

Manual del Usuario



Abvent Copyright 2013

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

Índice

La familia Artlantis	. 1
Artlantis Render - Radiosidad para imágenes fijas	. 1
Artlantis Studio - Animación para todos	. 2
Abvent Media Store	. 2
Nuevas características de Artlantis 5.0	. 2
Aspectos generales	. 2
Puntos de vista	. 2
Suelo infinito	2
Vista 2D	2
Medios	. 2
Objetos	. 3
Luces	. 3
Solariscopios	. 3
Objetos VR	. 3
Panoramas	. 3
Reproductor Android	. 3
Animación	. 3
Maxwell Render	. 3
Requisitos del sistema	. 4
Requisitos mínimos del sistema	. 4
Configuración recomendada del sistema	. 4
Instalación	. 4
Serialización	. 5
Activar y evaluar Artlantis	. 5
Activación de licencia Artlantis	5
Por Internet	. 5
Posible problema:	. 6
Procedimiento manual	. 7
Activación de licencia Maxwell	. 8
Por Internet	. 8
Posible problema	. 9
Procedimiento manual	.10
Desactivación de licencia	11
Procedimiento manual	.12
Desactivación de licencia Maxwell	.14
Procedimiento manual	.14
Período de evaluación	.16
Instalar y activar licencias de red	.17
Finalidad	.17



Requisitos	17
Instalación	17
Validación por Internet	
Paso 1 - Activar la licencia de red en el servidor	17
Validación manual	
Paso 2: Instalar Artlantis en las estaciones de trabajo del cliente	20
Ejecutar clientes de Artlantis en una subred	21
Posibles problemas	21
Problemas con KeyServer	22
Abrir documentos	
Abrir archivos 3DS	23
Factor de escala	
Convertir	
Traducción	23
Abrir un archivo de Artlantis	24
Haciendo doble clic en un archivo ATL o ATLA	24
Abrir un archivo cuando se inicia la aplicación	24
Abrir	
Abrir recientes	25
Salir	
Arrastrar y soltar un archivo ATL o ATLA al icono Artlantis	25
Abrir archivos DWG/DXF	
Factor de escala	
Tratamiento de bloques	
Asignar material	
Triangulación 3D	
Geometría 2D	
Abrir archivos DWF	26
Factor de escala	
Sistema de coordenadas	
Usar unidades y ajustes del sistema de coordenadas	26
Abrir archivos OBJ	27
Factor de escala	
Sistema de coordenadas	27
Abrir archivos FBX	27
Factor de escala	
Sistema de coordenadas	27
Usar archivos de referencia	
Menú Artlantis > Usar archivo de referencia	
Ejemplo de actualización de geometría*	
Pasos:	
Cinta de opciones Artlantis	29



Reciente	
Abrir	
Método abreviado de teclado	
Guardar	
Método abreviado de teclado	
Guardar como	
Volver	
Cerrar	
Utilizar archivo de referencia	
Portapapeles	
Deshacer	
Método abreviado de teclado	
Rehacer	
Método abreviado de teclado	
Cortar	
Método abreviado de teclado	
Copiar	
Método abreviado de teclado	
Pegar	
Método abreviado de teclado	
Eliminar	
Licencia	
Preferencias	
Información	
Ayuda	
Página web de Artlantis	
Tutoriales en línea	
Acerca de	
Salir de Artlantis	
rfaz de Artlantis	
arra de herramientas de inspectores	
Los nueve inspectores disponibles son:	
Shaders	
Luces	
Solariscopios	
Objetos	
Perspectivas	
Vistas paralelas	
Panoramas	
Objetos VR	
Animaciones	
os menús de Artlantis	



Cinta de opciones Artlantis	
Reciente	
Abrir	
Método abreviado de teclado	
Guardar	
Método abreviado de teclado	
Guardar como	
Volver	
Cerrar	
Utilizar archivo de referencia	
Portapapeles	
Deshacer	
Método abreviado de teclado	
Rehacer	
Método abreviado de teclado	
Cortar	
Método abreviado de teclado	
Copiar	
Método abreviado de teclado	
Pegar	
Método abreviado de teclado	
Eliminar	
Licencia	
Preferencias	
Información	
Ayuda	
Página web de Artlantis	
Tutoriales en línea	
Acerca de	
Salir de Artlantis	
Ventana Vista 2D	
Vista proyectada	
Mostrar todo	40
Mostrar similares	40
Mostrar seleccionados	40
Editar ruta	
Imágenes fijas	41
Trabajar con objetos en la vista 2D	41
Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D	41
Trabajar con perspectivas en la vista 2D	41
Trabajar con luces en la vista 2D	41
Editar solariscopios	



Trabaiar con el cuadro de recorte en la vista 2D	41
Animaciones	
Trabajar con panoramas en la vista 2D	41
Trabajar con objetos VR en la vista 2D	41
Trabajar con animaciones en la vista 2D	41
Ventana Vista 2D	
Vista proyectada	41
Mostrar todo	43
Mostrar similares	43
Mostrar seleccionados	43
Editar ruta	43
Imágenes fijas	43
Trabajar con objetos en la vista 2D	
Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D	
Trabajar con perspectivas en la vista 2D	43
Trabajar con luces en la vista 2D	43
Editar solariscopios	43
Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D	43
Animaciones	43
Trabajar con panoramas en la vista 2D	43
Trabajar con objetos VR en la vista 2D	
Trabajar con animaciones en la vista 2D	
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D	43 44
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D	
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D	43 44 46 48
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D	
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual	43 44 46 48 51 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto	43 44 46 48 51 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto	43 44 46 48 51 56 56 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Definir como objetivo	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar Baja radiosidad	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar Baja radiosidad Desplazar a	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57 57
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar Baja radiosidad Desplazar a Redefinir el punto de anclaje de un objeto.	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57 57
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ocultar/mostrar Baja radiosidad Desplazar a Redefinir el punto de anclaje de un objeto	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57 57 57 57 57
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar Baja radiosidad Desplazar a Redefinir el punto de anclaje de un objeto Trabajar con objetos en la vista previa Menú contextual	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57 57 57 57 57 57
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Borrar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar Baja radiosidad Desplazar a Redefinir el punto de anclaje de un objeto Menú contextual Duplicar	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57 57 57 57 57 57 57 57
Trabajar con animaciones en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con perspectivas en la vista 2D Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D Trabajar con objetos en la vista 2D Menú contextual Duplicar un objeto Definir como objetivo Restablecer el tamaño original Aplicar Gravedad Ceñirse al soporte Ocultar/mostrar Baja radiosidad Desplazar a Redefinir el punto de anclaje de un objeto Trabajar con objetos en la vista previa Menú contextual Duplicar Eliminar	43 44 46 48 51 56 56 56 56 56 56 56 56 56 56 57 57 57 57 57 57 57 57 57 57 57



Restablecer el tamaño original	
Aplicar Gravedad	
Ceñirse al soporte	
Ocultar/mostrar	
Baja radiosidad	
Desplazar a	
Reemplazar objetos	
Trabajar con objetos en la vista previa: Reemplazar objetos	
Trabajar con luces en la vista 2D	
Menú contextual	
Activar/desactivar	
Duplicar	
Cortar	
Copiar	
Pegar luz	
Eliminar	
Editar vista con esta luz	
Desplazar a	
Trabajar con luces en la vista previa	
Menú contextual	
Activar / desactivar	
Duplicar	
Cortar/copiar y pegar la luz	
Eliminar	
Editar vista con esta luz	
Desplazar a	
Trabajar con Shaders en la vista 2D	
Trabajar con Shaders en la vista previa	
Trabajar con texturas en la vista 2D	
Trabajar con texturas en la vista previa	
Menú contextual	
Eliminar	
Combinar origen de textura	
Editar solariscopios	
Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D	
Trabajar con objetos VR en la vista 2D	
Trabajar con panoramas en la vista 2D	
Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D	
Ventana Vista 2D	
Editar rutas	
Crear la ruta	
Mover la ruta	



Editar la Ruta	
Agregar un punto de control	
Para editar una parte de la tangente en un punto:	
Para eliminar el punto de inflexión:	
Ampliar la ruta	
Menú emergente Editar ruta	
Editar referencias	92
Menú emergente Editar referencia	
Añadir una referencia	
Menú emergente Editar filtros de la vista 2D	93
Menú emergente Editar punto de vista	94
Trabajar con animaciones de luces en la vista 2D	94
Ventana Vista 2D	94
Editar rutas	
Crear la ruta	
Mover la ruta	
Editar la Ruta	
Agregar un punto de control	
Para editar una parte de la tangente en un punto:	
Para eliminar el punto de inflexión:	
Ampliar la ruta	
Menú emergente Editar ruta	101
Editar referencias	102
Menú emergente Editar referencia:	102
Añadir una imagen clave	102
Menú emergente Editar referencia	103
Trabajar con animaciones de objetos en la vista 2D	103
Ventana Vista 2D	103
Editar rutas	104
Crear la ruta	106
Mover la ruta	
Editar la Ruta	
Agregar un punto de control	107
Para editar una parte de la tangente en un punto:	108
Para eliminar el punto de inflexión:	
Ampliar la ruta	
Menú emergente Editar ruta	110
Editar referencias	111
Menú emergente Editar referencia	
Añade una referencia.	112
Menú emergente Editar filtros de la vista 2D	112
ditar el cuadro de recorte	



Comandos	
Mostrar la vista previa	114
Vista previa de Mostrar y Barra de herramientas	116
Comandos de método abreviado de Windows	
Barra de herramientas Mostrar	
Compatibilidad para periféricos Space Navigator	117
Ventana Escala de tiempo	117
Introducción	117
Mostrar	117
Representación superior	
Representación inferior	117
Opción de visualización temporal automática	118
Tiempo actual de la secuencia	118
FPS (fotogramas por segundo)	
Secuencia actual	118
Grabadora	120
Ir al inicio de la secuencia	120
Ir a la imagen anterior	120
Reproducir o detener la secuencia	120
Ir a la siguiente imagen	120
Ir al final de la secuencia	120
Tiempo actual de la secuencia	120
Grabar animaciones	120
Control de duración de la secuencia	120
Duración de la secuencia actual	120
Animar	121
Descripción de la interfaz de usuario (UI) de la escala de tiempo	121
Referencias	121
Guías	
Animaciones	121
Método abreviado	121
Indicador de modificaciones	121
Método abreviado	121
Referencias y guías	
Referencias	122
Elementos animados actuales en un instante T	
Configuración animada para los elementos actuales	
Cómo se representan las claves	122
Información general:	122
Seleccionar claves de un elemento animado	123
Creación de claves	

_



Añadir una referencia	124
Fliminar una referencia	124
Métodos abreviados de teclado	124
Mover una referencia	124
	124
Mover un conjunto de referencias de un elemento (va sea la cámara las luce	م ما
solariscopio o los objetos)	
Guías	125
Crear una guía	125
Eliminar una guía	
Mover una guía	125
Añadir una guía al cursor	125
Eliminar una guía del cursor	125
Inspector de perspectivas	127
Herramienta de inserción directa	
Cuadro de recorte	129
Configuración de tono	129
Posproceso	129
Parámetros de generación	129
Usar por defecto	130
Definir como por defecto	130
OK para todos los menús desplegables	
Lista de perspectivas	130
Menú desplegable de la lista	132
Añadir a la lista de panoramas	132
Añadir a la Lista de objetos VR	
Añadir a la Lista Animación	132
Editar solariscopio	132
Editar luz	132
Añadir a la lista de vistas paralelas	132
Configuración de las imágenes de fondo e imágenes en primer plano	
Fondo	132
Blanco	
Cielos del solariscopio	
Degradado	133
Imagen	
Editar imágenes de fondo	
Imágenes 2D	
Imágenes 3D	
Imágenes HDR	
Configuración de fondo con imágenes HDR	
Parámetros de generación en perspectiva	



Motor de generación	
Formato de archivo	
Tamaño y resolución de la generación	
Suavizado	
Radiosidad	
Intervalo largo	138
Intervalo corto	
lluminación	
Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada	139
Atenuación, desborde de color	139
Atenuación	139
Desborde del color	139
Potencia de iluminación	139
Iluminación automática	
Primer rebote	
Siguiente rebote	139
Iluminación de la cámara física	139
ISO	140
Velocidad de obturación	
Generar	140
Generar ahora	140
Generar más tarde	
Destino de la generación	140
Generar	140
Inspector de vistas paralelas	141
Nombre de vista	141
Tipo de proyección	141
Giro de la cámara	
Model Width	
Shader de neón	
Fondo	142
Primer plano	142
Suelo infinito	142
Cuadro de recorte	143
Mostrar	143
Activar	143
Capas visibles	143
Coordenadas	143
Configuración de tono	143
Posproceso	143
Parámetros de generación	143
Usar por defecto	



Definir como por defecto	
OK para todos los menús desplegables	
Lista de vistas paralelas	144
Menú desplegable de la lista	145
Duplicar	145
Eliminar	145
Add to Perspectives List	146
Añadir a la Lista Panoramas	146
Añadir a la Lista de objetos VR	
Añadir a la Lista Animación	146
Editar los solariscopios activos con esta vista paralela	
Editar las luces activas con esta vista paralela	146
Parámetros de generación paralela	
Motor de generación	
Formato de archivo	146
Tamaño y resolución de la generación	
Suavizado	
Radiosidad	
Intervalo largo	147
Intervalo corto	147
lluminación	
lluminación: Interior/ Exterior / Personalizada	148
Atenuación, desborde de color	148
Atenuación	148
Desborde del color	148
Potencia de iluminación	148
Iluminación automática	
Primer rebote	148
Siguiente rebote	148
lluminación de la cámara física	148
ISO	148
Velocidad de obturación	
Generar	148
Generar ahora	149
Generar más tarde	
Destino de la generación	149
Generar	149
Catálogo de medios	
Ventana Catálogo de medios	151
Retocar la escena con medios	153
Arrastrar y colocar un medio del catálogo en la ventana Vista previa	153
Categorías y subcategorías	155



Cinco Shaders	155
Ocho objetos 3D	155
Billboard e imágenes	
Añadir un nuevo catálogo de medios	
¿Como se añade un catálogo de medios al catálogo?	
Ejemplo: añadir un catálogo de plantas 3D	
Para borrar una subcategoría	159
Artlantis Media Converter	
Los cinco formatos de Artlantis 5 han cambiado respecto de la versión anterior bién se refiere a los medios	: Esto tam- 159
Interfaz de Artlantis Media Converter	
Conversión de medios	
Postcards	161
Añadir carpetas	
Marcar/desmarcar	
Mostrar en el localizador	
Borrar de la lista	
Usar una Postcard	164
Usar una Postcard	164
Inspector de Shaders	167
Shaders	
Crear un Shader	
Crear correspondencia entre Shader e interfaz de Shader	
Lista de materiales	170
Organización de la lista	
Material de suelo infinito	171
Nombre del Objeto	171
Nombre del Material	171
Nombre del Shader	171
Nombre de la Textura	171
Nuevos materiales creados no asociados con la geometría	
Agregar texturas	172
Shader de agua realista	
Shader de luz de neón	175
Shader básico	176
Shader Fresnel tamizado	177
Shader Fresnel transparente	
Shader de procedimiento	
Shader de esmaltado de neón	
Shader de esmaltado realista	
Shader multitexturas	
Shaders específicos para materiales de Maxwell	

Shaders de metal	
Shaders de metal	
Brillo	
Shader de pintura de automóvil	
Brillo	
Shaders de esmaltado	
Shader AGS*	
Reflexión	
Porcentaje de reflexión	
Esmaltado fuerte, Esmaltado suave y vidrio esmerilado	
Reflexión	
Distancia de atenuación	
Shaders textiles	
Shader satinado o aterciopelado	
Agregar texturas	
Las texturas se aplican	
Las texturas se eliminan	
Mapeado de textura	
Anchura/Altura	
Espaciado horizontal/vertical	190
Repetición horizontal y/o vertical	190
Reflejo horizontal y/o reflejo vertical	
Voltear	
Botón	190
Reasignar un material	191
En la ventana Vista previa	192
Ejemplo: Dividir Material por Malla	192
Material	
Crear Shader	
Aplicar a todas las instancias	
Restablecer el valor por defecto	
Agregar texturas	
Combinar materiales con el mismo nombre	
Combinar los materiales con el mismo Shader	
Combinar vértice	193
Visible	
Proyectar sombras	
Recibir sombras	194
Eliminar todas las IDs de materiales no utilizados	
Eliminar	194
Dividir Material por Malla	
Textura	194



Eliminar	194
Combinar origen de textura	
Inspector de Objetos	195
Posición	
Rotación	
Normal	
Orientación en ruta	
Orientación en ruta, X, Y solamente	
Animación de objetos	
Inspector de bjetos Capa seleccionada	197
Ninguna	
Activar	
Información de escena y edición	
Ajusta el tamaño de	
Crear un objeto a partir de una escena	
Crear el objeto	
Posición	
Rotación	
Normal	
Orientación en ruta	
Orientación en ruta, X, Y solamente	
Animación de objetos	
Lista de objetos	
Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa .	203
Por capa	
Por jerarquía	
Duplicar/Eliminar una capa u objeto	203
Duplicar	
Eliminar	204
Varios	204
Menú emergente de los objetos	
Duplicar	
Eliminar	206
Definir como Objetivo/Anular la definición como objetivo	
Restablecer el tamaño original	
Aplicar Gravedad	207
Ocultar instancia/Mostrar instancia	
Baja radiosidad	207
Desplazar a	207
Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva:	
Menú emergente de las capas	
Por defecto	

-



Ocultar/Mostrar en la vista actual	3
Editar la vista con esta capa visible	3
Activar la vista con esta capa visible	3
Capa por defecto para	3
Eliminar	3
Eliminar todas las capas vacías	3
Instancia de objeto	3
Crear una instancia de un objeto	3
Eliminar una dependencia	Э
Inspector de Objetos Billboard	Э
Dos tipos de Billboards	9
Brillo	9
Contraste)
Posición)
Rotación)
Normal)
Orientación en ruta)
Orientación en ruta, X, Y solamente210)
Animación de objetos)
Inspector de Objetos Luz)
Posición211	1
Rotación	1
Normal	1
Orientación en ruta	2
Orientación en ruta, X, Y solamente212	2
Animación de objetos	2
Inspector de Objetos Planta 3D	2
Estación del año	3
Posición	3
Rotación	3
Normal	3
Orientación en ruta	3
Orientación en ruta, X, Y solamente	3
Animación de objetos	3
Inspector de Objetos Personas animadas 3D	3
Reflexión	4
Brillo	4
Rugosidad	1
Posición	1
Normal	5
Orientación en ruta	5
Orientación en ruta, X, Y solamente215	5



Animación de obietos	215
Inspector de Objetos Personas quietas 3D	215
Posición	216
Normal	216
Orientación en ruta	216
Orientación en ruta X X solamente	216
	210
	210
Provección de rayos del sol	217
	217
	217
	210
	210
Editar	218
Eliminar	218
	218
Ajustar la fecha y la hora	218
Opción B- Según una posición manual	219
Opción C- Según una proyección de 45°	219
	219
Filtro de color	219
Filtro de color	220
Varios	222
Distribución de nubes	222
La nubes cubren el sol	222
Distancia inicial	222
Distancia de visibilidad	222
Altitud	222
Color	222
ANIMACIÓN	223
Lista de solariscopios	223
Animación de solariscopios	223
Lista de solariscopios	223
SOLARISCOPIOS	224
Activar para vista actual	224
Desactivar para vista actual	224
Denominación automática de solariscopios	224
Eliminar	224
VISTA DE SOLARISCOPIO	224
Activar la vista con este solariscopio	224
Editar la vista con este solariscopio	225
Inspector de luces	227
lluminación	228

Destello de lente	
Objetivo activado	
Varios	
Animaciones	
Lista de luces	229
Menú emergente de grupo de luces	230
Pegar	
Eliminar	
Activar/Desactivar para vista actual	
Editar vista con este grupo de luces	231
Menú emergente de luces	231
Activar / desactivar	231
Duplicar	231
Cortar	
Copiar	
Pegar	231
Eliminar	
Editar vista con esta luz	231
Selección y edición múltiple de las luces	
Herramienta de inserción directa	
Abrir el comando de inserción	233
Definir los marcadores de eje en la vista 2D	234
	201
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción	
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D	
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa	
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción	234 234 234 234 235 235 236
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso	234 234 234 234 235 235 236 239
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso	234 234 234 234 235 235 236 239 240
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso Configuración de tono	234 234 234 235 235 236 239 240 240
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso Configuración de tono Ejemplos: Generación de posproceso	234 234 234 235 235 236 239 240 240 241
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso Configuración de tono Ejemplos: Generación de posproceso Generación	234 234 234 235 236 239 240 240 241 241 245
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso Configuración de tono Ejemplos: Generación de posproceso Generación Parámetros de generación de puntos de vista	234 234 234 235 236 239 240 240 240 241 241 245
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	234 234 234 235 236 239 240 240 241 241 241 245 245
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	234 234 234 235 236 239 240 240 240 241 241 245 245 245 245
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	234 234 234 235 236 239 240 240 241 241 245 245 245 245 246
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	234 234 234 235 236 239 240 240 241 241 245 245 245 245 245 246 246 246
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	234 234 234 235 236 239 240 240 240 241 241 245 245 245 245 245 245 246 246 246 246
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso Configuración de tono Ejemplos: Generación de posproceso Generación Parámetros de generación de puntos de vista Elija un motor de generación: Artlantis o Maxwell Render. Especifique el formato de archivo* Vistas de perspectiva y paralelas Panoramas y objetos VR Animaciones Tamaño y resolución de la generación	234 234 234 235 236 239 240 240 241 241 245 245 245 245 245 245 246 246 246 246 246
Definir los marcadores en la ventana Vista previa Ejecutar el cálculo de inserción Paso 1 - Definir los marcadores de eje en la vista 2D Paso 2 - Definir los marcadores de eje en la ventana Vista previa Paso 3 - Ejecutar el cálculo de inserción Filtros de efectos de posproceso Ejemplos: Generación de posproceso Configuración de tono Ejemplos: Generación de posproceso Generación Parámetros de generación de puntos de vista Elija un motor de generación: Artlantis o Maxwell Render. Especifique el formato de archivo* Vistas de perspectiva y paralelas Panoramas y objetos VR Animaciones Tamaño y resolución de la generación	234 234 234 235 236 239 240 240 241 241 245 245 245 245 245 246 246 246 246 246 246
Definir los marcadores en la ventana Vista previa	234 234 234 235 235 236 239 240 240 241 241 245 245 245 245 245 245 246 246 246 246 246 246 246



Tamaño de generación	
Suavizado	
Radiosidad	
Intervalo largo	247
Intervalo corto	248
lluminación	
Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada	248
Atenuación, desborde de color	248
Atenuación	248
Desborde del color	
Potencia de iluminación	248
Iluminación automática	248
Primer rebote	248
Siguiente rebote	248
Iluminación de la cámara física	249
ISO	249
Velocidad de obturación	249
Generar	249
Generar ahora	249
Generar más tarde	
Destino de la generación	
Generar	249
Generación y reproducción de panoramas	249
Para desplazarse de un nodo a otro:	
Generación y reproducción de objetos VR	255
Generación de un objeto VR	255
Parámetros de generación de Maxwell	258
Tamaño de Flash Player	259
Tamaño de generación	
Tamaño de generación	
Número de referencias	
Tamaño de película	
Generar todo	
Generar imagen de X a Y	
Número de referencias	
ISO	
Velocidad de obturación	261
Tiempo	
Nivel de muestreo	
Generar	261
Ventana de generación de Maxwell	



Esmaltado y transparencia	
Shaders luces de neón y esmaltado de neón	
Solariscopios	
Cámara	
Luces	
Materiales	
Advertencia: Conversión Maxwell	
RAM	
Esmaltado aplicado a un plano	
Esmaltado, transparencia y reflexión	
Artlantis Batch Render	
Casilla de verificación	
Índice	
Tipo de motor de generación	
Escena	
Nombre de vista	
Tipo de vista	
Estado	
Estado	
Тіетро	
Nombre del documento y tipo de archivo	
Vistas de perspectiva y paralelas:	
Objetos VR y panoramas	
Animaciones	
Regla de nomenclatura	
Indexada	
Reemplazar	
Botón Recalcular	
Botón Eliminar	
Ventana Generación por lotes	
En la barra de herramientas de Artlantis, haga clic en el icono Batch Rendering	
Casilla de verificación	
Índice	
Tipo de motor de generación	
Escena	
Nombre de vista	
Tipo de vista	
Estado	
Estado	
Тіетро	
Vistas de perspectiva y paralelas:	
Objetos VR y panoramas	





Atenuación, desborde de color	
Atenuación	
Desborde del color	
Potencia de iluminación	
lluminación automática	
Primer rebote	
Siguiente rebote	
lluminación de la cámara física	
ISO	
Velocidad de obturación	
Generar	
Generar ahora	
Generar más tarde	
Destino de la generación	
Generar	
Crear un archivo pno y leerlo en un dispositivo móvil	
Crear un archivo pno o vro y leerlo en un dispositivo móvil	
Usar su dispositivo Android	
Usar su dispositivo iOS	
Inspector de Objetos VR	
Cuadro de recorte	
Mostrar	
Activar	
Cambio horizontal	
Ángulo horizontal	
Radio	
Configuración de tono	
Posproceso	
Parámetros de generación	
Usar por defecto	
Definir como por defecto	
OK para todos los menús desplegables	
Generación y reproducción de objetos VR	
Lista de objetos VR	
Menú desplegable de la lista	
Duplicar	
Eliminar	
Add to Perspectives List	
Añadir a la lista de vistas paralelas	
Añadir a la Lista Panoramas	
Añadir a la lista de animaciones	
Editar solariscopio	



Editar luz	
Generación y reproducción de objetos VR	
Generación de un objeto VR	
Parámetros de generación de objetos VR	
Motor de generación	
Formato de archivo	
Tamaño y resolución de la generación	
Tamaño de generación	
Número de referencias	
Suavizado	
Radiosidad	
Intervalo largo	
Intervalo corto	
lluminación	
Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada	
Atenuación, desborde de color	
Atenuación	
Desborde del color	
Potencia de iluminación	
Iluminación automática	
Primer rebote	
Siguiente rebote	
Iluminación de la cámara física	
ISO	
Velocidad de obturación	
Generar	
Generar ahora	
Generar más tarde	303
Destino de la generación	
Generar	
Inspector de animaciones	
Animaciones: Información general	
Cuadro de recorte	
Mostrar	
Activar	
Configuración de tono	
Posproceso	
Parámetros de generación	
Usar por defecto	
Definir como por defecto	
OK para todos los menús desplegables	
Información general de animaciones	



Secuencia	307
Animación de parámetros configurados en otros inspectores en una secuencia:	308
Visualización en tiempo real:	
Elementos que se pueden animar	308
Lista de animaciones	
Menú desplegable de la lista	310
Duplicar	310
Duplicar vista y ruta	310
Eliminar	310
Añadir a la Lista Perspectivas	311
Añadir a la lista de vistas paralelas:	311
Añadir a: Lista de panoramas	311
Añadir a: Lista de objetos VR	311
Editar solariscopio	311
Editar luz	311
Coordenadas de animación	311
Posición del punto de vista	311
Posición objetivo	311
En un vértice fijo	311
Orientación en ruta	312
Sobre un objeto	312
Parámetros de cámara que se pueden animar	313
Qué se puede animar	313
Qué no se puede animar	313
Parámetros de solariscopios que se pueden animar	313
Qué se puede animar	313
Qué no se puede animar	314
Parámetros de luces que se pueden animar	314
Qué se puede animar	314
Qué no se puede animar	314
Parámetros de objetos que se pueden animar	315
Qué se puede animar	315
Qué no se puede animar	315
Parámetros de generación de animaciones	315
Motor de generación	316
Formato de archivo	316
Tamaño y resolución de la generación	316
Tamaño de generación	316
Número de referencias	316
Suavizado	316
Radiosidad	316
Intervalo largo	316



Intervalo corto
Iluminación
Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada
Atenuación, desborde de color
Atenuación
Desborde del color
Potencia de iluminación
Iluminación automática
Primer rebote
Siguiente rebote
Iluminación de la cámara física
ISO
Velocidad de obturación
Generar
Generar ahora
Generar más tarde
Destino de la generación
Generar
Preferencias
Acceso: Menú Artlantis > Preferencias
General
Ruta de la carpeta de medios
Generador final
Interfaz
Métodos abreviados de ratón y teclado
Métodos abreviados de 2D generales
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
Acciones
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con objetos
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con luces
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con solariscopios
Opción Ubicación
Opción posición del sol Manual
Existe una opción para proyectar las sombras a 45° en función de la posición del punto de vista
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con panoramas
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con objetos VR
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con animaciones
Vista previa general - Métodos abreviados de visualización



Vista previa general - Métodos abreviados de visualización	332
Vista previa general - Métodos abreviados de navegación	333
Ejemplo:	334
Inspector de Objetos activado - Métodos abreviados de vista previa	334
Métodos abreviados de vista previa del inspector de perspectivas - Inserción directa	335
Inspector de solariscopio activado - Métodos abreviados de vista previa	335
Ejemplo de movimiento manual del sol	336
Ejemplo de posición del inicio de la niebla	336
Inspector de Shaders activado - Métodos abreviados de vista previa	337

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.



Manual del Usuario

Información legal

Artlantis[™] es una marca comercial registrada de Abvent R&D. Artlantis[™] 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 aquellos que han probado nuestra versión beta por su ayuda y sus comentarios durante la fase de preparación de este producto. Nos han ayudado a crear una herramienta que está personalizada para adaptarse a 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 se comunica directamente con los principales paquetes de software de arquitectura CAD (como ArchiCAD, Revit, VectorWorks, SketchUp, AutoCAD, etc.) y puede importar los principales formatos de archivos CAD: 3DS, DWF, DXF, DWG, FBX, OBJ y SKP.

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 le permite utilizar componentes 3D y vegetación 3D directamente en la ventana vista previa con sólo arrastrarlos y soltarlos. 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 y objetos VR.

Equipado con el motor FastRadiosity™, Artlantis Studio ofrece funciones avanzadas como la animación de escenas y la animación de panoramas, 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.

Abvent Media Store

Además de la biblioteca estándar, Abvent ofrece gran cantidad de materiales y objetos 3D en su Media Store que puede usar para generar imágenes compuestas. Varios socios del sector y diseñadores independientes han producido estos materiales especialmente para Artlantis.

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

VIEVAS CARACTERÍSTICAS DE ARTLANTIS 5.0

Aspectos generales

Nueva interfaz de usuario que ha sido totalmente rediseñada y estandarizada en Mac y Windows.

Visualización mayor de la vista previa, adaptada a las pantallas panorámicas.

Optimización de la visualización de la vista previa: los inspectores se encuentran ahora en la parte superior horizontalmente, las dispositivas del catálogo están en la parte inferior de la pantalla, y las diapositivas de las listas están a la izquierda de la pantalla.

Ahora en las listas hay una nueva opción que le permite filtrar la visualización y optimizar las listas de contenidos.

La frecuencia de actualización de la vista previa puede personalizarse, de 2 a 24 FPS.

Puntos de vista

Cada punto de vista tiene su propio nivel del suelo infinito con su propio material.

Nueva herramienta para cámara de arquitecto con <u>Perspectivas</u> y <u>Animaciones</u> que da el efecto fotográfico para tener líneas verticales paralelas.

Suelo infinito

El suelo infinito depende ahora del punto de vista, y su nivel puede determinarse en vista previa y en la vista 2D.

Vista 2D

La visualización de un plano de sección a la altura de la cámara ofrece una visión mejor del nivel.

Visualización de los Shaders y texturas que pueden editarse en la vista 2D.

Medios

El <u>catálogo</u> tiene una visualización muy rápida. Se organiza en categorías y subcategorías representadas por iconos, lo que le permite seleccionar un medio en pocos segundos. Puede desacoplarse, de modo que puede ser visualizado en una segunda pantalla.

El catálogo puede enriquecerse en cualquier momento con nuevos medios disponibles en la Media Store integrada.

Hay más de 5.000 objetos, Shaders y texturas disponibles para comprar.

Se ofrece un Media converter para convertir sus medios anteriores.

Nuevos Shaders, nuevos parámetros y rugosidad en algunos Shaders para simular juntas.



Los nuevos Shaders de tipo tejas no muestran una visualización repetitiva. Un troquel puede cambiar aleatoriamente la posición del mapa.

Nuevos Shaders de revestimiento natural, que simulan tierra, hierba y agua, sin repeticiones. Cree el nivel de dosificación de mezcla entre distintos mapas.

Edición: ahora se pueden editar Shaders, texturas, objetos y luces directamente en vista 2D y vista previa.

Duplicación múltiple de un objeto a lo largo de una curva.

En vista previa ahora puede sustituir un objeto idéntico por otro de una vez utilizando el comando Todas las instancias.

Objetos

Ahora puede duplicar un objeto en vista 2D según una ruta recta o deformada.

Luces

Ahora puede posicionar las luces en la vista 2D y vista previa.

El nuevo punto de anclaje facilita el posicionamiento o la edición en 2D y vista previa.

Se puede añadir un cono de luz a cada foco para representar un efecto de luz volumétrico.

Solariscopios

Ahora puede generar un efecto de luz volumétrico.

Objetos VR

Al igual que los panoramas, ahora los objetos VR son <u>generados en formato de archivo html</u> y pueden leerse en cualquier navegador web o en los dispositivos iOS y Android.

Panoramas

Ahora hay dos <u>métodos de navegación</u> disponibles en panoramas multinodos. El punto de vista es orientado en la dirección de la cámara o en la vista por defecto del nodo.

En vista previa, ahora podemos mover de nodo a nodo haciendo clic en el punto sensible de un nodo o en su nombre.

Reproductor Android

Ahora está disponible en Google Play

Animación

La Escala de tiempo puede ser <u>desanclada</u>. Así la jerarquía es visualizada mostrando todos los eventos planificados durante una animación. Cada pista representa un parámetro animado de un elemento del proyecto.

En Media Store se venden nuevas personas en 3D de alta definición.

Existe la posibilidad de ver la ventana vista previa en OpenGL.

Maxwell Render

La ventana de generación muestra todas las fuentes de luz asociadas a punto de vista. Cualquier fuente de luz puede ser configurada por separado incluso una vez terminada la generación.



💎 REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos del sistema

- Intel Dual-Core 2.66GHz o equivalente
- RAM: 4GB para 32 bits o 6GB para 64 bits.
- Sistema: Windows Vista Home Basic 32 bits
- Tarjeta gráfica de 512MB*, OpenGL.
- Resolución de pantalla: 1280 x 800
- Acceso a Internet
 - * No se admiten los chipsets gráficos.

Configuración recomendada del sistema

- Intel Cor i7, Xeon® 4+ Cores
- Windows 7 o 8 en 64 bits
- Tarjeta gráfica de 1GB, OpenGL
- Resolución de pantalla: 1920 x 1080

Instalación

- Inicie sesión como administrador.
- Siga los pasos: Licencia de usuario, Instalación personalizada, Disco de instalación.
- Por defecto, se crea una carpeta Artlantis en el primer nivel de la carpeta Programas. Los ejecutables se instalan en esta carpeta. La carpeta contiene lo siguiente: Artlantis, Artlantis Batch, Artlantis Implode Explode, Artlantis License Manager, Artlantis Media Converter, iVisit 3D¹ Builder, y desinstalar Artlantis.
- Las carpetas de medios, postcards y escenas se instalan en C:/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis/Media
- Se puede acceder a la ayuda en línea desde la cinta de opciones: Menú/Información.../Ayuda
- Hay disponibles archivos de ejemplo en la carpeta Escenas instalada en la carpeta Artlantis 4.

¹Se trata de una aplicación iOS para iPad, iPhone o iPodTouch. Se utiliza para visualizar panoramas de Artlantis.

SERIALIZACIÓN

Acerca de la activación del software.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Activar y evaluar Artlantis	5
Activación de licencia Artlantis	5
Activación de licencia Maxwell	8
Desactivación de licencia	11
Desactivación de licencia Maxwell	14
Período de evaluación	16
nstalar y activar licencias de red	17

ACTIVAR Y EVALUAR ARTLANTIS

Cuando se ejecuta Artlantis por primera vez, aparece el cuadro de diálogo de activación y evaluación.



Puede evaluar el motor Artlantis y Maxwell Render durante 30 días. Durante el periodo de evaluación, se muestra una marca de agua en las generaciones de los motores Artlantis y Maxwell Render. Una vez finalizado el periodo de evaluación, Artlantis dejará de funcionar. No obstante, puede activarlo introduciendo un número de serie, para que pueda continuar cualquier trabajo iniciado durante el periodo de evaluación.

ACTIVACIÓN DE LICENCIA ARTLANTIS

Por Internet

En primer lugar:

- Busque el **número de serie*** (formado por dos números separados por un guión) que figura en su tarjeta de registro o que recibió 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.
- Para acceder al administrador de licencias, vaya a: Menú Artlantis > licencia...
- Seleccione la pestaña Artlantis



• Haga clic en el botón *Activar*. Aparecerá un mensaje de confirmación de la activación. Cierre el mensaje para ver el cuadro de diálogo de apertura del archivo.



• Introduzca el número de serie.



Posible problema:

La licencia no se puede validar





Se ha alcanzado el número máximo de usuarios asociados a la licencia en cuestión. 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 reducido. Póngase en contacto con su distribuidor para obtener más información.

NB: * No es necesario desinstalar el software. Basta con desactivar la licencia.

Procedimiento manual

-

En caso de que no tenga conexión a Internet.

- Busque el **número de serie** (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que recibió por correo electrónico.
- Para acceder al administrador de licencias, vaya a: Menú Artlantis > licencia...
- Seleccione la pestaña Artlantis
- Seleccione la pestaña Maxwell para Artlantis



• Haciendo clic en el botón Activar se muestra el cuadro de diálogo:

	Activación manual, no hay una conexión de servidor disponible. (1) Indique su número de serie (2) Indique el número de identificación en http://activation.artlantis.com (3) Indique el código de activación devuelto por el servidor (4) Haga clic en el botón Activar
	Número de serie
	13XXXX-XXXXXXX
	Número de identificación
	0AANzd-XVyb3QP-DQAPDBk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw=
	Código de activación
	Name and Arriver St.

• Anote el número de identificación situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).



- Use un equipo conectado a Internet y vaya a la página Web de activación de Artlantis en la dirección: <u>http://activation.artlantis.com</u>
- Cuando se muestre la página de activación, introduzca el número de identificación que escribió antes y haga clic en el botón "*Conectar con el servidor...*".

ARTLANTIS	0.00	
1°/ Enter your Identity Number here		
2°/ Connect to server by clicking this butt (Connect to server)	on	
	l'alaa	

Se le emitirá entonces un número de licencia que deberá copiar y pegar en el campo *Introduzca el código de activación* del controlador de licencias.

	La licencia se ha activado correctamente.
E	
	ОК

ACTIVACIÓN DE LICENCIA MAXWELL

Por Internet

En primer lugar:

-

- Busque el número de serie* (formado por dos números separados por un guión) que figura en su tarjeta de registro o que recibió por correo electrónico.
- Compruebe que está conectado a Internet. Artlantis tendrá que conectarse con el servidor de activación.
- *puede usar el número de serie tanto si tiene un PC con sistema operativo Mac como Windows.

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

- Para acceder al administrador de licencias, vaya a: Menú Artlantis > licencia...
- Seleccione la pestaña Maxwell para Artlantis


🦻 Administr	ador de licencias de Artlantis
Artlantis Render 5	Información de la licencia Versión: 4.1.0.0
	Estado: El período de evaluación caducará en 29 día(s) 12 hora(s). Puede activar una licencia completa.
Maxwell for Artlantis 5	
KeyServer for Artlantis Render 5	Activar

• Haciendo clic en el botón Activar se muestra el cuadro de diálogo:

9	Activación pa Render 5	ara KeyServer for A	rtlantis
-	Escriba el núme	ro de serie	
	13xxxx-xxxx	xx	
			OK

- Introduzca el número de serie.
- Haga clic en el botón *OK*. Aparecerá un mensaje de confirmación de la activación. Cierre el mensaje para ver el cuadro de diálogo de apertura del archivo.



Posible problema

La licencia no se puede validar



Se ha alcanzado el número máximo de usuarios asociados a la licencia en cuestión. 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 reducido. Póngase en contacto con su distribuidor para obtener más información.

NB: * No es necesario desinstalar el software. Basta con desactivar la licencia.

Procedimiento manual

En caso de que no tenga conexión a Internet.

- Busque el **número de serie** (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que recibió por correo electrónico.
- Para acceder al administrador de licencias, vaya a: Menú Artlantis > icencia...
- Seleccione la pestaña Maxwell para Artlantis

🥵 Administr	ador de licencias de Artlantis ?
Artlantis Render 5	Información de la licencia Versión: 4.1.0.0
	Estado: El período de evaluación caducará en 29 día(s) 12 hora(c) Puede activar una licencia completa
Maxwell for Artlantis 5	12 norajs), rueve activar ona incencia compreta.
KeyServer for Artlantis Render 5	Activar

• Haciendo clic en el botón Activar se muestra el cuadro de diálogo:

 Indique su número de serie Indique el número de identificación en http://activation.artlantis.com Indique el código de activación devuelto por el servidor Haga clic en el botón Activar
Número de serie
14XXXX-XXXXXXX
Número de identificación
0AAQeH-Rwbbxlh-YG9ubRk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw=-=
Código de activación

- Anote el número de identificación situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).
- Use un equipo conectado a Internet y vaya a la página Web de activación de Artlantis en la dirección: <u>http://activation.artlantis.com</u>
- Cuando se muestre la página de activación, introduzca el número de identificación que escri-



bió antes y haga clic en el botón "Conectar con el servidor...".

ARTLANTIS	
1°/ Enter your Identity Number here	
2°/ Connect to server by clicking this button	
3°/ Copy this code and enter it in Artlantis dialog	

Se le emitirá entonces un número de licencia que deberá copiar y pegar en el campo *Introduzca el código de activación* del controlador de licencias.

La licencia se ha activado correctamente.
ОК

DESACTIVACIÓN DE LICENCIA

Artlantis Menu > License... haga clic en la pestaña Artlantis



• Para desactivar la licencia, haga clic en "Desactivar"



2	Se ha desactivado la aplicación correctamente	
-1		ОК

Procedimiento manual

En caso de que no tenga conexión a Internet.

motor Maxwell Render.

• Artlantis Menu > License... haga clic en la pestaña Artlantis

🥵 Administr	ador de licencias de Artlantis	?
Artlantis Render 5	Información de la licencia Versión: 5.1.2.1 Estado: El número de licencia ' '13XXXX-XXXXXX' ' está activo.	l
Maxwell for Artlantis 5		l
KeyServer for Artlantis Render S	Desactivar	

• Para desactivar la licencia, haga clic en "Desactivar"

1	Sólo se puede activar una licencia en un ordenador a la vez. Para su comodidad, puede desactivar una licencia de un ordenador y luego act en otro, sin tener que instalar y/o desinstalar el software. También puede adquirir licencias adicionales con un descuento especial. Pónga contacto con su distribuidor para obtener más información.	ivarla ase en
	Activación manual, no hay una conexión de servidor disponible. (1) Indique su número de identificación en http://activation.artlantis.com (2) Indique el código de desactivación devuelto por el servidor (3) Haga clic en el botón Desactivar Número de identificación	
	1AAJzd-XVyb3gI-DgYBABk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw=-	- 6
	Código de desactivación	
	Contraction of the second s	

- Anote el número de identificación situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).
- Use un equipo conectado a Internet y vaya a la página Web de activación de Artlantis en la



dirección: http://activation.artlantis.com

• Cuando se muestre la página de activación, introduzca el número de identificación que escribió antes y haga clic en el botón "*Conectar con el servidor*".

		() • () =	
ARTLA	NTIS [™]		
1°/ Enter your Identi	y Number here		
2°/ Connect to server by Connect to ser	clicking this butto	on	
3°/ Copy this code and enter	er it <mark>in Artlantis d</mark>	lialog	

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

• Haga clic en el botón *Desactivar* y a continuación valide para confirmar la desactivación.





• Artlantis Menu > License... haga clic en la pestaña Maxwell para Artlantis.

💈 Administr	ador de licencias de Artlantis	?
Artlantis Render 5	Información de la licencia Versión: 4.1.0.0	
	Estado: El número de licencia " 14XXXX-XXXXXX ." está activo.	
Maxwell for Artlantis 5		
KeyServer for Artlantis Render 5	Desactivar	

• Para desactivar la licencia, haga clic en "Desactivar"



NB: Desactivar la licencia Artlantis también desactiva la licencia Maxwell Render.

Procedimiento manual

-

En caso de que no tenga conexión a Internet.

<u>Artlantis Menu > License...</u> haga clic en la pestaña Maxwell para Artlantis

🥵 Administr	ador de licencias de Artlantis	?
Artlantis Render 5	Información de la licencia Versión: 4.1.0.0	
	Estado: El número de licencia "14XXXX-XXXXXX" está activo.	
Maxwell for Artlantis 5		
KeyServer for Artlantis Render 5	Desactivar	

• Para desactivar la licencia, haga clic en "Desactivar"



9	Desactivación manual para Maxwell for Artlantis 5
500	Sólo se puede activar una licencia en un ordenador a la vez. Para su comodidad, puede desactivar una licencia de un ordenador y luego activarla en otro, sin tener que instalar y/o desinstalar el software. También puede adquirir licencias adicionales con un descuento especial. Póngase en contacto con su distribuidor para obtener más información.
	Activación manual, no hay una conexión de servidor disponible. (1) Indique su número de identificación en http://activation.artlantis.com (2) Indique el código de desactivación devuelto por el servidor (3) Haga clic en el botón Desactivar
	Número de identificación
	1AARyd-XVyb3kM-DAQADRk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw=-
	Código de desactivación
	Cancelar Desactivar

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

1°/ Enter your Identity Number her	re
2º/ Connect to server by clicking this b	utton
3°/ Copy this code and enter it in Artlanti	s dialog

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



• Haga clic en el botón *Desactivar* y a continuación valide para confirmar la desactivación.

-	Se ha desactivado la aplicación correctamente	
Y		OK

PERÍODO DE EVALUACIÓN

Haciendo clic en "*Demo*" se lanzan Artlantis y Maxwell Render, ambos en modo evaluación durante 30 días. Durante este tiempo, todos los comandos de la aplicación están operativos: Abrir, Guardar, etc.

La única restricción es que en las generaciones aparece el logotipo Artlantis demo o Maxwell Rendering demo .

Puede conectars ejecutar Artlanti	se a un KeyServer is en modo evalu	, activar una nu ación o salir.	eva licencia
Evaluación	KevServer	Activar	Salir

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.

\bigcirc	Ha finalizado el conectarse a un licencia o salir.	período de evaluac KeyServer, activar	ión. Puedo una nueva
	KaySanyar	Activar	Calir



- Haga clic en "Activar" para acceder al cuadro de diálogo de activación.
- Haga clic en "Salir" para cerrar el programa.
- Haga clic en "KeyServer" para acceder al cuadro de diálogo de activación de una licencia de red.

INSTALAR Y ACTIVAR LICENCIAS DE RED

Finalidad

Con el **Administrador de licencias Artlantis** puede iniciar Artlantis en un número específico de equipos de cliente conectados a una 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 licencias). Una vez que se haya iniciado en x estaciones de trabajo, Artlantis no se iniciará en ninguna estación adicional sin que previamente haya sido cerrado en una de las estaciones de trabajo en la que esté abierto.

Requisitos

- Una red con estaciones de trabajo Mac y/o PC conectadas.
- Un número de serie "de red" específico.

Instalación

Instale y valide la licencia por Internet (opción recomendada) o de forma manual. El servidor puede ser cualquier equipo conectado a la red. Se recomienda seleccionar un equipo que esté conectado a Internet.

Validación por Internet

PASO 1 - ACTIVAR LA LICENCIA DE RED EN EL SERVIDOR

- En una red LAN, seleccione el equipo que actuará como servidor*. Después, inicie el Administrador de licencia Artlantis disponible en la carpeta de instalación de Artlantis.
- Seleccione la pestaña KeyServer para Artlantis.

🥵 Administr	ador de licencias de Artlantis 🦿 ?	
Artlantis Studio 5	Información de la licencia Versión: 5.1.2.1 Estado: La licencia no es válida	
Maxwell for Artlantis 5		
KeyServer for Artlantis Render 5	Activar	

• Haga clic en el botón Activar.

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



Render 5	para KeyServer for Ar	tiantis
Escriba el nún	nero de serie	
13xxxx-xxx	oxxx	
	Cancelar	OK

- Introduzca el número de serie.
- Busque el **número de serie*** (formado por dos números separados por un guión) que figura en su tarjeta de registro o que recibió por correo electrónico.
- Haga clic en el botón *OK*. Aparecerá un mensaje de confirmación de la activación.



🥵 Administr	ador de licencias de Artlantis ?
Artlantis Render 5	Información de la licencia Versión: 5.1.2.2
	Estado: El número de licencia '13XXXX-XXXXXX ' está activo.
Maxwell for Artlantis 5	Información de la red Número de clientes admitidos: 3 Número de clientes conectados: 0
	Puerto: 50150
KeyServer for Artlantis Render 5	Dirección IP: 10.0.0.68 Detener Desactivar

- La información sobre la licencia y la red se muestran en el Administrador de licencia Artlantis .
- Haga clic en Inicio para lanzar el KeyServer.

Validación manual

En caso de que no tenga conexión a Internet.

- Busque el número de serie (formado por dos números separados por un guión) que figura en la tarjeta de registro o que recibió por correo electrónico.
- Lance el Administrador de licencia Artlantis disponible en la carpeta de instalación de Artlantis.



• Seleccione la pestaña KeyServer para Artlantis.



• Haciendo clic en el botón Activar se muestra el siguiente cuadro de diálogo:

	Activación manual, no hay una conexión de servidor disponible. (1) Indique su número de serie (2) Indique el número de identificación en http://activation.artlantis.com (3) Indique el código de activación devuelto por el servidor (4) Haga clic en el botón Activar
	Número de serie
	13XXXX-XXXXXX
	Número de identificación
	0AAMeH-Rwbbxlh-YG9ubRk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw=-=
	Código de activación

- Anote el número de identificación situado en el controlador de licencias (este número está cifrado).
- Use un equipo conectado a Internet y vaya a la página Web de activación de Artlantis en la dirección: http://activation.artlantis.com
- Cuando se muestre la página de activación, introduzca el número de identificación que escri-



bió	antes	/ haga	clic en	el botón	"Conectar co	n el	servidor"	1
DIO	unico j	y naga	CIIC CII	0.001011	001100111100	11 01	30111001	٠

ARTLANTIS	
1°/ Enter your Identity Number here	
2º/ Connect to server by clicking this button	
3º/ Copy this code and enter it in Artlantis dialog	

Se le emitirá entonces un **número de licencia** que deberá copiar y pegar en el campo *Introduzca el código de activación* del controlador de licencias.

La licencia se ha activado correctamente.
 ОК

NB: El Administrador de licencias Artlantis sólo debe iniciarse en la estación de trabajo de servidor.* Para que las estaciones de trabajo cliente puedan utilizar Artlantis, la licencia KeyServer debe estar activada y se debe haber iniciado el Administrador de licencias de Artlantis.

PASO 2: INSTALAR ARTLANTIS EN LAS ESTACIONES DE TRABAJO DEL CLIENTE

- Compruebe que se ha iniciado el **Administrador de licencias de Artlantis** en el servidor. Ahora podrá iniciar Artlantis en las estaciones de trabajo del cliente.
- Haga clic en *KeyServer* para buscar una clave disponible. Si hay una licencia disponible en la red, Artlantis se activará y se iniciará inmediatamente.

El número de licencia '' l Puede conectarse a un l	ha caducado. KeyServer, activar ur	ia nueva licencia o sa	lir.
KeyServer	Activar	Salir	



B: Artlantis Batch nunca está disponible cuando se utiliza una licencia KeyServer.

Ejecutar clientes de Artlantis en una subred

• Si el servidor está en funcionamiento y se muestra el mensaje **No se encontró KeyServer** en el ordenador del cliente, se debe probablemente a que el cliente está en una subred.

El número de licencia '' ha caducado. Puede conectarse a un KeyServer, activar una nueva licencia o salir.
No hay ningún Artlantis KeyServer en ejecución en la red. Indique la Dirección IP de un KeyServer en ejecución y haga clic en el
KeyServer:
KeyServer Activar Salir

• En este caso, haga clic en la pestaña **Dirección de servidor manual**. Se le pedirá que introduzca la dirección IP del servidor.

El número de licencia '' ha caducado. Puede conectarse a un KeyServer, activar una nueva licencia o salir.								
No hay ningún Artlantis KeyServer en ejecución en la red. Indique la Dirección IP de un KeyServer en ejecución y haga clic en el KevServer:								
10.0.68:0								
KeyServer Activar Salir								

• A continuación, haga clic en el botón KeyServer.



Esta operación debe realizarse en cada cliente de Artlantis en la subred.

NB: La dirección IP del servidor puede leerse en el KeyServer el administrador de licencia de Artlantis para la pestaña Artlantis.

POSIBLES PROBLEMAS

- Si Artlantis le pide que introduzca un número de serie en una estación de trabajo de cliente: Compruebe que el ordenador está conectado a la red. Compruebe que se ha iniciado el Administrador de licencias de Artlantis en el servidor.
- Haga clic en el botón Desbloquear cuando el Firewall muestre que el Administrador de licencias de Artlantiso Artlantis están intentando utilizar la red.



• Para otro Firewall, cerciorarse de que esté abierto el puerto TCP 50151.

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

Problemas con KeyServer

1. No se puede cerrar el Administrador de licencias de Artlantis

El KeyServer no puede interrumpirse si hay uno o más clientes aún conectados; en este caso, muestra el siguiente mensaje:



• Cierre todos los clientes conectados, y a continuación cierre el Administrador de licencias de Artlantis.

2. El cliente no puede detectar el KeyServer

Sólo se puede ejecutar una licencia KeyServer en la red a la vez.

3. Error 3

El número de licencia ya ha sido activado en otro ordenador. Debe desactivarlo en el ordenador en cuestión antes de activarlo en otro nuevo.



ABRIR DOCUMENTOS

Artlantis es capaz de leer los siguientes formatos de archivo:

NB: para los usuarios de ArchiCAD 13 a 17 usuarios, al exportar a Artlantis, está disponible la opción de exportar la geometría 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, Revit, 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

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Abrir archivos 3DS	
Abrir un archivo de Artlantis	24
Abrir archivos DWG/DXF	25
Abrir archivos DWF	
Abrir archivos OBJ	27
Abrir archivos FBX	27
Usar archivos de referencia	

ABRIR ARCHIVOS 3DS

Importar 3DS										
Factor de escala:		Traducción:								
1 las unidades de dibujo	equivalen a 🚺 🚺 🗧) X O cm								
Convertir:		Y 0 cm								
🗹 Cámaras	🗸 Luces	Z Cm								
	Cancelar	Importar								

Factor de escala

Reduce o amplía 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.

Traducción

Redefine la posición del objeto importado con la etiqueta geométrica de la escena.



B: 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 ATLA

• Cuando al abrir un 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) que falta(n)

Contenido utiliza	ado en este docu	mento pero no e
FX3_PANE.JPG		
Suprimir	Carpeta	Reemplazar con
		Continuar

- *Eliminar*: Elimina permanentemente los Medios asociados que faltan, no volverá a solicitarse una vez abierto el documento.
- *Carpeta...*: Le permite explorar el disco duro para buscar la carpeta que contiene los elementos que faltan listados.
- Reemplazar por...: Permite sustituir el Medio que falta por otro.
- Continuar. Cierra el cuadro de diálogo y guarda las opciones seleccionadas.

Abrir un archivo cuando se inicia la aplicación





• Haga clic en el icono para acceder al menú.

 Ouvrir V Kécup Vert Galant 	model ship 🕨 👻 🍫 Rechercher dans : model ship 👂
Organiser 👻 Nouveau dossier	III 🔻 🗍 🔞
 Bureau Emplacements récents Téléchargements Doc bonzai3d markprod (10.0.1.5) Artlantis4_en Graphisoft Program Files (x86) Programmes Google Autodesk 360 	Bibliothèque Docu Organiser par : Dossier model ship Nom Dobjects Pictures Shaders model ship.atl model.atl
 Bibliothèques Documents Images Musique Nom du fichier : 	

Abrir...

• Muestra el cuadro de diálogo para abrir documentos.

Abrir recientes

• Muestra los últimos 15 documentos de Artlantis abiertos.

Salir

• Cierra el programa sin abrir o importar un documento.

Arrastrar y soltar un archivo ATL o ATLA al icono Artlantis

B: El formato de archivo **OPT/DB** del antiguo Art*lantis ya no es soportado.

ABRIR ARCHIVOS DWG/DXF



Factor de escala

Reduce o amplía el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.

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 material

Se define en función de los colores o las capas de bloques.

Triangulación 3D

- Valor de desviación de ángulo: El ángulo está entre dos caras y define cuál es la distancia en que la cara dista de ser paralela. Introduzca el valor.
- Valor de segmentación de la curva: El número de pasos necesarios para definir una entidad de círculo o curva.

Geometría 2D

- Valor de segmentación de la curva: El número de pasos necesarios para definir una entidad de círculo o curva.
- *Importar el contorno cerrado*: Considera que los contornos cerrados son iguales que las superficies.
- **NB**: Artlantis reconoce las entidades ACIS 3DSolid en los archivos dwg y dxf de AutoCad. Artlantis importa los nombres de material y cámaras fijas.

ABRIR ARCHIVOS DWF

Importar DWF							
🗌 Usar unidades y sistema de coordenadas del archivo DWF	Sistema de coordenadas:						
Factor de escala:	Convertir en función de eje vertical 🛛 Y 🛟						
1) las unidades de dibujo equivalen a 1 cm 🗘	Convertir en función de predominancia manual (Izquierda 🗘						
	Cancelar Importar						

Factor de escala

Reduce o amplía el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.

Sistema de coordenadas

- *Convertir en función del eje vertical*: La altura se define en el modelador en función de la profundidad del eje Y o de la altura del eje Z.
- Convertir en función de predominancia manual: Izquierda o derecha, visto desde arriba, cambia la vista simétrica del objeto.

Usar unidades y ajustes del sistema de coordenadas

Importar el archivo con los ajustes estándar.



NB: Artlantis importa los nombres de materiales y texturas.

ABRIR ARCHIVOS OBJ

Importar OBJ							
Factor de escala;	Sistema de coordenadas: Convertir en función de eje vertical (
	Cancelar Importar						

Factor de escala

Reduce o amplía el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.

Sistema de coordenadas

- Convertir en función del eje vertical: La altura se define en el modelador en función de la profundidad del eje Y o de la altura del eje Z.
- Convertir en función de predominancia manual: Izquierda o derecha, visto desde arriba, cambia la vista simétrica del objeto.

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

ABRIR ARCHIVOS FBX

Importar FBX							
🗌 Usar unidades y sistema de coordenadas del archivo FBX	Sistema de coordenadas:						
Factor de escala:	Convertir en función de eje vertical 🔶 🗘						
1) las unidades de dibujo equivalen a 1 cm 🗘	Convertir en función de predominancia manual 🔶 🖨						
	Cancelar Importar						

Factor de escala

Reduce o amplía el tamaño del objeto. El factor de escala es un coeficiente homotético.

Sistema de coordenadas

- Convertir en función del eje vertical: La altura se define en el modelador en función de la profundidad del eje Y o de la altura del eje Z.
- Convertir en función de predominancia manual: lzquierda 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.



USAR ARCHIVOS DE REFERENCIA

Menú Artlantis > Usar archivo de referencia...

	Utilizar archivo de referencia												
	Identificador de material idéntico:	🗹 Re	eempla	zar sha	aders p	or sha	ders de	e archiv	o de re	eferencia			
	Añadir desde el archivo de referencia:	Ŷ	-ờ́-	\Im	Õ		R	.8 0°	81515 				
	Todos Ninguna												
	Explorar E:\Documents\T	ests fio	chiers i	mport\	3DS\AI	PPOLO.	atl					\supseteq	
?										Ĺ	ок		Cancelar

Este comando le permite:

- Consulte a .Atl previamente creado con el fin de recuperar Shaders, Luces, Heliodons, objetos, <u>Perspectivas, paralelas vistas</u>, <u>Panoramas, Obj</u>etos VR Animaciones 🛅 si lo deseas.
- Actualizar la geometría y materiales entre el software de modelado y Artlantis.

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

Ejemplo de actualización de geometría*

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

PASOS:

- Guarde el documento A.atl actual. 1
- Vuelva al modelador y agregue la puerta. Vuelva a exportar el archivo cambiándole el nombre 2. 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 marcadas del archivo A en el archivo B, es decir, Shaders, Luces, Solariscopios, Objetos, Perspectivas, Vistas paralelas.Panoramas, Objetos VR, y Animaciones.

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

B: 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.

CINTA DE OPCIONES ARTLANTIS



Contiene los comandos para gestionar documentos (abrir, guardar, volver, cerrar, utilizar un archivo de referencia, fusionar, licencia, preferencias, información, y salir).

Reciente...

Acceso rápido a la lista de últimos archivos utilizados.

Abrir...

- **Documento Artlantis** abre .atl, el formato de archivo nativo de Artlantis, .atla, el formato de archivo de almacenamiento, y .atlo, el formato de archivo de objeto de Artlantis.
- **Documento de objeto Artlantis** abre el formato de archivo de objeto .atlo o un formato de archivo de objeto más antiguo .aof de Artlantis
- Fusionar geometría desde archivo fusiona el archivo actual con otro archivo: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj, y skp.
- Importar archivo abre archivos con los siguientes formatos: 3ds, dwf, dwg, dxf, obj y skp.

NB: Para utilizar archivos de Media Artlantis 4 y de versiones anteriores, deberá convertirlos a los nuevos formatos de archivo Artlantis atls (Shaders) y atlo (Objetos). Por favor, utilice el programa Media Converter de Artlantis disponible en la carpeta Artlantis 5. El



formato de archivo antiguo opt/db ya no es soportado.

Método abreviado de teclado

Ctrl O

Guardar

Guarda el documento de Artlantis actual en el sistema de archivos.

Método abreviado de teclado

Ctrl S

-

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

Guardar como...

- **Documento Artlantis** Guarda el archivo actual como un nuevo documento .atl. El nuevo archivo se convierte en el documento activo.
- **Documento de almacenamiento Artlantis** Guarda el archivo actual como un almacenamiento. Se genera un archivo .atla que contiene el proyecto Artlantis con todos sus medios dependientes. Esta función resulta útil cuando se comparte un proyecto.
- **Documento de objeto Artlantis** Guarda el archivo actual como un objeto. Se genera un archivo .atlo.
 - **NB**: Una escena no puede ser guardada como un objeto Artlantis cuando el documento actual ya contiene un objeto.
- Otro documento Exporta la geometría del documento actual en formato de archivo dwf, .obj, o .skp.

Volver

Vuelve a la versión guardada del documento.

Cerrar

Cierra el documento. Un cuadro de diálogo le invita a guardar los cambios.

Utilizar archivo de referencia

Recupera todos o algunos elementos de archivos distintos .atl y .atla en el archivo actual. Puede utilizarse para importar Shaders, luces, solariscopios, objetos y cámaras de los puntos de vista.

Portapapeles

Contiene los siguientes comandos estándar para administrar el archivo: Deshacer, rehacer, cortar, copiar, pegar y eliminar.

Deshacer

Deshace el último comando. Permite también al usuario deshacer una a una todas las operaciones realizadas desde que se abrió el documento.

Método abreviado de teclado

Ctrl+Z

Rehacer

Revierte el último comando Deshacer.



Método abreviado de teclado

Shift Ctrl+Z

Cortar

Este comando funciona en los campos numéricos y las listas de inspectores. El elemento cortado se guarda en el portapapeles.

Método abreviado de teclado

Ctrl+X

Copiar

Funciona en los campos digitales y las listas de inspectores. El elemento cortado se guarda en el portapapeles.

Método abreviado de teclado

Ctrl+C

Pegar

Pega el contenido del portapapeles en las listas de inspector y campos numéricos.

Método abreviado de teclado

Ctrl+V

Eliminar

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

Método abreviado de teclado: Del

Licencia

Muestra la activación de licencia para Artlantis, Maxwell para Artlantis y Artlantis Keyserver, así como la versión de Artlantis y el estado del número de serie. Puede utilizarse para activar/desactivar licencias.

Preferencias

Define el funcionamiento general del programa.

Información...

Ayuda

Documentación en línea de Artlantis que contiene documentación de referencia sobre cada una de las funciones del programa y tutoriales ilustrados detallados.

Página web de Artlantis

Abre el navegador web en la página de inicio de Artlantis.

Tutoriales en línea

Muestra los tutoriales en línea en el navegador.

Acerca de

Información acerca de la versión de Artlantis y el número de serie utilizado.

Salir de Artlantis

Sale del programa después de guardar o no el documento abierto.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

INTERFAZ DE ARTLANTIS

Por defecto, al iniciar el programa aparecen la barra, la cinta de opciones Artlantis, la paleta de exploración de inspectores y la vista previa.

Los siguientes elementos se pueden activar: Preferencias generales, la ventana de vista 2D, el catálogo de medios, la escala de tiempo y la ventana de generación por lotes.

- Al desplazar el ratón sobre un comando, aparecen burbujas de ayuda.
- Puede arrastrar y soltar Objetos, <u>Shaders</u>, <u>Texturas</u> e <u>Imágenes de fondo</u> desde el catálogo o directamente desde el disco duro a la vista previa.





- 1. Cinta de opciones
- 2. Barra de herramientas de inspectores
- 3. Ajustes de inspectores
- 4. Vista previa
- 5. Lista de inspectores
- 6. Ventanas de visualización
- 7. Herramientas de visualización
- 8. Herramientas de exploración
- 9. Posición y tamaño de la vista previa
- 10. Catálogo
- 11. Ventana Vista 2D



12. Ayuda en línea

13. Escala de tiempo

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Barra de herramientas de inspectores	
Los nueve inspectores disponibles son:	35
Los menús de Artlantis	
Cinta de opciones Artlantis	
Ventana Vista 2D	
Vista proyectada	
Imágenes fijas	41
Animaciones	41
Ventana Vista 2D	41
Trabajar con perspectivas en la vista 2D	
Editar el cuadro de recorte	
Mostrar la vista previa	114
Vista previa de Mostrar y Barra de herramientas	
Comandos de método abreviado de Windows	
Barra de herramientas Mostrar	
Compatibilidad para periféricos Space Navigator	117
Ventana Escala de tiempo	
Introducción	
Mostrar	
Animar	
Referencias y guías	
Referencias	
Guías	

BARRA DE HERRAMIENTAS DE INSPECTORES

Permite al usuario navegar de un inspector a otro para 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.





Los nueve inspectores disponibles son:

Shaders

Luces

<u>Solariscopios</u>

<u>Objetos</u>

Perspectivas

Vistas paralelas

<u>Panoramas</u> 🗂

<u>Objetos VR</u>

Animaciones

Activar y cambiar de un inspector a otro a través de la barra de herramientas Inspectores.

- Haga clic en el Inspector deseado (p.ej. Perspectivas en la figura de arriba).
- Para navegar entre inspectores de puntos de vista, haga clic con el botón primario en la flecha. El menú desplegable muestra todos los inspectores de puntos de vista.

LOS MENÚS DE ARTLANTIS

Utilice la cinta Artlantis para acceder a los siguientes comandos: administración de archivos, administrador de licencias, preferencias, información, ayuda, etc.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Cinta de opciones Artlantis	
Reciente	
Abrir	
Guardar	
Guardar como	
Volver	
Cerrar	
Utilizar archivo de referencia	
Portapapeles	
Deshacer	
Rehacer	
Cortar	
Copiar	
Pegar	
Eliminar	
Licencia	
Preferencias	
Información	
Salir de Artlantis	



Cinta de opciones Artlantis



Contiene los comandos para gestionar documentos (abrir, guardar, volver, cerrar, utilizar un archivo de referencia, fusionar, licencia, preferencias, información, y salir).

Reciente...

Acceso rápido a la lista de últimos archivos utilizados.

Abrir...

- **Documento Artlantis** abre .atl, el formato de archivo nativo de Artlantis, .atla, el formato de archivo de almacenamiento, y .atlo, el formato de archivo de objeto de Artlantis.
- **Documento de objeto Artlantis** abre el formato de archivo de objeto .atlo o un formato de archivo de objeto más antiguo .aof de Artlantis
- **Fusionar geometría desde archivo** fusiona el archivo actual con otro archivo: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj, y skp.
- Importar archivo abre archivos con los siguientes formatos: 3ds, dwf, dwg, dxf, obj y skp.

NB: Para utilizar archivos de Media Artlantis 4 y de versiones anteriores, deberá convertirlos a los nuevos formatos de archivo Artlantis atls (Shaders) y atlo (Objetos). Por favor, utilice el programa Media Converter de Artlantis disponible en la carpeta Artlantis 5. El formato de archivo antiguo opt/db ya no es soportado.



MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO

Ctrl O

Guardar

Guarda el documento de Artlantis actual en el sistema de archivos. MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO

Ctrl S

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

Guardar como...

- **Documento Artlantis** Guarda el archivo actual como un nuevo documento .atl. El nuevo archivo se convierte en el documento activo.
- Documento de almacenamiento Artlantis Guarda el archivo actual como un almacenamiento.
 Se genera un archivo .atla que contiene el proyecto Artlantis con todos sus medios dependientes. Esta función resulta útil cuando se comparte un proyecto.
- Documento de objeto Artlantis Guarda el archivo actual como un objeto. Se genera un archivo .atlo.

• Otro documento Exporta la geometría del documento actual en formato de archivo dwf, .obj, o .skp.

Volver

Vuelve a la versión guardada del documento.

Cerrar

Cierra el documento. Un cuadro de diálogo le invita a guardar los cambios.

Utilizar archivo de referencia

Recupera todos o algunos elementos de archivos distintos .atl y .atla en el archivo actual. Puede utilizarse para importar Shaders, luces, solariscopios, objetos y cámaras de los puntos de vista.

Portapapeles

Contiene los siguientes comandos estándar para administrar el archivo: Deshacer, rehacer, cortar, copiar, pegar y eliminar.

Deshacer

Deshace el último comando. Permite también al usuario deshacer una a una todas las operaciones realizadas desde que se abrió el documento.

MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO

Ctrl+Z

Rehacer

Revierte el último comando Deshacer. MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO

Shift Ctrl+Z

Cortar

Este comando funciona en los campos numéricos y las listas de inspectores. El elemento cortado se guarda en el portapapeles.

MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO

Ctrl+X

NB: Una escena no puede ser guardada como un objeto Artlantis cuando el documento actual ya contiene un objeto.



Copiar

Funciona en los campos digitales y las listas de inspectores. El elemento cortado se guarda en el portapapeles.

MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO

Ctrl+C

Pegar

Pega el contenido del portapapeles en las listas de inspector y campos numéricos. *MÉTODO ABREVIADO DE TECLADO*

Ctrl+V

Eliminar

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

Método abreviado de teclado: Del

<u>Licencia</u>

Muestra la activación de licencia para Artlantis, Maxwell para Artlantis y Artlantis Keyserver, así como la versión de Artlantis y el estado del número de serie. Puede utilizarse para activar/desactivar licencias.

Preferencias

Define el funcionamiento general del programa.

Información...

AYUDA

Documentación en línea de Artlantis que contiene documentación de referencia sobre cada una de las funciones del programa y tutoriales ilustrados detallados.

PÁGINA WEB DE ARTLANTIS

Abre el navegador web en la página de inicio de Artlantis. TUTORIALES EN LÍNEA

Muestra los tutoriales en línea en el navegador.

ACERCA DE

Información acerca de la versión de Artlantis y el número de serie utilizado.

Salir de Artlantis

Sale del programa después de guardar o no el documento abierto.

VENTANA VISTA 2D

Se utiliza para ver y editar el proyecto en la siguiente vista proyectada:

Vista proyectada

Muestra una de las cinco vistas proyectadas siguientes a la vez: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

La presentación de la vista depende del inspector actual.

Ejemplo: En el Inspector de perspectivas, puede editar las luces en la Vista 2D sin activar el inspector de luces.





1. VISTA PROYECTADA

Muestra una de las cinco vistas proyectadas siguientes a la vez:

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

2. TIPOS DE VISTA PROYECTADA

De izquierda a derecha: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

Haciendo clic en un icono se muestra la vista.

3. HERRAMIENTAS DE EXPLORACIÓN

De izquierda a derecha:

Restablece la cámara a la posición definida cuando se ha activado la vista

Mueve la cámara (la zona definida por un rectángulo); Alt+Zoom para mover hacia atrás.

Muestra una panorámica de la escena moviendo la cámara activa.

Optimiza la visualización de toda la geometría en la vista.

4. RECORTA LA GEOMETRÍA EN LA VISTA.

Haciendo clic en el botón se recorta la geometría situada justo delante de la posición de la cámara en dirección opuesta. Lo que hay detrás es ignorado.





Diagrama de vista alzada: la cámara está en rojo, el plano recortado vertical está en azul; toda la geometría colocada delante de la cámara (es decir, la línea azul) es ignorada.



Diagrama de vista superior: la cámara está en rojo, el plano recortado horizontal está en verde; toda la geometría colocada delante de la cámara (es decir, la línea verde) es ignorada.



NB: El plano recortado no puede personalizarse: depende de la posición de la cámara. El recorte no afecta a la visualización en la Vista Previa.

5. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Para mejorar la visibilidad de la escena.

Mostrar todo

Mostrar todos los puntos de vista, objetos y luces actuales.

Mostrar similares

Muestra los objetos o luces que tienen la misma entidad.

Mostrar seleccionados

Muestra sólo el elemento seleccionado: punto de vista, objeto o luz. Los demás elementos están ocultos.

6. EDITAR RUTA

Editar ruta

En modo animación, se utiliza para crear o modificar una ruta relativa a una cámara, una luz o un modificar una ruta relativa a una cámara,



Imágenes fijas

<u>Trabajar con objetos en la vista 2D</u>

Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D

Trabajar con perspectivas en la vista 2D

<u>Trabajar con luces en la vista 2D</u>

Editar solariscopios

Trabajar con el cuadro de recorte 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*, *Eliminar*, *Atribuir a*, , etc. Éstas se realizan en tiempo real en la ventana Vista previa y en los inspectores correspondientes.

Animaciones

Trabajar con panoramas en la vista 2D 🎬	Ĵ
<u>Trabajar con objetos VR en la vista 2D</u>	
Trabajar con animaciones en la vista 2D	1111

Ventana Vista 2D

Se utiliza para ver y editar el proyecto en la siguiente vista proyectada:

Vista proyectada

Muestra una de las cinco vistas proyectadas siguientes a la vez: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

La presentación de la vista depende del inspector actual.

Ejemplo: En el Inspector de perspectivas, puede editar las luces en la Vista 2D sin activar el inspector de luces.





1. VISTA PROYECTADA

Muestra una de las cinco vistas proyectadas siguientes a la vez:

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

2. TIPOS DE VISTA PROYECTADA

De izquierda a derecha: superior, frontal, derecha, izquierda o posterior.

• Haciendo clic en un icono se muestra la vista.

3. HERRAMIENTAS DE EXPLORACIÓN

De izquierda a derecha:



Restablece la cámara a la posición definida cuando se ha activado la vista

Mueve la cámara (la zona definida por un rectángulo); Alt+Zoom para mover hacia atrás.



Muestra una panorámica de la escena moviendo la cámara activa.

Optimiza la visualización de toda la geometría en la vista.

4. RECORTA LA GEOMETRÍA EN LA VISTA.

Haciendo clic en el botón se recorta la geometría situada justo delante de la posición de la cámara en dirección opuesta. Lo que hay detrás es ignorado.



Diagrama de vista alzada: la cámara está en rojo, el plano recortado vertical está en azul; toda la geometría colocada delante de la cámara (es decir, la línea azul) es ignorada.





Diagrama de vista superior: la cámara está en rojo, el plano recortado horizontal está en verde; toda la geometría colocada delante de la cámara (es decir, la línea verde) es ignorada.

NB: El plano recortado no puede personalizarse: depende de la posición de la cámara. El recorte no afecta a la visualización en la Vista Previa.

5. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Para mejorar la visibilidad de la escena. MOSTRAR TODO

Mostrar todos los puntos de vista, objetos y luces actuales. MOSTRAR SIMILARES

Muestra los objetos o luces que tienen la misma entidad. MOSTRAR SELECCIONADOS

Muestra sólo el elemento seleccionado: punto de vista, objeto o luz. Los demás elementos están ocultos.

EDITAR RUTA

EDITAR RUTA



En modo animación, se utiliza para crear o modificar una ruta relativa a una cámara, una luz o un 🗂 objeto

lmágenes 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 EDITAR SOLARISCOPIOS TRABAJAR CON EL CUADRO DE RECORTE 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, Eliminar, Atribuir a, , etc. Éstas se realizan en tiempo real en la ventana Vista previa y en los inspectores correspondientes.

Animaciones

TRABAJAR CON PANORAMAS EN LA VISTA 2D 🛅 TRABAJAR CON OBJETOS VR EN LA VISTA 2D

<u>TRABAJAR CON ANIMACIONES E</u>N LA VISTA 2D 🗂



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
٥	Punto de vista inactivo	Representado mediante la cámara (punto gris).
1 and	Punto de vista activo selec- cionado.	Representado por la cámara (punto rojo, el objetivo (punto gris), el ángulo de enfoque (líneas azules) y la bisectriz del ángulo (línea gris).
a	Mover la cámara.	Mover el punto rojo.
	 Mover el objetivo. 	Mover el punto gris.
a de la companya de l	 Mover la cámara en direc- ción paralela. 	Mover la bisectriz gris.

Trabajar con perspectivas en la vista 2D


Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
a de la compañía de l	 Cambiar el ángulo de enfoque. 	 Mover una de las dos líneas azules.
O 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 punto de vista	 Pulse <i>ALT</i>y mueva la cámara (punto rojo). Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "<i>Duplicar</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	Eliminar punto de vista	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, selec- cione "<i>Eliminar</i>" en el menú emergente.
Ja Duplicar Suprimir Añadir a lista de sanoramas Añadir a lista de paporamas Añadir a lista de paporamas Añadir a lista de paporamas Añadir a lista de paporamas Editar solariscopio Editar solariscopio Editar luz Upht_1	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 "<i>Editar</i> <i>Luz</i>", seleccione el nom- bre de la luz. NB: La paleta de ins- pectores cambia del modo Perspectivas al modo Luz.



Mode	o de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
R	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. MB: La paleta de inspectores cambia del
			modo Perspectivas al modo Solariscopios.

Trabajar con perspectivas en la vista 2D

Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
0	Punto de vista inactivo	Representado mediante la cámara (punto gris).
o	Punto de vista activo selec- cionado.	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	• Mover la cámara.	 Mover el punto rojo.
	Mover el objetivo.	Mover el punto gris.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
a de la dela dela dela dela dela dela de	 Mover la cámara en direc- ción paralela. 	Mover la bisectriz gris.
a de la dela dela dela dela dela dela de	 Cambiar el ángulo de enfoque. 	 Mover una de las dos líneas azules.
O Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz	Duplicar punto de vista	 Pulse <i>ALT</i>y mueva la cámara (punto rojo). Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "<i>Duplicar</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	Eliminar punto de vista	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, selec- cione "<i>Eliminar</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 luz Light_1	 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 "<i>Editar Luz</i>", seleccione el nombre de la luz. NB: La paleta de ins-

Mode	o de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
			pectores cambia del modo Perspectivas al modo Luz.
a l	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 Perspectivas al modo Solariscopios.

Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D

Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
0	Punto de vista inactivo	Representado mediante la cámara (punto gris).
	Punto de vista activo selec- cionado.	Representado por la cámara (punto rojo), el obje- tivo (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.	Mover el punto rojo.



Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
	Mover el objetivo.	Mover el punto gris.
	 Mover la cámara en dirección paralela. 	 Mover el eje de simetría gris.
	 Definir el área de la vista. 	 Mover una de las líneas rojas.
O 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	Duplicar el punto de vista	 Pulse la tecla ALT y mueva la cámara (punto rojo), el objetivo (gris) o el eje de simetría (gris). Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a con- tinuación, seleccione "Duplicar" en el menú emergente.



Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
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	• Eliminar punto de vista	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a con- tinuación, seleccione "<i>Eliminar</i>" 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: perspec- tivas, panoramas, obje- tos VR o secuencias 	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a con- tinuación, seleccione "Añadir a la Lista" 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	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 solarriscopio</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 de perspectiva Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de objetos VR Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz Light Light_1 Light_2	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 "<i>Editar Luz</i>", seleccione el nombre de la luz. NB: La paleta de inspectores cambia del modo Vista paralela al modo Luz.



Trabajar con objetos en la vista 2D

Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
	Objeto no seleccionado.	Representado por la geo- metría y un punto central verde.
	Objeto seleccionado*.	Representado por la geo- metría y un punto central azul, más los controladores adicionales.
	Selección múltiple	Trace un rectángulo y todos los objetos que estén dentro serán seleccionados.
.	El color del *eje depende de si las coordenadas del objeto están bloqueadas o	Aplique el ajuste del tamaño en un eje o en todos los ejes.
	Diagrama izquierdo: Las coordenadas están blo- queadas	Los ejes aparecen en magenta.
	Diagrama derecho: Las coor- denadas están des- bloqueadas	Los ejes aparecen en rojo, verde o azul.
	Mover un objeto.	 Mueva el punto azul si el objeto está activo o el punto verde si está inac- tivo.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
*	Duplicar un objeto.	 Pulse ALT y mueva el punto azul o verde.
	Mover un objeto en una direc- ción restringida	 Seleccione y arrastre una de las cuatro líneas ver- des y el objeto se moverá de forma perpendicular a esta línea. Pulsando la tecla Shift, puede ajustar la línea sobre el borde de otro objeto o sobre la línea verde de la caja verde de otro objeto.
	Mueva el objeto mediante una esquina del rectángulo verde.	Al mover el ratón sobre la esquina de un rectángulo verde, se muestra un punto de ajuste. Un punto de ajuste hacia el borde se puede activar man- teniendo pulsada la tecla Shift (sólo se ajusta en mallas, no en un cuadro deli- mitador).
1	Duplicación múltiple de un objeto sobre una ruta.	 Pulse las teclas <i>Shift+Alt</i> y trace una línea (verde). Utilice las manijas de las tangentes rojas para cam- biar la forma de la línea*. Pulse la tecla "<i>más</i>" para indicar el número de copias (marca azul*). Pulse la tecla "<i>menos</i>" para eliminarlas. La marca azul muestra la dirección de cada copia. La copia mantiene el mismo ángulo desde la tangente de la ruta que el original. Confirme pulsando <i>Enter</i>.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
3		
0		
4	Opciones de duplicación en	Esto le permite añadir o eli-
Anadir punto de control Eliminar punto de control Debioquear tangente Cerrar ruta	la edición de ruta. Una vez creada la ruta, al hacer clic con el botón dere- cho en la línea verde apa- rece un menú contextual.	minar un punto de control, bloquear o desbloquear una tangente, to Cerrar/abrir la ruta.
	Agregar un punto de control	El nuevo punto de control puede ser movido, y sus tan- gentes editadas.
Andir punto de control Biminar punto de control Desbloquear tangente Cerrar ruta	Desbloquear una tangente	Para crear un punto de infle- xión:



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
A Contraction of the second se	El resultado después de la duplicación múltiple es com- pletado.	Los objetos duplicados son dirigidos según la ruta.
1	Hacer varias duplicaciones de más de un objeto.	 Seleccione los objetos: <i>Ctrl</i>+clic en los objetos 1. Pulse las teclas <i>Shift</i>+<i>Alt</i> y trace una línea (verde). 2. Pulse la tecla "más" para indicar el número de copias (puntos rosas). Pulse la tecla "menos" para eliminarlas. 3. Confirme pulsando <i>Enter</i>.
2		
3		
	La duplicación múltiple de objetos se realiza al mismo nivel. Para duplicar objetos según la topología selec- cionada para ellos, haga clic en uno de ellos en el menú contextual y seleccione Apli-	



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
	car gravedad. Así pues, los puntos de anclaje de un árbol dupli- cado a lo largo de una ruta seguirán las distintas alti- tudes de la colina.	
	Una vez duplicados, los nue- vos árboles se adaptan a la topografía.	
O Zody_1	Rote un objeto.	Selecciónelo.
Zody_1		 Haga clic y arrastre una manija amarilla en torno al punto de anclaje.
		Manija girada. NB : Al mantener pulsada la tecla Shift, la rotación se incrementa en 15°.
	Edite el tamaño.	 Seleccione el objeto y, a continuación, la manija magenta. Una vez seleccionado, se vuelve amarillo. NB: El eje de coordenadas ya no está representado en magenta, sino en
		rojo, verde y azul, y es editado independientemente.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
• • • •		Tire de la manija a lo largo del eje para ampliar o reducir el tamaño del objeto.

• Haga clic con el botón secundario en un objeto.



Duplicar un objeto

• Pulse la tecla Alt para desplazar el punto verde.

0

 Haga clic con el botón secundario en el punto verde y seleccione "Duplicar" en el menú emergente.

Borrar un objeto

Haga clic con el botón secundario en el objeto y, a continuación, seleccione "*Eliminar*" en el menú emergente. El objeto es eliminado. Para recuperar el objeto, *Deshacer eliminar objeto*

Definir como objetivo

Usar como objetivo de cámara/No usar como objetivo de cámara para ver una animación o vista en perspectiva.

Restablecer el tamaño original

Recuperar el tamaño original.

Aplicar Gravedad

El punto de anclaje del objeto es proyectado verticalmente sobre la superficie que está debajo.

Ceñirse al soporte

Disponible sólo para "Objeto siempre perpendicular": proyectar el objeto en dirección opuesta a su dirección normal sobre cualquier superficie (después de haberlo tocado primero).



Ocultar/mostrar

Oculta/muestra el objeto. Cuando está oculto, los puntos de selección aún están disponibles.

Baja radiosidad

Le permite optimizar el tiempo de generación para este objeto. Cuando está marcada, la radiosidad se calcula en baja definición. P.ej. Un plano de hierba en 3D que tiene briznas que proyectan sombras unas sobre otras.

Desplazar a

Elija otra capa para guardar el objeto. REDEFINIR EL PUNTO DE ANCLAJE DE UN OBJETO.

Seleccione el objeto, pulse *D* a continuación en la vista 2D, arrastre el punto de anclaje azul del objeto.

Esto funciona para objetos internos yexternos).

Ejemplo de edición de un punto de anclaje

NB: Los objetos se eliminan de la lista de inspectores.

Mostrar Estado o acción Comentarios Objeto no selec-Cuando están seleccionado/seleccionado cionados, los objetos se representan mediante un rectángulo verde, un triedro de color* y cuatro manijas amarillas. NB: Cuando el cursor está en una esquina del rectángulo verde, la esquina tiene un punto rojo, para mostrar que el objeto será movido exactamente a ese punto. Puede activarse un borde de punto de ajuste manteniendo pulsada la tecla Shift al moverlo. El color del *triedro depende Aplique el ajuste del tamaño de si las coordenadas del en un eje o en todos los ejes. objeto están bloqueadas o no. Los ejes aparecen en Diagrama izquierdo: Las magenta. coordenadas están bloqueadas Los ejes aparecen en rojo, verde o azul. Diagrama derecho: Las coordenadas están desbloqueadas

Trabajar con objetos en la vista previa





• Haga clic con el botón secundario en un objeto.



Duplicar

Hacer una copia del objeto.

Eliminar

Elimina el objeto seleccionado.

Definir como objetivo/Anular la definición como objetivo

Fuerza a la cámara actual a utilizar el objeto como objetivo. En la lista, el objeto tiene un objetivo rojo frente a él. En el inspector de punto de vista de las coordenadas, seleccione el objeto objetivo desde el menú desplegable.**Objetivo en vértice fijo**

Restablecer el tamaño original

El objeto vuelve a su tamaño predeterminado.

Aplicar Gravedad

El punto de anclaje del objeto es proyectado verticalmente sobre la superficie que está debajo.

Ceñirse al soporte

Disponible sólo para "Objeto siempre perpendicular": proyectar el objeto en dirección opuesta a su dirección normal sobre cualquier superficie (después de haberlo tocado primero).

Ocultar/mostrar

Ocultar el objeto en la escena. Para verlo de nuevo en la lista, haga clic con el botón secundario en el nombre del objeto en el menú desplegable y seleccione **Mostrar**.

Baja radiosidad

El objeto se generará con parte de su geometría ignorada para ahorrar tiempo de generación.

p.ej. los pelos de una alfombra en 3D no proyectarán sus sombras en cada uno de otros pelos, sino sólo en algunos de ellos.

Desplazar a

Para mover el objeto de la capa actual a otra.

Reemplazar objetos

Sustituye los objetos en la vista previa.



Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Los cuatro mismos objetos (sillas) deben ser reem- plazados.	Esto puede hacerse de dos maneras distintas: Primera opción: los objetos son reemplazados uno a uno. Segunda opción: los objetos son reemplazados de una vez utilizando el mando de detección de todas las ins- tancias.
	Primera opción: Sustituya una silla azul por otra ama- rilla.	 Ctrl+clic en el catálogo en la silla amarilla, arras- trar y soltar la silla en la vista previa sobre una azul. Se muestra el siguiente mensaje
	¿Desea reemplazar todas las instancias o sólo la selec- cionada?	 Haga clic en Instancia seleccionada y sólo se reemplazará una silla.
	Resultado	
	Segunda opción: Sustituya todas las sillas azules por amarillas.	 Seleccione Todas las ins- tancias y se reem- plazarán todas las sillas idénticas.

Trabajar con objetos en la vista previa: Reemplazar objetos



Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Resultado	

Trabajar con luces en la vista 2D

Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
•	La luz no seleccionada está apagada.	Representado en amarillo oscuro.
•	La luz seleccionada está apa- gada.	Representado en amarillo oscuro, dentro de un círculo negro.
•	La luz no seleccionada está encendida.	Representado en amarillo claro dentro de un círculo negro.
•	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.
\$	Varias duplicaciones de una luz.	 Pulse las teclas <i>Shift+Alt</i> y trace una línea (verde) Utilice las manijas de las tangentes rojas para cam- biar la forma de la línea. Pulse la tecla "<i>más</i>" para indicar el número de



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
1		copias (puntos T azules). Pulse la tecla " <i>menos</i> " para eliminarlas. 4. Confirme pulsando <i>Enter</i> .
2		
A design of the second se		
3		
•		
4		
	Opciones de duplicación en la edición de ruta.	Esto le permite añadir o eli- minar un punto de control, blo-
Añadir punto de control Eliminar punto de control Bloquear tangente Cerrar ruta	Una vez creada la ruta, al hacer clic con el botón dere- cho en la línea verde apa- rece un menú contextual.	quear o desbloquear una tangente, to Cerrar/abrir la ruta.
	Agregar un punto de control	El nuevo punto de control puede ser movido, y sus tan- gentes editadas.
Añadir punto de control Eliminar punto de control Desbloquear tangente Cerrar ruta		



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
	Desbloquear una tangente	Para crear un punto de infle- xión:
	El resultado después de la duplicación múltiple es com- pletado.	Las luces duplicadas son diri- gidas según la ruta.
	Hacer varias duplicaciones de varias luces.	 Seleccione las luces que pertenecen al mismo grupo: <i>Ctrl</i>+clic en las luces. Pulse las teclas <i>Shift+ALT</i> y trace una línea (verde). Pulse la tecla "más" para indicar el número de copias (puntos rosas). Pulse la tecla "menos" para eliminarlas. Confirme pulsando <i>Enter</i>. NB: La luz duplicada conserva los parámetros de la luz de referencia (potencias, sombras, etc.)



• Haga clic con el botón secundario en una luz.

Desactivar Duplicar	
Cortar	
Copiar	
Pegar	
Suprimir	
Editar vista con esta luz	•
Desplazar a	

Activar/desactivar

Enciende/apaga la luz actual.

NB: Si se selecciona más de una luz, podrá activarlas o desactivarlas al mismo tiempo.

Duplicar

• Pulse la tecla Alt para desplazar el punto amarillo.

0

 Haga clic con el botón secundario en el punto amarillo y seleccione "Duplicar" en el menú emergente.

NB: La luz duplicada conserva los parámetros de la luz de referencia (potencias, sombras, etc...).

Cortar

Elimina la luz actual, pero la mantiene en la memoria para que se pueda pegar posteriormente en un grupo de luces de la lista de luces. (Para pegarla en la lista de luces, haga clic con el botón secundario en el nombre de un grupo y seleccione *Pegar*).

Copiar

Copia la luz actual sin eliminarla. Se mantiene en la memoria para que se pueda pegar posteriormente en un grupo de luces de la lista de luces. (Para pegarla en la lista de luces, haga clic con el botón secundario en el nombre de un grupo y seleccione *Pegar*).

NB: Si se selecciona más de una luz, podrá copiarlas al mismo tiempo.

Pegar luz

Eliminar

• Haga clic con el botón secundario en la luz y, a continuación, seleccione "*Eliminar*" en el menú emergente. Se elimina la luz. Para recuperar la luz, *Deshacer borrar luces*.

Editar vista con esta luz

 Haga clic con el botón secundario en la luz. En el menú emergente, elija "Editar vista con esta luz". Seleccione el nombre de la vista.

NB: La paleta de inspectores cambia del modo Luz al modo Puntos de vista (perspectivas o vistas paralelas).

Desplazar a

Elija otra capa para guardar la luz.



Trabajar con luces en la vista previa

Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Punto de luz seleccionadoMover por su soporte.	Representado por una fuente: la manija amarilla y una línea azul vertical.
	 Punto de luz seleccionado Mover por su fuente. Desplazamiento vertical solamente. 	Representado por una fuente: la manija amarilla y una línea azul vertical.
	Mover la fuente de luz de un punto verticalmente.	 Seleccionar la fuente de luz, mover la manija ama- rilla a lo largo de la línea azul vertical.
	Mover la fuente de luz de un foco verticalmente.	 Seleccionar la fuente de luz, mover la manija ama- rilla a lo largo de la línea azul vertical.
I Territoria	Mover la luz seleccionando la línea azul.	 Hacer clic en la línea azul y, a continuación, mover la luz.
	Ajustar el tamaño del cono de luz	 Hacer clic en el perímetro naranja, a continuación arrastrar el cursor para ensanchar o estrechar la forma del cono.
	Mover el objetivo de la luz.	 Arrastrar el objetivo ama- rillo para cambiar su lugar.
		NB : Moviendo el ratón sobre una geometría del proyecto, el objetivo lo detecta; p.ej., si lo arrastra a una pared, se fijará en ella, si lo arrastra a una esquina o una línea, se fijará en ellos.



• Haga clic con el botón secundario en una luz.

Desactivar			
Duplicar			
Cortar			
Copiar			
Pegar			
Suprimir			
Editar vista con esta luz	•		
Desplazar a		1	Lights
			Lights_1

Activar / desactivar

Encender o apagar la luz.

Duplicar

Hacer una copia de la luz.

Cortar/copiar y pegar la luz

Operaciones generales en curso.

Eliminar

Elimina la luz seleccionada.

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>Ani-</u> maciones según corresponda.

Desplazar a

Para mover el objeto de la capa actual a otra.

Trabajar con Shaders en la vista 2D

Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Shader no selec- cionado/seleccionado	Cuando está seleccionada, se representa mediante un punto de anclaje de cruz amarilla, un punto amarillo (rotación), un rectángulo con lados multicolores y un trián- gulo de esquina azul (ajuste del tamaño). Aparece una manija roja en una esquina cuando el cursor se desplaza sobre ella.
		Cuando vea sólo el anclaje de cruz, arrástrelo para ver las demás manijas.



Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Mueva el Shader libremente.	 Seleccione el Shader: haga clic en cualquier parte del mismo, y mué- valo. Esto puede hacerse tam- bién seleccionando una manija roja de esquina cuando el cursor esté sobre ella.
	Mueva el Shader con una esquina del rectángulo mul- ticolor.	Al mover el ratón sobre la esquina del rectángulo, se muestra un punto de ajuste rojo. Se puede activar un punto de ajuste hacia el borde manteniendo pulsada la tecla Shift (sólo se ajusta en mallas, no en un cuadro delimitador).
	Mueva el Shader en una dirección.	 Haga clic en un lado coloreado del rectángulo. La línea es resaltada, a continuación mueva el Shader paralelo a la dirección. Se puede activar un borde de ajuste manteniendo pulsada la tecla Shift al moverlo (sólo se ajusta a los bordes de la malla, no en un cuadro delimitador).
	Rotar el Shader.	 Haciendo clic en la manija amarilla, se mues- tra un cursor circular vio- leta; mueva el punto amarillo en torno al cur- sor.
		 Al mantener pulsada la tecla Shift y hacer clic en el Shader la rotación se incrementa en 15°.
	Ajustar el tamaño del Sha- der.	 Haga clic en el triángulo azul mostrado en la esquina y, a con- tinuación, arrastre para ajustar el tamaño del Sha- der.



Trabajar con Shaders en la vista previa

Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Shader no selec- cionado/seleccionado.	Cuando está seleccionada, se representa mediante un punto de anclaje de cruz amarilla, un punto amarillo (rotación), un rectángulo con lados multicolores y un trián- gulo de esquina azul (ajuste del tamaño). Aparece una manija roja en una esquina al desplazar el ratón sobre ella.
		Cuando vea sólo el anclaje de cruz, arrástrelo para ver las demás manijas.
	Mueva el Shader libremente.	 Seleccione el Shader: haga clic en cualquier parte del mismo, y mué- valo. Esto puede hacerse tam- bién seleccionando una manija roja de esquina cuando el cursor esté sobre ella.
	Mueva el Shader por un ángulo del rectángulo mul- ticolor.	Al mover el ratón sobre la esquina del rectángulo, se muestra un punto de ajuste rojo. Se puede activar un punto de ajuste hacia el borde manteniendo pulsada la tecla Shift (sólo se ajusta en mallas, no en un cuadro delimitador).
	Mueva el Shader en una dirección.	 Haga clic en un lado coloreado del rectángulo. La línea es resaltada, a continuación mueva el Shader paralelo a la dirección. Se puede activar un borde de ajuste manteniendo pulsada la tecla Shift al moverlo (sólo se ajusta a los bordes de la malla, no en un cuadro delimitador).
*	Rotar el Shader.	 Haciendo clic en la manija amarilla, se mues- tra un cursor circular vio- leta; mueva el punto amarillo en torno al cur- sor.



Mostrar	Estado o acción	Comentarios
		 Al mantener pulsada la tecla Shift y hacer clic en el objeto la rotación se incrementa en 15°.
	Ajustar el tamaño del Sha- der.	 Haga clic en el triángulo azul mostrado en la esquina y, a con- tinuación, arrastre para ajustar el tamaño del Sha- der.

Trabajar con texturas en la vista 2D

Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Textura no selec- cionada/seleccionada	Cuando está seleccionada, se representa mediante un punto de anclaje de cruz amarilla, un punto amarillo (rotación), un rectángulo con lados multicolores y un trián- gulo de esquina azul (ajuste del tamaño). Aparece una manija roja en una esquina cuando el cursor se desplaza sobre ella.
		Cuando vea sólo el anclaje de cruz, arrástrelo para ver las demás manijas.
	Mueva la textura libremente.	 Seleccione la textura: haga clic en cualquier parte de la misma, y mué- vala. Esto puede hacerse tam- bién seleccionando una manija roja de esquina cuando el cursor esté sobre ella.
CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF	Mueva la textura con una esquina del rectángulo mul- ticolor.	Al mover el ratón sobre la esquina del rectángulo, se muestra un punto de ajuste rojo. Se puede activar un punto de ajuste hacia el borde manteniendo pulsada la tecla Shift (sólo se ajusta en mallas, no en un cuadro delimitador).



Mostrar	Estado o acción Comentarios	
	Mueva la textura en una dirección.	 Haga clic en un lado coloreado del rectángulo. La línea es resaltada, a continuación mueva la textura paralela a la dirección. Se puede activar un borde de ajuste manteniendo pulsada la tecla Shift al moverlo (sólo se ajusta a los bordes de la malla, no en un cuadro delimitador).
	Rotar la textura.	 Haciendo clic en la manija amarilla, se muestra un cursor circular violeta; mueva el punto amarillo en torno al cursor. Al mantener pulsada la tecla Shift y hacer clic en el objeto la rotación se incrementa en 15°.
	Ajuste el tamaño de la tex- tura cuando esté vinculada hori- zontalmente/verticalmente (H/V) Debe ser definida en las dimensiones de textura del inspector de Shaders	 Haga clic en el triángulo de la esquina azul y, a continuación, arrástrelo. El tamaño de la textura se ajusta pro- porcionalmente.
	Ajuste el tamaño de la tex- tura cuando no esté vin- culada hori- zontalmente/verticalmente (H/V) Debe ser definida en las dimensiones de textura del inspector de Shaders	 Haga clic en el triángulo de la esquina azul, a con- tinuación arrástrelo para ajustar el tamaño de la textura en cualquier direc- ción. Haga clic en la punta de una flecha y arrástrela. El tamaño de la textura es ajustado según la direc- ción seleccionada.



Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	 ← Espacio H 1.02 m 0.00 m V 1.02 m 0.00 m Escala Dimensiones 	

Trabajar con texturas en la vista previa

Mostrar	Estado o acción	Comentarios
	Textura no selec- cionada/seleccionada	Cuando está seleccionada, se representa mediante un punto de anclaje de cruz amarilla, un punto amarillo (rotación), un rectángulo con lados multicolores y un trián- gulo de esquina azul (ajuste del tamaño).
		Cuando vea sólo el anclaje de cruz, arrástrelo para ver las demás manijas.
	Mueva la textura libremente.	 Para seleccionar la tex- tura, haga clic en cual- quier zona de la misma y, a continuación, muévala.
	Mueva la textura con una esquina del rectángulo mul- ticolor.	Al mover el ratón sobre la esquina del rectángulo, se muestra un punto de ajuste rojo. Se puede activar un punto de ajuste hacia el borde manteniendo pulsada la tecla Shift (sólo se ajusta en mallas, no en un cuadro delimitador).
	Mueva la textura en una dirección.	 Haga clic en un lado coloreado del rectángulo. La línea es resaltada, a continuación mueva la textura paralela a la dirección. Se puede activar un borde de ajuste manteniendo pulsada la tecla Shift al moverlo (sólo se ajusta a los bordes de la malla, no en un cuadro delimitador).





• Haga clic con el botón secundario en una textura.



Eliminar

Borra la textura actual.

Combinar origen de textura

Le permite restablecer la posición de la textura según su punto de anclaje o establecer la posición de la textura asociada.

Establezca la textura en una posición predefinida: Superior izquierda, superior derecha, inferior izquierda, inferior derecha, o centro.

NB: Esto funciona en una sola textura y también cuando hay dos o más asociadas.

Editar solariscopios

-

Posición del sol	Modo de pre- sentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
Colocar el sol en fun- ción de la ubicación geográfica, fecha y lugar		Orientación	Norte geográfico (punto de la brújula).
	Ludkoping 23/03	 Defina la orien- tación del Norte Gire el punto amarillo alre- dedor de la brú- jula. La flecha amarilla se des- plazará en con- secuencia alrededor del cír- culo. 	Los rayos del sol (líneas amarillas con puntos de flecha) se colocan según la ubi- cación, la orien- tación del Norte geográfico y la fecha y la hora.



Posición del sol	Modo de pre- sentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
Mover el sol manual- mente.		Colocar el sol manualmente.	Las sombras se vuel- ven a calcular en la ventana Vista previa.
Limitar el sol para que proyecte siem- pre las sombras a 45° en función de la posición del punto de vista.		 Al mover el punto de vista de forma gráfica, se redirige la pro- yección de som- bras a 45°. 	Las sombras se vuel- ven a calcular en la ventana Vista previa.

Trabajar con el cuadro de recorte en la vista 2D

Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
	Cuadro de límites	Representado por una cruz y rec- tángulo azul.



Modo de presentación de filaria	Estado o acción	Comentarios
	 Haga clic/arrastre dentro del cuadro para moverlo. 	
	 Ajustar el tamaño del cuadro de recorte 	Mueva los puntos azules situados en las esquinas.
	Girar el cuadro de recorte	Gire la manija azul de la cruz alre- dedor de su centro.
	Vista elevada	Las operaciones de edición son las mismas que en la vista del plano excepto que el cua- dro no gira.



Trabajar con objetos VR en la vista 2D

Vista Filaria en el modo de presentación plano Hemisférico Tórico	Vista Filaria en modo de pre- sentación en ele- vación	Estado o acción	Comentarios
Esférico			
0	Objeto VR no selec- cionado	Representado con un objetivo y un cír- culo sombreados.	
	$\overline{\bullet}$	Objeto VR selec- cionado	Vista superior: repre- sentada por la cámara (punto gris en el cír- culo) y el objetivo (punto central rojo).
			La cámara se mueve alrededor del círculo azul. El ángulo de aper- tura del foco se define por las dos líneas azu- les y la bisectriz del ángulo (línea gris).
			En la vista en ele- vación: El punto del objetivo es rojo. Dos puntos grises aso- ciados a una línea som- breada representan la altitud de la cámara.
			Los pequeños puntos rojos en el círculo repre- sentan el paso de movi- miento de la cámara (valor del paso diso- ciado en las vistas superiores y elevadas).



Vista Fila prese	aria en el modo de entación plano	Vista Filaria en modo de	Estado o acción	Comentarios
	Hemisférico	pre- sentación		
0	Tórico	vación		
0	Esférico			
	VROBJECT 0		 Mover objetos VR. 	 Vista superior: Mover el objetivo rojo o la bisectriz gris. En la vista en ele- vación: Mover el objetivo rojo o la línea hori- zontal atenuada.
o	VROBJECT 0			
		0		
		· ·	 Mover la cámara. 	Vista superior: • Mover el punto azul al círculo azul.
VROBJECT				 En la vista en ele- vación: Ajustar la altura de la cámara moviendo la línea sombreada hori- zontal que pasa por los dos puntos gri- ses.
		O		NB : En estas vistas, la posición de la cámara define la imagen inicial cuando se leen los obje- tos VR.



Vista Filaria en el modo de presentación planoImage: State of the state	Vista Filaria en modo de pre- sentación en ele- vación	Estado o acción	Comentarios
	· · ·		
VROBJECT 0	N/D	Cambiar el ángulo de enfo- que.	Mover una de las dos líneas azules.
Despl. horiz. 20 Angulo horiz. 360 Radio 16.00 m	N/D	Restricción de aper- tura de ángulo • Bloquear posi- ción del ángulo de apertura del objeto VR.	Indica la posición ini- cial de la apertura del ángulo relativa a 0° en un círculo tri- gonométrico. • Gire el radio azul alrededor del punto rojo en el centro. Esto cambia el valor de restricción en el inspector de coor- denadas/objetos VR.
	N/D	 Limitar el ángulo de aper- tura del objeto VR hori- zontalmente. 	 Introduzca un valor de ángulo <360° en el inspector de coor- denadas/objetos VR.







Vista Filaria en el modo de presentación plano	Vista Filaria en modo de	Estado o acción	Comentarios
Hemisférico	sentación		
Tórico	vación		
Esférico			
VROBJECT 0			cione " <i>Duplicar</i> " en el menú emer- gente.
o			
Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas de perspectiva Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz			
VR Object Duplicar Suprimir Añadir a lista de vistas de perspectiva Añadir a lista de vistas paralelas Añadir a lista de panoramas Añadir a lista de panoramas Editar solariscopio Editar luz	lgual que la vista del plano	 Eliminar un objeto VR. 	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, selec- cione "<i>Duplicar</i>" en el menú emer- gente.
Duplicar Suprimir Afiadir a lista de vistas paralelas Afiadir a lista de panoramas Afiadir a lista de panoramas Afiadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar luz Light Light Light	lgual que la vista del plano	 Editar la luz activa con este objeto VR. 	 Haga clic con el botón secundario en el objetivo rojo. En el menú emer- gente, elija "<i>Editar</i> <i>Luz</i>", seleccione el nombre de la luz. NB: La paleta de ins- pectores cambia del modo Objetos VR al


Vista Fila prese	aria en el modo de entación plano	Vista Filaria en modo de	Estado o acción	Comentarios
	Hemisférico	pre- sentación		
	Tórico	en ele- vación		
0	Esférico			
Ve Obiec Duplic Añadi Añadi Editar Editar	r ar mir r a lista de vistas de perspectiva r a lista de vistas paralelas r a lista de panoramas r a lista de panoramas r a lista de animaciones solariscopio	lgual que la vista del plano	 Editar el sola- riscopio activo con este objeto VR. 	 Haga clic con el botón secundario en el objetivo rojo y seleccione "<i>Editar</i> <i>solariscopio</i>" en el menú emergente. NB: La paleta de ins- pectores cambia del modo Objetos VR al modo Solariscopios.

2

Trabajar con panoramas en la vista 2D

Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
	Nodo no seleccionado	Indicado por la cámara (punto gris) y el círculo de movimiento horizontal o ver- tical del punto de vista. Punto de vista activo.
	Nodo seleccionado	Representado por la cámara (punto rojo), con el objetivo (azul) moviéndose en un cír- culo (círculo azul), el ángulo de enfoque (líneas azules) y la bisectriz del ángulo (línea roja).
		La dirección del nodo está representada por una flecha roja para el primer nodo y una flecha verde para las demás.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
Panorama N	 Mover el punto de vista. 	 Utilice el punto rojo para ello.
	Mover el objetivo.	 Mover el punto azul al cír- culo azul. NB: La posición del punto del objetivo define la imagen inicial cuando se lee el panorama.
Outcar Addre la Ista de vistas de perspectiva Add	Duplicar el nodo	 Pulse <i>ALT</i>y mueva la cámara (punto rojo) Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, seleccione "<i>Duplicar</i>" en el menú emergente.
Duplicar Suprimar Añadir a lista de vistas de perspectiva Añadir a lista de vistas partelas Añadir a lista de animaciones Editar solariscopio Editar solariscopio Editar solariscopio Editar animaciones Editar animaciones Editar solariscopio Editar animaciones Editar animaciones Editor animaciones E	• Eliminar el nodo	 Haga clic con el botón secundario en la cámara y, a continuación, selec- cione "<i>Eliminar</i>" en el menú emergente.
Duritar Septimir Aldar i Bita de vistas de perspectiva Aldar i suas de vistas pravelas Aldar a suas de vistas pravelas Aldar a suas de vistas pravelas Editar a suaria recorris Editar a suaria recorris Editar a suaria como Editar a suaria co	Editar la luz activa con este punto de vista.	 Haga clic 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 de modo Panorama a modo Luz.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
Duplicar Suprimir Andir a lista de vistas de perspectiva Andir a lista de vistas apalelas Andira I lista de objetos VR Andira I lista de animaciones Editar subarcopio Editar luc Realizar Primer Nodo Inicializar dirección de nodo con dirección de la cámara Inicializar dirección de cámara con dirección de la damara	Editar el solariscopio activo con este punto de vista.	 Haga clic con el botón secundario en la cámara (punto rojo) y, a con- tinuación, seleccione "<i>Editar solariscopio</i>" en el menú emergente. NB: La paleta de ins- pectores cambia del modo Panorama al modo Sola- riscopios.
Duplicar Supinitir Añaira lista de vistas de perspectiva Añaira lista de vistas paralelas Añaira lista de objetos VR Añaira lista de animaciónes Editar luz Relizar Minera Nodo Relizar dirección de nodo con dirección de la cámara inicializar dirección de cámara con dirección del nodo	 El nodo seleccionado pasa a ser el primer nodo; es el primero que se reproduce al repro- ducirse el panorama. 	 Haciendo clic con el botón secundario en el nodo del panorama se selecciona "Realizar pri- mer nodo". Cuando el nodo es ya el primer nodo aparece la opción de desactivar "Es el Pri- mer Nodo".
<complex-block></complex-block>	Inicializar la dirección del nodo con la dirección de la cámara	Forzar al nodo a tener la misma dirección que la cámara. Al leer, el nodo utilizará la dirección de la cámara en lugar de su dirección ori- ginal.
N	Inicializar la dirección de la cámara con la dirección del nodo	Forzar a la cámara a tener la misma dirección que el nodo. Al leer, la cámara utilizará la dirección del nodo en lugar de su dirección original.



Modo de presentación de fila- ria	Estado o acción	Comentarios
Dupticar Sopricuir Andair a lista de vistas paralelas Andair a lista de vistas paralelas Andair a lista de objetos VR Andair a lista de objetos VR Andair a lista de adimaciones Editar solariscopo Editar luz Realizar Primer Nodo Inicializar dirección de nodo con dirección de la cámara Inicializar dirección de admans con dirección de la cámara		
	 ¿Cómo definir una nueva dirección? 	 Hacer clic y desplazarse alrededor, girar la punta de la flecha roja o verde para definir la nueva dirección del nodo. La dirección de todos los demás nodos se verá afectada. Sólo el primer nodo se define con una flecha roja. Al reproducirse el pano- rama, por defecto se muestra esta vista. Cada nodo tiene su pro- pia dirección. Al modi- ficar uno no afectará a la dirección de los demás nodos.
	 ¿Cómo crear un enlace entre dos nodos? 	 Haga clic en el círculo azul de un nodo, man- tenga pulsado el botón del ratón y arrastre el cur- sor al círculo azul del otro nodo para conectarlos. Se dibuja una flecha verde entre los dos nodos.
Suprimir	 ¿Cómo eliminar un enlace entre dos nodos? 	 Para eliminar un enlace entre dos nodos: Haga clic en el enlace para seleccionarlo; se pone verde. A continuación, haga clic sobre él y selec- cione Eliminar.



Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D

VENTANA VISTA 2D

Las ediciones de ruta se distinguen claramente de las ediciones de referencias.

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





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 M de la barra de la ventana para seleccionar el modo.



• Botón pulsado: M La ruta del editor está activa (como resultado, el editor de referencia está



inactivo en la vista).



• Botón no pulsado: El editor de referencia está activo (como resultado, la ruta es visible pero no puede ser editada).



Crear la ruta

- En modo , mover el punto de vista de la cámara.
- Esto dibuja una ruta roja 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 la ruta

• Haga clic en la ruta y muévala.

Editar la Ruta

• Use las manijas para editar gráficamente las tangentes.





Agregar un 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.





Para 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 eliminar el punto de inflexión:

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





Ampliar la ruta

Amplía la ruta sin alterar 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.
- **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 roja 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: Añade un punto editable a la ruta.
- Eliminar punto de control: Elimina el punto de la ruta (excepto los puntos finales).
- Cerrar ruta: Cierra la ruta.



• Eliminar ruta: Elimina la ruta.

Editar referencias

.



La ruta de la cámara está en rojo.

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

Menú emergente Editar referencia

- Añadir referencia: Añade una referencia.
- Eliminar referencia: Borra una referencia. AÑADIR UNA REFERENCIA
 - En modo , el botón no es pulsado (inactivo).
 - En la ventana Escala de tiempo haga clic en registro en vista 2D, haga clic con el botón secundario en la ruta, y seleccione "Añadir referencia" desde el menú emer-



gente.



De este modo se 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.

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 similares Mostrar seleccionados

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

Suprimir	
Añadir a lista de vistas paralela	
Añadir a lista de panoramas	
Añadir a lista de objetos VR	
Añadir a lista de animaciones	

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

Dependiendo de la opción seleccionada, este paso agrega la vista actual de perspectivas a vistas paralelas, panoramas u objetos VR.

- Editar la luz activada con este punto de vista : Seleccione una luz. La paleta inspector cambia a modo <u>Luces</u> y la luz es seleccionada.
- Editar solariscopios activos con este punto de vista : La paleta inspector cambia a modo <u>Solariscopios</u> y el solariscopio es seleccionado.
- Eliminar. 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 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* 4 de la barra de la ventana para seleccionar el modo.



• Botón pulsado: La ruta del editor está activa (como resultado, el editor de referencia está inactivo en la vista).





• Botón no pulsado: El editor de referencia está activo (como resultado, la ruta es visible pero no puede ser editada).





Crear la ruta



- En modo , mover 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 la ruta

• Haga clic en la ruta y muévala.

Editar la Ruta

• Use las manijas para editar gráficamente las tangentes.



Agregar un 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:





Para editar una parte de la tangente en un punto:

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



Resultado:





• Seleccione" Bloquear tangente".



Resultado:

Ampliar la ruta

Amplía la ruta sin alterar la animación existente.

• Alt+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

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



- Añadir punto de control: Añade un punto editable a la ruta.
- Eliminar punto de control: Elimina el punto de la ruta (excepto los puntos finales).



- Cerrar ruta: Cierra la ruta.
- Abrir ruta: Reabre la ruta.
- Eliminar ruta: Elimina la ruta.
- Al hacer clic con el botón secundario en un punto de control o una manija de la tangente, se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:

Aña Elin	adir punto de control ninar punto de control
Des	sbloquear tangente
Cer	rar ruta
Sup	orimir ruta

- Bloquear tangente: Para eliminar 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

B NB 1: Debe estar en modo registro para editar elementos en la escala de tiempo.

Menú emergente Editar referencia:

- Añadir referencia: Añade una referencia.
- *Eliminar referencia*: Borra una referencia.

AÑADIR UNA IMAGEN CLAVE

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







De este modo se 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 <u>Escala</u> <u>de tiempo</u>. Se puede crear una pausa en el movimiento del elemento duplicando una referencia en la escala de tiempo.

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 similares Mostrar seleccionados

- Mostrar todo: Muestra todas las rutas de la cámara, la luz y el objeto.
- *Mostrar sólo elementos del tipo actual*: Esta opción muestra todas las rutas de la cámara, la luz o el objeto, en función del inspector activo (animaciones, luces u objetos).
- Mostrar sólo el 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 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 ruta está activo (como resultado, el editor de referencia está inactivo en la vista).
- Botón no pulsado: El editor de referencia está activo (como resultado, la ruta es visible pero no puede ser editada).





Crear la ruta



En modo , m

, mover 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 la ruta

• Haga clic en la ruta y muévala.

Editar la Ruta









• 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 un elemento de control "Desbloquear tangente" para crear un punto de inflexión en la ruta.



Resultado:



Para eliminar el punto de inflexión:



• Seleccione" Bloquear tangente".



Resultado:

Ampliar la ruta

Amplía la ruta sin alterar la animación existente.





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



Resultado:



Menú emergente Editar ruta

• 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 contro
Desbloquear tangente
Cerrar ruta
Suprimir ruta



- Añadir punto de control: Añade un punto editable a la ruta.
- Eliminar punto de control: Elimina el punto de la ruta (excepto los puntos finales).
- Cerrar ruta: Cierra la ruta.
- Abrir ruta: Reabre la ruta.
- Eliminar ruta: Elimina la ruta.
- 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:

A	ñadir punto de control iminar punto de control
D	esbloquear tangente
C	errar ruta
S	uprimir ruta

- Bloquear tangente: Para eliminar un punto de inflexión:
- 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.

B NB 1: Debe estar en modo registro para editar elementos en la escala de tiempo.

Menú emergente Editar referencia

- Al hacer clic con el botón secundario en la ruta amarilla se muestra un menú emergente con las siguientes opciones:
 - Añadir referencia: Añade una referencia.
 - Eliminar referencia: Borra una referencia.





En la ventana Escala de tiempo haga clic en registro en vista 2D, haga clic con el botón secundario en la ruta, y seleccione "Añadir referencia" desde el menú emergente.



De este modo se 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 <u>Escala</u> <u>de tiempo</u>. Se puede crear una pausa en el movimiento del elemento duplicando una referencia en la escala de tiempo.

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 similares Mostrar seleccionados



- Mostrar todo: Muestra todas las 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 el elemento actual: Muestra sólo la ruta que está siendo editada actualmente.

EDITAR EL CUADRO DE RECORTE



1. COMANDOS DEL CUADRO DE RECORTE

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

Disponible en todos los puntos de vista de cualquier inspector de vista previa<u>Perspectivas</u>, <u>Vistas paralelas</u>, Panoramas, Objetos VR y Animaciones.

Comandos

La casilla de verificación *Mostrar* se refiere sólo a la vista 2D; el cuadro azul se muestra u oculta en la vista 2D.



La casilla de verificación Activar se refiere sólo a la vista previa; el modelo se muestra con o sin planos de corte.

En el campo numérico *Rotación*, al introducir un valor en grados, la casilla es girada. Esto puede manipularse gráficamente en vista 2D arrastrando el control del cursor circular.

2. MOSTRAR LA VISTA 2D

Muestra la ventana de vista proyectada.

3. MOSTRAR EL CUADRO DE RECORTE

Marque Mostrar en el inspector y el cuadro de recorte se muestra en la vista 2D.

4. AJUSTAR EL CUADRO EN LAS VISTAS 2D

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

Edite las manijas azules o lados para definir los planos de recorte.

Los elementos que quedan fuera del cuadro azul se excluyen de la escena.

5. ROTAR EL CUADRO DE RECORTE

Al especificar un valor de ángulo en grados en el campo numérico, gira el cuadro dentro del plano. El cuadro también puede manipularse gráficamente en la vista superior.

6. ACTIVAR EL CUADRO DE RECORTE

Marque *Activar* en la vista previa y el modelo se muestra recortado; las sombras proyectadas son adaptadas.

NB: Los pasos anteriores pueden realizarse de otro modo.

MOSTRAR LA VISTA PREVIA

La principal ventana de trabajo. ¡Muestra la generación final en tiempo real antes de que se inicie cualquier cálculo!





1. MOSTRAR

Muestra la escena en tiempo real viéndola como será una vez generada, excepto el suavizado, que es tenido en cuenta. Los cambios serán reflejados inmediatamente.

2. HERRAMIENTAS DE EXPLORACIÓN

De izquierda a derecha: Atrás, zoom, panorámica, frontal y actualizar.

Restablece la cámara a la posición definida cuando se ha activado la vista.



Mueve la cámara (la zona definida por un rectángulo); Alt+Zoom para mover hacia atrás.

Muestra una panorámica de la escena moviendo la cámara activa.



Coloca la cámara en posición perpendicular a la superficie seleccionada.

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 Actualización automática está activada en las Preferencias generales.

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.

3. INFORMACIÓN DE LA ESCENA



4. VISTA PREVIA DE TAMAÑO Y POSICIÓN

- Para ajustar la posición, utilice el cursor; para ajustar el tamaño, desplace el ratón sobre el cursor.
- Para ajustar el tamaño, desplace el cursor por el control deslizante. Para ajustar la posición, mueva el control deslizante hacia la izquierda o hacia la derecha.
- 5. FPS

Configure la fluidez/mejor definición de imagen al navegar en Vista previa. Valores de 2 a 24 fotogramas por segundo. Cuando más alto sea el número, mejor será la fluidez, y cuanto menor sea el número, mejor será la definición de la imagen.

NB: Esto no tiene impacto al realizar generaciones.

6. AJUSTES DEL TAMAÑO EN VISTA PREVIA

De izquierda a derecha: Reducir el tamaño, ajustar al espacio de trabajo disponible y aumentar el tamaño.

7. SELECCIÓN DEL PUNTO DE VISTA

Menú desplegable para navegar por los puntos de vista.

8. CAPA ACTUAL

Menú desplegable: Destino de una capa al arrastrar y soltar un objeto en la escena.



Si está marcado Auto:

 Cuando arrastra y suelta un objeto en la escena, el mismo irá a la capa apropiada para su tipo o a la capa activa si no hay ninguna capa de destino por defecto para este tipo de objeto.

Si está desmarcado Auto:

- El menú emergente para la capa muestra la capa de destino para un objeto al arrastrar y soltar en la escena mientras no haya capa de destino por defecto para este tipo de objeto.
- See "Trabajar con Shaders en la vista previa" on page 68
- See "Trabajar con texturas en la vista previa" on page 71
- See "Trabajar con luces en la vista previa" on page 65
- See "Trabajar con objetos en la vista previa" on page 57
- See "Trabajar con objetos en la vista previa: Reemplazar objetos" on page 60

VISTA PREVIA DE MOSTRAR Y BARRA DE HERRAMIENTAS

Shaders Luces Solariscopios Objetos Perspectivas 🔹 🔿 🗅 🗅 🗠 🗖

Comandos de método abreviado de Windows



Muestra la ventana Escala de tiempo.



Muestra la ventana Vista 2D.



Muestra la ventana Postcard, que permite a los usuarios utilizar y guardar Postcards.



Generación parcial: Inicia, dentro de la escena, la generación de la zona delimitada por el rectángulo.

Ventana de la zona de generación



Muestra la ventana Generación por lotes.

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

• Si está marcado Auto:

Cuando arrastra y suelta un objeto en la escena, el mismo irá a la capa apropiada para su tipo o a la capa activa si no hay ninguna capa de destino por defecto para este tipo de objeto.

Barra de herramientas Mostrar

Auto 🖸 🗧 Unique layer 🛟 🕴 22-Kitchen 💲 📑 📴 📑 🗘 Auto-Switch 🛟

nique layer 🗘 Capa actual: Destino de un objeto al arrastrar y soltar un objeto a la escena.


• Si está desmarcado Auto:

El menú emergente para la capa muestra la capa de destino para un objeto al arrastrar y soltar en la escena mientras no haya capa de destino por defecto para este tipo de objeto.

Navegación en puntos de vista. Seleccione una vista para verla.

Reduce el tamaño de la vista previa.

Ajusta el tamaño de la vista previa.

Aumenta el tamaño de la vista previa.

Cambia el modo de generación de vista previa.

Compatibilidad para periféricos Space Navigator

• *Ergonomía*: Compatibilidad del hardware con <u>SpaceNavigator</u> a partir de 3D Connexion, una herramienta de navegación en 3D.

Le permite navegar por la escena y editar elementos de la escena utilizando el ratón.

• Disponible solamente para la versión 32 bits de Artlantis.

VENTANA ESCALA DE TIEMPO

Introducción 🗂

El trabajo de animación se realiza utilizando las <u>Animaciones</u>, <u>Lights</u>, <u>Solariscopios</u> u Objetos y la ventana <u>2D View</u>, <u>Vista previa</u> y la ventana **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 de inspector de animaciones.

Mostrar

Al activar el Inspector de animaciones se muestra la ventana escala de tiempo.



Representación superior

La escala de tiempo se encuentra acoplada en la ventana Artlantis .

Cuando la escala de tiempo se muestra en la ventana Artlantis, en cualquier momento vemos sólo la secuencia actual, el tipo de elemento animado y un tipo de animación.

Representación inferior

Cuando la escala de tiempo no está acoplada (flotante), se muestra en una ventana independiente.



1. Mostrar/ocultar la escala de tiempo

OPCIÓN DE VISUALIZACIÓN TEMPORAL AUTOMÁTICA

Por defecto, el cajón está abierto cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte inferior de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la escala de tiempo. A ambos lados, al hacer clic en el icono se fuerza a la escala de tiempo a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. Gestión de secuencias

TIEMPO ACTUAL DE LA SECUENCIA

Indica la longitud de la secuencia actual. Expresada en minutos y segundos (mm:ss). Al introducir un valor se actualiza la duración.

FPS (FOTOGRAMAS POR SEGUNDO)

Velocidad a la que se reproducen las imágenes por segundo. Al especificar un valor, se actualiza el número de cuadros reproducidos.

Los menús desplegables pueden utilizarse para ver la secuencia actual.

Cuando la escala de tiempo está acoplada

El primero de los tres menús muestra la secuencia actual. Haga clic en ella para seleccionar otra.

El segundo menú muestra el elemento animado actual.

El tercero muestra los eventos aplicados al elemento animado, como la posición, la rotación, etc.

Cuando la escala de tiempo se muestra independientemente

El menú desplegable muestra la secuencia actual. Haga clic en ella para seleccionar otra.

Debajo de esto está la miniatura antes del nombre del elemento animado actual.

Debajo de eso está el tipo de evento del elemento animado, la posición, la rotación, etc.

3. Barra de tiempo

Suministra la duración de la secuencia con una barra deslizante y un cursor donde colocar y editar las referencias de las secuencias.

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

NB: La posición actual también aparece <u>en la vista 2D</u>, si el elemento está animado en una ruta.

Haga clic y arrastre para mover el cursor. El cursor está verde. Cuando pasa una referencia, se pega al alfiler y se vuelve rojo. El cursor también se vuelve rojo cuando pasa sobre una guía.

El cursor se aparta de ella cuando:

• El tiempo es editado

• La secuencia actual es reproducida

• La rueda del ratón puede utilizarse para acercar o alejar la escena al colocarlo sobre la escala de tiempo.

Escala de Tiempo

Secuencia actual

La secuencia está delimitada por sus rayas.

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.



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

-

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









- a: La secuencia actual
- b: Un elemento animado de la secuencia con sus referencias.
- c: El evento del elemento animado con sus referencias.

4. Grabadora de vídeo

Controla la grabación y la reproducción de las animaciones. GRABADORA

Le permite 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

Tiempo actual de la secuencia

- Indica la posición actual del cursor en la escala de tiempo. Expresada en horas, minutos y segundos (hh:mm:ss). Al especificar un valor, la posición del cursor se actualiza.
- Número de cuadros/Número total de cuadros: introduzca un número en el campo numérico, y el cursor salta a la posición en que se muestra el cuadro.

Grabar animaciones

• Para iniciar o parar una grabación.

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

CONTROL DE DURACIÓN DE LA SECUENCIA

Duración de la secuencia actual

Indica la duración de la secuencia entre los alfileres iniciales y finales. Expresada 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.

5. Zoom de la escala de tiempo

Utilizar el cursor de zoom de la escala de tiempo. La barra de tiempo muestra la escena entera o puede enfocar sólo una parte de ella.

6. Bucle

Repite una acción varias veces en una secuencia. Introduzca un valor para especificar el número de bucles. El bucle se aplica al parámetro actual del elemento animado actual.

7. Velocidad constante

Cuando está desmarcada, al principio y al final de la secuencia la velocidad varía.

Cuando está marcada, la velocidad permanece constante a lo largo de toda la secuencia.

Casilla de verificación OpenGL: Muestra la ventana Vista previa en OpenGL para afinar la vista.

8. Desacoplar la ventana Escala de tiempo

Al hacer clic, la escala de tiempo se suelta de la ventana Artlantis .



Animar

Artlantis anima prácticamente todos los comandos relacionados con los inspectores:

- <u>Cámaras</u> (animaciones)
- Luces
- Solariscopios
- 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, a continuación,
- 2. Activar las luces, Solariscopios, Objeto o Inspector de Shaders.
 - **Comentario**: La ventana Escala de tiempo permanecerá abierta para permitirle editar los tiempos de animación.
 - **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.

Descripción de la interfaz de usuario (UI) de la escala de tiempo...

REFERENCIAS

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 representa entre dos claves.

<u>GUÍAS</u>



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.

NB: Un Shader de agua Fresnel puede animarse cuando se ha marcado Animación en el



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: cámaras, luces, solariscopios, objetos y texturas animadas.

Elementos animados actuales en un instante T

cámaras, luces, solariscopios, objetos y texturas animadas.

Configuración animada para los elementos actuales

- Cámara: Posición, rotación, distancia del foco, etc.
- <u>Luz</u>: Posición, estado, tipo, potencia, color, etc.
- Solariscopio: Fecha, hora, etc.
- <u>Objeto</u>: Posición, rotación, escala, etc.
- Textura animada: Reproduce la avi secuencia.

La animación se interpreta entre dos claves.

Cómo se representan las claves

00:00:00	00:05:00	
-		Ļ
		Ť

INFORMACIÓN GENERAL:

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

Alfiler	Descripción
	Un elemento animado con la(s) opción(es) de edición activada(s) (en clave). Referencia no seleccionada (gris).
	Un elemento animado con una o más opciones de edición activadas. Refe- rencia seleccionada (rojo).



Alfiler	Descripción		
	 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



- Al hacer clic con el botón secundario por encima de la barra deslizante: Puede 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.

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

NB: Al activar el modo registro cuando un elemento ya no está animado, se crean dos imágenes clave. Una ubicada al principio de la secuencia toma el valor del parámetro anterior a la modificación. La segunda ubicada en la hora 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 la hora 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).

Añadir una referencia

• Sitúe el cursor en la escala de tiempo.



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

Resultado: La referencia es añadida.

Eliminar una referencia

• Haga clic sobre la referencia y seleccione Eliminar 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. (Ambas referencias tienen el mismo valor. Por lo tanto, pueden "congelar" la animación en cualquier momento.)
- 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 tiene como resultado que todos los alfileres situados a la derecha del clic se muevan en tiempo proporcional.



Guías



Sirven como etiquetas visuales de la Escala de tiempo

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.

Eliminar una guía

• Al hacer doble clic en la línea azul vertical, ésta desaparece.

Mover una guía

• Arrastrar y soltar.

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.

Añadir una guía al cursor

• Sitúe el cursor en la escala de tiempo.



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

La guía se ha creado.

Eliminar una guía del cursor

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





INSPECTOR DE PERSPECTIVAS

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

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Herramienta de inserción directa	
Cuadro de recorte	
Configuración de tono	129
Posproceso	
Parámetros de generación	129
Usar por defecto	130
Definir como por defecto	130
OK para todos los menús desplegables	
Lista de perspectivas	
Menú desplegable de la lista	
Configuración de las imágenes de fondo e imágenes en primer plano	
Configuración de fondo con imágenes HDR	136
Parámetros de generación en perspectiva	
Motor de generación	137
Formato de archivo	138
Tamaño y resolución de la generación	
Suavizado	138
Radiosidad	138
lluminación	139
Atenuación, desborde de color	
Potencia de iluminación	139
Generar	140
Destino de la generación	
Generar	140





1. NOMBRE DE VISTA

El nombre de la vista actual es mostrado; haga doble clic en él para editarlo.

2. CÁMARA DE ARQUITECTO

El efecto fotográfico hace que las verticales parezcan paralelas.

3. GIRO DE LA CÁMARA

Gira la cámara de forma lateral. Valor en grados (mm). Introduzca un valor en el campo relacionado.

4. DISTANCIA FOCAL

Cambia la distancia focal cuando se usa el control deslizante o cuando se especifica un valor en mm o grados (ajusta la apertura angular de la cámara).



5. SOLARISCOPIO ASOCIADO

Vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

6. GRUPO DE LUCES

Vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

7. SHADER DE NEÓN

Vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.

8. FONDO/

9. PRIMER PLANO

Para poner una imagen 2D, 3D o HDR en el <u>fondo</u> o en <u>primer plano</u> arrástrela y suéltela en el botón correspondiente. Al hacer doble clic en un botón se muestra el editor.

El menú emergente puede utilizarse para cambiar entre distintos tipos de fondo: Cielo de solariscopio, degradado, imagen.

10. HERRAMIENTA DE INSERCIÓN DIRECTA

Haga que el modelo coincida con una imagen de fondo.

11. SUELO INFINITO

Para definir un suelo infinito por vista:



	☑ Activar Altitud: -1.00 m ᠿ Editar Shader)
?	Suelo infinito	Cancelar OK 💌

- El suelo se activa o desactiva al marcar o desmarcar la casilla. El suelo recibe sombras, Shaders y objetos.
- Introduzca un valor en el campo relacionado o establezca la altitud gráficamente en la vista previa o en la vista 2D:

En Vista previa, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista previa, haga clic en el elemento de la escena para definir la altura del suelo.

En Vista 2D, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista 2D, haga clic en la geometría para definir la altura del suelo.

• Editar Shader activa el modo de edición de Shader.

Menú OK, OK para todos los permisos para propagar los parámetros al resto del suelo infinito configurado en el proyecto.

12. CUADRO DE RECORTE

Planos de recorte definidos en la vista 2D.

Mostrar: Cuando está marcado, la casilla está visible en la Vista 2D.

Activar: Cuando está marcado, el cuadro de recorte toma efecto en la ventana Vista previa.

13. CAPAS VISIBLES

Márquelas en el menú desplegable.

14. COORDENADAS

Cámara: Posiciones X, Y y Z

Objetivo: Posiciones X, Y y Z

Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

15. DEFINIR COMO OBJETIVO

Le permite limitar el objetivo de una cámara al movimiento de un objeto: En 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 este menú.

16. CONFIGURACIÓN DE TONO

Configurar el tono para la vista actual.

17. <u>posproceso</u>

Aplica efectos al punto de vista actual. Los efectos se combinan con los parámetros definidos en el inspector.

18. PARÁMETROS DE GENERACIÓN



Prepara el documento para la generación final.



Usar por defecto

Usar la configuración por defecto

Definir como por defecto

Define los ajustes actuales como configuración por defecto.

OK para todos los menús desplegables

Aplicar estos ajustes a todas las demás vistas del inspector en cuestión.

LISTA DE PERSPECTIVAS





1. ACCESO A LISTAS

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. MINIATURA

Muestra la vista previa de cada punto de vista.

3. NOMBRE DEL PUNTO DE VISTA

• Haga clic sobre él para editarlo.

4. TAMAÑO DE GENERACIÓN

Muestra el tamaño de generación actual del punto de vista.

5. AÑADIR/ELIMINAR PUNTO DE VISTA

Duplica el punto de vista actual

Elimina el punto de vista seleccionado.

Método abreviado: seleccionar la vista y pulsar la tecla retroceso para borrarla.

6. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Muestra los puntos de vista visibles sin vistas previas.





• Haga clic en or para ver el punto de vista con su nombre y tamaño de generación.

Menú desplegable de la lista

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

Ninguna ✓ Day Shaders Godrays Relief Shader

Duplicar

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

Eliminar

El punto de vista se elimina de la lista. AÑADIR A LA <u>LISTA DE PANORAMAS</u> AÑADIR A LA <u>LISTA DE OBJETOS VR</u> AÑADIR A LA LISTA ANIMACIÓN

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

La paleta inspector cambia a modo <u>Solariscopio</u> y el solariscopio es seleccionado. *EDITAR LUZ*

Seleccione una luz, la paleta inspector cambia a modo <u>Luces</u> y la luz es seleccionada. AÑADIR A LA <u>LISTA DE VISTAS PARALELAS</u>

Configuración de las imágenes de fondo e imágenes en primer plano



1. FONDO

• Seleccione el tipo de imagen de fondo en el menú desplegable.

a- Si se ha seleccionado un solariscopio con el punto de vista actual, el menú desplegable muestra:

• Cielo de solariscopio, degradadoe imagen.



b- Si no se ha seleccionado ningún solariscopio con el punto de vista actual, el menú desplegable muestra:

• Blanco, degradadoe imagen. BLANCO

Aplicar un color blanco sólido al fondo. CIELOS DEL SOLARISCOPIO

El fondo se refiere al solariscopio actual. DEGRADADO

Define un fondo con degradado de color lineal.

Giro de horizonte		1
?	Segundo plano de degradado	Cancelar OK 👻

- 1. Por defecto, se utilizan cuatro colores, dos debajo y dos encima del horizonte.
- 2. Defina la dirección lineal utilizando el cursor de rotación o tecleando un valor en el campo numérico asociado.

IMAGEN

Tipo de fondo: 2D, 3D o HDRI

• Arranque y suelte una imagen en la miniatura o haga doble clic sobre ella y explore para seleccionar un archivo de imagen.

B: Los formatos de archivo soportados son: jpg, png, tga, tif, gif, psd, epx y hdri.

Editar imágenes de fondo IMÁGENES 2D



1. Explorar

Explore su disco duro para seleccionar una imagen.

2. Miniatura

Configura automáticamente la posición de la imagen en el punto de vista. Haga clic en la miniatura para definir cómo debe colocarse la imagen: en el centro, al lado o en una esquina.

3. Tipo de imagen

2D, 3D o HDR. Haga clic en una categoría para cambiar el estado.

NB: Si la imagen no es una imagen HDR el botón no estará activado.

4. Brillo

-

Configure el brillo de la imagen; esto afecta sólo a la imagen y no al modelo. Al hacer clic en el diodo rojo se restablece el valor original. Los valores van de -100 a 100.

5. Delta X, Delta Y



Le permite mover la posición de la imagen en píxeles horizontalmente (Delta X) o verticalmente (Delta Y).

La imagen puede moverse gráficamente haciendo clic sobre ella y arrastrándola a la vista previa; los valores delta X e Y se adaptarán según corresponda.

6. Tamaño de imagen/tamaño de generación

El tamaño de imagen WxH define el tamaño de la imagen. Introduzca valores en los campos numéricos, y utilice el icono del candado para conservar la proporción.

El tamaño de generación WxH muestra el tamaño de generación configurado en los parámetros de generación.

7. Tamaño original

Al hacer clic en el botón la imagen vuelve a su tamaño original.

8. Utilizar el tamaño de imagen

Al hacer clic, se hace corresponder el tamaño de la imagen con el tamaño de generación.

IMÁGENES 3D

Crea un entorno 3D.



1. Explorar

Explore su disco duro para seleccionar una imagen.

2. Miniatura

Configura automáticamente la posición de la imagen en el punto de vista. Haga clic en la miniatura para definir cómo debe colocarse la imagen: en el centro, al lado o en una esquina.

3. Tipo de imagen

2D, 3D o HDR. Haga clic en una categoría para cambiar el estado.

NB: Si la imagen no es una imagen HDR el botón no estará activado.

4. Brillo

-

Configure el brillo de la imagen; esto afecta sólo a la imagen y no al modelo. Al hacer clic en el diodo rojo se restablece el valor original. Los valores van de -100 a 100.

5. Delta X, Delta Y

Le permite mover la posición de la imagen en píxeles horizontalmente (Delta X) o verticalmente (Delta Y).

La imagen puede moverse gráficamente haciendo clic sobre ella y arrastrándola a la vista previa; los valores delta X e Y se adaptarán según corresponda.

6. Tamaño de imagen/tamaño de generación

El tamaño de imagen WxH muestra el tamaño de la imagen.

El tamaño de generación WxH muestra el tamaño de generación configurado en los parámetros de generación.



IMÁGENES HDR



1. Explorar

Explore su disco duro para seleccionar una imagen.

2. Miniatura

Configura automáticamente la posición de la imagen en el punto de vista. Haga clic en la miniatura para definir cómo debe colocarse la imagen: en el centro, al lado o en una esquina.

3. Tipo de imagen

2D, 3D o HDR. Haga clic en una categoría para cambiar el estado.

4. Brillo

Configure el brillo de la imagen; esto afecta sólo a la imagen y no al modelo. Al hacer clic en el diodo rojo se restablece el valor original. Los valores van de -100 a 100.

5. Delta X, Delta Y

Le permite mover la posición de la imagen en píxeles horizontalmente (Delta X) o verticalmente (Delta Y).

La imagen puede moverse gráficamente haciendo clic sobre ella y arrastrándola a la vista previa; los valores delta X e Y se adaptarán según corresponda.

6. Tamaño de imagen

El tamaño de imagen WxH muestra el tamaño de la imagen.

7. Iluminación

Marque la casilla para activar las luces incluidas en la imagen de fondo. Utilice el cursor para configurar la potencia de iluminación. Los valores van de -100 a 100. Al hacer clic en el diodo rojo, se busca la potencia de iluminación original.

NB: Una imagen HDR puede utilizarse para que la escena se ilumine por sí misma, sin otra fuente de luz. Las imágenes HDR tienen un rango dinámico más alto entre las áreas más claras y más oscuras de una imagen.

Sugerencia: Un fondo con imágenes HDR puede combinarse con un solariscopio. En las generaciones Artlantis, de esta manera se puede reforzar la potencia de las sombras. En el Motor de generación de Maxwell, al utilizar un fondo con imágenes HDR, no se toma en cuenta la luz del solariscopio. Maxwell no necesita hacerlo para gestionar las sombras.

2. PRIMER PLANO



1. Explorar

Explore su disco duro para seleccionar una imagen.

2. Miniatura



3. Brillo

Configure el brillo de la imagen; esto afecta sólo a la imagen y no al modelo. Al hacer clic en el diodo rojo se restablece el valor original. Los valores van de -100 a 100.

4. Delta X, Delta Y

Le permite mover la posición de la imagen en píxeles horizontalmente (Delta X) o verticalmente (Delta Y).

La imagen puede moverse gráficamente haciendo clic sobre ella y arrastrándola a la vista previa; los valores delta X e Y se adaptarán según corresponda.

5. Tamaño de imagen/tamaño de generación

El tamaño de imagen WxH define el tamaño de la imagen. Introduzca valores en los campos numéricos, y utilice el icono del candado para conservar la proporción.

El tamaño de generación WxH muestra el tamaño de generación configurado en los parámetros de generación.

6. Tamaño original

• Al hacer clic en el botón la imagen vuelve a su tamaño original.

7. Utilizar el tamaño de imagen

• Al hacer clic, se hace corresponder el tamaño de la imagen con el tamaño de generación.

 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 psd, tga, tiff y png.

Configuración de fondo con imágenes HDR



Permite que se apliquen ajustes del fondo a la vista actual:

- Arrastre y suelte una imagen HDR al marco o explore para buscar una imagen HDR haciendo clic en el botón *Explorar...* o haga doble clic en el marco.
- Para mover la imagen HDR a la ventana Vista previa haga clic en el fondo y mueva el cursor.

1. BRILLO

Mueva el cursor o escriba un valor para iluminar el fondo; esto no afectará al modelo. Haga doble clic en el diodo rojo para restablecer el valor por defecto.

2. INFORMACIÓN SOBRE LA IMAGEN

Imagen HDR, anchura por altura en píxeles.

3. ILUMINACIÓN ENCENDIDA



Si la casilla está marcada, las fuentes de luz procedentes de la imagen de fondo iluminan el modelo; de lo contrario, no hay ningún efecto de luz. Deslice el cursor o escriba un valor. Haga doble clic en el diodo rojo para restablecer el valor por defecto.

4. OK A TODO



OK a todo Se aplica a todos los puntos de vista del inspector actual.

Se toman en cuenta las sombras que se proyectan en la imagen.

NB: Un fondo HDR permite que la escena se ilumine por sí misma, sin otra fuente de luz. Las imágenes HDR tienen un rango dinámico más alto entre las áreas más claras y más oscuras de una imagen.

Sugerencia: Un fondo con imágenes HDR puede combinarse con un solariscopio. En las generaciones Artlantis, de esta manera se puede reforzar la potencia de las sombras. En el Motor de generación de Maxwell, al utilizar un fondo con imágenes HDR, no se toma en cuenta la luz del solariscopio. Maxwell no necesita hacerlo para gestionar las sombras.

PARÁMETROS DE GENERACIÓN EN PERSPECTIVA



En el inspector de vista de Perspectiva, al hacer clic en el icono Generar se muestran los parámetros de generación específicos .



1. MOTOR DE GENERACIÓN

• Elija el motor de generación Artlantis.



2. FORMATO DE ARCHIVO

 Especifique el formato de archivo: JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.**

3. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

- Elija un tamaño de generación predefinido o introduzca la anchura y altura en píxeles.
 Haga clic en la cadena para bloquear/desbloquear los valores.
- Ajuste la resolución de la generación. Determine el tamaño en píxeles de la imagen para obtener una impresión con los ppp y las dimensiones deseados.

Ensayo rápido 400x400			
1280×720 - HD			l
1600×1200 - 4/3	Tamaño de generación 🗘 🗌	1280 960 🤤	
1920×1080 Full HD	Resolución 144 ppp	22.58 × 16.92	
3600×2400 - 3/2	Resolution 144 ppp	22.00 X 10.00	
 Personalizada 			

 Introduzca un valor de ppp, y la resolución de impresión se calculará en función del tamaño en píxeles; este valor es sólo una indicación, la imagen siempre se genera a 72 ppp.

4. SUAVIZADO

Compruebe que el suavizado está activado; ajuste la calidad como baja o alta.

Sugerencia: Para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

5. RADIOSIDAD

Compruebe que la radiosidad está activada. Seleccione la precisión en el menú.

Este menú le permite configurar la precisión de los parámetros con valores predefinidos. Si cambia los valores mediante los controles deslizantes o en los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Los tiempos de cálculo dependen del valor o los valores elegidos.

Intervalo largo

Valores de 8 a 96 píxeles.

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 más corta es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.



Intervalo corto

Valores de 48 a 0 píxeles.

NB: * Formatos que pueden utilizar el canal alfa. ** Formato PSD multicapa de Photoshop.



Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre dos paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite afinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si se selecciona 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, más eficaz será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.

NB: Estos ajustes tienen un impacto significativo sobre el tiempo de generación.

6. ILUMINACIÓN

En el menú, ajuste una iluminación predefinida interior o exterior. El menú cambia a iluminación personalizada cuando ha cambiado uno de los siguientes comandos: lluminación automática de potencia, parámetros de cámara física o atenuación/desborde de color.

Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada

Estos ajustes afectan a la iluminación ambiental general de la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se expone la escena.

• NB: Estos parámetros no afectan a los tiempos del cálculo.

7. ATENUACIÓN, DESBORDE DE COLOR

Valores de 0 a 1.

Atenuación

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes en la superficie. 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.

Desborde del color

Controla la transferencia de colores entre las superficies.

8. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Iluminación automática

Cuando la casilla de verificación Cámara física está desmarcada: *PRIMER REBOTE*

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz). SIGUIENTE REBOTE

ordoreinie nebor

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad de todos los rebotes después del primer rebote. Esto afecta a las superficies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.

NB: Este parámetro tiene un efecto casi insignificante sobre las escenas exteriores.

lluminación de la cámara física

Cuando la casilla de verificación Cámara física está marcada: Proporciona mejor conformidad con los colores y su brillo, así como mejor contraste y nitidez.



ISO

Ajusta la sensibilidad de las superficies sensibles. Valores de 1 a 32.000. *VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición. Valores de 1 a 16.000 por segundo.

9. GENERAR

GENERAR AHORA

Se abre la ventana de generación, 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 MÁS TARDE

Pospone la generación del punto de vista actual; el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch.

10. DESTINO DE LA GENERACIÓN

Indica la ruta donde se calculará la generación.

11. GENERAR

Cancelar, generar ahora o generar más tarde según la opción elegida más arriba.

INSPECTOR DE VISTAS PARALELAS

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

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Nombre de vista	141
Tipo de proyección	141
Giro de la cámara	141
Model Width	142
Shader de neón	142
Fondo	142
Primer plano	142
Suelo infinito	142
Cuadro de recorte	
Capas visibles	
Coordenadas	
Configuración de tono	143
Posproceso	143
Parámetros de generación	143
Lista de vistas paralelas	144
Parámetros de generación paralela	



1. NOMBRE DE VISTA

El nombre de la vista actual es mostrado; haga doble clic en él para editarlo.

2. TIPO DE PROYECCIÓN

• Haga clic en Elevación, Superior o Axonometría.

3. GIRO DE LA CÁMARA



Gira la cámara de forma lateral. Introduzca un valor en grados en el campo relacionado (disponible sólo en la vista superior).

4. MODEL WIDTH

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 Preferencias.

5. SOLARISCOPIO ASOCIADO

Vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

6. GRUPO DE LUCES

Vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

7. SHADER DE NEÓN

Vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.

8. FONDO

9. PRIMER PLANO

Para poner una imagen 2D, 3D o HDR en el <u>fondo</u> o en <u>primer plano</u> arrástrela y suéltela en el botón correspondiente. Al hacer doble clic en un botón se muestra el editor.

El menú emergente puede utilizarse para cambiar entre distintos tipos de fondo: Cielo de solariscopio, degradado, imagen.

10. SUELO INFINITO

Para definir un suelo infinito por vista:

	✓ Activar Altitud: -1.00 m ⊕ Editar Shader	
?	Suelo infinito	Cancelar OK 💌

- El suelo se activa o desactiva al marcar o desmarcar la casilla. El suelo recibe sombras, Shaders y objetos.
- Introduzca un valor en el campo relacionado o establezca la altitud gráficamente en la vista previa o en la vista 2D:

En Vista previa, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista previa, haga clic en el elemento de la escena para definir la altura del suelo.

En Vista 2D, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista 2D, haga clic en la geometría para definir la altura del suelo.

• Editar Shader activa el modo de edición de Shader.



Menú OK, OK para todos los permisos para propagar los parámetros al resto del suelo infinito configurado en el proyecto.

11. CUADRO DE RECORTE

Planos de recorte definidos en la vista 2D.

Mostrar

Cuando está marcado, la casilla está visible en la Vista 2D.

Activar

Cuando está marcado, el cuadro de recorte toma efecto en la ventana Vista previa.

12. CAPAS VISIBLES

Márquelas en el menú desplegable.

13. COORDENADAS

Cámara: Posiciones X, Y y Z

Objetivo: Posiciones X, Y y Z

• Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

14. CONFIGURACIÓN DE TONO

Configurar el tono para la vista actual.

15. <u>posproceso</u>

Aplica efectos al punto de vista actual. Los efectos se combinan con los parámetros definidos en el inspector.

16. PARÁMETROS DE GENERACIÓN

Prepara el documento para la generación final.



Usar por defecto

Usar la configuración por defecto

Definir como por defecto

Define los ajustes actuales como configuración por defecto.

OK para todos los menús desplegables

Aplicar estos ajustes a todas las demás vistas del inspector en cuestión.



LISTA DE VISTAS PARALELAS



1. ACCESO A LISTAS

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. MINIATURA

Muestra la vista previa de cada punto de vista.

3. NOMBRE DEL PUNTO DE VISTA

• Haga clic sobre él para editarlo.

4 TAMAÑO DE GENERACIÓN

Muestra el tamaño de generación actual del punto de vista.

5. AÑADIR/ELIMINAR PUNTO DE VISTA



Duplica el punto de vista actual

Elimina el punto de vista seleccionado.

Método abreviado: seleccionar la vista y pulsar la tecla retroceso para borrarla.

6. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Muestra los puntos de vista visibles sin vistas previas.



• Haga clic en 💁 para ver el punto de vista con su nombre y tamaño de generación.

Series In the second se

Menú desplegable de la lista

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

DUPLICAR

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

El punto de vista se elimina de la lista.



ADD TO <u>PERSPECTIVES LIST</u> AÑADIR A LA <u>LISTA PANORAMAS</u> AÑADIR A LA <u>LISTA DE OBJETOS VR</u> AÑADIR A LA <u>LISTA ANIMACIÓN</u>

Dependiendo de la opción seleccionada, añade la vista paralela actual a Perspectivas, Panoramas, Objetos VR o Animaciones.

EDITAR LOS SOLARISCOPIOS ACTIVOS CON ESTA VISTA PARALELA

La paleta inspector cambia a modo <u>Solariscopios</u> y el solariscopio es seleccionado. *EDITAR LAS LUCES ACTIVAS CON ESTA VISTA PARALELA*

Seleccione una luz. La paleta inspector cambia a modo Luces y la luz es seleccionada.

PARÁMETROS DE GENERACIÓN PARALELA



En el inspector de vista paralela, al hacer clic en el icono Generar se muestran los parámetros de generación específicos .



1. MOTOR DE GENERACIÓN

• Elija el motor de generación Artlantis.

2. FORMATO DE ARCHIVO

 Especifique el formato de archivo: JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.**

NB: * Formatos que pueden utilizar el canal alfa. ** Formato PSD multicapa de Photoshop.



3. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

- Elija un tamaño de generación predefinido o introduzca la anchura y altura en píxeles. Haga clic en la cadena para bloquear/desbloquear los valores.
- Ajuste la resolución de la generación. Determine el tamaño en píxeles de la imagen para obtener una impresión con los ppp y las dimensiones deseados.



- Introduzca un valor ppp; este valor es sólo indicativo, la imagen es generada siempre con 72 ppp.
- Escala: teclee el valor 1/xxx.

4. SUAVIZADO

Compruebe que el suavizado está activado; ajuste la calidad como baja o alta.

Sugerencia: Para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

5. RADIOSIDAD

Compruebe que la radiosidad está activada. Seleccione la precisión en el menú.

Este menú le permite configurar la precisión de los parámetros con valores predefinidos. Si cambia los valores mediante los controles deslizantes o en los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Los tiempos de cálculo dependen del valor o los valores elegidos.

Intervalo largo

Valores de 8 a 96 píxeles.

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 más corta es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.

NB: Estos ajustes tienen un impacto muy significativo sobre el tiempo de generación.

Intervalo corto

Valores de 48 a 0 píxeles.

Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre dos paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite afinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si se selecciona 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, más eficaz será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.



NB: Estos ajustes tienen un impacto significativo sobre el tiempo de generación.



6. ILUMINACIÓN

En el menú, ajuste una iluminación predefinida interior o exterior. El menú cambia a iluminación personalizada cuando ha cambiado uno de los siguientes comandos: lluminación automática de potencia, parámetros de cámara física o atenuación/desborde de color.

Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada

Estos ajustes afectan a la iluminación ambiental general de la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se expone la escena.

NB: Estos parámetros no afectan a los tiempos del cálculo.

7. ATENUACIÓN, DESBORDE DE COLOR

Valores de 0 a 1.

Atenuación

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes en la superficie. 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.

Desborde del color

Controla la transferencia de colores entre las superficies.

8. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

lluminación automática

Cuando la casilla de verificación Cámara física está desmarcada: *PRIMER REBOTE*

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz).

SIGUIENTE REBOTE

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad de todos los rebotes después del primer rebote. Esto afecta a las superficies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.

NB: Este parámetro tiene un efecto casi insignificante sobre las escenas exteriores.

lluminación de la cámara física

Cuando la casilla de verificación Cámara física está marcada: Proporciona mejor conformidad con los colores y su brillo, así como mejor contraste y nitidez. ISO

Ajusta la sensibilidad de las superficies sensibles. Valores de 1 a 32.000. *VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición. Valores de 1 a 16.000 por segundo.

9. GENERAR



GENERAR AHORA

Se abre la ventana de generación, 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 MÁS TARDE

Pospone la generación del punto de vista actual; el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch.

10. DESTINO DE LA GENERACIÓN

Indica la ruta donde se calculará la generación.

11. GENERAR

Cancelar, generar ahora o generar más tarde según la opción elegida más arriba.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

CATÁLOGO DE MEDIOS

Los medios permiten retocar el proyecto al arrastrar y soltar la vista en miniatura en un elemento de la escena.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Ventana Catálogo de medios	151
Retocar la escena con medios	153
Categorías y subcategorías	155
Añadir un nuevo catálogo de medios	156
Artlantis Media Converter	159
Postcards	161
Usar una Postcard	164

VENTANA CATÁLOGO DE MEDIOS

Se divide en dos áreas: Vistas previas y categorías.



Hay tres tipos de medios: Los <u>Shaders</u>, Objetos e imágenes están disponibles en la parte inferior del catálogo. Están organizados en cinco categorías, cada una de la cuales tiene subcategorías.

1. Vista previa

• Arrastra y suelta la miniatura de los medios en la escena.

2. Categorías y subcategorías de medios

15 iconos de categorías predefinidas de izquierda a derecha:

Cinco Shaders: Varios, visualización de pared, visualización de suelo, visualización exterior y visualización natural.



Ocho objetos 3D: Muebles, decoración, lámparas, oficina, transporte, plantas, personas y exterior.



Billboard e imágenes



• Al hacer clic en una categoría, se muestran todos los elementos contenidos en todas sus categorías.

• Haciendo clic en un icono se muestran las subcategorías.

Ejemplo - Muebles:







NB: Pueden añadirse subcategorías al menú utilizando el <u>Catálogo independiente</u> o el <u>Artlantis Media Converter</u>.

3. Favoritos

Enumera los catálogos definidos por el usuario en cualquier categoría. Si ha añadido catálogos nuevos de Artlantis Media Converter, éstos se mostrarán.



Muestra sólo los medios utilizados recientemente por el usuario.



4. Cajón

Dos iconos a ambos lados en la parte superior del catálogo.

Se utilizan para mostrar/cerrar el catálogo.

5. Desvincular el catálogo

Desacople el catálogo de la ventana principal de Artlantis para verlo en una segunda pantalla...




- Cierre la nueva ventana para anclar de nuevo el catálogo.
- Añada un nuevo catálogo de medios.

NB: Artlantis 5 sólo leerá medios de la versión 5; si tiene catálogos de medios creados antes de la versión 5 deberá convertirlos utilizando <u>Artlantis Media Converter</u> disponible junto con la aplicación Artlantis.

NB: Existen más medios disponibles en nuestra Artlantis Media Store.

NB: Por defecto, la carpeta de medios está ubicada en HD/Users/Shared/Abvent/Artlantis/Media. Puede establecer otra ubicación utilizando las Preferencias en Artlantis.

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 suéltelo en la escena sobre un material, objeto o fondo (sólo para una imagen). El elemento preparado para recibir el medio se resalta cuando el cursor se desplaza sobre él.

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





Resultado





CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS

Cinco Shaders

Varios, visualización de pared, visualización de suelo, visualización exterior y visualización natural.



Ocho objetos 3D

Muebles, decoración, lámparas, oficina, transporte, plantas, personas y exterior.







Billboard e imágenes



NB: Cada categoría de medios puede tener una nueva subcategoría.

AÑADIR UN NUEVO CATÁLOGO DE MEDIOS

¿Como se añade un catálogo de medios al catálogo?

Puede hacerse sólo cuando el catálogo de medios esté desacoplado.

- Desacoplar el Catálogo de medios
 - 1. Al mover el cursor se ajusta el tamaño de las miniaturas de medios.



2. Acceda a Media Store si está conectado a Internet.



Ejemplo: añadir un catálogo de plantas 3D

a. Seleccione el icono de la categoría plantas



b. Clic en el icono plantas, a continuación seleccione la subcategoría árboles





c. Haga clic en el botón Añadir carpeta



d. A continuación, explore su disco duro para seleccionar el nuevo catálogo

El nuevo catálogo se muestra en la barra de herramientas; el nombre aparece en azul.





1. Haga clic en la subcategoría y seleccione Eliminar



ARTLANTIS MEDIA CONVERTER

Los cinco formatos de Artlantis 5 han cambiado respecto de la versión anterior. Esto también se refiere a los medios

Todavía pueden utilizarse los antiguos medios con Artlantis arrastrándolos y soltándolos directamente desde el disco duro a la ventana de vista previa de Artlantis . Sin embargo, estos medios ya no son editables. Debe convertirlos a los nuevos formatos de archivo. Los Shaders de medios (.xsh) y los objetos (.aof) más antiguos no pueden visualizarse en el catálogo Artlantis.

Para utilizar estos medios, conviértalos a los nuevos formatos de archivo de Artlantis 5 - Shaders: atls y Objetos: atlo



Interfaz de Artlantis Media Converter

A. Zona

Mostrar la jerarquía de cualquier catálogo de medios de la versión 4 o anterior*.

El botón + le permite cargar una carpeta. Al hacer clic en el nombre del catálogo de medios se muestra el contenido (miniaturas) en la zona B.

Puede seleccionar el nombre de un catálogo y arrastrarlo y soltarlo en la zona C.

B. Zona

Muestra las miniaturas de la carpeta de medios de la versión 4 o anterior* seleccionada en la lista. Puede arrastrar y soltar uno o más medios en la zona C.



NB: *Los Shaders más antiguos, en formato de archivo .ash, no son soportados por el conversor.

C. Zona

Muestra el catálogo de medios actual de Artlantis.

La barra de herramientas muestra el contenido por miniatura y los nombres de los medios contenidos en los catálogos Artlantis actuales.

Los medios en espera de ser convertidos se muestran subrayados en amarillo. Al hacer clic en el botón Convertir son convertidos. Una vez completada la operación, los medios están listos para utilizarlos en el catálogo Artlantis.

Cuando un medio está subrayado en rojo, significa que falta uno o más elementos. Haga clic con el botón secundario en la vista previa y, a continuación, seleccione Solucionar un error. Aparece un cuadro de diálogo que le pide que busque los elementos que faltan.

NB: Un medio debe estar totalmente completo para poder convertirlo; de lo contrario, la conversión se cancelará.



- 1. Categoría de medios.
- 2. Subcategorías de medios de una categoría.
- 3. Vista previa de los medios para convertir.
- 4. Enumera los medios para su conversión potencial.
- 5. Muestra el catálogo de medios actual.

Estos son los medios actualmente mostrados en el catálogo Artlantis. Una miniatura subrayada en amarillo significa que los medios no estarán disponibles hasta que haga clic en el botón Convertir.

Si la miniatura del medio está subrayada en amarillo, significa que el medio está listo para ser convertido (se vuelve verde una vez convertido)

- 6. Ajustar el tamaño de la vista previa de los medios
- 7. Añadir una carpeta de medios para convertir
- Información del disco duro: la memoria utilizada se muestra en azul, el espacio libre disponible se muestra en gris.
- 9. Botón Convertir



Conversión de medios

La conversión puede realizarse en un solo medio, una selección de medios, o una carpeta de medios.

El programa Artlantis Media Converter está ubicado en la carpeta de instalación de Artlantis.



-

NB: Un trazo amarillo bajo la miniatura muestra que el medio está listo para ser convertido; una vez convertido el medio, el trazo se vuelve verde.

Una vez convertidos, los medios se muestran en el catálogo Artlantis.

¿Donde pueden guardarse los medios convertidos?

Pueden guardarse en el Catálogo de medios actual:

C:/Users/Public/Public Document/Abvent/Artlantis/Media

O en cualquier otro lugar del disco duro.

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 la configuración y, si es necesario, poder enviar rápidamente la información incluida a otro usuario, o de un proyecto a otro.

Se muestran las postcards para cualquier proyecto abierto.



1. MOSTRAR POSTCARDS

La zona muestra las miniaturas de las postcards guardadas o una postcard específica.



2. ACCEDER A LA LISTA

Para abrir/cerrar la lista.

3. OPCIONES DE VISUALIZACIÓN

Mostrar las postcards por miniaturas o sólo una.

4. DESPLAZARSE ENTRE POSTCARDS



Utilizar las flechas izquierda y derecha para desplazarse por las postcards.

5. CREAR UNA POSTCARD

Abre un cuadro de diálogo que le pide que especifique dónde guardarla; el nombre por defecto es el nombre del punto de vista, que puede editarse antes de guardarlo.



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 y la hará inutilizable en Artlantis.

6. APLICAR TODO EL MATERIAL AL PROYECTO ACTUAL

Aplicar en un clic los materiales contenidos en una postcard al proyecto actual.

NB: Los nombres de materiales de la postcard y la escena actual deben ser idénticos.

7. CARGAR UNA POSTCARD

Haga clic en + para cargar una postcard. Un cuadro de diálogo le pide que indique el lugar donde cargarla.

8. ACTIVACIÓN/DESACTIVACIÓN Y RUTAS DE

POSTCARDS

Haga clic en la casilla de verificación situada antes del nombre de la ruta para activar/desactivar la ruta de una postcard o una carpeta que contiene postcards. Una vez desactivadas, las postcards ya no son visibles en la zona de visualización.

9. MENÚ CONTEXTUAL

Haga clic con el botón secundario en una ruta, y active el menú desplegable para gestionar la lista.

Añadir carpetas...

Especifique la ubicación de una carpeta que contiene postcards.

Marcar/desmarcar

Para activar y desactivar la ruta.

Mostrar en el localizador

Abre la carpeta que contiene la postcard.

Borrar de la lista

Elimina la ruta de la lista.



NB: Encontrar la postcard en el disco duro y enviarla a otro ordenador.



NB: Para borrar una Postcard, localice la Postcard guardada en el disco duro y elimínela.

Usar una Postcard

USAR UNA POSTCARD

Dos modos de configurar materiales de una Postcard a una escena.

- A- Aplicar los materiales uno a uno
- B- Aplicar los todos materiales de Postcard a la escena

Se aplican los materiales que atribuyen colores, Shaders y texturas

A. APLICAR LOS MATERIALES UNO A UNO

En la ventana Postcard visualice una sola Postcard, a continuación seleccione un material de la Postcard y arrástrelo y suéltelo en la geometría de destino en la vista previa. Ejemplo:



1. La escena inicial

Esperando a los materiales que se aplicarán.

2. La Poscard

• Arrastre y suelte los materiales de la postcard a la geometría de la escena.

3. El resultado

Todos los materiales aplicados están configurados, coincidiendo con su configuración de la poscard.



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

B. APLICAR TODO EL MATERIAL A LA ESCENA

Visualice la postcard, a continuación haga clic en 🔤 para aplicar todos los materiales .

NB: Ventaja: con un solo clic, puede realizar una variación de los materiales asociados con un proyecto sin crear un nuevo documento. Los nombres de los materiales deben coincidir para adaptarse a la transferencia.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

INSPECTOR DE SHADERS

SHADERS

•	Shaders	Luces	Solariscopios	Objetos	Perspectivas			t, D	ta 🗉	
kitchen_white Básico ?	Ţ			Brillantez	lexión 0.00 m Límite 437	Transparencia Refracción Plexiglás 🗘 1.52	Espec	ular frontal — 10.00		X

Cualquier material Artlantis está cubierto con un Shader, aunque no se haya aplicado ningún Shader específico. En este caso, hay un Shader básico.

El aspecto de los Inspectores de Shaders cambia según los parámetros específicos del Shader actual. Los Shaders se pueden encontrar en el Catálogo de medios.



Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

CREAR UN SHADER

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

•	En el Inspector de Shader: haciendo clic en la herramienta		
		Crear Shader de	
•	O haciendo clic con el botón secundario sobre el nombre de un	Aplicar a todas las instancias Reajustar a valor por omisión Añadir textura	mate-
	rial 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 soltando donde proceda o haga doble clic en la miniatura para abrir un cuadro de diálogo donde puede elegir una imagen.

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



1. 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, en la unidad actual, el tamaño de la imagen 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.

2. 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 la unidad actual, 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 presentar la misma imagen que la miniatura.

NB: La imagen tamizada es cuatro veces el tamaño de la imagen de miniatura pero su diseño es 3 x 3 el tamaño de la miniatura a fin de evitar un efecto repetido.

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

3. 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 el de la imagen tamizada. De lo contrario, Artlantis la estirará según el tamaño de la imagen tamizada.

El objetivo de la imagen reflejada 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.

NB: El control deslizante está limitado a un valor mínimo y máximo de 1. Por ejemplo, al introducir un valor de 0,25, se definirá un control deslizante que oscilará entre un mínimo de 0 y un máximo de 0,25.

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

4. BRILLO

La imagen es opcional y debe estar en la escala de grises.

Su tamaño en píxeles debe ser el mismo que el de la imagen tamizada. De lo contrario, Artlantis la estirará según el tamaño de la imagen tamizada.

La Shininess¹ imagen se utiliza para modificar los valores del control deslizante de 1 a 1.000.

5. 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 rugosidades. Por



tanto, la imagen de rugosidad siempre estará disponible y usará menos memoria del sistema. Los valores van de -1 a 1.

6. 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. Los valores van de -1 a 1.



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.

7. TRANSPARENCIA

La imagen es opcional y debe estar en la escala de grises.

Se utiliza para simular agujeros y transparencias en el Shader.

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

8. REFLEJO H/REFLEJO V

Invierte cada duplicación horizontal o verticalmente.

8. VOLTEO H/VOLTEO V

Invierte horizontal o verticalmente la textura con una opción de reflejo entre 2 repeticiones.

8. FRESNEL

Añadir un efecto de transición Fresnel entre reflexión y tamizado.

8. UV MAPEADO

Comprobar la proyección del mapeado UV. Mantiene las coordenadas de la textura de un objeto procedente del software que controla los mapas UV.

9. GUARDAR SHADER COMO

Abre el cuadro de diálogo Guardar. Introduzca el nombre del Shader. Este nombre se mostrará en la parte superior izquierda del inspector.

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



....

1

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. Para mantener abierta la lista, haga clic en el icono. Haga clic de nuevo para volver al estado anterior.

• Los materiales se muestran por nombre. Para editar un nombre de material, haga doble clic sobre un nombre.

Atención: Si pretende utilizar el comando "Usar archivo de referencia..." todos los nombres de materiales editados se perderán.

Nombres: Visualización mediante códigos de color:

- Los nombres de las capas y materiales están en negro
- Los nombres de los materiales están en rojo cuando faltan en la base de datos.
- Los nombres de los Shaders están en azul
- Los nombres de las texturas están en verde.
- Los nombres de los materiales vacíos están en magenta.



Organización de la lista



1. Material de suelo infinito

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

2. 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.

3. Nombre del Material

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

4. Nombre del Shader

Sigue al nombre del material y se muestra en azul.

5. Nombre de la Textura

Sigue al nombre del material o el Shader y se muestra en verde. Puede arrastrar y soltar para volver reorganizar el orden en el que se mapean las texturas asociadas con un material. Al arrastrar/soltar una textura en otra, se convierte en dependiente. Esto le permite moverlas al mismo tiempo.

6. Nuevos materiales creados no asociados con la geometría

El nombre del material se muestra en rojo.

7. Nombre de Instancia de objeto

La instancia del objeto consta de varios materiales.

El usuario puede arrastrar y soltar un Shader en un material de la lista.

Los métodos abreviados Copiar y Pegar pueden utilizarse en esta lista.

Agregar texturas

PARÁMETROS DE MATERIAL

• Abre o cierra los parámetros de material.

F	arámetros de	e material	
Bisel	e_		0.18
Suave	e		0.50
	🗹 Visible		
	🖬 Pro	yectar so	mbras
	🖬 Rec	ibir somt	oras

Bisel: Use el control deslizante para seleccionar el nivel de bisel para un material.

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

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.

Crea un nuevo material 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.

- Borra un material vacío basado en el material seleccionado.
- Permite al usuario Reasignar un material.

FILTRO DE VISUALIZACIÓN DE MATERIAL



Todos los materiales del proyecto aparecen en la lista.

Sólo aparecen en la lista los materiales observables en la ventana vista previa.





NB: Limitaciones - en un archivo ATL de referencia, el comando "<u>Utilizar archivo de referencia...</u>" no reconocerá ningún material 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



- a. En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.



1. REFLEXIÓN

Proporciona un aspecto reflectante al material.

Es el color inicial. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre.

Puede utilizarse junto con el color Transparencia Transparencia

Límite: Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la **reflexión**. El valor 0 significa que el entorno se refleja hasta el infinito.



2. BRILLO

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

3. TRANSICIÓN DE FRESNEL

Determina la transición entre el color de reflexión y el color transparente. La transición depende del ángulo objetivo en relación con la superficie. P.ej. El color de reflexión es visible aunque el material sea brillante.

4. TRANSPARENCIA

Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

5. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.



6. SUPERFICIE DEL AGUA

Tamaño de onda: Arrastre el control deslizante para ajustar el tamaño de las ondas o especifique un valor en el campo relacionado. El valor de la longitud de las ondas pueden ir de 0 a 500.

Planeidad: Arrastre el cursor de tamaño de onda o especifique un valor en el campo relacionado de 0 a 10.

7. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

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

Permite al usuario controlar la velocidad del movimiento del agua. Los valores van de 1 a 3.

• **NB**: C

NB: Con efecto únicamente en Artlantis Studio en modo Animación.

8. CREAR UN SHADER



SHADER DE LUZ DE NEÓN



1. EXPLORADOR DE TEXTURAS/SHADERS

Para un material, puede utilizarse para desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

2. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Arrastre el control deslizante para cambiar la potencia o introduzca un valor (de 0,1 a 5.000) en el campo relacionado. Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.

3. TRANSPARENCIA

Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

4. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.

✓ Aire
Plástico
Agua
Opalina
Cuarzo
Vidrio
Plexiglás
Esmeralda
Policarbonato
Vidrio armado
Cristal
Diamante
Hielo
Personalizada

5. ESPECULAR FRONTAL

Define el color y el tamaño del foco (luz distribuida) sobre la superficie de un objeto.

Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.

6. TAMAÑO

Arrastre el control deslizante para cambiar el tamaño o introduzca un valor (de 0,1 a 100) en el campo relacionado.



7. <u>CREAR UN SHADER</u>



SHADER BÁSICO



Estos Shaders tienen la misma interfaz: Invisible, porcelana, experto, invisible, reflejo, perla, plástico, aluminio, bronce, cromo, cobre y acero inoxidable.

- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.

NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

1. COLOR DE TAMIZADO

Es el color inicial. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre.

2. AMBIENTE

-

Le permite configurar el aspecto ambiental del Shader. Introduzca un valor o deslice el cursor. El aspecto ambiental confiere al material un efecto retroiluminado.



4. REFLEXIÓN

Éste es el color de la **Reflexión**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos reflejante será el Shader.

Límite: Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la **reflexión**. El valor 0 significa que el entorno se refleja hasta el infinito.

5. BRILLO

Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.



5. TRANSPARENCIA

Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

6. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.

✓ Aire
Plástico
Agua
Opalina
Cuarzo
Vidrio
Plexiglás
Esmeralda
Policarbonato
Vidrio armado
Cristal
Diamante
Hielo
Personalizada

7. ESPECULAR FRONTAL

Cuando una fuente de luz ilumina directamente un material, da un aspecto más o menos distribuido desde el foco de luz. Defina el color del foco; si el color es oscuro, no hay ningún efecto especular.

8. CREAR UN SHADER



SHADER FRESNEL TAMIZADO



- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.

-

NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.



1. REFLEXIÓN

Éste es el color de la **Reflexión** Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos reflejante será el Shader.

Límite: Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la **reflexión**. El valor 0 significa que el entorno se refleja hasta el infinito.

2. BRILLO

Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.

3. TRANSICIÓN DE FRESNEL

Determina la transición entre el color de reflexión y el color transparente. La transición depende del ángulo objetivo en relación con la superficie. P.ej. El color de reflexión es visible aunque el material sea brillante.

4. TRANSPARENCIA

Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

5. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.

Aire
Plástico
Agua
Opalina
Cuarzo
Vidrio
Plexiglás
Esmeralda
Policarbonato
Vidrio armad
Cristal
Diamante
Hielo
Personalizada

6. CREAR UN SHADER



SHADER FRESNEL TRANSPARENTE





- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.

NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

REFLEXIÓN

-

Éste es el color de la **Reflexión**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos reflejante será el Shader.

Límite: Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la **reflexión**. El valor 0 significa que el entorno se refleja hasta el infinito.

2. BRILLO

Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.

3. TRANSICIÓN DE FRESNEL

Determina la transición entre el color de reflexión y el color transparente. La transición depende del ángulo objetivo en relación con la superficie. P.ej. El color de reflexión es visible aunque el material sea brillante.

4. TRANSPARENCIA

Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

5. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.

✓ Aire
Plástico
Agua
Opalina
Cuarzo
Vidrio
Plexiglás
Esmeralda
Policarbonato
Vidrio armado
Cristal
Diamante
Hielo
Personalizada



6. <u>CREAR UN SHADER</u>



SHADER DE PROCEDIMIENTO

Estos Shaders tienen la misma interfaz: Fibra de carbono, gravilla, césped, mármol, mosaico, pavimento, ladrillos, cadena, ébano, óxido, persiana, cuero, tela, chapa de metal, bebeer, cedro, olmo, exótica, caoba, vidrio granulado, aluminio cepillado, cromo rayado, metal martillado, metal oxidado, chapa perforada, alfombra, revestimiento, tejas, entablado, piedra, losa, etc.



- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.

NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

1. MEZCLAR COLOR

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

2. ROTACIÓN

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

Shift+clic incrementa cada 15°.

3. TAMAÑO

Utilice el cursor para cambiar el tamaño del Shader proporcionalmente o introduzca un valor en el campo relacionado.

4. REFLEXIÓN

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

5. BRILLO

Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.

6. RUGOSIDAD



Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo relacionado para simular el efecto de rugosidades o vaciados en la superficie del material.

Haga doble clic en el diodo para cancelar el efecto.

7. MAPEADO NORMAL

Da una apariencia distorsionada a cualquier elemento reflejado en la textura. Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo relacionado para simular la distorsión.

8. TRANSPARENCIA

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

9. EFECTO 3D

10. AMBIENTE

Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo relacionado. Da un efecto retroiluminado al Shader.

11. PROYECCIÓN

Ajusta la imagen a la superficie en la que está situada. Selecciona automáticamente los parámetros que mejor se adaptan al proyecto.

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.

Horizontal: El Shader es configurado horizontalmente.

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. CREAR UN SHADER





Crear un nuevo Shader a partir de un Shader existente.

SHADER DE ESMALTADO DE NEÓN



- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.

-

NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

1. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Arrastre el control deslizante para aumentar la potencia o introduzca un valor (de 0,1 a 5.000) en el campo relacionado. Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.

2. TRANSPARENCIA

Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

3. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.

Aire Plástico Agua Opalina Cuarzo Vidrio Plexiglás Esmeralda Policarbonato Vidrio armado Cristal Diamante Hielo Personalizada

4. REFLEXIÓN



Éste es el color de la **Reflexión**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos reflejante será el Shader.

5. BRILLO

Brillo: Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.

Límite: Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la **reflexión**. El valor 0 significa que el entorno se refleja hasta el infinito.

6. <u>CREAR UN SHADER</u>



SHADER DE ESMALTADO REALISTA



- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renombrados serán ignorados.
- c. La vista previa de Shader.

NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

1. REFLEXIÓN

-

Éste es el color de la **Reflexión**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos reflejante será el Shader.

Límite: Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la **reflexión**. El valor 0 significa que el entorno se refleja hasta el infinito.

2. BRILLO

Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.

3. TRANSICIÓN DE FRESNEL

Determina la transición entre el color de reflexión y el color transparente. La transición depende del ángulo objetivo en relación con la superficie. P.ej. El color de reflexión es visible aunque el material sea brillante.

4. TRANSPARENCIA



Éste es el color de la **Transparencia**. Para cambiarlo, haga clic en el rectángulo. El selector de color del sistema se abre. Cuanto más oscuro sea el color, menos transparente será el Shader.

5. REFRACCIÓN

Distorsiona la apariencia de un elemento situado detrás de un material en mayor o menor medida. Introduzca un valor numérico o seleccione el tipo deseado en el menú contextual.

1	Aire
	Plástico
	Agua
	Opalina
	Cuarzo
	Vidrio
	Plexiglás
	Esmeralda
	Policarbonato
	Vidrio armado
	Cristal
	Diamante
	Hielo
	Personalizada

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 una superficie esmaltada.

Tamaño de distorsión:

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

X/Y: Para dirigir la ondulación mayoritariamente al eje X- ó Y- o ambos. El control deslizante permite variar la proporción. Introduzca un valor en el campo relacionado.

Planeidad: Determina el tamaño de la ondulación. Introduzca un valor en el campo relacionado.

Detección de paneles de ventana: Si se activa, busca los límites de una forma contigua donde generar una superficie esmaltada.

7. <u>CREAR UN SHADER</u>



SHADER MULTITEXTURAS



- En la primera línea se muestra el nombre del material seleccionado, después, debajo se encuentra el nombre del Shader y a veces el nombre de la textura seleccionada si tiene alguna incorporada.
- b. Para editar el nombre de un material haga doble clic sobre él. No cambie el nombre si tiene la intención de utilizar el comando "Utilizar un archivo de referencia..." ya que los materiales renom-



brados serán ignorados.

- c. La vista previa de Shader.
- NB: Las flechas de un material pueden utilizarse para navegar entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

1. MEZCLAR COLOR

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

2. ROTACIÓN

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

Shift+clic incrementa cada 15°.

3. TAMAÑO

Utilice el cursor para cambiar el tamaño del Shader proporcionalmente o introduzca un valor en el campo relacionado.

4. REFLEXIÓN

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

5. BRILLO

Al utilizar el cursor se confiere una apariencia más plástica a la izquierda y una apariencia más metálica a la derecha. Los valores van de 0 a 1.000.

Haga doble clic en el diodo para cancelar el efecto.

6. MAPEADO NORMAL

Da una apariencia distorsionada a cualquier elemento reflejado en la textura. Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo relacionado para simular la distorsión.

7. UMBRAL

El Shader depende de dos texturas. El cursor del umbral permite determinar la influencia de cada una. Valores de 0 a 1.

El cursor de transición establece la nitidez cuando se unen las texturas. Valores de 0 a 1.

Aleatorio: al hacer clic en el dado, se establece mayor o menor influencia en el diseño.

8. PROYECCIÓN

Ajusta la imagen a la superficie en la que está situada. Selecciona automáticamente los parámetros que mejor se adaptan al proyecto.



	Planar	
	Ortogonal	
	Horizontal	
	Vertical	
	Esférico	
	Y cilíndrica	
	X cilíndrica	
1	UV	
	Planetaria	

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.

Horizontal: El Shader es configurado horizontalmente.

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.

9. <u>CREAR UN SHADER</u>



Crear un nuevo Shader a partir de un Shader existente.

SHADERS ESPECÍFICOS PARA MATERIALES DE MAXWELL

Estos Shaders son materiales de Maxwell. Están optimizados para el Motor de generación Maxwell . También pueden utilizarse con el motor de generación Artlantis, pero no se tendrán en cuenta aspectos específicos de Maxwell.





Shaders de metal

Simulan metal.

Shaders de metal

Estos materiales: Aluminio, cromo, cobalto, cobre, germanio, oro, hierro, níquel, plata, titanio y vanadio simulan todos distintos tipos de metal.



1. Nombres: Materiales/Materiales/Texturas

 Arriba en blanco aparece el nombre del material: haga doble clic sobre el nombre para editarlo.

Según la selección, debajo se muestra el nombre del Shader en azul o el nombre de una textura en verde.

2. Navegador de Shaders/Texturas

Muestra la vista previa del Shader de la textura cuando hay una asociada. Navegar entre ellas utilizando las dos flechas que hay a cada lado. El aspecto del inspector cambiará en función de si se ha seleccionado un Shader o una textura.

- 3. Color de tamizado
 - Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.
- 4. Brillo

Brillo

- Arrastre el control deslizante para ajustar la intensidad de brillo del material o introduzca un valor en el campo relacionado.
- 5. Crear un nuevo Shader

Shader de pintura de automóvil

Este Shader metálico se destina a aplicaciones sobre superficies curvadas como las de una carrocería de automóvil. Puede ajustarse el grado de metalicidad de la pintura.



- 3. Color de tamizado
 - Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.
- 4. Metalicidad

Brillo

• Arrastre el control deslizante para ajustar el aspecto metálico del material o introduzca un valor en el campo relacionado. Los valores van de 0 a 100.

Shaders de esmaltado

Simula esmaltado.

Shader AGS*

* AGS = Solución de esmaltado arquitectónico

Este Shader de esmaltado se destina a aplicaciones en superficies esmaltadas sin grosor. Beneficios: cálculo rápido y ruido limitado en una superficie esmaltada.

3. Reflexión

Reflexión

• Haga clic para seleccionar un color de tamizado.

Porcentaje de reflexión

 Arrastre el control deslizante para editar el grado en que el material refleja su entorno o introduzca un valor en el campo relacionado. Los valores van de 0 a 100. 100 es un espejo.

Esmaltado fuerte, Esmaltado suave y vidrio esmerilado

Este Shader de esmaltado se destina a aplicaciones en superficies esmaltadas con grosor. Si la superficie no tiene un verdadero grosor, utilice en su lugar el Shader AGS.



3. Transparencia

- Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.
- 4. Reflexión/Brillo

Reflexión

• Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.

Distancia de atenuación

Al indicar un valor límite, se define la distancia máxima de la reflexión.


Shaders textiles

Shader satinado o aterciopelado

Este Shader está diseñado para tejidos, revestimiento, etc.



3. Color de tamizado

- Haga clic para seleccionar un color del selector de color del sistema.
- **NB**: Los Shaders Maxwell no se instalan por defecto en el catálogo; está disponibles por subcategoría en la Abvent Media Store.

AGREGAR TEXTURAS

Una textura es una imagen o secuencia importada en un material. Un material puede tener una o más texturas.²

Las texturas se aplican



y seleccionando

- Haciendo clic en el nombre del material
 la opción Añadir Textura....
- Arrastrando y soltando la miniatura de textura del catálogo en un material en el modo Vista previa o en la lista.
- Arrastrando y soltando la textura desde una ubicación del disco duro a un material en la vista previa o en la lista.

Las texturas se eliminan

- Utilizando el botón *Eliminar fondo*.
- Haciendo clic con el botón secundario en el nombre de la textura y seleccionando *Eliminar* en el menú emergente.

Mapeado de textura



1. Explorador de texturas/Shaders

Para un material, puede utilizarse para desplazarse entre los editores de Shaders y texturas relacionados.

2. 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.

3. Mezclar color



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

4. Rotación

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

5. Escala

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

6. Dimensiones - Espaciado

• Al hacer clic en dimensiones... se abre la paleta:



a. ANCHURA/ALTURA

Introduzca el tamaño de la textura, al hacer clic en se conservan las proporciones. Haga clic de nuevo para cancelar la limitación.

b. ESPACIADO HORIZONTAL/VERTICAL

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

Introduzca un valor de espaciado como *H* y/o *V*. Al hacer clic en se conservan las mismas proporciones. Haga clic de nuevo para cancelar la limitación.

C. REPETICIÓN HORIZONTAL Y/O VERTICAL

Duplica la textura a lo largo del eje horizontal y/o vertical.

d. REFLEJO HORIZONTAL Y/O REFLEJO VERTICAL

Invierte cada duplicación horizontal o verticalmente.

e. VOLTEAR

Invierte horizontal o verticalmente la textura con una opción de reflejo entre 2 repeticiones.

f. BOTÓN 🛄

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

7. Reflexión

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

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

Al indicar un valor *límite*, se define la distancia máxima de la reflexión.

8. Brillo - Rugosidad - Mapeado normal

Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo Brillo.

Use el control deslizante o introduzca 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 da una apariencia distorsionada a cualquier elemento reflejado en la textura. Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo relacionado para simular la distorsión.

9. Transparencia

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

Usar canal Alpha: Marque la casilla para activar la transferencia del canal Alpha.

Usar un color de transparencia: Haga clic en el selector para elegir un color de transparencia. Marque la casilla para activarla.

10. Ambiente

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

11. Proyección

Ajusta la imagen a la superficie en la que está situada. Selecciona automáticamente los parámetros que mejor se adaptan al proyecto.

Planar Ortogonal Horizontal Vertical Esférico Y cilíndrica X cilíndrica ✓ UV Planetaria

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.

Horizontal: El Shader es configurado horizontalmente.

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.

REASIGNAR UN MATERIAL

En la lista de materiales, para reasignar un material, al hacer clic en la herramienta se abre el cuadro de diálogo.

	Seleccionar poligonos por	Aplicar el material seleccionado a la selección de polígono Aplicar una copia del material seleccionado Aplicar el material seleccionado 	
?	Reasigna	r material	Cancelar

-



Seleccione el tipo de selección en el menú desplegable el tipo de selección en el tipo de selección en el menú desplegable el tipo de selección en el menú desplegable el tipo de selección en el tipo de selección en el menú desplegable el tipo de selección en el menú desplegable el tipo de selección en el tipo de seleción

1. EN LA VENTANA VISTA PREVIA

• Haga clic en los elementos que desea reasignar con el nuevo material.

NB: Haga clic en el botón Cancelar selección para borrar la selección actual.

2. APLIQUE EL MATERIAL SELECCIONADO A LA SELECCIÓN DEL POLÍGONO

Hay dos opciones:

• Aplicar una copia del material seleccionado

Aplicar el material seleccionado a la selección de polígono 🧧	porte_placard02	
O Aplicar una copia del material seleccionado	porte_placard02	
Aplicar el material seleccionado		

En el menú desplegable, seleccione un material existente para asociarlo al nuevo material. Justo debajo del menú desplegable puede editar el nombre del nuevo material. Por defecto, el nombre sigue siendo el mismo que el original.

Aplique el material seleccionado:

Una vez validado, el nuevo material se muestra al final de la lista actual.

NB: Si necesita utilizar el comando "Usar archivo de referencia..." todos los materiales reasignados se perderán.

NB: No se pueden seleccionar los elementos que conforman un objeto.

NB: El comando de archivo > <u>Utilizar archivo de referencia</u> no reconoce los materiales reasignados o renombrados.

EJEMPLO: DIVIDIR MATERIAL POR MALLA

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 el nombre de un material, se muestra el siguiente menú emergente:



	Crear Shader 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
	Mostrar Normales (Maxwell Render) Revertir Normales (Maxwell Render)
* * *	Visible Proyectar sombras Recibir sombras
	Suprimir todos los materiales no utilizados Suprimir
	Desglosar Material por Malla

Crear Shader...

Abre el cuadro de diálogo Crear Shader.



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

Eliminar 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 Atrás.

Aplicar a todas las instancias

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

Restablecer el valor por defecto

Aplica el material original al objeto.

<u>Agregar texturas...</u>

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

Combinar materiales con el mismo nombre

Los materiales con el mismo nombre se reemplazarán 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 sombras

• 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.

Eliminar todas las IDs de materiales no utilizados

Borra los materiales no asignados a la geometría.

Eliminar

Elimina el material seleccionado.

Dividir Material por Malla

A partir de un material aplicado, el comando crea tantos materiales como mallas se hayan encontrado en la lista de materiales.

Ejemplo: Dividir Material por Malla



.

NB: El comando de archivo > <u>Utilizar archivo de referencia</u> no reconoce los materiales reasignados o renombrados.

Textura

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



Eliminar

Borra la textura relacionada.

Combinar origen de textura

Superior izquierdo, superior derecho, inferior izquierdo, inferior derecho y central.

Determina el punto de anclaje de la textura. En modo Vista previa, el origen es representado por una cruz negra.

En la vista en miniatura, el punto de anclaje se representa mediante una cruz azul.

INSPECTOR DE OBJETOS

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Posición	
Rotación	
Normal	
Orientación en ruta	
Orientación en ruta, X, Y solamente	
Animación de objetos	197
Inspector de bjetos Capa seleccionada	
Información de escena y edición	
Crear un objeto a partir de una escena	
Crear el objeto	
Posición	
Rotación	
Normal	
Orientación en ruta	
Orientación en ruta, X, Y solamente	
Animación de objetos	
Lista de objetos	
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa	
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios	
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos	
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva:	203 203 204 205 207
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas	203 203 204 204 205 207 207
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto	203 203 204 205 207 207 207 208
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto	203 203 204 205 207 207 207 208 208
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia	203 203 204 205 207 207 207 208 208 208 209
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia Inspector de Objetos Billboard	203 203 204 205 207 207 207 208 208 208 209 209
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia Inspector de Objetos Billboard Dos tipos de Billboards	203 203 204 205 207 207 207 208 208 209 209 209
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia Inspector de Objetos Billboard Dos tipos de Billboards Animación de objetos	203 203 204 205 207 207 207 208 208 209 209 209 209
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia Inspector de Objetos Billboard Dos tipos de Billboards Animación de objetos Inspector de Objetos Luz	203 203 204 205 207 207 207 208 208 209 209 209 210 210
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia Inspector de Objetos Billboard Dos tipos de Billboards Animación de objetos Luz Animación de objetos	203 203 204 205 207 207 207 208 209 209 209 209 210 210 212
Lista de objetos Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa Varios Menú emergente de los objetos Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva: Menú emergente de las capas Instancia de objeto Crear una instancia de un objeto Eliminar una dependencia Inspector de Objetos Billboard Dos tipos de Billboards Animación de objetos Inspector de Objetos Luz Animación de objetos	203 203 204 205 207 207 207 208 208 209 209 209 209 210 210 212 212



Inspector de Objetos Personas animadas 3D	213
Animación de objetos	215
Inspector de Objetos Personas quietas 3D	
Animación de objetos	216



1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

• Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo.

2. EDITAR SHADERS...

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

3. DIMENSIONES

- Cambia los parámetros de longitud, anchura y altura.
- Haga clic en la cadena para mantener las proporciones.

4. COORDENADAS X, Y Y Z

Posición

• Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.

NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser cambiado en la vista 2D.

Rotación

- Pivota el objeto por los ejes x, y, z.
- El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.
- Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

5. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: Tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).

-

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

ANIMACIÓN DE OBJETOS

NB: A la edición de la información de la escena - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

INSPECTOR DE BJETOS CAPA SELECCIONADA

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

-	Tavolo 01_1
V 🗇	Miscancelleous
	Loud-Speaker2_1
	Loud-Speaker2_2
	HIFI2_1

Cuando haya una capa seleccionada en la lista.



1. CAPA

Muestra el nombre de la capa actual; si hay más de una capa seleccionada, no se muestra ningún nombre.

2. ESTADÍSTICAS

Muestra el número de triángulos y objetos contenidos en la capa seleccionada de la lista; si hay más de una capa seleccionada, no se muestran estadísticas.



3. TIPO DE CAPA

El botón de radio indica el tipo de la capa actual.

Ninguna

Por defecto, el componente arrastrado y soltado 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 de Objetos, Vegetación 3D, Billboards, Objetos animados u Objetos con luz.

Cuando arrastra y suelta 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.

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

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.

Se puede elegir cualquier capa. En la lista, el símbolo en cuestión será asignado al icono de la capa.



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

4. ACTIVAR VISTA

En el menú emergente, active el punto de vista deseado y se mostrará.

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. CREAR VALOR POR DEFECTO
 - Cuando hace clic en el botón "Usar por defecto", la capa seleccionada pasa a ser la capa por defecto para los objetos arrastrados y soltados en la escena o los objetos creados a partir de la escena allí almacenados.

6. OCULTAR EN LA VISTA ACTUAL/MOSTRAR EN EL

PUNTO DE VISTA ACTUAL

Muestra lo que es necesario para el punto de vista activo. Ventaja: mejora la presentación y la generación.

INFORMACIÓN DE ESCENA Y EDICIÓN

Acceda a los datos relacionados con toda la escena utilizando la barra de herramientas de navegación.



O Ctrl-i.





1. ESTADÍSTICAS

- Número de triángulos que componen la escena
- Número de triángulos que componen los objetos y (número de objetos)
- Número de capas
- Número de luces
- Número de propiedades

2. EDICIÓN DE LA ESCENA

a. Establezca el origen

Transfiera el origen del punto de anclaje y seleccione la ubicación del nuevo origen de la escena.

Determine el punto de entrada del objeto (bola azul).	Mueve el origen de la escena.
Centro X, Y y abajo	Y Z X
Centro X, Y y arriba	Y X
Centro X, Y	Y J X

-



Determine el punto de entrada del objeto (bola azul).	Mueve el origen de la escena.
Objetivo de la cámara	

NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser <u>cambiado en la</u> <u>vista 2D</u>.

b. Tamaño de la escena

AJUSTA EL TAMAÑO DE

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

Al editar las dimensiones, se mantienen las proporciones.

c. Coordenadas

Posición: teclee los valores en los campos numéricos para mover el origen de la escena.

Rotación: rote la escena según los ejes X, Y y Z.

CREAR UN OBJETO A PARTIR DE UNA ESCENA

Utilizando la geometría seleccionada en la ventana Vista previa.

Crear el objeto

• Active la flecha de selección en la lista de objetos.



• Se mostrará el inspector.



1. Nombre del Objeto

- Tipo de nombre del objeto.
- 2. Seleccionar por



- Elija el tipo de selección: por triángulos, planos, planos paralelos, objetos, materiales o Asistente de Objetos.
- En la Vista previa, haga clic en los elementos que compondrán el objeto.

NB: No se puede crear un objeto a partir de elementos ya utilizados en otro objeto.

3. Baja radiosidad

Cuando esté desmarcada, toda la geometría del objeto participará en la iluminación. Cuando esté marcada, la radiosidad sólo afectará a una parte de la geometría.

Ejemplo: Una superficie de hierba modelizada utilizará memoria y tiempo para la generación; todas las briznas de hierba diminutas proyectarán sombras unas sobre otras.

4. Ubicación de objetos

Siempre vertical (caso de un poste) o perpendicular al soporte (caso de un coche sobre una pendiente).

5. Capa de destino

Seleccione la capa para el nuevo objeto.

6. Crear un objeto interno o un objeto externo (.atlo)

El objeto sólo puede ser utilizado en el proyecto atl actual o el objeto es guardado en una carpeta y puede ser utilizado para cualquier proyecto.

7. Incluir grupo de luces

Se puede seleccionar y guardar un grupo de luces en el objeto.

8. Confirmar/Cancelar

NB: Al confirmar con la opción Crear un objeto externo, se le pedirá que seleccione la ubicación donde desea guardarlo.

NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser cambiado en la vista 2D.

NB: La geometría utilizada para crear el objeto ya no existe puesto que se ha convertido en un objeto.

NB: Utilizando el comando "Utilizar un archivo de referencia..." se mantiene el control de las capas, excepto en los siguientes casos

En Artlantis:

-

- Le geometría del software de modelado o CAD contenida en una capa se ha movido a otra capa.

- Se ha cambiado el nombre de las capas o la geometría contenida en las capas.

En el software de modelado o CAD:

- Se ha cambiado el nombre de las capas o han sido eliminadas.





1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

• Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo.

2. EDITAR SHADERS...

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

3. DIMENSIONES

- Cambia los parámetros de longitud, anchura y altura.
- Haga clic en la cadena para mantener las proporciones.

4. COORDENADAS X, Y Y Z

Posición

- Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.
- NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser cambiado en la vista 2D.

Rotación

- Pivota el objeto por los ejes x, y, z.
- El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.
- Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

5. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: Tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).

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

ANIMACIÓN DE OBJETOS

NB: A la edición de la información de la escena - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.



See "Ventana Escala de tiempo" on page 117 See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

LISTA DE OBJETOS

Hay dos maneras de presentar el contenido de la lista: por Jerarquía o por Capa



1. Acceso a listas

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. Por jerarquía/por capa

POR CAPA 🧲

Lista la geometría de la escena junto con los objetos asociados. Permite que los objetos asociados se ordenen por capa.

POR JERARQUÍA 🧮

Lista los elementos de la escena junto con los objetos asociados. Le permite seleccionar los elementos que componen la escena en vista y editarlos.

3. Duplicar/Eliminar una capa u objeto



• El resultado de hacer clic en el icono + depende de la selección en la lista. Si es una capa, duplica la capa con los objetos contenidos; si es un objeto, se duplica el objeto. El elemento duplicado aparece al final.

ELIMINAR

• Al hacer clic en el icono - se eliminan los elementos, capas u objetos seleccionados. Al eliminar un objeto seleccionado también se borran todas sus dependencias.

Método abreviado: Seleccione y, a continuación, pulse la tecla Retroceso.

4. Crear objetos

Un objeto puede ser creado utilizando la geometría existente de la escena.

5. Visualización del filtro

Muestra sólo los objetos visibles en el punto de vista actual.



Varios

 Haga doble clic en el objeto para cambiar su nombre. Puede cambiar la posición/el elemento asociado a un objeto en la jerarquía arrastrándolo y soltándolo.

Los objetos pueden colocarse dentro de una jerarquía de modo que se pueda trasladar el grupo de objetos al mover el objeto principal.



• Se puede realizar una selección múltiple mediante Ctrl + clic



En el inspector, pueden editarse al mismo tiempo las coordenadas, la orientación y las dimensiones de una selección múltiple de objetos.

La selección múltiple se representa mediante iconos sombreados y mediante puntos en los campos numéricos.

Cuando introduzca un cambio en un parámetro, se cambiará para todos los objetos seleccionados.

- NB: Los comandos Eliminar, Deshacer y Rehacer están disponibles en la lista de objetos.

Menú emergente de los objetos

Por jerarquía o por capa.



• Haga clic en el nombre de un objeto.



Duplicar

• Hacer una copia del objeto.

NB: Los objetos también pueden ser duplicados en la ventana Vista previa manteniendo pulsada la tecla Alt al arrastrar el objeto.

Eliminar

El objeto es eliminado.

Definir como Objetivo/Anular la definición como objetivo

Permite utilizar un objeto como objetivo para una cámara o luz. Una vez configurado en el Inspector de Objetos, puede utilizarlo en el inspector de cámara o luz seleccionando el objeto en el menú objetivo.

Cuando se define como objetivo en la lista, se muestra un objetivo rojo frente al nombre del objeto.

Cucina completa 4_1
Sedia 02_4
store01_1
Cube_1_3



• En el inspector de punto de vista de las coordenadas, seleccione el objeto objetivo desde el menú desplegable. *Seleccionar objetivo*.

Restablecer el tamaño original

Se recuperan los parámetros por defecto.

Aplicar Gravedad

El punto de anclaje del objeto será proyectado verticalmente sobre la superficie de debajo más cercana.

Ocultar instancia/Mostrar instancia

Le permite ocultar o mostrar un objeto o un grupo de objetos.

Baja radiosidad

El objeto se generará con parte de su geometría ignorada para ahorrar tiempo de generación.

p.ej. los pelos de una alfombra en 3D no proyectarán sus sombras en cada uno de otros pelos, sino sólo en algunos de ellos.

Desplazar a

Mueve el objeto de la capa actual a otra.

Coordenadas del inspector de vistas de perspectiva:



• El objeto seleccionado se ha creado utilizando el menú contextual como fue explicado más arriba.

Menú emergente de las capas

Por capa solamente.

• Haga clic en el nombre de una capa.





Defina esta capa como la capa predeterminada.

Ocultar/Mostrar en la vista actual

Genera una capa visible/invisible en la vista actual.

Editar la vista con esta capa visible

La vista de inspector cambia el punto de vista.

Activar la vista con esta capa visible

Muestra el punto de vista actual sin cambiar el inspector.

Capa por defecto para

Seleccione una de las categorías de capas: Objetos, Vegetación 3D, Billboards, Objetos animados y Objetos de luz.

Eliminar

Suprime la capa actual, después muestra el siguiente cuadro de diálogo para permitirle desplazar o borrar su contenido.

Delete	Layer	
The selected layer is not empty What do you want to do with its	s content?	✓ Kitchen Element HIFI-TV
Move content to: Delete content	Kitchen Element #	Lightings Vegetation Miscancellous

Eliminar todas las capas vacías

Elimina las capas que no contienen ninguna geometría.

INSTANCIA DE OBJETO

Principio - dos objetos: una mesa y un jarrón. El jarrón está colocado sobre la mesa. Si se mueve la mesa, el jarrón también se mueve.

Crear una instancia de un objeto



Mediante arrastrar y soltar:

- En modo 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.



Eliminar una dependencia

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

- NB: No hay límite en el nivel de instancias.

INSPECTOR DE OBJETOS BILLBOARD

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.

Dos tipos de Billboards

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



1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo. A la derecha de la vista previa, los botones le permiten ajustar la simetría horizontal y/o vertical.

2. ALTURA

Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo. El campo numérico puede utilizarse para introducir un valor que esté fuera del rango del control deslizante.

3. TRANSPARENCIA

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

4. MOSTRAR

Brillo

• Se utiliza para cambiar el brillo. Los valores van de -0,25 a 0,25.



Contraste

• Se utiliza para cambiar el contraste. Los valores van de 0,5 a 1,5.

5. COORDENADAS X, Y Y Z

Posición

• Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.

NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser cambiado en la vista 2D.

Rotación

- Pivota el objeto por los ejes x, y, z.
- El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.
- Compruebe el cuadro de la cámara para forzar al billboard para que esté siempre frente a la cámara.
- Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

6. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: Tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

• El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).

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

Animación de objetos

NB: A la edición de la información de la escena - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

INSPECTOR DE OBJETOS LUZ

Seleccione un objeto de:



- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.



1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo.

2. EDITAR SHADERS...

Seleccione el material que desea editar de la lista; el Inspector de Objetos cambia al modo Shaders.

3. EDITAR LUCES...

Seleccione la luz que desea editar de la lista; el Inspector de Objetos cambia al modo Luz.

4. DIMENSIONES

Cambia los parámetros de longitud, anchura y altura.

 Haga clic en la cadena para mantener las proporciones. Al hacer clic de nuevo se elimina la restricción.

5. COORDENADAS X, Y Y Z

Posición

Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.

NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser cambiado en la vista 2D.

Rotación

Pivota el objeto por los ejes x, y, z.

El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.

Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

6. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: Tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).

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

Animación de objetos

NB: A la edición de la información de la escena - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

INSPECTOR DE OBJETOS PLANTA 3D

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.



1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo.

2. ALTURA

Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo. El campo numérico puede utilizarse para introducir un valor que esté fuera del rango del control deslizante.

3. TRANSPARENCIA

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

4. FECHA DE REPRESENTACIÓN



Estación del año

• Establezca la fecha (día/mes) o ajústela con la fecha del solariscopio.

5. COORDENADAS X, Y, Z

Posición

• Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.

B: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser <u>cambiado en la vista 2D</u>.

Rotación

- Pivota el objeto por los ejes x, y, z.
- El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.
- Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

6. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: Tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).

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

Animación de objetos

NB: A la edición de la <u>información de la escena</u> - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

INSPECTOR DE OBJETOS PERSONAS ANIMADAS 3D

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.





1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo.

2. ALTURA

Use el control deslizante o introduzca un valor en el campo.

3. COLOR

Utilice el menú para seleccionar el color de la ropa.

4. MEZCLAR COLOR

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

5. COMPORTAMIENTO

Utilice el control deslizante para establecer la posición predefinida o introduzca un valor. Use el menú para elegir la actitud del personaje: de pie, sentado, corriendo, etc.

6. SHADER

Reflexión, brillo y rugosidad:

Reflexión

• Arrastre el control deslizante. Cuando el diodo está rojo, la textura refleja su entorno. Haga doble clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.

Brillo

• Arrastre el control deslizante para hacer que el material adquiera brillo o introduzca un valor en el campo relacionado.

Rugosidad

- Arrastre el control deslizante para aplicar rugosidad a los materiales o introduzca un valor en el campo relacionado. Haga clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.
- Seleccione el material que desea editar de la lista; el Inspector de Objetos cambia al modo Shaders.

7. COORDENADAS X, Y Y Z

Posición

• Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.



NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser cambiado en la vista 2D.

El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.

8. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

- El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).
- **NB**: Utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, el objeto puede cambiar de comportamiento varias veces.

Animación de objetos

NB: A la edición de la información de la escena - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

INSPECTOR DE OBJETOS PERSONAS QUIETAS 3D

Seleccione un objeto de:

- Lista de objetos
- Ventana Vista previa
- Ventana Vista 2D

La paleta de inspectores muestra la información.





1. MINIATURA DE VISTA PREVIA

Se muestra la miniatura del objeto actual. Haga doble clic en el nombre para editarlo.

2. SHADER

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

3. DIMENSIONES

- Cambia los parámetros de longitud, anchura y altura.
- Haga clic en la cadena para mantener las proporciones.

4. COORDENADAS X, Y Y Z

Posición

• Proporciona las coordenadas x, y, zpara el punto de anclaje del objeto. Al introducir nuevos valores se redefine la posición.

NB: Para un .atlo, el punto de anclaje predeterminado puede ser <u>cambiado en la vista 2D</u>.

El cursor circular puede utilizarse para girar el objeto verticalmente. Al pulsar Shift + clic y arrastrar el cursor a la vez se limita el movimiento a incrementos de 15°.

5. PARÁMETROS DE ANIMACIÓN

Posición del objeto: Tres 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 ruta

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

Orientación en ruta, X, Y solamente

- El objeto se mueve por x, y, z en la dirección de la ruta pero permanece siempre paralelo al nivel del suelo x,y. (p.ej., como un frisbee).
- NB: Utilizando la escala de tiempo, en una única secuencia, el objeto puede cambiar de comportamiento varias veces.

Animación de objetos

NB: A la edición de la información de la escena - como un movimiento del origen, redimensionado del modelo y las coordenadas - se puede acceder desde Información de la escena.

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315

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 con uno o más puntos de vista.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Proyección de rayos del sol	
Iluminación	
Varios	
Lista de solariscopios	
Animación de solariscopios	
Lista de solariscopios	



Du dau	
ву цау	

• Haga doble clic en el nombre para editarlo.

PROYECCIÓN DE RAYOS DEL SOL

Tres opciones de ajustes: Ubicación ot J., Manual or 45° .

Opción A- Según una ubicación

•	m -		08/11
04	0		13:30
⊙ 45°	III	San Diego 🛟	Editar

- Seleccione una ubicación en la lista de ciudades.
- Si la ciudad no está disponible, haga clic en el botón Editar....





Posición geográfica

AÑADIR

- Al hacer clic en el botón Añadir se crea una "Nueva ciudad".
- Para añadir una nueva ciudad, introduzca la latitud, longitud y zona horaria. Marque la casilla *DST* para habilitar la hora de verano.

La ubicación también puede definirse gráficamente haciendo clic en 🙆 para abrir el planisferio. La cruz azul indica la ubicación actual; al hacer clic en el planisferio se definirá la nueva ubicación.



EDITAR

- Pulse Editar para modificar la ciudad actual.
- Cambie su nombre. Ajuste los parámetros de longitud y latitud. ELIMINAR

ELIMINAR

• Haga clic en el botón *Eliminar* para borrar la ciudad seleccionada.

Dirección norte

 O bien seleccione la flecha roja de la brújula y mueva el cursor para definir una nueva posición. O bien teclee el valor en grados en el campo numérico.

Cuando se puede editar la brújula, también está visible en la ventana vista previa.



Ajustar la fecha y la hora

Edite la fecha (dd/mm) y la hora (hh:mm) o mueva los controles deslizantes asociados.





Opción B- Según una posición manual



El acimut y la elevación utilizan los cursores circulares para ajustar las posiciones en grados. También puede teclear un valor en grados en los campos numéricos.

Opción C- Según una proyección de 45°



• Ajuste la posición del sol a 45º hacia arriba y hacia la izquierda de la cámara.

ILUMINACIÓN



2. Potencia de luz solar

 Mueva el control deslizante o introduzca un valor de porcentaje en el campo. Al hacer clic en el diodo rojo, se reajusta la potencia a su valor inicial.

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.

3. Potencia de la luz procedente del cielo

• Mueva el control deslizante o introduzca un valor de porcentaje en el campo. Al hacer clic en el diodo rojo, se reajusta la potencia a su valor inicial.



Filtro de color

• Haga clic en el cuadro de color para modificar el color de la luz procedente del cielo.

B: Colorea sólo el cielo, pero no los elementos en la escena.

4. Sombras

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

- Mueva el control deslizante o indique un valor en el campo numérico para cambiar la calidad de las sombras, de oscuras a suaves.
- Desmarque la casilla para desactivar las sombras.

5. Rayo de sol

Proporciona una luz volumétrica a los rayos. El control deslizante le permite definir el volumen de los rayos.

- Mueva el control deslizante o indique un valor en el campo numérico para cambiar la potencia de los rayos.
- Desmarque la casilla para desactivar los rayos.







B: El sol debe estar en el campo de la cámara para que los rayos tengan efecto.

6. Destello de lente

- Seleccione el efecto: Haga clic en una de las *cuatro miniaturas*.
- Marque la casilla para activar o desactivar el efecto.
- Mueva el control deslizante de potencia o introduzca un valor comprendido entre 0 y 100%.





NB: El sol debe estar en el campo de la cámara para que el destello de la lente tenga efecto.



VARIOS

Polución	20) @ (Nubes	
		° ₫⊂	Niebla	
м	ezclar colo	or 🗹 🚺		
	Mi	sc		

Le permite activar efectos como: Contaminación, nubes y niebla, y mezclar el color del cielo.

7. Factor de contaminación

• Mueva el control deslizante o introduzca un valor de porcentaje en el campo.

8. Nubes...

🗹 Activar	Cirrus		50	Origen 籋 🛛 30
	Stratus		— <u>20</u>	
	Cumulus 📷	s	- <u>60</u>	
	Cirro-Cumulus	//	- <u>40</u>	🗹 La nubes cubren el sol
?	Nul	bes		Cancelar OK

Hay cuatro tipos de nubes: Cirros, Estratos, Cúmulos y Cirrocúmulos.

 Mueva el control deslizante o indique un valor en el campo numérico para cambiar el tamaño de las nubes.

Distribución de nubes

• Origen: haga clic en para modificar la distribución de las nubes o indique un valor en el campo numérico.

La nubes cubren el sol

Si marca la opción, el sol quedará detrás de las nubes. No se proyectarán los rayos del sol.

9. Niebla...

Configure los parámetros de niebla.

• Marque la casilla para activar o desactivar el efecto.

Distancia inicial

• Haga clic en 😌 después, en la ventana Vista previa, haga clic en el punto a partir del cual se podrá percibir la niebla o introduzca un valor numérico en el campo.

Distancia de visibilidad

La distancia de visibilidad empieza en la distancia inicial. Proporciona un efecto volumétrico a la niebla.

Altitud

La altitud tiene efecto desde abajo hacia arriba. Depende de la distancia inicial y la distancia de visibilidad.

Color

Se utiliza para asignar un color a la niebla.

10. Mezclar Sky Color



- Marque la casilla para activar el efecto.
- Haga clic en el cuadro de color para elegir un color.

El color se mezcla con el color de cielo calculado.

ANIMACIÓN

11. Viento



Se usa para animar el movimiento del viento junto con su dirección.

	♂ Activar Potencia3	4 - (), - 52
?	Dirección del viento	Cancelar OK

- Marque 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).

B: Con efecto únicamente en Artlantis Studio en modo Animación

LISTA DE SOLARISCOPIOS

NB: Se puede acceder a la edición de la <u>información de la escena</u> - como el suelo infinito, el movimiento de un origen, el redimensionamiento del modelo y las coordenadas - a través del menú Ventana.

ANIMACIÓN DE SOLARISCOPIOS

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de solariscopios que se pueden animar" on page 313

LISTA DE SOLARISCOPIOS

Para administrar los solariscopios mostrados en la lista.





Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

Añade un solariscopio; seleccione un solariscopio y pulse la tecla Retroceso para borrarlo.



Muestra todos los solariscopios de la lista.

Muestra sólo el solariscopio en curso.

SOLARISCOPIOS

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

```
Activar para vista actual
Desactivar para vista actual
Dar automáticamente nombre a solariscopio
Suprimir
```

Activar para vista actual

Activa el solariscopio para la vista activa (nombre en negrita).

Desactivar para vista actual

Desactiva el solariscopio para la vista actual.

Denominación automática de solariscopios

Le permite dar un nombre al solariscopio según la opción seleccionada en el inspector de solariscopios: Ubicación, Manual o 45°. La fecha, hora, manual o 45°.

Eliminar

El solariscopio es eliminado de la lista.

VISTA DE SOLARISCOPIO

 Al hacer clic con el botón secundario en una vista de solariscopio se muestra el menú contextual:

Activar la vista con este solariscopio Editar la vista con este solariscopio

Activar la vista con este solariscopio

Muestra el punto de vista seleccionado en la ventana Vista previa (el inspector permanece en el modo Solariscopio).


Editar la vista con este solariscopio

Para elegir un punto de vista, el inspector cambia a modo <u>Perspectivas</u> or <u>Vistas paralelas</u>, <u>Pano-ramas</u>, <u>Objetos VR</u> or <u>Animaciones</u>.

NB: Los métodos abreviados Cortar/copiar y pegar no son efectivos en la lista; para realizar estas acciones en el inspector de solariscopios, haga doble clic en el nombre del solariscopio actual.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

INSPECTOR DE LUCES

Edite los esquemas de luz basándose en puntos de vista. Configuración interactiva y resultados inmediatos en la ventana Vista previa. Utilizando un modelo de luces apropiado y correctamente ajustado se realza el trabajo sobre 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.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Iluminación	
Destello de lente	
Varios	
Animaciones	
Lista de luces	



1. Nombre de luz

El nombre de la luz actual es mostrado; haga doble clic en él para editarlo.

2. Seleccionar tipo de proyección

Determina la proyección de iluminación (conicidad) a partir de nueve tipos predefinidos

3. Activar/desactivar

Potencia de la fuente. Los valores van de 1 a 1.000.000. Arrastre el control deslizante para cambiar la potencia o introduzca un valor.

4. Color

Haga doble clic para modificar el *color de la fuente*.

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 la potencia de iluminación a $1/d \supset 2$. Si el valor de atenuación es igual a 0, la luz disminuye a $1/d \supset 2$ comenzando en la fuente de luz.

- Especifique la distancia en el campo numérico (unidad actual).
- NB: En esta área, el principio de iluminación se basa en la realidad. Cuanto más cerca de la fuente de luz se sitúa el objeto, más iluminado aparece.



ILUMINACIÓN

6. Sombra

Activar/Desactivar la proyección de sombra: Haga clic en la casilla para marcarla.

Marque la casilla: cuando está marcada, el control deslizante varía la nitidez en el borde de la zona iluminada. Los valores van de 0 (área difuminada entre el área en sombra y el área iluminada) a 100 (límite superior). Acepta valores numéricos.

7. Cono de luz

Cambiar el ángulo de iluminación.

• Marque la casilla para activar el efecto volumétrico.

Mueva el control deslizante de 10 a 360° o teclee un valor numérico.

Ejemplo: Un valor de 360° suministra una luz omnidireccional.

NB: Si está desmarcada, la luz pasa a través de los materiales y no proyecta sombras.

• Marque la casilla para activar el efecto volumétrico.

DESTELLO DE LENTE

8. Destello de lente

Activar/Desactivar. Marque la casilla para activar el efecto de destello de lente.

Potencia de halo: Mueva el control deslizante de potencia o introduzca un valor comprendido entre 0 y 100%.

Elegir efecto: Haga clic en una de las miniaturas:



9. Coordenadas X, Y y Z

La posición y el objetivo de la fuente de luz.

Objetivo activado

- Elija entre un objetivo sobre un vértice fijo o un objeto definido como objetivo.
- Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

VARIOS

La selección múltiple se representa mediante iconos sombreados y mediante puntos en los campos numéricos.

Cuando introduzca un cambio en un parámetro, se aplicará a todas las luces seleccionadas.



ANIMACIONES

See "Editar rutas" on page 95

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

See "Parámetros de luces que se pueden animar" on page 314



LISTA DE LUCES



1. ACCESO A LISTAS



Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. AÑADIR UN GRUPO DE LUCES

Añadir un nuevo grupo vacío al final de la lista.

3. AÑADIR UNA LUZ

Si no hay ninguna luz seleccionada, la nueva luz es añadida en la posición de la cámara.

Si hay una luz seleccionada, la nueva luz es creada en la misma posición y con los mismos parámetros que la luz seleccionada. Es almacenada en el grupo de luces actual.

4. ELIMINAR UN GRUPO DE LUCES/UNA LUZ

Las luces o grupos de luces seleccionados son eliminados.

5. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Para agilizar la visualización de la lista, al seleccionar esta opción sólo se visualizarán los grupos de luces visibles asociados al punto de vista actual.



6. GRUPO DE LUCES

• Haga doble clic en el nombre para editarlo.

Para mover una luz de un grupo a otro, utilice el método arrastrar y colocar.

• El grupo de luces puede estar colapsado; haga clic en el triángulo de la izquierda del nombre para ampliar/contraer el grupo.



7. INTERRUPTOR DE LUZ PARA ENCENDER/APAGAR

 Encender o apagar una luz haciendo clic en el icono del punto situado justo delante de su nombre. Un punto gris significa que la luz está encendida; un punto negro significa que la luz está apagada.

Menú emergente de grupo de luces

• Al hacer clic con el botón secundario en el nombre del grupo, se muestra el menú contextual.



Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Eliminar

Elimina los elementos seleccionados.

Activar/Desactivar para vista actual

El grupo participa en la iluminación de la vista actual o no.



Editar vista con este grupo de luces

Seleccionar el punto de vista. El inspector cambia a modo <u>Perspectivas</u> or <u>Vistas paralelas</u>, <u>Panoramas</u>, <u>Objetos VR</u> or <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	
Pegar	
Suprimir	
Editar vista con esta luz	
Desplazar a	•

Activar / desactivar

Enciende/apaga 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.

Pegar

Pega la luz en el grupo de luces seleccionado.

Eliminar

Elimina 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> or <u>Ani-</u> <u>maciones</u> según corresponda.



NB: Los métodos abreviados Cortar/Copiar y Pegar son eficaces para la lista.



Selección y edición múltiple de las luces



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.

Cuando introduzca un cambio en un parámetro, se aplicará a todas las luces seleccionadas.

HERRAMIENTA DE INSERCIÓN DIRECTA

En el menú Inspector de perspectivas, Inserción permite al usuario colocar una cámara exactamente en frente de un modelo o foto. Coloque una imagen de fondo antes de utilizar este comando.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

3
34
34
34
34
5
6

ABRIR EL COMANDO DE INSERCIÓN

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.



1. Focal

Si conoce el enfoque de la Cámara, introdúzcalo en el campo o ajuste del control deslizante. Los valores van de 10° to 310°.

2. Posición del triedro del observador

Configure la opción de posición del eje Y, según se mueva hacia hacia la cámara o se aleje de ella.

3. Eje de escala

Determine el eje que servirá como referencia para ajustar el tamaño del modelo 3D en relación con la imagen de fondo.

En la ventana Vista previa, deberá ajustar el tamaño moviendo la manija amarilla, a continuación haga lo mismo en la Vista 2D.

4. Mostrar modelo 3D

Se refiere a la ventana Vista previa. Cuando está marcado, el modelo se muestra en la ventana Vista previa. Cuando está desmarcado, el modelo está oculto. Esto le permite configurar el triedro en el fondo.

5. Calcular



- Haga clic en Inicio para calcular la regulación de la Cámara entre el modelo 3D y la imagen de fondo.
- Al hacer clic en Stop se congelará la posición calculada.

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 dos pasos: colocación de un triedro en la vista 2D y en la ventana Vista previa.

DEFINIR LOS MARCADORES DE EJE EN LA VISTA 2D

DEFINIR LOS MARCADORES EN LA VENTANA VISTA PREVIA

EJECUTAR EL CÁLCULO DE INSERCIÓN

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.



PASO 2 - DEFINIR LOS MARCADORES DE EJE EN LA VENTANA VISTA PREVIA



- 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 <u>cuadro de diálogo Inserción</u>: Seleccione una de las dos opciones de presentación siguientes en función de la posición de los ejes en la vista previa:



Determine el eje que servirá de referencia para ajustar el tamaño del modelo 3D en relación con la imagen de fondo. A continuación, en la ventana Vista previa, ajuste el tamaño al modelo



moviendo la manija amarilla

Haga lo mismo 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 desde 2 hasta un máximo de 8 veces.





PASO 3 - EJECUTAR EL CÁLCULO DE INSERCIÓN

En el <u>cuadro de diálogo Inserción,</u> marque	♂ Mostrar modelo 3D	. El modelo se muestra en <u>Vista pre</u> -
via, y a continuación lanza	. Los ejes se pueder	n modificar en tiempo real en cual-
quier momento en las ventanas Vista previa	y vista 2D. Si la confi	guración resulta incorrecta,
	Focal 35	
modifique el valor del enfoque de la camara		, ajuste el control deslizante o, si
conoce el valor, introdúzcalo de nuevo direc	ctamente 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

Para desbloqueana en el mispecior de perspeciívas, abra coordenadas, y, a continuación

en el icono del candado

• Para empezar desde el principio, utilice el botón Cancelar.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

FILTROS DE EFECTOS DE POSPROCESO

Permite al usuario aplicar filtros de efectos a la vista actual:

- 41
 - Los efectos se añaden a la vista, así como a los parámetros establecidos en los inspectores de puntos de vista.
 - Los efectos de posproceso dependen de los puntos de vista. Su configuración no afecta a otros puntos de vista.
 - Las casillas activan o desactivan los efectos.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Ejemplos: Generación de posproceso	
Configuración de tono	
Ejemplos: Generación de posproceso	241



1. SATURACIÓN Y MEZCLAR COLOR

El cuadro *Mezclar Color* le permite seleccionar una mezcla de color del selector de color, que cubrirá toda la imagen.

2. SATURACIÓN

Use los controladores deslizantes o escriba valores numéricos para establecer el valor de **Saturación**. Los valores van de -100 a 100. Haga clic en el diodo rojo para cancelar el efecto.

3. CONTRASTE

Los valores van de 0 a 100.

4. BRILLO

Los valores van de 0 a 100.

5. DOF (PROFUNDIDAD DE CAMPO)

Profundidad de campo: haga clic en 🔍 y, a continuación, en la ventana Vista previa haga clic para definir el punto focal de la escena. El resto permanecerá borroso. El cursor ajusta la cantidad de desenfoque.

6. EXPOSICIÓN

Determina la cantidad de luz que entra en la cámara. Los valores van de 0 a 100.



7. GRANO

Da a la imagen un aspecto granular. Los valores van de 0 a 100.

8. BORDE

Para biselar un borde nítido. Los valores van de 0 a 100.

9. TRANSPARENCIA

Marca más o menos la geometría al tiempo que mantiene la intensidad de los contornos y el efecto pintura. Los valores van de 0 a 100.

10. EFECTO PINTURA

Proporciona un efecto de generación coloreado. Los valores van de 0 a 100.

11. PARÁMETROS GUARDADOS

Utilizar por defecto/Establecer por defecto: Permite al usuario volver a los parámetros iniciales de Artlantis, para definir como los parámetros actuales como parámetros por defecto o propagar estos parámetros a todas las demás perspectivas.

12. CONFIRME O CANCELE LA CONFIGURACIÓN

OK para confirmar la configuración.

Menú emergente OK: OK a todoaplica estos parámetros a todos los puntos de vista del inspector actual.

NB: Los efectos pos proceso son inmediatamente visibles 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: GENERACIÓN DE POSPROCESO

CONFIGURACIÓN DE TONO



	Tonos ligeros -1, 41 Tonos oscuros -29	0
?	Configuración de tono	Cancelar OK -
		\checkmark
		OK a todo

Permite al usuario aplicar filtros de configuración del tono a la vista actual:

1. TONOS LIGEROS

• Mueva el cursor a la derecha para oscurecer los tonos más claros.



2. TONOS OSCUROS

• Mueva el cursor a la derecha para aclarar los tonos más oscuros.

3. CONFIRME O CANCELE LA CONFIGURACIÓN

- OK para confirmar la configuración.
- Menú emergente OK: OK a todoaplica estos parámetros a todos los puntos de vista del inspector actual.

EJEMPLOS: GENERACIÓN DE POSPROCESO

Los efectos se pueden combinar para proporcionar una variedad de gran riqueza.



Generación inicial fotorrealista



Sin saturación



Contraste, brillo y saturación





Contraste, brillo y saturación



Borde y transparencia



Pastel



Borde y pastel



Borde, transparencia y pastel



Transparencia y pastel









Exposición, borde y transparencia del grano



Grano



Borde sin transparencia

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

GENERACIÓN

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Parámetros de generación de puntos de vista	245
Generación y reproducción de panoramas	249
Generación y reproducción de objetos VR	255
Parámetros de generación de Maxwell	258
Ventana de generación de Maxwell	261
Artlantis Batch Render	263
Ventana Generación por lotes	268
Ventana de la zona de generación	271

PARÁMETROS DE GENERACIÓN DE PUNTOS DE VISTA



En el Inspector de Objetos VR, al hacer clic en el icono Generar se muestran los parámetros de generación específicos .



1. ELIJA UN MOTOR DE GENERACIÓN: ARTLANTIS O MAXWELL RENDER.

Parámetros de Maxwell Render*.

*Maxwell Render es una opción de Artlantis.



2. ESPECIFIQUE EL FORMATO DE ARCHIVO*

Vistas de perspectiva y paralelas

JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi**

NB: * Formatos que usan el canal alfa. ** Formato PSD multicapa de Photoshop.

Panoramas y objetos VR

HTML

Animaciones

JPEG, TGA y AVI.

3. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

Elija un tamaño de generación predefinido o introduzca la anchura y altura en píxeles. Haga clic en la cadena para bloquear/desbloquear los valores.

Ajuste la resolución de la generación. Determine el tamaño en píxeles de la imagen para obtener una impresión con los ppp y las dimensiones deseados.

En modo Vistas de panoramas



TAMAÑO DE FLASH PLAYER

Define el tamaño del Flash Player.

Pequeño: 800 x 600, Normal: 900 x 500 (iPad) y Grande: 1280 x 720

- Seleccione un tamaño en el menú o
- Introduzca la anchura y altura del Flash Player en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

TAMAÑO DE GENERACIÓN

El tamaño en píxeles de las imágenes calculadas. La generación se hace siempre en formato cuadrado.

Seleccione un tamaño del menú desplegable:

- 640: verificación rápida o pequeño formato Web.
- 1024: Uso de página Web y para iPad (1 ó 2) y iPhone.
- 1600: uso local con Flash
- 2048: uso local con Flash o para iPad 2 en HD.

Eligiendo una definición más alta se obtiene una mejor calidad de imagen, especialmente al hacer zoom en el navegador. Sin embargo, este tamaño de imagen necesitará un tiempo de generación más largo.

En modo Objetos VR





TAMAÑO DE GENERACIÓN

- Seleccione un tamaño en el menú o
- Introduzca la anchura y altura en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

Número de referencias: Información sobre el número de imágenes que se deben generar para componer los objetos VR en función del incremento vertical u horizontal.

En modo Animaciones



TAMAÑO DE GENERACIÓN

- Seleccione un tamaño en el menú o introduzca la anchura y altura en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

Generar todo: se muestra el número de imágenes que deben generarse o *Generar de imagen X a Y*. Introduzca los números de las imágenes correspondientes para calcular una parte de la secuencia. El primer cuadro tiene establecido el valor 0.

Número de referencias: Información sobre el número de imágenes o referencias seleccionadas que habrá que generar para componer la animación.

4. SUAVIZADO

Compruebe que el suavizado está activado; ajuste la calidad como baja o alta.

Sugerencia: Para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

5. RADIOSIDAD

Compruebe que la radiosidad está activada. Seleccione la precisión en el menú.

Este menú le permite configurar la precisión de los parámetros con valores predefinidos. Si cambia los valores mediante los controles deslizantes o en los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Los tiempos de cálculo dependen del valor o los valores elegidos.

Intervalo largo

Valores de 8 a 96 píxeles.

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 más corta es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.



Intervalo corto

Valores de 48 a 0 píxeles.

Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre dos paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite afinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si se selecciona 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, más eficaz será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.

NB: Estos ajustes tienen un impacto significativo sobre el tiempo de generación.

6. ILUMINACIÓN

En el menú, ajuste una iluminación predefinida interior o exterior. El menú cambia a iluminación personalizada cuando ha cambiado uno de los siguientes comandos: lluminación automática de potencia, parámetros de cámara física o atenuación/desborde de color.

Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada

Estos ajustes afectan a la iluminación ambiental general de la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se expone la escena.

NB: Estos parámetros no afectan a los tiempos del cálculo.

7. ATENUACIÓN, DESBORDE DE COLOR

Los valores van de 0 a 1.

Atenuación

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes en la superficie. 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.

Desborde del color

Controla la transferencia de colores entre las superficies.

8. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Iluminación automática

Cuando la casilla de verificación Cámara física está desmarcada: *PRIMER REBOTE*

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz). SIGUIENTE REBOTE

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad de todos los rebotes después del primer rebote. Esto afecta a las superficies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.



B: Este parámetro tiene un efecto casi insignificante sobre las escenas exteriores.

lluminación de la cámara física

Cuando la casilla de verificación Cámara física está marcada: Proporciona mejor conformidad con los colores y su brillo, así como mejor contraste y nitidez. *ISO*

Ajusta la sensibilidad de las superficies sensibles. Los valores van de 1 a 32.000. *VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición. Valores de 1 a 16.000 por segundo.

9. GENERAR

GENERAR AHORA

Se abre la ventana de generación, 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 MÁS TARDE

Pospone la generación del punto de vista actual; el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch.

10. DESTINO DE LA GENERACIÓN

Indica la ruta donde se calculará la generación.

11. GENERAR

Cancelar, generar ahora o generar más tarde según la opción elegida más arriba. Para Maxwell, se muestra una ventana de generación específica.

GENERACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE PANORAMAS

1. GENERACIÓN DE UN PANORAMA

Cada nodo generado consta de seis imágenes guardadas en archivos jpeg. El formato de archivo del panorama es html, y se reproduce en un navegador web.

• Seleccione una carpeta de destino.

Generación final			
	The Artlantis		
Visualizador flash ₹) 1280)≠ *(20) € Tamaño de generación 2048 ± 2048 € Suavizado Ø Alto	M Radiosidad personalizada ? M Cámara física Iluminación personalizada ? Intervalo largo 63 Iso 200 Atenuación 0.30 Intervalo corto • 4 Velocidad de obturación 500 Desborde del color 1.00		
Explorar Z:\transferts Alain\Captures_ATL2	Generar ahora OK Cancelar O		

El panorama generado:





En la carpeta de destino, se crea una carpeta con el nombre del panorama. Dentro hay dos carpetas denominadas **activos** y **reproductor** y un archivo html con el nombre del panorama.



La carpeta **activos** contiene todas las imágenes cuadradas jpeg del panorama, un archivo **ivi-sit3d.xml** y una carpeta **especial**.



🚱 🗢 📕 🕨 My panorama	▶ assets ▶
Organiser 🔻 Inclure dans la	bibliothèque 🔻 Partager avec 💌 Diaporama Graver
 ★ Favoris ▲ Bureau ▲ Emplacements récents ▲ Téléchargements ▲ markprod (10.0.1.5) ▲ Graphisoft ▲ Desgram Files (x86) 	 special ivisit3d.xml I_BACK_NODE_C58646D446344174AD9CAE7C6FBE537D.jpg I_BACK_NODE_E9A2BDCAFFB547C8B088C107E151F460.jpg I_BACK_NODE_F0C9E6C7B61A411AA572B3AD6F458D9A.jpg I_DOWN_NODE_C58646D446344174AD9CAE7C6FBE537D.jpg I_DOWN_NODE_E9A2BDCAFFB547C8B088C107E151F460.jpg
Programmes	I_DOWN_NODE_F0C9E6C7B61A411AA572B3AD6F458D9A.jpg

La carpeta **reproductor** contiene los archivos necesarios para leer la animación del panorama con un navegador web, entre ellos el archivo Flash **swf**.



Haciendo doble clic sobre el archivo html se inicia el navegador web actual, el panorama se muestra en una ventana del navegador.





Para desplazarse de un nodo a otro:

Hay dos formas de cambiar de un nodo a otro: Una es mediante la lista de miniaturas y otra mediante triángulos sensibles.

- A. Mediante la lista de vistas previas en miniatura:
 - Moviendo el cursor hacia la parte inferior de la ventana html, las miniaturas de nodos de panorama aparecen en un cajón.



- Haga clic en una miniatura, para cambiar a otro nodo.
- B. Mediante los puntos sensibles mostrados en la ventana

Los puntos sensibles son los triángulos azules seguidos de sus nombres. Haga clic en un triángulo o su nombre para ir a este nodo.



Para ver un panorama en pantalla completa, haga clic en el icono **esta en la esquina inferior** derecha de la página web.

2. OPCIONES DE DIRECCIÓN DE PANORAMA MULTINODO





2. ASOCIAR UNA VISTA SUPERIOR

Otro modo de navegar en una base 3D es superponer en la vista 3D sobre el nivel del plano asociado, y navegar de un nodo a otro haciendo clic en un triángulo o nombre sensible. Así se cambia al nodo correspondiente y se oculta el nivel del plano.

Antes de generar el panorama, tenemos que asociar uno o más niveles de plano.

La asociación de los niveles de plano con el panorama puede configurarse automáticamente utilizando el <u>Inspector de panoramas</u>.

En la vista 2D, mostrar una vista de elevación (frontal, derecha, izquierda o posterior). Configure el punto de vista moviendo la cámara y el objetivo. See "Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D" on page 48

El punto de vista se referirá a la parte superior del plano mostrado en el navegador.

Al iniciarse el panorama aparecerá un nuevo botón en la esquina izquierda de la ventana.





• Haciendo clic en el icono se muestra el nivel de plano centrado en la ventana. Con otro clic en el icono se oculta el nivel de plano actual.



Cuando se muestra el nivel de plano su nombre aparece en la parte superior de la página web.

Los nodos sensibles del panorama se muestran en el plano. Rodea al nodo actual un círculo rojo dinámico. Haciendo clic en un nodo se ocultará el plano y se mostrará el punto de vista asociado en la ventana del navegador.

Para navegar de un nivel a otro utilice las flechas ubicadas en los bordes del Flash Player.



GENERACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE OBJETOS VR

Generación de un objeto VR

mediante la aplicación iVisit 3D¹ Builder.

Un objeto VR consta de seis imágenes guardadas en archivos jpeg. El formato de archivo del objeto VR es html, y se reproduce en un navegador web.

• Seleccione una carpeta de destino.

¹Se trata de una aplicación iOS para iPad, iPhone o iPodTouch. Se utiliza para visualizar panoramas de Artlantis.



	Generación final
-	Artlantis +
Tamaño de generación ‡ 320)* ★ 240) € Número de imágenes: 48 Suavizado □ 800 €	Intervalo largo • 96 Cámara fisica Iluminación personalizada ‡ Intervalo largo • 96 Iso 200 Atenuación 0.30 Intervalo corto • 4 Velocidad de obturación 500 Desborde del color 1.00
Explorar (Z1\transferts Alain\Captures_ATL5\Vu ?	/ue objet 1.html © Generar ahora OK Cancelar O Generar más tarde OK Cancelar

El objeto VR generado:



En la carpeta de destino, se crea una carpeta con el nombre del objeto VR. Dentro hay dos carpetas denominadas **activos** y **reproductor** y un archivo html con el nombre del objeto VR.





La carpeta **activos** contiene todas las imágenes jpeg del objeto VR , un archivo **ivisit3d.xml** y una carpeta **especial**.



La carpeta **reproductor** contiene los archivos necesarios para leer la animación del panorama con un navegador web, entre ellos el archivo Flash **swf**.

Organiser ▼ In	R Object_1 player	P
Emplacer Constraints Emplacer Constraints Félécharg Markproc Constraints Frogram Constraints Constra	Nom checkversion.swf padd.js paddplayer3.swf swfobject.js	

• Haciendo doble clic sobre el archivo html se inicia el navegador web actual, el objeto VR se muestra en una ventana del navegador.



Adobe Flash Player debe estar instalado para leer el panorama. <u>http://www.a-</u> dobe.com/support/flashplayer/downloads.html

NB: Para leer su objeto VR en un dispositivo iOS o Android, debe generar un archivo pno mediante la aplicación **iVisit 3D**¹ Builder.

PARÁMETROS DE GENERACIÓN DE MAXWELL



1. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

• Elija un tamaño de generación predefinido o introduzca la anchura y altura en píxeles. Haga clic en la cadena para bloquear/desbloquear los valores.

¹Se trata de una aplicación iOS para iPad, iPhone o iPodTouch. Se utiliza para visualizar panoramas de Artlantis.



Ajuste la resolución de la generación. Determine el tamaño en píxeles de la imagen para obtener una impresión con los ppp y las dimensiones deseados.

Si la imagen no es lo suficientemente grande, aumente la resolución de la impresión; se volverá a calcular el tamaño en píxeles para ajustarse al nuevo tamaño de ppp deseado.

En modo Perspectivas



 Introduzca un valor de ppp, y la resolución de impresión se calculará en función del tamaño en píxeles; este valor es sólo una indicación, la imagen siempre se genera a 72 ppp.

En modo Vistas paralelas



- Introduzca un valor ppp; este valor es sólo indicativo, la imagen es generada siempre con 72 ppp.
- Escala: teclee el valor 1/xxx.

En modo Vistas de panoramas



TAMAÑO DE FLASH PLAYER

Define el tamaño del Flash Player.

Pequeño: 800 x 600, Normal: 900 x 500 (iPad) y Grande: 1280 x 720

- Seleccione un tamaño en el menú o
- Introduzca la anchura y altura del Flash Player en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

TAMAÑO DE GENERACIÓN

El tamaño en píxeles de las imágenes calculadas. La generación se hace siempre en formato cuadrado.

Seleccione un tamaño del menú desplegable: 640 x 640, 1024 x 1024, 1600 x 1600 ó 2048 x 2048.

Tamaño recomendado:

- 640: verificación rápida o pequeño formato Web.
- 1024: Uso de página Web y para iPad (1 ó 2) y iPhone.
- 1600: uso local con Flash
- 2048: uso local con Flash o para iPad 2 en HD.



En modo Objetos VR



TAMAÑO DE GENERACIÓN

Seleccione un tamaño en el menú o

Introduzca la anchura y altura en píxeles.

Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

NÚMERO DE REFERENCIAS

Información sobre el número de imágenes que se deben generar para componer los objetos VR en función del incremento vertical u horizontal.

En modo Animaciones



TAMAÑO DE PELÍCULA

- Seleccione un tamaño en el menú o introduzca la anchura y altura en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

GENERAR TODO

Se muestra el número de imágenes que se generarán. GENERAR IMAGEN DE X A Y

Introduzca los números de las imágenes correspondientes para calcular una parte de la secuencia. El primer cuadro tiene establecido el valor 0. NÚMERO DE REFERENCIAS

Información sobre el número de imágenes o referencias seleccionadas que habrá que generar para componer la animación.

2. NIVEL DE CALIDAD

Ajustar la calidad como baja o alta. Si la imagen no es lo suficientemente grande, aumente la resolución de la impresión; se volverá a calcular el tamaño en píxeles para ajustarse al nuevo tamaño de ppp deseado.

3. OBTURADOR ISO

ISO

Esta es la escala utilizada para medir la sensibilidad de superficies sensibles. Cuanto más alto sea el valor de la sensibilidad, más sensible a la luz es el sensor y, por lo tanto, más baja es la cantidad de luz para corregir la exposición. Los valores van de 1 a 32.000.


Velocidad de obturación

Éste es el período de tiempo durante el cual el obturador de la cámara permite que por él pase la luz y, por tanto, indica la duración de la exposición. Los valores van de 1 a 16.000.

4. NIVEL DE TIEMPO Y MUESTREO

Tiempo

En minutos; introduzca la duración deseada de la generación.

Nivel de muestreo

Teclee el valor para indicar cuándo tendrá efecto la versión actualizada de la miniatura.

Generar

Disponible utilizando el icono Iniciar generación en los comandos del Inspector de puntos de vista .

VENTANA DE GENERACIÓN DE MAXWELL

1. VISTA PREVIA



2. VENTANA DE MUESTREO

Le permite comprobar los cambios en ISO, Velocidad de obturación y Ajustes de luz. La miniatura muestra la apariencia de la generación final.

NB: ISO y Velocidad de obturación son ajustes de la cámara física. ISO, velocidad de obturación y ajustes del fondo pueden cambiarse una vez transcurrido el tiempo o si se ha alcanzado el nivel de muestreo.

3. ISO*

Configurar la luz para superficies sensibles. Los valores van de 1 a 32.000. Cuanto más alto sea el valor, más sensible a la luz es el sensor.



Esto está disponible solamente si se ha configurado la opción Calidad como alta en las preferencias de generación.

4. VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición en segundos. Los valores van de 1 a 16.000. El obturador de la cámara permite que por él pase la luz y, por lo tanto, indica la duración de la exposición.

Esto está disponible solamente si se ha configurado la opción Calidad como alta en las preferencias de generación.

5. BARRA DE PROGRESO

En función del valor de tiempo configurado en los parámetros de generación.

6. INFORMACIÓN

Preparación para conversiones Maxwell: Cielo, materiales, etc.

Durante la generación: Visualización de tiempo transcurrido, tiempo restante, paso, nivel de muestreo y próximo nivel de muestreo.

Tiempo total

7. CAJÓN

• El cajón se utiliza para abrir y cerrar la lista

8. LISTA DE LUCES

Muestra todas las fuentes de luz asociadas al punto de vista. Estas fuentes pueden ser configuradas por separado, aun cuando la generación ha terminado.

- Imagen de fondo, sol, lámparas, y Shaders de neón
- Ajustar el brillo del fondo. Los valores van de 0,01 a 100. Esto no afecta al brillo de la geometría.
- Ajustar el brillo del sol. Los valores van de 0 a 10.
- Ajustar el brillo del cielo. Los valores van de 0 a 10.
- Ajustar el brillo de la lámpara. Los valores van de 0 a 1.000.000.
- Ajustar el brillo del Shader de neón. Los valores van de 1 a 5.000.

NB: La lista de iluminación sólo está disponible cuando en los parámetros de Generación la Calidad está configurada como Alta; si está configurada como Baja la lista está vacía.

Limitaciones de Maxwell

Los siguientes comandos de Artlantis no tendrán efecto cuando se utilicen con Maxwell Render.

Esmaltado y transparencia

En algunas escenas con gruesas superficies esmaltadas, no pasa la luz a través del esmaltado.

Puede haber un máximo de 15 texturas asociadas con un material.

Una imagen de fondo 2D se distorsiona al verse a través de una superficie esmaltada.



Shaders luces de neón y esmaltado de neón

Cuando se utilizan con Artlantis Render, ambas caras de un material emitirán luz, pero con Maxwell Render, sólo emitirá luz una cara.

Solariscopios

Color de iluminación de Sol y Cielo, Sombras suaves*, Factor de contaminación, Destello de lente y Niebla.

En Maxwell, el Cielo Artlantis 3D es convertido en una imagen. Sin embargo, la imagen se estira un poco a fin de evitar una línea negra en el horizonte.

Al amanecer o al anochecer, el cielo es más oscuro en Maxwell.

Cámara

Profundidad de campo, Cuadro de recorte, Imagen de primer plano, Parámetros de posproceso, Cámara de arquitecto, Luz volumétrica y Configuración de tono.

Luces

Sombras suaves* y Destello de lente.

Una luz colocada en una geometría nunca iluminará.

Materiales

Limite de reflexión, ambiente, atributos de neón, multishaders y efectos 3D.

*Maxwell Render es un motor físicamente correcto. Tiene su propia forma de administrar luces y proyectar sombras.

Advertencia: Conversión Maxwell

RAM

Durante el proceso de conversión, como mínimo se duplica la utilización de la memoria RAM.

Esmaltado aplicado a un plano

Un Shader Fresnel aplicado a un plano puede dar un resultado sesgado, porque Maxwell requiere un grosor de material.

Esmaltado, transparencia y reflexión

Las conversiones del Shader de Esmaltado de Fresnel pueden tener algunas diferencias con Artlantis: las superficies esmaltadas pueden ser más oscuras o más claras o más reflectantes.

ARTLANTIS BATCH RENDER

Artlantis Batch Render es una aplicación independiente de Artlantis. Lanza el cálculo de Artlantis Batch Render. Está ubicado en la carpeta Artlantis instalada.

Al inicio, el administrador de documentos a generar más tarde muestra las generaciones pendientes.

Si se han guardado en Artlantis documentos a generar más tarde, se listan los documentos. De lo contrario, la lista aparece vacía.

El administrador de la lista de documentos a generar más tarde puede utilizarse para cambiar la configuración de los documentos a genera, editándola sin volver a abrir la ventana de generación por lotes Artlantis Batch Render.



1- La lista Puntos de vista puede clasificarse por índice, escena, nombre de vista, tipo de vista o estado haciendo clic en los nombres.

2- La gestión de documentos le permite editar el nombre, el formato de archivo y el destino del documento.

3- El administrador de la lista le permite actualizar la lista, detener/reanudar una generación, y abrir la ventana vista previa de generación.

- 4- Pausar/Reanudar una generación.
- 5- Informe de generación.
- 6- Pestañas de cajones.
- 7- Salir del lote.

1. LISTA DE PUNTOS DE VISTA

Esta lista puede clasificarse por índice, escena, nombre de vista, tipo de vista o estado haciendo clic en los nombres. La lista se divide en columnas. De izquierda a derecha:

Casilla de verificación

Si está marcada, el documento está listo para la generación.

Índice

Indica el orden de prioridad de generación. Haga clic en el menú emergente para redefinir el orden.



Tipo de motor de generación

Artlantis o Maxwell.

Escena

Los nombres de los archivos Artlantis.

Nombre de vista

Los nombres de los puntos de vista.

Tipo de vista

Indica el tipo de punto de vista: Perspectivas, paralelas, panoramas, animaciones u objetos VR.

Estado

Indica lo que se ha procesado, lo que se está procesando y lo que aún está por procesar.

Estado

Esperando a ser generado y Generación con fecha y hora, definida por color.

Códigos de color			
Color	Estado	Comentarios	
Gris	Aún no generado	En espera de generación por parte de <u>Artlantis</u> Batch Render si la casilla está seleccionada.	
Verde	Generado		
Naranj- a	Se produjo un 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	

Tiempo

Muestra la hora de generación final.

NB: La posición de una columna puede reorganizarse seleccionando el título y moviéndolo a otra posición. Utilice la pestaña para ampliar o reducir una columna.

2. GESTIÓN DE DOCUMENTOS

Nombre del documento y tipo de archivo

- Seleccione el nombre del documento para editarlo.
- Haga clic en el menú emergente formato de archivo para redefinir el formato de imagen de generación según los puntos de vista estándar.

VISTAS DE PERSPECTIVA Y PARALELAS:

1	jpg
	bmp
	png
	tga
	tif
	psd
	epx



OBJETOS VR Y PANORAMAS



ANIMACIONES



REGLA DE NOMENCLATURA

✓ Indexada Reemplazar

Indexada

Las generaciones con el mismo nombre se indexarán numéricamente.

Reemplazar

Las generaciones con el mismo nombre sustituirán al archivo existente.

Botón Destino: para redefinir el destino del archivo de generación.

3. BARRAS DE HERRAMIENTAS

Actualiza la lista.

Si se han realizado cambios en los puntos de vista en Artlantis, al hacer clic en este icono se actualiza la lista de puntos de vista.



C

Detiene el cálculo de la imagen en curso.



Inicia el cálculo de los puntos de vista marcados según su nivel en el índice.



Pausar: Detiene el cálculo de la imagen en curso.



Reanudar: Continúa con el cálculo de la imagen pausada.



Muestra la ventana vista previa de la generación actual.



Cierra la ventana Vista previa.





La vista previa muestra la generación actual. El tiempo transcurrido y el tiempo restante estimado se muestran en la parte inferior izquierda de la ventana.

4. RECALCULAR O ELIMINAR

Botón Recalcular

Marca la vista seleccionada como vista a calcular, incluso si ya se ha generado.

Botón Eliminar

Suprime la vista seleccionada.

5. INFORME DE GENERACIÓN

El informe 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.

6. PESTAÑA CAJÓN

Al hacer clic en la pestaña, se muestra u oculta la zona de información. Haga clic dos veces en la pestaña para mantener el cajón abierto.

7. SALIR DEL LOTE



En la barra de la ventana, haga clic en el icono X. Si hay una generación en curso se mostrará un mensaje que le pregunta si desea detenerla. Si lo confirma, la generación en curso se perderá.

💕 Sugerencia de generación: 🛛

- Optimice la RAM al realizar una generación.

- En Artlantis, configure las vistas como Generar más tarde, a continuación salga de Artlantis y de todas las aplicaciones innecesarias, y después utilice Artlantis Batch Render.

VENTANA GENERACIÓN POR LOTES

Todas las generaciones se procesan con la aplicación "Artlantis Batch Render".

En la barra de herramientas de Artlantis, haga clic en el icono Batch Rendering



El administrador de generaciones de Artlantis muestra la lista de los puntos de vista que se van a procesar.

1- La lista de puntos de vista, 2- La gestión de documentos, 3- Añadir vistas del proyecto actual, 4-Recalcular o eliminar un punto de vista, 5- Informe de generación, 6- Pestañas del cajón.



1. LISTA DE PUNTOS DE VISTA

Esta lista puede clasificarse por índice, escena, nombre de vista, tipo de vista o estado haciendo clic en los nombres. La lista se divide en columnas. De izquierda a derecha:

Casilla de verificación

Si está marcada, el documento está listo para la generación.

Índice

Indica el orden de prioridad de generación. Haga clic en el menú emergente para redefinir el orden.

Tipo de motor de generación

Artlantis o Maxwell.

Escena

Los nombres de los archivos Artlantis.

Nombre de vista

Los nombres de los puntos de vista.

Tipo de vista

Indica el tipo de punto de vista: Perspectivas, paralelas, panoramas, animaciones u objetos VR.

Estado

Indica lo que se ha procesado, lo que se está procesando y lo que aún está por procesar.

Estado

Esperando a ser generado y Generación con fecha y hora, definida por color.

Códigos de color			
Color	Estado	Comentarios	
Gris	Aún no generado	En espera de generación por parte de <u>Artlantis</u> <u>Batch Render</u> si la casilla está seleccionada.	
Verde	Generado		
Naranj- a	Se produjo un 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	

Tiempo

-

Muestra la hora de generación final.

NB: La posición de una columna puede reorganizarse seleccionando el título y moviéndolo a otra posición. Utilice la pestaña para ampliar o reducir una columna.



2. GESTIÓN DE DOCUMENTOS

- Nombre del documento y tipo de archivo.
- Seleccione el nombre del documento para editarlo.
- Haga clic en el menú emergente formato de archivo para redefinir el formato de imagen de generación según los puntos de vista estándar.

VISTAS DE PERSPECTIVA Y PARALELAS:

✓ jpg
bmp
png
tga
tif
psd
epx

OBJETOS VR Y PANORAMAS

```
√ html
```

ANIMACIONES



REGLA DE NOMENCLATURA

```
✓ Indexada
Reemplazar
```

Indexada

Las generaciones con el mismo nombre se indexarán numéricamente.

Indexada

Las generaciones con el mismo nombre se indexarán numéricamente. BOTÓN DESTINO

Se utiliza para redefinir el destino del archivo de generación.

3. AÑADIR VISTAS

Añadir vistas del proyecto actual. El menú emergente filtra el tipo de punto de vista.

4. RECALCULAR O ELIMINAR

- Para recalcular puntos de vista ya generados: Selecciónelos en la lista y haga clic en el botón Recalcular.
- Para borrar puntos de vista: Selecciónelos en la lista y haga clic en el botón Eliminar.

5. INFORME DE GENERACIÓN

El informe ofrece detalles sobre el punto de vista seleccionado: 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.

6. PESTAÑAS DEL CAJÓN



• Al hacer clic en una pestaña, se muestra u oculta la zona de información. Haga clic dos veces en la pestaña para mantener el cajón abierto.

VENTANA DE LA ZONA DE GENERACIÓN

Calcula una parte del contenido de la ventana Vista previa.

1. EN LA BARRA DE HERRAMIENTAS, SELECCIONE LA HERRAMIENTA GENERACIÓN DE RECORTE



2. TRACE UN RECTÁNGULO* EN LA <u>ventana vista previa</u> PARA DEFINIR LA ZONA



3. SE LANZA LA GENERACIÓN DE RECORTE

Se muestra la progresión del cálculo.

Al cerrar la ventana, se sale de la generación o, si se hace una vez finalizada la generación, se guarda la imagen.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

INSPECTOR DE PANORAMAS

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Cuadro de recorte	
Configuración de tono	
Posproceso	
Parámetros de generación	
Lista de panoramas	
Generación y reproducción de panoramas	
Parámetros de generación de panoramas	



1. NOMBRE DE VISTA

El nombre de la vista actual es mostrado; haga doble clic en él para editarlo.

2. ASOCIAR UNA VISTA SUPERIOR CON LA GENERACIÓN

Le permite añadir una o más vistas superiores paralelas automáticamente al panorama generado. En el menú desplegable, seleccione la vista que desea añadir. Al seleccionar "*Ninguna*" se desactiva la vista superior.

NB: Se deben definir una o más vistas superiores en el inspector de vistas paralelas. El nombre de una vista superior sólo debe contener dígitos; no se permite utilizar letras, espacios en blanco ni caracteres especiales. Ejemplo: 000, 001, 002, etc.

3. DISTANCIA FOCAL

Cambia la distancia focal cuando se usa el control deslizante o cuando se especifica un valor en mm o grados, según los parámetros de preferencia (ajusta la apertura angular de la cámara).



NB: La modificación del valor depende de la configuración del modo de actualización del punto de vista en <u>Preferencias</u>.

4. SOLARISCOPIO ASOCIADO

Vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.



5. GRUPO DE LUCES

Vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

6. SHADER DE NEÓN

Vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.

7. FONDO

Para poner una imagen 2D, 3D o HDR en el Fondo o en primer plano arrástrela y suéltela en el botón correspondiente. Al hacer doble clic en un botón se muestra el editor.

El menú emergente puede utilizarse para cambiar entre distintos tipos de fondo: Cielo de solariscopio, degradado, imagen.

8. SUELO INFINITO

Para definir un suelo infinito por vista:

	☑ Activar Altitud: -1.00 m ۞ Editar Shader	
?	Suelo infinito	Cancelar OK 💌

- El suelo se activa o desactiva al marcar o desmarcar la casilla. El suelo recibe sombras, Shaders y objetos.
- Introduzca un valor en el campo relacionado o establezca la altitud gráficamente en la vista previa o en la vista 2D:

En Vista previa, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista previa, haga clic en el elemento de la escena para definir la altura del suelo.

En Vista 2D, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista 2D, haga clic en la geometría para definir la altura del suelo.

• Editar Shader activa el modo de edición de Shader.

Menú OK, OK para todos los permisos para propagar los parámetros al resto del suelo infinito configurado en el proyecto.

9. CUADRO DE RECORTE

Planos de recorte definidos en la vista 2D.

Mostrar

Cuando está marcado, la casilla está visible en la Vista 2D.

Activar

Cuando está marcado, el cuadro de recorte toma efecto en la ventana Vista previa.

10. CAPAS VISIBLES

Márquelas en el menú desplegable.

11. COORDENADAS

Cámara: Posiciones X, Y y Z

Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

12. CONFIGURACIÓN DE TONO

Configurar el tono para la vista actual.

13. <u>posproceso</u>

Aplica efectos al punto de vista actual. Los efectos se combinan con los parámetros definidos en el inspector.

14. PARÁMETROS DE GENERACIÓN

Prepara el documento para la generación final.



Usar por defecto

Usar la configuración por defecto.

Definir como por defecto

Define los ajustes actuales como configuración por defecto.

OK para todos los menús desplegables

Aplicar estos ajustes a todas las demás vistas del inspector en cuestión.



LISTA DE PANORAMAS



1. ACCESO A LISTAS

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. NOMBRE DEL PANORAMA

Haga doble clic en el nombre del panorama para editarlo.

3. NODO PANORAMA

Haga doble clic en el nombre del nodo para editarlo.

4. AÑADIR UN NODO

Duplica el nodo seleccionado o el primer nodo si el panorama está seleccionado.

NB: En la vista 2D, el nuevo nodo se superpone al nodo duplicado.

5. AÑADIR UN PANORAMA

04

Duplica el panorama seleccionado y su primer nodo.

6. ELIMINAR UN NODO/PANORAMA



Seleccione el nodo o el panorama para borrarlo.

Seleccione el elemento y pulse la tecla retroceso para borrarlo.

Muestra la vista previa de cada punto de vista.

7. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Resalta el panorama actual en la lista.

Menú desplegable de la lista

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

Dupilcar		
Suprimir		
Añadir a lista de vistas	de perspectiva	
Añadir a lista de vistas	paralelas	
Añadir a lista de objeto	s VR	
Añadir a lista de anima	ciones	
Editar solariscopio		
Editar luz		
Realizar Primer Nodo		

DUPLICAR

Utiliza el original para crear un nuevo panorama o nodo superpuesto. *ELIMINAR*

Se elimina de la lista el panorama o el nodo. AÑADIR A LA <u>LISTA PERSPECTIVAS</u> AÑADIR A LA LISTA <u>VISTAS PARALELAS</u> AÑADIR A LA <u>LISTA DE OBJETOS VR</u> AÑADIR A LA LISTA ANIMACIÓN

Dependiendo de la opción seleccionada, este paso agrega la vista actual desde Panoramas a perspectivas, vistas paralelas, objetos VR o animaciones. *EDITAR LUZ*

Seleccione una luz, la paleta inspector cambia a modo <u>Luces</u> y la luz es seleccionada. *EDITAR SOLARISCOPIO*

La paleta inspector cambia a modo <u>Solariscopio</u> y el solariscopio es seleccionado. *REALIZAR PRIMER NODO*

El nodo seleccionado pasa a ser el primer nodo; es el primero que se reproduce al reproducirse el panorama. Cuando el nodo es ya el primer nodo aparece la opción de desactivar "*Es el Primer Nodo*".

Crear enlaces entre nodos

GENERACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE PANORAMAS

1. GENERACIÓN DE UN PANORAMA

Cada nodo generado consta de seis imágenes guardadas en archivos jpeg. El formato de archivo del panorama es html, y se reproduce en un navegador web.

• Seleccione una carpeta de destino.



Generación final			
	Artlantis	•	
Visualizador flash	Radiosidad personalizada ‡ Intervalo largo • 63 Intervalo corto • 4	Cámara física Iluminación personalizada ‡ Iso 200 Velocidad de obturación 0.30 Velocidad de obturación 500	
Explorar Zi\transferts Alain\Captures_ATL	© Ge	inerar ahora OK Cancelar	

El panorama generado:



En la carpeta de destino, se crea una carpeta con el nombre del panorama. Dentro hay dos carpetas denominadas **activos** y **reproductor** y un archivo html con el nombre del panorama.





La carpeta **activos** contiene todas las imágenes cuadradas jpeg del panorama, un archivo **ivi-sit3d.xml** y una carpeta **especial**.



La carpeta **reproductor** contiene los archivos necesarios para leer la animación del panorama con un navegador web, entre ellos el archivo Flash **swf**.

🚱 🔵 🗢 📕 🕨 My panorar	na	▶ player
Organiser 🔻 Inclure dan	s la	bibliothèque 🔻 🛛 Partag
Favoris Emplacements récents Fréléchargements markprod (10.0.1.5)	•	Nom checkversion.swf padd.js paddplayer3.swf swfobject.js

Haciendo doble clic sobre el archivo html se inicia el navegador web actual, el panorama se muestra en una ventana del navegador.





• Al hacer clic y arrastrar el cursor en la ventana, la cámara gira 360° sobre sí misma.

Para desplazarse de un nodo a otro:

Hay dos formas de cambiar de un nodo a otro: Una es mediante la lista de miniaturas y otra mediante triángulos sensibles.

- A. Mediante la lista de vistas previas en miniatura:
 - Moviendo el cursor hacia la parte inferior de la ventana html, las miniaturas de nodos de panorama aparecen en un cajón.



- Haga clic en una miniatura, para cambiar a otro nodo.
- B. Mediante los puntos sensibles mostrados en la ventana

Los puntos sensibles son los triángulos azules seguidos de sus nombres. Haga clic en un triángulo o su nombre para ir a este nodo.





Para ver un panorama en pantalla completa, haga clic en el icono en la esquina inferior derecha de la página web.

2. OPCIONES DE DIRECCIÓN DE PANORAMA MULTINODO









Ej	jemplo:
al	I hacer
cli	lic en el
pu	unto
se	ensible
de	el salón,
la	a cámara
m	nantiene
la	a direc-
ci	ión del
úl	ltimo
no	odo.

2. ASOCIAR UNA VISTA SUPERIOR

Otro modo de navegar en una base 3D es superponer en la vista 3D sobre el nivel del plano asociado, y navegar de un nodo a otro haciendo clic en un triángulo o nombre sensible. Así se cambia al nodo correspondiente y se oculta el nivel del plano.

Antes de generar el panorama, tenemos que asociar uno o más niveles de plano.

La asociación de los niveles de plano con el panorama puede configurarse automáticamente utilizando el Inspector de panoramas.

En la vista 2D, mostrar una vista de elevación (frontal, derecha, izquierda o posterior). Configure el punto de vista moviendo la cámara y el objetivo. See "Trabajar con vistas paralelas en la vista 2D" on page 48

El punto de vista se referirá a la parte superior del plano mostrado en el navegador.

Al iniciarse el panorama aparecerá un nuevo botón en la esquina izquierda de la ventana.

• Haciendo clic en el icono se muestra el nivel de plano centrado en la ventana. Con otro clic en el icono se oculta el nivel de plano actual.



Cuando se muestra el nivel de plano su nombre aparece en la parte superior de la página web.

Los nodos sensibles del panorama se muestran en el plano. Rodea al nodo actual un círculo rojo dinámico. Haciendo clic en un nodo se ocultará el plano y se mostrará el punto de vista asociado en la ventana del navegador.

Para navegar de un nivel a otro utilice las flechas ubicadas en los bordes del Flash Player.





PARÁMETROS DE GENERACIÓN DE PANORAMAS



En el inspector de vista de panoramas, al hacer clic en el icono Generar se muestran los parámetros de generación específicos .



1. MOTOR DE GENERACIÓN

• Elija el motor de generación Artlantis.

2. FORMATO DE ARCHIVO

 Especifique el formato de archivo: JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.**

NB: * Formatos que usan el canal alfa. ** Formato PSD multicapa de Photoshop.

¹Se trata de una aplicación iOS para iPad, iPhone o iPodTouch. Se utiliza para visualizar panoramas de Artlantis.



3. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

 Ajuste la resolución de la generación. Determine el tamaño en píxeles de la imagen para obtener una impresión con los ppp y las dimensiones deseados.



TAMAÑO DE FLASH PLAYER

Define el tamaño del Flash Player.

Pequeño: 800 x 600, Normal: 900 x 500 (iPad) y Grande: 1280 x 720

- Seleccione un tamaño en el menú o
- Introduzca la anchura y altura del Flash Player en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

TAMAÑO DE GENERACIÓN

El tamaño en píxeles de las imágenes calculadas. La generación se hace siempre en formato cuadrado.

Seleccione un tamaño del menú desplegable:

- 640: verificación rápida o pequeño formato Web.
- *1024*: Uso de página Web y para iPad (1 ó 2) y iPhone.
- 1600: uso local con Flash
- 2048: uso local con Flash o para iPad 2 en HD.

Eligiendo una definición más alta se obtiene una mejor calidad de imagen, especialmente al hacer zoom en el navegador. Sin embargo, este tamaño de imagen necesitará un tiempo de generación más largo.

4. SUAVIZADO

Compruebe que el suavizado está activado; ajuste la calidad como baja o alta.

Sugerencia: Para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

5. RADIOSIDAD

Compruebe que la radiosidad está activada. Seleccione la precisión en el menú.

Este menú le permite configurar la precisión de los parámetros con valores predefinidos. Si cambia los valores mediante los controles deslizantes o en los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Los tiempos de cálculo dependen del valor o los valores elegidos.

Intervalo largo

Valores de 8 a 96 píxeles.

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 más corta es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.



Intervalo corto

Valores de 48 a 0 píxeles.

Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre dos paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite afinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si se selecciona 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, más eficaz será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.

NB: Estos ajustes tienen un impacto significativo sobre el tiempo de generación.

6. ILUMINACIÓN

En el menú, ajuste una iluminación predefinida interior o exterior. El menú cambia a iluminación personalizada cuando ha cambiado uno de los siguientes comandos: lluminación automática de potencia, parámetros de cámara física o atenuación/desborde de color.

Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada

Estos ajustes afectan a la iluminación ambiental general de la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se expone la escena.

NB: Estos parámetros no afectan a los tiempos del cálculo.

7. ATENUACIÓN, DESBORDE DE COLOR

Los valores van de 0 a 1.

Atenuación

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes en la superficie. 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.

Desborde del color

Controla la transferencia de colores entre las superficies.

8. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

lluminación automática

Cuando la casilla de verificación Cámara física está desmarcada: *PRIMER REBOTE*

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz). SIGUIENTE REBOTE

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad de todos los rebotes después del primer rebote. Esto afecta a las superficies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.



B: Este parámetro tiene un efecto casi insignificante sobre las escenas exteriores.

lluminación de la cámara física

Cuando la casilla de verificación Cámara física está marcada: Proporciona mejor conformidad con los colores y su brillo, así como mejor contraste y nitidez. *ISO*

Ajusta la sensibilidad de las superficies sensibles. Los valores van de 1 a 32.000. *VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición. Valores de 1 a 16.000 por segundo.

9. GENERAR

GENERAR AHORA

Se abre la ventana de generación, 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 MÁS TARDE

Pospone la generación del punto de vista actual; el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch.

10. DESTINO DE LA GENERACIÓN

Indica la ruta donde se calculará la generación.

11. GENERAR

Cancelar, generar ahora o generar más tarde según la opción elegida más arriba.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

CREAR UN ARCHIVO PNO Y LEERLO EN UN DISPOSITIVO MÓVIL

Es necesario crear un archivo .pno. Éste es un archivo que puede leerse tanto en dispositivos Android como iOS.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

CREAR UN ARCHIVO PNO O VRO Y LEERLO EN UN DISPOSITIVO MÓVIL

- Es necesario crear un archivo .pno o .vro. Éste es un archivo que puede leerse tanto en dispositivos Android como iOS.
- A. CREAR UN ARCHIVO PNO.

En la carpeta Artlantis Studio, inicie la aplicación iVisit 3D¹ Builder.



- 1. Arrastre y suelte la carpeta que contiene el panorama or objeto VR en la ventana.
- 2. Se crea un archivo .pno o .vro en la misma carpeta que contiene la carpeta del panorama.

¹Se trata de una aplicación iOS para iPad, iPhone o iPodTouch. Se utiliza para visualizar panoramas de Artlantis.



A. LEER EL ARCHIVO PNO O VRO EN DISPOSITIVOS ANDROID E IOS

Usar su dispositivo Android

• Conecte con la página web Google Play y descárguese iVisit3D en su dispositivo Android.



• Inicie iVisit 3D y cargue su archivo pno.

Usar su dispositivo iOS

- Lance iTunes y conecte su dispositivo iOS.
- Conecte con la AppStore y descárguese iVisit3D en su dispositivo iOS.



• En su ordenador, en la pestaña iTunes Apps, seleccione iVisit3D y haga clic en el botón "Agregar..." para cargar su archivo pno o vro.





iVisit 3D pan	dit View Controls Store Advanced Window Help oramas on iPhone and iPad	Tunes	
by artlantismovies	4	d sync is complete. OK to disconnect.	
LIBRARY Music Movies Podcasts Books Apps X Radio	Summary Inf File Sharing The apps listed below can transfer of Appen	De Marrie Movies TV Shows Books	Photos iputor.
STORE Turnes Store DEVICES Music Music Books Devices Compared to the store of the store o	Visit 3D Radio Hungary Yoga	Arbor Demo 512, I.pno Arbor Demo 1024, pno Arbor Demo 1024, pno Posetano 512, pno Posetano 512, pno	Today 15:07 4,3 M8 2011.12.13.22:17 4,3 M8 2013.12.13.22:17 13,1 M8 2011.12.13.22:18 8,7 M8 Today 10:01 \$6,5 M8
CENIUS CENIUS CENIUS CENIUS PLAYLISTS PLAYLISTS PO's Music CENIUS CONSIGNATION CON			(Asterna (Save to)
Top 25 Most Played Top 25 Most Played ANGOL Buena Vista Social Front Row Playlist Gotan Project AGUA	Capacity Capacity 20,01 Cit Audio Phot	os Apps Books Other fr 1,12 Ga 0,01 Ga 3,4 Ga 24,	e ca Y

NB: iPad 2 y posterior usan el Giroscopio para simular un auténtico espacio tridimensional.

-

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

INSPECTOR DE OBJETOS VR

Administra los puntos de vista definidos por una cámara, un objetivo o 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.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Cuadro de recorte	294
Configuración de tono	295
Posproceso	295
Parámetros de generación	295
Generación y reproducción de objetos VR	296
Lista de objetos VR	296
Generación y reproducción de objetos VR	298
Parámetros de generación de objetos VR	300



1. NOMBRE DE VISTA

El nombre de la vista actual es mostrado; haga doble clic en él para editarlo.

2. PROYECCIÓN VR

Seleccione hemisférica, tórica o esférica.

Modificar valores en grados de pasos angulares horizontales y verticales.

3. 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 ángulo horizontal.

4. DISTANCIA FOCAL

Cambia la distancia focal cuando se usa el control deslizante o cuando se especifica un valor en mm o grados (ajusta la apertura angular de la cámara).



NB: La modificación del valor depende de la configuración del modo de actualización del punto de vista en Preferencias.

5. SOLARISCOPIO ASOCIADO

Vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

6. GRUPO DE LUCES

Vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.

7. SHADER DE NEÓN

Vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.

8. FONDO

9. PRIMER PLANO

Para poner una imagen 2D, 3D o HDR en el <u>Fondo</u> o en <u>primer plano</u> arrástrela y suéltela en el botón correspondiente. Al hacer doble clic en un botón se muestra el editor.

El menú emergente puede utilizarse para cambiar entre distintos tipos de fondo: Cielo de solariscopio, degradado, imagen.

10. SUELO INFINITO

Para definir un suelo infinito por vista:

	☑ Activar Altitud: -1.00 m ᠿ Editar Shader)
?	Suelo infinito	Cancelar OK 💌

- El suelo se activa o desactiva al marcar o desmarcar la casilla. El suelo recibe sombras, Shaders y objetos.
- Introduzca un valor en el campo relacionado o establezca la altitud gráficamente en la vista previa o en la vista 2D:

En Vista previa, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista previa, haga clic en el elemento de la escena para definir la altura del suelo.

En Vista 2D, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista 2D, haga clic en la geometría para definir la altura del suelo.

• Editar Shader activa el modo de edición de Shader.

Menú OK, OK para todos los permisos para propagar los parámetros al resto del suelo infinito configurado en el proyecto.

11. CUADRO DE RECORTE

Planos de recorte definidos en la vista 2D.



Mostrar

Cuando está marcado, la casilla está visible en la Vista 2D.

Activar

Cuando está marcado, el cuadro de recorte toma efecto en la ventana Vista previa.

12. CAPAS VISIBLES

Márquelas en el menú desplegable.

13. COORDENADAS

Posición X, Y, Z de cámara del centro VR.

Cambio horizontal

Según el círculo trigonométrico, gira el punto de apertura del objeto VR. Introduzca un valor en grados.

Ángulo horizontal

Limita el ángulo de apertura. Introduzca un valor en grados.

Radio

El radio del VR.

• Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

14. CONFIGURACIÓN DE TONO

Configurar el tono para la vista actual.

15. <u>posproceso</u>

Aplica efectos al punto de vista actual. Los efectos se combinan con los parámetros definidos en el inspector.

16. PARÁMETROS DE GENERACIÓN

Prepara el documento para la generación final.



Usar por defecto

Usar la configuración por defecto

Definir como por defecto

Define los ajustes actuales como configuración por defecto.

OK para todos los menús desplegables

Aplicar estos ajustes a todas las demás vistas del inspector en cuestión.



LISTA DE OBJETOS VR



1. ACCESO A LISTAS

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

2. MINIATURA

Muestra la vista previa de cada punto de vista.

3. NOMBRE DEL PUNTO DE VISTA

• Haga clic sobre él para editarlo.

4. TAMAÑO DE GENERACIÓN

Muestra el tamaño de generación actual del punto de vista.

5. AÑADIR/ELIMINAR PUNTO DE VISTA



Duplica el punto de vista actual


Elimina el punto de vista seleccionado.

Método abreviado: seleccionar la vista y pulsar la tecla retroceso para borrarla.

6. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Muestra los puntos de vista visibles sin vistas previas.



• Haga clic en 💽 para ver el punto de vista con su nombre y tamaño de generación.

NB: Los comandos Eliminar, Deshacer y Rehacer están disponibles en la lista de objetos.

Menú desplegable de la lista

-

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

Duplicar	
Suprimir	
Añadir a lista de vistas de perspect	iva
Añadir a lista de vistas paralelas	
Añadir a lista de panoramas	
Añadir a lista de animaciones	
Editar solariscopio	
Editar luz	٠

DUPLICAR

Utiliza el original para crear un nuevo punto de vista superpuesto. *ELIMINAR*

El punto de vista se elimina de la lista. *ADD TO <u>PERSPECTIVES LIST</u> AÑADIR A LA <u>LISTA DE VISTAS PARALELAS</u> <i>AÑADIR A LA <u>LISTA PANORAMAS</u> AÑADIR A LA <u>LISTA DE ANIMACIONES</u>*

Dependiendo de la opción seleccionada, este paso agrega la vista actual desde vistas de perspectivas a paralelas, panoramas o animaciones. *EDITAR SOLARISCOPIO*

La paleta inspector cambia a modo Solariscopio y el solariscopio es seleccionado.



EDITAR LUZ

Seleccione una luz. La paleta inspector cambia a modo Luces y la luz es seleccionada.

GENERACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE OBJETOS VR

Generación de un objeto VR

Un objeto VR consta de seis imágenes guardadas en archivos jpeg. El formato de archivo del objeto VR es html, y se reproduce en un navegador web.

• Seleccione una carpeta de destino.

	Generación final	
	Artiantis ¢	
Tamaño de generación €) 320 + € 240 € Número de imágenes: 48 Suavizado □ 800 €	Ø Radiosidad normal Ø Cámara fisica Iluminación personalizada ? Intervalo iargo 96 Iso 200 Ateruación 0.30 Intervalo corto • 4 Velocidad de obturación 500 Desborde del color 1.00	
Explorar (Zı\transferts Alain\Captures_ATL5\V ?	Generar ahora OK Cancelar OGenerar más tande	

El objeto VR generado:





En la carpeta de destino, se crea una carpeta con el nombre del objeto VR. Dentro hay dos carpetas denominadas **activos** y **reproductor** y un archivo html con el nombre del objeto VR.



La carpeta **activos** contiene todas las imágenes jpeg del objeto VR , un archivo **ivisit3d.xml** y una carpeta **especial**.

	Object_1 + assets +	
Organiser 🔻 In	clure dans la bibliothèque	▼ Partager avec ▼
Emplacer Félécharç Markproc Graphisof Program	 special ivisit3d.xml VR Object_1 0.jpg VR Object_1 1.jpg VR Object_1 2.jpg VR Object_1 3.jpg 	 VR Object_1 18.jpg VR Object_1 19.jpg VR Object_1 20.jpg VR Object_1 21.jpg VR Object_1 22.jpg VR Object_1 23.jpg
Programr ≡ Google Aide_ATL	 VR Object_1 3.jpg VR Object_1 4.jpg VR Object_1 5.jpg VR Object_1 6.jpg 	 VR Object_1 23.jpg VR Object_1 24.jpg VR Object_1 25.jpg VR Object_1 26.jpg

La carpeta **reproductor** contiene los archivos necesarios para leer la animación del panorama con un navegador web, entre ellos el archivo Flash **swf**.

Organiser ▼ Ir	R Object_1	P
Emplacer Célécharg Markproc Graphisof Program	Nom checkversion.swf padd.js paddplayer3.swf swfobject.js	





Adobe Flash Player debe estar instalado para leer el panorama. <u>http://www.a</u>dobe.com/support/flashplayer/downloads.html

NB: Para leer su objeto VR en un dispositivo iOS o Android, debe generar un archivo pno mediante la aplicación **iVisit 3D**¹ Builder.

PARÁMETROS DE GENERACIÓN DE OBJETOS VR



En el Inspector de Objetos VR, al hacer clic en el icono Generar se muestran los parámetros de generación específicos .

¹Se trata de una aplicación iOS para iPad, iPhone o iPodTouch. Se utiliza para visualizar panoramas de Artlantis.



Ensayo rápido 160x160 • 200 x 240 pequeño 400 x 900 normal 512 x 342 grande 640 x 480 muy grande Parsonalizada 3	Artlantis Naxvell Generación final	B Cámara física Valecidad de obturación 500	Iluminación interior Iluminación esterior V Iluminación personalizada
Tamaño de generación ₽ 320 + + 240 ₽ Número de Imágenes: 48 Suavizado ♀ Alto ₽	Radiosidad normal + Intervalo largo Intervalo corto 4	Cámara física (Iluminac Primer rebote 1.00 Siguientes rebotes 1.00	ión personalizada 🛊 n1.00 del color
ChProgram FlockArtiantis Sh	ude 10 es Robs Scener-(VROBJEC)	Generar más tards	Cancelar
HTML (*.html)	Radiosidad normal Radiosidad mediana Radiosidad elevada Radiosidad personalizada		

1. MOTOR DE GENERACIÓN

• Elija el motor de generación Artlantis.

2. FORMATO DE ARCHIVO

• <u>html</u>

3. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

- NB: * Formatos que usan el canal alfa. ** Formato PSD multicapa de Photoshop.

• Elija un tamaño de generación predefinido o introduzca la anchura y altura en píxeles. Haga clic en la cadena para bloquear/desbloquear los valores.

	Ensayo rápido 160x160	
~	320 x 240 pequeño	
	400 x 300 normal	Tamaño de generación 🗘 🔄 320 💷 🧶 240 🗘
	512 x 342 grande	Número de imágenes: 48
	640 x 480 muy grande	Humero de intégenest - lo
	Personalizada	

Tamaño de generación

- Seleccione un tamaño en el menú o
- Introduzca la anchura y altura en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

Número de referencias

Información sobre el número de imágenes que se deben generar para componer los objetos VR en función del incremento vertical u horizontal.

4. SUAVIZADO

Compruebe que el suavizado está activado; ajuste la calidad como baja o alta.



Sugerencia: Para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

5. RADIOSIDAD

Compruebe que la radiosidad está activada. Seleccione la precisión en el menú.

Este menú le permite configurar la precisión de los parámetros con valores predefinidos. Si cambia los valores mediante los controles deslizantes o en los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Los tiempos de cálculo dependen del valor o los valores elegidos.

Intervalo largo

Valores de 8 a 96 píxeles.

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 más corta es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.

NB: Estos ajustes tienen un impacto muy significativo sobre el tiempo de generación.

Intervalo corto

Valores de 48 a 0 píxeles.

Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre dos paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite afinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si se selecciona 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, más eficaz será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.

NB: Estos ajustes tienen un impacto significativo sobre el tiempo de generación.

6. ILUMINACIÓN

En el menú, ajuste una iluminación predefinida interior o exterior. El menú cambia a iluminación personalizada cuando ha cambiado uno de los siguientes comandos: lluminación automática de potencia, parámetros de cámara física o atenuación/desborde de color.

Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada

Estos ajustes afectan a la iluminación ambiental general de la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se expone la escena.



NB: Estos parámetros no afectan a los tiempos del cálculo.

7. ATENUACIÓN, DESBORDE DE COLOR

Los valores van de 0 a 1.

Atenuación

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes en la superficie. 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.



Desborde del color

Controla la transferencia de colores entre las superficies.

8. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Iluminación automática

Cuando la casilla de verificación Cámara física está desmarcada: *PRIMER REBOTE*

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz).

SIGUIENTE REBOTE

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad de todos los rebotes después del primer rebote. Esto afecta a las superficies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.

NB: Este parámetro tiene un efecto casi insignificante sobre las escenas exteriores.

lluminación de la cámara física

Cuando la casilla de verificación Cámara física está marcada: Proporciona mejor conformidad con los colores y su brillo, así como mejor contraste y nitidez. *ISO*

Ajusta la sensibilidad de las superficies sensibles. Los valores van de 1 a 32.000. *VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición. Valores de 1 a 16.000 por segundo.

9. GENERAR

GENERAR AHORA

Se abre la ventana de generación, 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 MÁS TARDE

Pospone la generación del punto de vista actual; el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch.

10. DESTINO DE LA GENERACIÓN

Indica la ruta donde se calculará la generación.

11. GENERAR

Cancelar, generar ahora o generar más tarde según la opción elegida más arriba.

Para Maxwell, se muestra una ventana de generación específica.

Esta paginación se deja intencionalmente en blanco.

INSPECTOR DE ANIMACIONES

ANIMACIONES: INFORMACIÓN GENERAL

Una secuencia es 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:

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:



1. NOMBRE DE VISTA

El nombre de la vista actual es mostrado; haga doble clic en él para editarlo.

2. CÁMARA DE ARQUITECTO

El efecto fotográfico hace que las verticales parezcan paralelas.

3. GIRO DE LA CÁMARA

Gira la cámara de forma lateral. Valor en grados (mm). Introduzca un valor en el campo relacionado.

4. DISTANCIA FOCAL

Cambia la distancia focal cuando se usa el control deslizante o cuando se especifica un valor en mm o grados (ajusta la apertura angular de la cámara).

NB: La modificación del valor depende de la configuración del modo de actualización del punto de vista en <u>Preferencias</u>.

5. SOLARISCOPIO ASOCIADO

Vincula un solariscopio con la vista. Seleccionando "Ninguno" se desactiva el solariscopio.

6. GRUPO DE LUCES

Vincula uno o más grupos de luces con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactivan los grupos de luces.



7. 7- SHADER DE NEÓN

Vincula uno o más Shaders de neón con la vista. Seleccionando "*Ninguno*" se desactiva la iluminación.

8. FONDO/PRIMER PLANO

Para poner una imagen 2D, 3D o HDR en el Fondo o en primer plano arrástrela y suéltela en el botón correspondiente. Al hacer doble clic en un botón se muestra el editor.

El menú emergente puede utilizarse para cambiar entre distintos tipos de fondo: Cielo de solariscopio, degradado, imagen.

9. SUELO INFINITO

Para definir un suelo infinito por vista:

	☑ Activar Altitud: <mark>-1.00 m</mark> ᠿ Editar Shader.	
?	Suelo infinito	Cancelar OK 💌

- El suelo se activa o desactiva al marcar o desmarcar la casilla. El suelo recibe sombras, Shaders y objetos.
- Introduzca un valor en el campo relacionado o establezca la altitud gráficamente en la vista previa o en la vista 2D:

En Vista previa, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista previa, haga clic en el elemento de la escena para definir la altura del suelo.

En Vista 2D, haga clic en la herramienta *Altitud*, a continuación en la vista 2D, haga clic en la geometría para definir la altura del suelo.

• Editar Shader activa el modo de edición de Shader.

Menú OK, OK para todos los permisos para propagar los parámetros al resto del suelo infinito configurado en el proyecto.

10. CUADRO DE RECORTE

Planos de recorte definidos en la vista 2D.

Mostrar

Cuando está marcado, la casilla está visible en la Vista 2D.

Activar

Cuando está marcado, el cuadro de recorte toma efecto en la ventana Vista previa.

11. CAPAS VISIBLES

Márquelas en el menú desplegable.

12. COORDENADAS

Cámara: Posiciones X, Y y Z

Objetivo: Posiciones X, Y y Z



Haga clic en el icono del candado para bloquear o desbloquear las coordenadas.

13. DEFINIR COMO OBJETIVO

Le permite limitar el objetivo de una cámara al movimiento de un objeto: En modo Objeto, haga clic con el botón secundario en un objeto y seleccione <u>"Definir como objetivo</u>" en el menú desplegable. Después, en el modo Perspectivas, seleccione el nombre de dicho objeto en este menú.

14. CONFIGURACIÓN DE TONO

Configurar el tono para la vista actual.

15. <u>posproceso</u>

Aplica efectos al punto de vista actual. Los efectos se combinan con los parámetros definidos en el inspector.

16. PARÁMETROS DE GENERACIÓN

Prepara el documento para la generación final.



Usar por defecto

Usar la configuración por defecto

Definir como por defecto

Define los ajustes actuales como configuración por defecto.

OK para todos los menús desplegables

Aplicar estos ajustes a todas las demás vistas del inspector en cuestión.

See "Trabajar con animaciones de cámara en la vista 2D" on page 85

See "Trabajar con animaciones de luces en la vista 2D" on page 94

See "Trabajar con animaciones de objetos en la vista 2D" on page 103

See "Ventana Escala de tiempo" on page 117

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 a lo largo del tiempo.

NB: La cámara también puede detenerse en un lugar donde se animan objetos, luces o un solariscopio.

La ruta de la cámara se procesa en:



- El <u>Inspector de animaciones</u> (parámetros de animación, distancia del foco, asociación con grupos de luces, profundidad de campo, giro, etc.)
- La ventana Escala de tiempo (gestión del tiempo)
- La ventana Vista previa (gestión de los objetivos de la cámara)
- La vista 2D (Gestión de rutas: cámaras, luces y objetos)

Animación de parámetros configurados en otros inspectores en una secuencia:

Activar el inspector de animaciones antes de configurar animaciones que dependan de otros inspectores.

Los parámetros son accesibles desde:

- Inspector de luces: Configuración de la iluminación.
- Inspector de solariscopios: Configuración de solariscopio.
- Inspector de Objetos: Configuración de objetos.

Inspector de Shaders: Configuración de Shader.

- <u>Vista 2D</u>: Crear y editar rutas para cámaras, luces y objetos en movimiento.
- <u>Ventana Escala de tiempo</u>: 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.

Visualización en tiempo real:

Ventana Vista previa: Muestra y reproduce el resultado de los ajustes en tiempo real.

Elementos que se pueden animar

Todos los elementos se pueden animar salvo aquellos relacionados con el inspector de Shaders, o los que figuran como imposibles de animar en:

- Parámetros de cámara que se pueden animar See "Parámetros de cámara que se pueden animar" on page 313
- Parámetros de solariscopios que se pueden animar See "Parámetros de solariscopios que se pueden animar" on page 313
- <u>Parámetros de luces que se pueden animar</u> See "Parámetros de luces que se pueden animar" on page 314
- Parámetros de objetos que se pueden animar See "Parámetros de objetos que se pueden animar" on page 315



LISTA DE ANIMACIONES



1. ACCESO A LISTAS

Por defecto, la lista se abre cuando el ratón se mueve, llevando el cursor a la parte izquierda de la ventana Artlantis, y se cierra automáticamente cuando el cursor se mueve fuera de la lista. En la esquina superior derecha de la lista, al hacer clic en el icono se fuerza a la lista a permanecer abierta, y un nuevo clic la devuelve a la función autorretráctil.

MINIATURA

Muestra la vista previa de cada punto de vista.

NOMBRE DEL PUNTO DE VISTA

• Haga clic sobre él para editarlo.

4. TAMAÑO DE GENERACIÓN

Muestra el tamaño de generación actual del punto de vista.

5. AÑADIR/ELIMINAR PUNTO DE VISTA

Duplica el punto de vista actual

Elimina el punto de vista seleccionado.

Método abreviado: seleccionar la vista y pulsar la tecla retroceso para borrarla.



6. VISUALIZACIÓN DEL FILTRO

Muestra los puntos de vista visibles sin vistas previas.



• Haga clic en 💿 para ver el punto de vista con su nombre y tamaño de generación.

B: Los comandos Eliminar, Deshacer y Rehacer están disponibles en la lista de objetos.

Menú desplegable de la lista

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

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

DUPLICAR

Empezando con la secuencia actual, se crea una secuencia que adopta la posición de la cámara pero no la ruta existente.

DUPLICAR VISTA Y RUTA

Empezando con la secuencia actual, se crea una secuencia que adopta la posición de la cámara, la ruta y las referencias existentes.

NB: Sólo se duplica la ruta de la cámara; las rutas de los objetos y las lámparas quedan excluidas.

ELIMINAR

La secuencia actual se elimina de la lista.



AÑADIR A LA <u>LISTA PERSPECTIVAS</u> AÑADIR A LA <u>LISTA DE VISTAS PARALELAS</u>: AÑADIR A: <u>LISTA DE PANORAMAS</u> AÑADIR A: <u>LISTA DE OBJETOS VR</u>

Dependiendo de la opción seleccionada, este paso agrega la vista actual de perspectivas a vistas paralelas, panoramas u objetos VR.

EDITAR SOLARISCOPIO

La paleta inspector cambia a modo <u>Solariscopio</u> y el solariscopio es seleccionado. *EDITAR LUZ*

Seleccione una luz; la paleta inspector cambia a modo Luces y la luz es seleccionada.

COORDENADAS DE ANIMACIÓN 🗂

				✓ Objetive	en vértice fijo
				Cecco_1	en ruta
Po	sición	Objetivo en v	értice fijo 📬		
x	24.54 m	x 🗌	8.30 m		
Y	17.21 m	Y 🗌	9.04 m		
z	1.42 m	z 🗌	1.42 m		
		oordenadas			

Desde el punto de vista, 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 objetivo

Elija entre un objetivo en un vértice fijo o un objecto definido como objetivo para el objetivo en ruta.

Hay dos opciones:

En un vértice fijo

Pos	ición	Objetivo en v	vértice fijo 🕯
x 🗌	24.54 m) x [8.30 m
۲C	17.21 m) Y 🗌	9.04 m
z 🦳	1.42 m) z 🗍	1.42 m

La cámara se mueve a lo largo de su ruta, señalando a un vértice fijo de la escena. El vértice fijo se define en la ventana Vista previa o en vista 2D.



Orientación en ruta

Po	sición	Objetivo en ruta		
x	24.54 m	Ángulo H	0.00	
۲Ċ	17.21 m	Ángulo V	0.00	
zĒ	1.42 m	Distancia	17.48 m	
	 ⊂ c	ordenadas		

la cámara se mueve de forma tangencial sobre la ruta. Los ángulos horizontales y verticales se pueden definir en relación con esta tangente. La Distancia proporciona la distancia entre la cámara y el punto de mira.

Sobre un objeto

Posición		Objetivo en vértice fijo	
x	24.54 m) x [24.53 m
۲Ċ	17.21 m) Y [17.20 m
zĒ	1.42 m) z [1.42 m
	A c	oordenadas	

La cámara apunta a un objeto.

Para ver el objeto en el menú desplegable, el objeto debe estar previamente declarado en <u>Definir</u> como objetivo en la lista del objeto.



NB En la lista Shaders, el objeto objetivo puede configurarse como invisible, la cámara seguirá apuntando a sus coordenadas.

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

Mediante el Inspector de cámaras	Editar en	
Coordenadas de cámara	Inspector de animaciones - Coordenadas	
Coordenadas de destino	Inspector de animaciones - Coordenadas	
Objetivo en ruta: Ángulo del objetivo H relativo a la tangente de la ruta		
Objetivo en ruta: Ángulo del objetivo V relativo a la tangente de la ruta	Inspector de animaciones - Coordenadas	
Cuadro de recorte activado y/o mostrado	Inspector de animaciones - Visibilidad	
Cuadro de modificaciones		
Foco	Inspector de animaciones	
Fondo en color, menú desplegable Degradado Inspector de animaciones - Entorno		
Profundidad del campo	Inspector de animaciones, Posproceso	
Giro	Inspector de animaciones	

Los parámetros están disponibles en el <u>Inspector de animaciones</u>. See "Inspector de animaciones" on page 305

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 fotorrealista/por lotes	
Cámara de arquitecto	

PARÁMETROS DE SOLARISCOPIOS QUE SE PUEDEN ANIMAR^[™]

Qué se puede animar

Mediante el Inspector de solariscopios	Editar en	
Tiempo	Inspector de solariscopios	
Fecha	Inspector de solariscopios	
Potencia del sol	Inspector de solariscopios	
lluminación celeste	Inspector de solariscopios	
Color celeste	Inspector de solariscopios	
Color	Inspector de solariscopios	
Destello de lente	Inspector de solariscopios	



Mediante el Inspector de solariscopios	Editar en	
Tipo de halo	Inspector de solariscopios	
Potencia del destello de lente	Inspector de solariscopios	
Atmósfera Inspector de solariscopios		
Nubes Inspector de solariscopios		

Pueden animarse nubes cuando se ha marcado Activar la dirección del viento en los parámetros de animación del inspector de solariscopios.

Los parámetros están disponibles en el <u>Inspector de solariscopios</u>. See "Inspector de solariscopios" on page 217

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

Mediante el inspector de luces	Editar en	
Estado (activado/desactivado)	Inspector de luces	
Ángulo del tipo de iluminación	Inspector de luces	
Potencia	Inspector de luces	
Asociar un halo	Inspector de luces	
Cambiar un halo	Inspector de luces - Destello de lente	
Sombras (activadas/desactivadas)	Inspector de luces - Iluminación	
Sombras suaves	Inspector de luces - lluminación	
Potencia de sombra	Inspector de luces	
Coordenadas de origen	Inspector de luces - Coordenadas	
Coordenadas de destino	Inspector de luces - Coordenadas	
Cono de luz	Inspector de luces - Iluminación	
Inclinación de sombras suaves	Inspector de luces - Iluminación	

Los parámetros están disponibles en el Inspector de luces. See "Inspector de luces" on page 227

Qué no se puede animar

	Luces
Contribución a la radiosidad	



PARÁMETROS DE OBJETOS QUE SE PUEDEN ANIMAR 🗂

Qué se puede animar

Mediante el Inspector de Objetos	Editar en	
Coordenadas	Inspector de Objetos - Coordenadas	
Rotación	Inspector de Objetos - Coordenadas	
Dimensiones	Inspector de Objetos - Dimensiones	

• Para vegetación 3D: tamaños de plantas, colores, fecha, etc.

• Para billboards: tamaño, luminosidad, brillo, transparencia, etc.

Los parámetros están disponibles en el Inspector de Objetos. See "Inspector de Objetos" on page 195

Qué no se puede animar

Objetos
Coordenadas de escena
Rotación de escena
Dimensiones de escena

PARÁMETROS DE GENERACIÓN DE ANIMACIONES



En el inspector de vista de Animación, al hacer clic en el icono Generar se muestran los parámetros de generación específicos .





1. MOTOR DE GENERACIÓN

• Elija el motor de generación Artlantis.

2. FORMATO DE ARCHIVO

• Especifique el formato de archivo: JPEG, TGA y AVI.

3. TAMAÑO Y RESOLUCIÓN DE LA GENERACIÓN

Elija un tamaño de generación predefinido o introduzca la anchura y altura en píxeles.
 Haga clic en la cadena para bloquear/desbloquear los valores.



Tamaño de generación

- Seleccione un tamaño en el menú o introduzca la anchura y altura en píxeles.
- Haga clic en las flechas para aumentar/disminuir los valores en dos.

Generar todo: se muestra el número de imágenes que deben generarse o *Generar de imagen X a Y*. Introduzca los números de las imágenes correspondientes para calcular una parte de la secuencia. El primer cuadro tiene establecido el valor 0.

Número de referencias

Información sobre el número de imágenes o referencias seleccionadas que habrá que generar para componer la animación.

4. SUAVIZADO

Compruebe que el suavizado está activado; ajuste la calidad como baja o alta.

Sugerencia: Para ahorrar tiempo de cálculo, seleccione un valor bajo y aumente la anchura y la altura de la generación.

5. RADIOSIDAD

Compruebe que la radiosidad está activada. Seleccione la precisión en el menú.

Este menú le permite configurar la precisión de los parámetros con valores predefinidos. Si cambia los valores mediante los controles deslizantes o en los campos de texto, el menú se configurará como personalizado.

Los tiempos de cálculo dependen del valor o los valores elegidos.

Intervalo largo

Valores de 8 a 96 píxeles.

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 más corta es la distancia, mayor es la densidad de los píxeles calculados.



NB: Estos ajustes tienen un impacto muy significativo sobre el tiempo de generación.

Intervalo corto

Valores de 48 a 0 píxeles.

Ésta es la radiosidad de las superficies cercanas (p.ej. la esquina entre dos paredes). Esto requiere un procesamiento especial que permite afinar la calidad de las sombras. El valor seleccionado representa el rango de procesamiento. Si se selecciona 0, no se realiza ningún cálculo. Cuanto más grande sea el valor, más eficaz será el cálculo de sombras con respecto a la radiosidad.

NB: Estos ajustes tienen un impacto significativo sobre el tiempo de generación.

6. ILUMINACIÓN

En el menú, ajuste una iluminación predefinida interior o exterior. El menú cambia a iluminación personalizada cuando ha cambiado uno de los siguientes comandos: lluminación automática de potencia, parámetros de cámara física o atenuación/desborde de color.

Iluminación: Interior/ Exterior / Personalizada

Estos ajustes afectan a la iluminación ambiental general de la escena. Se utilizan para controlar de manera precisa cómo se expone la escena.

NB: Estos parámetros no afectan a los tiempos del cálculo.

7. ATENUACIÓN, DESBORDE DE COLOR

Los valores van de 0 a 1.

Atenuación

Controla la absorción de luz después de uno o más rebotes en la superficie. 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.

Desborde del color

Controla la transferencia de colores entre las superficies.

8. POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Iluminación automática

Cuando la casilla de verificación Cámara física está desmarcada: *PRIMER REBOTE*

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad del primer rebote (afecta a todas las superficies que reciben la luz directa de un solariscopio o de fuentes de luz). SIGUIENTE REBOTE

Valores de 1 a 16.

Controla el nivel de radiosidad de todos los rebotes después del primer rebote. Esto afecta a las superficies que reciben luz indirecta.

El aumento del número de rebotes da más luz, en especial para las escenas interiores.



lluminación de la cámara física

Cuando la casilla de verificación Cámara física está marcada: Proporciona mejor conformidad con los colores y su brillo, así como mejor contraste y nitidez. *ISO*

Ajusta la sensibilidad de las superficies sensibles. Los valores van de 1 a 32.000. *VELOCIDAD DE OBTURACIÓN*

Ajusta el tiempo de exposición. Valores de 1 a 16.000 por segundo.

9. GENERAR

GENERAR AHORA

Se abre la ventana de generación, 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 MÁS TARDE

Pospone la generación del punto de vista actual; el documento se guarda automáticamente. La generación se realizará con Artlantis Batch.

10. DESTINO DE LA GENERACIÓN

Indica la ruta donde se calculará la generación.

11. GENERAR

Cancelar, generar ahora o generar más tarde según la opción elegida más arriba.



PREFERENCIAS

Los ajustes de Artlantis le permiten organizar su entorno de trabajo.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Acceso: Menú Artlantis > Preferencias	319
---------------------------------------	-----

ACCESO: MENÚ ARTLANTIS > PREFERENCIAS

8	Preferencias		
E.	General Generador final		
	Unidades de dimensión: Metros 🛟		
	Unidades Focales: 💿 mm		
	Grados		
	Ubicación por omisión: Madrid		
	Modo de actualización de punto de vista: 💿 Actualización manual		
	Actualización automática		
	Ruta de acceso de la carpeta Medios: Seleccionar carpeta		
	/Users/Shared/Abvent/Artiantis/Media		
?	Cancelar OK		

General

- Unidades de dimensión: En el menú desplegable, elija las unidades (mm, m, cm, pulgadas, pies-pulgadas).
- Unidades focales: Seleccione mm o grados para el enfoque del inspector de puntos de vista.
- Ubicación por defecto: Abre 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 Actualización del punto de vista: Seleccione el modo de actualización del punto de vista: manual o automático. Esto afecta a las posiciones de la cámara, el punto de vista, el giro y la distancia focal.
- Automático

Cada vez que se modifican los ajustes de la cámara, se usa el último estado y los estados anteriores no se guardan, excepto al hacer clic en la herramienta <u>Atrás</u>(siempre que el documento no se haya guardado durante este tiempo o no se haya activado otro punto de vista).

• Manual

Si se han modificado los ajustes de la cámara y el usuario desea mantenerlos, debe actualizar el nuevo estado. Si no se actualiza el nuevo estado, la próxima vez que se guarde el archivo o se modifique el punto de vista, el último punto de vista actualizado será el que se muestre.



8	Preferenci	as	
	General General	ador final	
	Unidades de dimensión: Unidades Focales:	Metros 🛟	
	Ubicación por omisión: Modo de actualización de punto de vista:	 grados Madrid Actualización manual 	
	Ruta de acceso de la carpeta Medios: /Users/	Actualización automática Seleccionar carpeta Shared/Abvent/Artlantis/Media	
?		Cancelar OK	Q & E & i

 Actualice el punto de vista haciendo clic en en la barra de herramientas de la ventana Vista previa.

NB: La actualización o no del punto de vista no afectará a las ediciones de los Shaders, objetos, luces o fondos, cuyas copias de seguridad se siguen realizando automáticamente.

En modo de actualización manual, las miniaturas se actualizarán en la lista de puntos de vista cuando el usuario haga clic en el botón "<u>Update</u>", o cuando se activa una nueva vista.

Las miniaturas de la lista no se actualizarán cuando se modifiquen los Shaders, luces o fondos.

Ruta de la carpeta de medios

Seleccione la carpeta que contendrá sus medios.

Por defecto, los medios Artlantis se instalan en la carpeta compartida del ordenador.

Generador final

8		Pr	eferencias
	Genera	l I	Generador final
	Carpeta de salida de generación:	•	Última carpeta utilizada Utilizar carpeta de documentos Utilizar la carpeta de resultados por omisión Seleccionar carpeta /Users/alainpicard/Pictures
	Formato de archivo por omisión:	JP	EG 🛟
	Nombre de archivo por omisión:	•	Nombre de vista
		0	Utilizar documento + nombre de vista
?			Cancelar OK

• Carpeta de salida de generación:

Existen tres opciones para la carpeta de salida de generación predeterminada:

 Última carpeta utilizada: Las generaciones son guardadas en la última carpeta utilizada.



- Utilizar carpeta de documentos: Las generaciones se guardan en el mismo nivel que el archivo actual.
- Utilizar carpeta de salida por defecto: Las generaciones se guardan por defecto en la carpeta definida haciendo clic en Seleccionar carpeta...
- Formato de archivo por defecto: en el menú desplegable, elija: JPEG, BMP, TARGA, PICT, TIFF, Photoshop o Piranesi.
- Nombre de archivo por defecto: o bien el nombre de la vista, o bien el nombre del documento más vista.

Interfaz

		Preferenc	ias	
_	General	Generador fi	inal Interf	az
	Eli Métodos	ja su idioma	Español Editar métodos a	¢ breviados
	Restablecer preferencia:	s de interfaz 🛛 🛛	Itilizar preferencias	por omisión
?			ок	Cancelar

- Seleccione su idioma: En el menú desplegable seleccione su idioma por defecto en la lista.
- *Métodos abreviados*: Le permite editar los métodos abreviados.



Shortcuts 📧				
Function	Primary	Secondary 🔺		
Timeline	F8	None		
SceneInfo	Ctrl+I	None		
Final	Ctrl+R	None		
Сгор	Ctrl+Shift+R	None		
BottomPanel		None		
LeftPanel	\$	None		
Preview				
GoToPan	x	Shift+X		
IncreaseSize	Shift+=	NumPad+		
DecreaseSize	OemMinus	NumPad-		
Fit	=	None		
Pan		NumPad/		
Zoom	Shift+_	NumPad*		
Navigate	Space	None		
Transparent	т	Shift+T		
<u> </u>				
Use Default Apply Cancel				

- Preferencias de la interfaz de reajuste: La apariencia de la interfaz aplica de nuevo las preferencias por defecto.
- Tamaño de fuente: Le permite configurar el tamaño de fuente en la interfaz.

MÉTODOS ABREVIADOS DE RATÓN Y TECLADO

Disponibles en vista 2D y vista previa.

Esta sección le informa acerca de los siguientes temas:

Métodos abreviados de 2D generales	
Métodos abreviados de 2D generales	
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con perspectivas	325
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con vistas paralelas	
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con el cuadro de recorte	325
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con objetos	
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con luces	
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con solariscopios	328
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con panoramas	
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con objetos VR	
Métodos abreviados de 2D - Trabajar con animaciones	
Vista previa general - Métodos abreviados de visualización	
Vista previa general - Métodos abreviados de visualización	332
Vista previa general - Métodos abreviados de navegación	
Inspector de Objetos activado - Métodos abreviados de vista previa	
Métodos abreviados de vista previa del inspector de perspectivas - Inserción directa .	
Inspector de solariscopio activado - Métodos abreviados de vista previa	
Inspector de Shaders activado - Métodos abreviados de vista previa	

MÉTODOS ABREVIADOS DE 2D GENERALES

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Ampliar el área mostrada	+
Reducir el área mostrada	-
Ajustar a la ventana	=
Movimiento panorámico de la cámara.	
Zoom dinámico al punto de mira	



Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Pulse la tecla:
Cambiar vista 2D	1 (Arriba), 2 (Delante), 3 (Derecha), 4 (Izquierda), 5 (Detrás)
Activar el menú emergente	
Forzar un movimiento en una escala incre- mental de 45°.	

Métodos abreviados de 2D generales

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Ampliar el área mostrada	+
Reducir el área mostrada	-
Ajustar a la ventana	=
Movimiento panorámico de la cámara.	
Zoom dinámico al punto de mira	
Cambiar vista 2D	Pulse la tecla: 1 (Arriba), 2 (Delante), 3 (Derecha), 4 (Izquierda), 5 (Detrás)
Activar el menú emergente	
Forzar un movimiento en una escala incre- mental de 45°.	



Métodos abreviados de 2D - Trabajar con perspectivas

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, obje- tos y perspectivas
Mover gráficamente: La cámara, el objetivo o la bisectriz	
Cambia 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, obje- tos y vistas paralelas
Mover gráficamente: La cámara, el objetivo o la bisectriz	
Modificar gráficamente la anchura de la sec- ción	
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 luz de contorno, el plano de corte funciona en la Vista previa.





- Para crear 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.

Métodos abreviados de 2D - Trabajar con objetos

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	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

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, perspectivas, vistas paralelas, panoramas, objetos VR y ani- maciones.
Mover gráficamente el origen, el objetivo y la bisectriz, modificar el cono de luz y las dis- tancias de iluminación.	
Duplicar una luz	Alt &
Duplicar varias veces una luz	Alt 1 & & & & & & & & & & & & & & & & & &

Métodos abreviados de 2D - Trabajar con solariscopios

En función de la operación seleccionada en el inspector de solariscopios, hay disponibles tres opciones (de arriba abajo): *Ubicación, Manual y 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 se mantienen a 45° de la cámara.

Métodos abreviados de 2D - Trabajar con panoramas

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, obje- tos y panoramas
Mover gráficamente: La cámara, el objetivo o la bisectriz	
Modificar el enfoque gráficamente (Perspec- tivas, Objetos VR, Animaciones)	
Modificar gráficamente la anchura de la vista (panoramas)	



Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Duplicar un punto de vista:	Alt &

Métodos abreviados de 2D - Trabajar con objetos VR

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, obje- tos y objetos VR
Mover gráficamente: La cámara, el objetivo o la bisectriz	
Modificar el enfoque gráficamente (Perspec- tivas, Objetos VR, Animaciones)	
Modificar gráficamente la anchura de la vista (panoramas)	
Duplicar un punto de vista:	Alt &

Métodos abreviados de 2D - Trabajar con animaciones

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
	Inspectores: Shaders, luces, solariscopios, obje- tos y animaciones
Modo Editar ruta:	
Se utiliza para mover gráficamente la cámara, el punto de vista, la bisectriz, la ruta o un punto de control.	
Modo Editar tiempo: Se utiliza para mover una referencia	Ctrl+
Cambia gráficamente la distancia focal	



Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Modo Editar ruta - Ampliar ruta:	Alt & Control final de la ruta

VISTA PREVIA GENERAL - MÉTODOS ABREVIADOS DE VISUALIZACIÓN

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Ampliar el contenido de la ventana Vista pre- via.	+
NB : la cámara no se mueve.	
Reducir el contenido de la ventana Vista pre- via. Image: NB: la cámara no se mueve.	•
Ajustar a la ventana	=
Zoom +	soltar, y luego dibujar un rectángulo
Zoom -	soltar, y luego Alt , dibujar un rec- tángulo

Vista previa general - Métodos abreviados de visualización

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Ampliar el contenido de la ventana Vista pre- via. Image: NB: la cámara no se mueve.	+
Reducir el contenido de la ventana Vista pre- via. NB: la cámara no se mueve.	•
Ajustar a la ventana	=
Zoom +	soltar, y luego dibujar un rectángulo


Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Zoom -	soltar, y luego Alt , dibujar un rec- tángulo

Vista previa general - Métodos abreviados de navegación

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas			
	Modo Perspec- tivas y Vistas paralelas.	Modo Pano- ramas.	Modo Objetos VR.	Modo Ani- maciones NB : Para una cámara sin ruta.
Girar la cámara en torno al punto selec- cionado		N/D	N/D	
Girar la cámara en torno a su objetivo	Alt &	N/D		Alt &
Girar la cámara sobre sí misma.			N/D	
El zoom diná- mico + o - se enfoca en la posición del cur- sor.	**	N/D	N/D	**
Cambiar la dis- tancia de enfo- que.	N/D			N/D
Movimiento panorámico de la cámara.		N/D	N/D	-
				• NB : Para una cámara sin ruta.



Acciones		Combinaciones y	pulsaciones de tecla	IS
Desplazar a: Colocar el punto de vista en sen- tido per- pendicular a la superficie.	× & Clic	N/D	N/D	× & Clic
Mover la cámara por la escena. Cuando el cur- sor señala a la parte superior de la ventana, la	W & Clic	N/D	N/D	NB : Para una cámara sin ruta.
por la escena; cuando señala a la parte inferior, se mueve late- ralmente hacia uno de los lados.				

NB: En los modos Shaders, Luces, Solariscopios y Objetos, puede explorar al igual que en el inspector de puntos de vista al liberar el modo actual Editar Shaders. Pulsar la tecla
 Space Bar
 y, a continuación, utilizar las combinaciones descritas en la tabla.

Ejemplo:

En el modo Shaders con una presentación de perspectivas, debe usar el siguiente método abreviado

7

para girar la	a cámara en torn	o a su objetivo:	Space Bar	& Alt &	_	. Una vez que
suelte	Space Bar	, se reactivará el mo	odo Editar Shad	ers.		

Inspector de Objetos activado - Métodos abreviados de vista previa

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Seleccionar y/o mover el objeto.	
Duplicar el objeto.	Alt &
Reemplazar el objeto por otro distinto arras- trándolo y & soltándolo del catálogo o escri- torio.	Ctrl &



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 des- lizar el cursor amarillo hacia el eje de refe- rencia definido.	
Mover el origen de los ejes manteniendo la dirección.	Ait &
Mostrar u ocultar la lupa. Cada incremento aumenta el contenido de la lupa de 2 a 8 veces.	

Inspector de solariscopio activado - Métodos abreviados de vista previa

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Mover el sol manualmente.	
NB: Disponible solo si se selecciona la opción Manual en el inspector de solariscopios.	-
 ○ ▲ Acimut ○ ▲ 25.45 ○ 45⁺ 	
Definir dónde empieza la niebla (ajustes avanzados de solariscopio).	
Polución 20 V Nubes Viebla Mezclar color	-
Activar Distancia inicial October 0.50 m	
Altitud Altitud 198.94 m	
? Niebla Cancelar OK	
Haga clic en el icono de destino y después en un elemento en la vista previa.	





• Vista previa: Movimiento manual del sol.



Resultado tras el movimiento.

NB: Si no hay sol en la vista actual, puede mostrarlo modificando su posición en la vista 2D.

Ejemplo de posición del inicio de la niebla



• Haga clic en el avión en primer plano para definir dónde empieza la niebla.





• Haga clic en el avión en el fondo para redefinir dónde empieza la niebla.

Inspector de Shaders activado - Métodos abreviados de vista previa

Acciones	Combinaciones y pulsaciones de teclas
Seleccionar un material o un Shader	
T NB: Se resalta el material.	
Seleccionar un material o un Shader colocado detrás de una superficie transparente.	
	т "
Seleccionar un material o un Shader por refle- xión en otro material.	
B : Si el control deslizante especular está al máximo.	R &
Duplicar un Shader o una textura.	
	Alt &