales y texturas	
Material	
Textura	
I CATUITA.	

Crear Shader

Esto se puede hacer utilizando un Shader existente, ya sea:

- desde el inspector de Shaders activo, menú: Herramientas > Crear Shader a partir de...
 - Aplicar a todas las instancias Reajustar a valor por omisión Anàdir textura

o haciendo clic con el botón secundario en el nombre de un material y seleccionando la opción *Crear Shader a partir de...*

Se abre el cuadro de diálogo de edición con la imagen del Shader actual. Si el Shader actual es de procedimiento, el cuadro de diálogo estará vacío.

El cuadro de diálogo debe rellenarse con imágenes y valores. Hágalo arrastrando y colocando donde proceda o haga doble clic en la miniatura para abrir un cuadro de diálogo para elegir una imagen.

Una vez guardado, el nuevo Shader aparecerá como un Shader estándar.





1. Título:

• Introduzca el nombre del Shader. Este nombre se mostrará en la parte superior izquierda del inspector.

2. Vista previa

Es la miniatura que se muestra en el inspector de Shaders y en la ventana Miniatura del catálogo. La miniatura que representa el Shader debe ser un archivo jpeg de 128 x 128 píxeles. El ancho de la miniatura da el tamaño de la imagen en cm con una escala de 1.

NB: si no suministra una miniatura, Artlantis usará la imagen tamizada con el tamaño ajustado a 128 x 128 píxeles.

3. Tamizar:

La imagen debe estar presente. Ésta es la parte visible del Shader. En función del diseño, recomendamos un tamaño de imagen de 512 x 512 ó 1024 x 1024 píxeles.

🕗 NB: Si la imagen no es cuadrada, Artlantis la estirará para convertirla en cuadrada.

La anchura de tamiz da la imagen en cm con una escala de 1.

En función de la representación, este tamaño puede ser diferente de la miniatura de vista previa. La imagen tamizada no tiene por qué representar la misma imagen que la miniatura.

NB: la imagen tamizada representa 4 veces el tamaño de la imagen de miniatura pero su diseño es 3 x 3 el tamaño de la miniatura a fin de impedir un efecto repetido.

La imagen tamizada no está visible en el inspector de Shaders pero se muestra en el campo Vista previa del catálogo.

4. Reflexión

La imagen es opcional. Normalmente suele estar en escala de grises pero podría ser en color.

Su tamaño en píxeles debe ser el mismo que la imagen tamizada. En caso contrario, Artlantis la estirará en función del tamaño de la imagen tamizada.

La finalidad de la imagen de reflexión es modificar el valor del cursor de reflexión:

- En píxeles negros, el valor del control deslizante se multiplica por 0.
- En píxeles blancos, el valor del control deslizante se multiplica por 1.
- En píxeles intermedios, el valor del control deslizante se multiplica por el valor intermedio.

Resulta útil para limitar los efectos de reflexión a ciertas partes de la imagen tamizada.

W NB: el control deslizante está limitado a un valor mínimo y máximo. Por ejemplo, al introducir un valor de 0,35, se definirá un control deslizante que oscilará entre un mínimo de 0 y un máximo de 0,35.

Puede comprobar los efectos de cada uno de los valores en tiempo real en la ventana Vista previa.

5. Brillantez

La imagen es opcional y debería estar en escala de grises.

Su tamaño en píxeles debe ser el mismo que la imagen tamizada. En caso contrario, Artlantis la estirará en función del tamaño de la imagen tamizada.

La finalidad de la imagen de brillantez es modificar el valor del control deslizante: igual que la reflexión.

6. Rugosidad:

Si el Shader no tiene una imagen de rugosidad, el control deslizante estará disponible en el inspector de Shaders y Artlantis usará la imagen tamizada para proporcionar la rugosidad. Por tanto, la imagen de rugosidad siempre estará disponible y usará menos memoria del sistema.

7. Normal:

La imagen es opcional. Los colores usan reglas estrictas para definir la simulación de rugosidad. Por lo general, sustituye a Rugosidad. No obstante, Artlantis es compatible con ambos.

Importante: no es fácil crear una imagen "Normal". Si el Shader no tiene una imagen Normal, se desactivará el control deslizante en el inspector de Shaders.

8. Transparencia:

La imagen es opcional y debería estar en escala de grises. Sirve para simular los orificios y transparencias del Shader.

- En píxeles negros, el Shader es opaco.
- En píxeles blancos, el Shader es transparente.

9. Guardar el Shader como:

Abre el cuadro de diálogo Guardar.



Crear correspondencia entre Shader e interfaz de Shader:

Algunos valores de Shader básico no están disponibles en Crear Shader: Rotación, Mezclar color, Transparencia, opciones de Proyección e identificadores de materiales tienen valores predeterminados.

Lista de materiales

abre/cierra la lista de materiales.

Los materiales se muestran por nombre. Para editar un material, haga doble clic en su nombre.



+	× 🖬 🔍 . 🛪	
M	sterial de suelo infinito	~
E Es	cena	
TT	Default front color	
	Snow	
	Fuchsia	
	Morcasin	
	Blue	
	Silver	
	White Glass	
	RosyBrown	
	SteelBlue : ShingleMetal	
	MediumPurple : Tugul	
	Black	
E	CorrogateShiny	
	Corrogat.ipg	
	DimGray	
	Blue Glass : Fresnel Glazing	
	SeaGreen : Ladrillo 01	
	LightBlue : Experto	
	Red : Básico	
	- Coral : Básico	
	- SaddleBrown : caoba02	
	Parquet c : Parquet 07	
	Concrete-rough : Plaster 13	
	DarkSeaGreen : Plaster_13	
	Peru : Exótico01	
	Plum	
	Linen : Ladrilo_01	
	Beige	
	DarkOliveGreen	
	- Tan Glass	-
	Brown : WoodPlanks	
	Lavender : ExpConcreteDetail_01	
	Bar : Básico	
	Poteau extérieur : Básico	
	- Sol étage : Moqueta11	
	Terrasse :	
	Marche : Ladrillo_01	
E Te	rrain2	
E	Terrain2_1	
	 Default front color : GlassMosai 	s_02
	Grass : natural26	
	- Wood-floor-dark : Fresnel Wate	ar 👘
	Concrete-rough : Adoquinado0	1
	Glass Sky Reflection : Básico	
	SoldierCourse_04.jpg	
	Olive : Básico	
C A	/-car	
E	Av-car_1	
	Default	Y
0		>

Barra de herramientas:



+

•

crea un material nuevo basado en el material seleccionado.

• El material creado se muestra al final de la lista de materiales (antes de los materiales de objetos). También se duplican las texturas vinculadas al material duplicado.

• Agrega una textura al material seleccionado. Seleccione un archivo TGA, JPEG, BMP, PICT, PNG, TIFF, EPIX, Photoshop, MOV, AVI o MPG.

× Suprime el material seleccionado o la textura seleccionada vinculada a un material. Se activa cuando el material no está asociado a la geometría.

Método abreviado: pulse la tecla Retroceso.

•

Rermite al usuario <u>reasignar un material</u>.



Organización de la lista

ista de shaders	×
+× 🖬 🔍 🛪	
Material de suelo infinito 2	^
3 kcena	
Default front color (8)	
Snow	
Fuchsia	
Moccasin	
Eliue	
Silver	
White Glass	
RosyBrown	
- SteelBlue : ShinoleMetal	
MediumPurple : Tugul	
Black	
CorrogateShiny	
- Corropat.ing (7)	
DimGray	
5 Blue Glass : Fresnel Glazing 6	
SeaGreen : Ladrilo 01	P
LightBlue : Experto	
Red : Básico	
- Coral : Básico	
- SaddleBrown : caoba02	
Parquet c : Parquet 07	
Concrete-rough : Plaster 13	
- DarkSeaGreen : Plaster 13	
Peru : Exótico01	
Plum	
Linen : Ladrilo 01	
Beige	
DarkOliveGreen	
- Tan Glass	
- Brown : WoodPlanks	
Lavender : ExpConcreteDetail 01	
- Bar : Básico	
Poteau extérieur : Básico	
- Sol étage : Moguetal 1	
Terrasse :	
Marche : Ladrillo 01	
E Terrain2	
E Terrain2 1	
Default front color : GlassMosa	ic 02
- Grass : patural26	
Wood-floor-dark : Fresnel Wat	er
Concrete-rough : Adoquinado(01
Glass Sky Reflection : Rásico	
- SoldierCourse 04.ing	
Olive : Básico	
(4) -cm	
E Av-car 1	
Default (9)	-
,	100
125	100

1. Material

Los nombres de los materiales en la escena se listan por orden alfabético, seguidos del nombre de los Shaders.

2. Material de suelo

Es el material aplicado al suelo infinito (Información de la escena). Se muestra al principio de la lista de materiales.

3. Escena

Al hacer clic en la ficha Escena, se abren/cierran los materiales de la lista específicos de la escena o componente interno.

4. Nombre del objeto:

Al hacer clic en la ficha Objeto, se abre/cierra la lista de materiales con Shaders y texturas vinculadas al objeto en cuestión.

5. Nombre del material

Cuando se ha asignado el material, se escribe el nombre en negro.

6. Nombre del Shader

Va detrás de los dos puntos del nombre del material.

7. Nombre de la textura

Va detrás del nombre de material o Shader.

Puede arrastrar y colocar para volver a clasificar el orden en el que se mapean las texturas asociadas con un material. Al arrastrar/colocar una textura en otra, se convierte en dependiente. Esto le permite moverlas al mismo tiempo.

8. Nuevos materiales creados no asociados con la geometría

El nombre del material se muestra por debajo de los materiales listados.

9. Nombre de instancia de objeto

La instancia del objeto consta de varios materiales. El usuario puede arrastrar y colocar un Shader en un material de la lista. Los métodos abreviados *Copiar /Pegar* pueden utilizarse en esta lista.

NB: Limitaciones - El comando "<u>Utilizar archivo de referencia...</u> no reconocerá ningún material que se encuentre en un archivo ATL de referencia al que se le haya cambiado el nombre o haya sido reasignado. En este caso, le recomendamos que vuelva al modelador para distinguir entre los nombres de materiales y, a continuación, si el modelador lo permite, actualice el archivo atl o use la función "Utilizar archivo de referencia".

Shader de agua realista

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.



1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color de difusión o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Transparencia

4. Reflexión, Brillantez

Proporciona un aspecto reflectante al material.

Se puede utilizar junto con el color de *Tamizar*, de *Transparencia* o con ambos elementos. arastre el control deslizante para hacer que el material refleje su entorno o escriba un valor en el campo relacionado. La intensidad de la reflexión se administra usando valores de la escala de grises o valores RGB de 0 a 255. Haga clic en el selector para elegir un color.

Al indicar un valor para el Límite, se define la distancia máxima de la reflexión.

1



5. Transición de Fresnel

6. Superficie del agua:

Tamaño de onda:: arrastre el control deslizante para ajustar la amplitud de onda o especifique un valor en el campo relacionado. El valor de longitud de onda puede ser de 0 a 500.

Planeidad: arrastre el cursor de amplitud de onda o especifique un valor en el campo relacionado.

7. Parámetros de animación:

Permite al usuario ajustar automáticamente el efecto de agua en movimiento que sólo será visible en modo animación secuencial. Si el cuadro está sin marcar, se suspenden los movimientos.

Permite al usuario animar la velocidad de movimiento del agua. Valores de 1 a 3.

8. Parámetros de ID de material:

Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

9. Características del material:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

10. Explorador de texturas/Shaders:

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.



El Shader de luz de neón

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.

Blue Glass				×
Luz de ne	ón	2		200 200 180
) Ilumin	ación Potencia	Ŷ	3
4	O Transp Aire	oarencia	×	1.00
5	Neón	o		1.00
)Brillantez			0.00
Parámetr	os de ID o Mín.	le material Suavidad	Máx.	
	UEL TEL TEL TEL	aterial es vis aterial proye aterial recibe	ible icta sombras e sombras	8

1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color de difusión o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Potencia de iluminación:

Arrastre el control deslizante para cambiar la potencia o escriba un valor (de 0,1 a 5000) en el campo relacionado. Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.

4. Transparencia

5. Neón:

Arrastre el control deslizante para ajustar la potencia de neón o escriba un valor en el campo relacionado. Haga clic en el selector para elegir un color.

- 6. Brillantez
- 7. Parámetros de ID de material:

Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

8. Características del material:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

9. Explorador de texturas/Shaders:

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

Shader básico

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.



1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color de difusión o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Color de difusión:

Otro modo de seleccionar un color es hacer clic para seleccionar un color desde el selector de color del sistema.

4. Reflexión, Brillantez

Reflexión: Arrastre el control deslizante. Cuando el diodo es rojo, el material refleja su entorno o escriba un valor en el campo relacionado. Haga clic en el diodo para cancelar el comando.

Límite: al indicar un valor para el límite, se define la distancia máxima de la reflexión.

5. Transparencia

6. Parámetros de ID de material:

Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

7. Características del material:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

8. Explorador de texturas/Shaders:

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

Shader experto

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.



1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color de difusión o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Color de difusión:

Otro modo de seleccionar un color es hacer clic para seleccionar un color desde el selector de color del sistema.

4. Reflexión, Brillantez

Proporciona un aspecto reflectante al material.

La intensidad de la reflexión se administra usando valores de la escala de grises o valores RGB de 0 a 255. Haga clic en el selector para elegir un color.

Al indicar un valor para el Límite, se define la distancia máxima de la reflexión.

5. Transparencia



6. Neón:

Arrastre el control deslizante para ajustar la potencia de neón o escriba un valor en el campo relacionado. Haga clic en el selector para elegir un color.



7. Parámetros de ID de material:

Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

8. Características del material:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

9. Explorador de texturas/Shaders:

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.



Shaders: De procedimiento, Reflejo, Transparente Mármol, Líneas

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.



1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color de difusión o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Selector de color:

Shader definido por 2, 3 o más colores (p. ej., escaqueado).

4. Brillantez

arrastre el control deslizante para hacer que el material refleje su entorno o escriba un valor en el campo relacionado.

5. Aspereza:

Al mover el control deslizante, se amplía o se reduce el movimiento de la luz en el material.

6. Tabla de colores:

Define el modo de degradado entre 2 colores. La mezcla depende de la geometría del Shader (p. ej.: escaqueado, líneas, piedra, mármol, etc.)

Haga clic en la curva manteniendo el botón pulsado y moviéndolo para volver a trazar la curva.

Una línea horizontal en la parte superior o inferior de la tabla indica que se ha aplicado un único color. Una línea recta diagonal indica un sombreado normal.

Voltear: El botón gira el Shader en torno a su objeto.

Escala: al mover el control deslizante, el Shader se ajusta de forma proporcional.

7. Parámetros de ID de material:

Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

8. Características del material:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

Shader de esmaltado luminoso

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.



1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Potencia de iluminación:

Arrastre el control deslizante para aumentar la potencia o escriba un valor (de 0,1 a 5000) en el campo relacionado. Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.

4. Transparencia

5. Reflexión, Brillantez

Reflexión: Arrastre el control deslizante. Cuando el diodo es rojo, el material refleja su entorno o escriba un valor en el campo relacionado. Haga clic en el diodo para cancelar el efecto de reflexión.

Al indicar un valor para el Límite, se define la distancia máxima de la reflexión.

Brillantez: desenfoca el reflejo especular, que es el punto de luz que aparece en los objetos brillantes cuando se iluminan. Arrastre el control deslizante o escriba un valor en el campo relacionado.

6. Parámetros de ID de material:

Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

7. Características del material:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

8. Explorador de texturas/Shaders:

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

Shader de esmaltado realista

Lista de materiales: muestra los materiales de la escena.



1. Selector de color:

Haga clic para seleccionar un color de difusión o escriba valores numéricos (de 1 a 255) en los campos RGB.

2. Saturación:

El control deslizante permite seleccionar el nivel de saturación del color.

3. Transparencia

4. Reflexión, Brillantez

Al indicar un valor para el Límite, se define la distancia máxima de la reflexión.



5. Transición de Fresnel

6. Calidad de vidrio:

Permite crear una reflexión discontinua cuando hay una ruptura entre varias superficies del mismo plano. Este efecto acentúa el efecto realista de reflexión en un muro de cristal.

Tamaño de la distorsión:

Determina la longitud de la ondulación. Escriba un valor en el campo relacionado.

X/Y:

Para orientar la ondulación mayormente en el eje X- ó Y- o ambos. El control deslizante permite variar la proporción. Escriba un valor en el campo relacionado.

Planeidad:

Determina la amplitud de la ondulación. Escriba un valor en el campo relacionado.

Detección automática de vidrio:

Si se activa, busca los límites de una forma contigua para generar una superficie esmaltada.

7. Características del material:

Suavidad: Use el control deslizante para seleccionar el nivel de suavizado para el material.

8. Explorador de texturas/Shaders:

El material es visible o invisible.

El material proyecta sombras o no proyecta sombras.

El material recibe sombras o no recibe sombras.

9. Explorador de texturas/Shaders:

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

Editar texturas

Una textura es una imagen o secuencia importada en un material. Un material puede recibir una o más texturas.



Lista de materiales

Las texturas se aplican:

- Mediante el botón Añadir textura en el inspector de Shaders
- •

Surf-writewash : Ker Mil-Chrome : Swod : Aplicar a todas las instancias Surface-Plastic lamir Metal-Chrome : Anbier textural Metal-Chrome :

Haciendo clic con el botón secundario en el nombre del material eligiendo la opción *Añadir textura...*

- Arrastrando y colocando la miniatura de textura del catálogo en un material en el modo vista previa o en la lista.
- Arrastrando y colocando la textura desde una ubicación del disco duro en un material en la vista previa o en la lista.

Las texturas se suprimen:

- Haciendo clic en el botón 🙆 para suprimir la textura actual.
- Utilizando el botón Suprimir fondo.
- Haciendo clic con el botón secundario en el nombre de la textura y seleccionando Suprimir en el menú emergente.

Mapeado deTextura



1. Vista previa:

Muestra la miniatura de la textura seleccionada. La cruz azul representa el punto de anclaje de la textura. Al hacer clic en la imagen, la posición de este punto cambia.

2. Rotación:

Use el cursor circular (Shift + clic, para incrementar cada 15°) para girar la textura sobre su eje o escriba un valor en el campo relacionado.

3. Mezclar color:

Active la casilla y haga clic en el selector para elegir un color.

4. Reflexión

Arrastre el control deslizante para cambiar la reflexión o escriba un valor en el campo relacionado. Cuando el diodo es rojo, la textura refleja su entorno.

Haga doble clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.

Al indicar un valor para el Límite, se define la distancia máxima de la reflexión.

5. Brillantez

Use el control deslizante o escriba un valor en el campo relacionado.

6. Ambiente:

Use el control deslizante o escriba un valor en el campo relacionado.

7. Rugosidad:

Use el control deslizante o escriba un valor en el campo relacionado para simular el efecto de rugosidades o vaciados en la superficie del material usando los niveles de grises incluidos en la imagen. Haga doble clic en el diodo para cancelar el efecto.

Mapeado normal

8. Transparencia:

Aplique un nivel de transparencia a la textura o escriba un valor en el campo relacionado. Haga clic en el diodo para cancelar el efecto.

Usar canal alfa: activa o desactiva la transparencia del canal alfa.

Page - 117



9. Escala:

Botón : la textura se ajusta automáticamente para cubrir la superficie máxima del material *horizontal y/o verticalmente*.

El control deslizante cambia la escala de textura del 50 a 200% del tamaño actual. O escriba un valor en el campo relacionado.

10. Dimensiones, Espaciado:

Anchura/Altura:



Indique el tamaño de la textura, al hacer clic en 🚨, se mantienen las proporciones. Haga clic de nuevo para cancelar la limitación.

Espaciado horizontal/vertical:



Se utiliza para las texturas repetidas. Define el tamaño del espaciado entre cada repetición.

Indique un valor de espaciado como H y/o V. Haciendo clic en se mantienen las mismas proporciones. Haga clic de nuevo para cancelar la limitación.

Voltear: Morizontal o verticalmente invierte la textura con una opción de reflejo entre 2 repeticiones. *Repetición horizontal/vertical*: duplica la textura a lo largo del eje horizontal y/o vertical.

Reflejo horizontal, Reflejo vertical: Invierte cada duplicación horizontal o verticalmente.

11. Proyección:

Ajusta la imagen a la superficie en la que está situada. Selecciona automáticamente el ajuste que mejor se adapta al proyecto.

	Planar	
1	Ortogonal	
	Vertical	
	Esférico	
	Y cilíndrico	
	X cilíndrico	
	UV	
	Planetario	

Planar: se aplica a un plano.

Ortogonal: se aplica a un elemento. Si el elemento está compuesto de planos de superficie, la textura se adapta a dichos planos.

Vertical: proyección vertical en el elemento. Las partes horizontales reciben la imagen, mientras que las partes verticales o inclinadas se estiran.

Esférica: adopta una forma esférica en función del tamaño de la textura. Por lo tanto, puede dejar espacios vacíos.

Y cilíndrica: la textura se proyecta en torno al eje de un cilindro vertical.

X cilíndrica: la textura se proyecta en torno al eje de un cilindro horizontal.

UV: mantiene las coordenadas de la textura de un objeto procedente del software que controla los mapas UV.

Planetaria: proyección vertical del elemento pasando por los polos, sin dejar espacios.

12. Explorador de texturas/Shaders:

 \Rightarrow

Para un material, permite desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

Volver a afectar un material

La geometría seleccionada en la ventana Vista previa se utiliza para reasignar materiales.

Utili	ce la barra de herramientas 🔯 🛣 🖃			
1.	Crear un nuevo material y asignarle un nombre:			
2.	Activar			
3.				
	Elija el tipo de selección en el menú desplegable : triángulos, planos, planos paralelos, objetos, materiales o varita mágica.			
4.				
	En modo vista previa, haga clic en los elementos que desea volver a asignar con el nuevo material.			
	NB: no se pueden seleccionar los elementos que conforman un objeto.			
5.	Haga clic en para aplicar el material.			
	Cancelar una selección			
6.	Haga clic de nuevo en			
\bigcirc NB: el comando Archivo > Utilizar archivo de referencia no reconoce los materiales a los que hava				
vuelto a asignar o cambiar el nombre.				

Menú emergente de materiales y texturas

El menú emergente depende del nombre del material o textura sobre la que se haga clic.

Material

• Al hacer clic con el botón secundario en un nombre de material, se muestra el siguiente menú emergente:

	Crear Shader a partir de
	Aplicar a todas las instancias
	Reajustar a valor por omisión
	Añadir textura
	Combinar ID de material con el mismo nombre
	Combinar ID de material con el mismo Shader
	Combinar vértice
~	Visible
~	Proyectar sombras
~	Recibir sombras
	Suprimir todos los materiales no utilizados
	Samelinia



Crear Shader a partir de...

Abre el cuadro de diálogo Crear Shader.

Aplicar a todas las instancias

Aplica el material modificado de un objeto a todos los objetos idénticos de la escena.

Reajustar a valor por omisión

Aplica el material original al objeto.

Añadir textura...

Abra el cuadro de diálogo para seleccionar un archivo TGA, JPEG, BMP, PNG, PICT o Photoshop.

Combinar los materiales con el mismo nombre

Los materiales con el mismo nombre se sustituirán por el material seleccionado.

Combinar los materiales con el mismo Shader

Los materiales con nombres diferentes pero con el mismo Shader se agrupan bajo el mismo nombre.

Combinar vértice

Combina puntos superpuestos de los polígonos que usan este material.

(Evita los problemas de las manchas en objetos modelados cuyos puntos superpuestos no se han combinado y permite suavizar los polígonos).

Visible

• Si se desactiva, el material se vuelve invisible.

Proyectar sombra

Si se activa, el material proyecta sombras en los demás elementos.

Recibir sombras

Si se activa, el material recibe las sombras proyectadas de otros elementos.

Suprimir todas las IDs de materiales no utilizados

Borra los materiales no asignados a la geometría.

Suprimir

Suprime el material seleccionado.



NB: no suprime un material del modelo original.

Textura

Al hacer clic con el botón secundario en el nombre de una textura, se muestra el siguiente menú emergente:

Suprimir	
Combinar origen de textura 🛌 🕨	Superior izquierda
tainless Steel :	Inferior izquierda
3	Inferior derecha
_03_1	Centro

Suprimir: borra la textura relacionada.

Combinar origen de textura: superior izquierda, superior derecha, inferior izquierda, inferior derecha, centro. Determina el punto de anclaje de la textura. En la Vista previa, el origen está representado por una cruz negra. En la miniatura, el punto de anclaje está representado por una cruz roja y blanca.

El Inspector de objetos

Se utiliza para editar geometría, materiales, coordenadas, dimensiones, y parámetros de animación

Editar la geometría a partir de la lista

Hay dos maneras de presentar los elementos en la escena: por Jerarquía o por Capa

- Por Jerarquía permite al usuario seleccionar los elementos que componen la escena en vista y editarlos. Vedi "El Inspector de objetos por Jerarquía" pagina 121
- Por Capa permite que los objetos asociados se ordenen por capa. Vedi " El Inspector de objetos por Capa" pagina 124

NB: editar la <u>información de escena</u> tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del <u>Menú Ventana</u>.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

El Inspector de objetos por Jerarquía	121
Geometría	122
Objeto	123
Guardar una escena:	123
El Inspector de objetos por Capa	124
Capas	125
Geometría	126
Objeto	127
Editar la escena	127
Editar objetos	129
En el caso de un objeto estándar:	
Animación de objetos	
Crear un objeto a partir de una selección de polígonos	131
Seleccionar polígonos	131
Crear el objeto	
Cancelar una selección	
La lista de objetos	
Billboards	133
Disponibilidad:	
Objetos de luz	
Objetos estándar	
Animación de objetos	
Objetos de vegetación	136
Objetos de Caracter animado	138
Comportamiento	139
Shader:	
Coordenadas	139
Animación de objetos	
Instancia de objeto	

El Inspector de objetos por Jerarquía

Los elementos listados representan la geometría de la escena y los objetos. Los contenidos del inspector difieren en función de la opción que se seleccione de una lista:



- 1. Geometría de la escena:
- 2. Objeto añadido a la escena

Geometría



Al seleccionar el nombre de una geometría en la lista aparecen sus coordenadas, dimensiones y parámetros de animación. Dichos parámetros no son editables.



• Suprimir la geometría de la lista: no afecta a los objetos dependientes



Objeto

mero 24'_1				× Lista de objetos
Plan	tas de Vi	8 Visual Volume	en 1 : Flores	Jerarquía Capas
Altura: Color:	50%	0	200%	CMan0016 Sila_14_1 Sof6_04_1 Mesa_02_1
Transpare Fecha	ncia:		0 %	- Juego005_1
1	Utik Fed	tar fecha del s na personaliza 2004	olariscopio da	
Coordenadas		Y:	Z:	
-1666.5	2 cm	-618.41 cm	2882.12 cm	
Rotación:				
	0	0	0	
Ì		٢	Ì	
Parámetros o	de anima	ción:		
000	Vormal Orientac Orientac	ón en ruta ón en ruta, só	lo XY	

Los parámetros de objetos son editables dado que son independientes de la geometría de la escena.

Menú emergente de geometría seleccionado



Al estar seleccionada la geometría en la lista, haciendo clic con el botón secundario en el nombre de la capa aparece un menú emergente con las siguientes opciones:

- *Utilizar/No utilizar como objetivo*: para definir (en función de la activación en el selector de puntos de vista) si un elemento geométrico o un objeto es apto para ser utilizado como objetivo por las cámaras
- Suprimir el objeto de la lista:



Los objetos están disponibles en el Catálogo de medios.

Geometría del objeto

- 1. Editar objeto
- 2. Tipos de objetos: Estándar, Luz, Vegetación, Personaje animado , Billboard.
- 3. Crear un objeto

Guardar una escena:

Para guardar una escena como objeto, ver Guardar un documento AOF.



Los elementos geométricos siempre están contenidos en capas.

Las capas provienen ya sea del software CAD, o son creadas en Artlantis.

El cuadro de diálogo Inspector cambia en función de la opción que se seleccione de una lista:

Hay tres opciones de selección:

1.	Capas
2.	Geometría
3.	Objetos.
	Escena
	Escena
	suolo
Ξ	🕹 Plantas 3D
	Limero 24'_1
	Saúco azul 9'_1
	Bergamota 2_1
	I Objetos de luz
	🕺 Objetos animados
	CMan0016_1
Ξ	Billboards
	People_035_1
⊜	D Objetos
	Mesa_02_1
	5#a_14_1
	Coche_09_1
	Juego005_1
	Sofá_04_1

Al seleccionar más de una capa se puede cambiar su estado visible/invisible en función del punto de vista.

Al seleccionar múltiples se los puede desplazar a otra capa.

Al hacer clic en el nombre de un objeto en la lista, su punto de inserción parpadea en la ventana Vista previa.

Cambiar el nombre de una capa

El nombre de una geometría seleccionada en la lista está resaltado, selecciónelo para cambiar de nombre.

NB: en Artlantis, al cambiar el nombre de una capa creada en el software CAD se rompe el vínculo con dicha capa. En este caso, no se reconocerán las modificaciones hechas mediante el comando "Utilizar un archivo de referencia....".

Capas



1. Datos de capa:

nombre, número de instancias contenidas, número de triángulos que componen la geometría

- 2. Acciones sobre las capas
- Usar por omisión:

Cuando hace clic en el botón "*Usar por omisión*", la capa seleccionada pasa a ser la capa por omisión para los objetos arrastrados colocados en la escena o los objetos creados a partir de la escena allí almacenados.

Ocultar/Mostrar en la vista actual: muestra lo necesario para el punto de vista activo. Ventaja: mejora la
presentación y la generación.

3. Tipo de capa:

Ninguna, Objetos, Vegetación 3D, Billboards, Objetos animados, Objetos de luz

Cuando arrastra y coloca objetos en la ventana Vista previa, pueden almacenarse automáticamente en las capas. Esto se hace indicando previamente a dichos objetos cuál es su capa de destino.

Al abrir un proyecto, Artlantis siempre asigna una capa por omisión, su nombre aparece en negrita. Esta capa recibe cualquier objeto añadido a la escena hasta que otra capa sea declarada "Capa por omisión".

No obstante, puede asociar automáticamente ciertos tipos de objetos con ciertas capas.

Ninguna: por omisión, el componente arrastrado y colocado en la escena se almacena en la capa cuyo nombre se muestra en negrita, excepto si este tipo de componente ya ha sido asociado con una capa específica

Objetos, Vegetación 3D, Billboards, Objetos animados u Objetos con luz.

Para definir una capa específica que va a contener cierto tipo de componente, se debe crear una nueva capa en la lista o seleccionar una capa existente, a continuación en *Tipo de capa*, seleccione el tipo.

Puede elegirse cualquier capa en la lista. En la lista, el símbolo en cuestión será asignado al icono de la capa.

Ejemplo: crea una nueva capa. Seguidamente en Tipo de capa, hace clic en Objetos. Todos los componentes (objetos) arrastrados y colocados serán almacenados automáticamente en esta capa.



Editar: dependiendo de la capa seleccionada, lista solamente los puntos de vista donde es visible esta capa. En el menú emergente, seleccione el nombre de la vista. El Inspector pasa a ser Inspector de puntos de vista y se muestra la vista seleccionada.

Activar: dependiendo de la capa seleccionada, lista solamente los puntos de vista donde es visible esta capa. En el menú emergente, al seleccionar el nombre de la vista ésta se activa sin cambiar de Inspector.

5. Información de la escena: Muestra el cuadro de diálogo de edición para la escena.

Geometría



Haciendo clic con el botón secundario en la **geometría contenida en la capa** aparece un menú emergente con las siguientes opciones:

- *Utilizar/No utilizar como objetivo*: define (en función de la activación en el selector de puntos de vista) si un elemento geométrico o un objeto es apto para ser utilizado como **objetivo para las cámaras o luces.**
- Suprimir: suprime la geometría seleccionada contenida en la capa.
- Desplazar a: desplaza la geometría a otra capa.

 $^{\prime\prime}$ NB: los ajustes relacionados con la geometría no son editables (nombre, coordenadas, dimensiones).

Barra de herramientas Objeto por Capa



Crear una capa

- 1. *Crear una capa* en la lista de capas. Se añade una nueva capa, haga clic en el nombre de la capa para cambiarle el nombre.
- Para suprimir una capa seleccionada, haga clic en Cuando la capa contiene geometría, un cuadro de diálogo de advertencia propone transferir los elementos en esta capa a otra a través de un menú emergente o suprimir todos los elementos que contiene.

NB: al cambiar el nombre o suprimir capas que han sido creadas por el software CAD se rompe el vínculo con éste cuando se utiliza el comando "Utilizar un archivo de referencia...".

Crear un objeto

Menú emergente capa seleccionada

Al estar seleccionada la geometría en la lista, haciendo clic con el botón secundario en el *nombre de la capa* aparece un menú emergente que le permite:

- Por omisión: definirla como capa por omisión
- Ocultar en la vista actual: hace invisible la capa para la vista activa.
- Editar la vista que contiene la capa: la vista del inspector pasa a ser el Inspector de puntos de vista.

- Activar la vista donde es visible esta capa: la vista pasa a ser activa sin cambiar de inspector.
- *Capa por omisión para*: define el tipo por omisión para esta capa: Objetos, Vegetación 3D, Billboards, Objetos animados, Objetos de luz.
- *Suprimir*: suprime la capa seleccionada, después muestra el siguiente cuadro de diálogo para desplazar su contenido.

00	Panel		-
La capa seleccion Elija qué hacer co	ada no está vacía. on su contenido.		
• Desplazar el c • Suprimir conte	ontenido a la siguiente capa enido	Escena	•
	Ca	ncelar)	ок

• Suprimir todas las capas vacías: suprime todas las capas que no contienen geometría.

Activar	
Ocultar en la vista actual	
Editar la vista manteniendo visible esta capa	
Activar la vista manteniendo visible esta capa	
Capa por omisión para	
Suprimir	
Suprimir todas las capas vacías	

NB: con estos comandos hay disponible una selección múltiple.

<u>Objeto</u>

 Tipos de objetos: <u>Estándar</u>, <u>Luz</u>, <u>Vegetación</u>, <u>Personaje animado</u>
 <u>Billboard</u>. Los objetos están disponibles en el <u>Catálogo de medios</u>.

Editar la escena

Los datos relacionados con toda la escena se presentan mediante un comando del menú *Ventana* o desde el Inspector de objetos en modo presentación por <u>Capas</u>.



1. Información sobre la escena:

- Ubicación de los archivos:
- Número de triángulos que componen la escena,
- Número de triángulos que componen los objetos,
- Tipos y números de puntos de vista,
- Estructura de los grupos de luces, solariscopios y materiales.

2. Suelo infinito:

- El suelo se activa o desactiva al marcar o quitar la marca de la casilla. El suelo recibe sombras, Shaders y objetos.
- Haga clic en el cursor *Altitud* . Después, en la ventana Vista previa, haga clic en el elemento de la escena que definirá la altura del suelo o escriba un valor en el campo relacionado.
- Editar Shader selecciona el Shader de suelo y activa el modo de edición de Shader.

3. Trasladar el origen del punto de anclaje:

• Seleccione la ubicación del nuevo origen de la Escena.

```
Seleccionar el origen 
Centro X, Y e inferior
Centro X, Y y superior
Centro X, Y
Objetivo de la cámara
```

Determine el punto de entrada del objeto (bola azul)

Mueve el origen de la escena.

Page - 128

Centro X, Y y debajo



Centro X, Y y superior.



Centro X, Y



Objetivo de la cámara.



NB: para un archivo .aof el punto de anclaje por omisión se puede cambiar en la vista 2D.

4. Tamaño de la escena:

Ajusta el tamaño de: geometría, objetos, cámaras, luces, etc. No hay ningún impacto sobre el tamaño de Shaders y texturas.

Editar dimensiones; si está activada la casilla Mantener proporciones, X, Y y Z siguen siendo homotéticos.

5. Coordenadas:

- *Posición del modelo XYZ*. Escriba valores en los campos relacionados para mover el origen de la escena.
 - Al hacer clic en , se bloquean y, al hacer clic en), se desbloquean.
- *Rotación*: gira el la escena a lo largo de los ejes x, y, z.
 Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.

Editar objetos

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- La ventana Vista previa
- La ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.



En el caso de un objeto estándar:

ocina_01_1		×
	to en 3D de Zoom G	юL:
Editar materia Coordenadas X:	il: Plan Y:	2 Z:
20.66 cm	-1984.73 cm	187.40
٥.00	<u>د</u>	J
Dimensiones	ν.	7.
60.00 cm	60.07 cm	38.60 cm 4
Mantener prop	nación:	0
Norma Orient Orient	il ación en ruta ación en ruta, sólo	хт 5

1. Miniatura de vista previa.

2. Editar Shaders...

• Seleccione el material que desea editar de la lista; el inspector de objetos cambia al modo Shaders.

3. Coordenadas X, Y, Z

• *Posición*: Proporciona las coordenadas x,y,z *para el punto de anclaje del objeto*. Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición.

NB: para un archivo .aof el punto de anclaje por omisión se puede <u>cambiar en la</u> <u>vista 2D</u>.

- *Rotación:* gira el objeto a lo largo de los ejes x, y, z. Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.
- Al hacer clic en ^[1], se bloquean y, al hacer clic en ^[2], se desbloquean.

4. Dimensiones: cambia los parámetros de longitud, anchura y altura.

• Marque la casilla para mantener las proporciones. Al hacer clic de nuevo, se anula la restricción.

5. Parámetros de animación:

Posición del objeto: 3 opciones

Normal: el objeto se mueve siempre de forma paralela a su posición inicial. (p. ej.: un vector que conserva siempre su orientación independientemente de la ruta del objeto).

Orientación en la ruta: el objeto se mueve en x, y, z en la dirección de la ruta (p. ej.: un avión realizando un bucle).

Orientación en la ruta, sólo X, Y: El objeto se mueve en x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x, y (p. ej.: un helicóptero despegando).

NB: utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, el objeto puede cambiar de comportamiento varias veces.

Animación de objetos

Vedi " La ventana Escala de tiempo" pagina 77

Vedi "Parámetros de objetos que se pueden animar" pagina 187

Crear un objeto a partir de una selección de polígonos

Desde la geometría seleccionada en la ventana Vista previa.

Seleccionar polígonos

Use	la barra de herramientas en la lista de objetos) 🗆 : d	34
1.	Activar.		
		Ð	
2.			
	Elija el tipo de selección en el menú desplegable	*	: triángulos, planos, planos paralelos, objetos, materiales
	o varita mágica.		
3.	En la Vista previa, haga clic en los elementos que	e comp	oondrán el objeto.
		-	



NB: para un archivo .aof el punto de anclaje por omisión se puede <u>cambiar en la vista 2D.</u>

Crear el objeto

Nombre:		
	Crear objeto inter Crear objeto exte	rno srno (.AOF)
Capa de destino:	Escena	*

El objeto permanece vinculado al proyecto pero se guarda ya sea en el documento atl, o en un archivo aof independiente. En este caso, el archivo aof se puede utilizar en otros proyectos.

- 1. Dar nombre al objeto
- 2. Crear un objeto interno, o Crear un objeto externo (.aof). En este caso seleccione la ubicación donde será almacenado.
- 3. Capa de destino: elija la capa para el nuevo objeto.



NB: el uso del comando "Utilizar un archivo de referencia..." mantiene el control de las capas excepto en los casos siguientes cuando:

en Artlantis:

- la geometría del software CAD o de modelador contenido en una capa se ha movido a otra capa.
- se han cambiado los nombres de las capas o de la geometría contenida en las capas.
en el software CAD o de modelador:

- se han suprimido las capas o se les ha cambiado el nombre.

Cancelar una selección

• Haga clic de nuevo en



La lista de objetos



Abre la lista de grupos de objetos.

La geometría se presenta ya sea por jerarquía o por capa.

- Por Jerarquía lista los elementos de la escena junto con los objetos asociados.
- Por Capa lista la geometría de la escena junto con los objetos asociados.



- Suprime el objeto seleccionado (y sus elementos dependientes). Al hacer doble clic en el nombre de un objeto, se edita el nombre. Para cambiar la dependencia de un objeto en la jerarquía se utiliza el método arrastrar y colocar.
- Los objetos pueden colocarse dentro de una jerarquía de modo que se pueda convertir el grupo de objetos al mover el objeto principal.



Menú emergente para objetos:

• Haga clic con el botón secundario en el nombre.


Definir como objetivo: permite forzar la cámara a utilizar el objeto como objetivo.
 En la lista, el objeto tendrá un punto rojo delante.
 En el inspector de puntos de vista de coordenadas, seleccione el objeto objetivo en el menú desplegable.
 Seleccione el objetivo.

Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva:

	X:	٧:	Z:
	-1025.89 cm	-1604.32 cm	345.29 cm
	Objetivo en:	Vértice fijo	~
	706.02 cm	Vértice fijo	
	-705.90 Cm	Chêne 20m 6	

• El objeto seleccionado se ha creado a partir del menú contextual como fue explicado más arriba.

Billboards

Los billboards constan de un plano de superficie y una imagen.

Disponibilidad:

Disponibles en el Administrador del catálogo, carpeta "2D Billboards".



Dos tipos de Billboards

- Vertical con relación al suelo (personas y vegetación).
- Plana, horizontal sobre la superficie de destino (señales y pictogramas).



- 1. Miniatura de vista previa.
- 2. Simetría horizontal y/o vertical.

3. Tamaño del elemento:

• Mediante el control deslizante o indicando un valor en el campo (escriba un valor para traspasar los límites del control deslizante. Se actualizarán los valores del control deslizante según corresponda).

4. Color:

Use el menú para cambiar el color.

5. Transparencia:

se utiliza para generar un Billboard con mayor o menor transparencia según el nivel deseado de transparencia: valores de 0 a 100. 0 equivale a opaco.

6. Mostrar: parámetros de presentación en la Vista previa

- Brillo: para cambiar los valores de brillo de -0,25 a 0,25.
- *Contraste*: para cambiar los valores de contraste de 0,5 a 1,5.

7. Coordenadas:

Posición:

- Proporciona las coordenadas x,y,z *para el punto de anclaje del objeto*. Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición..
- Al hacer clic en 🥌, se bloquean las coordenadas y al hacer clic en 🦲, se desbloquean.
- *Rotación X, Y, Z*: gira el objeto.
- Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.
- Marque la casilla Marque la casilla mara restringir el billboard de modo que esté orientado siempre hacia la cámara.

8. Parámetros de animación

Lampara_05_1		×
Dosch	Design Arquitector	iko :
Editar materi Editar k	al: copper	2
Coordenadas		3
庙 _{x:}	Y:	Z:
-1336.68 cm	-2226.08 cm	764.35 cm
0.00	0.00	
🕐	Ì	್ರ4
X:	Y:	Z:
30.19 cm	30.19 cm	55.04 cm
Mantener prop	iorciones	
Norma Orient	nación: I ación en ruta ación en ruta sólo	. 6

1. Miniatura de vista previa.

- 2. Editar Shaders...
- Seleccione el material que desea editar de la lista; el inspector de objetos cambia al modo Shaders.
- 3. Objetos de luz...
- Seleccione la luz que desea editar de la lista; el inspector de objetos cambia al modo Luces.
- 4. Coordenadas X, Y, Z
- *Posición:* proporciona las coordenadas x,y,z **para el punto de anclaje del objeto.** Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición.
- Al hacer clic en , se bloquean y, al hacer clic en , se desbloquean.
- *Rotación*: gira el objeto a lo largo de los ejes x, y, z. Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.
- 5. Dimensiones: para modificar los parámetros: longitud, anchura, altura.
- Marque la casilla para mantener las proporciones. Al hacer clic de nuevo, se anula la restricción.
- 6. Parámetros de animación

W NB: utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, el objeto puede cambiar de comportamiento varias veces.

NB: la luz de un objeto de luz no se puede suprimir en la lista de inspectores de luces. Debe hacerse en la lista de objetos.

Vedi " La ventana Escala de tiempo" pagina 77

- Vedi "Editar rutas" pagina 60
- Vedi "Parámetros de luces que se pueden animar" pagina 187

1



Objetos estándar

Socina_01_1		,
	to en 3D de Zoom GD	
Editar materi Coordenadas	al: Plan	2
20.66 cm	-1984.73 cm	2:
0.00	0.00	(3)
Ì	Ì	Ċ
Dimensiones	ν.	7'
60.00 cm	60.07 cm 3	18.60 cm 4
Mantener pro	porciones	0
Arametros de ani Onen Orien	mación: al tación en ruta tación en ruta, sólo X	, 5

1. Miniatura de vista previa.

2. Editar Shaders...

• Seleccione el material que desea editar de la lista; el inspector de objetos cambia al modo Shaders.

3. Coordenadas X, Y, Z

- *Posición*: Proporciona las coordenadas x,y,z **para el punto de anclaje del objeto.** Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición.
- Al hacer clic en 💼, se bloquean y, al hacer clic en 🛑, se desbloquean.
- *Rotación*: gira el objeto a lo largo de los ejes x, y, z. Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.
- 4. Dimensiones: para modificar los parámetros: longitud, anchura, altura.
- Marque la casilla para mantener las proporciones. Al hacer clic de nuevo, se anula la restricción.
- 5. Parámetros de animación

NB: utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, el objeto puede cambiar de comportamiento varias veces.

Animación de objetos

Vedi "La ventana Escala de tiempo" pagina 77 Vedi "Editar rutas" pagina 66 Vedi "Parámetros de objetos que se pueden animar" pagina 187

Objetos de vegetación

Disponibles en el administrador de medios: "Free VB Visual Plants Samples" Vol. 1 y 2.



1. Miniatura de vista previa.

2. Altura:

• Use el control deslizante o escriba un valor en el campo.

3. Transparencia:

se utiliza para generar un objeto de vegetación con mayor o menor transparencia según el nivel deseado de transparencia. valores de 0 a 100. 0 equivale a opaco.

NB: cuando el control deslizante ha llegado al final, si se especifica un valor numérico superior, se puede definir un tamaño más grande. Se actualizarán los valores del control deslizante según corresponda.

4. Fecha de representación:

- Seleccione: fecha del solariscopio activo o fecha de calendario.
 - *Fecha del solariscopio*: use la fecha del solariscopio activo
 - Calendario: use la fecha seleccionada.

5. Coordenadas X, Y, Z

- *Posición*: Proporciona las coordenadas x,y,z **para el punto de anclaje del objeto.** Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición.
- Al hacer clic en , se bloquean y, al hacer clic en), se desbloquean.
- *Rotación*: gira el objeto a lo largo de los ejes x, y, z. Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.



6. Parámetros de animación

NB: utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, el objeto puede cambiar de comportamiento varias veces.

Vedi "La ventana Escala de tiempo" pagina 77 Vedi "Trabajar con animaciones de objetos en la vista 2D" pagina 66 Vedi "Parámetros de objetos que se pueden animar" pagina 187

Objetos de Caracter animado

• Disponibles en el <u>Catálogo de medios</u>: exterior, muebles, transportes...



1. Miniatura de vista previa.

2. Rotación:

Gire el objeto sobre sí mismo o introduzca un valor numérico.
 Shift + clic y arrastrar el cursor limita el movimiento a incrementos de 15°.

3. Altura:

• Use el control deslizante o escriba un valor en el campo.

W NB: cuando el control deslizante ha llegado al final, si se especifica un valor numérico superior, se puede definir un tamaño más grande. Se actualizarán los valores del control deslizante según corresponda.

4. Color:

• Use el menú para elegir el color de la ropa.

Comportamiento

5. Comportamiento: Use el menú para elegir la actitud del caracter: de pie, sentado, corriendo, etc.

Shader:

- 6. Shader
- Seleccione el material a editar de la lista.

7. Reflexión, Brillantez, Rugosidad:

- *Reflexión*: arrastre el control deslizante. Cuando el diodo es rojo, la textura refleja su entorno. Haga doble clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.
- *Brillantez*: arrastre el control deslizante para hacer que el material adquiera brillo o escriba un valor en el campo relacionado.
- *Rugosidad*: arrastre el control deslizante para aplicar rugosidad a los materiales o escriba un valor en el campo relacionado. Haga clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.

8. Mezclar color:

• Active la casilla y haga clic en el selector para elegir un color.

Coordenadas

- 9. Coordenadas X, Y, Z
- *Posición*: Proporciona las coordenadas x,y,z **para el punto de anclaje del objeto.** Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición.
- Al hacer clic en 🤲, se bloquean y, al hacer clic en 📕, se desbloquean.

Animación de objetos

Vedi " La ventana Escala de tiempo" pagina 77 Vedi "Editar rutas" pagina 66 Vedi "Parámetros de objetos que se pueden animar" pagina 187

Instancia de objeto

Principio: dos objetos: una mesa, un jarrón. El jarrón está colocado sobre la mesa. Si se mueve la mesa, el jarrón sigue el movimiento.

Crear una instancia de un objeto

0	► □: 6 [*]
Nombre	
₩ Escena	
Palmtree	e_2 30'_1
▼ Mesa_04	4_1
Botel	la 02_1
Silla_03	1

Arrastrar y colocar:

- En la vista previa sobre otro objeto
- En la lista sobre el nombre de un objeto.



• En la lista, la instancia del objeto aparece sangrada hacia la derecha debajo del objeto de referencia.

Suprimir una dependencia

• Arrastre y coloque el objeto dependiente sobre el nombre de"Modelo" al principio de la lista.

 $\overset{>}{>}$ NB: no hay límite en el nivel de instancias.

El Inspector de solariscopios

Administra los cálculos de la luz del sol de acuerdo con la posición del sol determinada por el lugar, la hora y el tipo de luz del sol. Un solariscopio puede estar asociado a uno o más puntos de vista.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Editor de ciudades	143
La lista de solariscopios	143
Parámetros avanzados de solariscopios	144

Lista de solariscopios: para administrar solariscopios en la lista mostrada.



Luz solar:

- 1. Proyección de los rayos del sol: Ubicación, Manual o 45°.
- Ubicación: Seleccione una ciudad en el menú local.
- 2. Editor de ciudades: edita la lista de ciudades.
- 3. Definir fecha y hora:
- ya sea haciendo clic en las flechas, o editando la fecha en formato dd/mm/aaaa y la hora en formato hh:mm, o moviendo los controles deslizantes asociados.
- 4. Potencia de luz solar:
- Mueva el control deslizante o escriba un valor de porcentaje en el campo. Al hacer clic en el diodo rojo, se reajusta la potencia a su valor inicial.
- 5. Filtro de color:
- Haga clic en el cuadro de color para modificar el color de la luz procedente del cielo. Todos los elementos de la escena que reciban la luz proyectada se colorearán con este color.

😡 NB: no colorea el cielo.

- 6. Sombras:
- El solariscopio puede proyectar sombras. El control deslizante le permite modificar las sombras de oscuras a suaves.

Luz procedente del cielo:

- 7. Potencia de la luz procedente del cielo:
- Mueva el control deslizante o escriba un valor de porcentaje en el campo. Al hacer clic en el diodo rojo, se reajusta la potencia a su valor inicial.
- 8. Filtro de color:
- Haga clic en el cuadro de color para modificar el color de la luz procedente del cielo.



Nubes:

- 9. 4 tipos de nube Cirrus, Stratus, Cumulus, Cirrocumulus.
- Mueva el control deslizante o indique un valor en el campo numérico para cambiar el tamaño de las nubes.
- 10. Distribución de nubes:
 - Haga clic en para modificar la distribución de las nubes o indique un valor en el campo numérico.
- **11.** Las nubes cubren el sol:
- Si marca la opción, el sol quedará detrás de las nubes. No se proyectarán los rayos del sol.
- 12. Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Parámetros avanzados: polución, halos, niebla.



Editor de ciudades

Lista de solariscopios

Parámetros avanzados de solariscopios

NB: editar la información de escena tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del Menú Ventana.

Animación de solariscopios

Vedi " La ventana Escala de tiempo" pagina 77

Vedi "Parámetros de solariscopios que se pueden animar" pagina 186

Editor de ciudades



Mapa del mundo

- La ciudad seleccionada se marca con un círculo rojo. Al hacer clic en el mapa se señala la ciudad más cercana.
 - Añadir crea una "Ciudad nueva":
 - Haga doble clic en la "Ciudad nueva" para cambiarle el nombre. Ajuste los parámetros de longitud y latitud.

NB: *Alt+clic para editar la longitud y latitud de la ciudad actual. La rueda del ratón ofrece funciones de zoom dinámico.*

• Suprimir suprime una ciudad

Ciudad

• Da la lista de todas las ciudades. Al hacer clic en un nombre, se selecciona la ciudad y la posición se aplica instantáneamente en el mapa del mundo.

Longitud y latitud

• Posición geográfica de la ciudad actual.

GMT

- Diferencia horaria (meridiano de Greenwich).
- + 1 en verano

La lista de solariscopios



abre la lista de solariscopios. Haga doble clic en el nombre que desee para modificarlo.



agrega un solariscopio, 🧮 suprime el solariscopio seleccionado.

Los solariscopios se clasifican alfabéticamente, al hacer clic en "Nombre" en la parte superior de la lista, se invierte el orden alfabético de la clasificación.

• Al hacer clic con el botón secundario en un solariscopio se muestra el menú contextual:

Suprimir	
Activar para vista actual	
Desactivar para vista actual	
Editar la vista con este solariscopio	•
Activar la vista con este solariscopio	•

Suprimir: el solariscopio se elimina de la lista.

Activar para laVista actual: activa el solariscopio para la vista activa (nombre en negrita). *Desactivar para vista actual*: desactiva el solariscopio para la vista activa. *Editar vista con este solariscopio*: para elegir el punto de vista, el inspector cambia a modo **Perspectivas** o

Paralelas, Panoramas, Objetos VR o Animaciones.

Activar vista con este solariscopio: muestra el punto de vista seleccionado en la ventana Vista previa (el inspector permanece en el modo Solariscopio).

Los métodos abreviados Cortar/Copiar/Pegar son eficaces para la lista.

Parámetros avanzados de solariscopios

Solariscopio avanzado	
Cielo	
Polución 🦳 🗍	0.20
Combinar color del cielo con	
Destello solar	
(a)	3 1.00
✓ Niebla	
Distancia inicial	50.00 cm
Distancia de visibilidad	
Altitud	2500.00 cr
	300.00 cm
Color	
Parámetros de animación:	
Viento O DE	
Potencia 0	- 1
0	Cerrar

Cielo:

- 1. Factor de polución:
- Mueva el control deslizante o escriba un valor de porcentaje en el campo.
- 2. Combinar color del cielo con:
- Active la casilla para activar o desactivar el efecto. Haga clic en el cuadro de color para elegir un color. El color se mezcla con el color de cielo calculado.
- 3. Halo luminoso:
- Active la casilla para activar o desactivar el efecto.
- Elegir el efecto: haga clic en una de las 4 miniaturas.
- 4. Potencia del halo:
- Mueva el control deslizante o escriba un valor comprendido entre 0 y 100%.

Niebla: establecer los parámetros de niebla

• Active la casilla para activar o desactivar el efecto.

Distancia inicial	50.00
Distancia de visibilidad	
Alternet .	2500.
-0	300.0

- 5. *Distancia inicial*: haga clic en el punto a partir del cual se podrá percibir la niebla o escriba un valor numérico en el campo.
- 6. *Distancia de visibilidad*: la distancia de visibilidad empieza en la distancia inicial. Proporciona un efecto volumétrico a la niebla.
- 7. *Altitud*: la altitud tiene efecto desde abajo hacia arriba. Depende de la distancia inicial y la distancia de visibilidad.
- 8. Color: para asignar un color a la niebla.

Parámetros de animación:

se usa para animar el movimiento del viento juntamente con su dirección.

- 9. Viento
- Active la casilla para activar o desactivar el efecto.
- Los valores de velocidad de movimiento van de 0 a 100.
- La dirección se especifica mediante el control deslizante circular, siendo la dirección relativa al Norte del proyecto (ver la vista 2D).



Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

El Inspector de luces

Edite los esquemas de luz basándose en puntos de vista. Configuración interactiva y resultados inmediatos en la ventana Vista previa. Utilice un modelo de luces apropiado y correctamente ajustado para aplicarlo a los materiales. Los grupos de luces pueden asociarse a uno o a varios puntos de vista. Las luces se caracterizan por un límite de iluminación y un área de iluminación máxima.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Lista de luces: para administrar luces en la lista mostrada.

Iluminación



1. Seleccionar tipo de proyección

determina la proyección (conicidad) de la luz a partir de 9 tipos predefinidos

- 2. On/Off
- 3. Color:

Haga doble clic para modificar el color de la fuente.

4. Potencia de la fuente

Los valores oscilan entre 1 y 1.000.000. Mueva el control deslizante para cambiar la potencia o escriba un valor.

5. Distancia de atenuación

Calcula la distancia de atenuación para la potencia de iluminación.

Entre la fuente y la distancia de atenuación, la potencia de iluminación se mantiene constante y al máximo. La distancia más allá de la distancia A corresponde a la disminución gradual de potencia de iluminación a $1/d^2$. Si el valor de atenuación es igual a 0, la luz disminuye a $1/d^2$ comenzando en la fuente de luz. Especifique la distancia en el campo numérico (unidad actual).



Vedi " Métodos abreviados de presentación de vista previa" pagina 201

Vedi "Parámetros de luces que se pueden animar" pagina 187

Lista de luces



abre la lista de grupos de luces.



- Haga doble clic en el nombre de un grupo o de una luz para editar su nombre.
- Para mover una luz de un grupo a otro, utilice el método arrastrar y colocar.
- añade un grupo de luces.

- añade una luz a la posición actual de la cámara si se selecciona un grupo. Si se ha seleccionado una luz, la duplica.
- Suprime la luz o grupo seleccionado.

Menú emergente de grupo de luces:

• Al hacer clic con el botón secundario en el nombre del grupo, se muestra el menú contextual:

Pegar		
Suprimir		
Activar para vista actual		
Desactivar para vista actual		
Editar vista con este grupo de	luces)

Pegar : pega el contenido del Portapapeles.

Suprimir: suprime los elementos seleccionados.

Activar/Desactivar para vista actual: el grupo participa o no participa para la iluminación de la vista actual. *Editar vista con este grupo de luces*: seleccione el punto de vista, el inspector cambia a <u>Perspectivas</u> o <u>Paralelas</u>, <u>Panoramas</u>, <u>Objetos VR</u> o <u>Animaciones</u>.

Menú emergente de luces:

• Al hacer clic con el botón secundario en el nombre de la luz, se muestra el menú contextual:

Desactivar	
Duplicar	
Cortar	
Copiar	
Suprimir	

Activar/Desactivar: la luz

Duplicar: crea una luz idéntica a la luz actual.

Cortar: la luz cortada se guarda en el Portapapeles.

Copiar: la luz copiada se guarda en el Portapapeles.

Suprimir: suprime las luces seleccionadas.

Editar vista con esta luz : elija un punto de vista de la lista. El punto de vista elegido se muestra en la ventana Vista previa. El inspector cambia a modo <u>Perspectivas</u>, <u>Vistas paralelas</u>, <u>Panoramas</u>, <u>Objetos VR</u> o <u>Animaciones</u> en consecuencia.



Selección y edición múltiple de las luces:

Los métodos abreviados Cortar/Copiar/Pegar son eficaces para la lista.

Para asignar inmediatamente una configuración a varias fuentes.

Elija una de las siguientes opciones para seleccionar las fuentes:

Ctrl clic para una selección discontinua. Shift clic para una selección continua.

La selección múltiple se representa mediante iconos sombreados y mediante puntos en los campos numéricos.

Cambiar un parámetro, se cambiará para todas las luces seleccionadas.



La Herramienta de inserción directa

En el **Inspector de perspectivas**, la *Inserción* permite al usuario situar una cámara justo delante de un modelo o foto. Coloque una **imagen de fondo** antes de utilizar este comando.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D	151
Paso 2 - Definir los marcadores en la ventana Vista previa	152
Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción.	153

Abrir el comando de inserción

	64	[•]	
*	e 🖈	0	t,	
Q ,	c X c	Y	z	
Q	Utilice la rue de dirección	eda del rat n para ace	tón o las teo rcar o alejar	las
	Mostrar	modelo 30	>	
Calcular ins	erción 🚺	nicio		
Г	Validar	Cancela	ar 🛛	
_			-	5

- Haga clic en
- El cuadro de diálogo Inserción permite definir la distancia focal de la imagen, ofrece la opción de ajustar los ejes y permite elegir el eje de referencia, mostrar el modelo y ejecutar o detener el cálculo.

NB: al abrir el cuadro de diálogo, se oculta el modelo de la ventana Vista previa. La imagen de fondo permanece con un marcador para los ejes, que aparecen en rojo, verde y azul.

La inserción se realiza en 2 pasos: colocación de un triedro en la vista 2D y en la ventana Vista previa.

Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D

La configuración del marcador ortonormal en la geometría se realiza en dos pasos en la vista superior y en otra vista. Si es necesario, gire uno de los ejes rojos o verdes en la vista superior y el marcador girará en el origen.



Los cambios efectuados en los ejes en la vista 2D no se actualizan en la ventana Vista previa. Por consiguiente, es necesario definir el marcador en esta ventana también. Ver el paso 2.





Coloque el origen del marcador de eje en la foto y, a continuación, gire los ejes rojo, verde y azul de uno en uno.

NB: asegúrese de que la posición de los ejes en la vista 2D y en la **Vista previa** no estén en conflicto.

En el **cuadro de diálogo Inserción**: seleccione una de las dos opciones de presentación siguientes en función de la posición de los ejes en la vista previa:

El eje Y se aleja de la cámara 🕶 o se acerca 🔀

Determine el eje $\bigcirc x \\ \bigcirc y \\ \odot z \\ \bigcirc z \\$

amarillo . Realice la misma operación en la vista 2D.

En la <u>ventana Vista previa</u>: la lupa le ayudará a colocar el marcador de eje con precisión en la imagen de fondo. Para activar la lupa, gire la rueda del ratón. Cada incremento aumenta el zoom de 2 hasta un máximo de 8 veces.





Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción

En el <u>cuadro de diálogo Inserción</u>, marque la casilla Mostrar modelo 3D. El modelo se muestra en la <u>Vista previa</u> y, a continuación, se inicia Calcular. Los ejes se pueden modificar en tiempo real en cualquier momento en las ventanas



ajuste el control deslizante o, si conoce el valor, vuelva a indicarlo directamente en el campo correspondiente.



Detener detiene el cálculo.



NB: para evitar que la modificación se realice antes de tiempo, cuando se cierra el cuadro de diálogo Inserción, la vista <u>se bloquea</u> automáticamente.

Para desbloquearla en el Inspector de perspectivas, abra Coordenadas, y, a continuación, haga clic en el

candado

Para empezar desde el principio, utilice el botón Cancelar.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

Filtros de efectos de post-producción

Permite al usuario aplicar filtros de efectos a la vista actual:

- Los efectos se añaden unos a otros, así como a los parámetros establecidos en los inspectores de puntos de vista.
- Los efectos de post-producción dependen de los puntos de vista. Su configuración no afecta a otros puntos de vista.
- Las casillas activan o desactivan los efectos.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Posprocesar		
Configuració	in de imagen	
	Contraste	
		0
122mmetrie	Dulla.	
	a o 💥	
(1)		0
Ŀ	Saturación	
-	0 • 0	
		0
	Manufac color	
Exposición Exposición		\frown
	Exposición Q	(2)
1007		
100	Tamaño	
-		50
Grapo		
	10 p. 10	\frown
10000		(3)
ALC: NO	Tamaño 🗍	
Hard Contraction		50
100000000000000000000000000000000000000		
Borde y pas	tel	
	Intensidad del borde	
	Transparencia	(4)
	0	100
	Efecto pastel	
\sim		50
(5)		
	Establecer como predet.	
	Aplicar predet.	
	Anlerer a hodae lae uieter	
	Hym. or a toolas las viscas	
0	Aceptar C	ancelar
	(

1. Configuración de imagen

Use los controladores deslizantes o escriba valores numéricos para establecer los valores de **Contraste**, **Brillo** y **Saturación**. Valores de -100 a 100.

Haga clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.

El cuadro *Mezclar color* le permite seleccionar una mezcla de color del selector de color, que cubrirá toda la imagen.

2. Exposición

Exposición: determina la cantidad de luz que entra en la cámara.



3. Grano:

Brillo: da a la imagen un aspecto granular. *Tamaño*: determina el tamaño de los granos. Valores de 0 a 100 para estos dos parámetros.

4. Borde y pastel

Suministra una generación fotorrealista mezclada con lápices de color o una generación completamente coloreada.

Intensidad del borde: marca más o menos el peso de las líneas que determinan los contornos de geometría. *Transparencia*: marca más o menos la geometría al tiempo que mantiene la intensidad del contorno y el efecto pastel.

Efecto pastel: proporciona un efecto de generación coloreado.

Valores de 0 a 100 para estos dos parámetros.

Valide o cancele estos parámetros para cerrar nuevamente el cuadro de diálogo.

5. Parámetros guardados

Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista de perspectivas : Respectivamente permiten al usuario reexaminar los parámetros iniciales de Artlantis, definir como parámetros por omisión los actuales, o propagar estos parámetros a todas las otras perspectivas.

NB: los efectos de post-producción están visibles inmediatamente en la ventana Vista previa.

Al producir la generación, Artlantis siempre calcula una generación fotorrealista y aplica los filtros cuando ha finalizado el cálculo.

Ejemplos de generaciones

Ejemplos de Efectos en post-producción

Los efectos se pueden combinar para proporcionar una variedad de gran riqueza.



Generación fotorrealista inicial



Sin saturación



Contraste, brillo y saturación





Contraste, brillo y saturación



Contorno y transparencia



Pastel



Exposición



Grano, exposición, contorno y transparencia



Contorno y pastel



Contorno, transparencia y pastel



Transparencia y pastel



Grano



Contorno sin transparencia



Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

Generación

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Parámetros de generación de perspectiva	159
Parámetros de generación de puntos de vista en modo Experto en el motor "Fotorrealista"	160
Generar	163
Generar animaciones	163
Artlantis Batch Render	164
La ventana Generación por lotes	165
La ventana Generar zona	166
Parámetros de generación de vistas paralelas	167
Parámetros de generación de panoramas	168
Parámetros de generación de objetos VR	169
Parámetros de generación de animaciones	171

Parámetros de generación de perspectiva

Para obtener acceso:

• Hacer clic en el icono: disponible en el inspector de <u>perspectivas</u>: Los valores definidos determinan la generación y la presentación en la <u>ventana Vista previa</u>.



1. Presentación de opciones de generación para el motor de "foto realista" en el modo actual

Tamaño de generación Resolución de impresión para la vista de perspectiva

2. Suavizado

Suavizado: suavizado Normal / Alto.

Sugerencia: para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la Anchura/Altura de la generación.

3. Radiosidad

Los tiempos de cálculo dependen del valor elegido.

Este menú le permite configurar los parámetros de precisión con valores predefinidos. Si cambia los valores con los controles deslizantes o los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Precisión : Normal / Media / Alta / Personalizada .

Iluminación : Interior / Exterior / Personalizada.

NB: estos ajustes ejercen muy fuerte influencia sobre el tiempo de generación.

Sugerencia: Calcule imágenes de pequeño tamaño o utilice el comando Generación por lotes.

4. Parámetros de la aplicación

Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista para el inspector seleccionado :

Respectivamente permiten al usuario definir como parámetros por omisión los actuales, utilizar los parámetros predeterminados o propagar estos parámetros a todas las otras vistas para el inspector involucrado.

NB: la visualización de opciones en <u>modo experto</u> se activa en el cuadro de diálogo Preferences.

Parámetros de generación de puntos de vista en modo Experto en el motor "Fotorrealista"

• Haga clic en el icono: disponible en los inspectores de puntos de vista y de animaciones. los valores definidos determinan la generación y la presentación en la **ventana Vista previa**.

NB: la visualización de opciones en modo experto se activa en el cuadro de diálogo Preferencias.

Generación de vistas o	de perspectiva 🛛 🔯
Tamaño de generación:	Especial 💌
Anchura:	1024
Altura:	682 J T
Resolución:	72 ppp
Anchura de impresión:	36.12 cm
Altura de impresión:	24.06 cm
Suavizado	Bajo (2)
Radiosidad	\smile
Precisión:	Normal 3
9 Intervalo largo: (6 8 96.00
Intervalo corto:	4.00
Iluminación:	Exterior 💌
Primer rebote:	1 16 4.00
Siguientes rebotes:	
Atenuación:	0.30
Desborde del color:	0 1 1.00
4 Establece Aplice Aplice	r como predet. ar predet. todas las vistas
0	Aceptar Cancelar

1. Presentación de opciones en modo estándar Tamaño de generación Resolución de impresión para la vista de perspectiva

2. Suavizado

Suavizado: Suavizado Bajo/Alto.

Sugerencia: para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

3. Radiosidad

Los tiempos de cálculo dependen del valor elegido.

Este menú le permite configurar los parámetros de precisión con valores predefinidos. Si cambia los valores con los controles deslizantes o los campos de texto, el menú se configurará como personalizado. *Precisión : Normal / Media / Alta / Personalizada*.

WNB: estos ajustes ejercen muy fuerte influencia sobre el tiempo de generación.

	-		h
		 ٤.	
ъ.	2		
		-	
		-	
	-		

Sugerencia: Calcule imágenes de pequeño tamaño o utilice el comando Generación por lotes.

La radiosidad se calcula sobre un pequeño número de píxeles, los otros se extrapolan. Esta distancia representa la distancia media en píxeles entre dos puntos donde se calcula la radiosidad. Cuanto menor es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.



• Sobremuestreo reducido: Valores de 0 a 48 píxeles.

Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre 2 paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite refinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si es 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, mejor será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.



Iluminación : Interior / Exterior / Personalizada.

Estos ajustes afectan la iluminación ambiente general para la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se exhibe la escena.

Los ajustes predefinidos Interior/Exterior dan parámetros de iluminación predeterminados en función del espacio elegido.

El ajuste *Personalizada* se utiliza para cuando el utilizador abre un archivo anterior a la versión 3 de Artlantis o cuando los valores de iluminación se han cambiado en modo experto.



Potencia de iluminación:

• Primer rebote: valores de 1 a 16.

Controla la potencia de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz).

• Rebotes sucesivos: valores de 1 a 16.

Controla la potencia de radiosidad de todos los rebotes después del primero. Esto afecta a las superfícies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.

• *Atenuación*: valores de 0 a 1.

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes superficiales. Un valor bajo aumenta el contraste de la escena lo que permite que las sombras fuertes sean proyectadas en una escena interior iluminada por luz indirecta.



• *Transferencia de color*: valores de 0 a 1.

Controla la transferencia de colores entre las superficies. Reduciendo el valor, disminuye la saturación de los colores.

4. Parámetros de la aplicación

 Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista de perspectivas: Respectivamente permiten al usuario definir como parámetros por omisión los actuales, utilizar los parámetros predeterminados o propagar estos parámetros a todas las otras vistas para el inspector involucrado.

Generar

Menú Inspector > Generar

View_1 jpg	~	Generar ahora
JPEG (".jpg)	~	enerar más tan
		Opciones

Especifique el nombre, destino del archivo y formato en el cuadro de diálogo: JPEG*, BMP*, TGA, PICT, TIFF, Piranesi, Photoshop**.

D NB: * formatos que no usan el canal alfa. ** Formato PSD multicapa de Photoshop.
 Al hacer clic en <i>Opciones</i> se abre el cuadro de diálogo <u>Parámetros de generación</u>. <i>Generar ahora</i>: se abre la ventana de generación y, a continuación, se muestra el progreso de generación y el
tiempo de cálculo estimado y transcurrido. Para detener la generación, haga clic en el cuadro cerrar de la ventana.
 Generar mas tarde: Pospone la generación del punto de vista actual, el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch Render.
<i>NB</i> : las generaciones por lotes se administran ulteriormente en el menú Inspector > <u>Generación por</u> lotes Este proceso se realiza mediante Artlantis Batch Render.

Generar animaciones

Menú Inspector > Generar



Formato:

• Especifique el nombre, destino del archivo y formato en el cuadro de diálogo: MOV, JPG, TGA

Quicktime Movie (*.mov)	
Windows Movie (*.avi)	
JPEG Files (*.jpg)	
Targa Files (*.tga)	

Parámetros de compresión:

• Elija un códec y una calidad de compresión.

Planar RGB
Intel Indeo" Video 4.4
Sorenson Video
Sorenson Video 3
BMP
H.264
Cinepak
DV/DVCPRO - NTSC
DV - PAL
DVCPRO - PAL
H.261
H.263
Photo - JPEG
JPEG 2000
Motion JPEG A
Motion JPEG B
Vídeo MPEG-4
PNG
Ninguna
Animación
Vídeo
Gráficos
TGA
TIFF
Vídeo por componentes

Calidad:

• Elija una tasa de compresión:

	Min.	Máx.
Calidad		0

Para una compresión baja, mueva el control deslizante hacia la izquierda. Para una compresión alta, muévalo hacia la derecha.

- Al hacer clic en Opciones... se abre el cuadro de diálogo Parámetros de generación.
- Generar abre la ventana de generación Muestra el progreso y el tiempo de cálculo estimado y transcurrido. No se puede seguir trabajando en el proyecto mientras se ejecutan las generaciones.
- *Generación pospuesta* guarda el documento. Pospone la generación de la animación actual.

Detener la generación en curso. Haga clic en el cuadro "Cerrar".

NB: las generaciones por lotes se administran ulteriormente en el menú Inspector > Generación por lotes... . Este proceso se realiza mediante Artlantis Batch Render.

Artlantis Batch Render

Artlantis Batch Render es una aplicación independiente de Artlantis. Inicia las <u>generaciones por lotes</u> de Artlantis. Tan pronto como se inicia, Artlantis Batch Render inicia la generación en modo de espera.

En el cuadro de diálogo, se puede hacer un seguimiento del progreso de las generaciones en la lista. Cada generación muestra una pequeña imagen de progreso (1). Un informe (2) proporciona detalles sobre:

- La ubicación del documento y de la imagen calculada en el disco.
- El tamaño de cada imagen y el tiempo que ha tardado en generarse.
- · Posibles problemas en la ubicación de las texturas, Shaders, etc. Salir





Salir

• El botón *Salir* cierra la aplicación aunque se esté realizando un cálculo. La información del cálculo interrumpido se guarda en el documento de generación por lotes (BatchRendererDocument.xml). Al volver a iniciar Artlantis Batch Render, el cálculo se reanuda desde el punto en el que se detuvo.

Pausa

• Detiene el cálculo de la imagen en curso.

Reanudar

• Continúa el cálculo de la imagen pausada actual.

La ventana Generación por lotes

Todas las generaciones, se procesan con la aplicación "Artlantis Batch Render".

Menú Inspector > Generación por lotes.

El administrador de generaciones de Artlantis muestra una lista de los elementos que se van a procesar.

Barras de herramientas

- Suprime la vista seleccionada.
- Marca la vista seleccionada como vista que es preciso calcular, incluso si ya se ha generado.
- Indexada: los nombres de generaciones con el mismo nombre se indexarán numéricamente o
- Reemplazada: el nombre de una generación con el mismo nombre reemplazará el archivo existente.

5.000		
1	Indexada	
	Reemplazada	
1.1		- 14

Añadir todas las vistas

- del proyecto actual a la lista de vistas que se deben generar.
- Destino: el destino del archivo de generación se puede volver a definir haciendo clic en el botón Carpeta.
- *Tipo de imagen*: para volver a definir el formato de la imagen de generación: JPEG, BMP, TGA, PICT, TIFF, Photoshop, Piranesi o formatos de película.

Lista de puntos de vista:

• Marque la casilla frente al nombre de la imagen en la lista. Esta imagen se generará más tarde.



- *Nombre del documento*: el nombre del archivo atl.
- Nombre de vista: el nombre del punto de vista.
- *Tipo*: tipo de punto de vista: perspectiva, paralela, panorama, animación, objeto VR.

		Diodos: códigos de color
Diodo	Estado	Comentarios
Gris	Aún no generado	En espera de generación por parte de <u>Artlantis Batch Render</u> si la casilla está seleccionada.
Verde	Generado	
Naranja	Error durante la generación	Consulte la información que aparece en la parte inferior de la ventana Generación por lotes
Rojo	No generado debido a uno o varios errores	Consulte la información que aparece en la parte inferior de la ventana Generación por lotes

0	5	Agregar todas las vistas				
Bild be	erechr	net : C:\Documents and Settings\Pic	ard\Bureau\Isla	and\PANOF	RAMA 0.mov	2
						2
Destini Tipo de	o e imag	en: Quicktime Movi V Nombre	hcard\Bureau\ de la imagen:	Island Indexar in	nagen	
		Nombre de documento A	Nombr	e de vista	Tipo de vista	
2	0	Island_Final.atl.atl	PANOF	AMA 0	PANORAMA	
~	0	Island_Final.atl.atl	Parallel	view	PARALLEL	
1	0	Island_Final.atl.atl	Sequer	ice	ANIMATION	
~	0	Island_Final.atl.atl	Sequer	ce	ANIMATION	
~	0	Island_Final.atl.atl	Sequer	ice_1	ANIMATION	
\checkmark	0	Island_Final.atl.atl	Sequer	ice_2	ANIMATION	
~	0	Island_Final.atl.atl	VROBJ	ECT 0	VR OBJECT	
	0	House.at	View_1		VIEWPOINT	
V	0	Island_Final.atl.atl	View_1		VIEWPOINT	
1	0	Island_Final.atl.atl	View_2		VIEWPOINT	
	0	House.atl	Vue par	alièle	PARALLEL	

La ventana Generar zona

Calcula una parte del contenido de la ventana Vista previa.

Menú Inspector > Generar zona

1. Dibuje un rectángulo en la <u>ventana Vista previa</u>. Aparece la ventana de generación en la que se muestra el progreso.



2. Definir el rectángulo.



3. Ventana de generación en la que se muestra el progreso del cálculo.

Parámetros de generación de vistas paralelas

Para obtener acceso:

• Hacer clic en el icono: disponible en el inspector de <u>vistas paralelas</u>: los valores definidos determinan la generación y la presentación en la <u>ventana Vista previa</u>.



1. Presentación de opciones de generación para el motor de "foto realista" en el modo actual

Son los mismos **parámetros** que para la generación de perspectivas salvo para la impresión. **Tamaño de generación**

Resolución de impresión para la vista paralela

2. Suavizado

Suavizado: suavizado Normal / Alto.

Sugerencia: para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la Anchura/Altura de la generación.

3. Radiosidad

Los tiempos de cálculo dependen del valor elegido.

Este menú le permite configurar los parámetros de precisión con valores predefinidos. Si cambia los valores con los controles deslizantes o los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Precisión : Normal / Media / Alta / Personalizada .

Iluminación : Interior / Exterior / Personalizada.

 $^{\prime\prime}$ NB: estos ajustes ejercen muy fuerte influencia sobre el tiempo de generación.

Sugerencia: Calcule imágenes de pequeño tamaño o utilice el comando Generación por lotes.

4. Parámetros de la aplicación

Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista para el inspector seleccionado :

Respectivamente permiten al usuario definir como parámetros por omisión los actuales, utilizar los parámetros predeterminados o propagar estos parámetros a todas las otras vistas para el inspector involucrado.

INB: la visualización de opciones en <u>modo experto</u> se activa en el cuadro de diálogo Preferences.

Parámetros de generación de panoramas

Para obtener acceso:

• Haga clic en el icono: disponible en el inspector de **panoramas**. Los valores definidos determinan la generación y la presentación en la **ventana Vista previa**.

Generación de panora	ıma	×
Tamaño de generación:	Especial	~
Anchura:	1024	
Altura:	682	• 🕀
Resolución:	Medio 🐱	
		0
Suavizado Bajo		(2)
Radiosidad Precisión: Nom Iluminación: Exte	nal rior	3
Establece	er como predet.	
(4) Apik	ar predet.	
Aplicar a	todas las vistas	
0	Aceptar	Cancelar
1. Presentación de opciones de generación para el motor de "foto realista" en el modo actual

Tamaño de generación Resolución de la imagen generada

2. Suavizado

Suavizado: suavizado Normal / Alto.

Sugerencia: para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la Anchura/Altura de la generación.

3. Radiosidad

Los tiempos de cálculo dependen del valor elegido.

Este menú le permite configurar los parámetros de precisión con valores predefinidos. Si cambia los valores con los controles deslizantes o los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Precisión : Normal / Media / Alta / Personalizada .

Iluminación : Interior / Exterior / Personalizada.

NB: estos ajustes ejercen muy fuerte influencia sobre el tiempo de generación.

arrho Sugerencia: Calcule imágenes de pequeño tamaño o utilice el comando Generación por lotes.

4. Parámetros de la aplicación

Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista para el inspector seleccionado :

Respectivamente permiten al usuario definir como parámetros por omisión los actuales, utilizar los parámetros predeterminados o propagar estos parámetros a todas las otras vistas para el inspector involucrado.

NB: la visualización de opciones en modo experto se activa en el cuadro de diálogo Preferences.

Parámetros de generación de objetos VR

Para obtener acceso:

• Haga clic en el icono: disponible en el inspector de <u>objetos VR</u>: Los valores definidos determinan la generación y la presentación en la ventana Vista previa.

<?>



1. Presentación de opciones de generación para el motor de "foto realista" en el modo actual

Tamaño de generación

Número de imágenes: información sobre el número de imágenes que se deben generar para componer los objetos VR en función del incremento vertical u horizontal.

2. Suavizado

Suavizado: suavizado Normal / Alto.

Sugerencia: para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la Anchura/Altura de la generación.

3. Radiosidad

Los tiempos de cálculo dependen del valor elegido.

Este menú le permite configurar los parámetros de precisión con valores predefinidos. Si cambia los valores con los controles deslizantes o los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Precisión : Normal / Media / Alta / Personalizada

Iluminación : Interior / Exterior / Personalizada.

NB: estos ajustes ejercen muy fuerte influencia sobre el tiempo de generación.

Sugerencia: Calcule imágenes de pequeño tamaño o utilice el comando Generación por lotes.

4. Parámetros de la aplicación

Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista para el inspector seleccionado :

Respectivamente permiten al usuario definir como parámetros por omisión los actuales, utilizar los parámetros predeterminados o propagar estos parámetros a todas las otras vistas para el inspector involucrado.

NB: la visualización de opciones en modo experto se activa en el cuadro de diálogo Preferences.

Parámetros de generación de animaciones

Para obtener acceso:

• Haga clic en el icono: disponible en el inspector de <u>Animaciones</u>. Los valores definidos determinan la generación y la presentación en la <u>ventana Vista previa</u>.

Generación de animac	iones 🔀
Tamaño de generación:	Especial 🐱
Anchura:	320 -
Altura:	240 - *
Generar de:	0 a 250 Todo
Nº de imágenes:	251
	-
Suavizado Bajo	(2)
The second second second second	
Radiosidad	
Precisión: Norm	
Iluminación: Exter	ior (5)
Establece	r como predet.
(4) Aple	ar predet.
Ankaral	todas las vistas
- Hancar of	
0	Aceptar Cancelar

1. Presentación de opciones de generación para el motor de "foto realista" en el modo actual

Tamaño de película

- Seleccione un tamaño en el menú o escriba la anchura y altura en píxeles.
- Haga clic en los símbolos [÷] para aumentar o reducir los valores en 2.

Generar imagen de X a Y. Escriba los números de las imágenes correspondientes para calcular una parte de la secuencia. El primer cuadro tiene establecido el valor 0.

Número de imágenes: información sobre el número de imágenes o cuadros seleccionados que habrá que generar para componer la animación.

2. Suavizado

Suavizado: suavizado Normal / Alto.

Sugerencia: para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la Anchura/Altura de la generación.

3. Radiosidad

Los tiempos de cálculo dependen del valor elegido.

Este menú le permite configurar los parámetros de precisión con valores predefinidos. Si cambia los valores con los controles deslizantes o los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Precisión : Normal / Media / Alta / Personalizada .

Iluminación : Interior / Exterior / Personalizada.



Sugerencia: Calcule imágenes de pequeño tamaño o utilice el comando Generación por lotes.

4. Parámetros de la aplicación

Definir por omisión / Parámetros predeterminados / Aplicar a todos los puntos de vista para el inspector seleccionado :

Respectivamente permiten al usuario definir como parámetros por omisión los actuales, utilizar los parámetros predeterminados o propagar estos parámetros a todas las otras vistas para el inspector involucrado.

NB: la visualización de opciones en modo experto se activa en el cuadro de diálogo Preferences.

El inspector de panoramas

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

1 de panoramas

Lista de panoramas: para administrar panoramas en la lista mostrada.

Panora	
6	Prorundidad de campo
Ilumina	ción
	Heliodon
5	Grupo de luces
8	Ninguno 💌
Capas	visibles
£	Escena; Plantas 3D; Objetos de lu
	Fondo Primer plano
4	
J	
	Imagen 2D
Coorde	enadas
1	x: Y: Z:
	Station of the statio
-	

1. Panorama

Distancia focal: cambia la distancia focal cuando se usa el control deslizante o se especifica un valor en mm o grados (ajusta la apertura angular de la cámara):

Profundidad de campo: haga clic en y, después, en la ventana Vista previa, haga clic para definir el punto nítido de la escena, con el resto borroso. El cursor ajusta la cantidad de desenfoque.

Cuadro de recorte: para definir el recorte de planos.

Mostrar: En la vista 2D

Activar: Representación en la vista previa

2. Iluminación

Para administrar los esquemas de luz vinculados a la vista, selecciónelos en los menús desplegables.

Solariscopio: vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

Grupo de luces: vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

Shaders de neón: vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva la iluminación.

3. Entorno

Administra el fondo y primer plano de la escena.

<u>Definir un fondo</u>: tipo de fondo: Cielo 3D, Degradado, Imagen 2D, Imagen 3D, Cubo 3D Imágenes de primer plano

4. Capas visibles: márquelas en el menú desplegable.

5. Coordenadas

Posición XYZ de la cámara.

Al hacer clic en , se bloquean y, al hacer clic en , se desbloquean.

6. Post-producción

Aplica efectos al punto de vista actual: los efectos se combinan en, además de entre los parámetros definidos en el inspector.

7. Configuración de generación

Prepara el documento para su generación final.

NB: editar la <u>información de escena</u> tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del <u>Menú Ventana</u>.

Lista de panoramas 🗂

abre la lista de panoramas. Cada punto de vista se muestra por nombre y mediante una miniatura de vista previa.



- Para editar un punto de vista, haga doble clic en su nombre.
- añade un panorama, R lo suprime.

Menú emergente de panoramas

• Al hacer clic con el botón secundario en una vista se muestra el menú emergente:

Duplicar	
Suprimir	
Añadir a lista de vistas de perspectiv	a
Añadir a lista de vistas paralelas	
Añadir a lista de objetos VR	
Añadir a lista de animaciones	
Editar solariscopio	
Editar luz	

Duplicar: utiliza el original para crear un nuevo panorama superpuesto.

Suprimir: el panorama se elimina de la lista.

Añadir a la Lista de Perspectivas:

Añadir a la lista de Vistas paralelas:

Añadir a la lista de objetos VR:

Añadir a la lista de animaciones:

Dependiendo de la opción seleccionada, agrega la vista actual desde Panoramas a perspectivas, vistas paralelas, objetos VR o animaciones.

Editar luz: selecciona una luz, la paleta de inspectores cambia al modo Luces y se selecciona la luz.

Editar solariscopio: la paleta de inspectores cambia al modo Solariscopio y se selecciona el solariscopio.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

El inspector de objetos VR 🗂

Administra los puntos de vista definidos por una cámara, un objetivo y una distancia focal. Cada punto de vista se considera un documento independiente con sus propios parámetros, que pueden recibir su propio entorno. Una vista de objetos VR se compone de varias imágenes tomadas de diferentes puntos en una esfera. Una vista está definida por una cámara que se mueve en una esfera, un objetivo, el centro de la esfera y una distancia focal, así como dos pasos de movimiento angular horizontal y vertical.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Lista de objetos VR: para administrar objetos VR en la lista mostrada.



1. Exploración de Objetos VR

Selección de *provección VR*: Hemisférica, Construction Les férica.

Modificar valores en grados de pasos angulares horizontales y verticales.

Número de imágenes: indica el número de imágenes que se necesitarán para calcular los objetos VR. El número depende de los valores definidos para los pasos angulares horizontales y verticales y el <u>ángulo</u> horizontal.

Distancia focal: cambia la distancia focal cuando se usa el control deslizante o se especifica un valor en mm o grados (ajusta la apertura angular de la cámara):

NB: un paso angular de 10 grados proporciona un equilibrio entre el número de vistas necesario (tamaño del archivo) y la fluidez (sus objetos no harán movimientos bruscos).

Profundidad de campo: haga clic en y, después, en la ventana Vista previa, haga clic para definir el punto nítido de la escena, con el resto borroso. El cursor ajusta la cantidad de desenfoque. *Cuadro de recorte*: para definir el recorte de planos.



Activar: Representación en la vista previa
2. Iluminación:

Para administrar los esquemas de luz vinculados a la vista, selecciónelos en los menús desplegables.
Solariscopio: vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.
Grupo de luces: vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactivan los grupos de luces.
Shaders de neón: vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva la iluminación.

3. Capas visibles: márquelas en el menú desplegable.
4. Entorno:

Administra el fondo y primer plano de la escena.
Definir un tipo de fondo: Cielo 3D, Degradado, Imagen 2D, Imagen 3D, Cubo 3D
Imágenes de primer plano

5. Coordenadas:

Posición XYZ del centro de VR

Mostrar: En la vista 2D

Al hacer clic en 🥌, se bloquean y, al hacer clic en 🤷, se desbloquean.

Restricción horizontal: Según el círculo trigonométrico, gira el punto de apertura del objeto VR. Escriba un valor en grados.

Àngulo horizontal: Para limitar el ángulo de apertura. Escriba un valor en grados.

Radio: es el radio del VR.

6. Post-Producción:

Aplica efectos al punto de vista actual: los efectos se combinan en, además de entre los parámetros definidos en el inspector.

7. Parámetros de generación:

Prepara el documento para su generación final.

NB: editar la información de escena tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del Menú Ventana.

Lista de objetos VR 🗂

abre la lista de puntos de vista. Cada punto de vista se muestra por nombre y mediante una miniatura de vista previa.



• Haga doble clic en un nombre para editarlo.

añade un punto de vista,



lo suprime.

Menú emergente de objetos VR

• Al hacer clic con el botón secundario en una vista se muestra el menú emergente:

Duplicar	
Suprimir	
Añadir a lista de vistas de perspe	ctiva
Añadir a lista de vistas paralelas	
Añadr a lista de panoramas	
Añadir a lista de animaciones	
Editar solariscopio	
Editar luz	

Duplicar: Utiliza el original para crear un nuevo punto de vista superpuesto.

Suprimir: el punto de vista se elimina de la lista.

Añadir a la Lista de vistas de perspectiva

Añadir a la Lista de Vistas paralelas

Añadir a la Lista de panoramas

Añadir a la Lista de Animaciones:

Dependiendo de la opción seleccionada, agrega la vista actual desde vistas de perspectivas a paralelas, panoramas o animaciones.

Editar luz: seleccione una luz. La paleta de inspectores cambia al modo Luces y se selecciona la luz.

Editar solariscopio: la paleta de inspectores cambia al modo Solariscopio y se selecciona el solariscopio.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

El inspector de animaciones 🗂

Animaciones: Información general

Una <u>secuencia</u> está definida por una cámara: un punto de vista, un punto de mira y una distancia del foco. Cada secuencia se considera como un documento individual con sus propios parámetros:

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Información general de animaciones.	182
Secuencia	182
Presentación en tiempo real:	183
Elementos que se pueden animar	183
Lista de animaciones	183
Coordenadas de animación	184
Parámetros de cámara que se pueden animar	185
Qué se puede animar.	185
Qué no se puede animar	185
Parámetros de solariscopios que se pueden animar	186
Qué se puede animar.	186
Qué no se puede animar	186
Parámetros de luces que se pueden animar	187
Qué se puede animar.	187
Qué no se puede animar	187
Parámetros de objetos que se pueden animar.	187
Qué se puede animar:	187
Qué no se puede animar	188

Lista de animaciones: para administrar animaciones en la lista mostrada.



1. Animaciones

Profundidad de campo: haga clic en y, después, en la ventana Vista previa, haga clic para definir el punto nítido de la escena, con el resto borroso. El cursor ajusta la cantidad de desenfoque. *Cuadro de recorte*: para definir el recorte de planos.

- Mostrar: En la vista 2D
- Activar: Representación en la vista previa

2. Iluminación

Para administrar los esquemas de luz vinculados a la vista, selecciónelos en los menús desplegables.

Solariscopio: vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

Grupo de luces: vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

Shaders de neón: vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva la iluminación.

- 3. Capas visibles: márquelas en el menú desplegable.
- 4. Entorno:

Administra el fondo y primer plano de la escena.

Definir un fondo: tipo de fondo: *Cielo 3D*, *Degradado*, *Imagen 2D*, *Imagen 3D*, *Cubo 3D*. *Tipo de fondo*: **Imágenes de primer plano**

- 5. Coordenadas:
- 6. <u>Post-Producción</u>: Aplica efectos al punto de vista actual: los efectos se combinan en, además de entre los parámetros definidos en el inspector.
- 7. Parámetros de generación: Prepara el documento para su generación final.

NB: editar la información de escena tal como suelo infinito, movimiento del origen, reajuste del tamaño del modelo, y las coordenadas se pueden acceder a través del <u>Menú Ventana</u>.

Vedi "Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D" pagina 53

Vedi "Trabajar con animaciones de luces en la vista 2D" pagina 60

Vedi "Trabajar con animaciones de objetos en la vista 2D" pagina 66

Vedi " La ventana Escala de tiempo" pagina 77

Vedi " Métodos abreviados de presentación de vista previa" pagina 201

Información general de animaciones 🖤

La animación hace posible producir y reproducir una escena compuesta de una o más secuencias.

Secuencia

Una secuencia reconstruye la ruta de la cámara en el tiempo.

 $^{\it 2\prime}$ NB: la cámara también puede ser un plano fijo en el que se animan objetos, luces o un solariscopio.

La ruta de la cámara se procesa en:

- El <u>Inspector de animaciones</u>, (animar parámetros, distancia del foco, asociación con grupos de luces, profundidad de campo, giro, etc.).
- La ventana Escala de tiempo, (administrar el tiempo).
- La ventana Vista previa (administrar objetivos de la cámara).
- La Vista 2D. (administrar rutas: cámaras, luces, objetos).

Parámetros accesibles respectivamente desde:

- Inspector de luces *: configuraciones de iluminación
- Inspector de solariscopios *: configuración de solariscopio ٠
- Inspector de objetos*: configuraciones de objetos
- Vista 2D: crear y editar rutas para cámaras, luces y objetos en movimiento.
- Ventana Escala de tiempo: crear y editar referencias (cambiar el parámetro de un elemento en un instante T, interpolación de cambios de parámetros entre dos referencias), sincronizar referencias de elementos que pertenecen al mismo inspector o no.

NB: para animar los parámetros de los inspectores de luces, solariscopios y objetos, tienen que mostrarse en el inspector de animaciones antes de mostrarse en el inspector correspondiente, p. ej.: de luces, solariscopios, objetos.

Presentación en tiempo real:

• Ventana Vista previa: muestra y reproduce en tiempo real el resultado de los ajustes.

Elementos que se pueden animar

Todos los elementos se pueden animar salvo aquellos relacionados con el inspector de Shaders, o los que figuran como no susceptibles de ser animados en las siguientes listas de elementos.

- Parámetros de cámara que se pueden animar Vedi "Parámetros de cámara que se pueden animar" pagina 185
- Parámetros de solariscopios que se pueden animar Vedi "Parámetros de solariscopios que se pueden animar" pagina 186
- Parámetros de luces que se pueden animar Vedi "Parámetros de luces que se pueden animar" pagina 187
- Parámetros de objetos que se pueden animar Vedi "Parámetros de objetos que se pueden animar" pagina 187

Lista de animaciones



+ abre la lista de secuencias. Cada punto de vista se muestra por nombre y mediante una miniatura de vista previa.

	é 🔮
No	mbre
	Secuencia
	=
5	Secuencia_1
	(reside
	Secuencia_2



- Para editar un punto de vista, haga doble clic en su nombre.
- añade una secuencia,

Menú emergente de animaciones

• Al hacer clic con el botón secundario en una vista se muestra el menú emergente:

Duplicar	
Suprimir	
Añadir a lista de	e vistas de perspectiva
Añadir a lista de	e vistas paralelas
Añadir a lista de	e panoramas
Añadir a lista de	e objetos VR
Editar solarisco	pio
Editar luz	

Duplicar: empezando con la secuencia actual, se crea una secuencia que adopta la posición de la cámara pero no la ruta existente.

Suprimir: la secuencia actual se suprime de la lista.

Añadir a la Lista de perspectivas

Añadir a la Lista de vistas paralelas:

Añadir a laLista de panoramas

Añadir a laLista de Objetos VR

Dependiendo de la opción seleccionada, agrega la vista actual desde vistas de perspectivas a paralelas, panoramas u objetos VR.

Editar solariscopio: la paleta de inspectores cambia al modo **Solariscopio** y se selecciona el solariscopio. *Editar luz*: selecciona una luz, la paleta de inspectores cambia al modo **Luces** y se selecciona la luz.

Coordenadas de animación 🗂

Desde el punto de vista (Posición) y el Objetivo de la cámara.



La posición de la cámara define:

- *Posición del punto de vista*: proporciona las coordenadas x, y, z. Al indicar nuevos valores, se vuelve a definir la posición.
- Posición XYZ del objetivo.dos opciones:

En un vértice fijo: la cámara se mueve en su ruta señalando a un vértice fijo de la escena. El vértice fijo se define en la **ventana Vista previa** o **en la Vista 2D**.

Objetivo:	Vértice fijo	
X:	Y:	Z:
5.78 m	6.43 m	1.09 m
ro de la cámara:	0.00	0

Orientación siguiendo la ruta: la cámara se mueve de forma tangencial a la ruta. Los ángulos horizontales y verticales se pueden definir en relación a esta tangente. La Distancia proporciona la distancia entre la cámara y el punto de mira.

Objetivo: elija entre objetivo en un vértice fijo o un objeto definido como objetivo.

Objetivo:	Vértice fijo	+
X:	Y:	Z:
5.78 m	6.43 m	1.09 m
iro de la cámara:	0.00	٢

NB: utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, la cámara puede cambiar de comportamiento varias veces.

Parámetros de cámara que se pueden animar 🕮

Qué se puede animar

Desde el Inspector de cámaras	Editar en
Coordenadas de cámara	Inspectores de animaciones - ficha Coordenadas - Vista 2D
Coordenadas de destino	Inspectores de animaciones - ficha Coordenadas - Vista 2D
ángulo del objetivo H relativo a la tangente a la ruta	Inspector de animaciones - ficha Coordenadas
ángulo del objetivo V relativo a la tangente a la ruta	Inspector de animaciones - ficha Coordenadas
Cuadro de recorte activado y/o mostrado Cuadro de modificaciones	Inspectores de animaciones - ficha Coordenadas - Vista 2D
Foco	Inspectores de animaciones - ficha Coordenadas - Vista 2D
Fondo en color	Inspector de animaciones
Profundidad del campo	Inspector de animaciones
Atmósfera	Inspector de animaciones
Giro	Inspector de animaciones

Los ajustes están disponibles en el Inspector de animaciones. Vedi "El inspector de animaciones " pagina 181

Qué no se puede animar

Cámaras
Ambiente
Cambiar un solariscopio
Cambiar grupos de luces
Imágenes de fondo e imágenes en primer plano
Cambiar el sistema de generación de tramado/fotorrealista

1

Parámetros de solariscopios que se pueden animar

Qué se puede animar

Desde el Inspector de solariscopios	Editar en
Tiempo	Inspector de solariscopios
Fecha	Inspector de solariscopios
Potencia del Sol.	Inspector de solariscopios
Iluminación celeste	Inspector de solariscopios
Color celeste	Inspector de solariscopios
Color	Inspector de solariscopios
Destello de lente	Inspector de solariscopios
Tipo de halo	Inspector de solariscopios
Potencia del destello de lente	Inspector de solariscopios

Los parámetros están disponibles en el Inspector de solariscopios. Vedi "El Inspector de solariscopios" pagina 141

(())

Qué no se puede animar

Solariscopios
Ciudades
Sombras activadas/desactivadas
Tipo de sombra
Contribución a la radiosidad
Sol en color activado/desactivado
Orientación del Norte

Parámetros de luces que se pueden animar 🕮

Qué se puede animar

Desde el Inspector de luces	Editar en
Estado activado/desactivado	Inspector de luces
Tipo de iluminación (omnidireccional, foco, directa)	Inspector de luces
Potencia	Inspector de luces
Asociar un halo	Inspector de luces
Cambiar halo	Inspector de luces
Sombras activadas/desactivadas	Inspector de luces
Sombras suaves	Inspector de luces
Potencia de sombra	Inspector de luces
Coordenadas de origen	Inspectores de luces - ficha Coordenadas - Vista 2D
Coordenadas de destino	Inspectores de luces - ficha Coordenadas - Vista 2D
Àngulo de apertura del foco	Inspectores de luces - ficha Coordenadas - Vista 2D
Conicidad	Inspectores de luces - ficha Coordenadas - Vista 2D
Inclinación de sombras suaves	Inspectores de luces - ficha Coordenadas - Vista 2D
Distancia A	Inspectores de luces - ficha Coordenadas - Vista 2D

Los parámetros están disponibles en el Inspector de luces. Vedi "El Inspector de luces" pagina 147

Qué no se puede animar

Luces Contribución a la radiosidad

Parámetros de objetos que se pueden animar

Qué se puede animar

Desde los inspectores de objetos	Editar en
Coordenadas	Inspector de objetos en la ficha Coordenadas
Rotación	Inspector de objetos
Dimensiones	Inspector de objetos

1



- Para vegetación 3D: tamaño de plantas, colores, fecha, etc.
- Para Billboards: Tamaño, luminosidad, brillo, etc.

Los parámetros están disponibles en el Inspector de objetos. Vedi "El Inspector de objetos" pagina 121

Qué no se puede animar

Objetos
Coordenadas de escena
Rotación de escena
Dimensiones de escena

Preferencias

Los ajustes de Artlantis permiten organizar el entorno de trabajo.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Ajustes de preferencias

Los ajustes de Artlantis permiten organizar el entorno de trabajo.

Acceso: Menú Edición > Preferencias

the second second				
ververal	Unidades de trabajo:	Centimetr	os	~
	Unidad focal:	• mm	Ogrado	5
	Ubicación predeterminada:	Madrid		~
1odo de act	ualización de punto de vista:	OActuals	zación ma	nual
		Actualiz	zación aut	tomática
	Visualizar los parámetros	expertos d	le genera	ción
lsta previa				
	Tamaño máx. vista previa:	800		*
	Cambio automático a Op	enGL		
10.256522				
OpenO				
Open0	Luz de cámara			
OpenG	Luz de cámara			
OpenG	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n	nanipulada		
OpenG	iL Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n 1 30	nanipulada		
OpenG	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n 1 30 FPS 1 4	nanipulada		
OpenG	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n 1 30 FPS - 4	nanipulada		
Open0	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n 1 30 FPS 1 4 inal torio de salida de generación	nanipulada		
Open0 ienerador f Direc	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n 1 30 FPS 1 4 inal torio de salida de generación O Directorio del documento	nanipulada		
Opend ienerador f Direc	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Última sombra de la luz n 1 30 FPS 1 4 inal torio de salida de generación O Directorio del documento Directorio predeterminac	nanipulada		
ienerador f	Luz de cámara ULuz de cámara ULuz de cámara Ultima sombra de la luz n Ultima sombra de la luz n 1 30 FPS ULUZ de salida de generación Obrectorio del documento Directorio predeterminac Unectorio predeterminac Cri(Documents and Settings	nanipulada :) Io de salida:	e Fili sa i docume	
ienerador f Direc	Luz de cámara Todas las fuentes de luz Ultima sombra de la luz n Ultima sombra de la luz n PPS PS A I I I I I I I I I I I I	nanipulada	: Cinco : docume de vistas	
Senerador f Direc Nombre Formato	Luz de cámara ULuz de cámara ULuz de cámara Utus sombra de la luz n Utima sombra de la luz n Utima sombra de la luz n 1 30 FPS UESTO 4 inal Contro de salida de generación ODirectorio del documento Directorio predeterminado: Colocumento and Settings de archivo predeterminado: de archivo predeterminado:	io de salida: IFLARE/Mei Nombres (JPEG	: Cinc i docume de vistas	

General

Unidades de trabajo:	Centimetr	ros	~
Unidad focal:	⊙mm	🔿 grados	
Ubicación predeterminada:	Madrid		~
Modo de actualización de punto de vista:	 Actuali Actuali 	zación man zación auto	iual omát
Visualizar los parámeicos	expertos o	de generac	ión



- Unidades Focales: seleccione mm o grados para el foco del inspector de puntos de vista.
- *Ubicación predeterminada*: en el menú emergente. El cambio surte efecto cuando se vuelve a abrir un archivo DWG, DWF, DXF, OBJ y 3DS que no contiene información relacionada con la ubicación.
- *Modo de actualización manual*: se refiere al método para actualizar las posiciones de la cámara, el punto de vista, el giro y la distancia focal.

En modo actualización manual, en la lista de puntos de vista, se actualizarán las miniaturas cuando el usuario haga clic en el botón <u>Actualizar</u> o cuando se active una vista nueva.

Las miniaturas de la lista no se actualizarán cuando se modifican los Shaders, luces o fondos.

• *Visualizar los ajustes expertos de generación*: al estar marcado, en la ventana ajustes de generación de puntos de vista, permite realizar optimizaciones mediante **ajustes suplementarios**.

Vista previa

Tamaño máx, vista previa:	800	~
Cambio automático a Op	enGL	
OpenGL		
Luz de câmara		
Todas las fuentes de luz		
Última sombra de la luz m	anipulada	
1 30		
EPS 4		

• Tamaño máximo vista previa:

Elija el tamaño máximo del contenido de la ventana (mediante el método abreviado Control +). En el menú emergente (640, 800, 1024, 1200), el valor significa el tamaño de la imagen de vista previa mostrada en dicha ventana.

 Cambio automático a modo OpenGL: Si se marca esta casilla, el modo de presentación cambia de fotorrealista a OpenGL cuando se mueve la cámara. Permite agilizar la presentación en configuraciones de equipos de hardware pequeños.

🥯 NB: el tiempo de actualización de la ventana es proporcional al tamaño del área mostrada.

• Opciones de OpenGL

Las siguientes opciones afectan a la presentación de la generación en la ventana Vista previa en modo OpenGL.

• Luz de cámara:

si está marcada esta casilla, se simula la luz blanca omnidireccional emitida desde la cámara. La escena está siempre iluminada.

NB: esta opción es independiente del suavizado de la generación final.

• Todas las fuentes de luz:

cuando está marcada, OpenGL toma en cuenta todas las fuentes de luz activas: luces y sol

 $\overset{\frown}{}$ NB: el tiempo de actualización de la vista previa se ralentiza cuando se activa la opción.

• Última sombra de la luz manipulada:

Si se activa, Open GL tiene en cuenta las sombras proyectadas por la luz o sol manipulados en último término.

NB: el tiempo de actualización de la vista previa se ralentiza cuando se activa la opción.

• FPS:

Aumenta o reduce la fluidez de exploración de OpenGL. Cuanto mayor sea el número, mayor será la fluidez. Por otra parte, un número bajo ofrece una mejor definición de imagen.

Mueva el control deslizante o escriba un valor de entre 1 y 30 imágenes por segundo.

Generador final

• Carpeta de salida de generación:

Dos opciones para la carpeta de salida de generación predeterminada:

- Directorio del documento: las generaciones se guardan en el mismo nivel que el archivo actual.
- Directorio predeterminado de salida: haga clic en el botón para elegir la carpeta.

 Directorio del documento 	,	
O Directorio predeterminac	lo de salida:	
C:Documents and Settinos		
C-(Documents and Settings		
CADocuments and Settings Nombre de archivo predeterminado:	Nombres de vistas	

Nombre de archivo predeterminado: ya sea el **nombre del punto de vista** o el **nombre del documento más el nombre del punto de vista**.

Formato de archivo predeterminado: en el menú desplegable, elija: JPEG, BMP, TARGA, PICT, TIFF, Photoshop o Piranesi.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

Métodos abreviados de teclado y ratón

Disponible en la Vista 2D y la per Vista previa.

En este capítulo usted aprenderá sobre los siguientes temas:

Métodos abreviados de 2D generales	
Métodos abreviados de 2D - trabajar con perspectivas	
Métodos abreviados de 2D - trabajar con vistas paralelas	
Métodos abreviados de 2D - trabajar con el cuadro de recorte	195
Métodos abreviados de 2D - trabajar con objetos	197
Métodos abreviados de 2D - trabajar con luces	198
Métodos abreviados de 2D - trabajar con solariscopios	198
Métodos abreviados de 2D - trabajar con panoramas	
Métodos abreviados de 2D - trabajar con objetos VR	
Métodos abreviados de 2D - trabajar con animaciones	
Métodos abreviados de presentación de vista previa	201
Métodos abreviados de vista previa del inspector de objetos activado	202
Métodos abreviados de vista previa generales	203
Métodos abreviados de vista previa del inspector de perspectivas - inserción directa	204
Métodos abreviados de vista previa del inspector de solariscopios activado	205
Métodos abreviados de vista previa del inspector de Shaders activado	206

Métodos abreviados de 2D generales

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Ampliar el área mostrada.	Ctrl +
Reducir el área mostrada.	Ctrl -
Ajustar a la ventana.	Ctrl =
Movimiento panorámico de la cámara.	
Ampliar una parte de la ventana dibujando un rectángulo con dos ángulos opuestos	Ctrl *
+ ó - Zoom dinámico en función del objetivo.	
Cambiar vista 2D.	Dependiendo de la vista, pulse la tecla continuación, una de las teclas del teclado: 1 (Arriba), 2 (Frontal), 3 (Derecha), 4 (Izquierda), 5 (Posterior)
Vista anterior.	<
Vista siguiente.	① >
Activar el menú emergente.	
Forzar un movimiento en una escala incremental de 45°.	

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, objetos y perspectivas.
Mover gráficamente la cámara, el objetivo o la bisectriz.	
Modificar gráficamente la distancia focal.	
Duplicar un punto de vista.	Alt &

Métodos abreviados de 2D - trabajar con vistas paralelas

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas	
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, objetos y vistas paralelas	
Mover gráficamente la cámara, el objetivo o la bisectriz.		
Modificar gráficamente la anchura de la sección.		
Duplicar un punto de vista.	Alt &	

Métodos abreviados de 2D - trabajar con el cuadro de recorte

Para utilizar la herramienta Cuadro de recorte, debe seleccionar la opción "Mostrar" en el inspector de perspectivas.



El comando funciona con todos los inspectores

Acciones:



Cuadro de recorte mostrado.



Introducción de línea de contorno azul.



Si se mueve la línea de contorno, el plano de corte funciona en modo Vista previa.



Para proporcionar un ángulo al cuadro de recorte, manipule el control del cursor circular y gírelo.



Haga clic y arrastre desde el centro para mover el origen del cursor circular.



Las líneas recuperadas procedentes del centro contribuyen a la colocación.

Page - 196



Métodos abreviados de 2D - trabajar con objetos

Acciones	
	Los objetos solo se pueden manipular en el modo Objetos.
Mover un objeto.	
Duplicar un objeto.	Alt &
Duplicar varias veces un objeto	Alt 1 & & & & & & & & & & & & & & & & & &
Redefinir el punto de anclaje de un objeto	



Métodos abreviados de 2D - trabajar con luces

Métodos abreviados de 2D - trabajar con solariscopios

En función de la operación seleccionada en el inspector de solariscopios, Ubicación, Manual, 45°.



Opción Ubicación:



• Define la dirección Norte al mover el punto amarillo alrededor de la brújula.



• Resultado: se vuelven a calcular las sombras.

Opción posición del sol Manual



• Mueve gráficamente el icono de sol alrededor del círculo amarillo.



• Resultado: se vuelven a calcular las sombras.

Existe una opción para proyectar las sombras a 45° en función de la posición del punto de vista.



• El ángulo entre la bisectriz del punto de vista y la posición del sol siempre se mantiene a 45°.



• Resultado: incluso si se mueve la cámara gráficamente, las sombras siempre se mantienen a 45° de la cámara.

1

Métodos abreviados de 2D - trabajar con panoramas

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, objetos y panoramas
Mover gráficamente la cámara, el objetivo o la bisectriz.	
Modificar gráficamente el enfoque (perspectivas, objetos VR, animaciones)	
Modificar gráficamente la anchura de la vista (panoramas)	
Duplicar un punto de vista.	Alt &

Métodos abreviados de 2D - trabajar con objetos VR

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, objetos y objetos VR
Mover gráficamente la cámara, el objetivo o la bisectriz.	
Modificar gráficamente el enfoque (perspectivas, objetos VR, animaciones)	
Modificar gráficamente la anchura de la vista (panoramas).	
Duplicar un punto de vista.	Alt &



Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas	
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, objetos y animaciones	
Modo Editar ruta: Para mover gráficamente la cámara, el punto de vista, la bisectriz, la ruta o un punto de control.		
Modo Editar tiempo:		
Para mover una referencia.		
Modificar gráficamente la distancia focal.		
Ampliar una ruta	Alt & Control final de la ruta	

Métodos abreviados de presentación de vista previa

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Ampliar el contenido de la ventana Vista previa.	+
Reducir el contenido de la ventana Vista previa. <i>NB: la cámara no se mueve.</i>	·
Ajustar a la ventana.	=

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas		
Seleccionar y/o mover el objeto.			
Duplicar objeto.	Alt		
Reemplazar el objeto por otro diferente a partir de un arrastrar-colocar desde Catálogo o Escritorio.	Ctrl &		
Mover sin cambios en la jerarquía.	Ctrl &		

Métodos abreviados de vista previa del inspector de objetos activado



Acciones	Comb	inaciones y p	oulsaciones	de teclas
	Modo perspectivas y vistas paralelas.	Modo panoramas.	Modo objetos VR.	Modo animaciones.
		N/D	ND	
Girar la cámara en torno al punto seleccionado		N/D	N/D	
Girar la cámara en torno a su obietivo	Alt &	N/D		
)	&
Girar la cámara sobre sí misma.			N/D	
El zoom dinámico + o - se enfoca en la posición del cursor.	,	N/D	N/D	
Cambiar la distancia de enfoque.	N/D			N/D
				•
Movimiento panorámico de la cámara.	•	N/D	N/D	Derra una cámara sin ruta.
Desplazar a: Colocar el punto de vista en sentido perpendicular a la superficie.	× y clic	N/D	N/D	× y clic
Mayor la cómora nor la como				w y
Cuando el cursor señala a la parte superior de la ventana, la cámara avanza por la escena; cuando señala a la parte inferior, se mueve lateralmente y se aleja de uno de los lados.	w y	N/D	N/D	Dara una para una cámara sin ruta.

Métodos abreviados de vista previa generales

NB: en los modos Shaders, luces, solariscopios y objetos, pued	e explorar al igual que en el inspector de
puntos de vista al liberar el modo actual Editar Shaders. Pulse la tecla a combinaciones descritas en la tabla.	Space Bar y use las
<i>Ejemplo:</i> en el modo Shaders con una presentación de perspectivas, debe usar el sig	uiente método abreviado para girar la



Métodos abreviados de vista previa del inspector de perspectivas - inserción directa

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Mover el origen del triedro, girar los ejes o deslizar el cursor amarillo hacia el eje de referencia definido.	
Mover el origen de los ejes manteniendo las direcciones.	Alt &
Mostrar u ocultar la lupa. Cada incremento aumenta el contenido de la lupa de 2 a 8 veces.	
Métodos abreviados de vista previa del inspector de solariscopios activado

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Mover el sol manualmente.	
<i>NB</i> : disponible solo si se selecciona la opción <i>Manual</i> en el inspector de solariscopios.	
Olubicación OManual 045° San Francisco V	
Definir el inicio de niebla (ajustes avanzados de solariscopio).	
V Niebla	
Haga clic en el icono de destino y después en un elemento en la vista previa.	

Ejemplo de movimiento manual del sol:



Vista previa: Mover el sol manualmente.



Resultado tras el movimiento.



Ejemplo de posición del inicio de la niebla:



Haga clic en el avión en primer plano para definir el inicio de la niebla.



Haga clic en el avión en el segundo plano para volver a definir el inicio de la niebla.

Métodos abreviados de vista previa del inspector de Shaders activado

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Seleccionar un material o un Shader	
<i>NB</i> : Se resalta el material.	
Seleccionar un material o un Shader colocado detrás de una superficie transparente.	T &
Seleccionar un material o un Shader por reflexión en otro material.	
<i>NB</i> : si el control deslizante <i>Brillantez</i> está al máximo.	R &
Duplicar un Shader o textura.	Alt &

Ś,