



Manuale utente



Abvent Copyright 2013

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

## Indice

---

La famiglia Artlantis .....	1
Artlantis Render - Radiosità per immagini fisse .....	1
Artlantis Studio - L'animazione per tutti .....	2
Abvent Media Store .....	2
Nuove funzionalità di Artlantis 5.0 .....	2
Punti generali .....	2
Punti di vista .....	2
Suolo infinito .....	2
Vista 2D .....	2
Media .....	2
Oggetti .....	3
Luci .....	3
Eliodoniche .....	3
Oggetti VR .....	3
Panorami .....	3
Lettore Android .....	3
Animazione .....	3
Rendering Maxwell .....	3
Requisiti del sistema .....	4
Requisiti minimi del sistema .....	4
Configurazione del sistema raccomandata .....	4
Installazione .....	4
<b>Serializzazione</b> .....	<b>5</b>
Attivazione e prova di Artlantis .....	5
Attivazione licenza Artlantis .....	5
Via Internet .....	5
Possibile problema: .....	6
Procedura manuale .....	7
Attivazione licenza Maxwell .....	9
Via Internet .....	9
Possibile problema .....	10
Procedura manuale .....	10
Disattivazione licenza .....	12
Procedura manuale .....	12
Disattivazione licenza Maxwell .....	14
Procedura manuale .....	14
Periodo di prova .....	16
Installazione e attivazione licenze di rete .....	17
Scopo .....	17



Requisiti .....	18
Installazione .....	18
Validazione via Internet .....	18
Passo 1 - Attiva la licenza di rete sul server .....	18
Validazione manuale .....	19
Passo 2: Installa Artlantis sulle workstation client .....	21
Funzionamento di client Artlantis su una sottorete .....	21
Possibili problemi .....	22
Problemi KeyServer .....	22
<b>Apertura di documenti .....</b>	<b>25</b>
Apertura di File 3DS .....	25
Fattore di scala .....	25
Converti .....	25
Traduzione .....	25
Apertura di un file Artlantis .....	26
Facendo doppio clic su un file ATL o ATLA .....	26
Apertura di un file all'avvio dell'applicazione .....	26
Apri... .....	27
Apri ultimo .....	27
Esci .....	27
Trascina e rilascia un file ATL o ATLA sull'icona Artlantis .....	27
Apertura dei file DWG/DXF .....	27
Fattore di scala .....	27
Trattamento blocco .....	27
Assegna Materiale .....	28
Triangolazione 3D .....	28
Geometria 2D .....	28
Apertura di File DWF .....	28
Fattore di scala .....	28
Sistema di coordinate .....	28
Usa le impostazioni per unità e sistema di coordinate .....	28
Apertura di File OBJ .....	29
Fattore di scala .....	29
Sistema di coordinate .....	29
Apertura di File FBX .....	29
Fattore di scala .....	29
Sistema di coordinate .....	29
Uso dei file di riferimento .....	30
Menù Artlantis > Usa File di riferimento... .....	30
Esempio di Aggiornamento della Geometria* .....	30
Passi: .....	30
Menù a nastro di Artlantis .....	31



Recenti...	31
Apri...	31
Scorciatoia da tastiera	32
Registra	32
Scorciatoia da tastiera	32
Salva con nome...	32
Ripristina	32
Chiudi	32
Usa file di riferimento	32
Appunti	32
Annulla	32
Scorciatoia da tastiera	32
Ripeti	32
Scorciatoia da tastiera	33
Taglia	33
Scorciatoia da tastiera	33
Copia	33
Scorciatoia da tastiera	33
Incolla	33
Scorciatoia da tastiera	33
Elimina	33
Licenza	33
Preferenze	33
Informazioni...	33
Guida	33
Sito web Artlantis	33
Esercitazioni	33
Informazioni	33
Chiudi Artlantis	33
<b>Interfaccia Artlantis</b>	<b>35</b>
Ispettori della barra degli strumenti	36
Sono disponibili i nove ispettori seguenti:	37
Shader	37
Luci	37
Eliodoniche	37
Oggetti	37
Prospettive	37
Viste parallele	37
Panorami	37
Oggetti VR	37
Animazioni	37
I menù Artlantis	37



Menù a nastro di Artlantis .....	38
Recenti... .....	38
Apri... .....	38
Scorciatoia da tastiera .....	39
Registra .....	39
Scorciatoia da tastiera .....	39
Salva con nome... .....	39
Ripristina .....	39
Chiudi .....	39
Usa file di riferimento .....	39
Appunti .....	39
Annulla .....	39
Scorciatoia da tastiera .....	39
Ripeti .....	39
Scorciatoia da tastiera .....	39
Taglia .....	39
Scorciatoia da tastiera .....	39
Copia .....	40
Scorciatoia da tastiera .....	40
Incolla .....	40
Scorciatoia da tastiera .....	40
Elimina .....	40
Licenza .....	40
Preferenze .....	40
Informazioni... .....	40
Guida .....	40
Sito web Artlantis .....	40
Esercitazioni .....	40
Informazioni .....	40
Chiudi Artlantis .....	40
Finestra Vista 2D .....	40
Vista proiettata .....	40
Mostra tutto .....	42
Mostra simili .....	42
Mostra selezionati .....	42
Modifica percorso .....	42
Immagini fisse .....	43
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D .....	43
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D .....	43
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D .....	43
Lavorare con le Luci in Vista 2D .....	43
Modifica Eliodniche .....	43



Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D .....	43
Animazioni .....	43
Lavorare con i Panorami in Vista 2D .....	43
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D .....	43
Lavorare con le Animazioni in Vista 2D .....	43
Finestra Vista 2D .....	43
Vista proiettata .....	43
Mostra tutto .....	45
Mostra simili .....	45
Mostra selezionati .....	45
Modifica percorso .....	45
Immagini fisse .....	45
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D .....	45
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D .....	45
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D .....	45
Lavorare con le Luci in Vista 2D .....	45
Modifica Eliodoniche .....	45
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D .....	45
Animazioni .....	45
Lavorare con i Panorami in Vista 2D .....	45
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D .....	45
Lavorare con le Animazioni in Vista 2D .....	45
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D .....	45
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D .....	48
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D .....	50
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D .....	52
Menù contestuale .....	57
Duplica un oggetto .....	57
Elimina un oggetto .....	58
Definisci come destinazione .....	58
Ripristina Dimensioni originali .....	58
Applica Gravità .....	58
Attacca a Supporto .....	58
Nascondi/Mostra .....	58
Bassa radiosità .....	58
Sposta a .....	58
Ridefinisci il punto d'ancoraggio di un oggetto. ....	58
Lavorare con gli Oggetti in Anteprima .....	58
Menù contestuale .....	60
Duplica .....	60
Elimina .....	60
Definisci come Soggetto/Elimina definizione come Soggetto .....	60



Ripristina Dimensioni originali .....	60
Applica Gravità .....	60
Attacca a Supporto .....	60
Nascondi/Mostra .....	60
Bassa radiosità .....	60
Sposta a .....	61
Sostituisci oggetti .....	61
Lavorare con gli Oggetti in Anteprima: Sostituisci oggetti .....	61
Lavorare con le Luci in Vista 2D .....	62
Menù contestuale .....	65
Accendi/Spegni .....	65
Duplica .....	65
Taglia .....	65
Copia .....	65
Incolla Luce .....	65
Elimina .....	65
Modifica vista con questa luce .....	66
Sposta a .....	66
Lavorare con le Luci in Vista 2D .....	66
Menù contestuale .....	67
Accendi/Spegni .....	67
Duplica .....	67
Taglia/Copia e Incolla una luce .....	67
Elimina .....	67
Modifica vista con questa luce .....	67
Sposta a .....	67
Lavorare con gli Shader in Vista 2D .....	67
Lavorare con gli Shader in Anteprima .....	69
Lavorare con le Texture in Vista 2D .....	70
Lavorare con le Texture in Anteprima .....	72
Menù contestuale .....	73
Elimina .....	73
Unisci origine texture .....	74
Modifica Eliodoniche .....	74
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D .....	75
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D .....	76
Lavorare con i Panorami in Vista 2D .....	83
Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D .....	86
Finestra Vista 2D .....	86
Modifica dei percorsi .....	87
Creazione del percorso .....	88
Spostamento del percorso .....	89



Modifica del percorso .....	89
Aggiunta di un Punto di controllo .....	90
Per modificare una parte della tangente in un punto: .....	90
Per cancellare il punto di flesso: .....	91
Estensione del percorso .....	92
Menù a comparsa di modifica del percorso .....	93
Modifica dei Fotogrammi chiave .....	94
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave .....	94
Aggiungi un fotogramma chiave .....	94
Il menù a comparsa dei filtri di modifica in Vista 2D .....	95
Menù a comparsa di modifica del punto di vista .....	96
Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D .....	96
Finestra Vista 2D .....	96
Modifica dei percorsi .....	97
Creazione del percorso .....	99
Spostamento del percorso .....	99
Modifica del percorso .....	99
Aggiunta di un Punto di controllo .....	100
Per modificare una parte della tangente in un punto: .....	101
Per cancellare il punto di flesso: .....	102
Estensione del percorso .....	102
Menù a comparsa di modifica del percorso .....	103
Modifica dei Fotogrammi chiave .....	104
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave: .....	104
Aggiunta di una immagine chiave .....	104
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave .....	105
Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D .....	105
Finestra Vista 2D .....	105
Modifica dei percorsi .....	106
Creazione del percorso .....	108
Spostamento del percorso .....	108
Modifica del percorso .....	108
Aggiunta di un Punto di controllo .....	109
Per modificare una parte della tangente in un punto: .....	110
Per cancellare il punto di flesso: .....	111
Estensione del percorso .....	111
Menù a comparsa di modifica del percorso .....	112
Modifica dei Fotogrammi chiave .....	113
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave .....	113
Aggiunge un fotogramma chiave. ....	114
Il menù a comparsa dei filtri di modifica in Vista 2D .....	114
Modifica della Casella di ritaglio .....	115



Comandi .....	115
Visualizzazione Anteprima .....	116
Visualizzazione Anteprima e Barra degli strumenti .....	118
Comandi scorciatoia finestre .....	118
Barra degli strumenti di visualizzazione .....	118
Compatibilità periferica Navigatore Spazio .....	119
Finestra Timeline .....	119
Introduzione .....	119
Visualizza .....	119
Rappresentazione superiore .....	119
Rappresentazione inferiore .....	120
Opzione automatica di visualizzazione temporanea .....	120
Tempo attuale della sequenza .....	120
FPS (fotogrammi/secondo) .....	120
sequenza attuale .....	120
Registratore .....	122
Vai all'inizio della sequenza .....	122
Vai all'immagine precedente .....	122
Riproduci o arresta la sequenza .....	122
Vai all'immagine successiva .....	122
Vai alla fine della sequenza .....	122
Tempo attuale della sequenza .....	122
Registra animazioni .....	122
Controllo della durata della sequenza .....	122
Durata della sequenza attuale .....	122
Animazione .....	123
Descrizione dell'Interfaccia Utente (UI) della Timeline... ..	123
Fotogrammi chiave .....	123
Guide .....	123
Animazioni .....	123
Scorciatoia .....	123
Indicatore di modifica .....	123
Scorciatoia .....	123
Fotogrammi chiave e guide .....	124
Fotogrammi chiave .....	124
Elementi animati correnti in un istante T .....	124
Impostazione animata per gli elementi correnti .....	124
Rappresentazione delle chiavi .....	124
Informazioni generali: .....	124
Selezione delle Chiavi di un Elemento animato .....	125
Creazione delle Chiavi .....	125
Menù a comparsa del cursore .....	126



Aggiunta di un Fotogramma chiave .....	126
Eliminazione di un Fotogramma chiave .....	126
Scorciatoie da tastiera .....	126
Spostamento di un Fotogramma chiave .....	126
Duplicazione di un Fotogramma chiave .....	126
Spostamento di un gruppo di Fotogrammi chiave per un Elemento (fotocamera, luci, eliodoniche o oggetti) .....	126
Guide .....	127
Creazione di una Guida .....	127
Cancellazione di una Guida .....	127
Spostamento di una guida .....	127
Aggiunta di una Guida al Cursore .....	127
Cancellazione di una Guida dal Cursore .....	127
<b>Ispettore Prospettive .....</b>	<b>129</b>
Strumento Inserimento Sito .....	130
Casella ritaglio .....	131
Impostazioni tonalità .....	131
Post elaborazione .....	131
Parametri rendering .....	131
Usa default .....	132
Imposta come predefiniti .....	132
OK per l'intero menù a tendina .....	132
Elenco prospettive .....	132
Menù a tendina elenco .....	134
Aggiungi a Elenco Panorama .....	134
Aggiungi a Elenco Oggetti VR .....	134
Aggiungi a Elenco Animazione .....	134
Modifica eliodonica .....	134
Modifica luce .....	134
Aggiungi a Elenco Viste parallele .....	134
Impostazioni Sfondo e Primo piano .....	134
Sfondo .....	134
Bianco .....	135
Cielo eliodonica .....	135
Gradiente .....	135
Immagine .....	135
Modifica Immagini dello sfondo .....	135
Immagini 2D .....	135
Immagini 3D .....	136
Immagini HDR .....	137
Impostazioni sfondo HDRI .....	138
Impostazioni Rendering Prospettiva .....	139



Motore di rendering .....	139
Formato file .....	140
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	140
Anti-distorsione .....	140
Radiosità .....	140
Intervallo lungo .....	140
Intervallo breve .....	140
Illuminazione .....	141
Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata .....	141
Attenuazione, Smarginatura colore .....	141
Attenuazione .....	141
Smarginatura colore .....	141
Potenza illuminazione .....	141
Illuminazione automatica .....	141
Prima riflessione .....	141
Riflessione successiva .....	141
Illuminazione Fotocamera fisica .....	141
ISO .....	142
Velocità dell'otturatore .....	142
Rendering .....	142
Rendering ora .....	142
Rendering dopo .....	142
Destinazione del rendering .....	142
Rendering .....	142
<b>Ispettore Viste parallele .....</b>	<b>143</b>
Nome vista .....	143
Tipo di proiezione .....	143
Inclinazione laterale fotocamera .....	144
Larghezza Modello .....	144
Shader Neon .....	144
Sfondo .....	144
Primo piano .....	144
Suolo infinito .....	144
Casella ritaglio .....	145
Mostra .....	145
Attiva .....	145
Lucidi visibili .....	145
Coordinate .....	145
Impostazioni tonalità .....	145
Post elaborazione .....	145
Parametri rendering .....	145
Usa default .....	145



Imposta come predefiniti .....	145
OK per l'intero menù a tendina .....	145
Elenco viste parallele .....	146
Menù a tendina elenco .....	147
Duplica .....	147
Elimina .....	147
Aggiungi a Elenco Prospettive .....	148
Aggiungi a Elenco Panorami .....	148
Aggiungi a Elenco Oggetti VR .....	148
Aggiungi a Elenco Animazione .....	148
Modifica delle eliodoniche attive con questa Vista parallela .....	148
Modifica delle luci attive con questa Vista parallela .....	148
Impostazioni rendering parallelo .....	148
Motore di rendering .....	148
Formato file .....	148
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	149
Anti-distorsione .....	149
Radiosità .....	149
Intervallo lungo .....	149
Intervallo breve .....	149
Illuminazione .....	150
Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata .....	150
Attenuazione, Smarginatura colore .....	150
Attenuazione .....	150
Smarginatura colore .....	150
Potenza illuminazione .....	150
Illuminazione automatica .....	150
Prima riflessione .....	150
Riflessione successiva .....	150
Illuminazione Fotocamera fisica .....	150
ISO .....	150
Velocità dell'otturatore .....	150
Rendering .....	151
Rendering ora .....	151
Rendering dopo .....	151
Destinazione del rendering .....	151
Rendering .....	151
<b>Catalogo Media .....</b>	<b>153</b>
Finestra Catalogo Media .....	153
Rifinitura della scena con Media .....	155
Trascina e rilascia un media dal Catalogo alla finestra Anteprima .....	155
Categorie e sotto-categorie .....	157



Cinque Shader .....	157
Otto oggetti 3D .....	157
Riquadro e Immagini .....	158
Aggiunta di un nuovo catalogo Media .....	158
Come si aggiunge un catalogo dei media al Catalogo? .....	158
Esempio: aggiunta di un catalogo di Piante 3D .....	159
Per eliminare una sotto-categoria .....	160
Atlantis Media Converter .....	160
I formati dei file di Atlantis 5 sono cambiati rispetto alla versione precedente; e questo vale anche per i Media .....	160
Interfaccia di Atlantis Media Converter .....	161
Conversione dei Media .....	162
Cartoline .....	163
Aggiungi cartelle... .....	165
Spunta/Deseleziona .....	165
Mostra nel Finder .....	165
Togli dall'elenco .....	165
Uso di una Cartolina .....	165
Uso di una Cartolina .....	165
<b>Ispettore Shader .....</b>	<b>167</b>
Shader .....	167
Creazione di uno Shader .....	167
Crea Shader e Corrispondenza interfaccia Shader .....	169
Elenco materiali .....	170
Organizzazione dell'elenco .....	171
Materiale suolo infinito .....	171
Nome oggetto .....	171
Nome materiale .....	171
Nome Shader .....	171
Nome texture .....	171
Materiali creati ex novo non associati a una geometria .....	172
Aggiunta di Texture .....	172
Shader acqua realistico .....	173
Shader luce neon .....	175
Shader di base .....	176
Shader di Fresnel diffuso .....	177
Shader di Fresnel trasparente .....	178
Shader procedurale .....	180
Shader vetrata neon .....	182
Shader vetrata realistica .....	183
Shader multi-texture .....	184
Shader specifici per materiali Maxwell .....	186



Shader metallici .....	187
Shader metallici .....	187
Brillantezza .....	187
Shader vernice automobile .....	187
Brillantezza .....	188
Shader vetrata .....	188
Shader AGS* .....	188
Riflessione .....	188
Percentuale di riflessione .....	188
Vetro alto, Vetro basso e Vetro smerigliato .....	188
Riflessione .....	188
Distanza di attenuazione .....	188
Shader tessuti .....	188
Shader Raso o Velluto .....	188
Aggiunta di Texture .....	189
L'applicazione di una texture avviene .....	189
Le texture si eliminano .....	189
Mappatura texture .....	189
Larghezza/Altezza .....	190
Spaziatura orizzontale/verticale .....	190
Ripetizione orizzontale e/o Verticale .....	190
Specchio orizzontale e/o verticale .....	190
Capovolgimento .....	190
Pulsante .....	190
Riassegna un Materiale .....	191
Nella finestra di anteprima .....	191
Esempio: Materiale suddiviso in mesh (maglie) .....	192
Materiale .....	192
Crea Shader... .....	193
Applica a tutte istanze .....	193
Ripristina default .....	193
Aggiunta di Texture... .....	193
Unisci materiali con lo stesso nome .....	193
Unisci materiali con lo stesso Shader .....	193
Unisci vertice .....	193
Visibile .....	194
Proietta ombre .....	194
Ricevi ombre .....	194
Elimina tutti gli ID dei materiali inutilizzati .....	194
Elimina .....	194
Materiale suddiviso in mesh (maglie) .....	194
Texture .....	194



Elimina .....	194
Unisci origine texture .....	194
<b>Ispettore Oggetti .....</b>	<b>195</b>
Posizione .....	196
Rotazione .....	196
Normale .....	196
Orientamento sul percorso .....	197
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	197
Animazione oggetto .....	197
Lucido selezionato in Ispettore Oggetti .....	197
Nessuna .....	198
Attiva .....	198
Informazioni sulla scena e modifica .....	198
Ridimensiona .....	200
Creazione di un Oggetto da una Scena .....	200
Creazione dell'Oggetto .....	200
Posizione .....	202
Rotazione .....	202
Normale .....	202
Orientamento sul percorso .....	202
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	202
Animazione oggetto .....	203
Elenco Oggetti .....	203
Esistono due modi per visualizzare il contenuto dell'elenco: per Gerarchia o per Lucido ..	203
Per Lucido .....	203
Per Gerarchia .....	204
Duplicazione/Eliminazione di un lucido o oggetto .....	204
Duplica .....	204
Elimina .....	204
Varie .....	204
Menù a comparsa Oggetti .....	205
Duplica .....	205
Elimina .....	206
Definisci come Soggetto/Elimina definizione come Soggetto .....	206
Ripristina Dimensioni originali .....	206
Applica Gravità .....	206
Nascondi occorrenza/Mostra occorrenza .....	206
Bassa radiosità .....	206
Sposta a .....	206
Coordinate dell'Ispettore Vista Prospettiva: .....	206
Menù a comparsa Lucidi .....	206
Attiva .....	207



---

Nascondi/Mostra nella vista corrente .....	207
Modifica vista con questo lucido visibile .....	207
Attiva vista con questo lucido visibile .....	207
Lucido predefinito per .....	207
Elimina .....	207
Cancella tutti i lucidi vuoti .....	207
Oggetto occorso .....	207
Occorrenza di un oggetto .....	208
Eliminazione di un'associazione .....	208
Riquadro Ispettore Oggetti .....	208
Due tipi di Riquadri .....	208
Luminosità .....	209
Contrasto .....	209
Posizione .....	209
Rotazione .....	209
Normale .....	209
Orientamento sul percorso .....	209
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	209
Animazione oggetto .....	210
Ispettore Oggetti Luce .....	210
Posizione .....	210
Rotazione .....	211
Normale .....	211
Orientamento sul percorso .....	211
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	211
Animazione oggetto .....	211
Pianta 3D in Ispettore Oggetti .....	211
Stagione .....	212
Posizione .....	212
Rotazione .....	212
Normale .....	212
Orientamento sul percorso .....	212
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	212
Animazione oggetto .....	213
Persone animate 3D in Ispettore Oggetti .....	213
Riflessione .....	214
Brillantezza .....	214
Rilievo .....	214
Posizione .....	214
Normale .....	214
Orientamento sul percorso .....	214
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	214



Animazione oggetto .....	214
Persone ferme in piedi 3D in Ispettore Oggetti .....	215
Posizione .....	215
Normale .....	215
Orientamento sul percorso .....	215
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	216
Animazione oggetto .....	216
<b>Ispettore Eliodoniche .....</b>	<b>217</b>
Raggi proiettati dal sole .....	217
Opzione A- In base a un'ubicazione .....	217
Posizione geografica .....	218
Aggiungi .....	218
Modifica .....	218
Elimina .....	218
Direzione del Nord .....	218
Impostazione di Data e Ora .....	219
Opzione B- In base a una posizione manuale .....	219
Opzione C- In base a una proiezione a 45° .....	219
Illuminazione .....	220
Filtro colore .....	220
Filtro colore .....	220
Varie .....	222
Distribuzione delle nuvole .....	223
Nuvole mascherano il sole .....	223
Distanza iniziale .....	223
Distanza di visibilità .....	223
Altitudine .....	223
Colore .....	223
ANIMAZIONE .....	224
Elenco eliodoniche .....	224
Animazione eliodonica .....	224
Elenco Eliodoniche .....	224
ELIODONICHE .....	225
Attiva per vista corrente .....	225
Disattiva per vista corrente .....	225
Denominazione automatica dell'eliodonica .....	225
Elimina .....	225
VISTA ELIODONICA .....	225
Vista attiva con questa eliodonica .....	225
Modifica vista con questa eliodonica .....	225
<b>Ispettore Luci .....</b>	<b>227</b>
Illuminazione .....	228



Bagliore lente .....	228
Soggetto attivato .....	228
Varie .....	228
Animazioni .....	228
Elenco luci .....	229
Menù a comparsa Gruppo luci .....	230
Incolla .....	230
Elimina .....	230
Attiva/Disattiva per la Vista corrente .....	230
Modifica vista con questo gruppo luci .....	231
Menù a comparsa Luce .....	231
Accendi/Spegni .....	231
Duplica .....	231
Taglia .....	231
Copia .....	231
Incolla .....	231
Elimina .....	231
Modifica vista con questa luce .....	231
Selezione e modifica multipla di luci .....	232
<b>Strumento Inserimento Sito .....</b>	<b>233</b>
Apertura del comando Inserimento .....	233
Impostazione dei marcatori degli assi nella Vista 2D .....	234
Impostazione dei marcatori nella finestra Anteprima .....	234
Avvio del calcolo d'inserimento .....	234
Passo 1 - Impostazione dei marcatori degli assi nella Vista 2D .....	234
Passo 2 - Impostazione dei marcatori degli assi nella finestra Anteprima .....	235
Passo 3 - Avvio del calcolo d'inserimento .....	236
<b>Filtri effetto post-elaborazione .....</b>	<b>239</b>
Esempi: Rendering post-elaborazione .....	240
Impostazioni tonalità .....	240
Esempi: Rendering post-elaborazione .....	241
<b>Rendering .....</b>	<b>245</b>
Impostazioni rendering punto di vista .....	245
Scegli un motore di rendering: Artlantis o Maxwell Render. ....	245
Specifica il formato di file* .....	246
Prospettive e Viste parallele .....	246
Panorami e Oggetti VR .....	246
Animazioni .....	246
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	246
Dimensioni Flash Player .....	246
Dimensioni rendering .....	246
Dimensioni rendering .....	247



Dimensioni rendering .....	247
Anti-distorsione .....	247
Radiosità .....	247
Intervallo lungo .....	247
Intervallo breve .....	248
Illuminazione .....	248
Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata .....	248
Attenuazione, Smarginatura colore .....	248
Attenuazione .....	248
Smarginatura colore .....	248
Potenza illuminazione .....	248
Illuminazione automatica .....	248
Prima riflessione .....	248
Riflessione successiva .....	248
Illuminazione Fotocamera fisica .....	249
ISO .....	249
Velocità dell'otturatore .....	249
Rendering .....	249
Rendering ora .....	249
Rendering dopo .....	249
Destinazione del rendering .....	249
Rendering .....	249
Rendering e riproduzione di un Panorama .....	249
Per spostarsi da un nodo all'altro: .....	252
Rendering e Lettura di Oggetti VR .....	255
Rendering di un oggetto VR .....	255
Impostazioni rendering Maxwell .....	258
Dimensioni Flash Player .....	259
Dimensioni rendering .....	259
Dimensioni rendering .....	260
Numero di fotogrammi .....	260
Dimensioni filmato .....	260
Renderizza tutto .....	260
Rendering dall'immagine X all'immagine Y .....	260
Numero di fotogrammi .....	260
ISO .....	260
Velocità dell'otturatore .....	260
Ora .....	261
Livello di campionatura .....	261
Rendering .....	261
Finestra Rendering Maxwell .....	261
Limitazioni Maxwell .....	262



Vetrata e Trasparenza .....	262
Shader Luce al neon e Vetrata al neon .....	262
Eliodoniche .....	262
Fotocamera .....	263
Luci .....	263
Materiali .....	263
Attenzione: Conversione Maxwell .....	263
RAM .....	263
Applicazione di Vetrata a un piano .....	263
Vetrata, Trasparenza e Riflesso .....	263
Rendering in batch Artlantis .....	263
Casella di spunta .....	264
Indice .....	264
Tipo di motore di rendering .....	265
Scena .....	265
Nome vista .....	265
Tipo vista .....	265
Stato .....	265
Stato .....	265
Ora .....	265
Nome documento e tipo di file .....	265
Viste Prospettive e Parallele: .....	265
Oggetti VR e Panorami .....	265
Animazioni .....	266
Regola assegnazione nome .....	266
Indicizzato .....	266
Sostituisci .....	266
Pulsante Ricalcola .....	267
Pulsante Elimina .....	267
Finestra Rendering in batch .....	268
Fai clic sull'icona Rendering in batch nella barra degli strumenti Artlantis .....	268
Casella di spunta .....	268
Indice .....	268
Tipo di motore di rendering .....	269
Scena .....	269
Nome vista .....	269
Tipo vista .....	269
Stato .....	269
Stato .....	269
Ora .....	269
Viste Prospettive e Parallele: .....	270
Oggetti VR e Panorami .....	270



Animazioni .....	270
Regola assegnazione nome .....	270
Indicizzato .....	270
Indicizzato .....	270
Pulsante Destinazione .....	270
Finestra Rendering parziale .....	270
<b>Ispettore Panorami .....</b>	<b>273</b>
Casella ritaglio .....	274
Mostra .....	274
Attiva .....	274
Impostazioni tonalità .....	275
Post elaborazione .....	275
Parametri rendering .....	275
Usa default .....	275
Imposta come predefiniti .....	275
OK per l'intero menù a tendina .....	275
Elenco panorami .....	276
Menù a tendina elenco .....	277
Duplica .....	277
Elimina .....	277
Aggiungi a Elenco Prospettive .....	277
Aggiungi a elencoViste parallele .....	277
Aggiungi a Elenco Oggetti VR .....	277
Aggiungi a Elenco Animazione .....	277
Modifica luce .....	277
Modifica eliodonica .....	277
Rendi Primo nodo .....	277
Crea collegamenti tra i nodi .....	277
Rendering e riproduzione di un Panorama .....	277
Per spostarsi da un nodo all'altro: .....	280
Impostazioni Rendering panorama .....	284
Motore di rendering .....	284
Formato file .....	284
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	285
Dimensioni Flash Player .....	285
Dimensioni rendering .....	285
Anti-distorsione .....	285
Radiosità .....	285
Intervallo lungo .....	285
Intervallo breve .....	286
Illuminazione .....	286
Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata .....	286



Attenuazione, Smarginatura colore .....	286
Attenuazione .....	286
Smarginatura colore .....	286
Potenza illuminazione .....	286
Illuminazione automatica .....	286
Prima riflessione .....	286
Riflessione successiva .....	286
Illuminazione Fotocamera fisica .....	287
ISO .....	287
Velocità dell'otturatore .....	287
Rendering .....	287
Rendering ora .....	287
Rendering dopo .....	287
Destinazione del rendering .....	287
Rendering .....	287
<b>Creazione di un file pno e sua lettura su un dispositivo mobile .....</b>	<b>289</b>
Creazione di un file pno o vro e sua lettura su un dispositivo mobile .....	289
Uso di un dispositivo Android .....	290
Uso di un dispositivo iOS .....	290
<b>Ispettore Oggetti VR .....</b>	<b>293</b>
Casella ritaglio .....	294
Mostra .....	295
Attiva .....	295
Spostamento orizzontale .....	295
Angolo orizzontale .....	295
Raggio .....	295
Impostazioni tonalità .....	295
Post elaborazione .....	295
Parametri rendering .....	295
Usa default .....	295
Imposta come predefiniti .....	295
OK per l'intero menù a tendina .....	295
Rendering e Lettura di Oggetti VR .....	296
Elenco Oggetti VR .....	296
Menù a tendina elenco .....	297
Duplica .....	297
Elimina .....	297
Aggiungi a Elenco Prospettive .....	297
Aggiungi a Elenco Viste parallele .....	297
Aggiungi a Elenco Panorami .....	297
Aggiungi a Elenco Animazioni .....	297
Modifica eliodonica .....	298



Modifica luce .....	298
Rendering e Lettura di Oggetti VR .....	298
Rendering di un oggetto VR .....	298
Impostazione rendering Oggetti VR .....	301
Motore di rendering .....	302
Formato file .....	302
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	302
Dimensioni rendering .....	302
Numero di fotogrammi .....	302
Anti-distorsione .....	302
Radiosità .....	303
Intervallo lungo .....	303
Intervallo breve .....	303
Illuminazione .....	303
Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata .....	303
Attenuazione, Smarginatura colore .....	303
Attenuazione .....	303
Smarginatura colore .....	303
Potenza illuminazione .....	304
Illuminazione automatica .....	304
Prima riflessione .....	304
Riflessione successiva .....	304
Illuminazione Fotocamera fisica .....	304
ISO .....	304
Velocità dell'otturatore .....	304
Rendering .....	304
Rendering ora .....	304
Rendering dopo .....	304
Destinazione del rendering .....	304
Rendering .....	304
<b>Ispettore Animazioni .....</b>	<b>305</b>
Animazioni: Informazioni generali .....	305
Casella ritaglio .....	306
Mostra .....	306
Attiva .....	306
Impostazioni tonalità .....	307
Post elaborazione .....	307
Parametri rendering .....	307
Usa default .....	307
Imposta come predefiniti .....	307
OK per l'intero menù a tendina .....	307
Informazioni generali Animazione .....	307



---

Sequenza .....	307
Parametri d'animazione impostati in altri Ispettori in una sequenza: .....	308
Visualizzazione in tempo reale: .....	308
Elementi che possono essere animati .....	308
Elenco animazioni .....	309
Menù a tendina elenco .....	310
Duplica .....	310
Duplica Vista e Percorso .....	310
Elimina .....	310
Aggiungi a Elenco Prospettive .....	311
Aggiungi a Elenco Viste parallele: .....	311
Aggiungi a: Elenco Panorami .....	311
Aggiungi a: Elenco Oggetti VR .....	311
Modifica eliodonica .....	311
Modifica luce .....	311
Coordinate animazione .....	311
Posizione punto di vista .....	311
Posizione soggetto .....	311
Su un vertice fisso .....	311
Orientamento sul percorso .....	311
Su un oggetto .....	312
Parametri fotocamera animabili .....	312
Cosa può essere animato .....	312
Cosa non può essere animato .....	313
Parametri eliodonica animabile .....	313
Cosa può essere animato .....	313
Cosa non può essere animato .....	313
Parametri Luce animabili .....	314
Cosa può essere animato .....	314
Cosa non può essere animato .....	314
Parametri oggetto animabile .....	314
Cosa può essere animato .....	314
Cosa non può essere animato .....	315
Parametri di rendering dell'animazione .....	315
Motore di rendering .....	315
Formato file .....	315
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	315
Dimensioni rendering .....	316
Numero di fotogrammi .....	316
Anti-distorsione .....	316
Radiosità .....	316
Intervallo lungo .....	316



Intervallo breve .....	316
Illuminazione .....	317
Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata .....	317
Attenuazione, Smarginatura colore .....	317
Attenuazione .....	317
Smarginatura colore .....	317
Potenza illuminazione .....	317
Illuminazione automatica .....	317
Prima riflessione .....	317
Riflessione successiva .....	317
Illuminazione Fotocamera fisica .....	317
ISO .....	317
Velocità dell'otturatore .....	317
Rendering .....	318
Rendering ora .....	318
Rendering dopo .....	318
Destinazione del rendering .....	318
Rendering .....	318
<b>Preferenze .....</b>	<b>319</b>
Accesso: Menù Artlantis > Preferenze .....	319
Generali .....	319
Percorso cartella Media .....	320
Rendering finale .....	320
Interfaccia .....	321
<b>Scorciatoie da mouse e tastiera .....</b>	<b>323</b>
Scorciatoie 2D generali .....	323
Scorciatoie 2D generali .....	324
Scorciatoie 2D - Lavoro con Prospettive .....	325
Scorciatoie 2D - Lavoro con Viste parallele .....	325
Scorciatoie 2D - Lavoro con Casella di ritaglio .....	325
Azioni .....	326
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti .....	327
Scorciatoie 2D - Lavoro con Luci .....	328
Scorciatoie 2D - Lavoro con Eliodoniche .....	328
Opzione Ubicazione .....	328
Opzione Posizione del sole manuale .....	329
C'è l'opzione per proiettare le ombre a 45°, in base alla posizione del punto di vista. ...	330
Scorciatoie 2D - Lavoro con Panorami .....	330
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti VR .....	331
Scorciatoie 2D - Lavoro con Animazioni .....	331
Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione .....	332
Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione .....	332



---

Anteprima generale - Scorciatoie Navigazione .....	333
Esempio: .....	334
Ispettore Oggetto attivato - Scorciatoie Anteprima .....	334
Scorciatoie Anteprima Ispettore Prospettive - Inserimento nel sito .....	335
Ispettore Eliodoniche attivato - Scorciatoie Anteprima .....	335
Esempio di spostamento manuale del sole .....	336
Esempio di collocazione dell'inizio della nebbia .....	336
Ispettore Shader attivato - Scorciatoie Anteprima .....	337

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.



Manuale utente

Informazioni legali

Artlantis™ è un marchio di fabbrica registrato di Abvent R&D. PostCard™ è un marchio di fabbrica registrato di Abvent R&D.

RayBooster™ è un marchio di fabbrica registrato di HPC SA.

SketchUp® è un marchio di fabbrica registrato di Google.

Macintosh®, Mac OS®, QuickTime® sono marchi di fabbrica registrati Apple Inc.

Windows è un marchio di fabbrica registrato della Microsoft Corp.

Photoshop® è un marchio di fabbrica registrato di Adobe Systems Incorporated.

Tutti gli altri marchi di fabbrica citati sono registrati dai loro rispettivi proprietari.

Ringraziamenti

Vogliamo ringraziare tutti i nostri beta tester per il loro sostegno e i loro feedback durante la fase preparatoria di questo prodotto. Essi ci hanno aiutati a creare uno strumento adatto alle loro esigenze.

## LA FAMIGLIA ARTLANTIS

Artlantis riunisce le funzioni più avanzate ed efficaci per la simulazione realistica del materiale e degli effetti luminosi richiesti da qualsiasi progetto tridimensionale. Artlantis Render comunica direttamente con i principali software di architettura CAD (come ArchiCAD, Revit, VectorWorks, SketchUp, AutoCAD, ecc.) e può importare i più diffusi formati di file CAD: 3DS, DWF, DXF, DWG, FBX, OBJ e SKP.

La tecnologia Artlantis è disponibile in due versioni principali che offrono una linea di prodotti adatti alle varie esigenze e pratiche.

### Artlantis Render - Radiosità per immagini fisse

Artlantis Render è uno strumento straordinario e ideale per eseguire rendering ad altissima risoluzione in modo facile e in tempo reale. Il motore FastRadiosity™ permette di calcolare immagini dotate di radiosità con anteprima in tempo reale. Artlantis Render permette di usare componenti 3D e vegetazione 3D direttamente nella finestra di anteprima, semplicemente trascinandoli e rilasciandoli. In questo modo gli utenti possono lavorare velocemente su vari scenari e simulare scene virtuali in un ambiente reale.



## Artlantis Studio - L'animazione per tutti

Artlantis Studio è lo strumento perfetto per i professionisti che progettano presentazioni basate su immagini fisse, Animazioni, Panorami e Oggetti VR.

Dotato del motore FastRadiosity™, Artlantis Studio offre funzioni avanzate come l'animazione della scena e l'animazione del panorama, solo per citarne qualcuna. Come la maggior parte delle funzioni di Artlantis, la panoramica della fotocamera, i punti di vista e i punti di mira sono definiti in modo facile e intuitivo.

## Abvent Media Store

Oltre alla libreria standard, Abvent offre nel suo Media Store moltissimi materiali e oggetti 3D utilizzabili per produrre immagini composite. Essi sono prodotti appositamente per Artlantis da Abvent e da alcuni partner del settore e progettisti indipendenti.



Questa icona indica le funzioni specifiche per la versione Artlantis Studio.



## NUOVE FUNZIONALITÀ DI ARTLANTIS 5.0

### Punti generali

Nuova interfaccia utente completamente ridisegnata e standardizzata su Mac e Windows.

Visualizzazione Anteprima più ampia, adatta alle schermate panoramiche.

Ottimizzazione della visualizzazione Anteprima: gli ispettori sono ora posti orizzontalmente sulla sommità, i cursori del catalogo si trovano alla base dello schermo e i cursori degli elenchi si trovano sulla sinistra dello schermo.

Una nuova opzione degli elenchi permette di filtrare la visualizzazione e di ottimizzare gli elenchi di contenuti.

La velocità di aggiornamento dell'Anteprima può essere personalizzata, da 2 a 24 fotogrammi/s.

### Punti di vista

Ogni punto di vista ha un suo livello di suolo infinito con un suo materiale.

Nuovo strumento per Prospettive e Animazioni La fotocamera Architetto fornisce l'effetto fotografico per ottenere linee verticali parallele.

### Suolo infinito

Il suolo infinito dipende ora dal punto di vista e il suo livello può essere determinato in Anteprima e in Vista 2D.

### Vista 2D

La visualizzazione di un piano di sezione all'altezza della fotocamera offre una vista migliore del livello.

Visualizzazione di Shader e texture modificabili in Vista 2D.

### Media

Il catalogo è visualizzato molto rapidamente. È organizzato in categorie e sotto-categorie rappresentate da icone e permette di scegliere un Media in pochi secondi. Può essere sganciato, permettendogli di essere visualizzato su un secondo schermo.

Il catalogo può essere arricchito in qualsiasi momento con nuovi Media disponibili presso il Media Store integrato.

Sono in vendita più di 5.000 oggetti, Shader e texture.

È fornito un Media converter per convertire i Media precedenti.

Nuovi Shader, nuovi parametri e rilievi su alcuni Shader per simulare giunzioni.



Nuovi tipi di Shader piastrelle non presentano alcun aspetto ripetitivo. Una matrice può variare in modo casuale la posizione della mappa.

Nuovi Shader di rivestimento naturale che simulano terreno, erba e acqua senza presentare alcuna ripetizione. Create il livello di mescolanza tra le diverse mappe.

Modifica: ora in grado di modificare Shader, texture, oggetti e luci direttamente in Vista 2D e Anteprima.

Duplicazione multipla di un oggetto lungo una curva.

In Anteprima si può ora sostituire un oggetto con un altro identico in un solo passaggio, utilizzando il comando Tutte le occorrenze.

## Oggetti

Ora si può duplicare un oggetto in Vista 2D secondo un percorso rettilineo o deformato.

## Luci

Ora si possono disporre le luci in Vista 2D e Anteprima.

Un nuovo punto d'ancoraggio facilita il posizionamento o la modifica in 2D e Anteprima.

Si può aggiungere un cono di luce a ogni spot per rappresentare un effetto di luce volumetrico.

## Eliodniche

Ora si può generare un effetto di luce volumetrico.

## Oggetti VR

Come i Panorami, ora gli Oggetti VR sono renderizzati nel formato file html e possono essere letti su qualunque browser web o su dispositivi iOS e Android.

## Panorami

Sono ora disponibili due metodi di navigazione nei panorami multi-nodo. Il punto di vista è orientato nella direzione della fotocamera o è orientato nella vista di default del nodo.

In anteprima, possiamo spostarci da un nodo all'altro facendo clic sul punto sensibile di un nodo o sul suo nome.

## Lettore Android

È ora disponibile su Google Play

## Animazione

La Timeline può essere sganciata. In questo modo, la gerarchia è visualizzata mostrando tutti gli eventi programmati durante un'animazione. Ogni traccia rappresenta un parametro animato di un elemento del progetto.

Nel Media Store sono in vendita nuove persone in 3D ad alta definizione.

Possibilità di visualizzare la finestra di anteprima in OpenGL.

## Rendering Maxwell

La finestra di rendering mostra tutte le sorgenti di luce connesse al punto di vista; qualsiasi sorgente di luce può esser impostata individualmente, anche a rendering ultimato.



## REQUISITI DEL SISTEMA

### Requisiti minimi del sistema

- Intel Dual-Core 2,66 GHz o equivalente
- RAM: 4 GB per 32-bit o 6 GB per 64-bit.
- Sistema operativo: Windows Vista Home Basic 32-bit
- Scheda grafica 512 MB\*, OpenGL.
- Risoluzione monitor: 1280 x 800
- Accesso Internet

\* Chipset grafici non supportati.

### Configurazione del sistema raccomandata

- Intel Cor i7, Xeon® 4+ Core
- Windows 7 o 8 in 64-bit
- Scheda grafica 1 GB, OpenGL
- Risoluzione monitor: 1920 x 1080

### Installazione

- Effettua il log in come Amministratore.
- Segui i passi: Licenza Utente, Installazione personalizzata, Disco installazione.
- Per default, viene creata una cartella Artlantis nel primo livello della cartella Programmi. Gli eseguibili sono installati in questa cartella. La cartella contiene quanto segue: Artlantis, Artlantis Batch, Artlantis Implode Explode, Artlantis License Manager, Artlantis Media Converter, **iVisit 3D<sup>1</sup>** Builder, e Uninstall Artlantis.
- Le cartelle Media, Cartoline e Scene sono installate in C:/Utenti/Pubblici/Documenti Pubblici/Abvent/Artlantis/Media
- L'aiuto on-line è accessibile dal il Nastro: Menù/Informazioni.../Aiuto
- File di esempio sono disponibili nella cartella Scene installata nella cartella Artlantis 4.

---

<sup>1</sup>Si tratta di un'applicazione iOS per iPad, iPhone o iPodTouch. Si usa per visualizzare i panorami Artlantis.

---

# SERIALIZZAZIONE

Attivazione del software.

---

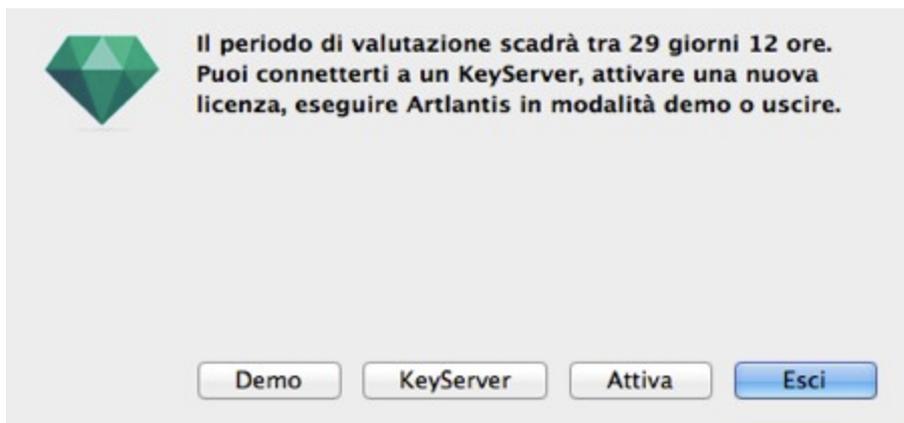
In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

---

<b>Attivazione e prova di Artlantis</b> .....	<b>5</b>
<b>Attivazione licenza Artlantis</b> .....	<b>5</b>
<b>Attivazione licenza Maxwell</b> .....	<b>9</b>
<b>Disattivazione licenza</b> .....	<b>12</b>
<b>Disattivazione licenza Maxwell</b> .....	<b>14</b>
<b>Periodo di prova</b> .....	<b>16</b>
<b>Installazione e attivazione licenze di rete</b> .....	<b>17</b>

## ATTIVAZIONE E PROVA DI ARTLANTIS

Alla prima apertura di Artlantis, viene visualizzata la finestra di dialogo di attivazione e prova.



Puoi provare Artlantis e il motore Maxwell Render per 30 giorni. Durante il periodo di prova, sui rendering di entrambi i motori di rendering Artlantis e Maxwell è visualizzata una scritta in filigrana. Alla scadenza del periodo di prova, Artlantis non si apre più. Puoi tuttavia attivarlo ancora immettendo un numero di serie, in modo da poter continuare qualsiasi lavoro iniziato durante il periodo di prova.

## ATTIVAZIONE LICENZA ARTLANTIS

### Via Internet

Innanzitutto:

- Localizza il **numero di serie\*** (formato da due numeri separati da un trattino) che si trova sulla scheda di registrazione o che ti è stato comunicato via e-mail.
- Verifica l'esistenza di una connessione a Internet. Artlantis dovrà collegarsi al server di attivazione.

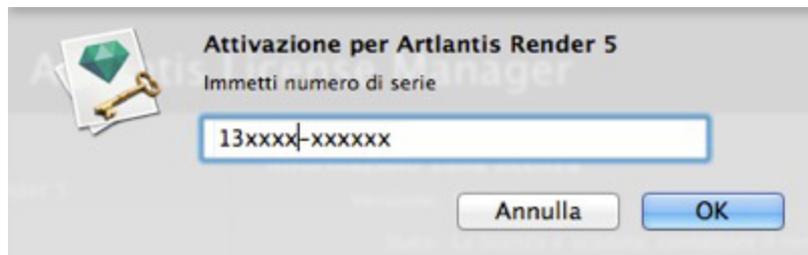


 **NB:** una volta aperto, Artlantis controllerà automaticamente l'esistenza di una connessione a Internet.

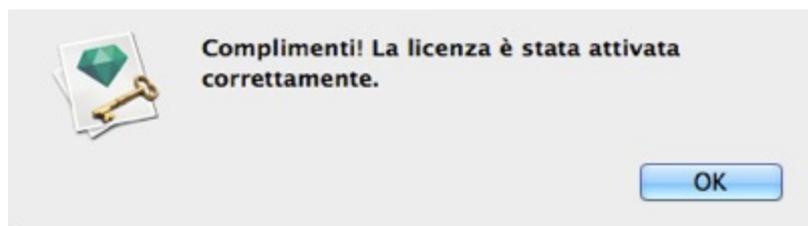
- Accedi al license manager andando a: Artlantis Menù > Licenza...
- Scegli la scheda Artlantis



- Fai clic sul pulsante *Attiva*. Comparirà un messaggio di conferma dell'attivazione. Chiudi il messaggio per visualizzare la finestra di dialogo di apertura file.

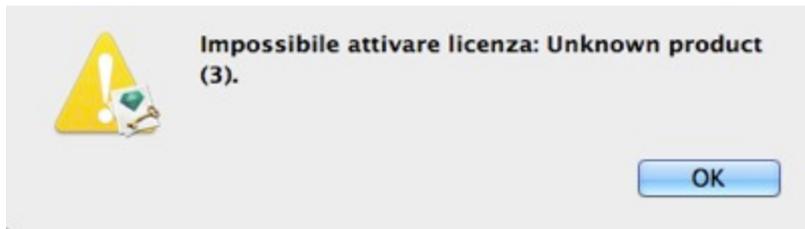


- Immetti il numero di serie.



### Possibile problema:

Impossibile validare la licenza



È stato raggiunto il numero massimo di utenti associati alla licenza in questione. Per attivare il numero di licenza su una nuova workstation, occorre prima disattivarlo sulla(e) workstation che usa(no) attualmente questa licenza\*. A quel punto potrai attivare il numero sulla nuova workstation. Un'altra soluzione è acquistare una nuova licenza a prezzo ridotto. Per maggiori informazioni, rivolgiti al rivenditore.

**NB:** \*Non occorre disinstallare il software. Basta disattivare la licenza.

## Procedura manuale

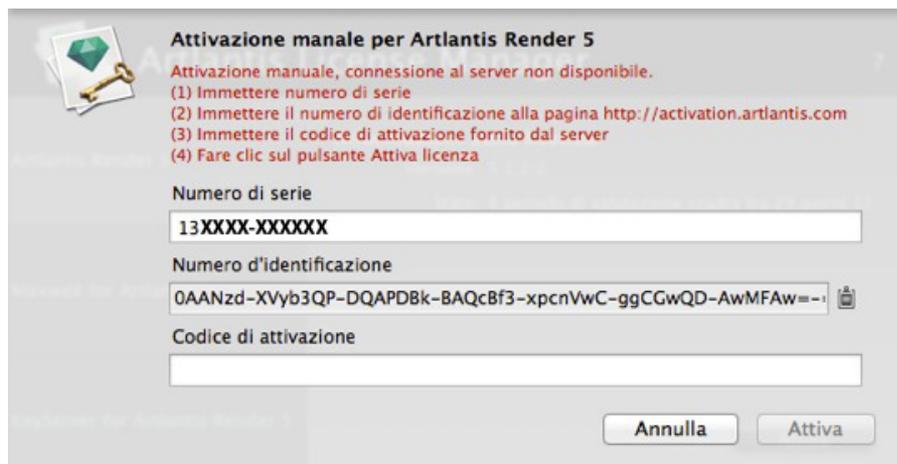
In caso di assenza di connessione Internet.

- Localizza il **numero di serie** (formato da due numeri separati da un trattino) che si trova sulla scheda di registrazione o che ti è stato comunicato via e-mail.
- Accedi al license manager andando a: Artlantis Menù > Licenza...
- Scegli la scheda Artlantis
- Scegli la scheda Maxwell per Artlantis





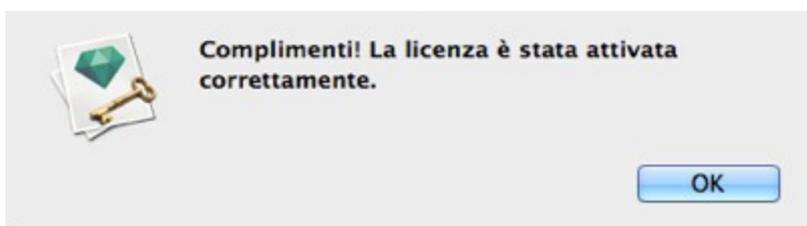
- Facendo clic sul pulsante *Attiva* compare la finestra di dialogo:



- Annota il *numero identificativo* che si trova sul gestore di licenze (tale numero è criptato).
- Usa una macchina connessa a Internet e vai nel sito di attivazione Artlantis: <http://activation.artlantis.com>
- Una volta visualizzata la pagina d'attivazione, immetti il numero identificativo annotato in precedenza, quindi fai clic sul pulsante "*Connettiti al Server...*".



Ti sarà fornito un numero di licenza che dovrai copiare e incollare nel campo *Digita il Codice d'attivazione* del gestore di licenze.





## ATTIVAZIONE LICENZA MAXWELL

### Via Internet

Innanzitutto:

- Localizza il **numero di serie\*** (formato da due numeri separati da un trattino) che si trova sulla scheda di registrazione o che ti è stato comunicato via e-mail.
- Verifica l'esistenza di una connessione a Internet. Artlantis dovrà collegarsi al server di attivazione.
- \*il numero di serie è utilizzabile indipendentemente dal fatto di usare un Mac o un PC Windows.



**NB:** una volta aperto, Artlantis controllerà automaticamente l'esistenza di una connessione a Internet.

- Accedi al license manager andando a: Artlantis Menù > Licenza...
- Scegli la scheda Maxwell per Artlantis



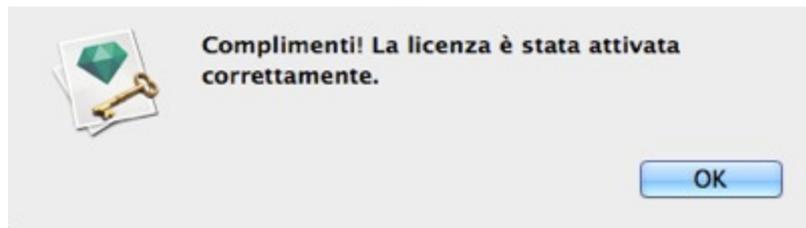
- Facendo clic sul pulsante *Attiva* compare la finestra di dialogo:



- Immetti il numero di serie.
- Fai clic sul pulsante *OK*. Comparirà un messaggio di conferma dell'attivazione. Chiudi il

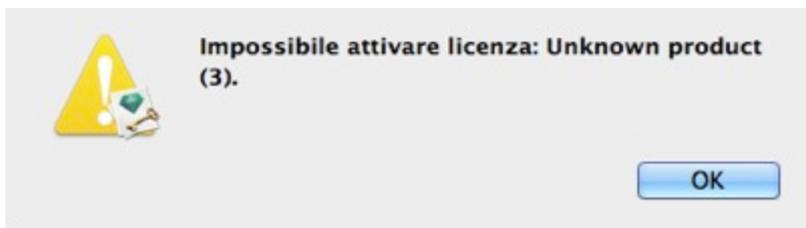


messaggio per visualizzare la finestra di dialogo di apertura file.



### Possibile problema

Impossibile validare la licenza



È stato raggiunto il numero massimo di utenti associati alla licenza in questione. Per attivare il numero di licenza su una nuova workstation, occorre prima disattivarlo sulla(e) workstation che usa(no) attualmente questa licenza\*. A quel punto potrai attivare il numero sulla nuova workstation. Un'altra soluzione è acquistare una nuova licenza a prezzo ridotto. Per maggiori informazioni, rivolgiti al rivenditore.

**NB:** \*Non occorre disinstallare il software. Basta disattivare la licenza.

### Procedura manuale

In caso di assenza di connessione Internet.

- Localizza il **numero di serie** (formato da due numeri separati da un trattino) che si trova sulla scheda di registrazione o che ti è stato comunicato via e-mail.
- Accedi al license manager andando a: Artlantis Menù > Licenza...
- Scegli la scheda Maxwell per Artlantis



- Facendo clic sul pulsante *Attiva* compare la finestra di dialogo:



**Attivazione manuale per Maxwell for Artlantis 5**

Attivazione manuale, connessione al server non disponibile.  
 (1) Immettere numero di serie  
 (2) Immettere il numero di identificazione alla pagina <http://activation.artlantis.com>  
 (3) Immettere il codice di attivazione fornito dal server  
 (4) Fare clic sul pulsante Attiva licenza

Numero di serie

Numero d'identificazione

Codice di attivazione

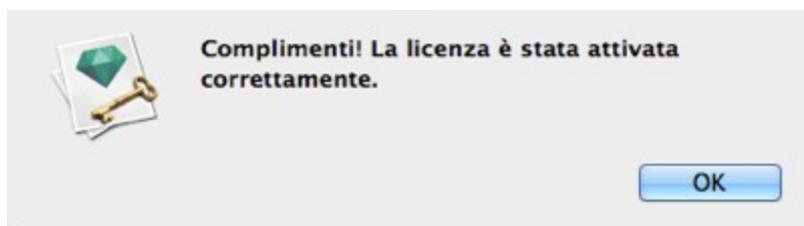
- Annota il *numero identificativo* che si trova sul gestore di licenze (tale numero è criptato).
- Usa una macchina connessa a Internet e vai nel sito di attivazione Artlantis: <http://activation.artlantis.com>
- Una volta aperta la pagina di attivazione, digita il numero identificativo annotato in precedenza, quindi fai clic sul pulsante "Connettiti al Server...".

1°/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo

2°/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante

3°/ Copiate questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artlantis

Ti sarà fornito un numero di licenza che dovrai copiare e incollare nel campo *Digita il Codice d'attivazione* del gestore di licenze.



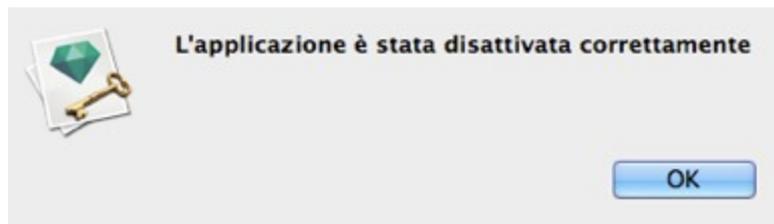


## DISATTIVAZIONE LICENZA

- ArtlantisMenù> Licenza... fai clic sulla scheda Artlantis



- Per disattivare la licenza, fai clic su "Disattiva"



**NB:** La disattivazione della licenza Artlantis disattiverà automaticamente la licenza del motore di rendering Maxwell Render.

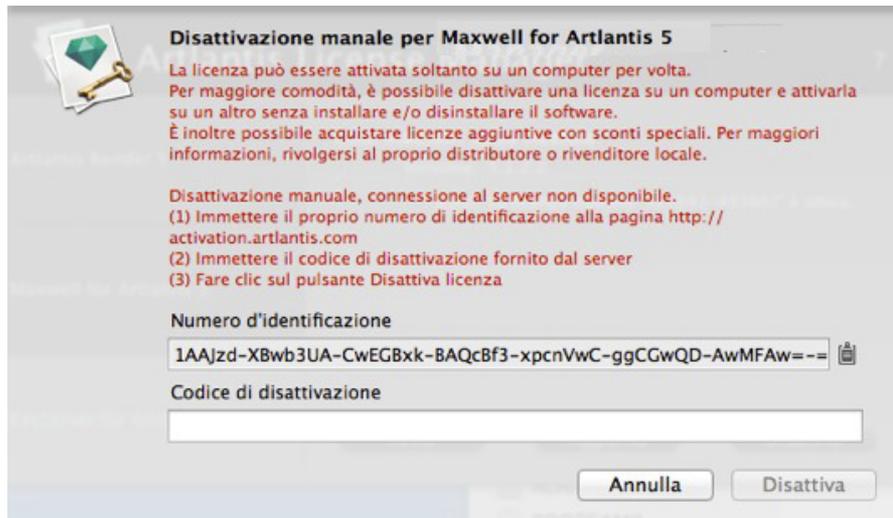
### Procedura manuale

In caso di assenza di connessione Internet.

- ArtlantisMenù> Licenza... fai clic sulla scheda Artlantis



- Per disattivare la licenza, fai clic su "Disattiva"



**Disattivazione manuale per Maxwell for Artlantis 5**

La licenza può essere attivata soltanto su un computer per volta. Per maggiore comodità, è possibile disattivare una licenza su un computer e attivarla su un altro senza installare e/o disinstallare il software. È inoltre possibile acquistare licenze aggiuntive con sconti speciali. Per maggiori informazioni, rivolgersi al proprio distributore o rivenditore locale.

Disattivazione manuale, connessione al server non disponibile.  
(1) Immettere il proprio numero di identificazione alla pagina <http://activation.artlantis.com>  
(2) Immettere il codice di disattivazione fornito dal server  
(3) Fare clic sul pulsante Disattiva licenza

Numero d'identificazione  
1AAJzd-XBwb3UA-CwEGBxk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw==

Codice di disattivazione

Annulla Disattiva

- Annota il *numero identificativo* che si trova sul gestore di licenze (tale numero è criptato).
- Usa una macchina connessa a Internet e vai nel sito di attivazione Artlantis: <http://activation.artlantis.com>
- Una volta aperta la pagina di attivazione, digita il numero identificativo annotato in precedenza, quindi fai clic sul pulsante "Connettiti al server".



ARTLANTIS

1°/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo

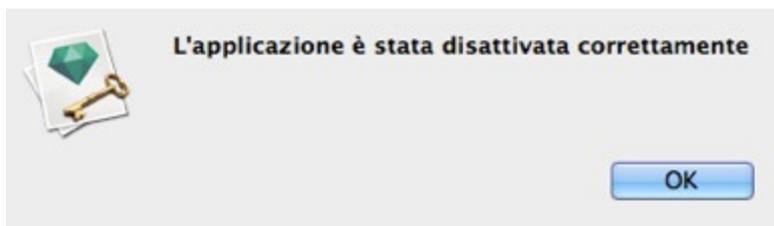
2°/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante

3°/ Copiate questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artlantis

Il server ti invierà un **numero di codice** che dovrai copiare e incollare nel campo *Digita il codice di disattivazione* del gestore di licenze.



- Fai clic sul pulsante *Disattiva*, quindi convalida per confermare la disattivazione.

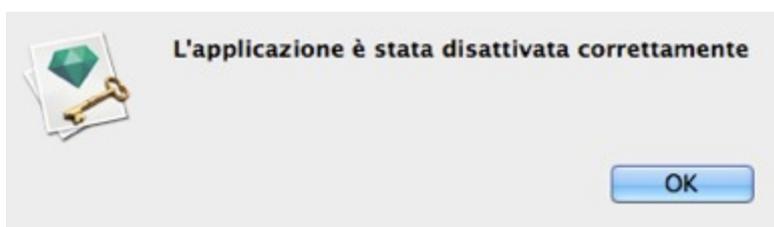


## DISATTIVAZIONE LICENZA MAXWELL

- ArtlantisMenù > Licenza... fai clic sulla scheda Maxwell per Artlantis.



- Per disattivare la licenza, fai clic su "*Disattiva*"



 **NB:** Disattivando la licenza Artlantis si disattiva anche la licenza del Maxwell Render.

## Procedura manuale

In caso di assenza di connessione Internet.



- ArtlantisMenù> Licenza... fai clic sulla scheda Maxwell per Artlantis



- Per disattivare la licenza, fai clic su "*Disattiva*"



- Annota il *numero identificativo* che si trova sul gestore di licenze (tale numero è criptato).
- Usa una macchina connessa a Internet e vai nel sito di attivazione Artlantis: <http://activation.artlantis.com>
- Una volta aperta la pagina di attivazione, digita il numero identificativo annotato in precedenza, quindi fai clic sul pulsante "*Connetti al server*".



1°/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo

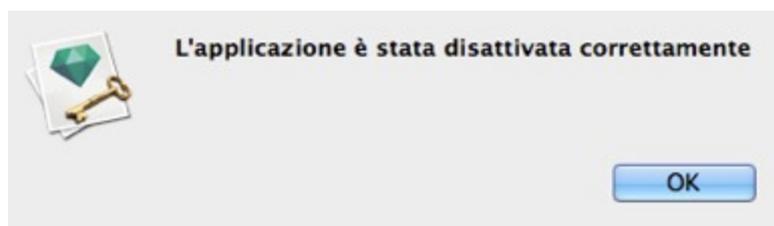
2°/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante

Connessione al server

3°/ Copiate questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artlantis

Il server ti invierà un **numero di codice** che dovrai copiare e incollare nel campo *Digita il codice di disattivazione* del gestore di licenze.

- Fai clic sul pulsante *Disattiva*, quindi convalida per confermare la disattivazione.



## PERIODO DI PROVA

Facendo clic su "*Demo*" si aprono sia Artlantis, sia Maxwell Render in modalità di prova per 30 giorni. In tale periodo di tempo, tutti i comandi dell'applicazione sono operativi: Apri, Salva ecc.

L'unica limitazione è che sui rendering compare il logo *Artlantis demo* o *Maxwell Rendering demo*.



L'applicazione non aprirà più alcun file alla scadenza del periodo di prova di 30 giorni.

Continuerà tuttavia ad avviarsi in modo da poter essere attivata. Per acquistare una licenza, rivolgiti al rivenditore.



- Fai clic su "Attiva" per accedere alla finestra di dialogo dell'attivazione.
- Per chiudere il programma, fai clic su "Esci".
- Fai clic su "KeyServer" per accedere alla finestra di dialogo dell'attivazione di una licenza di rete.

 **NB:** Con la versione ottenuta in licenza, puoi continuare qualunque lavoro iniziato utilizzando la versione di prova.

## INSTALLAZIONE E ATTIVAZIONE LICENZE DI RETE

### Scopo

L'utilizzo del **License Manager Artlantis** consente di aprire Artlantis su un dato numero di computer client connessi in rete.

In un dato momento t, Artlantis può essere aperto contemporaneamente su un numero x di workstation client (dove "x" sta per il numero di workstation dotate di licenza). Una volta aperto su un numero x di workstation, Artlantis non può essere aperto su alcuna altra workstation se non lo si chiude prima su una delle workstation nelle quali è aperto.



## Requisiti

- Workstation Mac e/o PC connesse in rete.
- Uno specifico numero di serie "Rete".

## Installazione

Installa e valida la licenza via Internet (modalità raccomandata) o manualmente. Il server può essere qualsiasi computer connesso alla rete. Si raccomanda di scegliere un computer connesso a Internet.

## Validazione via Internet

### PASSO 1 - ATTIVA LA LICENZA DI RETE SUL SERVER

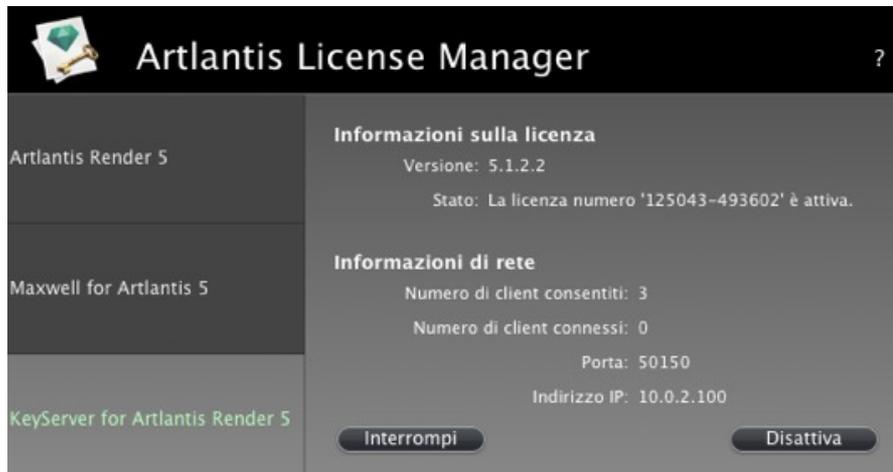
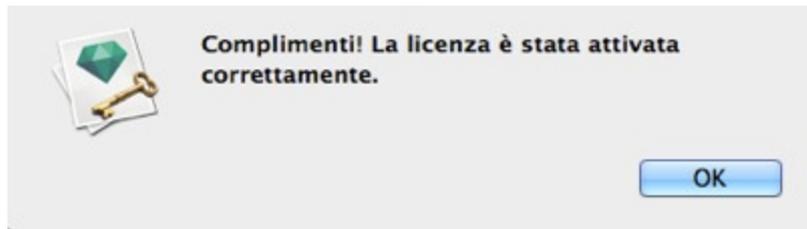
- Su una LAN, scegli il computer che funge da server\*, quindi apri il **License Manager Artlantis** che si trova nella cartella d'installazione di Artlantis.
- Scegli la scheda **KeyServer per Artlantis**.



- Fai clic sul pulsante *Attiva*.



- Immetti il numero di serie.
- Localizza il **numero di serie\*** (formato da due numeri separati da un trattino) che si trova sulla scheda di registrazione o che ti è stato comunicato via e-mail.
- Fai clic sul pulsante *OK*. Comparirà un messaggio di conferma dell'attivazione.



- Le informazioni su licenza e rete sono visualizzate sull'**Artlantis License Manager**.
- Fai clic su **Avvia** per aprire il KeyServer.

### Validazione manuale

In caso di assenza di connessione Internet.

- Localizza il **numero di serie** (formato da due numeri separati da un trattino) che si trova sulla scheda di registrazione o che ti è stato comunicato via e-mail.
- Apri il **License Manager Artlantis** che si trova nella cartella d'installazione di Artlantis.
- Scegli la scheda **KeyServer per Artlantis**.





- Facendo clic sul pulsante *Attiva* compare la seguente finestra di dialogo:

**Attivazione manuale per Maxwell for Artlantis 5**

Attivazione manuale, connessione al server non disponibile.

(1) Immettere numero di serie  
(2) Immettere il numero di identificazione alla pagina <http://activation.artlantis.com>  
(3) Immettere il codice di attivazione fornito dal server  
(4) Fare clic sul pulsante Attiva licenza

Numero di serie  
13XXXX-XXXXXX

Numero d'identificazione  
0AAMeH-Rwbbx|h-YG9ubRk-BAQcBf3-xpcnVwC-ggCGwQD-AwMFAw=-=

Codice di attivazione

Annulla Attiva

- Annota il *numero identificativo* che si trova sul gestore di licenze (tale numero è criptato).
- Usa una macchina connessa a Internet e vai nel sito di attivazione Artlantis: <http://activation.artlantis.com>
- Una volta aperta la pagina di attivazione, digita il numero identificativo annotato in precedenza, quindi fai clic sul pulsante "*Connettiti al server*".

ARTLANTIS

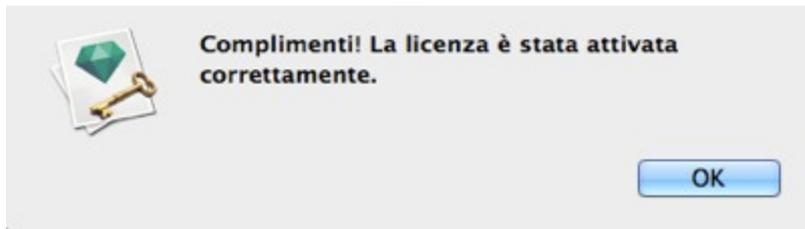
1°/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo

2°/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante

Connessione al server

3°/ Copiate questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artlantis

Ti sarà fornito un **numero di licenza** che dovrai copiare e incollare nel campo *Digita il Codice d'attivazione* del gestore di licenze.



**NB:** Il License Manager Artlantis deve essere aperto solo sulla workstation server.\* Perché le workstation client possano usare Artlantis, occorre attivare la **licenza KeyServer** e aprire il **License Manager Artlantis**.

#### PASSO 2: INSTALLA ARTLANTIS SULLE WORKSTATION CLIENT

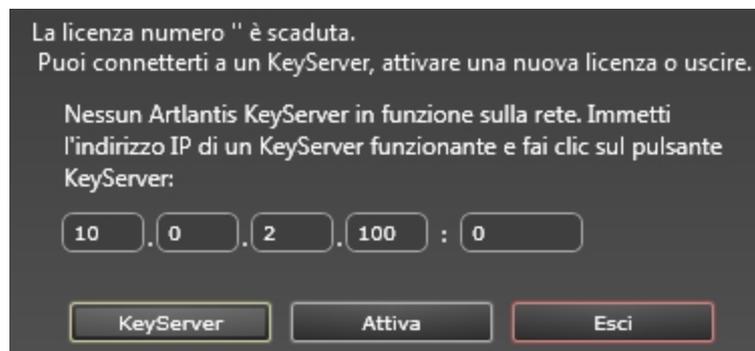
- Assicurati che il **License Manager Artlantis** sia aperto sul server. A questo punto puoi aprire Artlantis sulle workstation client.
- Fai clic su **KeyServer** per trovare una chiave disponibile. Nel caso in cui il server abbia una licenza disponibile, Artlantis sarà attivato e aperto immediatamente.



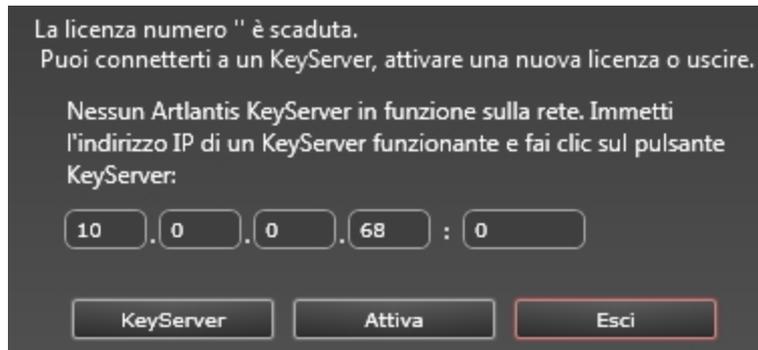
**NB:** Artlantis Batch non è mai disponibile se si usa una licenza KeyServer.

#### Funzionamento di client Artlantis su una sottorete

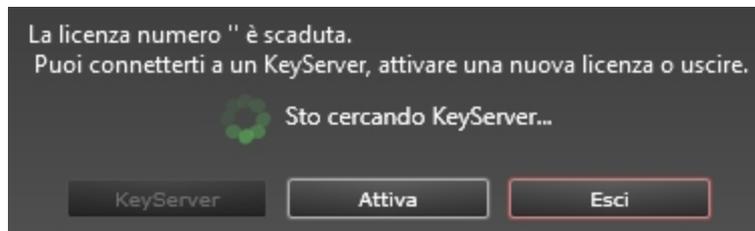
- Se il server è in funzione e sul computer client compare il messaggio **Nessun KeyServer trovato**, è probabile che il client sia in una sottorete.



- In questo caso, fai clic sulla scheda **Indirizzo server manuale**. Ti sarà suggerito di digitare l'indirizzo IP del server.



- Quindi fai clic sul pulsante **KeyServer**.



Questa operazione deve essere eseguita su ogni client Artlantis della sottorete.

 **NB:** L'indirizzo IP del server si può leggere nella scheda KeyServer per Artlantis del License Manager Artlantis.

#### POSSIBILI PROBLEMI

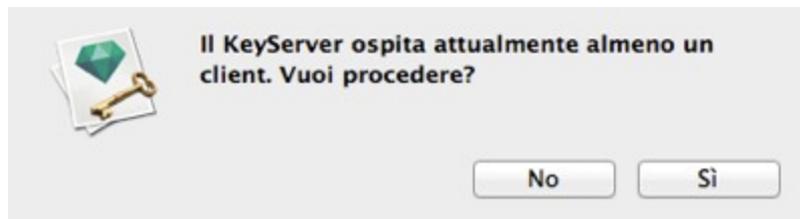
- Se Artlantis ti chiede di digitare un numero di serie su una workstation client: Controlla che il computer sia connesso alla rete. Controlla che sul server sia stato aperto il License Manager Artlantis.
- Quando il Firewall mostra che il **License Manager Artlantis** o Artlantis stanno tentando di usare la rete, fai clic sul pulsante di sblocco.
- Per un altro Firewall, assicurati che la porta TCP 50151 sia aperta.

 **NB:** la modifica di questa impostazione non influisce sulla sicurezza del PC o sul funzionamento dell'altro software.

## Problemi KeyServer

### 1. Impossibile chiudere il License Manager Artlantis

Il KeyServer non può essere arrestato se uno o più client sono ancora connessi; se questo è il caso, esso visualizzerà il seguente messaggio:



- Chiudi tutti i client connessi, poi chiudi il **License Manager Artlantis**.

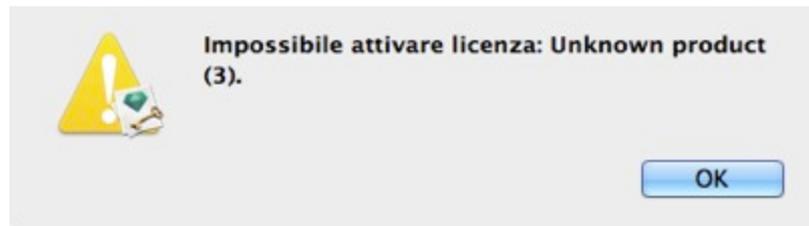


## 2. Il client non riesce a rilevare il KeyServer

Su una data rete e in un dato momento, può funzionare un'unica licenza KeyServer.

## 3. Errore 3

Il numero di licenza è già stato attivato su un altro computer. Devi disattivarlo sul computer in questione prima di attivarlo su un altro.



Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

## APERTURA DI DOCUMENTI

Artlantis legge i file dei seguenti formati:

**NB:** quando esportano in Artlantis, gli utenti di ArchiCAD da 13 a 17 possono esportare la geometria secondo i lucidi ArchiCAD. Nell'Ispezzore Oggetto di Artlantis, i lucidi ArchiCAD sono elencati nella scheda Lucidi. Se non si desidera esportare la geometria in più lucidi ma in un lucido unico, spuntare Lucido unico nella finestra di dialogo esportazione.

**NB:** ArchiCAD, Revit, SketchUp e VectorWorks esportano direttamente nel formato ATL di Artlantis. Se non disponi del plug-in di esportazione di uno di tali programmi, puoi scaricarlo in: [www.artlantis.com/download/update](http://www.artlantis.com/download/update)

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

Apertura di File 3DS .....	25
Apertura di un file Artlantis .....	26
Apertura dei file DWG/DXF .....	27
Apertura di File DWF .....	28
Apertura di File OBJ .....	29
Apertura di File FBX .....	29
Uso dei file di riferimento .....	30

## APERTURA DI FILE 3DS



### Fattore di scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore di scala è un coefficiente omotetico.

### Converti

- *Fotocamere o Luci:* Importa luci e/o fotocamere definite nel modello originale.

### Traduzione

Ridefinisce la posizione dell'oggetto importato rispetto al tag geometrico della scena.



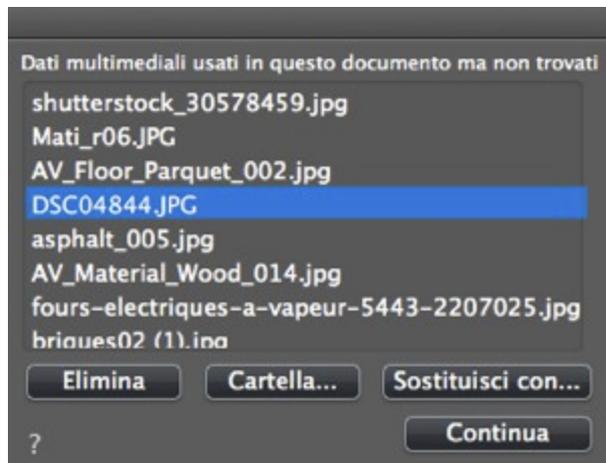
 **NB:** Artlantis importa nomi dei materiali, texture e fotocamere fisse.

## APERTURA DI UN FILE ARTLANTIS

Si effettua:

### Facendo doppio clic su un file ATL o ATLA

- Quando compare la seguente finestra di dialogo all'apertura di un file, significa che manca uno dei Media associati al progetto. Fai clic sul(sugli) elemento(i) mancante(i)



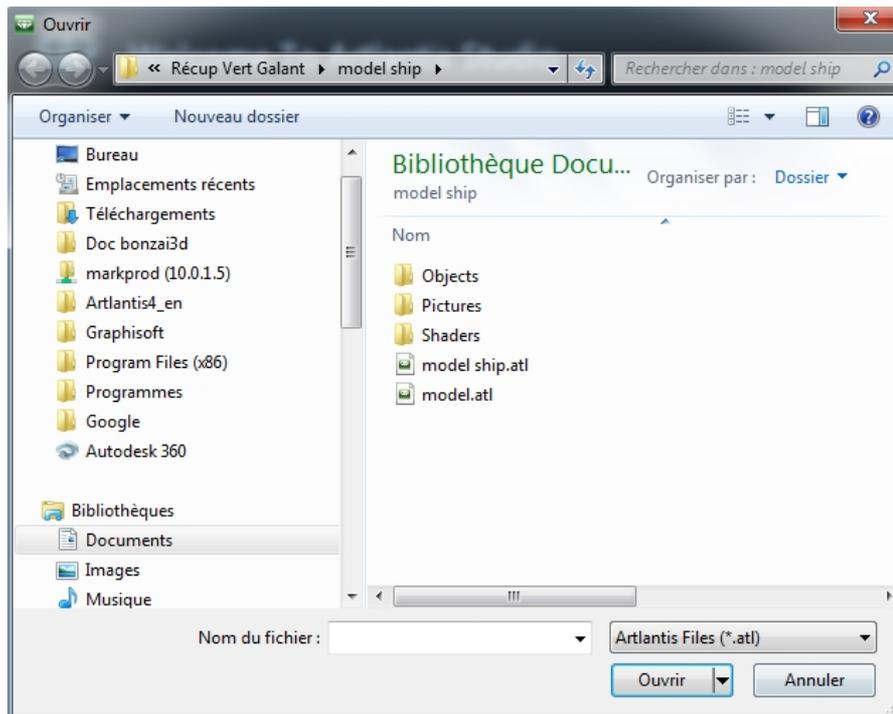
- *Elimina:* Cancella definitivamente il Media collegato mancante; non sarà più richiesto all'apertura del documento.
- *Cartella...:* Consente di cercare nel disco rigido la cartella contenente gli elementi mancanti elencati.
- *Sostituisci con...:* Consente di sostituire il Media mancante con un altro.
- *Continua:* Chiude la finestra di dialogo e salva le opzioni selezionate.

### Apertura di un file all'avvio dell'applicazione





- Accedi al menù facendo clic sull'icona.



### Apri...

- Visualizza la finestra di dialogo per l'apertura di documenti.

### Apri ultimo

- Elenca gli ultimi 15 documenti Artlantis aperti.

### Esci

- Chiude il programma senza aprire o importare alcun documento.

### Trascina e rilascia un file ATL o ATLA sull'icona Artlantis

**NB:** Il formato file *OPT/DB* del vecchio Art\*lantis non è più supportato.

## APERTURA DEI FILE DWG/DXF



### Fattore di scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore di scala è un coefficiente omotetico.

### Trattamento blocco

Interpreta il materiale del blocco in base a:



- La sua composizione
- La sua istanziatura
- Il suo nome
- Un blocco distinto ha un materiale distinto.
- Ogni componente di un dato blocco ha un materiale distinto.
- Ad ogni nome di blocco è attribuito un materiale distinto.

## Assegna Materiale

Da definire a seconda dei colori o dei lucidi del blocco.

## Triangolazione 3D

- *Valore della deviazione angolare:* L'angolo è tra due facce e definisce quanto la faccia è lontana dall'essere parallela. Immetti il valore.
- *Valore di segmentazione della curva:* Il numero di arresti richiesti per definire una curva o un'entità circolare.

## Geometria 2D

- *Valore di segmentazione della curva:* Il numero di arresti richiesti per definire una curva o un'entità circolare.
- *Importa contorno chiuso:* Considera i bordi chiusi esattamente come superfici.



**NB:** Artlantis riconosce le entità ACIS 3DSolid nei file AutoCad dwg e dxf. Artlantis importa i nomi dei materiali e le fotocamere fisse.

## APERTURA DI FILE DWF



### Fattore di scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore di scala è un coefficiente omotetico.

### Sistema di coordinate

- *Converti da asse altezza:* L'altezza è definita nel modellatore in base alla profondità lungo l'asse Y o all'altezza lungo l'asse Z.
- *Converti da senso di rotazione:* La rotazione destrorsa o sinistrorsa, vista dall'alto, modifica la vista simmetrica dell'oggetto.

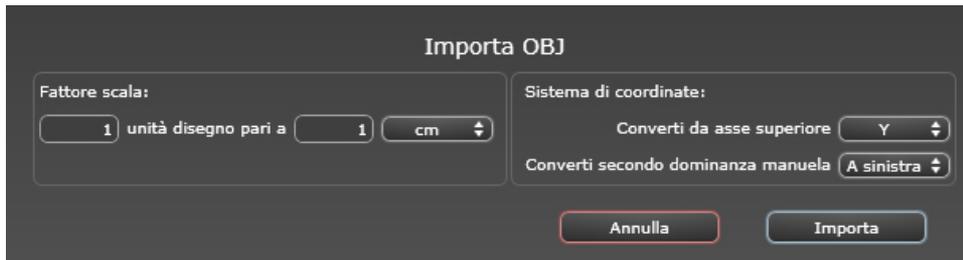
### Usa le impostazioni per unità e sistema di coordinate

Importa il file con le impostazioni standard.



**NB:** Artlantis importa i nomi e le texture dei materiali.

## APERTURA DI FILE OBJ



### Fattore di scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore di scala è un coefficiente omotetico.

### Sistema di coordinate

- *Converti da asse altezza:* L'altezza è definita nel modellatore in base alla profondità lungo l'asse Y o all'altezza lungo l'asse Z.
- *Converti da senso di rotazione:* La rotazione destrorsa o sinistrorsa, vista dall'alto, modifica la vista simmetrica dell'oggetto.

**NB:** Artlantis importa i nomi dei materiali e le texture\*.

\* Importando le texture, occorre anche generare un file MTL. I file OBJ e MTL devono essere importati fianco a fianco.

## APERTURA DI FILE FBX



### Fattore di scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore di scala è un coefficiente omotetico.

### Sistema di coordinate

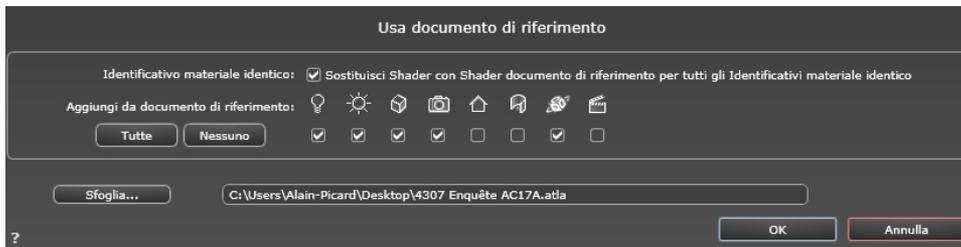
- *Converti da asse altezza:* L'altezza è definita nel modellatore in base alla profondità lungo l'asse Y o all'altezza lungo l'asse Z.
- *Converti da senso di rotazione:* La rotazione destrorsa o sinistrorsa, vista dall'alto, modifica la vista simmetrica dell'oggetto.



**NB:** Artlantis importa i nomi dei materiali, le texture, le sorgenti di luce e le fotocamere fisse.

## USO DEI FILE DI RIFERIMENTO

### Menù Artlantis > Usa File di riferimento...



Questo comando consente di:

- Riferimento a un file .atl creato in precedenza per il recupero Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti, Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR e Animazioni  come desiderato.
- Aggiornare la geometria e i materiali tra il software di modellazione e Artlantis.

Nella finestra di dialogo, selezionare gli elementi da recuperare dal file di riferimento: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti, Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR e Animazioni.

### Esempio di Aggiornamento della Geometria\*

Ipotizziamo che si debba aggiungere una porta a un documento allestito, illuminato ecc., chiamato "A.atl".

**PASSI:**

1. Salva il documento *A.atl* corrente.
2. Torna al modellatore e aggiungi la porta. Esporta di nuovo il file rinominandolo *B.atl*.
3. Apri il file *B.atl* in Artlantis. Nel menù File, seleziona *Usa File di riferimento...* e seleziona il file di riferimento *A.atl* nella finestra di dialogo.

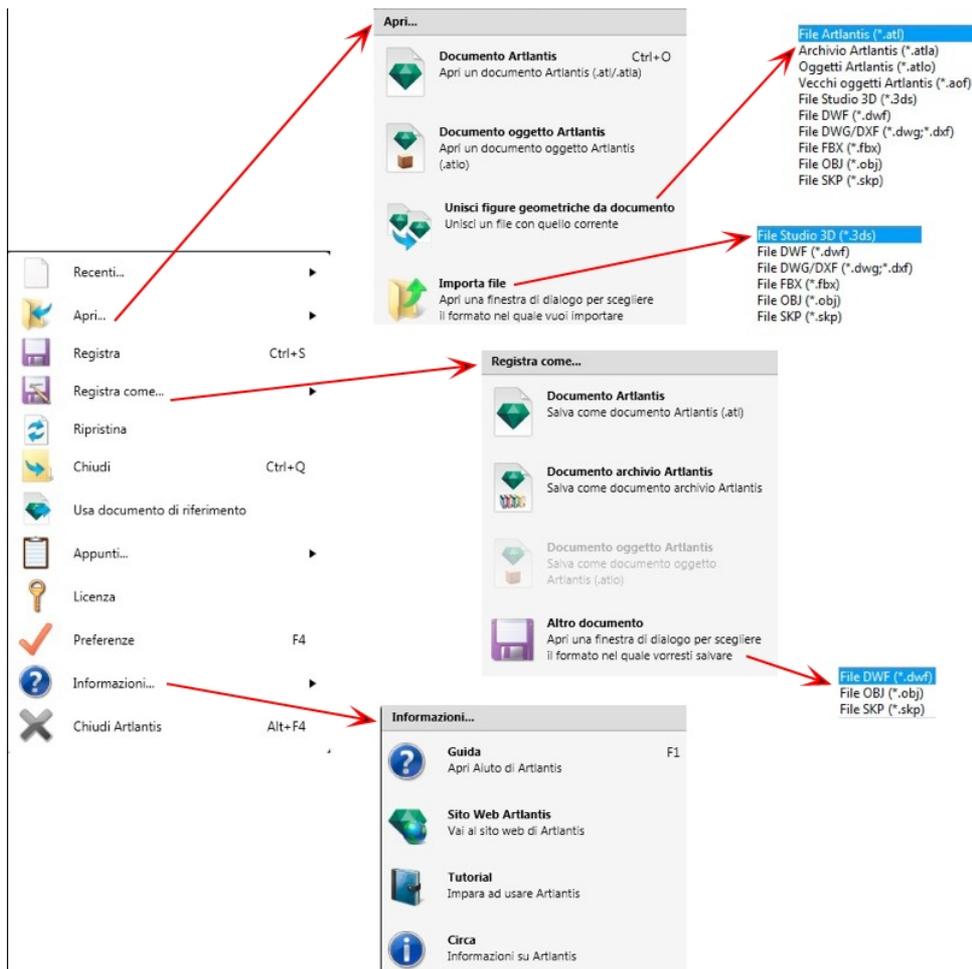
Artlantis applicherà dal file A al file B le opzioni selezionate, cioè Shader, Luci, Eliodoniche, Objects, Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR e Animazioni.

**NB:** Per i file di modellatori che esportano file nei formati DWG, DXF, 3DS, FBX, OBJ, DWF o SKP, occorre prima salvare i file in formato .atl.

**NB:** Limitazioni del comando Usa file di riferimento... comando:  
 1- un materiale rinominato o riassegnato non sarà incluso  
 2- se una parte della geometria è stata salvata come oggetto, ricomparirà la geometria distrutta  
 3- rinominando i lucidi Artlantis contenenti la geometria della scena, la geometria in essi contenuta non sarà inclusa.

**NB:** \* i software CAD ArchiCAD e Vectorworks consentono di aggiornare direttamente un file .atl file già elaborato in Artlantis. Consultare la documentazione del software in questione.

## MENÙ A NASTRO DI ARTLANTIS



Contiene i comandi di gestione dei documenti (apertura, salvataggio, ripristino, chiusura, uso di un file di riferimento, unione, licenza, preferenze, informazioni e uscita).

### Recenti...

Accesso rapido a un elenco di file utilizzati di recente.

### Apri...

- **Documento Artlantis** apre .atl, il formato di file nativo di Artlantis, .atla, il formato di file archivio, e .atlo, il formato di file oggetto di Artlantis.
- **Documento oggetto Artlantis** apre i formati di file oggetto .atlo o il precedente formato di file oggetto .aof di Artlantis
- **Unisci Geometria da File** unisce la geometria del file attuale con un altro file: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dxf, fbx, obj, and skp.
- **Importa File** apre i file dei seguenti formati: 3ds, dwf, dxf, obj and skp.



**NB:** Per usare i file Media Artlantis 4 e versioni precedenti, occorre convertirli nei nuovi formati di file Artlantis atlas (Shader) e atlo (Oggetti). Servirsi del programma Artlantis



*Media Converter disponibile nella cartella di Artlantis 5. I file più vecchi, in formato opt/db, non sono più supportati.*

### Scorciatoia da tastiera

Ctrl O

## Registra

Salva l'attuale documento Artlantis nel sistema di file utilizzato.

### Scorciatoia da tastiera

Ctrl S



*NB: I documenti salvati non saranno più compatibili con le versioni precedenti.*

## Salva con nome...

- **Documento Artlantis** Salva il file attuale come nuovo documento .atl. Il nuovo file diventa il documento attivo.
- **Documento Archivio Artlantis** Salva il file attuale come archivio. Viene generato un file .atla contenente il progetto Artlantis con tutti i suoi Media dipendenti. Questa funzione si rivela utile in caso di condivisione del progetto.
- **Documento Oggetto Artlantis** Salva il file attuale come oggetto. Viene generato un file .atlo.



*NB: Una scena non può essere salvata come Oggetto Artlantis se il documento corrente contiene già un oggetto.*

- **Altro Documento** Esporta la geometria del documento corrente in formato di file dwf, .obj, o .skp.

## Ripristina

Torna alla versione salvata del documento.

## Chiudi

Chiude il documento. Una finestra di dialogo invita a salvare le modifiche.

## Usa file di riferimento

Recupera nel file corrente tutti o alcuni elementi dei vari file .atl e .atla. Può servire per importare Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Fotocamere dai punti di vista.

## Appunti

Contiene i seguenti comandi standard per la gestione del file: Annulla, Ripristina, Taglia, Copia, Incolla, Elimina.

## Annulla

Annulla l'ultimo comando. Permette anche all'utente di tornare indietro, annullando tutte le operazioni eseguite dall'apertura del documento.

### Scorciatoia da tastiera

Ctrl+Z

## Ripeti

Inverte l'ultimo comando Annulla.



## **Scorciatoia da tastiera**

Shift Ctrl+Z

## **Taglia**

Questo comando funziona nei campi numerici e negli elenchi dell'ispettore. L'elemento tagliato è memorizzato negli appunti.

## **Scorciatoia da tastiera**

Ctrl+X

## **Copia**

Funziona nei campi numerici e negli elenchi dell'ispettore. L'elemento tagliato è memorizzato negli appunti.

## **Scorciatoia da tastiera**

Ctrl+C

## **Incolla**

Incolla il contenuto degli appunti negli elenchi dell'ispettore e nei campi numerici.

## **Scorciatoia da tastiera**

Ctrl+V

## **Elimina**

Toglie gli elementi selezionati dagli elenchi dell'ispettore, dai campi numerici e dagli oggetti nella scena.

Scorciatoia da tastiera: Del

## **Licenza**

Visualizza l'attivazione della licenza per Artlantis, Maxwell per Artlantis e Artlantis Keyserver, nonché la versione Artlantis e lo stato del numero di serie. Utilizzabile per attivare/disattivare le licenze.

## **Preferenze**

Definisce il funzionamento generale del programma.

## **Informazioni...**

### **Guida**

Documentazione Artlantis on-line, contenente documentazioni di riferimento sulle funzioni del programma ed esercitazioni illustrate in dettaglio.

### **Sito web Artlantis**

Apri il browser alla Homepage di Artlantis.

### **Esercitazioni**

Visualizza nel browser le esercitazioni on-line.

### **Informazioni**

Informazioni sulla versione di Artlantis e sul numero di serie utilizzato.

### **Chiudi Artlantis**

Esce dal programma dopo avere salvato o non avere salvato il documento.

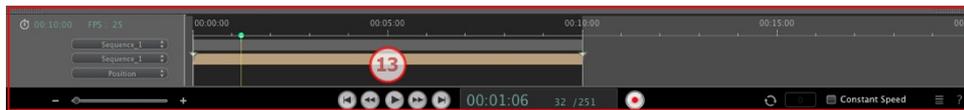
Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# INTERFACCIA ARTLANTIS

Per default, quando si avvia il programma compaiono la , il menù a nastro Artlantis, la palette di navigazione dell'ispettore e l'Anteprima.

Possono essere richiamati i seguenti altri elementi: Prestazioni generali, la finestra Vista 2D, il Catalogo media, la Timeline e la finestra Batch Rendering.

- Spostando il mouse sopra un comando, si visualizzano i fumetti di aiuto.
- Si possono trascinare e rilasciare Oggetti, Shader, Texture e Immagini di sfondo dal catalogo o direttamente dal disco rigido nell'Anteprima.



1. Nastro dei menù
2. Ispettore della barra degli strumenti
3. Impostazioni degli ispettori
4. Anteprima
5. Elenco degli Ispettori
6. Finestre di visualizzazione
7. Strumenti di visualizzazione
8. Strumenti di navigazione
9. Posizione e dimensioni Anteprima
10. Catalogo
11. Finestra Vista 2D



- 12. Aiuto on-line
- 13. Linea temporale

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Ispettori della barra degli strumenti</b> .....	<b>36</b>
Sono disponibili i nove ispettori seguenti: .....	37
<b>I menù Artlantis</b> .....	<b>37</b>
Menù a nastro di Artlantis .....	38
<b>Finestra Vista 2D</b> .....	<b>40</b>
Vista proiettata .....	40
Immagini fisse .....	43
Animazioni .....	43
Finestra Vista 2D .....	43
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D .....	45
<b>Modifica della Casella di ritaglio</b> .....	<b>115</b>
<b>Visualizzazione Anteprima</b> .....	<b>116</b>
<b>Visualizzazione Anteprima e Barra degli strumenti</b> .....	<b>118</b>
Comandi scorciatoia finestre .....	118
Barra degli strumenti di visualizzazione .....	118
Compatibilità periferica Navigatore Spazio .....	119
<b>Finestra Timeline</b> .....	<b>119</b>
Introduzione .....	119
Visualizza .....	119
Animazione .....	123
<b>Fotogrammi chiave e guide</b> .....	<b>124</b>
Fotogrammi chiave .....	124
Guide .....	127

## ISPETTORI DELLA BARRA DEGLI STRUMENTI

Consente all'utente di navigare da un ispettore a un altro per modificare punti di vista e animazioni, configurare la finitura del modello, applicare effetti luminosi e integrare il progetto nel suo ambiente.

Il comportamento di certe scorciatoie da mouse o tastiera dipende dall'Ispettore corrente.





Sono disponibili i nove ispettori seguenti:

Shader

Luci

Eliodoniche

Oggetti

Prospettive

Viste parallele

Panorami 

Oggetti VR 

Animazioni 

Attivazione e cambiamento da un Ispettore a un altro con gli Ispettori della Barra degli strumenti.

- Fai clic sull'Ispettore voluto (per es.: Prospettive nella figura qui sopra).
- Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sulla freccia per navigare tra gli ispettori dei punti di vista. Il menù a tendina mostra tutti gli ispettori dei punti di vista.

## I MENÙ ARTLANTIS

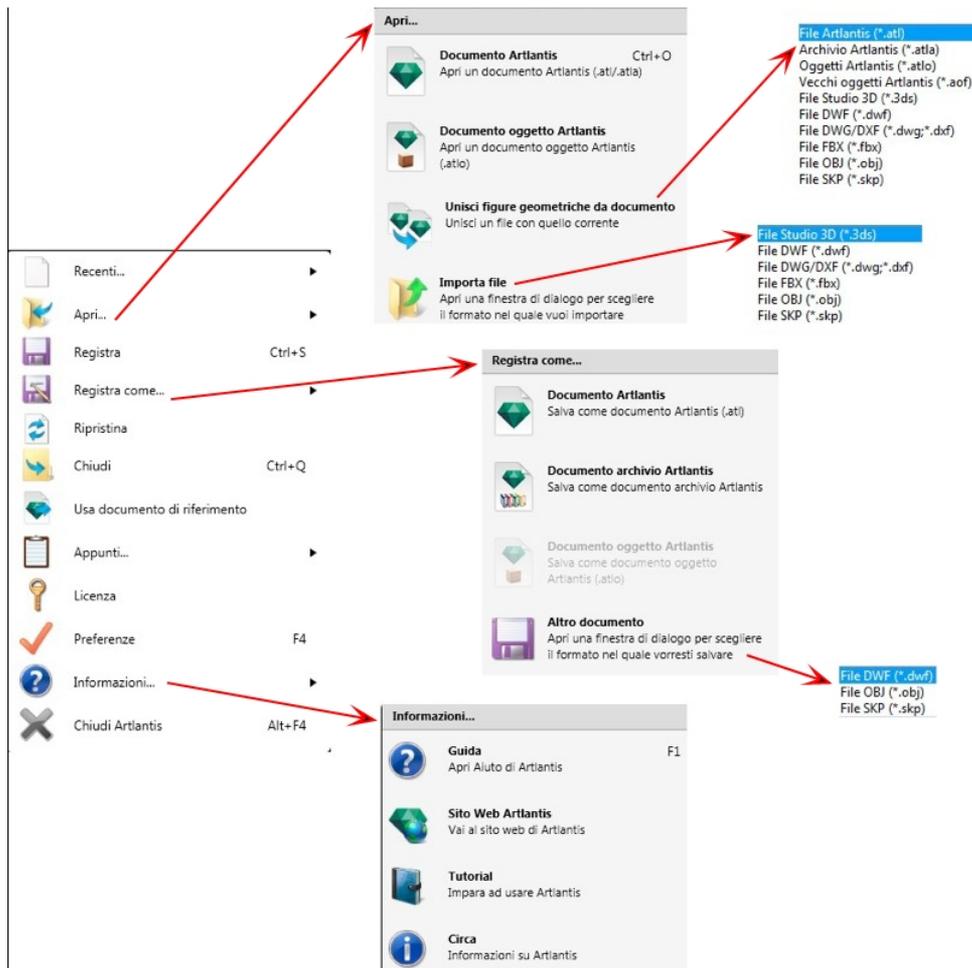
Il nastro Artlantis serve per accedere ai seguenti comandi: gestione dei file, license manager, preferenze, informazioni, aiuto ecc.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Menù a nastro di Artlantis</b> .....	<b>38</b>
Recenti... ..	38
Apri... ..	38
Registra .....	39
Salva con nome... ..	39
Ripristina .....	39
Chiudi .....	39
Usa file di riferimento .....	39
Appunti .....	39
Annulla .....	39
Ripeti .....	39
Taglia .....	39
Copia .....	40
Incolla .....	40
Elimina .....	40
Licenza .....	40
Preferenze .....	40
Informazioni... ..	40
Chiudi Artlantis .....	40



## Menù a nastro di Artlantis



Contiene i comandi di gestione dei documenti (apertura, salvataggio, ripristino, chiusura, uso di un file di riferimento, unione, licenza, preferenze, informazioni e uscita).

### Recenti...

Accesso rapido a un elenco di file utilizzati di recente.

### Apri...

- **Documento Artlantis** apre .atl, il formato di file nativo di Artlantis, .atla, il formato di file archivio, e .atlo, il formato di file oggetto di Artlantis.
- **Documento oggetto Artlantis** apre i formati di file oggetto .atlo o il precedente formato di file oggetto .aof di Artlantis
- **Unisci Geometria da File** unisce la geometria del file attuale con un altro file: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj, and skp.
- **Importa File** apre i file dei seguenti formati: 3ds, dwf, dwg, dxf, obj and skp.

**NB:** Per usare i file Media Artlantis 4 e versioni precedenti, occorre convertirli nei nuovi formati di file Artlantis *atls* (Shader) e *atlo* (Oggetti). Servirsi del programma Artlantis Media Converter disponibile nella cartella di Artlantis 5. I file più vecchi, in formato *opt/db*, non sono più supportati.



## SCORCIATOIA DA TASTIERA

Ctrl O

### Registra

Salva l'attuale documento Artlantis nel sistema di file utilizzato.

## SCORCIATOIA DA TASTIERA

Ctrl S

 **NB:** I documenti salvati non saranno più compatibili con le versioni precedenti.

### Salva con nome...

- **Documento Artlantis** Salva il file attuale come nuovo documento .atl. Il nuovo file diventa il documento attivo.
- **Documento Archivio Artlantis** Salva il file attuale come archivio. Viene generato un file .atla contenente il progetto Artlantis con tutti i suoi Media dipendenti. Questa funzione si rivela utile in caso di condivisione del progetto.
- **Documento Oggetto Artlantis** Salva il file attuale come oggetto. Viene generato un file .atlo.

 **NB:** Una scena non può essere salvata come Oggetto Artlantis se il documento corrente contiene già un oggetto.

- **Altro Documento** Esporta la geometria del documento corrente in formato di file dwf, .obj, o .skp.

### Ripristina

Torna alla versione salvata del documento.

### Chiudi

Chiude il documento. Una finestra di dialogo invita a salvare le modifiche.

### Usa file di riferimento

Recupera nel file corrente tutti o alcuni elementi dei vari file .atl e atla. Può servire per importare Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Fotocamere dai punti di vista.

### Appunti

Contiene i seguenti comandi standard per la gestione del file: Annulla, Ripristina, Taglia, Copia, Incolla, Elimina.

### Annulla

Annulla l'ultimo comando. Permette anche all'utente di tornare indietro, annullando tutte le operazioni eseguite dall'apertura del documento.

## SCORCIATOIA DA TASTIERA

Ctrl+Z

### Ripeti

Inverte l'ultimo comando Annulla.

## SCORCIATOIA DA TASTIERA

Shift Ctrl+Z

### Taglia

Questo comando funziona nei campi numerici e negli elenchi dell'ispettore. L'elemento tagliato è memorizzato negli appunti.

## SCORCIATOIA DA TASTIERA

Ctrl+X



## Copia

Funziona nei campi numerici e negli elenchi dell'ispettore. L'elemento tagliato è memorizzato negli appunti.

*SCORCIATOIA DA TASTIERA*

Ctrl+C

## Incolla

Incolla il contenuto degli appunti negli elenchi dell'ispettore e nei campi numerici.

*SCORCIATOIA DA TASTIERA*

Ctrl+V

## Elimina

Toglie gli elementi selezionati dagli elenchi dell'ispettore, dai campi numerici e dagli oggetti nella scena.

Scorciatoia da tastiera: Del

## Licenza

Visualizza l'attivazione della licenza per Artlantis, Maxwell per Artlantis e Artlantis Keyserver, nonché la versione Artlantis e lo stato del numero di serie. Utilizzabile per attivare/disattivare le licenze.

## Preferenze

Definisce il funzionamento generale del programma.

## Informazioni...

*GUIDA*

Documentazione Artlantis on-line, contenente documentazioni di riferimento sulle funzioni del programma ed esercitazioni illustrate in dettaglio.

*SITO WEB ARTLANTIS*

Apri il browser alla Homepage di Artlantis.

*ESERCITAZIONI*

Visualizza nel browser le esercitazioni on-line.

*INFORMAZIONI*

Informazioni sulla versione di Artlantis e sul numero di serie utilizzato.

## Chiudi Artlantis

Esce dal programma dopo avere salvato o non avere salvato il documento.

## FINESTRA VISTA 2D

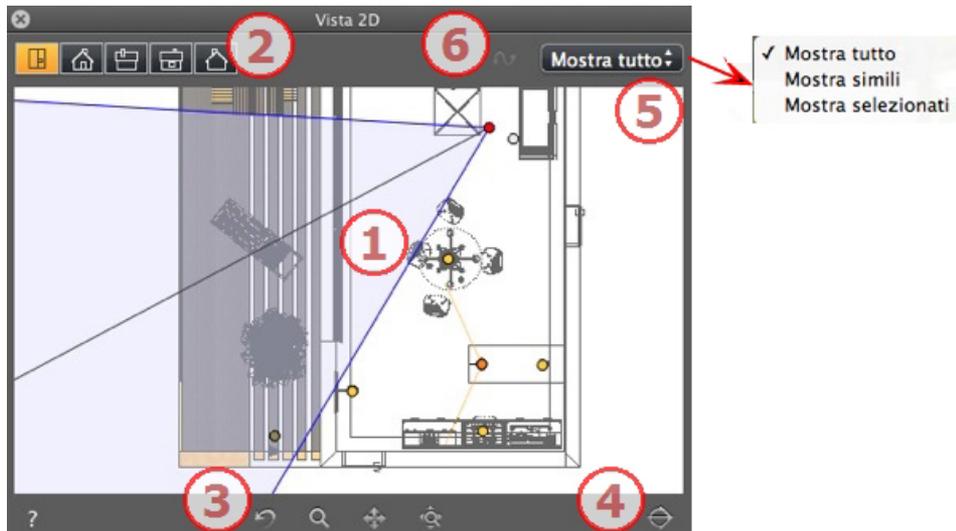
Si usa per visualizzare e modificare il progetto nella seguente vista proiettata:

### Vista proiettata

Visualizza una delle seguenti cinque viste proiettate contemporaneamente: Alto, Frontale, Destra, Sinistra o posteriore.

La visualizzazione della vista è indipendente dall'ispettore attuale.

**Esempio:** Nell'ispettore Prospettive, si possono modificare le luci in Vista 2D senza attivare l'ispettore Luci.



## 1. VISTA PROIETTATA

Visualizza una delle seguenti cinque viste proiettate contemporaneamente:

Facendo clic con il pulsante di destra del mouse sull'elemento che si intende modificare, si visualizza un menù a comparsa per le operazioni correnti: *Duplica*, *Cancella*, *Attribuisci a*, ecc. Esse sono eseguite in tempo reale nella finestra Anteprima e nei relativi ispettori.

## 2. TIPI DI VISTE PROIETTATE

Da sinistra a destra: Alto, Frontale, Destra, Sinistra o posteriore.

- La vista è visualizzata facendo clic su un'icona.

## 3. STRUMENTI DI NAVIGAZIONE

Da sinistra a destra:



Resetta la fotocamera nella posizione definita all'attivazione della vista



Sposta la fotocamera (l'area definita da un rettangolo); Alt+Zoom per spostare all'indietro.



Riprende tutta la scena spostando la fotocamera attuale.



Ottimizza la visualizzazione dell'intera geometria nella vista.

## 4. RITAGLIA LA GEOMETRIA NELLA VISTA.

Un clic sul pulsante ritaglia la geometria posta subito prima della posizione della fotocamera in senso opposto alla sua direzione. Ciò che sta dietro è ignorato.

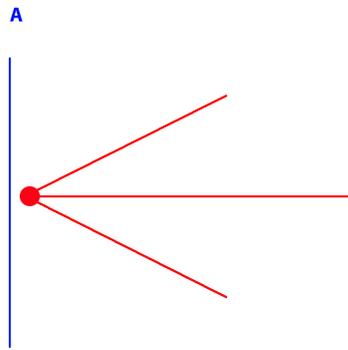


Diagramma vista elevazione: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio verticale è in blu; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea blu) è ignorata.

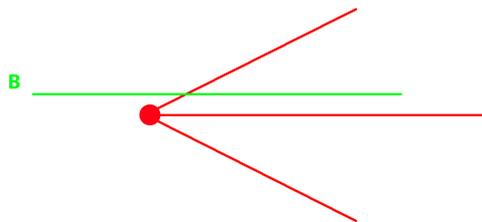


Diagramma vista dall'alto: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio orizzontale è in verde; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea verde) è ignorata.



*NB: Il piano di sezione non può essere personalizzato: dipende dalla posizione della fotocamera. Il taglio non influisce sulla visualizzazione in Anteprima.*

## 5. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Per migliorare la visibilità della scena.

### Mostra tutto

Visualizza tutti i punti di vista, gli oggetti e le luci correnti.

### Mostra simili

Visualizza oggetti o luci della stessa entità.

### Mostra selezionati

Visualizza solo l'elemento selezionato: punto di vista, oggetto o luce. Gli altri elementi sono nascosti.

## 6. MODIFICA PERCORSO

### Modifica percorso



: In modalità animazione, si usa per creare o modificare un percorso relativo a una fotocamera, una luce o un  oggetto



## Immagini fisse

### Lavorare con gli oggetti in Vista 2D

### Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D

### Lavorare con le Prospettive in Vista 2D

### Lavorare con le Luci in Vista 2D

### Modifica Eliodoniche

### Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D

Facendo clic con il pulsante di destra del mouse sull'elemento che si intende modificare, si visualizza un menù a comparsa per le operazioni correnti: *Duplica*, *Cancella*, *Attribuisci a*, ecc. Esse sono eseguite in tempo reale nella finestra Anteprima e nei relativi ispettori.

## Animazioni

### Lavorare con i Panorami in Vista 2D

### Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D

### Lavorare con le Animazioni in Vista 2D

## Finestra Vista 2D

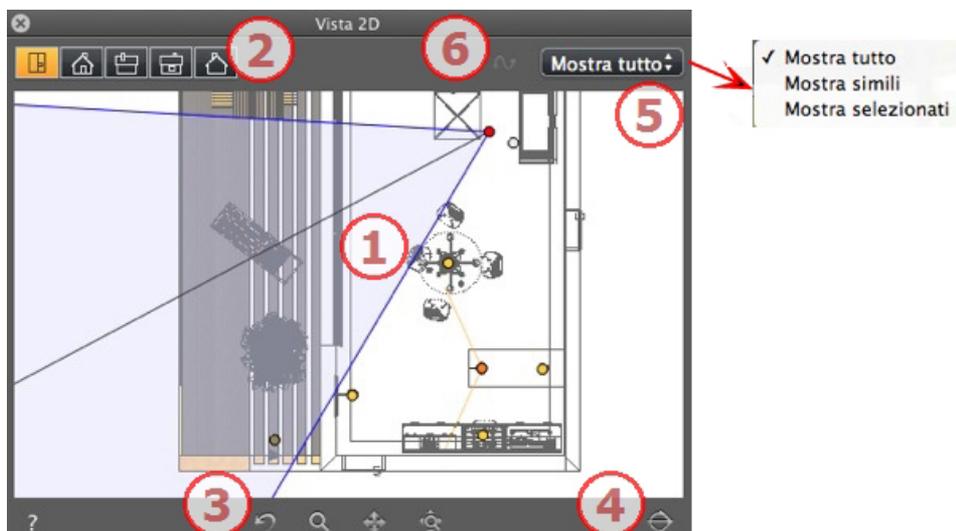
Si usa per visualizzare e modificare il progetto nella seguente vista proiettata:

### Vista proiettata

Visualizza una delle seguenti cinque viste proiettate contemporaneamente: Alto, Frontale, Destra, Sinistra o posteriore.

La visualizzazione della vista è indipendente dall'ispettore attuale.

**Esempio:** Nell'ispettore Prospettive, si possono modificare le luci in Vista 2D senza attivare l'ispettore Luci.



## 1. VISTA PROIETTATA

Visualizza una delle seguenti cinque viste proiettate contemporaneamente:



Facendo clic con il pulsante di destra del mouse sull'elemento che si intende modificare, si visualizza un menù a comparsa per le operazioni correnti: *Duplica*, *Cancella*, *Attribuisci a*, ecc. Esse sono eseguite in tempo reale nella finestra Anteprima e nei relativi ispettori.

## 2. TIPI DI VISTE PROIETTATE

Da sinistra a destra: Alto, Frontale, Destra, Sinistra o posteriore.

- La vista è visualizzata facendo clic su un'icona.

## 3. STRUMENTI DI NAVIGAZIONE

Da sinistra a destra:



Resetta la fotocamera nella posizione definita all'attivazione della vista



Sposta la fotocamera (l'area definita da un rettangolo); Alt+Zoom per spostare all'indietro.



Riprende tutta la scena spostando la fotocamera attuale.



Ottimizza la visualizzazione dell'intera geometria nella vista.

## 4. RITAGLIA LA GEOMETRIA NELLA VISTA.

Un clic sul pulsante ritaglia la geometria posta subito prima della posizione della fotocamera in senso opposto alla sua direzione. Ciò che sta dietro è ignorato.

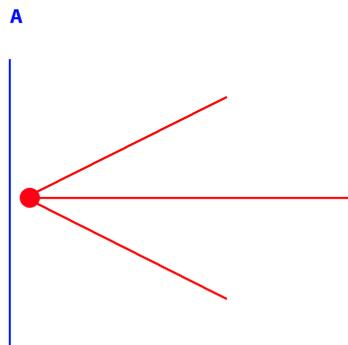


Diagramma vista elevazione: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio verticale è in blu; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea blu) è ignorata.

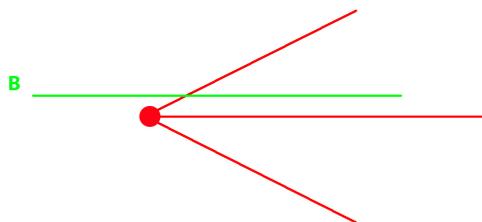


Diagramma vista dall'alto: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio orizzontale è in verde; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea verde) è ignorata.



**NB:** Il piano di sezione non può essere personalizzato: dipende dalla posizione della fotocamera. Il taglio non influisce sulla visualizzazione in Anteprima.

## 5. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Per migliorare la visibilità della scena.

**MOSTRA TUTTO**

Visualizza tutti i punti di vista, gli oggetti e le luci correnti.

**MOSTRA SIMILI**

Visualizza oggetti o luci della stessa entità.

**MOSTRA SELEZIONATI**

Visualizza solo l'elemento selezionato: punto di vista, oggetto o luce. Gli altri elementi sono nascosti.

## 6. MODIFICA PERCORSO

**MODIFICA PERCORSO**



: In modalità animazione, si usa per creare o modificare un percorso relativo a una fotocamera, una luce o un  oggetto

### Immagine fisse

LAVORARE CON GLI OGGETTI IN VISTA 2D

LAVORARE CON LE VISTE PARALLELE IN VISTA 2D

LAVORARE CON LE PROSPETTIVE IN VISTA 2D

LAVORARE CON LE LUCI IN VISTA 2D

MODIFICA ELIODONICHE

LAVORARE CON LA CASELLA DI RITAGLIO IN VISTA 2D

Facendo clic con il pulsante di destra del mouse sull'elemento che si intende modificare, si visualizza un menù a comparsa per le operazioni correnti: *Duplica*, *Cancella*, *Attribuisci a*, ecc. Esse sono eseguite in tempo reale nella finestra Anteprima e nei relativi ispettori.

### Animazioni

LAVORARE CON I PANORAMI IN VISTA 2D 

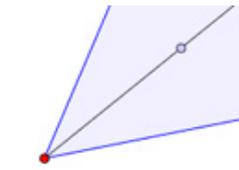
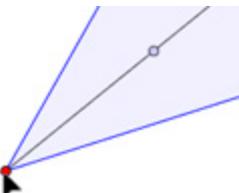
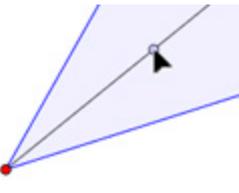
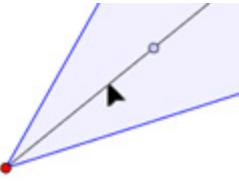
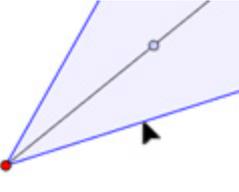
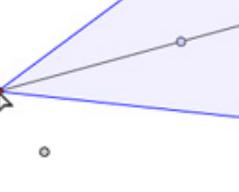
LAVORARE CON GLI OGGETTI VR IN VISTA 2D

LAVORARE CON LE ANIMAZIONI IN VISTA 2D 

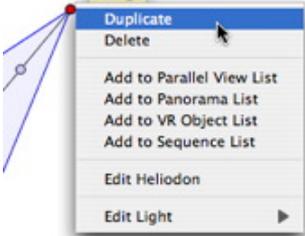
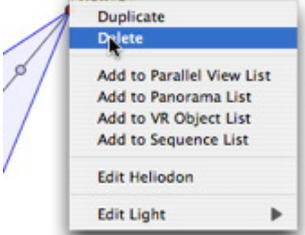
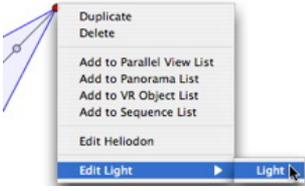
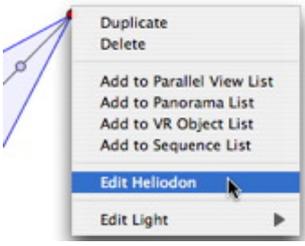
### Lavorare con le Prospettive in Vista 2D

Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	Punto di vista inattivo	Rappresentato dalla fotocamera (punto grigio).



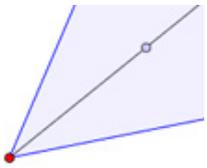
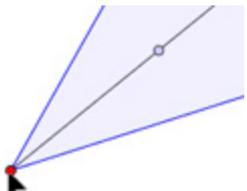
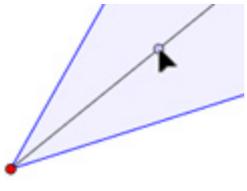
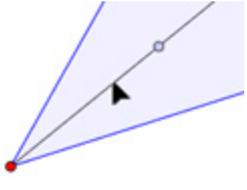
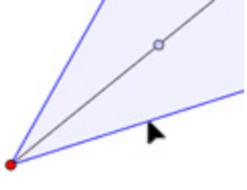
Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Punto di vista attivo selezionato.</p>	<p>Rappresentato dalla fotocamera (punto rosso), dal soggetto (punto grigio) dall'angolo di fuoco (linee blu) e dalla bisettrice dell'angolo (linea grigia).</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto rosso.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il soggetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto grigio.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera in direzione parallela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la bisettrice grigia.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica l'angolo di fuoco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta una delle due linee blu.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duplica il punto di vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premi <i>ALT</i> e sposta la fotocamera (punto rosso).</li> <li>o</li> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Duplica</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>



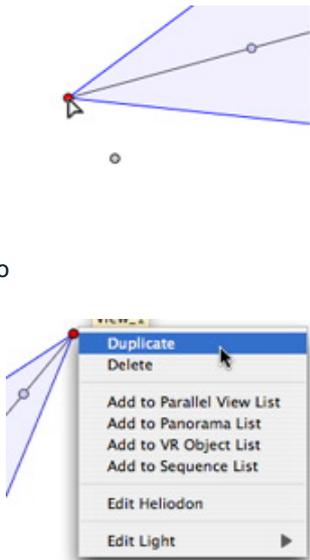
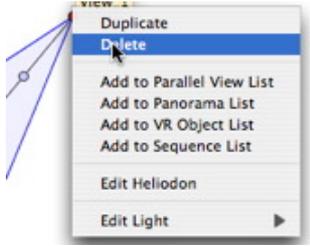
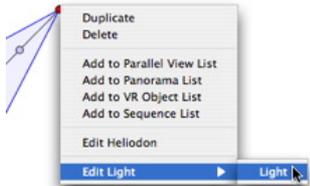
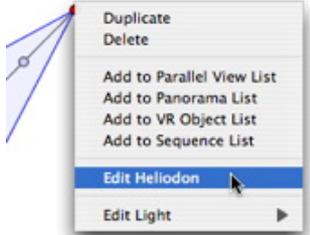
Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elimina punto di vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "Elimina" nel menù a comparsa.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica una luce attiva con questo punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Scegli "Modifica Luce" nel menù a comparsa e seleziona il nome della luce.</li> </ul> <div data-bbox="1034 1160 1372 1288" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Prospettive alla modalità Luci.</p> </div>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica un'Eliodonica attiva con questo Punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "Modifica Eliodonica" nel menù a comparsa.</li> </ul> <div data-bbox="1034 1552 1372 1680" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Prospettive alla modalità Eliodoniche.</p> </div>



**Lavorare con le Prospettive in Vista 2D**

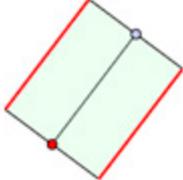
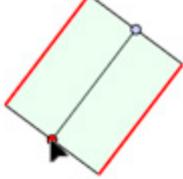
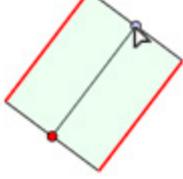
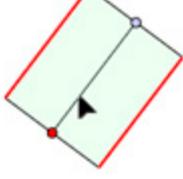
Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Punto di vista inattivo</p>	<p>Rappresentato dalla fotocamera (punto grigio).</p>
	<p>Punto di vista attivo selezionato.</p>	<p>Rappresentato dalla fotocamera (punto rosso), dal soggetto (punto grigio) dall'angolo di fuoco (linee blu) e dalla bisettrice dell'angolo (linea grigia).</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto rosso.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il soggetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto grigio.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera in direzione parallela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la bisettrice grigia.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica l'angolo di fuoco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta una delle due linee blu.</li> </ul>



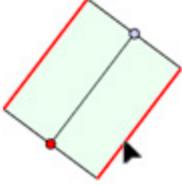
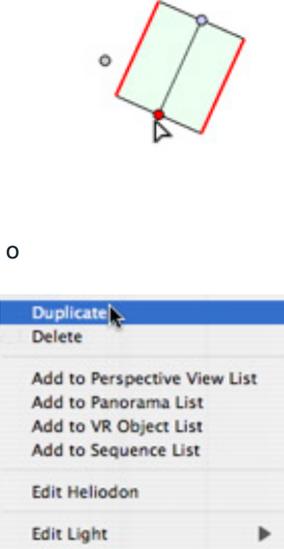
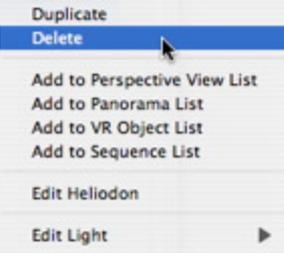
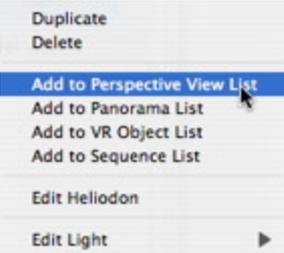
Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duplica il punto di vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premi <i>ALT</i> e sposta la fotocamera (punto rosso).</li> <li>o</li> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Duplica</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elimina punto di vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Elimina</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica una luce attiva con questo punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Scegli "<i>Modifica Luce</i>" nel menù a comparsa e seleziona il nome della luce.</li> </ul> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Prospettive alla modalità Luci.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica un'Eliodonica attiva con questo Punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "<i>Modifica Eliodonica</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Prospettive alla modalità Eliodoniche.</p>



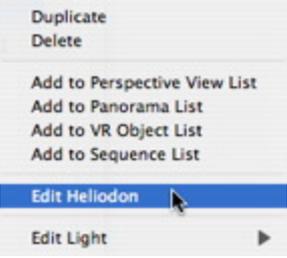
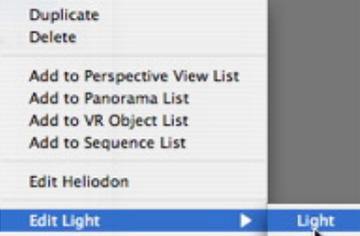
**Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D**

Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	Punto di vista inattivo	Rappresentato dalla fotocamera (punto grigio).
	Punto di vista attivo selezionato.	Rappresentato dalla fotocamera (punto rosso), dal soggetto (punto grigio), dall'ampiezza della visuale (linee rosse) e dall'asse di simmetria che unisce fotocamera e soggetto (linea grigia).
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto rosso.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il soggetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto grigio.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera in direzione parallela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta l'asse di simmetria grigio.</li> </ul>

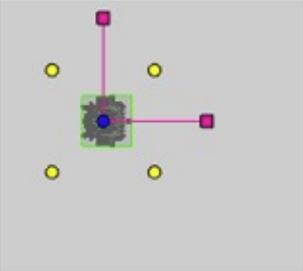


Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definisci il campo visivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sposta una delle linee rosse.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Duplica il punto di vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Premi il tasto <i>ALT</i>, quindi sposta la fotocamera (punto rosso), il soggetto (grigio) o l'asse di simmetria (grigio).</li> <li>Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Duplica</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elimina punto di vista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Elimina</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aggiungi a Elenco punti di vista: Prospettive, Panorami, Oggetti VR o Sequenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Aggiungi a elenco</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>

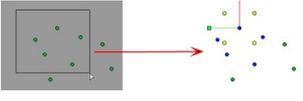
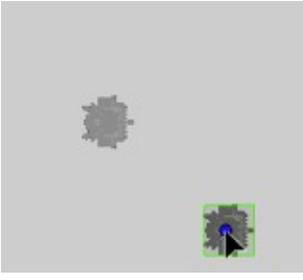
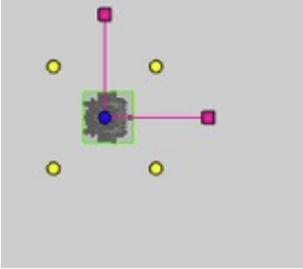


Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica un'Elionica attiva con questo Punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "Modifica Elionica" nel menù a comparsa.</li> </ul> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Vista parallela alla modalità Elioniche.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica una luce attiva con questo punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Scegli "Modifica Luce" nel menù a comparsa e seleziona il nome della luce.</li> </ul> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Vista parallela alla modalità Luci.</p>

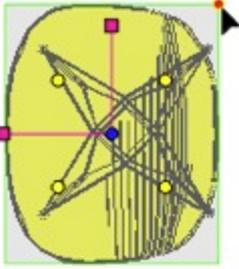
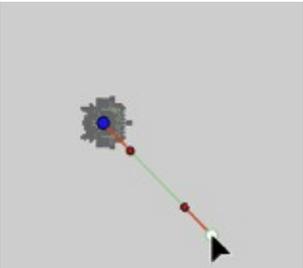
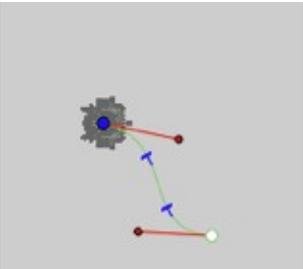
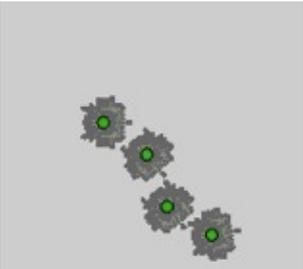
**Lavorare con gli oggetti in Vista 2D**

Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Oggetto deselezionato.</p>	<p>Rappresentato dalla geometria e da un punto centrale verde.</p>
	<p>Oggetto selezionato.*</p>	<p>Rappresentato dalla geometria e da un punto centrale blu, più altri controlli.</p>

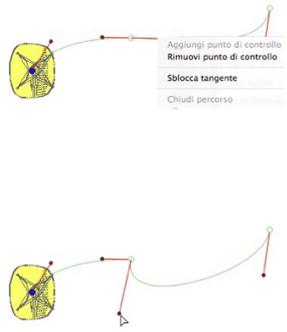
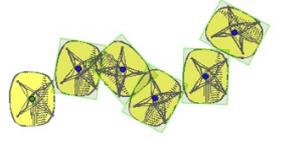
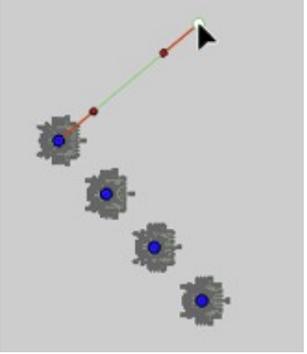
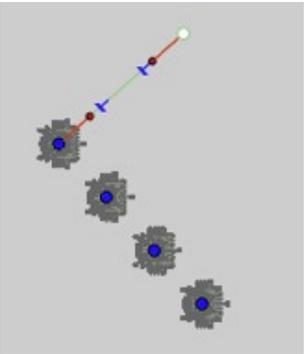


Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Selezione multipla</p>	<p>Tracciando un rettangolo, si selezionano tutti gli oggetti al suo interno.</p>
	<p>Il colore dell' *Asse dipende dallo stato di blocco o sblocco delle coordinate dell'oggetto.</p> <p>Diagramma di sinistra: Le coordinate sono bloccate</p> <p>Diagramma di destra: Le coordinate sono sbloccate</p>	<p>Applica il ridimensionamento su uno o su tutti gli assi.</p> <p>Gli assi sono rappresentati in color magenta.</p> <p>Gli assi sono rappresentati nei colori rosso, verde o blu.</p>
	<p>Sposta un oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto blu se l'oggetto è attivo o il punto verde se è inattivo.</li> </ul>
	<p>Duplica un oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premi Alt e sposta il punto blu o quello verde.</li> </ul>
	<p>Sposta un oggetto in una direzione vincolata</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona e trascina una delle quattro linee verdi: l'oggetto si sposterà perpendicolarmente a tale linea. Premendo il tasto delle maiuscole (Shift), si può agganciare la linea al bordo di un altro oggetto o sulla linea verde del riquadro verde di un altro oggetto.</li> </ul>

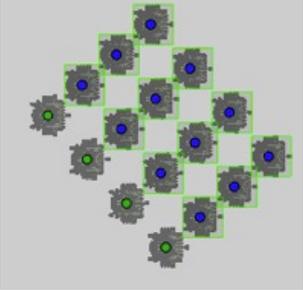
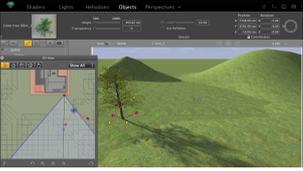
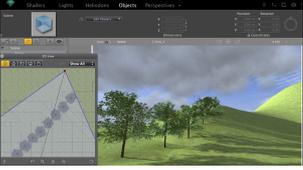
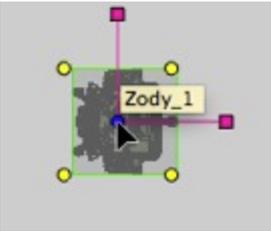
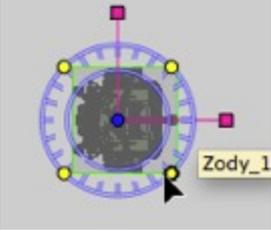


Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Sposta l'oggetto utilizzando un angolo del rettangolo verde.</p>	<p>Spostando il mouse sopra l'angolo di un rettangolo verde, compare un punto d'aggancio rosso. Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) (si aggancia solo alle box / rettangoli di delimitazione).</p>
<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p>	<p>Duplicazione multipla di un oggetto su un percorso.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Premi i tasti <i>Shift+Alt</i> e trascina fuori una linea (verde). Per modificare la forma della linea*, usa le maniglie delle tangenti rosse.</li> <li>2. Premi il tasto "<i>più</i>" per indicare il numero di copie (segno blu*). Premi il tasto "<i>meno</i>" per eliminarle. Il segno blu mostra la direzione di ogni copia. La copia conserva la stessa angolazione rispetto alla tangente al percorso dell'originale.</li> <li>3. Conferma premendo <i>Invia</i>.</li> </ol>
	<p>Opzioni di duplicazione nella modifica di un percorso.</p> <p>Una volta creato il percorso, facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea verde compare un menù</p>	<p>In questo modo è possibile Aggiungere o Eliminare un punto di controllo, Bloccare o Sbloccare una tangente, Chiudere/Aprire il percorso.</p>

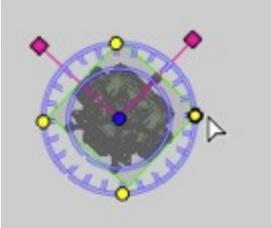
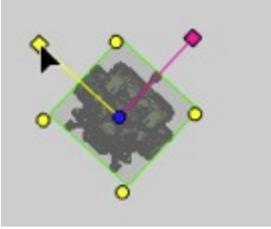
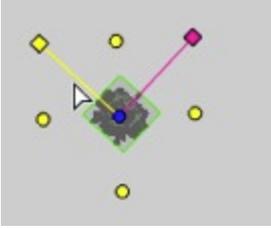


Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	contestuale.	
	Aggiungi un punto di controllo	Il nuovo punto di controllo può essere spostato e se ne possono modificare le tangenti.
	Sblocca una tangente	Per creare un punto di flesso:
	Dopo la duplicazione multipla, il risultato è completo.	Gli oggetti duplicati sono orientati secondo il percorso.
 <p data-bbox="308 1585 323 1615">1</p> 	Esegui duplicazioni multiple di più oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona gli oggetti:</li> <li>• <i>Ctrl</i>+clic sugli oggetti</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Premi i tasti <i>Shift</i>+<i>Alt</i> e trascina fuori una linea (verde).</li> <li>2. Premi il tasto "<i>più</i>" per indicare il numero di copie (punti rosa). Premi il tasto "<i>meno</i>" per eliminarle.</li> <li>3. Conferma premendo <i>Invia</i>.</li> </ol>



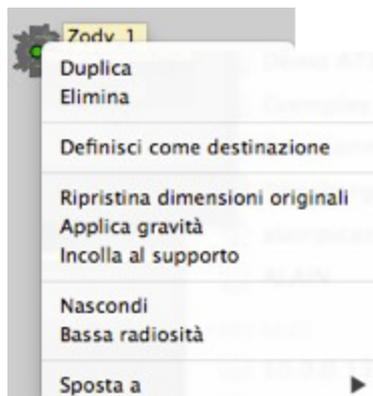
Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
<p>2</p> 		
<p>3</p> 	<p>La duplicazione multipla di oggetti avviene nello stesso livello. Duplica gli oggetti in base alla topologia selezionata per loro, quindi fai clic con il pulsante destro del mouse su uno di essi nel menù contestuale e scegli Applica Gravità.</p> <p>I punti di ancoraggio di un albero duplicato lungo un percorso seguiranno perciò le varie altezze della collina.</p>	
	<p>Una volta duplicati, i nuovi alberi seguono la topografia.</p>	
	<p>Ruota un oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selezionalo.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic e trascina una maniglia gialla intorno al punto di ancoraggio.</li> </ul>



Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
		<p>Maniglia girata.</p> <p><b>NB:</b> Tenendo premuto il tasto delle maiuscole (Shift), la rotazione è incrementata di 15°.</p>
	<p>Modifica le dimensioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona l'oggetto, poi una maniglia magenta. Una volta selezionata, diventa gialla.</li> </ul> <p><b>NB:</b> Gli assi delle coordinate non sono più rappresentati in magenta, ma in rosso, verde e blu e si possono modificare indipendentemente.</p>
		<p>Tira la maniglia lungo l'asse per ampliare o ridurre le dimensioni dell'oggetto.</p>

**MENÙ CONTESTUALE**

- Fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto.



**Duplica un oggetto**

- Per spostare il punto verde, premi il tasto *Alt*.
- o
- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul punto verde, poi seleziona "Duplica" nel menù a comparsa.



**Elimina un oggetto**

Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto, poi seleziona "Elimina" nel menù a comparsa. L'oggetto è eliminato. Per recuperare l'oggetto, *Annulla Elimina oggetto*

**Definisci come destinazione**

*Usa come soggetto della fotocamera/Non usare come soggetto della fotocamera per un'animazione o vista prospettiva.*

**Ripristina Dimensioni originali**

Recupera le dimensioni originali.

**Applica Gravità**

Il punto di ancoraggio dell'oggetto è proiettato verticalmente sulla superficie sottostante.

**Attacca a Supporto**

Disponibile solo per "Oggetto sempre perpendicolare": proietta l'oggetto nella direzione opposta alla sua direzione normale su una superficie qualsiasi (dopo averla toccata prima).

**Nascondi/Mostra**

Nascondi/Mostra l'oggetto. Quando è nascosto, i punti di selezione sono sempre disponibili.

**Bassa radiosità**

Consente di ottimizzare il tempo di rendering per questo oggetto. Se l'opzione è selezionata, la radiosità è calcolata in bassa definizione. Per es.: Un disegno 3D di erba con fili che si ombreggiano l'un l'altro.

**Sposta a**

Scegli un altro lucido per memorizzare l'oggetto.

**RIDEFINISCI IL PUNTO D'ANCORAGGIO DI UN OGGETTO.**

Seleziona l'oggetto, premi *D* poi in Vista 2D trascina il punto d'ancoraggio blu dell'oggetto.

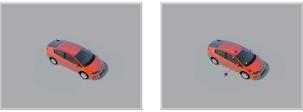
Questo vale sia per gli oggetti interni, sia per gli oggetti esterni).

Esempio di modifica di un punto d'ancoraggio

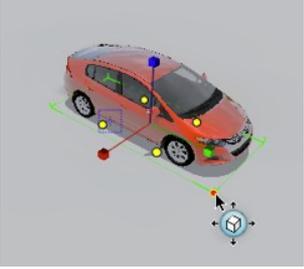


**NB:** Gli oggetti sono eliminati dall'elenco ispettore.

**Lavorare con gli Oggetti in Anteprima**

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Oggetto deselezionato/selezionato</p>	<p>Una volta selezionati, gli oggetti sono rappresentati da un rettangolo verde, un triedro colorato* e quattro maniglie gialle.</p> <div data-bbox="960 1715 1295 2020" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p><b>NB:</b> Quando il cursore si trova su un angolo del rettangolo verde, sull'angolo compare un punto rosso, in modo da mostrare che l'oggetto sarà spostato precisamente in questo punto. Si può attivare un bordo di punto d'aggancio tenendo premuto il tasto</p> </div>



Visualizza	Stato o azione	Commenti
		<p><i>Maiuscole (Shift) durante lo spostamento.</i></p>
	<p>Il colore del *Triedro dipende dallo stato di blocco o sblocco delle coordinate dell'oggetto.</p> <p>Diagramma di sinistra: Le coordinate sono bloccate</p> <p>Diagramma di destra: Le coordinate sono sbloccate</p>	<p>Applica il ridimensionamento su uno o su tutti gli assi.</p> <p>Gli assi sono rappresentati in color magenta.</p> <p>Gli assi sono rappresentati nei colori rosso, verde o blu.</p>
	<p>Sposta liberamente l'oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona l'oggetto facendo clic su una sua parte qualsiasi e poi spostalo.</li> </ul>
	<p>Sposta l'oggetto in una sola direzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facendo clic su un lato del rettangolo, la linea viene evidenziata in verde; a quel punto puoi spostare l'oggetto.</li> </ul>
	<p>Sposta l'oggetto utilizzando un angolo del rettangolo verde</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spostando il mouse sopra un rettangolo verde, compare un punto d'aggancio rosso. Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) (si aggancia solo alle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</li> </ul>
	<p>Ruota l'oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore.</li> <li>• Tenendo premuto il tasto delle maiuscole (Shift) e facendo clic sull'oggetto, si incrementa la rotazione di 15°.</li> </ul>
	<p>Ridimensiona l'oggetto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic su una maniglia magenta. La maniglia e l'asse X, Y o Z attaccato diventano gialli. Tirando</li> </ul>



Visualizza	Stato o azione	Commenti
		a questo punto la maniglia, l'oggetto viene ridimensionato graficamente.

### MENÙ CONTESTUALE

- Fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto.



#### Duplica

Realizza una copia dell'oggetto.

#### Elimina

Elimina l'oggetto selezionato.

#### Definisci come Soggetto/Elimina definizione come Soggetto

Forza la fotocamera corrente a utilizzare l'oggetto come suo soggetto. Nell'elenco, l'oggetto ha di fronte a sé un soggetto rosso. Nell'ispettore Punto di vista delle coordinate, seleziona l'oggetto che fa da soggetto nel menù a tendina **Soggetto su Vertice fisso**

#### Ripristina Dimensioni originali

L'oggetto torna alle sue dimensioni di default.

#### Applica Gravità

Il punto di ancoraggio dell'oggetto è proiettato verticalmente sulla superficie sottostante.

#### Attacca a Supporto

Disponibile solo per "Oggetto sempre perpendicolare": proietta l'oggetto nella direzione opposta alla sua direzione normale su una superficie qualsiasi (dopo averla toccata prima).

#### Nascondi/Mostra

Nascondi l'oggetto nella scena. Per visualizzarlo di nuovo nell'elenco, fai clic con il pulsante destro del mouse sul nome dell'oggetto nel menù a tendina e scegli **Mostra**.

#### Bassa radiosità

L'oggetto sarà reso ignorando parte della sua geometria per risparmiare il tempo di rendering.

per es.: le frange di un tappeto 3D non proietteranno le loro ombre su tutte le altre frange, ma solo su alcune di esse.



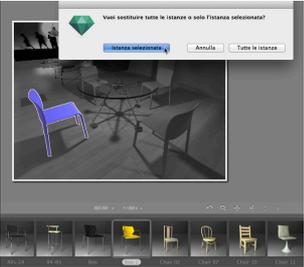
**Sposta a**

Per spostare l'oggetto dal lucido corrente a un altro.

**Sostituisci oggetti**

Sostituisce oggetti in Anteprima.

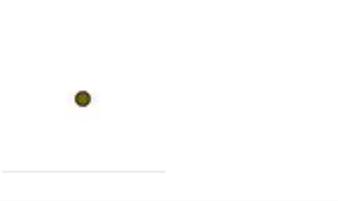
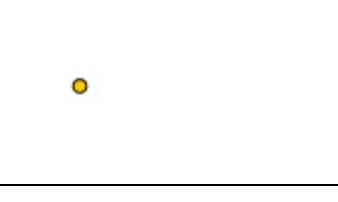
**Lavorare con gli Oggetti in Anteprima: Sostituisci oggetti**

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Occorre sostituire i quattro oggetti identici (sedie).</p>	<p>Si può fare in due modi:                      Prima opzione: sostituire gli oggetti uno alla volta.                      Seconda opzione: sostituire gli oggetti contemporaneamente utilizzando il comando Rilevazione di tutte le occorrenze.</p>
	<p>Prima opzione: Sostituisci una sedia blu con una gialla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ctrl+clic</b> nel Catalogo su una sedia gialla, trascinala e rilasciala su una sedia blu in Anteprima. Compare il seguente messaggio...</li> </ul>
	<p>Vuoi sostituire tutte le occorrenze o solo quella selezionata?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facendo clic su <b>Occorrenza selezionata</b>, si sostituisce una sola sedia.</li> </ul>
	<p>Risultato</p>	<p>.</p>

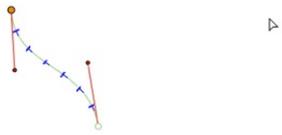


Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Seconda opzione: Sostituisci tutte le sedie blu con altrettante gialle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona <b>Tutte le occorrenza</b> e tutte le sedie identiche vengono sostituite.</li> </ul>
	<p>Risultato</p>	

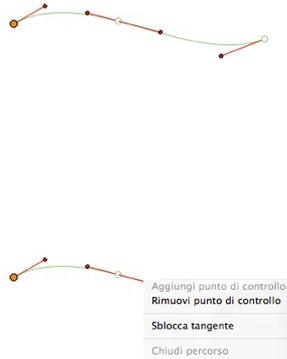
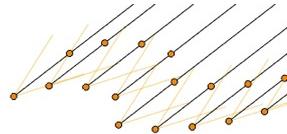
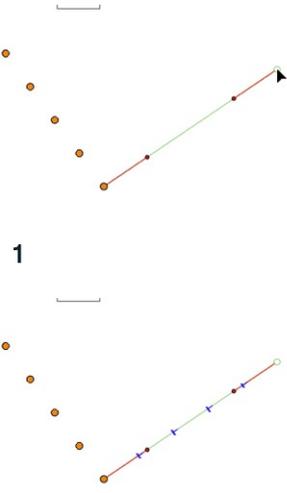
### Lavorare con le Luci in Vista 2D

Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>La luce deselezionata è spenta.</p>	<p>Rappresentata in giallo sfumato.</p>
	<p>La luce selezionata è spenta.</p>	<p>Rappresentata in giallo sfumato e cerchiata in nero.</p>
	<p>La luce deselezionata è accesa.</p>	<p>Rappresentata in giallo brillante con un sottile cerchio nero.</p>
	<p>La luce selezionata è accesa.</p>	<p>Rappresentata in arancione scuro con un sottile cerchio nero.</p>

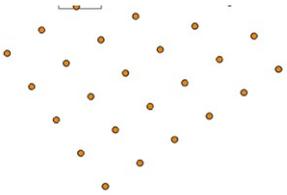


Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Sposta una luce.</p>	<p>Sposta il(i) punto(i) giallo(i), secondo il tipo di luce.</p>
<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p>	<p>Duplicazione multipla di una luce.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Premi i tasti <i>Shift+Alt</i> e trascina fuori una linea (verde)</li> <li>2. Per modificare la forma della linea, usa le maniglie delle tangenti rosse.</li> <li>3. Premi il tasto "<i>più</i>" per indicare il numero di copie (i punti T blu). Premi il tasto "<i>meno</i>" per eliminarle.</li> <li>4. Conferma premendo <i>Invia</i>.</li> </ol>
	<p>Opzioni di duplicazione nella modifica di un percorso.</p> <p>Una volta creato il percorso, facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea verde compare un menù contestuale.</p>	<p>In questo modo è possibile Aggiungere o Eliminare un punto di controllo, Bloccare o Sbloccare una tangente, Chiudere/Aprire il percorso.</p>



Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Aggiungi un Punto di controllo</p>	<p>Il nuovo punto di controllo può essere spostato e se ne possono modificare le tangenti.</p>
	<p>Sblocca una tangente</p>	<p>Per creare un punto di flesso:</p>
	<p>Dopo la duplicazione multipla, il risultato è completo.</p>	<p>Le luci duplicate sono orientate secondo il percorso.</p>
	<p>Esegui duplicazioni multiple di più luci.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona le luci appartenenti allo stesso gruppo: <i>Ctrl+clic</i> sulle luci.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Premi i tasti <i>Shift+ALT</i> e trascina fuori una linea (verde).</li> <li>2. Premi il tasto "<i>più</i>" per indicare il numero di copie (punti rosa). Premi il tasto "<i>meno</i>" per eliminarle.</li> <li>3. Conferma premendo <i>Invia</i>.</li> </ol> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>NB:</b> Le luci duplicate conservano i parametri della luce di riferimento (intensità, ombre ecc.).</p> </div>



Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
 <p data-bbox="304 528 320 551">3</p>		

### MENÙ CONTESTUALE

- Fai clic con il pulsante destro del mouse su una luce.



#### Accendi/Spegni

Accende/spegne la luce corrente.

 **NB:** La selezione di più luci permette di accenderle/spegnerele contemporaneamente.

#### Duplica

- Per spostare il punto giallo, premi il tasto *Alt*.
- o
- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul punto giallo, poi seleziona "Duplica" nel menù a comparsa.

 **NB:** La luce duplicata conserva i parametri della luce di riferimento (intensità, ombre ecc.).

#### Taglia

Elimina la luce corrente, ma la memorizza in modo da consentirne il successivo incollaggio in un gruppo di luci scelto nell'elenco delle luci. (Per incollare nell'elenco delle luci, fai clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un gruppo e seleziona *Incolla*).

#### Copia

Copia la luce corrente senza eliminarla. Essa è memorizzata in modo da consentirne il successivo incollaggio in un gruppo di luci scelto nell'elenco delle luci. (Per incollare nell'elenco delle luci, fai clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un gruppo e seleziona *Incolla*).

 **NB:** La selezione di più luci permette di copiarle contemporaneamente.

#### Incolla Luce

#### Elimina

- Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla luce, poi seleziona "Elimina" nel menù a comparsa. La luce è eliminata. Per recuperare la luce, *Annulla Elimina luci*.



**Modifica vista con questa luce**

- Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla luce. Scegli "Modifica vista usando questa luce" nel menù a comparsa. Seleziona il nome della vista.



**NB:** La palette dell'ispettore passa dalla modalità Luci alla modalità Punti di vista (Prospettive o Viste parallele).

**Sposta a**

Scegli un altro lucido per memorizzare la luce.

**Lavorare con le Luci in Vista 2D**

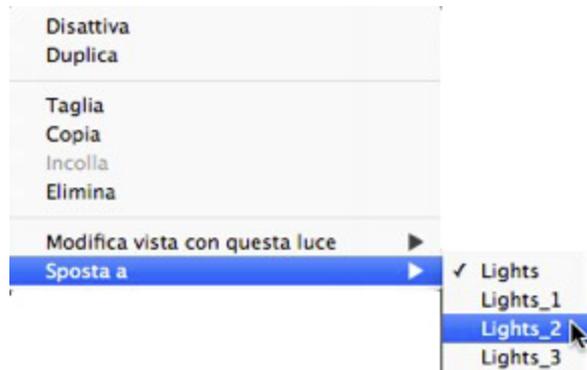
Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Luce puntiforme (Point light) selezionata</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spostala con il suo supporto.</li> </ul>	Rappresentata da una sorgente: la maniglia gialla e una linea verticale blu.
	<p>Luce puntiforme (Point light) selezionata</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spostala con la sua sorgente. Spostamenti solo verticali.</li> </ul>	Rappresentata da una sorgente: la maniglia gialla e una linea verticale blu.
	Sposta verticalmente la sorgente luminosa di un punto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleziona la sorgente luminosa, sposta la maniglia gialla lungo la linea verticale blu.</li> </ul>
	Sposta verticalmente la sorgente luminosa di uno spot.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleziona la sorgente luminosa, sposta la maniglia gialla lungo la linea verticale blu.</li> </ul>
	Sposta la luce selezionando la linea blu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic sulla linea blu, poi sposta la luce.</li> </ul>
	Ridimensiona il cono di luce	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic sul perimetro arancione, poi trascina il cursore per allargare o restringere l'apertura del cono.</li> </ul>
	Sposta il soggetto illuminato.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trascina il soggetto giallo per cambiarne il posto.</li> </ul> <p> <b>NB:</b> Spostando il mouse sopra una geometria del progetto, il soggetto la rileva; per es.: se la si trascina su una parete, essa vi si attacca,</p>



Visualizza	Stato o azione	Commenti
		<i>se la si trascina in un angolo o su una linea, essa vi si attacca.</i>

**MENÙ CONTESTUALE**

- Fai clic con il pulsante destro del mouse su una luce.



**Accendi/Spegni**

Accendi o spegni la luce.

**Duplica**

Realizza una copia della luce.

**Taglia/Copia e Incolla una luce**

Operazioni generali correnti.

**Elimina**

Elimina la luce selezionata.

**Modifica vista con questa luce**

Scegli un punto di vista nell'elenco. Il punto di vista scelto è visualizzato nella finestra dell'anteprima. L'ispettore passa di conseguenza alla modalità Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR or Animazioni.

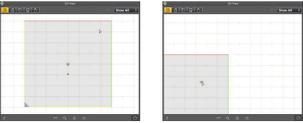
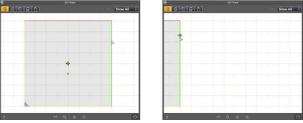
**Sposta a**

Per spostare l'oggetto dal lucido corrente a un altro.

**Lavorare con gli Shader in Vista 2D**

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Shader deselezionato/selezionato	Quando è selezionato, è rappresentato da un punto d'ancoraggio a croce giallo, da un punto giallo (rotazione), un rettangolo con lati multicolore e un triangolo angolare blu (ridimensionamento). Su un angolo sul quale si sposta il cursore compare una maniglia rossa.



Visualizza	Stato o azione	Commenti
		<p>Se si vede solo l'ancora crociata, basta trascinarla per visualizzare le altre maniglie.</p>
	<p>Sposta liberamente lo Shader.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona lo Shader: fai clic su una sua parte, poi spostalo. Si può fare anche selezionando una maniglia rossa angolare quando vi si passa sopra il cursore.</li> </ul>
	<p>Sposta lo Shader utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.</p>	<p>Spostando il mouse sopra l'angolo del rettangolo, compare un punto d'aggancio rosso. Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) (si aggancia solo alle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</p>
	<p>Sposta lo Shader in una sola direzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta lo Shader in direzione parallela.</li> <li>• Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) durante lo spostamento (si aggancia solo ai bordi delle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</li> </ul>
	<p>Ruota lo Shader.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore.</li> <li>• Tenendo premuto il tasto delle maiuscole (Shift) e facendo clic sullo Shader, si incrementa la rotazione di 15°.</li> </ul>
	<p>Ridimensiona lo Shader.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per ridimensionare lo Shader, fai clic sul triangolo blu visibile nell'angolo, poi trascina.</li> </ul>



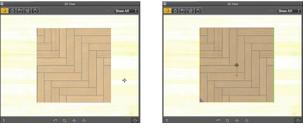
## Lavorare con gli Shader in Anteprima

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Shader deselezionato/selezionato.	<p>Quando è selezionato, è rappresentato da un punto d'ancoraggio a croce giallo, da un punto giallo (rotazione), un rettangolo con lati multicolore e un triangolo angolare blu (ridimensionamento). Su un angolo sul quale si sposta il mouse compare una maniglia rossa.</p> <p>Se si vede solo l'ancora crociata, basta trascinarla per visualizzare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona lo Shader: fai clic su una sua parte, poi spostalo.</li> <li>• Si può fare anche selezionando una maniglia rossa angolare quando vi si passa sopra il cursore.</li> </ul>
	Sposta lo Shader utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	Spostando il mouse sopra l'angolo del rettangolo, compare un punto d'aggancio rosso. Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) (si aggancia solo alle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).
	Sposta lo Shader in una sola direzione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta lo Shader in direzione parallela.</li> <li>• Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) durante lo spostamento (si aggancia solo ai bordi delle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</li> </ul>

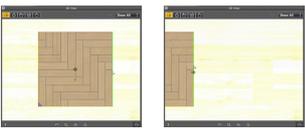
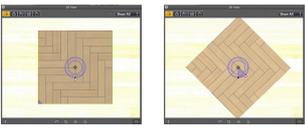


Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Ruota lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore.</li> <li>• Tenendo premuto il tasto delle maiuscole (Shift) e facendo clic sull'oggetto, si incrementa la rotazione di 15°.</li> </ul>
	Ridimensiona lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per ridimensionare lo Shader, fai clic sul triangolo blu visibile nell'angolo, poi trascina.</li> </ul>

### Lavorare con le Texture in Vista 2D

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Texture deselezionata/selezionata	<p>Quando è selezionato, è rappresentato da un punto d'ancoraggio a croce giallo, da un punto giallo (rotazione), un rettangolo con lati multicolore e un triangolo angolare blu (ridimensionamento). Su un angolo sul quale si sposta il cursore compare una maniglia rossa.</p> <p>Se si vede solo l'ancora crociata, basta trascinarla per visualizzare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente la Texture.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleziona la Texture: fai clic su una sua parte, poi spostalo. Si può fare anche selezionando una maniglia rossa angolare quando vi si passa sopra il cursore.</li> </ul>
	Sposta la Texture utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	<p>Spostando il mouse sopra l'angolo del rettangolo, compare un punto d'aggancio rosso. Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) (si aggancia solo alle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</p>



Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Sposta la Texture in una sola direzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta la Texture in direzione parallela.</li> <li>Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) durante lo spostamento (si aggancia solo ai bordi delle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</li> </ul>
	<p>Ruota la Texture.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore.</li> <li>Tenendo premuto il tasto delle maiuscole (Shift) e facendo clic sull'oggetto, si incrementa la rotazione di 15°.</li> </ul>
	<p>Ridimensiona la Texture quando è collegata Orizzontalmente/Verticalmente (OV)</p> <p>Da definire in Dimensioni Texture ispettore Shader</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic sul triangolo angolare blu, poi trascinalo. La texture viene ridimensionata proporzionalmente.</li> </ul>
	<p>Ridimensiona la Texture quando non è collegata Orizzontalmente/Verticalmente (OV)</p> <p>Da definire in Dimensioni Texture ispettore Shader</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic sul triangolo angolare blu, poi trascinalo in una direzione qualsiasi per ridimensionare la texture.</li> <li>Fai clic sulla punta di una freccia e trascinala. La texture viene ridimensionata secondo la direzione scelta.</li> </ul>

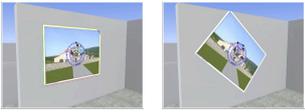
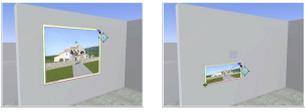
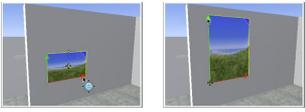


Visualizza	Stato o azione	Commenti

### Lavorare con le Texture in Anteprima

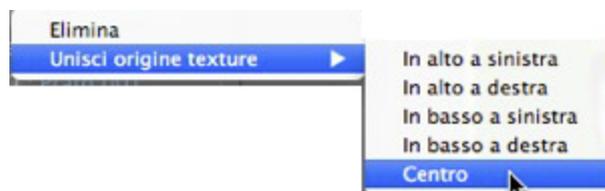
Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Texture deselezionata/selezionata	<p>Quando è selezionato, è rappresentato da un punto d'ancoraggio a croce giallo, da un punto giallo (rotazione), un rettangolo con lati multicolore e un triangolo angolare blu (ridimensionamento).</p> <p>Se si vede solo l'ancora crociata, basta trascinarla per visualizzare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente la Texture.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleziona la texture facendo clic su una sua parte qualsiasi e poi spostala.</li> </ul>
	Sposta la texture utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	<p>Spostando il mouse sopra l'angolo del rettangolo, compare un punto d'aggancio rosso. Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) (si aggancia solo alle mesh, non alle bounding box / rettangoli di delimitazione).</p>
	Sposta la Texture in una sola direzione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta la texture in direzione parallela.</li> <li>Si può attivare un punto d'aggancio su un bordo tenendo premuto il tasto Maiuscole (Shift) durante lo spostamento (si aggancia solo ai bordi delle mesh, non alle bounding box / rettangoli</li> </ul>



Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Ruota la Texture.</p>	<p>di delimitazione).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore.</li> <li>• Tenendo premuto il tasto delle maiuscole (Shift) e facendo clic sull'oggetto, si incrementa la rotazione di 15°.</li> </ul>
	<p>Ridimensiona la Texture quando è collegata Orizzontalmente/Verticalmente (OV)</p> <p>Da definire in Dimensioni Texture ispettore Shader</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic sul triangolo angolare blu, poi trascinalo. La texture viene ridimensionata proporzionalmente.</li> </ul>
	<p>Ridimensiona la Texture quando non è collegata Orizzontalmente/Verticalmente (OV)</p> <p>Da definire in Dimensioni Texture ispettore Shader</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic sul triangolo angolare blu, poi trascinalo in una direzione qualsiasi per ridimensionare la texture.</li> <li>o</li> <li>• Fai clic sulla punta di una freccia e trascinala. La texture viene ridimensionata secondo la direzione scelta.</li> </ul>

**MENÙ CONTESTUALE**

- Fai clic con il pulsante destro del mouse su una texture.



**Elimina**

Elimina la texture corrente.



**Unisci origine texture**

Consente di resettare la posizione della texture sulla base del suo punto d'ancoraggio o di impostare la posizione di una texture collegata.

Imposta la texture su una posizione predefinita: Alto a sinistra, Alto a destra, Basso a sinistra, Basso a destra o Centro.



*NB: Questo vale per una singola texture e anche per due o più texture collegate.*

**Modifica Eliodoniche**

Posizione del Sole	Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
Posizione del sole basata su posizione geografica, data e luogo		Orientamento	Nord vero (punto bussola).
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imposta l'orientamento del Nord</li> <li>• Ruota il punto giallo intorno alla bussola. La freccia gialla si sposterà allo stesso modo intorno al cerchio.</li> </ul>	<p>La disposizione dei raggi del sole (linee gialle con punte di freccia) dipende dalla località, dall'orientamento del Nord vero e da data e ora.</p> <p> <i>NB: Usa l'ispettore Eliodoniche per configurare questi elementi, tranne il Nord vero.</i></p> <p>Le ombre sono quindi ricalcolate nella finestra Anteprima.</p>
Sposta manualmente il Sole.	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponi manualmente il Sole.</li> </ul>	<p>Le ombre sono quindi ricalcolate nella finestra Anteprima.</p>

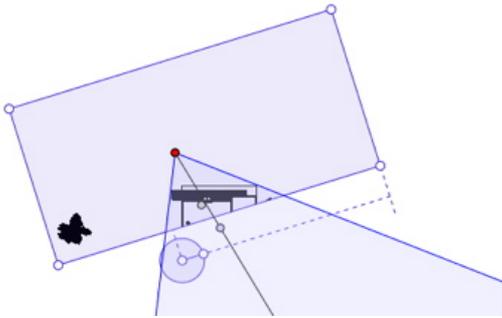
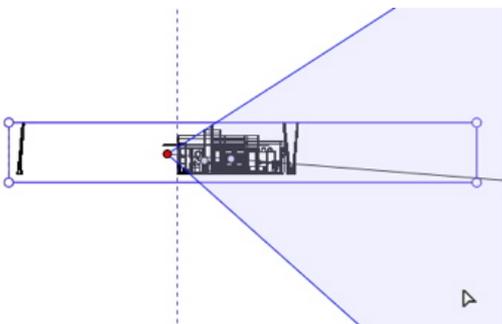


Posizione del Sole	Mostra modalità Wireframe	Stato o azione	Commenti
<p>Obbliga il sole a proiettare ombre sempre a 45°, a seconda della posizione del punto di vista.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spostando graficamente il punto di vista, si muta la direzione delle ombre proiettate a 45°.</li> </ul>	<p>Le ombre sono quindi ricalcolate nella finestra Anteprima.</p>

### Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D

Modalità di visualizzazione Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Casella di limitazione</p>	<p>Rappresentata da un reticolo blu e da un rettangolo.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clicca/trascina dentro la casella per spostarla.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridimensiona la Casella di ritaglio</li> </ul>	<p>Sposta i punti blu posti agli angoli.</p>

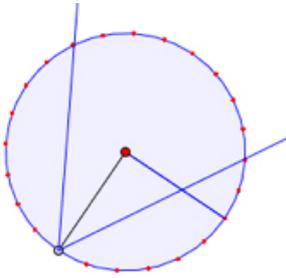
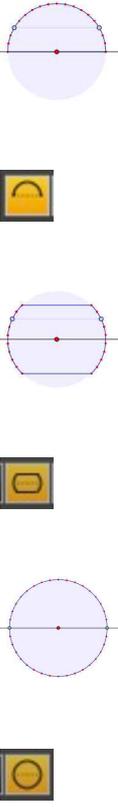


Modalità di visualizzazione Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruota la Casella di ritaglio</li> </ul>	<p>Ruota la maniglia blu del reticolo intorno al suo centro.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il centro del reticolo per ridefinire l'asse di rotazione.</li> </ul>
	<p>Vista elevata</p>	<p>Le operazioni di modifica sono identiche a quelle in vista piana, tranne che la casella non ruota.</p>

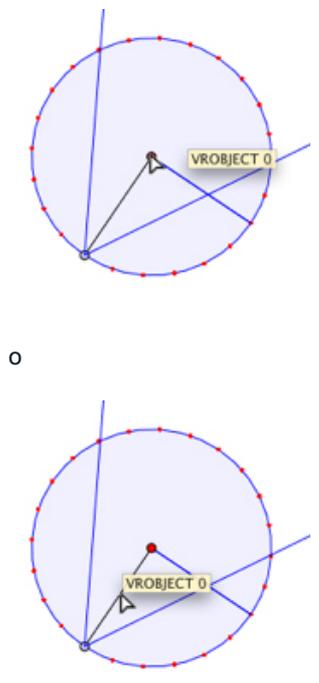
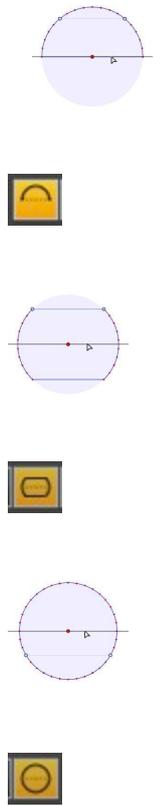
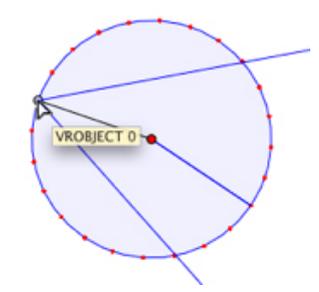
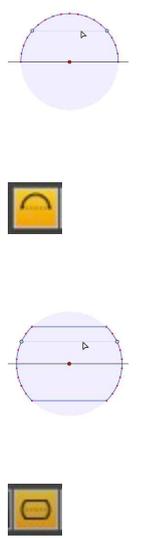
**Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D**

<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p>  Emisferica  Toroidale  Sferica	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	<p>Oggetto VR deselezionato</p>	<p>Rappresentata da soggetto reso grigio e da un cerchio.</p>	

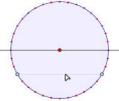
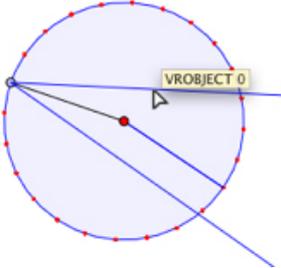
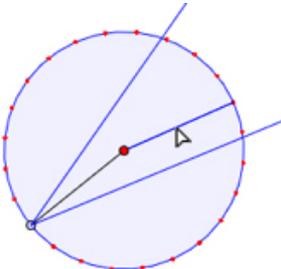


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Emisferica</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Toroidale</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Sferica</td> </tr> </table>		Emisferica		Toroidale		Sferica	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	Emisferica								
	Toroidale								
	Sferica								
		<p>Oggetto VR selezionato</p>	<p>Vista dall'alto: rappresentata dalla fotocamera (punto grigio sul cerchio) e dal soggetto (punto rosso centrale).</p> <p>La fotocamera si sposta intorno al cerchio blu. L'angolo di apertura del fuoco è definito dalle due linee blu e dalla bisettrice (linea grigia).</p> <p>In Vista elevazione: Il punto soggetto è rosso. Due punti grigi uniti da una linea sfumata rappresentano l'altezza della fotocamera.</p> <p>I puntini rossi sul cerchio rappresentano l'inclinazione dello spostamento della fotocamera (il valore d'inclinazione è dissociato nelle viste dall'alto ed elevata).</p>						

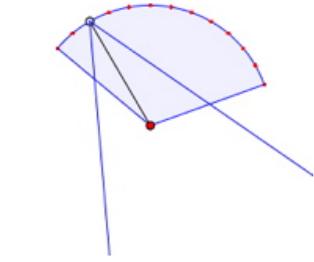
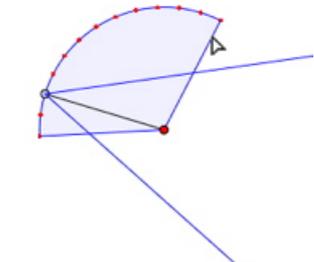
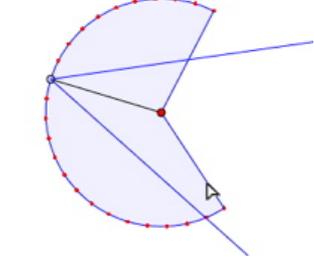


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Emisferica</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Toroidale</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Sferica</td> </tr> </table>		Emisferica		Toroidale		Sferica	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	Emisferica								
	Toroidale								
	Sferica								
 <p style="text-align: center;">o</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta oggetti VR.</li> </ul>	<p>Vista dall'alto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il soggetto in rosso o la bisettrice grigia.</li> </ul> <p>In Vista elevazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il soggetto in rosso o la linea sfumata orizzontale.</li> </ul>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta la fotocamera.</li> </ul>	<p>Vista dall'alto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto blu entro il cerchio blu.</li> </ul> <p>In Vista elevazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regola l'altezza della fotocamera spostando la linea orizzontale sfumata che attraversa i due punti grigi.</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>NB:</b> In queste viste, la posizione</p> </div>						

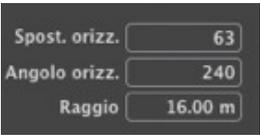
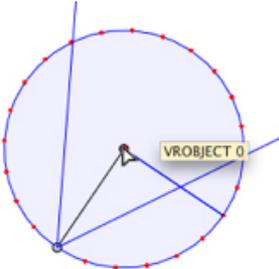


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Emisferica</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Toroidale</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Sferica</td> </tr> </table>		Emisferica		Toroidale		Sferica	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	Emisferica								
	Toroidale								
	Sferica								
	 		<p><i>della fotocamera definisce l'immagine iniziale alla lettura degli oggetti VR.</i></p>						
	<p>N.D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica l'angolo di fuoco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta una delle due linee blu.</li> </ul>						
 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Spost. orizz. <input type="text" value="20"/></p> <p>Angolo orizz. <input type="text" value="360"/></p> <p>Raggio <input type="text" value="16.00 m"/></p> </div>	<p>N.D.</p>	<p>Limitazione di apertura dell'angolo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blocca posizione dell'angolo iniziale dell'Oggetto VR.</li> </ul>	<p>Indica la posizione iniziale dell'apertura angolare relativa a 0° in un cerchio trigonometrico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruota il raggio blu intorno al punto rosso centrale. In questo modo si cambia la limitazione del valore nell'ispettore Oggetti VR/Coordinate.</li> </ul>						

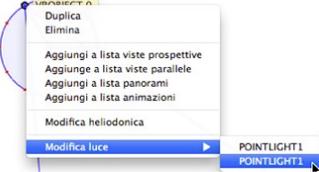
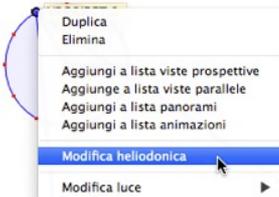


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-left: 5px;">Emisferica</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-left: 5px;">Toroidale</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-left: 5px;">Sferica</span> </div> </div>	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
 <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Spost. orizz. <input style="width: 50px;" type="text" value="20"/></p> <p>Angolo orizz. <input style="width: 50px;" type="text" value="120"/></p> <p>Raggio <input style="width: 50px;" type="text" value="16.00 m"/></p> </div>	<p>N.D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limita orizzontalmente l'apertura angolare dell'Oggetto VR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digita un valore angolare di &lt;math&gt;&lt;360^\circ&lt;/math&gt; nell'ispettore Oggetti VR/Coordinate.</li> </ul>
 <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Spost. orizz. <input style="width: 50px;" type="text" value="63"/></p> <p>Angolo orizz. <input style="width: 50px;" type="text" value="120"/></p> <p>Raggio <input style="width: 50px;" type="text" value="16.00 m"/></p> </div>			<p>Una volta aperto, il cerchio può essere modificato graficamente.</p>
			<p>Il valore dell'apertura angolare dipende dalla restrizione del valore angolare.</p>



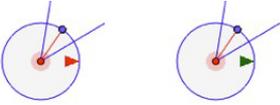
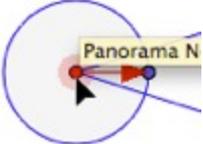
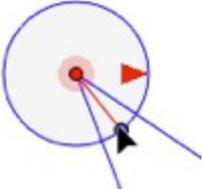
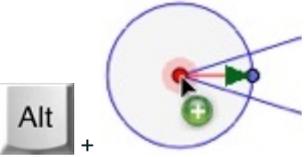
<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <table border="1" data-bbox="279 286 638 470"> <tr> <td></td> <td>Emisferica</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Toroidale</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Sferica</td> </tr> </table>		Emisferica		Toroidale		Sferica	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	Emisferica								
	Toroidale								
	Sferica								
									
<p></p> <p>+</p>  <p>o</p> 	<p>Come vista piana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duplica un Oggetto VR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premi <b>ALT</b> e sposta il soggetto della fotocamera in rosso.</li> <li>o</li> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Duplica</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>						
	<p>Come vista piana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elimina un Oggetto VR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<i>Duplica</i>" nel menù a comparsa.</li> </ul>						



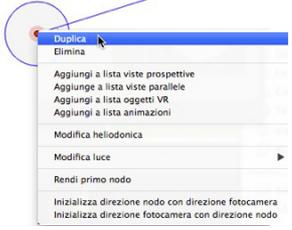
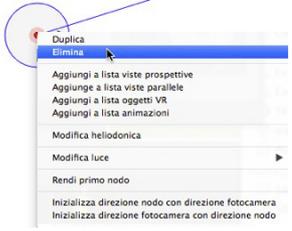
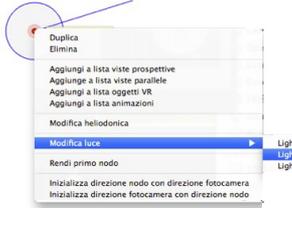
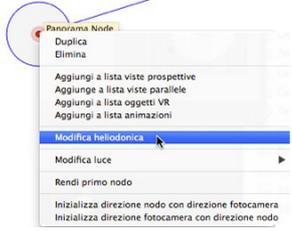
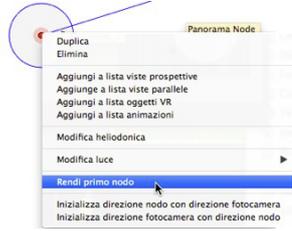
<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p>  Emisferica  Toroidale  Sferica	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	<p>Come vista piana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica la Luce attiva con questo Oggetto VR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sul soggetto rosso. Seleziona "Modifica Luce" nel menù a comparsa e scegli il nome della luce.</li> </ul> <div data-bbox="1082 869 1310 1043" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Oggetti VR alla modalità Luci.</p> </div>
	<p>Come vista piana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica l'Eliodonica attiva con questo Oggetto VR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sul soggetto in rosso, poi seleziona "Modifica Eliodonica" nel menù a comparsa.</li> </ul> <div data-bbox="1082 1440 1310 1646" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Oggetti VR alla modalità Eliodoniche.</p> </div>



### Lavorare con i Panorami in Vista 2D

Modalità di visualizzazione Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Nodo deselezionato</p>	<p>Indicato dalla fotocamera (punto grigio) e dal cerchio di spostamento orizzontale o verticale del punto di vista. Punto di vista attivo.</p>
	<p>Nodo selezionato</p>	<p>Rappresentato dalla fotocamera (punto rosso), con il soggetto (blu) che si sposta entro un cerchio (cerchio blu), l'angolo di fuoco (linee blu) e la bisettrice dell'angolo (linea rossa).</p> <p>La direzione del nodo è rappresentata da una freccia rossa per il primo nodo e da una freccia verde per tutti gli altri.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per farlo, utilizza il punto rosso.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il soggetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposta il punto blu entro il cerchio blu.</li> </ul> <p> <b>NB:</b> La posizione del punto soggetto definisce l'immagine iniziale alla lettura del panorama.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duplica il nodo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premi <b>ALT</b> e sposta la fotocamera (punto rosso)</li> <li>o</li> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "<b>Duplica</b>" nel menù a comparsa.</li> </ul>

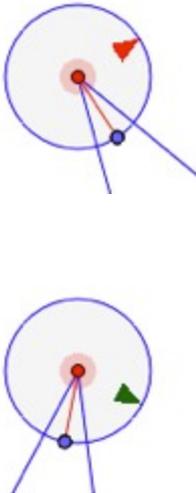
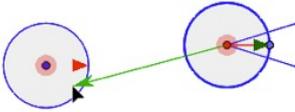
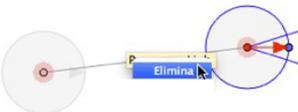


Modalità di visualizzazione Wireframe	Stato o azione	Commenti
		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cancella il nodo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera, poi seleziona "Elimina" nel menù a comparsa.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica la Luce attiva con questo Punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Scegli "Modifica Luce" nel menù a comparsa e seleziona il nome della luce.</li> </ul> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Panorama alla modalità Luce.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifica l'Eliodonica attiva con questo Punto di vista.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "Modifica Eliodonica" nel menù a comparsa.</li> </ul> <p><b>NB:</b> La palette dell'ispettore passa dalla modalità Panorama alla modalità Eliodoniche.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il nodo selezionato diventa il primo nodo; esso sarà il primo riprodotto quando si riproduce il panorama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic con il pulsante destro del mouse sul nodo del panorama per selezionare "Rendi Primo nodo". Quando il nodo è già il primo, è visualizzata l'opzione per disabilitare "È il Primo nodo".</li> </ul>



Modalità di visualizzazione Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<p>Inizializza direzione nodo con direzione fotocamera</p>	<p>Obbliga il nodo ad assumere la stessa direzione della fotocamera.</p> <p>Durante la lettura, il nodo utilizzerà la direzione della fotocamera invece della sua direzione originale.</p>
	<p>Inizializza direzione fotocamera con direzione nodo</p>	<p>Obbliga la fotocamera ad assumere la stessa direzione del nodo.</p> <p>Durante la lettura, la fotocamera utilizzerà la direzione del nodo invece della sua direzione originale.</p>



Modalità di visualizzazione Wireframe	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come si definisce una nuova direzione?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic e sposta intorno, ruota la punta della freccia rossa o verde per definire la nuova direzione del nodo. Si influenzerà la direzione di tutti gli altri nodi. Solo il primo nodo è definito da una freccia rossa.</li> <li>• Questa è la vista visualizzata per default quando si riproduce il panorama.</li> <li>• Ogni nodo ha la sua propria direzione. Modificandone una, non si influenza la direzione degli altri nodi.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come si crea un collegamento tra due nodi?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fai clic entro il cerchio blu di un nodo, tieni premuto il pulsante del mouse e trascina il cursore nel cerchio blu di un altro nodo per collegarli. Tra i due nodi viene tracciata una freccia verde.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come si elimina un collegamento tra due nodi?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per eliminare un collegamento tra due nodi: Seleziona il collegamento cliccandovi sopra: diventerà verde. Quindi fai clic con il pulsante destro del mouse su di esso e scegli Elimina.</li> </ul>

## Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D

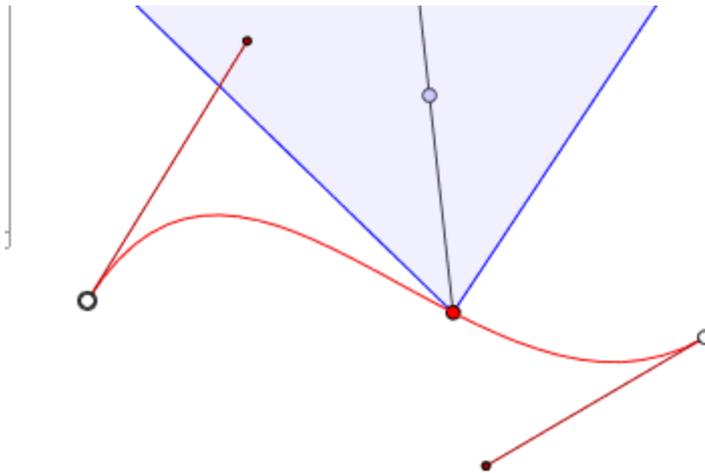
### FINESTRA VISTA 2D

Le modifiche di percorso sono chiaramente distinte dalle modifiche dei fotogrammi chiave.

Questo riguarda i percorsi di fotocamere, luci e oggetti e i relativi menù a comparsa.



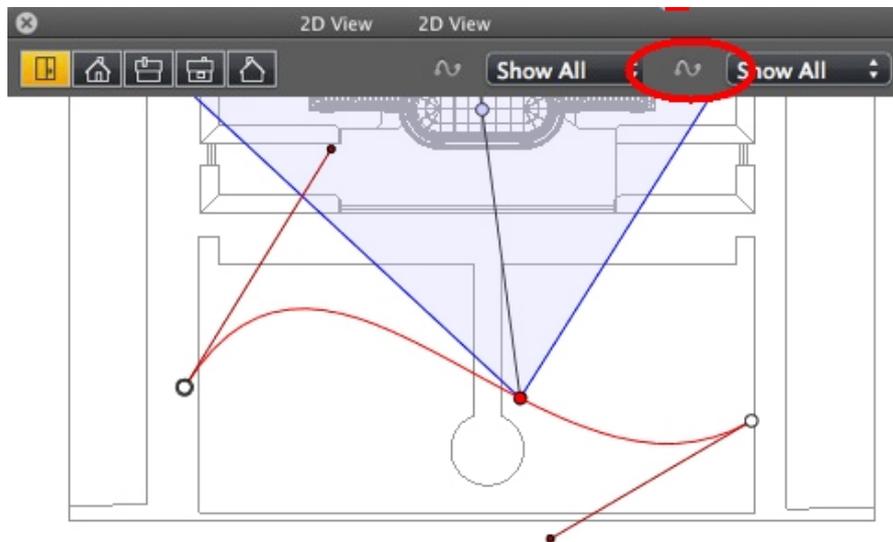
**Modifica dei percorsi**



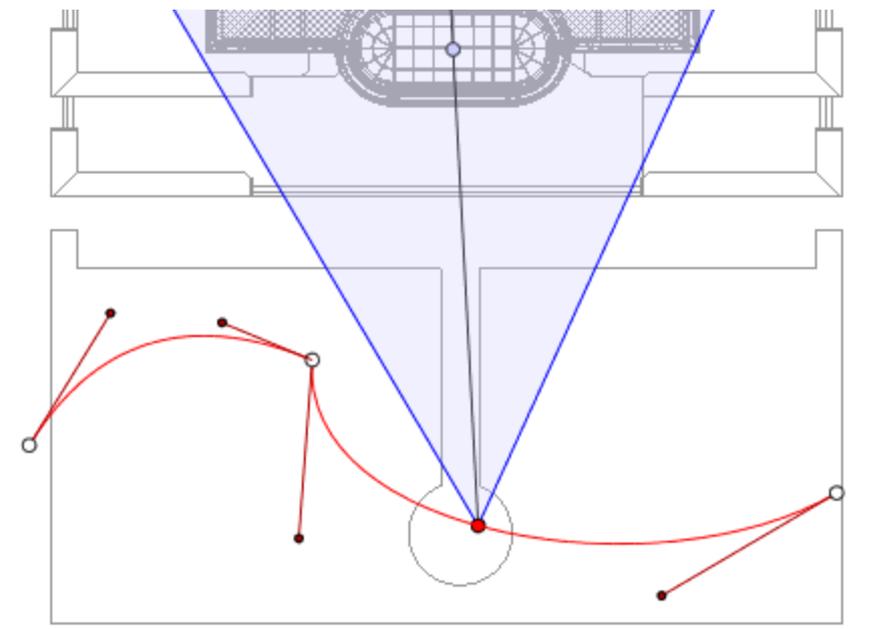
Il percorso della Fotocamera è in rosso.

**NB:** I punti soggetto della fotocamera possono essere modificati graficamente in qualsiasi momento, indipendentemente dall'attivazione o non attivazione della modalità registrazione.

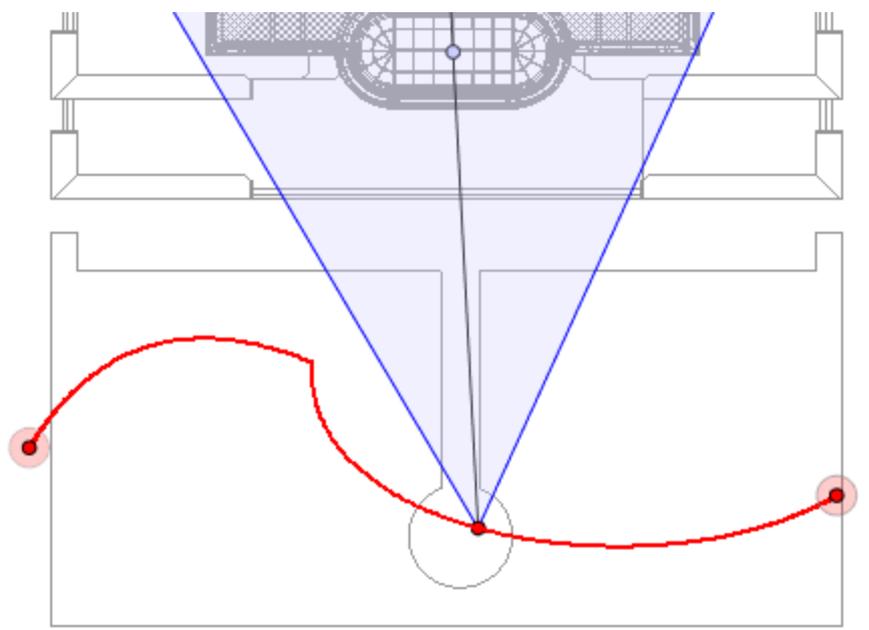
- Usare lo strumento *Modifica Percorso*  nella barra della finestra per selezionare la modalità.



- *Pulsante premuto:*  Usare lo strumento Modifica Percorso L'editor del percorso è attivo (di conseguenza, nella vista l'editor del fotogramma chiave è inattivo).

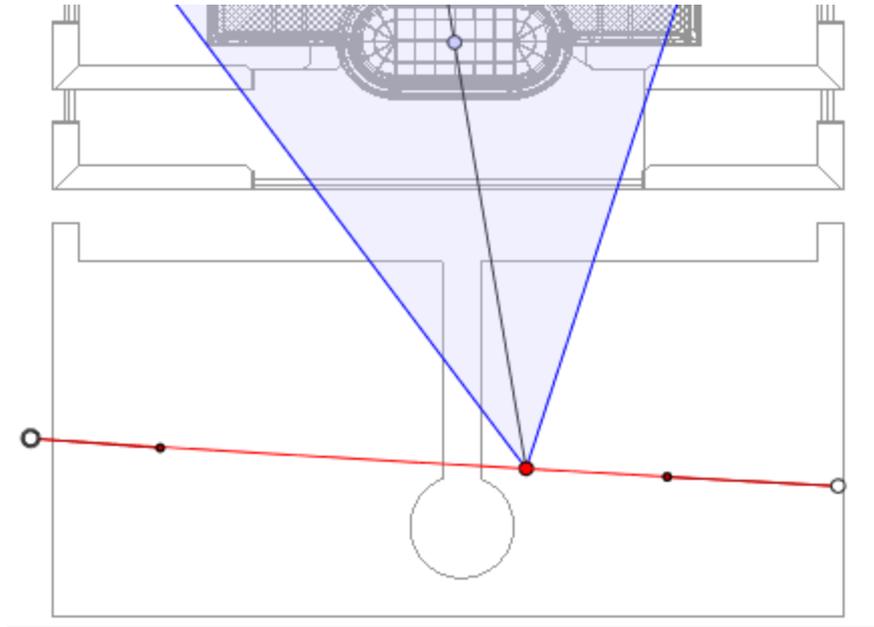


- ⌂
 Pulsante rilasciato: L'editor del fotogramma chiave è attivo (di conseguenza, il percorso è visibile ma non può essere modificato).



**Creazione del percorso**

- ⌂
 Nella modalità, spostare il punto di vista della fotocamera.
- In questo modo si traccia un percorso rosso rettilineo.



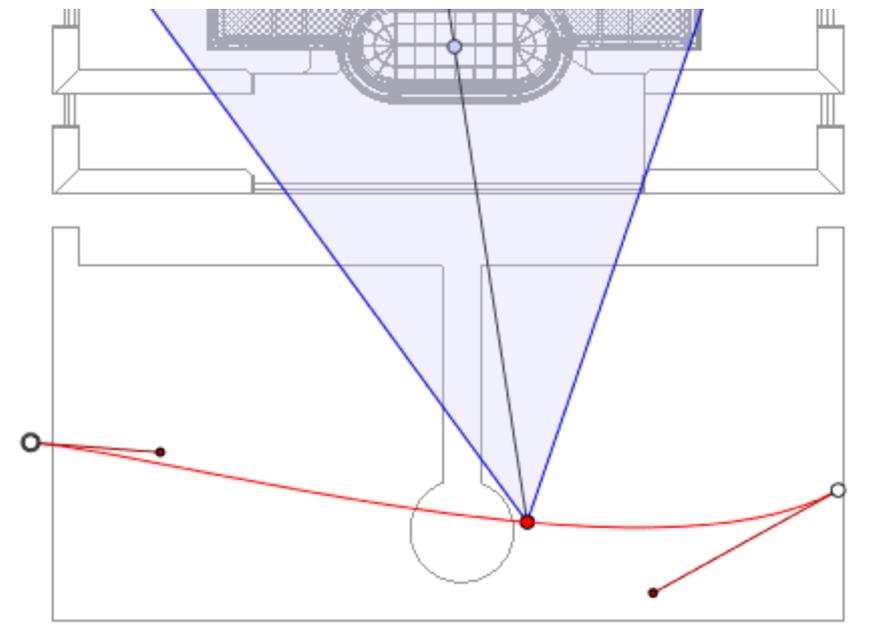
- Punti bianchi entro un cerchio grigio indicano i punti iniziali e finali dotati di tangenti.
- Le maniglie delle tangenti sono indicate da punti rossi entro un cerchio nero.

#### **Spostamento del percorso**

- Fare clic sul percorso e spostarlo.

#### **Modifica del percorso**

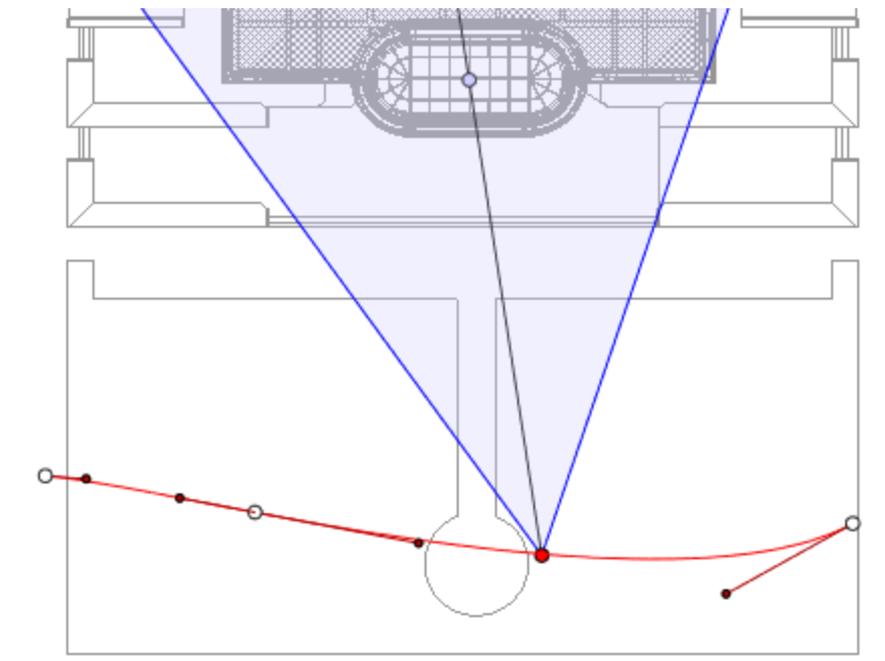
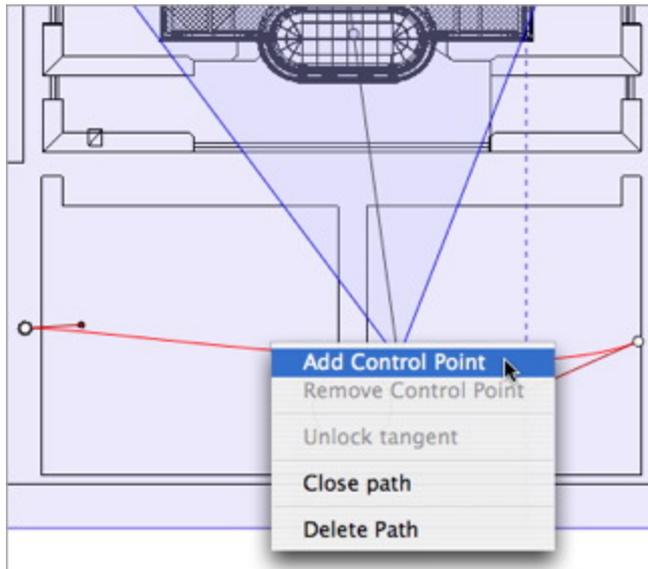
- Usare le maniglie per modificare graficamente le tangenti.





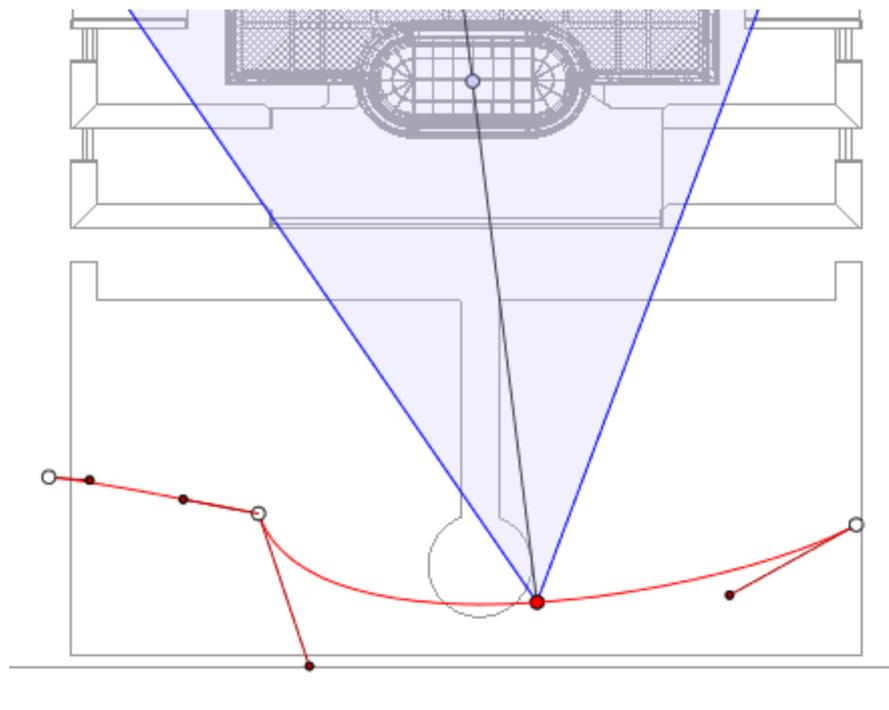
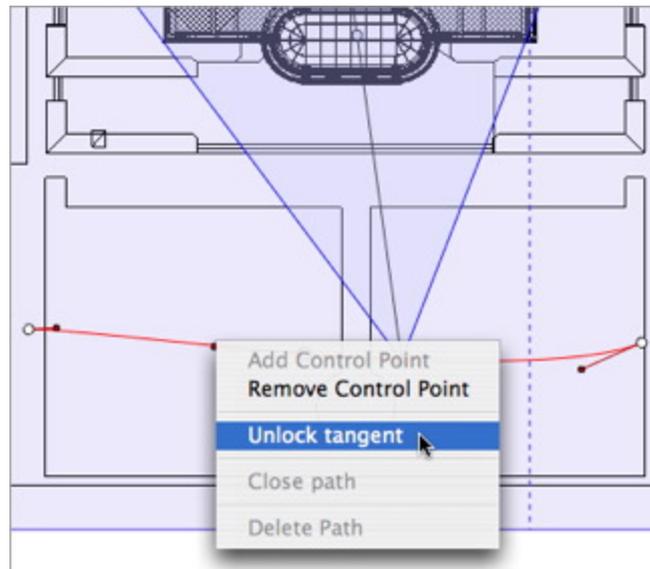
### Aggiunta di un Punto di controllo

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea rossa del percorso e selezionando "Aggiungi Punto di controllo" vengono visualizzati un cerchio grigio e una tangente con due maniglie di modifica.



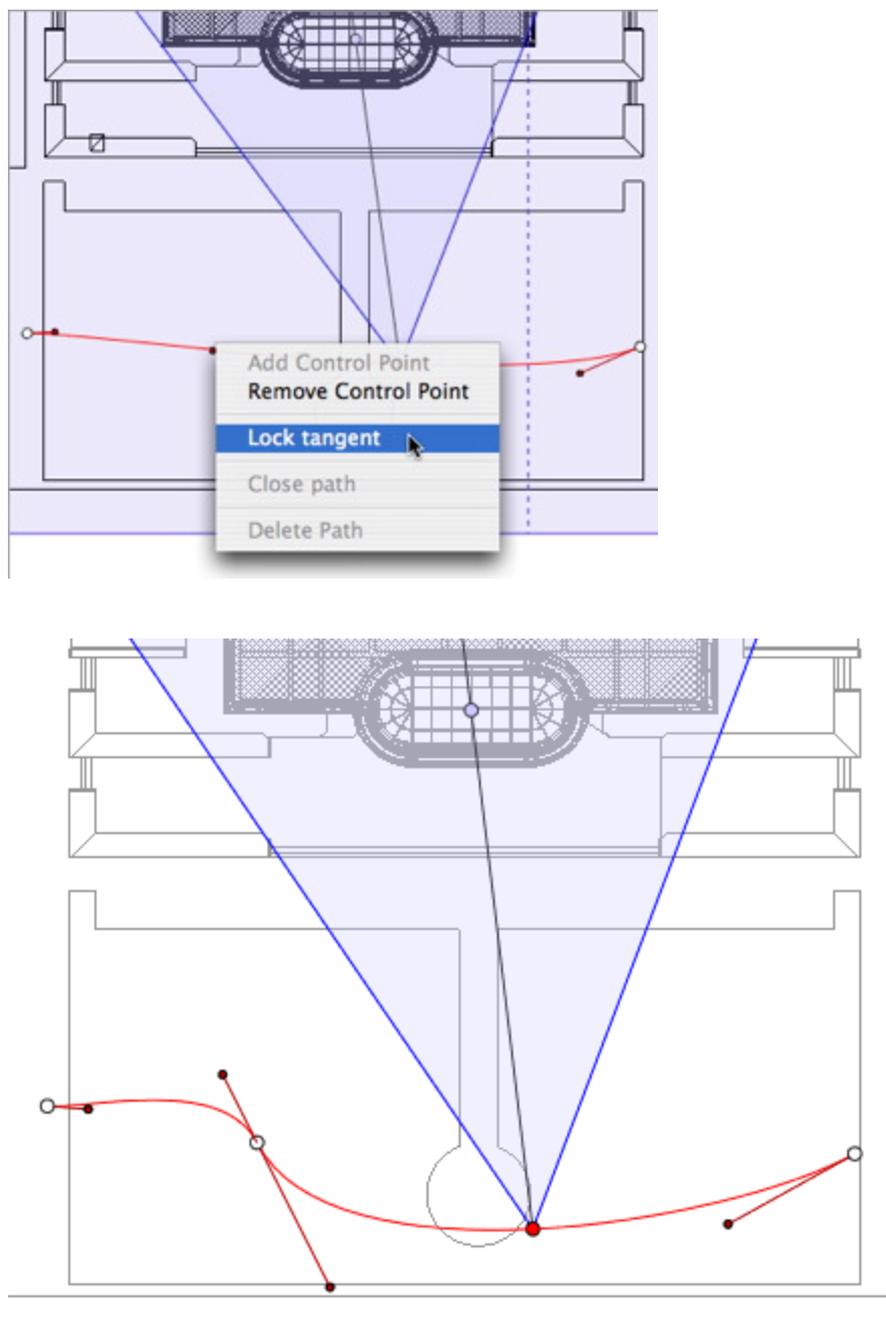
### Per modificare una parte della tangente in un punto:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto e selezionare "Sblocca Tangente" per creare un punto di flesso sul percorso.



**Per cancellare il punto di flesso:**

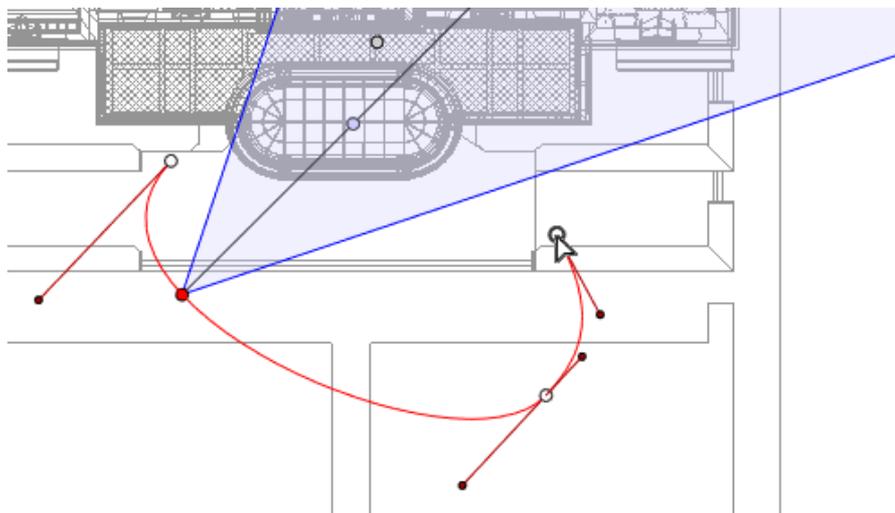
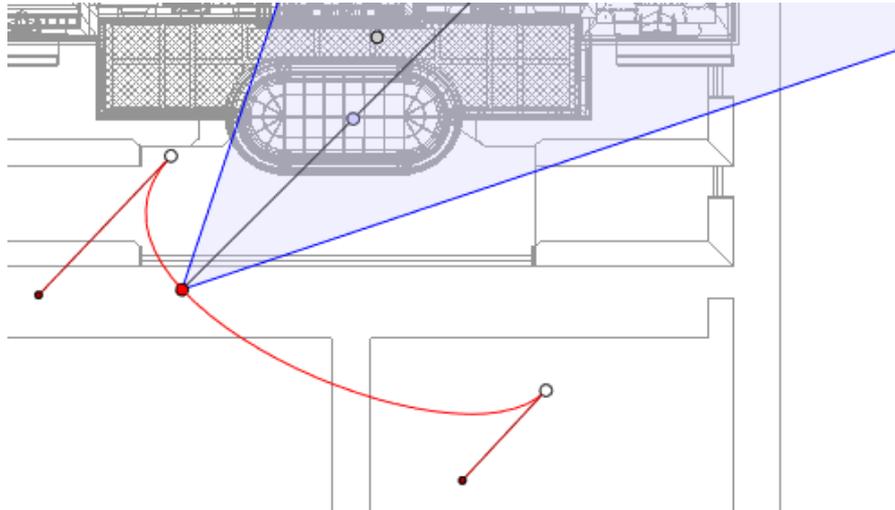
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare "*Blocca Tangente*".



### Estensione del percorso

Estende il percorso senza modificare l'animazione esistente.

- Alt+Click sull'ultimo punto di controllo creato per il percorso.



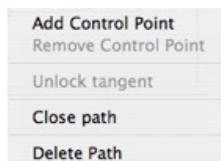
- Crea un nuovo controllo alla fine del percorso.



**NB:** La timeline è utilizzabile per riprodurre la sequenza in qualsiasi momento.

### Menù a comparsa di modifica del percorso

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul percorso rosso viene visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:

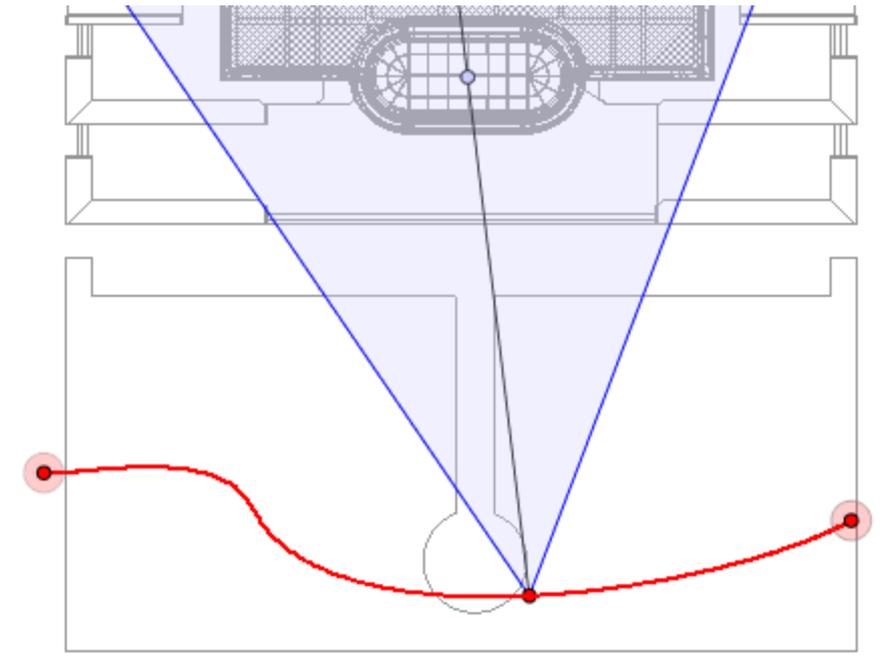


- *Aggiungi Punto di controllo:* Aggiunge al percorso un punto modificabile.
- *Cancella Punto di controllo:* Cancella il punto dal percorso (tranne i punti terminali).
- *Chiudi Percorso:* Chiude il percorso.



- *Apri Percorso*: Riapre il percorso.
- *Cancella Percorso*: Cancella il percorso.

#### Modifica dei Fotogrammi chiave



Il percorso della Fotocamera è in rosso.

 **NB 1:** Per modificare gli elementi della Timeline occorre essere in modalità registrazione.

#### Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave

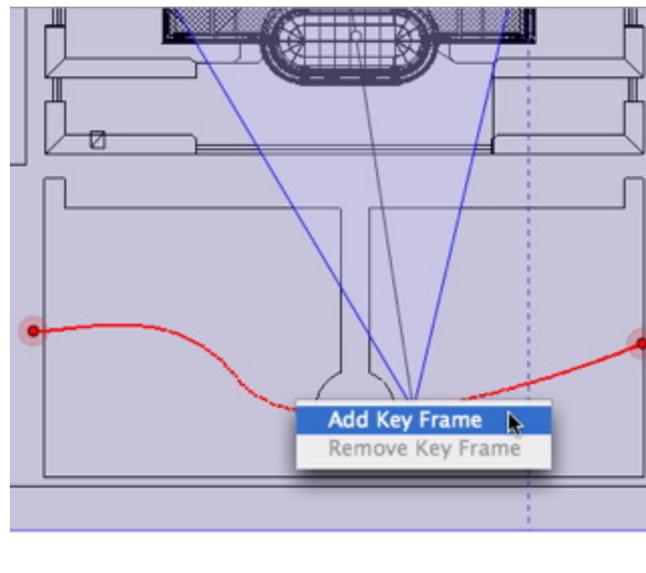
- *Aggiungi Fotogramma chiave*: Aggiunge un fotogramma chiave.
- *Togli Fotogramma chiave*: Cancella un fotogramma chiave.

##### AGGIUNGI UN FOTOGRAMMA CHIAVE

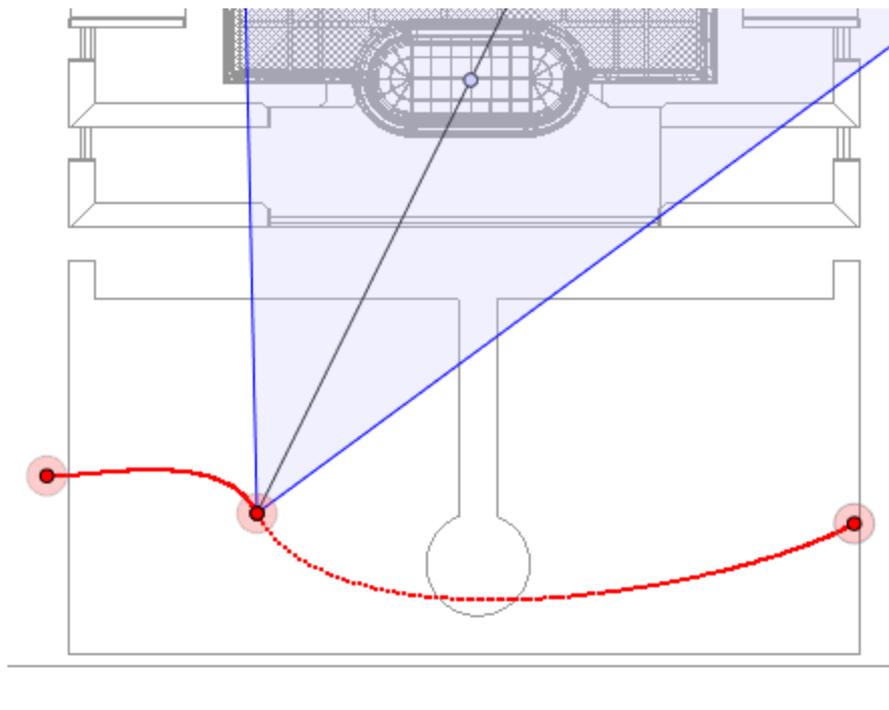
- Nella modalità  , il pulsante è rilasciato (inattivo).
- Nella finestra Timeline, fare clic su registra  in Vista 2D, fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso e scegliere "Aggiungi Fotogramma chiave" nel menù a



comparsa.



In questo modo si crea il fotogramma chiave.



Il fotogramma chiave può essere spostato graficamente lungo il percorso, consentendo accelerazioni, rallentamenti ecc.



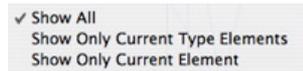
**NB:** I fotogrammi chiave selezionati in Vista 2D presentano una punta rossa sulla Timeline. Si può creare una pausa nel movimento di un elemento duplicando un fotogramma chiave nella Timeline.

#### Il menù a comparsa dei filtri di modifica in Vista 2D

Visualizza e/o nasconde i percorsi per migliorare le modifiche in Vista 2D.



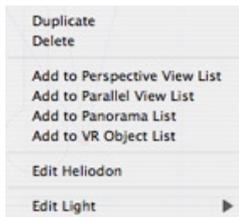
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo bianco della finestra 2D, si visualizza il seguente menù a comparsa che facilita la modifica in Vista 2D e mostra e nasconde i percorsi.



- *Mostra tutto*: Visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci e oggetti.
- *Mostra solo elementi del tipo corrente*: A seconda dell'ispettore attivo (Animazioni, Luci o Oggetti), questa opzione visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci, o oggetti.
- *Mostra solo elemento corrente*: Visualizza solo il percorso attualmente modificato.

#### Menù a comparsa di modifica del punto di vista

Indipendentemente dal fatto che l'utente si trovi in modalità di Modifica del percorso o del tempo, facendo clic con il pulsante destro del mouse su un soggetto della fotocamera o su una delle linee blu che rappresentano l'apertura focale sarà visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:



- *Duplica*: Duplica la sequenza; la posizione attuale della fotocamera diventa la vista di default e il percorso non viene duplicato. Utilizza l'originale per creare un nuovo punto di vista sovrapposto.
- *Aggiungi a: Elenco Vista Prospettive*:
- *Aggiungi a: Elenco Viste parallele*
- *Aggiungi a: Elenco Panorami*
- *Aggiungi a: Elenco Oggetti VR*

A seconda dell'opzione selezionata, questo passo aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami o Oggetti VR.

- *Modifica luce attivato con questo Punto di vista* :  
Scegli una luce. La palette dell'ispettore passa alla modalità Luci e si seleziona la luce.
- *Modifica delle eliodoniche attive con questo Punto di vista*:  
La palette dell'ispettore passa alla modalità Heliodons e si seleziona l'eliodonica.
- *Cancela*: Il punto di vista è eliminato dall'elenco.

## Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D

### FINESTRA VISTA 2D

Le modifiche di percorso sono chiaramente distinte dalle modifiche dei fotogrammi chiave.

Questo riguarda i percorsi di fotocamere, luci e oggetti e i relativi menù a comparsa.

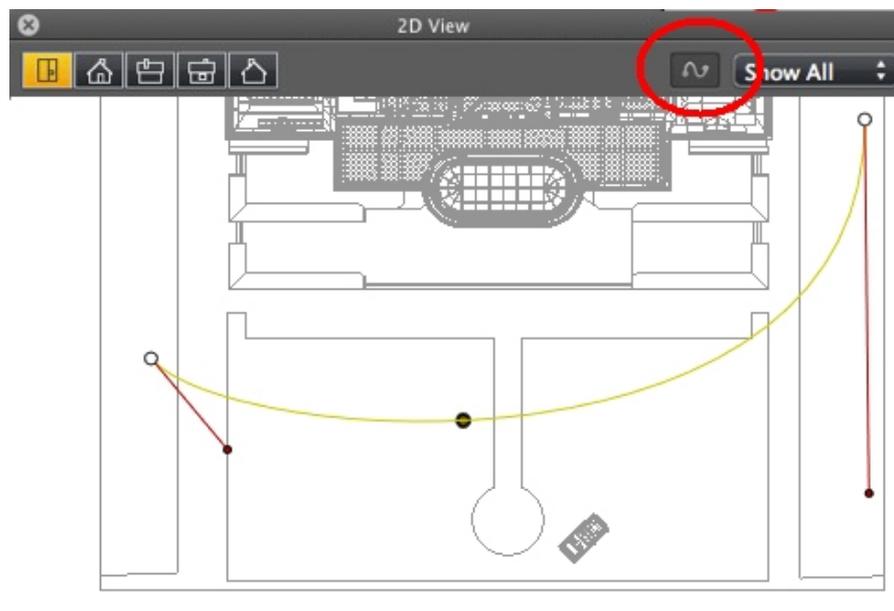


## Modifica dei percorsi

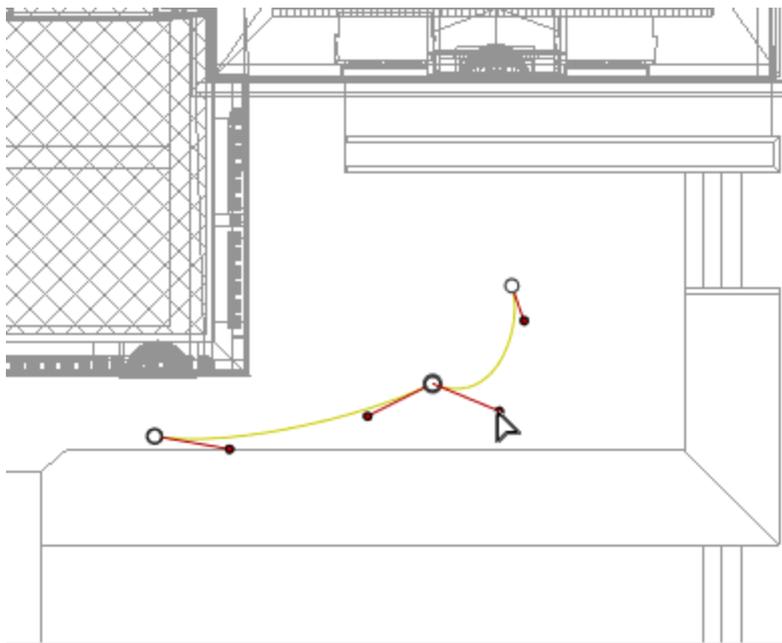


Il percorso della luce è in giallo.

- Usare lo strumento *Modifica Percorso*  nella barra della finestra per selezionare la modalità.



- *Pulsante premuto:*  Usare lo strumento Modifica Percorso L'editor del percorso è attivo (di conseguenza, nella vista l'editor del fotogramma chiave è inattivo).

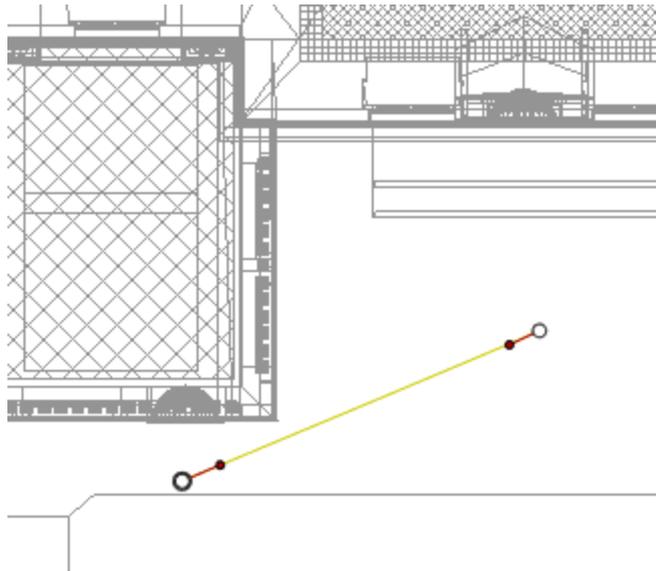


- *Pulsante rilasciato:*  L'editor del fotogramma chiave è attivo (di conseguenza, il percorso è visibile ma non può essere modificato).





## Creazione del percorso



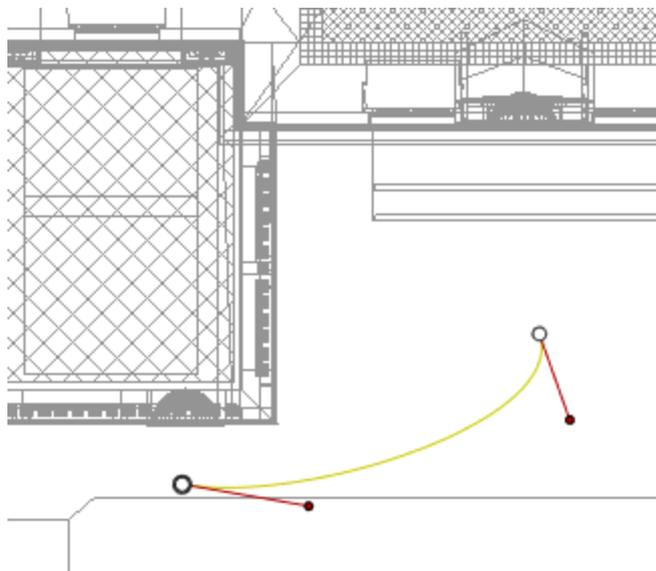
- Nella modalità , spostare la sorgente di luce.
- In questo modo si traccia un percorso giallo rettilineo.
- Punti bianchi entro un cerchio grigio indicano i punti iniziali e finali dotati di tangenti.
- Le maniglie delle tangenti sono indicate da punti rossi entro un cerchio nero.

### Spostamento del percorso

- Fare clic sul percorso e spostarlo.

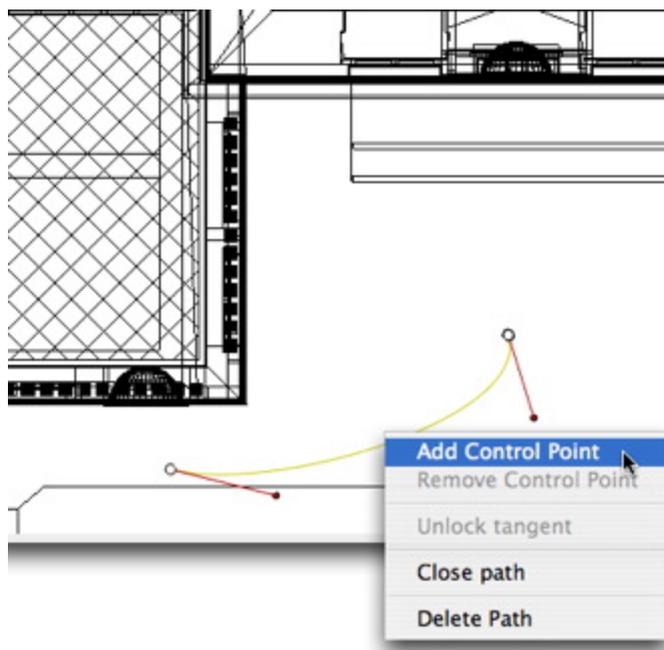
### Modifica del percorso

- Usare le maniglie per modificare graficamente le tangenti.

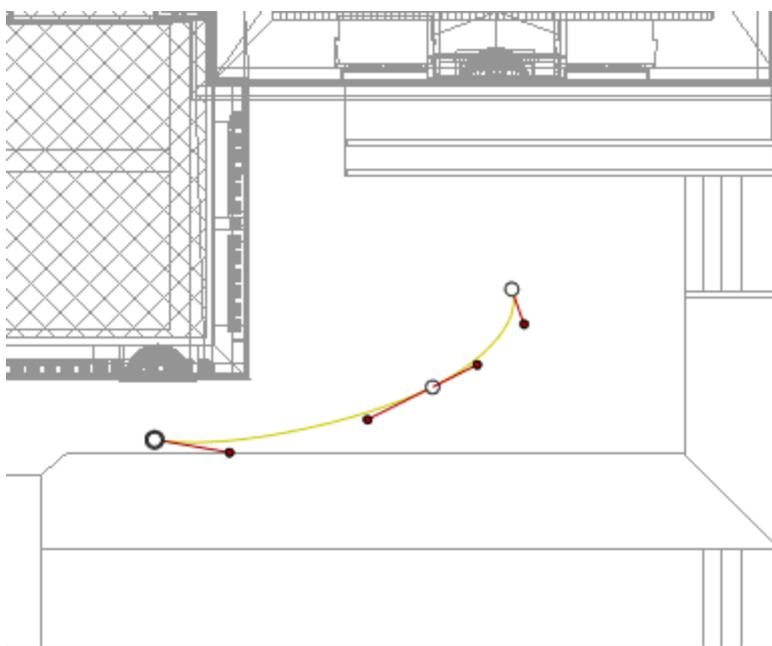




## Aggiunta di un Punto di controllo



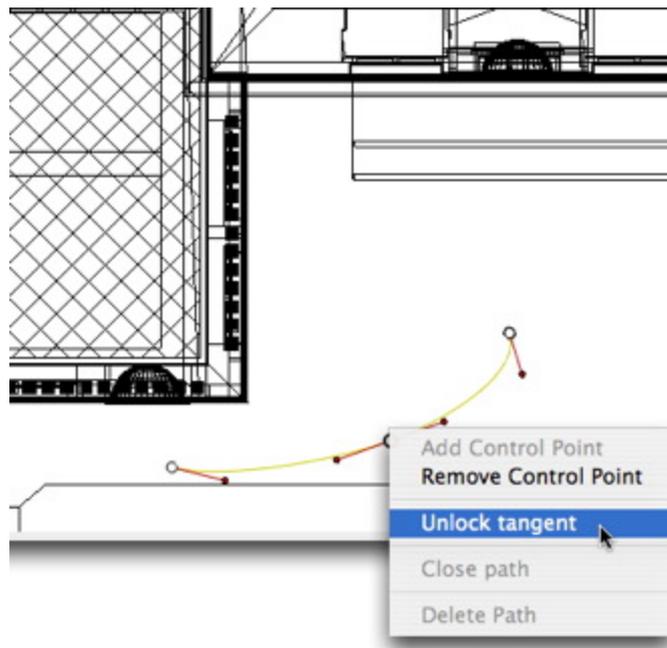
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea gialla del percorso e selezionando "Aggiungi Punto di controllo" vengono visualizzati un cerchio grigio e una tangente con due maniglie di modifica.



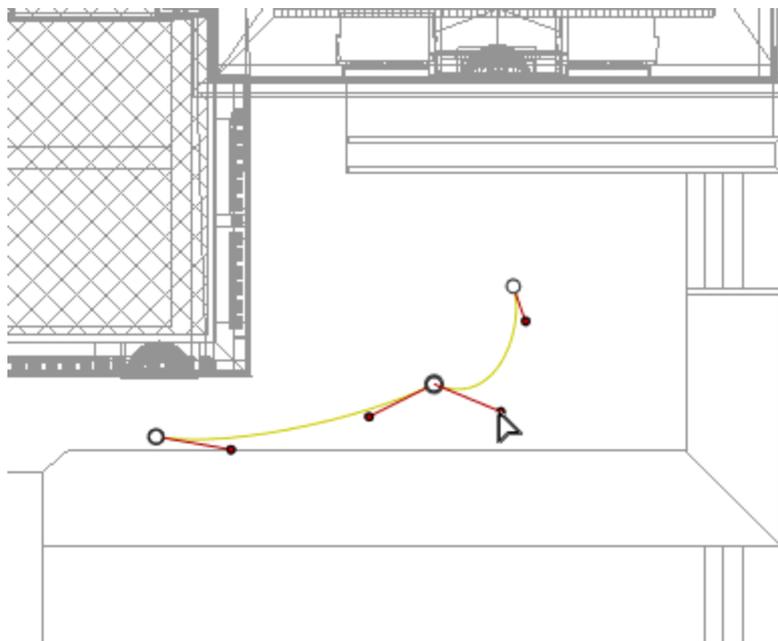
Risultato:



Per modificare una parte della tangente in un punto:



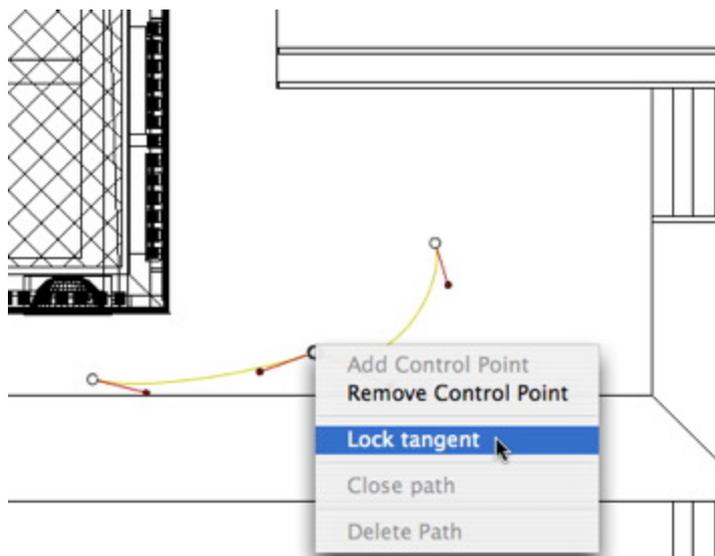
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto o su una maniglia dell'elemento "Sblocca Tangente" per creare un punto di flesso sul percorso.



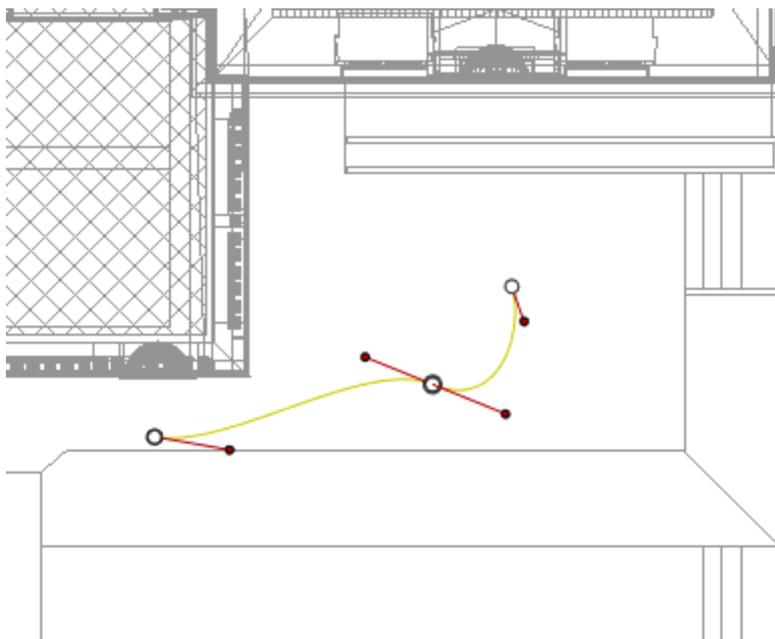
Risultato:



Per cancellare il punto di flesso:



- Selezionare "Blocca Tangente".

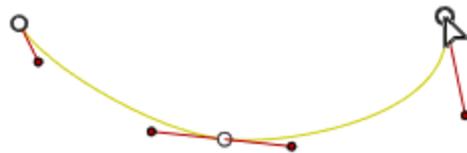


Risultato:

### Estensione del percorso

Estende il percorso senza modificare l'animazione esistente.

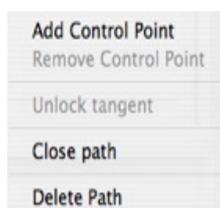
- *Alt*+Clic sull'ultimo punto di controllo creato per il percorso.



*NB: La timeline è utilizzabile per riprodurre la sequenza in qualsiasi momento.*

### Menù a comparsa di modifica del percorso

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul percorso giallo viene visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:



- *Aggiungi Punto di controllo:* Aggiunge al percorso un punto modificabile.
- *Cancella Punto di controllo:* Cancella il punto dal percorso (tranne i punti terminali).
- *Chiudi Percorso:* Chiude il percorso.



- *Apri Percorso*: Riapre il percorso.
- *Cancella Percorso*: Cancella il percorso.
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su un punto di controllo o una maniglia di tangente viene visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:



- *Blocca Tangente*: Per cancellare un punto di flesso:
- *Sblocca Tangente*: Per creare un punto di flesso: In questo modo si può creare un punto di flesso per manipolare indipendentemente sezioni delle tangenti.

**Modifica dei Fotogrammi chiave**

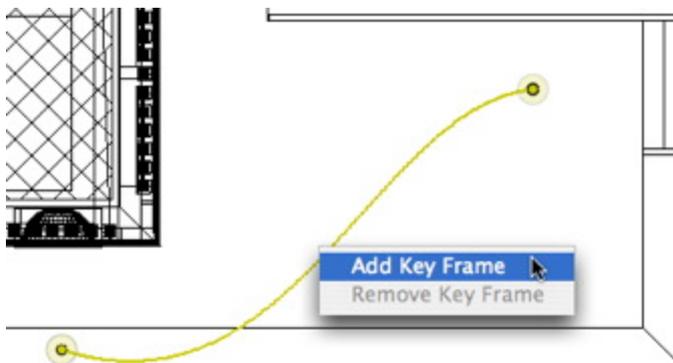
**NB 1:** Per modificare gli elementi della Timeline occorre essere in modalità registrazione.

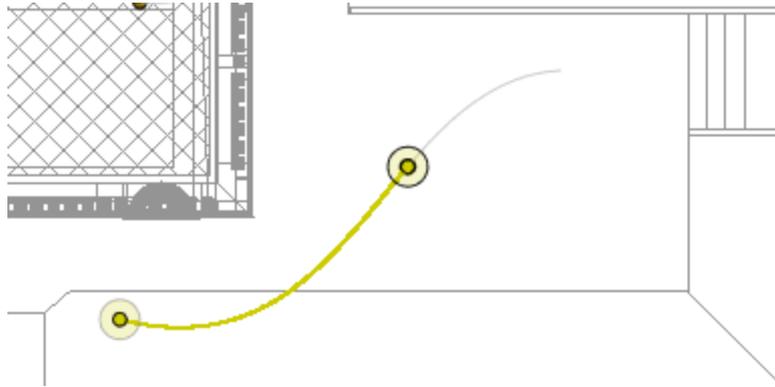
**Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave:**

- *Aggiungi Fotogramma chiave*: Aggiunge un fotogramma chiave.
- *Togli Fotogramma chiave*: Cancella un fotogramma chiave.

**AGGIUNTA DI UNA IMMAGINE CHIAVE**

- Nella modalità , il pulsante è rilasciato (inattivo).
- Nella finestra Timeline, fare clic su registra  in Vista 2D, fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso e scegliere "Aggiungi Fotogramma chiave" nel menù a comparsa.





In questo modo si crea il fotogramma chiave.

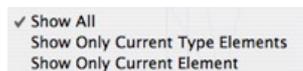
Il fotogramma chiave può essere spostato graficamente lungo il percorso, consentendo accelerazioni, rallentamenti ecc.

**NB:** I fotogrammi chiave selezionati in Vista 2D presentano una punta rossa sulla *Timeline*. Si può creare una pausa nel movimento di un elemento duplicando un fotogramma chiave nella *Timeline*.

#### Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave

Visualizza e/o nasconde i percorsi per migliorare le modifiche in Vista 2D.

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo bianco della finestra 2D, si visualizza il seguente menù a comparsa che facilita la modifica in Vista 2D e mostra e nasconde i percorsi.



- *Mostra tutto:* Visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci e oggetti.
- *Mostra solo elementi del tipo corrente:* A seconda dell'ispettore attivo (Animazioni, Luci o Oggetti), questa opzione visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci, o oggetti.
- *Mostra solo elemento corrente:* visualizza solo il percorso attualmente modificato.

#### Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D

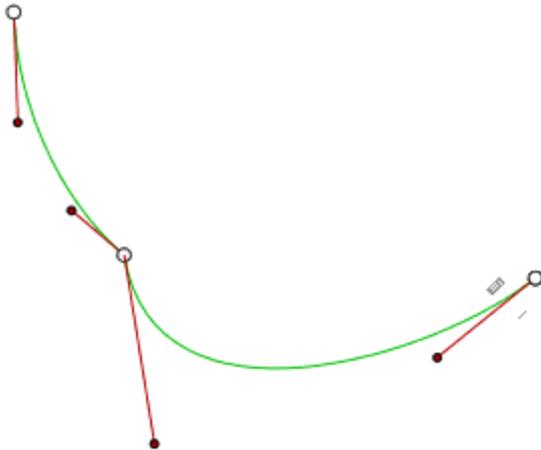
##### FINESTRA VISTA 2D

Le modifiche di percorso sono chiaramente distinte dalle modifiche dei fotogrammi chiave.

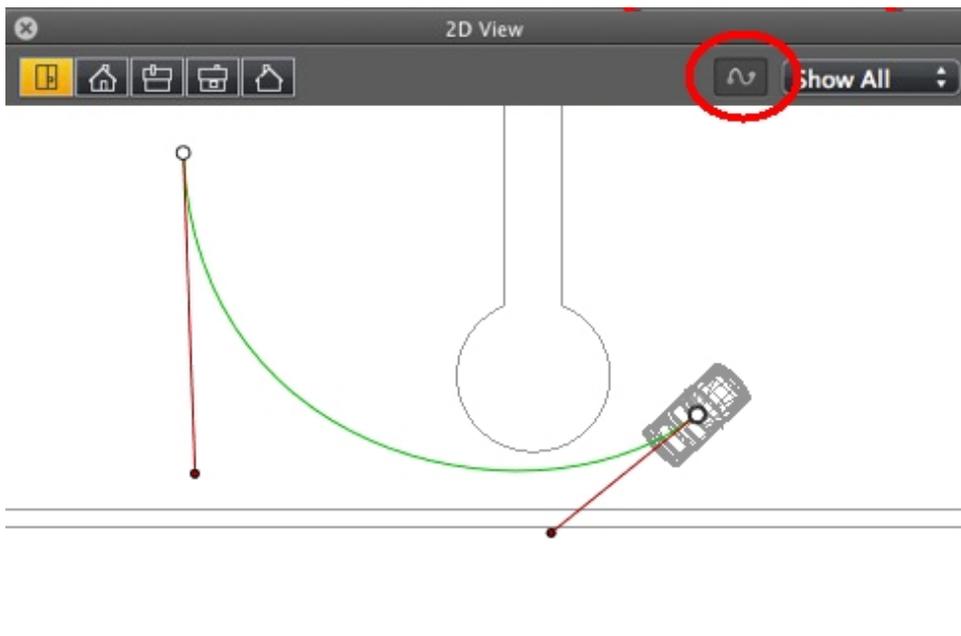
Questo riguarda i percorsi di fotocamere, luci e oggetti e i relativi menù a comparsa.



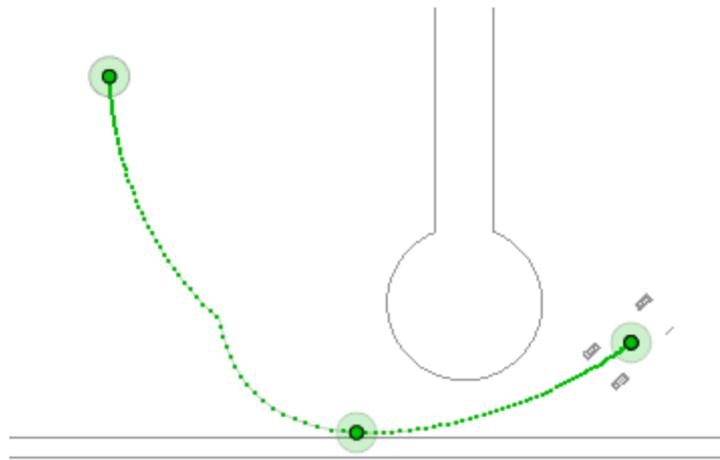
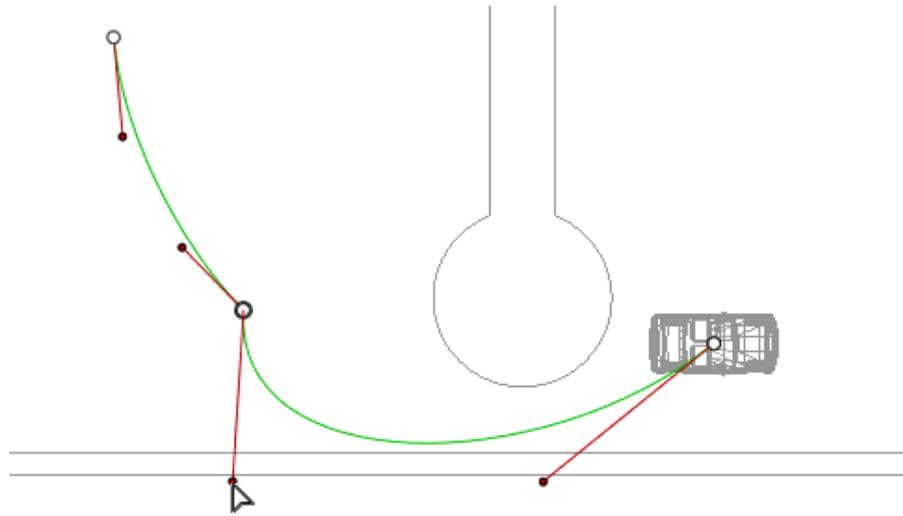
**Modifica dei percorsi**



Il percorso dell'Oggetto è in verde.

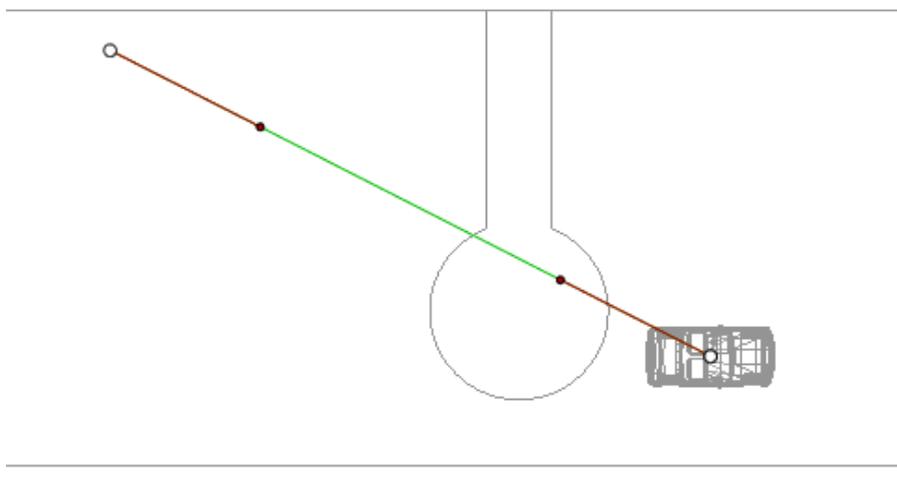


- Usare lo strumento *Modifica Percorso*  nella barra della finestra per selezionare la modalità.
- *Pulsante premuto:*  L'editor del percorso è attivo (di conseguenza, l'editor del fotogramma chiave è inattivo nella vista).
- *Pulsante rilasciato:*  L'editor del fotogramma chiave è attivo (di conseguenza, il percorso è visibile ma non può essere modificato).





## Creazione del percorso



Nella modalità , spostare l'oggetto.

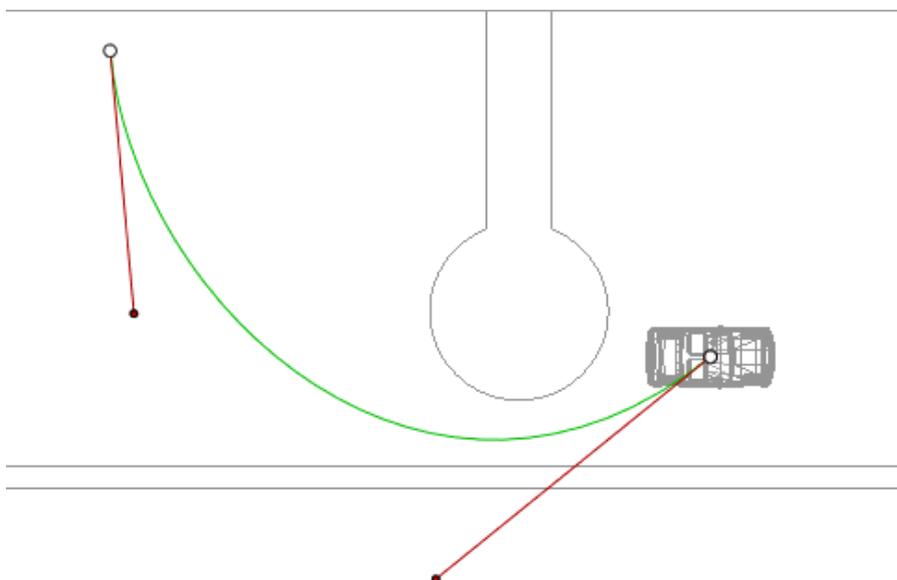
- Punti bianchi entro un cerchio grigio indicano i punti iniziali e finali dotati di tangenti.
- Le maniglie delle tangenti sono indicate da punti rossi entro un cerchio nero.

In questo modo si traccia un percorso verde rettilineo.

## Spostamento del percorso

- Fare clic sul percorso e spostarlo.

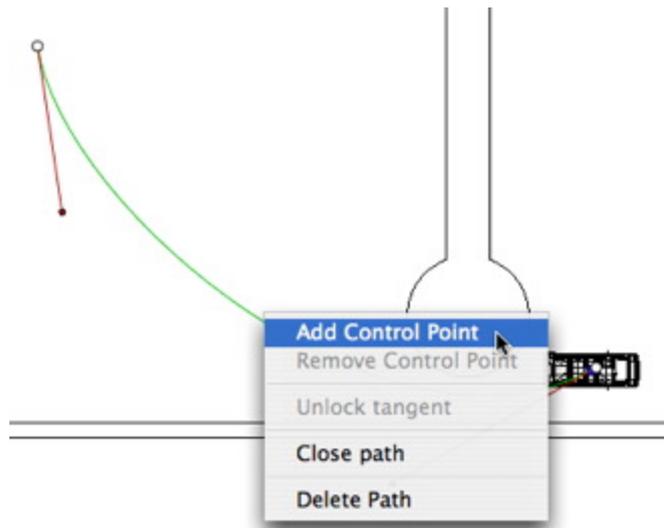
## Modifica del percorso



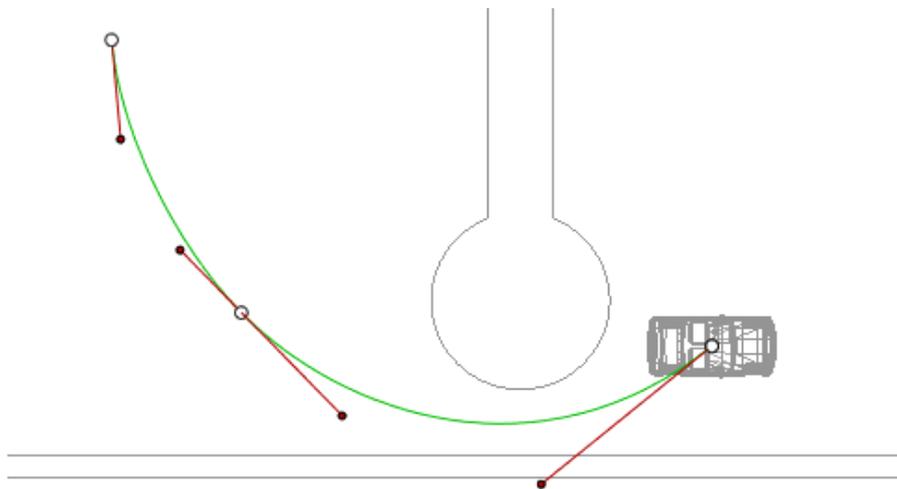


- Usare le maniglie per modificare graficamente le tangenti.

### **Aggiunta di un Punto di controllo**



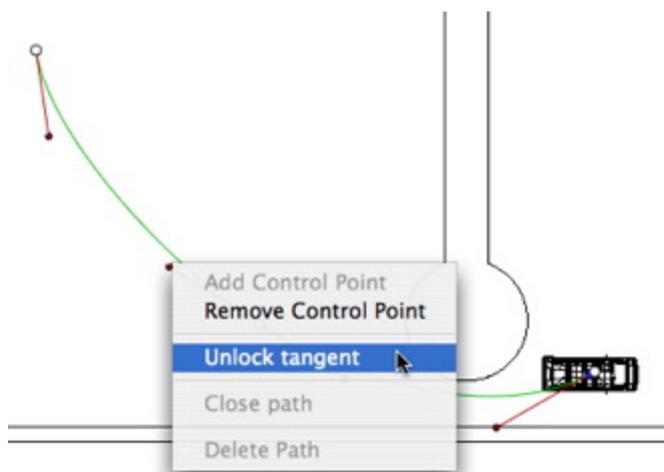
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea verde del percorso e selezionando "Aggiungi Punto di controllo" vengono visualizzati un cerchio grigio e una tangente con due maniglie di modifica.



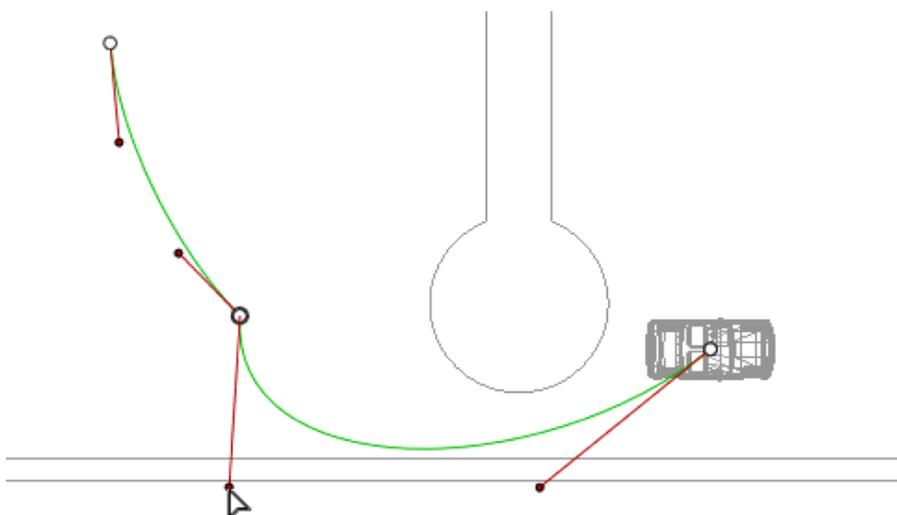
Risultato:



Per modificare una parte della tangente in un punto:



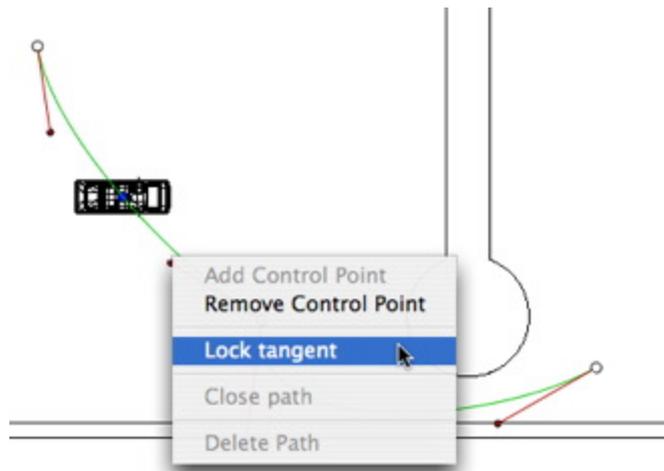
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto o su una maniglia dell'elemento "Sblocca Tangente" per creare un punto di flesso sul percorso.



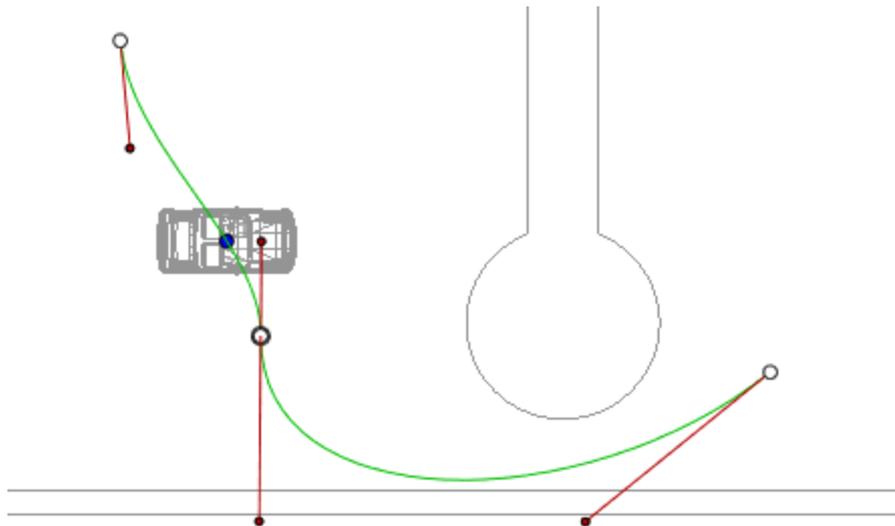
Risultato:



Per cancellare il punto di flesso:



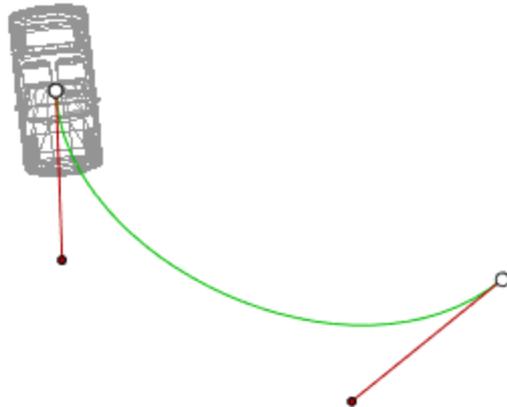
- Selezionare "Blocca Tangente".



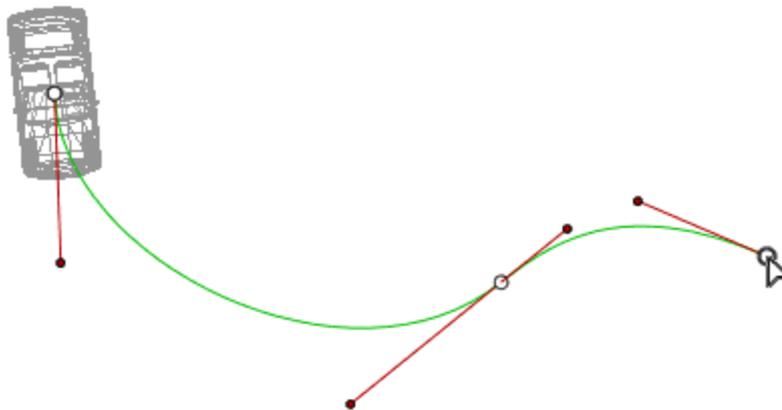
Risultato:

### Estensione del percorso

Estende il percorso senza modificare l'animazione esistente.



- *Alt+Clic* sull'ultimo punto di controllo creato per il percorso.

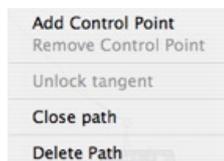


Risultato:

 **NB:** La Timeline è utilizzabile per riprodurre la sequenza in qualsiasi momento.

### Menù a comparsa di modifica del percorso

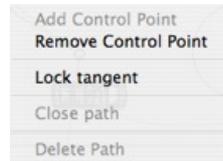
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul percorso giallo viene visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:



- *Aggiungi Punto di controllo:* Aggiunge al percorso un punto modificabile.



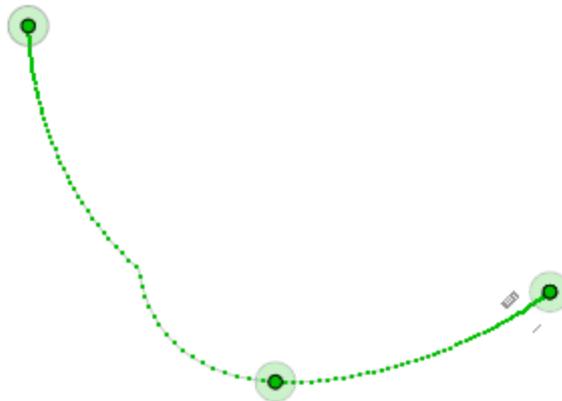
- *Cancella Punto di controllo*: Cancella il punto dal percorso (tranne i punti terminali).
- *Chiudi Percorso*: Chiude il percorso.
- *Apri Percorso*: Riapre il percorso.
- *Cancella Percorso*: Cancella il percorso.
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una maniglia di tangente o su un punto di controllo viene visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:



- *Blocca Tangente*: Per cancellare un punto di flesso:
  - o
  - *Sblocca Tangente*: Per creare un punto di flesso:

Dopo lo sblocco della tangente si può creare un punto di flesso per lavorare in modo indipendente con le semi-tangenti.

#### Modifica dei Fotogrammi chiave



Il percorso dell'Oggetto è in verde.

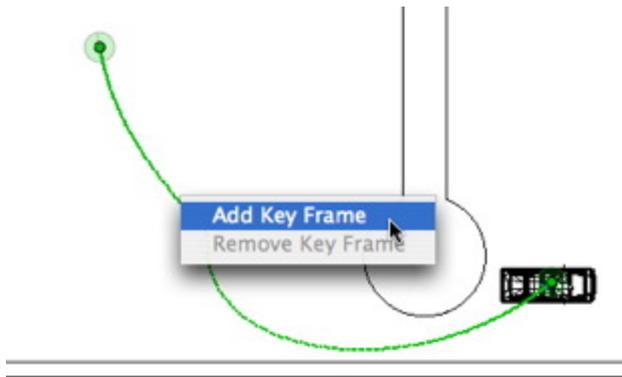
 **NB 1:** Per modificare gli elementi della Timeline occorre essere in modalità registrazione.

#### Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul percorso giallo viene visualizzato un menù a comparsa che offre le seguenti opzioni:
  - *Aggiungi Fotogramma chiave*: Aggiunge un fotogramma chiave.
  - *Togli Fotogramma chiave*: Cancella un fotogramma chiave.

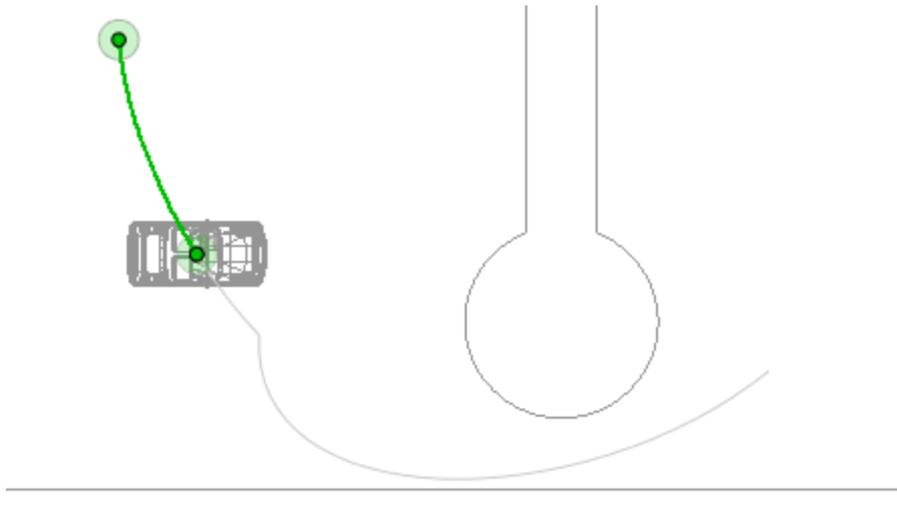


AGGIUNGE UN FOTOGRAMMA CHIAVE.



Nella modalità , il pulsante è rilasciato (inattivo).

Nella finestra Timeline, fare clic su registra  in Vista 2D, fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso e scegliere "Aggiungi Fotogramma chiave" nel menù a comparsa.



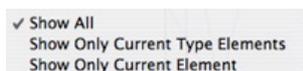
In questo modo si crea il fotogramma chiave.

Il fotogramma chiave può essere spostato graficamente lungo il percorso, consentendo accelerazioni, rallentamenti ecc.

 **NB:** I fotogrammi chiave selezionati in Vista 2D presentano una punta rossa sulla Timeline. Si può creare una pausa nel movimento di un elemento duplicando un fotogramma chiave nella Timeline.

**Il menù a comparsa dei filtri di modifica in Vista 2D**

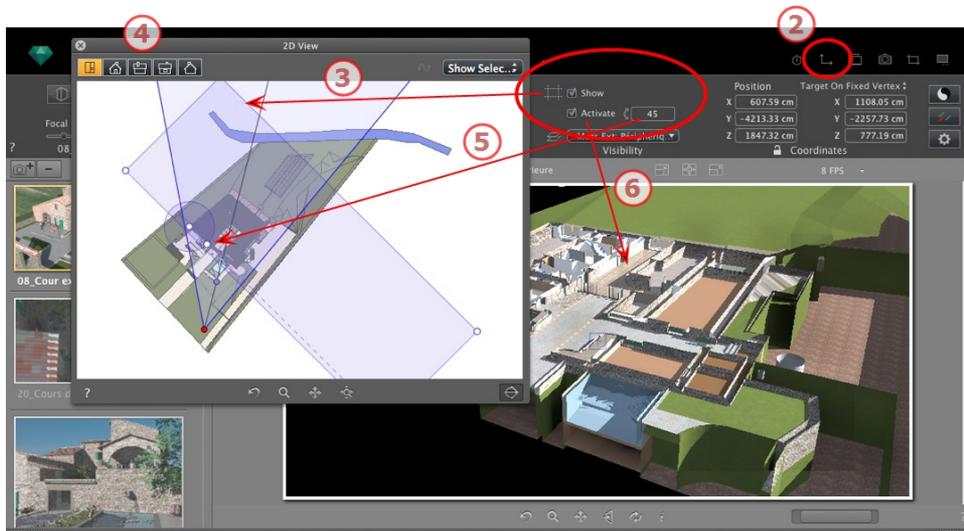
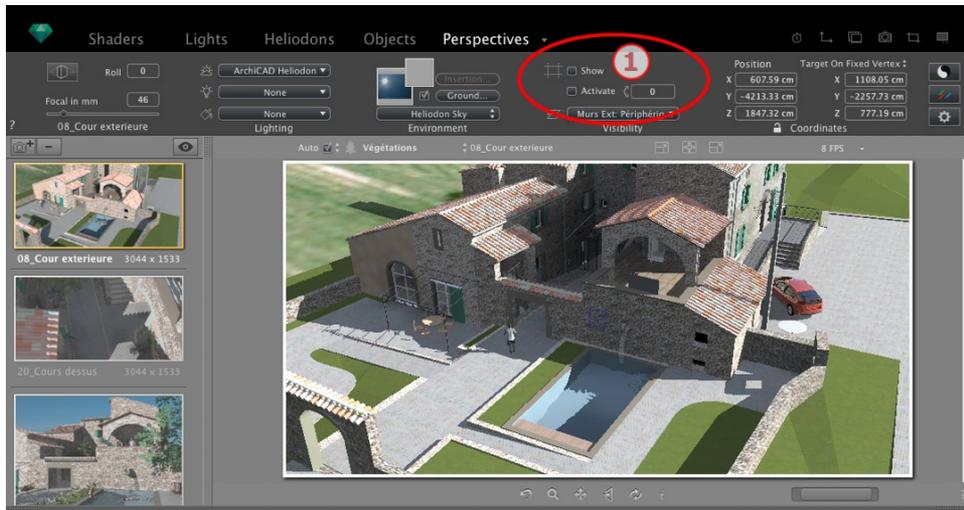
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo bianco della finestra 2D, si visualizza il seguente menù a comparsa che facilita la modifica in Vista 2D e mostra e nasconde i percorsi.





- *Mostra tutto*: Visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci e oggetti.
- *Mostra solo elementi del tipo corrente*: A seconda dell'ispettore attivo (Animazioni, Luci o Oggetti), visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci, o oggetti.
- *Mostra solo elemento corrente*: Visualizza solo il percorso attualmente modificato.

## MODIFICA DELLA CASELLA DI RITAGLIO



### 1. COMANDI DELLA CASELLA DI RITAGLIO

Si tratta di una casella blu con maniglie angolari modificabili.

Disponibile in ciascun punto di vista di ogni Prospettiva, Vista parallela, Panorama, Oggetto VR e Animazione dell'ispettore del punto di vista.

#### Comandi

La casella di spunta *Mostra* riguarda esclusivamente la Vista 2D; la casella blu è visualizzata o nascosta in Vista 2D.

La casella di spunta *Attiva* riguarda esclusivamente l'Anteprima; il modello è mostrato con o senza i piani di sezione.



Immettendo un valore in gradi nel campo numerico *Rotazione*, si ruota la casella. Manipolabile graficamente in Vista 2D trascinando la maniglia del cursore circolare.

## 2. VISUALIZZAZIONE DELLA VISTA 2D APRI LA VISTA 2D

Visualizza la finestra della vista proiettata.

## 3. VISUALIZZAZIONE DELLA CASELLA DI RITAGLIO

Spuntando *Mostra* nell'ispettore, la casella di ritaglio viene visualizzata nella Vista 2D.

## 4. IMPOSTAZIONE DELLA CASELLA NELLE VISTE 2D

Per definire più di un piano di taglio nello spazio (fino a un massimo di sei piani di taglio), cambiare la vista (dall'alto, frontale, destra, sinistra o posteriore).

Per definire i piani di taglio, modificare le maniglie blu o i lati.

Gli elementi all'esterno della casella blu sono esclusi dalla scena.

## 5. ROTAZIONE DELLA CASELLA DI RITAGLIO

Immettendo un valore angolare in gradi nel campo numerico, la casella ruota all'interno del piano. La casella è anche manipolabile graficamente nella Vista dall'alto.

## 6. ATTIVAZIONE DELLA CASELLA DI RITAGLIO

Spuntando *Attiva* in Anteprima, il modello è mostrato ritagliato; le ombre sono adattate.

**NB:** I passi precedenti possono essere completati in modo diverso.

## VISUALIZZAZIONE ANTEPRIMA

La principale finestra di lavoro. Visualizza il rendering finale in tempo reale prima di iniziare qualsiasi calcolo!





## 1. VISUALIZZA

Visualizza la scena in tempo reale, presentandola come sarà una volta completato il rendering, tranne per l'anti-distorsione del quale si tiene conto. Ogni modifica è riportata immediatamente.

## 2. STRUMENTI DI NAVIGAZIONE

Da sinistra a destra: Indietro, Zoom, Panoramica, Di fronte a, Aggiornamento.



Resetta la fotocamera nella posizione definita all'attivazione della vista.



Sposta la fotocamera (l'area definita da un rettangolo); Alt+Zoom per spostare all'indietro.



Riprende tutta la scena spostando la fotocamera attuale.



Disporre la fotocamera perpendicolarmente alla superficie selezionata.



Salva la posizione del punto di vista (punto di vista, soggetto, distanza focale e inclinazione laterale). Questo strumento funziona solo quando nelle Preferenze Generali è stata attivata l'opzione Aggiornamento automatico.

Per navigare all'interno di una scena si usano sia i comandi della barra degli strumenti (Navigazione, Zoom, Panoramica e Vista frontale), sia le Scorciatoie da tastiera e mouse specifici per la finestra dell'Anteprima.

## 3. INFORMAZIONI SCENA



Visualizza le impostazioni della scena.

## 4. DIMENSIONI E POSIZIONE DELL'ANTEPRIMA

- Per regolare la posizione, usa il cursore; per regolare le dimensioni, fai scorrere il mouse sul cursore.
- Per regolare le dimensioni, fai scorrere il cursore sul comando scorrevole. Per regolare la posizione, sposta a destra o a sinistra il comando scorrevole.

## 5. FPS

Imposta la fluidità/maggiore definizione dell'immagine durante la navigazione in Anteprima. Valori compresi tra 2 e 24 fotogrammi/secondo. A valore maggiore corrisponde una maggiore fluidità e a valore minore corrisponde una maggiore definizione dell'immagine.



**NB:** Questo non influisce sul rendering.

## 6. IMPOSTAZIONI DIMENSIONI ANTEPRIMA

Da sinistra a destra: Riduci dimensioni, Adatta allo spazio di lavoro disponibile e Aumenta dimensioni.

## 7. SELEZIONE DEL PUNTO DI VISTA

Menù a tendina per navigare in Punti di vista.

## 8. LUCIDO CORRENTE



Menù a tendina: Destinazione di un lucido quando si trascina e rilascia un oggetto nella scena.

Con *Auto* selezionato:

- Trascinando e rilasciando un oggetto nella scena, esso andrà nel lucido appropriato per il suo tipo o nel lucido attivo in assenza di un lucido di destinazione preimpostato per tale tipo di oggetto.

Con *Auto* deselezionato:

- Il menù a comparsa dei lucidi mostra il lucido di destinazione di un oggetto trascinato e rilasciato nella scena quando non vi sia un lucido di destinazione preimpostato per tale tipo di oggetto.

See "Lavorare con gli Shader in Anteprima" on page 69

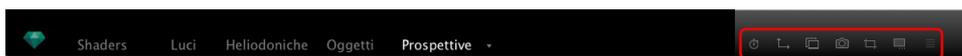
See "Lavorare con le Texture in Anteprima" on page 72

See "Lavorare con le Luci in Vista 2D" on page 66

See "Lavorare con gli Oggetti in Anteprima" on page 58

See "Lavorare con gli Oggetti in Anteprima: Sostituisci oggetti" on page 61

## VISUALIZZAZIONE ANTEPRIMA E BARRA DEGLI STRUMENTI



### Comandi scorciatoia finestre



*Visualizza la finestra Timeline.*



*Visualizza la finestra Vista 2D.*



*Visualizza la finestra Cartolina che consente all'utente di utilizzare e salvare le Cartoline.*



*Rendering:* Apre la finestra di dialogo per la preparazione e l'avvio di un Rendering.



*Rendering parziale:* All'interno della scena, questo comando inizia il rendering della zona delimitata dal rettangolo.

#### Finestra Rendering parziale



*Visualizza la finestra Rendering in Batch.*



*Catalogo:* Dà accesso a Cataloghi e Media (Shader, Oggetti, Immagini e Cartoline).

- Con *Auto* selezionato:

Trascinando e rilasciando un oggetto nella scena, esso andrà nel lucido appropriato per il suo tipo o nel lucido attivo in assenza di un lucido di destinazione preimpostato per tale tipo di oggetto.

### Barra degli strumenti di visualizzazione



*Lucido attuale:* Destinazione di un oggetto trascinato e rilasciato nella scena.



- Con *Auto* deselezionato:  
Il menù a comparsa dei lucidi mostra il lucido di destinazione di un oggetto trascinato e rilasciato nella scena quando non vi sia un lucido di destinazione preimpostato per tale tipo di oggetto.

02-Kitchen Navigazione nei Punti di vista. Seleziona una vista da visualizzare.

Riduce le dimensioni dell'Anteprima.

Adatta le dimensioni dell'Anteprima.

Aumenta le dimensioni dell'Anteprima.

Auto-Switch Commuta la modalità di rendering Anteprima.

## Compatibilità periferica Navigatore Spazio

- *Ergonomia*: Compatibilità hardware con SpaceNavigator da Connessione 3D, uno strumento di navigazione 3D.  
Consente di navigare nella scena e di modificare elementi nella scena con il mouse.
- Disponibile solo per la versione a 32-bit di Artlantis.

## FINESTRA TIMELINE

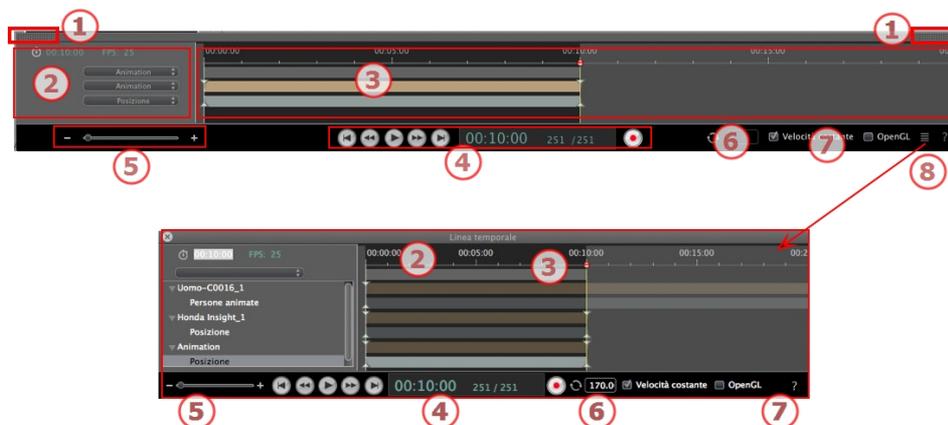
### Introduzione

Il lavoro di animazione si esegue utilizzando Animazioni, Luci, Eliodoniche o Oggetti e Vista 2D, la finestra Anteprima e la finestra Timeline.

La Timeline permette all'utente di registrare, modificare e riprodurre una scena. La scena è costituita di sequenze gestite nell'Elenco Ispettore Animazioni.

### Visualizza

Attivando l'Ispettore Animazioni si apre la finestra Timeline.



### Rappresentazione superiore

La Timeline è agganciata alla finestra Artlantis.

Quando la Timeline è visualizzata nella finestra Artlantis, in ogni dato momento vediamo solo la sequenza attuale, il tipo di elemento animato e un solo tipo di animazione.



## Rappresentazione inferiore

Quando la Timeline non è agganciata (finestra libera), è visualizzata in una finestra indipendente.

Quando la Timeline è visualizzata indipendentemente, vediamo l'intera sequenza con i suoi elementi animati e tutti i tipi d'animazione connessi a tali elementi, come la posizione, la rotazione ecc.

### 1. Mostra/Nascondi la Timeline

#### OPZIONE AUTOMATICA DI VISUALIZZAZIONE TEMPORANEA

Per default, il cassetto si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sul fondo della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dalla Timeline. Su entrambi i lati, facendo clic sull'icona si obbliga la Timeline a restare aperta, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

### 2. Gestione della Sequenza

#### TEMPO ATTUALE DELLA SEQUENZA

Indica la lunghezza della sequenza attuale. Espressa in minuti e secondi (mm:ss). Inserendo un valore si aggiorna la durata.

#### FPS (FOTOGRAMMI/SECONDO)

Velocità di riproduzione delle immagini. Inserendo un valore si aggiorna il numero di fotogrammi/secondo riprodotti.

**Per visualizzare la sequenza attuale si possono usare i menù a tendina.**

#### Quando la Timeline è agganciata

Il primo dei tre menù mostra la sequenza attuale. Facendovi clic se ne seleziona un'altra.

Il secondo menù visualizza l'elemento animato corrente.

Il terzo visualizza gli eventi applicati all'elemento animato, come posizione, rotazione ecc.

#### Quando la Timeline è visualizzata in modo indipendente

Il menù a tendina mostra la sequenza attuale. Facendovi clic se ne seleziona un'altra.

Al di sotto c'è la miniatura che precede il nome dell'elemento animato corrente.

Sotto c'è il tipo di evento dell'elemento animato: posizione, rotazione ecc.

### 3. Barra del tempo

Fornisce la durata della sequenza con una barra a scorrimento e un cursore per posizionare e modificare le chiavi delle sequenze.

Il cursore mostra la durata della sequenza attuale all'istante T.

 **NB:** La posizione corrente è visualizzata anche in Vista 2D, se l'elemento è animato lungo un percorso.

Per spostare il cursore, fai clic e trascina. Il cursore è verde. Quando passa un fotogramma chiave, si incolla alla punta e diventa rosso. Anche il cursore diventa rosso passando su una guida.

Il cursore se ne allontana quando:

- Si modifica il tempo
- Si riproduce la sequenza attuale
- Si utilizza la rotella del mouse per ingrandire o rimpicciolire la scena durante lo scorrimento sulla scala del tempo.

## Scala del tempo

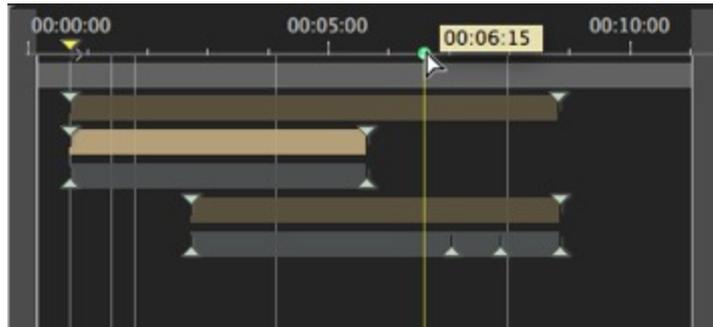
### sequenza attuale

La sequenza è delimitata dalle sue strisce.

L'inizio, la fine o la durata della sequenza possono essere modificati cliccando e trascinando le punte per modificarli singolarmente.

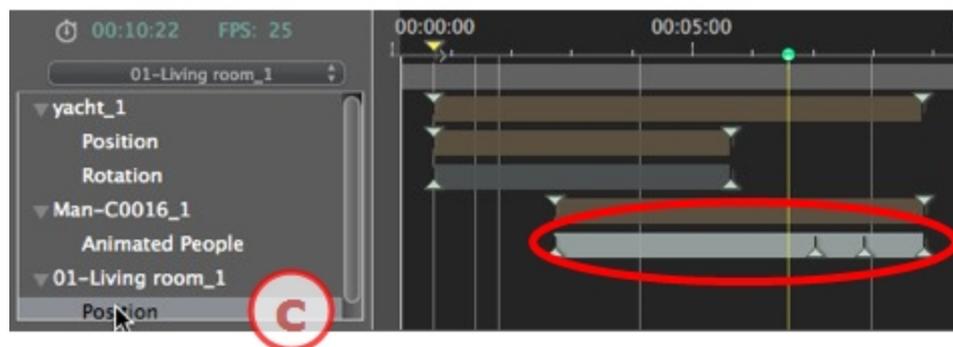
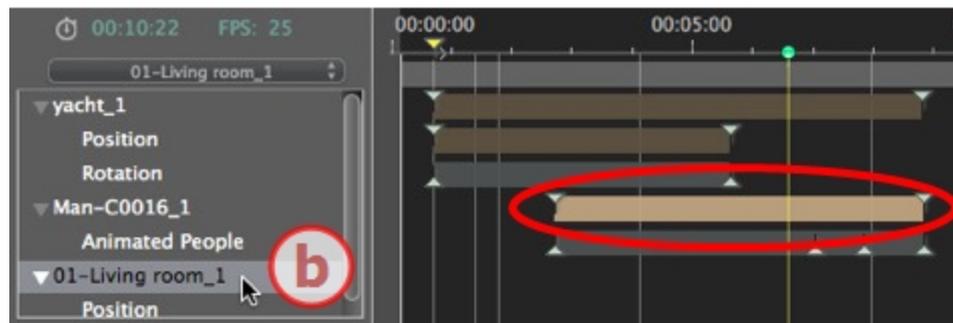
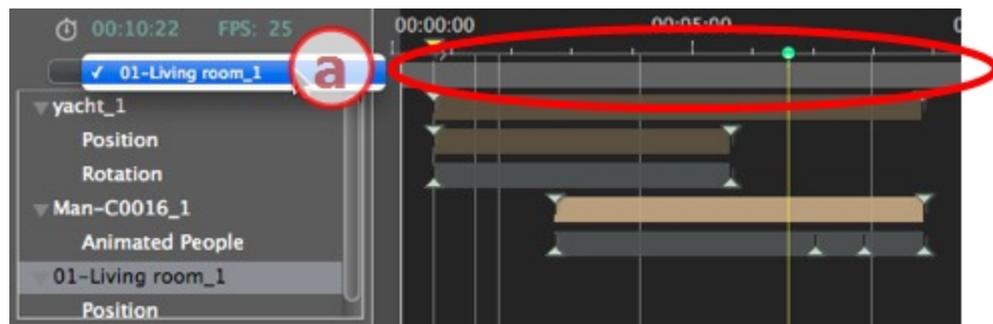


Si può spostare l'intera sequenza senza modificarne la durata facendo clic sulla linea blu e trascinandola.



Un tooltip indica la posizione corrente in min:sec sulla Timeline.

**NB:** I fotogrammi chiave e le guide non seguono il movimento. Successivamente, i campi numerici Tempo e Durata sono aggiornati.





- a: sequenza attuale
- b: Un elemento animato della sequenza con le sue chiavi.
- c: L'evento dell'elemento animato con le sue chiavi.

#### 4. Videoregistratore

Comanda la registrazione e la riproduzione delle animazioni.

##### *REGISTRATORE*

Permette di navigare nel tempo lungo la scena e di riprodurre o interrompere la riproduzione della sequenza. Il cursore si sposta di conseguenza.

Descrizione dei pulsanti da sinistra a destra:

**Vai all'inizio della sequenza**

**Vai all'immagine precedente**

**Riproduci o arresta la sequenza**

**Vai all'immagine successiva**

**Vai alla fine della sequenza**

**Tempo attuale della sequenza**

- Indica la posizione attuale del cursore nella scala del tempo. Espresso in ore, minuti e secondi (hh:mm:ss). Inserendo un valore si aggiorna la posizione del cursore.
- Numero fotogramma/Numero fotogrammi totali: digitando un numero nel campo numerico, il cursore salta alla posizione in cui è visualizzato il fotogramma.

**Registra animazioni**

- Avvia o arresta una registrazione.



*NB: Si può avviare o arrestare la riproduzione di una sequenza premendo la barra spaziatrice.*

##### *CONTROLLO DELLA DURATA DELLA SEQUENZA*

##### **Durata della sequenza attuale**

Indica la durata della sequenza tra le punte d'inizio e di fine. Espressa in: minuti: secondi: numero immagini. Digitando un valore si aggiorna la posizione della punta finale. Trascinando le punte si aggiorna la durata della sequenza.

#### 5. Zoom Timeline

Usa il cursore zoom della scala del Tempo. La Barra del tempo mostra l'intera scena o può mostrarne solo una porzione.

#### 6. Ciclo

Ripete un'azione più volte in una sequenza. Digita un valore per indicare il numero di cicli. Il ciclo si applica al parametro dell'elemento animato corrente.

#### 7. Velocità costante

Se non è selezionato, all'inizio e alla fine della sequenza c'è un aumento di velocità.

Se è selezionato, la velocità resta costante durante l'intera sequenza.

**Casella di spunta OpenGL:** Visualizza la finestra Anteprima in OpenGL per alleggerire la visione.

#### 8. Sgancia la finestra Timeline

Facendovi clic si sgancia la Timeline dalla finestra Artlantis.



## Animazione

Artlantis anima praticamente tutti i comandi relativi agli ispettori:

- Fotocamere: (animazioni)
- Luci
- Eliodoniche
- Oggetti
- Texture animate

Per animare i parametri di fotocamere, luci, eliodoniche, oggetti e texture animate, iniziare nel modo seguente:

1. Attiva Ispettore Animazioni, poi
2. Attiva le Luci, Eliodoniche, Oggetto o ispettore Shader.



**NB:** La finestra Timeline resterà aperta per consentire di modificare le durate delle animazioni.



**NB:** In Vista 2D, la Timeline e l'opportuno ispettore devono restare aperti per creare e modificare i percorsi animati di luci, oggetti e fotocamere.

## Descrizione dell'Interfaccia Utente (UI) della Timeline...

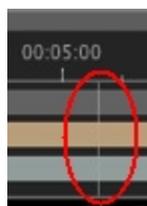
### FOTOGRAMMI CHIAVE

Assumono la forma di guide colorate distribuite lungo la scala del tempo.

Una punta rappresenta un particolare evento dell'animazione in un istante T. Un elemento fotocamera, luce, eliodonica o oggetto per il quale sono stati modificati i parametri posizione, rotazione, scala ecc.

L'animazione è rappresentata tra due chiavi. L'animazione è interpretata tra due chiavi.

### GUIDE



Servono come contrassegni visivi durante la sincronizzazione di parametri animati.

### ANIMAZIONI

Realizza una sequenza o modifica di elementi animati di quella attuale, sulla quale è visualizzato l'ispettore appropriato.

### SCORCIATOIA

Fai clic con il pulsante destro del mouse sopra la scala del tempo.

### Indicatore di modifica

Mostra il tipo di animazione allegato all'elemento corrente (posizione, rotazione, intensità luminosa, atmosfera ecc.). Si aggiorna a seconda dell'elemento selezionato nel menù a comparsa Animazioni.

### SCORCIATOIA

Fai clic con il pulsante destro del mouse sotto la scala del tempo.



**■ NB:** Si può animare lo Shader Fresnel Acqua quando è stata selezionata **Animazione** nell'Ispezzore Shader.  
 Le nuvole possono essere animate se **Attiva Direzione del vento** è stato selezionato tra i parametri Animazione dell'Ispezzore Eliodoniche.

## FOTOGRAMMI CHIAVE E GUIDE

### Fotogrammi chiave

Un fotogramma chiave indica un particolare evento in un istante T della scena. I fotogrammi chiave sono collegati ai seguenti elementi animati: fotocamere, luci, eliodoniche, oggetti animati e texture.

### Elementi animati correnti in un istante T

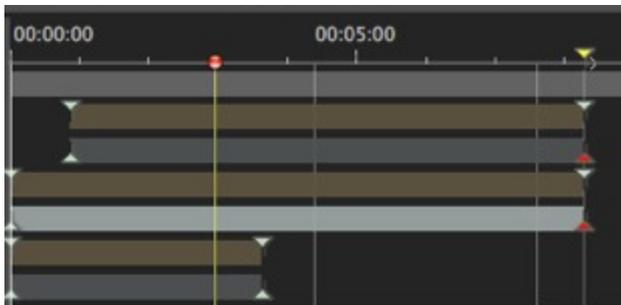
Fotocamere, luci, eliodoniche, oggetti e texture animate.

### Impostazione animata per gli elementi correnti

- Fotocamera: Posizione, rotazione, lunghezza focale ecc.
- Luce: Posizione, stato, tipo, potenza, colore ecc.
- Eliodonica: Data, ora ecc.
- Oggetto: Posizione, rotazione, scala ecc. Posizione, rotazione, lunghezza focale ecc.
- Texture animata: Riproduce la sequenza mov.

L'animazione è interpretata tra due chiavi.

### Rappresentazione delle chiavi

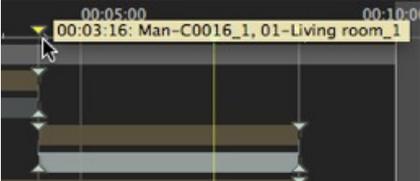


#### INFORMAZIONI GENERALI:

- La punta in alto indica una chiave relativa all'elemento animato corrente.
- La punta in basso indica che un'impostazione animata dell'elemento è corrente.

Punta	Descrizione
	Un elemento animato con impostazione(i) di modifica attivata(e) (nella chiave). Fotogramma chiave non selezionato (grigio).
	Un elemento animato con impostazione(i) di modifica attivata(e). Fotogramma chiave selezionato (rosso).



Punta	Descrizione
	<p>Più elementi animati sincronizzati. Spostando il triangolo giallo, le chiavi sovrapposte seguono. Fotogrammi chiave non selezionati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Spostando il cursore sopra una chiave sincronizzata (punta gialla), vengono visualizzati il nome dell'elemento corrente, la posizione nel tempo e i parametri associati all'elemento.</li> </ul>
	<p>Più elementi animati sono sincronizzati. Gli elementi non sono standard. Spostando la punta gialla con le frecce, si spostano tutti i fotogrammi chiave sovrapposti. Fotogrammi chiave non selezionati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Spostando il cursore sopra le chiavi sincronizzate: Sono visualizzate le informazioni ad esse relative</li> <li>■ Spostando il cursore sopra una chiave sincronizzata (punta gialla), vengono visualizzati il nome dell'elemento corrente, la posizione nel tempo e i parametri associati all'elemento.</li> </ul> 

### Selezione delle Chiavi di un Elemento animato



- *Facendo clic con il pulsante destro del mouse sopra la barra di scorrimento:* Si può selezionare un *elemento animato*.
- **Conseguenze:**
  - Tutte le chiavi animate corrispondenti all'elemento in questione sono visualizzate sulla barra di scorrimento.
  - L'ispettore in questione diventa l'ispettore corrente, consentendo all'utente di modificare rapidamente i suoi parametri.

### Creazione delle Chiavi

Tre opzioni:

1. Quando si crea una traiettoria nella Vista 2D, nella finestra Timeline sono create due chiavi: una all'inizio e una alla fine della sequenza.
2. **Con la modalità registrazione attivata** nella Timeline, fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso per il menù a comparsa "*Aggiungi Fotogramma chiave*" (vale per un unico percorso).
3. Nella finestra Timeline **con la modalità registrazione attivata**, **modifica un parametro dell'elemento corrente**.



**NB:** Quando un elemento non è più animato, attivando la modalità registrazione si creano due immagini chiave. Quella posta all'inizio della sequenza assume il valore del



*parametro prima della modifica. La seconda, posta all'ora corrente assume il valore del parametro dopo la modifica.*

Se il parametro di un elemento possiede già i fotogrammi chiave, la modalità registrazione crea un singolo fotogramma chiave. Questo fotogramma chiave è posto nell'ora corrente e ed ha il valore del parametro dopo la modifica.

**NB:** Attivando la **modalità registrazione** nella finestra **Timeline** si forza la visualizzazione della **Vista 2D** durante la modifica dei fotogrammi chiave.

#### MENÙ A COMPARSA DEL CURSORE

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul cursore (icona pallino blu o rosso).

#### Aggiunta di un Fotogramma chiave

- Posiziona il cursore sulla Timeline.

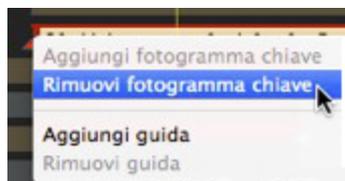


- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul cursore per scegliere *Aggiungi Fotogramma chiave*.

Risultato: Viene aggiunto il fotogramma chiave.

#### Eliminazione di un Fotogramma chiave

- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul cursore per scegliere *Elimina Fotogramma chiave*.

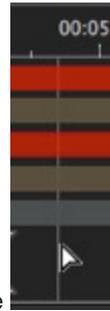


### Scorciatoie da tastiera

1. *SPOSTAMENTO DI UN FOTOGRAMMA CHIAVE*
  - Fare clic e trascinare la punta.
2. *DUPLICAZIONE DI UN FOTOGRAMMA CHIAVE*
  - *Alt+Clic e trascina* la punta. (Entrambi i fotogrammi chiave hanno lo stesso valore. Possono perciò "congelare" l'animazione in qualsiasi dato momento).
3. *SPOSTAMENTO DI UN GRUPPO DI FOTOGRAMMI CHIAVE PER UN ELEMENTO (FOTOCAMERA, LUCI, ELIODONICHE O OGGETTI)*
  - *Maiuscole+Clic/Trascinamento* della punta determina lo spostamento in un tempo proporzionale di tutte le punte alla destra del clic.



## Guide



Servono come elemento visivo. Tag della Timeline (linea verticale grigia).

Consente all'utente di sincronizzare più elementi animati (per es.: lo spostamento di una fotocamera deve corrispondere allo stesso istante T di apertura di una porta) o di sincronizzare impostazioni animate legate allo stesso elemento.

### Creazione di una Guida

- Un doppio clic nella Timeline (non sulla barra di scorrimento) determina la comparsa di una linea verticale blu.

### Cancellazione di una Guida

- Un doppio clic sulla linea verticale blu ne determina la scomparsa.

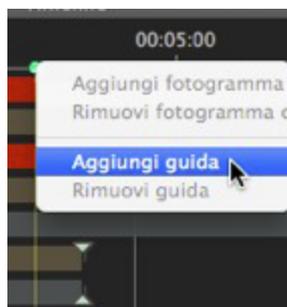
### Spostamento di una guida

- Trascinamento e rilascio.

**NB:** Spostando il cursore sulla barra di scorrimento vicino a una guida blu, si magnetizza il cursore. In questo modo è più facile sincronizzare parametri tra più elementi animati.

### Aggiunta di una Guida al Cursore

- Posiziona il cursore sulla Timeline.

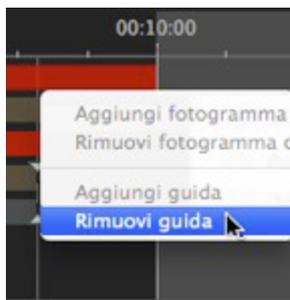


- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul cursore per scegliere l'elemento *Aggiungi Guida*. Un doppio clic nella Timeline vicino al cursore aggiungerà anche la guida per la posizione del cursore.

La guida è stata creata.

### Cancellazione di una Guida dal Cursore

- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul cursore per scegliere l'elemento *Elimina Guida*. Si può anche fare doppio clic sulla guida.

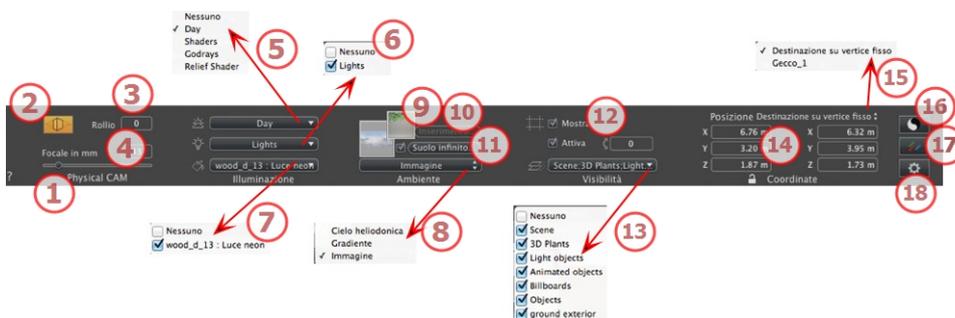


# ISPETTORE PROSPETTIVE

Gestisce i punti di vista definiti da una fotocamera, un soggetto o una lunghezza focale. Ogni punto di vista è considerato un documento indipendente con i suoi propri parametri che può ricevere il suo proprio ambiente:

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Strumento Inserimento Sito</b> .....	<b>130</b>
<b>Casella ritaglio</b> .....	<b>131</b>
<b>Impostazioni tonalità</b> .....	<b>131</b>
<b>Post elaborazione</b> .....	<b>131</b>
<b>Parametri rendering</b> .....	<b>131</b>
Usa default .....	132
Imposta come predefiniti .....	132
OK per l'intero menù a tendina .....	132
<b>Elenco prospettive</b> .....	<b>132</b>
Menù a tendina elenco .....	134
Impostazioni Sfondo e Primo piano .....	134
Impostazioni sfondo HDRI .....	138
<b>Impostazioni Rendering Prospettiva</b> .....	<b>139</b>
Motore di rendering .....	139
Formato file .....	140
Dimensioni e risoluzione del rendering .....	140
Anti-distorsione .....	140
Radiosità .....	140
Illuminazione .....	141
Attenuazione, Smarginatura colore .....	141
Potenza illuminazione .....	141
Rendering .....	142
Destinazione del rendering .....	142
Rendering .....	142





## 1. NOME VISTA

Viene visualizzato il nome della vista corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

## 2. FOTOCAMERA ARCHITETTO

Effetto fotografico che rende parallele le linee verticali.

## 3. INCLINAZIONE LATERALE FOTOCAMERA

Ruota la fotocamera lateralmente. Valore in gradi (mm). Digita un valore nel relativo campo.

## 4. LUNGHEZZA FOCALE

Modifica la lunghezza focale quando si usa il comando a scorrimento o quando si digita un valore in mm o gradi (regola l'apertura angolare della fotocamera).



**NB:** La modifica del valore dipende dalle impostazioni Modalità aggiornamento punto di vista in Preferenze.

## 5. ELIODONICA ASSOCIATA

Collega un'eliodonica alla vista. Selezionando "Nessuna" si disattiva l'eliodonica.

## 6. GRUPPO LUCI

Collega uno o più gruppi di luci alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattivano i gruppi di luce.

## 7. SHADER NEON

Collega uno o più Shader Neon alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattiva l'illuminazione.

## 8. SFONDO/

## 9. PRIMO PIANO

Per collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o in Primo piano basta trascinarla e rilasciarla sul relativo pulsante. Facendo doppio clic su un pulsante compare l'editor.

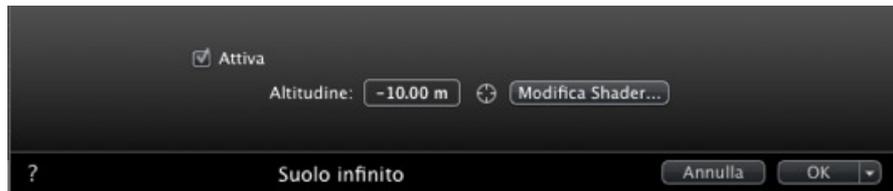
Si può usare il menù a comparsa per passare tra diversi tipi di sfondo: Cielo eliodonica, Gradiente, Immagine.

## 10. STRUMENTO INSERIMENTO SITO

Adatta il modello a un'immagine dello sfondo.

## 11. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per ciascuna vista:



- La selezione/deselezione attiva e disattiva il terreno. Il terreno riceve le ombre, gli Shader e gli oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:  
In Anteprima, fai clic sullo strumento *Altezza*, quindi fai clic in Anteprima sull'elemento della scena per definire l'altezza del terreno.  
In Vista 2D, fai clic sullo strumento *Altezza*, poi in un'elevazione della Vista 2D, fai clic sulla geometria per definire l'altezza del terreno.
- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menù OK, OK per tutti permette di propagare le impostazioni a tutti gli altri terreni infiniti impostati ne progetto.

## 12. CASELLA RITAGLIO

Piani di taglio definiti nella Vista 2D.

*Mostra* : Se selezionato, la casella è visibile in Vista 2D.

*Attiva*: Se selezionato, la casella di ritaglio ha effetto nella finestra Anteprima.

## 13. LUCIDI VISIBILI

Selezionarli nel menù a tendina.

## 14. COORDINATE

Fotocamera: Posizioni X, Y e Z

Soggetto: Posizioni X, Y e Z

Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 15. DEFINISCI COME DESTINAZIONE

Consente di limitare un soggetto della fotocamera allo spostamento di un oggetto: Nella modalità Oggetto, fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto e seleziona "Definisci come Soggetto" nel menù a tendina. Poi, nella modalità Prospettive, seleziona il nome dell'oggetto in questione in questo menù.

## 16. IMPOSTAZIONI TONALITÀ

Imposta la tonalità della vista corrente.

## 17. POST ELABORAZIONE

Applica gli effetti al punto di vista corrente. Gli effetti si combinano con i parametri impostati nell'ispettore.

## 18. PARAMETRI RENDERING



Prepara il documento al rendering finale.



### Usa default

Usa le impostazioni di default

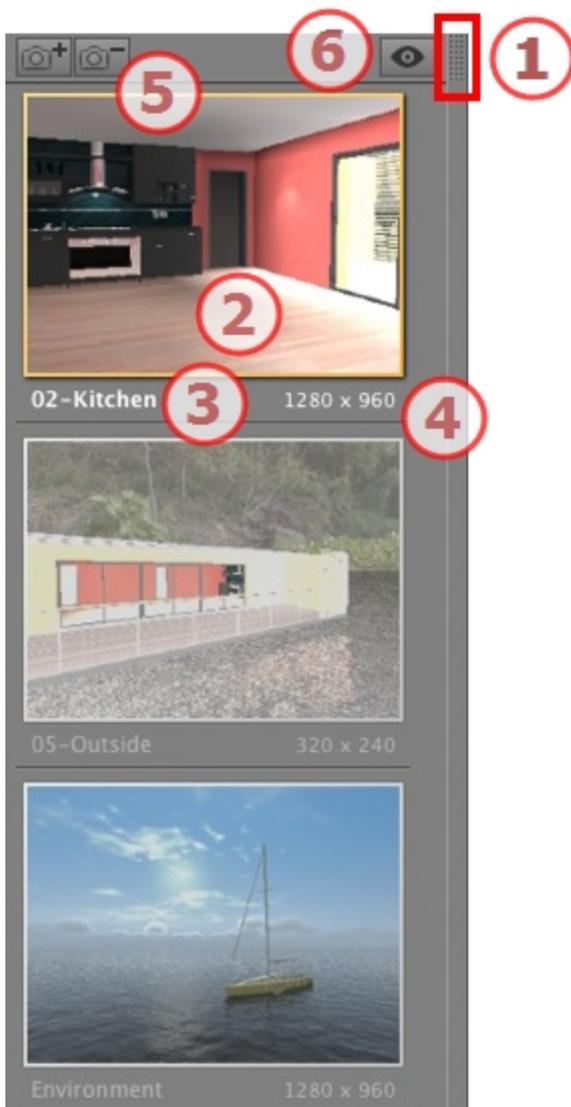
### Imposta come predefiniti

Registra le impostazioni correnti come impostazioni predefinite.

### OK per l'intero menù a tendina

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste dell'ispettore interessato.

## ELENCO PROSPETTIVE





## 1. ACCESSO ALL'ELENCO

Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

## 2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

## 3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

- Per modificarlo occorre farvi clic sopra.

## 4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra le dimensioni attuali del rendering del punto di vista.

## 5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente

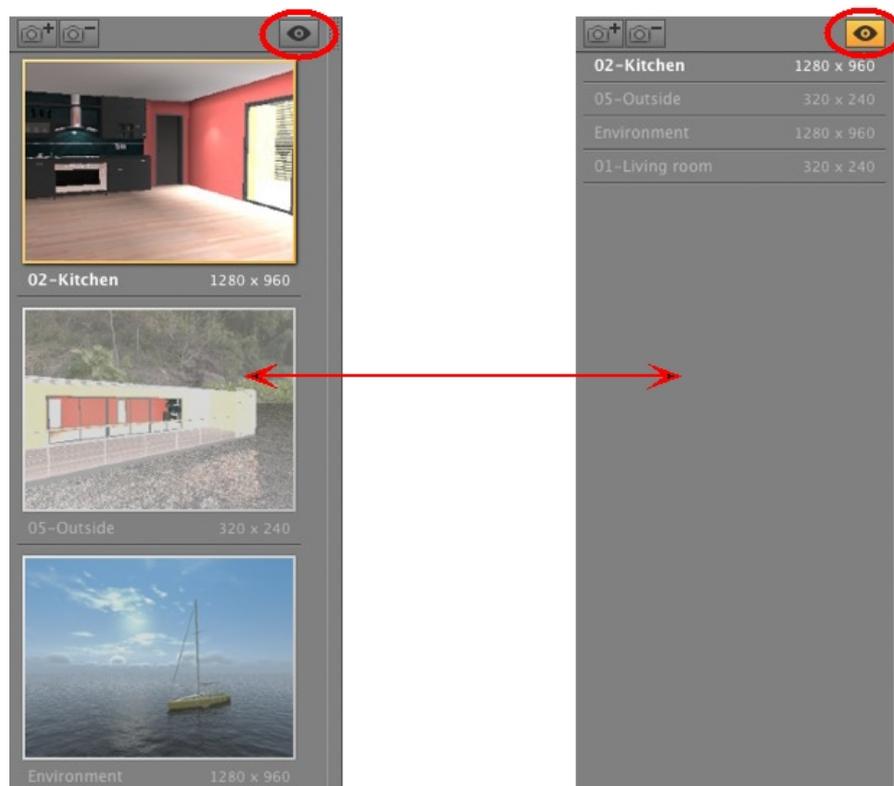


Elimina il punto di vista selezionato.

Seleziona con scorciatoia la vista e premi il tasto Indietro per eliminarla.

## 6. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Visualizza i punti di vista visibili senza le anteprime.



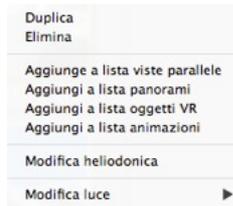
- Fai clic su



per visualizzare il punto di vista con il nome e le dimensioni del rendering.

## Menù a tendina elenco

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una vista, compare il menù a comparsa:



### *Duplica*

Utilizza l'originale per creare un nuovo punto di vista sovrapposto.

### *Elimina*

Il punto di vista è eliminato dall'elenco.

**AGGIUNGI A ELENCO PANORAMA**

**AGGIUNGI A ELENCO OGGETTI VR**

**AGGIUNGI A ELENCO ANIMAZIONE**

A seconda dell'opzione selezionata, questo passo aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami, Oggetti VR o Animazioni.

**MODIFICA ELIODONICA**

La palette dell'ispettore passa alla modalità Eliodonica e si seleziona l'eliiodonica.

**MODIFICA LUCE**

Seleziona una luce: la palette dell'ispettore passa alla modalità Luci e si seleziona la luce.

**AGGIUNGI A ELENCO VISTE PARALLELE**

## Impostazioni Sfondo e Primo piano



### 1. SFONDO

- Scegli il tipo di sfondo nel menù a tendina.

**a-** Se con il punto di vista corrente è stata definita un'eliiodonica, il menù a tendina mostra:

- **Cielo eliiodonica, Gradiente e Immagine.**



b- Se nessuna eliodonica è stata definita con il punto di vista corrente, il menù a tendina mostra:

- **Bianco, Gradiente e Immagine.**

**BIANCO**

Applica allo sfondo un colore bianco uniforme.

**CIELO ELIODONICA**

Lo sfondo fa riferimento all'eliodonica corrente.

**GRADIENTE**

Definisce uno sfondo colorato linearmente con variazione graduale di tonalità.



1. Per default, sono utilizzati quattro colori: due sotto e due sopra l'orizzonte.
2. Definisci la direzione lineare con il cursore rotante o digitando un valore nel campo numerico associato.

**IMMAGINE**

Tipo di sfondo: **2D**, **3D** o **HDR**

- Trascina e rilascia un'immagine sulla miniatura o fai doppio clic su di essa e cerca nell'elenco un file immagine.



**NB:** I formati di file supportati sono: *jpg, png, tga, tif, gif, psd, epX, e hdri.*

**Modifica Immagini dello sfondo**

**IMMAGINI 2D**



1. *Cerca*  
Cerca nel disco rigido un'immagine da selezionare.
2. *Thumbnail*  
Imposta automaticamente la posizione dell'immagine nel punto di vista. Fai clic sulla miniatura per definire la modalità di posizionamento dell'immagine: per il suo centro, per un lato o per un angolo.
3. *Tipo immagine*  
2D, 3D o HDR. Fai clic su una categoria per cambiare lo stato.



**NB:** Se l'immagine non è un'immagine HDR, il pulsante non è attivo.

4. *Luminosità*  
Imposta la luminosità dell'immagine; essa riguarda solo l'immagine e non il modello. Facendo clic sul diodo rosso si ripristina il valore originale. I valori variano da -100 a 100.
5. *Delta X, Delta Y*



Consente di spostare la posizione dell'immagine di Delta X pixel orizzontalmente o di Delta Y pixel verticalmente.

L'immagine può essere spostata graficamente facendovi clic e trascinandola nell'Anteprima; i valori Delta X e Delta Y cambieranno di conseguenza.

#### 6. *Dimensioni immagine/Dimensioni rendering*

Dimensioni LxH dell'immagine definisce le dimensioni dell'immagine. Digita i valori nei campi numerici e utilizza l'icona del lucchetto per conservare le proporzioni.

Dimensioni LxH del rendering mostra le dimensioni del rendering impostate nei parametri del rendering.

#### 7. *Dimensioni originali*

Un clic su questo pulsante riporta l'immagine alle sue dimensioni originali.

#### 8. *Usa Dimensioni immagine*

Un clic adegua Dimensioni immagine a Dimensioni rendering.

### IMMAGINI 3D

Crea un ambiente 3D.



#### 1. *Cerca*

Cerca nel disco rigido un'immagine da selezionare.

#### 2. *Thumbnail*

Imposta automaticamente la posizione dell'immagine nel punto di vista. Fai clic sulla miniatura per definire la modalità di posizionamento dell'immagine: per il suo centro, per un lato o per un angolo.

#### 3. *Tipo immagine*

2D, 3D o HDR. Fai clic su una categoria per cambiare lo stato.



**NB:** Se l'immagine non è un'immagine HDR, il pulsante non è attivo.

#### 4. *Luminosità*

Imposta la luminosità dell'immagine; essa riguarda solo l'immagine e non il modello. Facendo clic sul diodo rosso si ripristina il valore originale. I valori variano da -100 a 100.

#### 5. *Delta X, Delta Y*

Consente di spostare la posizione dell'immagine di Delta X pixel orizzontalmente o di Delta Y pixel verticalmente.

L'immagine può essere spostata graficamente facendovi clic e trascinandola nell'Anteprima; i valori Delta X e Delta Y cambieranno di conseguenza.

#### 6. *Dimensioni immagine/Dimensioni rendering*

Dimensioni LxH immagine mostra le dimensioni dell'immagine.

Dimensioni LxH del rendering mostra le dimensioni del rendering impostate nei parametri del rendering.



## IMMAGINI HDR



### 1. Cerca

Cerca nel disco rigido un'immagine da selezionare.

### 2. Thumbnail

Imposta automaticamente la posizione dell'immagine nel punto di vista. Fai clic sulla miniatura per definire la modalità di posizionamento dell'immagine: per il suo centro, per un lato o per un angolo.

### 3. Tipo immagine

2D, 3D o HDR. Fai clic su una categoria per cambiare lo stato.

### 4. Luminosità

Imposta la luminosità dell'immagine; essa riguarda solo l'immagine e non il modello. Facendo clic sul diodo rosso si ripristina il valore originale. I valori variano da -100 a 100.

### 5. Delta X, Delta Y

Consente di spostare la posizione dell'immagine di Delta X pixel orizzontalmente o di Delta Y pixel verticalmente.

L'immagine può essere spostata graficamente facendovi clic e trascinandola nell'Anteprima; i valori Delta X e Delta Y cambieranno di conseguenza.

### 6. Dimensioni immagine

Dimensioni LxH immagine mostra le dimensioni dell'immagine.

### 7. Illuminazione

Spunta la casella per attivare le luci incluse nell'immagine dello sfondo. Usa il cursore per impostare l'intensità luminosa. Valori compresi tra -100 e 100. Un clic sul diodo rosso ripristina l'intensità luminosa originale.

**NB:** Un'immagine HDR può essere utilizzata per illuminare una scena senza la necessità di una qualsiasi altra sorgente di luce. Le immagini HDR hanno una gamma dinamica più estesa tra le aree più chiare e quelle più scure di un'immagine.

**Suggerimento:** Uno sfondo HDRI può essere unito a un'Eliodonica. Per quanto riguarda il rendering Artlantis, questo è un modo per aumentare l'intensità delle ombre. Per quanto riguarda il Maxwell Rendering Engine, quando si usa uno sfondo HDRI non si tiene conto della luce dell'eliodonica. Maxwell non ne ha bisogno per gestire le ombre.

## 2. PRIMO PIANO



### 1. Cerca

Cerca nel disco rigido un'immagine da selezionare.



## 2. Thumbnail

Imposta automaticamente la posizione dell'immagine nel punto di vista. Fai clic sulla miniatura per definire la modalità di posizionamento dell'immagine: per il suo centro, per un lato o per un angolo.

## 3. Luminosità

Imposta la luminosità dell'immagine; essa riguarda solo l'immagine e non il modello. Facendo clic sul diodo rosso si ripristina il valore originale. I valori variano da -100 a 100.

## 4. Delta X, Delta Y

Consente di spostare la posizione dell'immagine di Delta X pixel orizzontalmente o di Delta Y pixel verticalmente.

L'immagine può essere spostata graficamente facendovi clic e trascinandola nell'Anteprima; i valori Delta X e Delta Y cambieranno di conseguenza.

## 5. Dimensioni immagine/Dimensioni rendering

Dimensioni LxH dell'immagine definisce le dimensioni dell'immagine. Digita i valori nei campi numerici e utilizza l'icona del lucchetto per conservare le proporzioni.

Dimensioni LxH del rendering mostra le dimensioni del rendering impostate nei parametri del rendering.

## 6. Dimensioni originali

- Un clic su questo pulsante riporta l'immagine alle sue dimensioni originali.

## 7. Usa Dimensioni immagine

- Un clic adegua Dimensioni immagine a Dimensioni rendering.

 **NB:** L'immagine in primo piano deve avere un canale alfa (che rappresenta l'opacità o la trasparenza dell'immagine); per esempio, per vedere la scena attraverso la vegetazione. I formati di file accettati sono psd, tga, tiff and png.

## Impostazioni sfondo HDRI



Consente di applicare le impostazioni dello sfondo alla vista corrente:

- Trascina e rilascia un'immagine HDR sul fotogramma, o cerca un'immagine HDR facendo clic sul pulsante *Sfoglia...* o facendo doppio clic nel fotogramma.
- Per spostare l'immagine HDR nella finestra Anteprima, fai clic sullo sfondo e sposta il cursore.

## 1. LUMINOSITÀ

Sposta il cursore o digita un valore per illuminare lo sfondo; questo non influirà sul modello. Per ripristinare il valore di default, fai doppio clic sul diodo rosso.

## 2. INFORMAZIONI SULL'IMMAGINE

Immagine HDR, Larghezza per Altezza in pixel.

## 3. ILLUMINAZIONE ACCESA



Se la casella è spuntata, le sorgenti di luce provenienti dall'immagine dello sfondo illuminano il modello; altrimenti non c'è alcun effetto luminoso. Fai scorrere il cursore o digita un valore. Per ripristinare il valore di default, fai doppio clic sul diodo rosso.

#### 4. OK PER TUTTI



Applica a tutti i punti di vista dell'ispettore corrente.

Si tiene conto delle ombre proiettate nell'immagine.

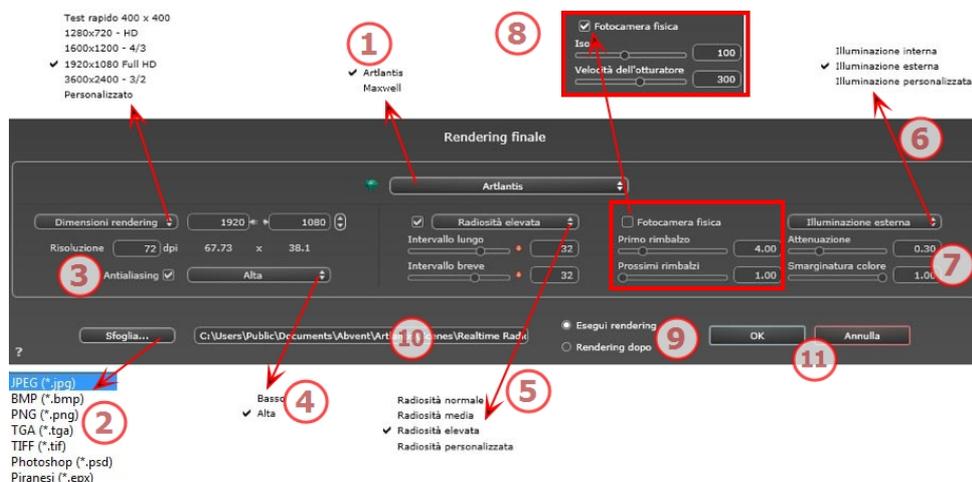
**NB:** Uno sfondo HDRI permette da solo l'illuminazione di una scena, senza alcuna altra sorgente luminosa. Le immagini HDR hanno una gamma dinamica più estesa tra le aree più chiare e quelle più scure di un'immagine.

**Suggerimento:** Uno sfondo HDRI può essere combinato con un'eliodonica. Per quanto riguarda il rendering Artlantis, questo è un modo per aumentare l'intensità delle ombre. Per quanto riguarda il Maxwell Rendering Engine, quando si usa uno sfondo HDRI non si tiene conto della luce dell'eliodonica. Maxwell non ne ha bisogno per gestire le ombre.

### IMPOSTAZIONI RENDERING PROSPETTIVA



Nell'Ispettore Vista Prospettiva, facendo clic sull'icona Rendering compaiono gli specifici parametri di rendering.



#### 1. MOTORE DI RENDERING

- Scegli il motore di rendering Artlantis.



## 2. FORMATO FILE

- Indica il formato del file: JPEG\*, BMP\*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.\*\*

**NB:** \* Formati che non possono utilizzare il canale alfa. \*\* Formato Photoshop PSD multi-layer.

## 3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegli dimensioni predefinite del rendering o immetti larghezza e altezza in pixel. Fai clic sulla catena per bloccare/sbloccare i valori.
- Imposta la risoluzione del rendering. Stabilisci le dimensioni in pixel dell'immagine per ottenere una stampata caratterizzata da dpi e dimensioni desiderate.



- Digita un valore dpi e la risoluzione di stampa sarà calcolata sulla base delle dimensioni in pixel; questo valore è solo indicativo: l'immagine è sempre resa a 72 dpi.

## 4. ANTI-DISTORSIONE

Verifica che l'anti-distorsione sia On; imposta la qualità su Bassa o Alta.

**Suggerimento:** Per ridurre il tempo di calcolo, seleziona un valore basso e aumenta la Larghezza/Altezza del rendering.

## 5. RADIOSITÀ

Verifica che la Radiosità sia On. Scegli la precisione nel menù.

Questo menù permette di impostare la precisione dei parametri utilizzando valori predefiniti. Se si cambiano i valori con i comandi a scorrimento o nei campi di testo, il menù sarà impostato su personalizzato.

I tempi di calcolo dipendono dal(i) valore(i) scelto(i).

### Intervallo lungo

Valori compresi tra 8 e 96 pixel.

La radiosità è calcolata su un piccolo numero di pixel, mentre gli altri sono estrapolati. Questa distanza rappresenta la distanza media in pixel tra due punti in cui si calcola la radiosità. Minore è la distanza, più aumenta la densità dei pixel calcolati.

**NB:** Queste impostazioni influiscono moltissimo sul tempo di rendering.

### Intervallo breve

Valori compresi tra 48 e 0 pixel.



È la radiosità dalle superfici vicine (per es.: l'angolo tra due pareti). Essa richiede una particolare elaborazione che permette di rifinire la qualità delle ombre. Il valore selezionato rappresenta l'intervallo di elaborazione. Se si seleziona 0, non viene eseguito alcun calcolo. Maggiore è il valore, maggiore sarà l'efficacia del calcolo delle ombre rispetto alla radiosità.

 **NB:** Queste impostazioni influiscono molto sul tempo di rendering.

## 6. ILLUMINAZIONE

In questo menù, imposta un'illuminazione interna o esterna predefinita. Il menù passa a illuminazione personalizzata se si modifica uno dei seguenti comandi: Intensità luminosa automatica, Parametri fisici della fotocamera o Attenuazione/Smarginatura colore.

### Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata

Queste impostazioni influiscono sull'illuminazione generale dell'ambiente della scena. Si usano per controllare con precisione l'esposizione della scena.

 **NB:** Questi parametri non influiscono sui tempi di calcolo.

## 7. ATTENUAZIONE, SMARGINATURA COLORE

Valori compresi tra 0 e 1.

### Attenuazione

Controlla l'assorbimento della luce dopo una o più riflessioni su superfici. Un valore basso aumenta il contrasto della scena, permettendo così di proiettare ombre intense in una scena d'interno illuminata da una luce indiretta.

### Smarginatura colore

Controlla il trasferimento di colori tra le superfici.

## 8. POTENZA ILLUMINAZIONE

### Illuminazione automatica

Quando la casella di spunta Fotocamera fisica non è spuntata:

#### PRIMA RIFLESSIONE

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità della prima **riflessione** (riguarda tutte le superfici che ricevono una luce diretta da un'eliodonica o da sorgenti di luce).

#### RIFLESSIONE SUCCESSIVA

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità di tutte le riflessioni successive alla prima. Riguarda le superfici che ricevono una luce indiretta.

L'aumento del numero di riflessioni fornisce più luce, in particolare nelle scene d'interni.

 **NB:** Questo parametro ha un effetto quasi nullo sulle scene in esterni.

### Illuminazione Fotocamera fisica

Se la casella di spunta Fotocamera fisica è spuntata:

Fornisce una migliore corrispondenza con i colori e la loro brillantezza; e anche contrasto e nitidezza maggiori.



*ISO*

Imposta la sensibilità delle superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000.

*VELOCITÀ DELL'OTTURATORE*

Imposta il tempo d'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000/secondo.

## 9. RENDERING

*RENDERING ORA*

Apri la finestra di rendering, mostra l'avanzamento del rendering e i tempi di calcolo stimato e trascorso. Per interrompere il rendering, fai clic sulla casella di chiusura della finestra.

*RENDERING DOPO*

Rimanda il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà eseguito con Artlantis Batch.

## 10. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

## 11. RENDERING

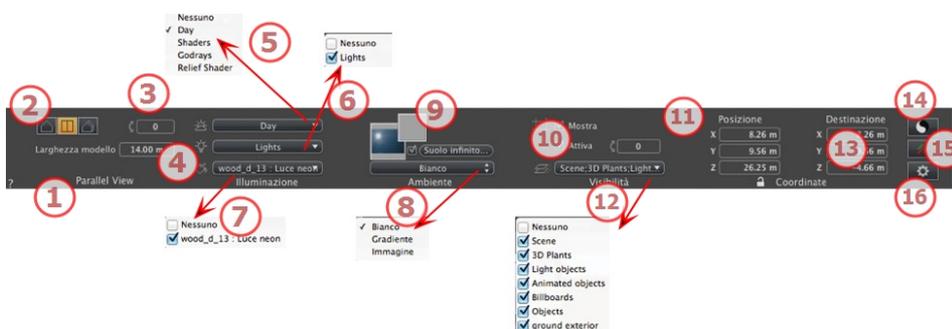
Annulla, Rendering ora o Rendering dopo in base all'opzione scelta di cui sopra.

# ISPETTORE VISTE PARALLELE

Gestisce i punti di vista definiti da un punto di vista, un soggetto o una larghezza di visualizzazione. Ogni punto di vista è considerato un documento indipendente con i suoi propri parametri che può ricevere il suo proprio ambiente:

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

Nome vista .....	143
Tipo di proiezione .....	143
Inclinazione laterale fotocamera .....	144
Larghezza Modello .....	144
Shader Neon .....	144
Sfondo .....	144
Primo piano .....	144
Suolo infinito .....	144
Casella ritaglio .....	145
Lucidi visibili .....	145
Coordinate .....	145
Impostazioni tonalità .....	145
Post elaborazione .....	145
Parametri rendering .....	145
Elenco viste parallele .....	146
Impostazioni rendering parallelo .....	148



## 1. NOME VISTA

Viene visualizzato il nome della vista corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

## 2. TIPO DI PROIEZIONE

- Fai clic su Elevazione, Alto o Assonometrica.



### 3. INCLINAZIONE LATERALE FOTOCAMERA

Ruota la fotocamera lateralmente. Digita il valore in gradi nel campo relativo (disponibile solo in Vista dall'alto).

### 4. LARGHEZZA MODELLO

Definisce la larghezza della vista selezionata (unità di misura corrente).



**NB:** La modifica del valore dipende dalle impostazioni Modalità Aggiornamento punto di vista in Preferenze.

### 5. ELIODONICA ASSOCIATA

Collega un'eliodonica alla vista. Selezionando "Nessuna" si disattiva l'eliodonica.

### 6. GRUPPO LUCI

Collega uno o più gruppi di luci alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattivano i gruppi di luce.

### 7. SHADER NEON

Collega uno o più Shader Neon alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattiva l'illuminazione.

### 8. SFONDO

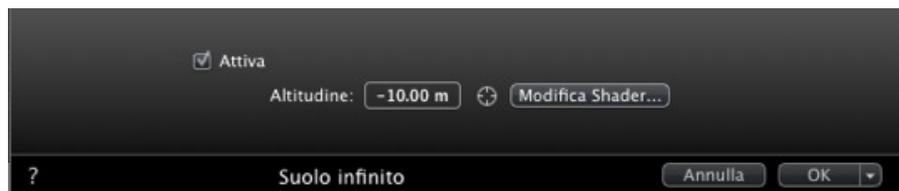
### 9. PRIMO PIANO

Per collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o in Primo piano basta trascinarla e rilasciarla sul relativo pulsante. Facendo doppio clic su un pulsante compare l'editor.

Si può usare il menù a comparsa per passare tra diversi tipi di sfondo: Cielo eliodonica, Gradiente, Immagine.

### 10. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per ciascuna vista:



- La selezione/deselezione attiva e disattiva il terreno. Il terreno riceve le ombre, gli Shader e gli oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:

In Anteprima, fai clic sullo strumento *Altezza*, quindi fai clic in Anteprima sull'elemento della scena per definire l'altezza del terreno.



In Vista 2D, fai clic sullo strumento *Altezza*, poi in un'elevazione della Vista 2D, fai clic sulla geometria per definire l'altezza del terreno.

- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menù OK, OK per tutti permette di propagare le impostazioni a tutti gli altri terreni infiniti impostati ne progetto.

## 11. CASELLA RITAGLIO

Piani di taglio definiti nella Vista 2D.

### **Mostra**

Se selezionato, la casella è visibile in Vista 2D.

### **Attiva**

Se selezionato, la casella di ritaglio ha effetto nella finestra Anteprima.

## 12. LUCIDI VISIBILI

Selezionarli nel menù a tendina.

## 13. COORDINATE

Fotocamera: Posizioni X, Y e Z

Soggetto: Posizioni X, Y e Z

- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 14. IMPOSTAZIONI TONALITÀ

Imposta la tonalità della vista corrente.

## 15. POST ELABORAZIONE

Applica gli effetti al punto di vista corrente. Gli effetti si combinano con i parametri impostati nell'ispettore.

## 16. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento al rendering finale.



### **Usa default**

Usa le impostazioni di default

### **Imposta come predefiniti**

Registra le impostazioni correnti come impostazioni predefinite.

### **OK per l'intero menù a tendina**

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste dell'ispettore interessato.



## ELENCO VISTE PARALLELE



### 1. ACCESSO ALL'ELENCO

Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

### 2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

### 3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

- Per modificarlo occorre farvi clic sopra.

### 4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra le dimensioni attuali del rendering del punto di vista.

### 5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



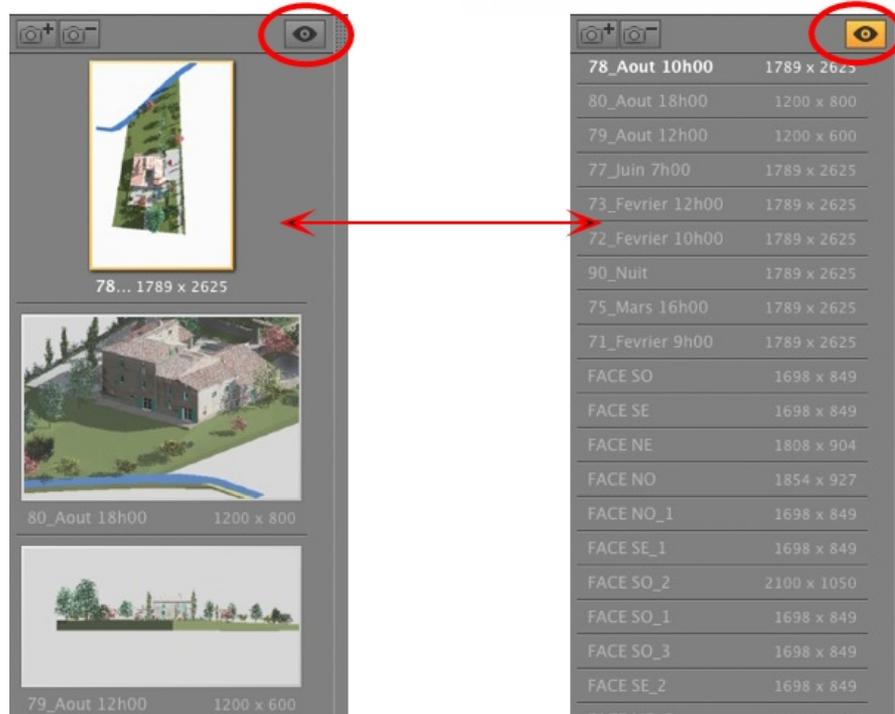
 Duplica il punto di vista corrente

 Elimina il punto di vista selezionato.

Seleziona con scorciatoia la vista e premi il tasto Indietro per eliminarla.

## 6. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Visualizza i punti di vista visibili senza le anteprime.

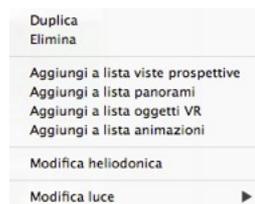


- Fai clic su  per visualizzare il punto di vista con il nome e le dimensioni del rendering.

**NB:** I comandi *Elimina*, *Annulla/Ripristina* sono disponibili nell'elenco oggetto.

### Menù a tendina elenco

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una vista, compare il menù a comparsa:



#### DUPLICA

Utilizza l'originale per creare un nuovo punto di vista sovrapposto.

#### ELIMINA

Il punto di vista è eliminato dall'elenco.



AGGIUNGI A ELENCO PROSPETTIVE

AGGIUNGI A ELENCO PANORAMI

AGGIUNGI A ELENCO OGGETTI VR

AGGIUNGI A ELENCO ANIMAZIONE

A seconda dell'opzione selezionata, aggiunge la Vista parallela corrente a Prospettive, Panorami, Oggetti VR o Animazioni.

**MODIFICA DELLE ELIODONICHE ATTIVE CON QUESTA VISTA PARALLELA**

La palette dell'ispettore passa alla modalità Eliodoniche e si seleziona l'eliodonica.

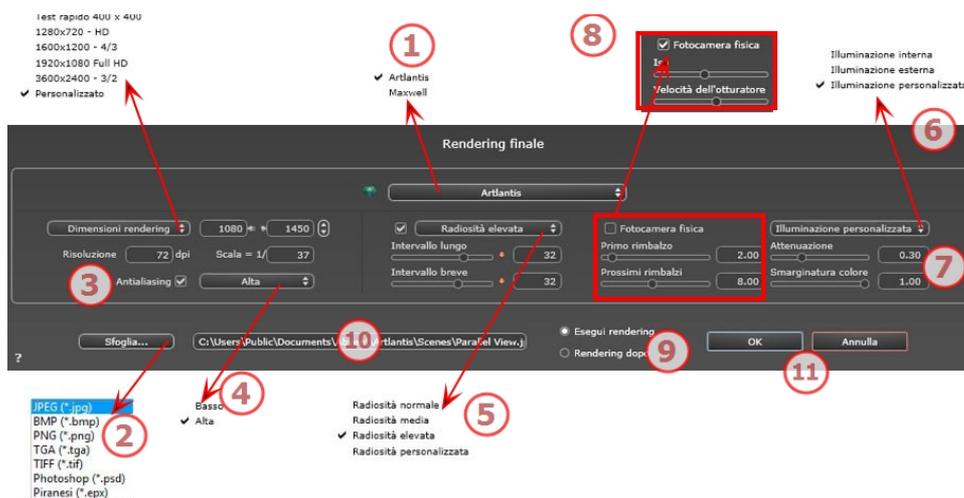
**MODIFICA DELLE LUCI ATTIVE CON QUESTA VISTA PARALLELA**

Scegli una luce. La palette dell'ispettore passa alla modalità Luci e si seleziona la luce.

## IMPOSTAZIONI RENDERING PARALLELO



Nell'Ispettore Vista parallela, facendo clic sull'icona Rendering compaiono gli specifici parametri di rendering.



### 1. MOTORE DI RENDERING

- Scegli il motore di rendering Artlantis.

### 2. FORMATO FILE

- Indica il formato del file: JPEG\*, BMP\*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.\*\*

**NB:** \* Formati che non possono utilizzare il canale alfa. \*\* Formato Photoshop PSD multi-layer.



### 3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegli dimensioni predefinite del rendering o immetti larghezza e altezza in pixel. Fai clic sulla catena per bloccare/sbloccare i valori.
- Imposta la risoluzione del rendering. Stabilisci le dimensioni in pixel dell'immagine per ottenere una stampata caratterizzata da dpi e dimensioni desiderate.



- Digita un valore dpi; questo valore è solo indicativo: l'immagine è sempre resa a 72 dpi.
- Scala: digita il valore 1/xxx.

### 4. ANTI-DISTORSIONE

Verifica che l'anti-distorsione sia On; imposta la qualità su Bassa o Alta.

 **Suggerimento:** Per ridurre il tempo di calcolo, seleziona un valore basso e aumenta la Larghezza/Altezza del rendering.

### 5. RADIOSITÀ

Verifica che la Radiosità sia On. Scegli la precisione nel menù.

Questo menù permette di impostare la precisione dei parametri utilizzando valori predefiniti. Se si cambiano i valori con i comandi a scorrimento o nei campi di testo, il menù sarà impostato su personalizzato.

I tempi di calcolo dipendono dal(i) valore(i) scelto(i).

#### Intervallo lungo

Valori compresi tra 8 e 96 pixel.

La radiosità è calcolata su un piccolo numero di pixel, mentre gli altri sono estrapolati. Questa distanza rappresenta la distanza media in pixel tra due punti in cui si calcola la radiosità. Minore è la distanza, più aumenta la densità dei pixel calcolati.

 **NB:** Queste impostazioni influiscono moltissimo sul tempo di rendering.

#### Intervallo breve

Valori compresi tra 48 e 0 pixel.

È la radiosità dalle superfici vicine (per es.: l'angolo tra due pareti). Essa richiede una particolare elaborazione che permette di rifinire la qualità delle ombre. Il valore selezionato rappresenta l'intervallo di elaborazione. Se si seleziona 0, non viene eseguito alcun calcolo. Maggiore è il valore, maggiore sarà l'efficacia del calcolo delle ombre rispetto alla radiosità.

 **NB:** Queste impostazioni influiscono molto sul tempo di rendering.



## 6. ILLUMINAZIONE

In questo menù, imposta un'illuminazione interna o esterna predefinita. Il menù passa a illuminazione personalizzata se si modifica uno dei seguenti comandi: Intensità luminosa automatica, Parametri fisici della fotocamera o Attenuazione/Smarginatura colore.

### Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata

Queste impostazioni influiscono sull'illuminazione generale dell'ambiente della scena. Si usano per controllare con precisione l'esposizione della scena.

 **NB:** Questi parametri non influiscono sui tempi di calcolo.

## 7. ATTENUAZIONE, SMARGINATURA COLORE

Valori compresi tra 0 e 1.

### Attenuazione

Controlla l'assorbimento della luce dopo una o più riflessioni su superfici. Un valore basso aumenta il contrasto della scena, permettendo così di proiettare ombre intense in una scena d'interno illuminata da una luce indiretta.

### Smarginatura colore

Controlla il trasferimento di colori tra le superfici.

## 8. POTENZA ILLUMINAZIONE

### Illuminazione automatica

Quando la casella di spunta Fotocamera fisica non è spuntata:

#### PRIMA RIFLESSIONE

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità della prima **riflessione** (riguarda tutte le superfici che ricevono una luce diretta da un'eliodonica o da sorgenti di luce).

#### RIFLESSIONE SUCCESSIVA

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità di tutte le riflessioni successive alla prima. Riguarda le superfici che ricevono una luce indiretta.

L'aumento del numero di riflessioni fornisce più luce, in particolare nelle scene d'interni.

 **NB:** Questo parametro ha un effetto quasi nullo sulle scene in esterni.

### Illuminazione Fotocamera fisica

Se la casella di spunta Fotocamera fisica è spuntata:

Fornisce una migliore corrispondenza con i colori e la loro brillantezza; e anche contrasto e nitidezza maggiori.

#### ISO

Imposta la sensibilità delle superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000.

#### VELOCITÀ DELL'OTTURATORE

Imposta il tempo d'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000/secondo.



---

## 9. RENDERING

### *RENDERING ORA*

Apri la finestra di rendering, mostra l'avanzamento del rendering e i tempi di calcolo stimato e trascorso. Per interrompere il rendering, fai clic sulla casella di chiusura della finestra.

### *RENDERING DOPO*

Rimanda il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà eseguito con Artlantis Batch.

## 10. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

## 11. RENDERING

Annulla, Rendering ora o Rendering dopo in base all'opzione scelta di cui sopra.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# CATALOGO MEDIA

I Media consentono di rifinire il progetto trascinando e rilasciando la vista miniatura su un elemento della scena.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Finestra Catalogo Media</b> .....	<b>153</b>
<b>Rifinitura della scena con Media</b> .....	<b>155</b>
<b>Categorie e sotto-categorie</b> .....	<b>157</b>
<b>Aggiunta di un nuovo catalogo Media</b> .....	<b>158</b>
<b>Atlantis Media Converter</b> .....	<b>160</b>
<b>Cartoline</b> .....	<b>163</b>
<b>Uso di una Cartolina</b> .....	<b>165</b>

## FINESTRA CATALOGO MEDIA

È suddivisa in due aree: Anteprime e Categorie.



Esistono tre tipi di Media: Shader, Oggetti e Immagini si trovano nella parte inferiore del Catalogo. Sono organizzati in cinque categorie, ciascuna delle quali dotata di sotto-categorie.

### 1. Anteprima Media

- Trascina e rilascia la miniatura dei Media sulla scena.

### 2. Categorie e sotto-categorie dei Media

15 icone di categorie predefinite da sinistra a destra:

Cinque Shader: Varie, Visualizzazione parete, Visualizzazione pavimento, Visualizzazione esterno e Visualizzazione naturale.



Otto oggetti 3D: Mobilio, Decorazione, Lampade, Ufficio, Trasporto, Piante, Persone e Esterno.



Riquadro e Immagini



- Facendo clic su una categoria, vengono visualizzati tutti gli elementi contenuti in tutte le sue sotto-categorie.



- Le sotto-categorie sono visualizzate facendo clic con il pulsante destro del mouse su un'icona.

Esempio - Mobilio:



**NB:** Si possono aggiungere sotto-categorie al menù utilizzando il Catalogo staccato o il Artlantis Media Converter.

### 3. Preferiti

Elenca i cataloghi definiti dall'utente in ogni categoria. I nuovi cataloghi eventualmente aggiunti dal Artlantis Media Converter saranno visualizzati.



Visualizza solo i Media usati di recente dall'utente.



### 4. Cassetto

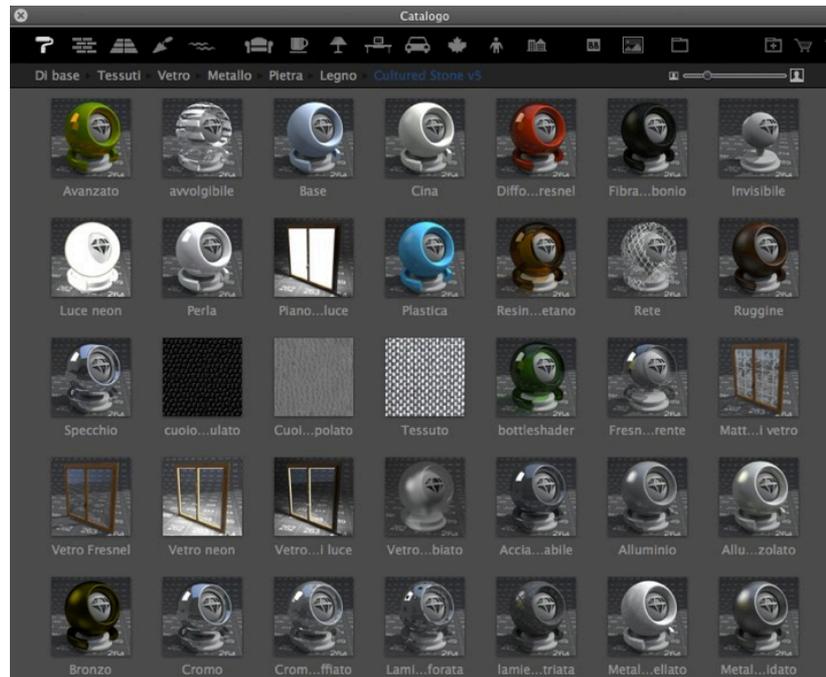


Due icone su entrambi i lati della parte superiore del Catalogo.

Servono a visualizzare/chiedere il Catalogo.

### 5. Distacco del Catalogo

- Sgancia il catalogo dalla finestra principale di Artlantis per visualizzarlo su una seconda schermata...



- Per riaganciare il Catalogo, chiudi la nuova finestra.
- Aggiungi un nuovo catalogo Media.

**NB:** Artlantis 5 leggerà solo media in versione 5; chi ha cataloghi di media creati prima della versione 5, deve convertirli servendosi del Artlantis Media Converter disponibile insieme all'applicazione Artlantis.

**NB:** Nel nostro Artlantis Media Store sono disponibili altri Media.

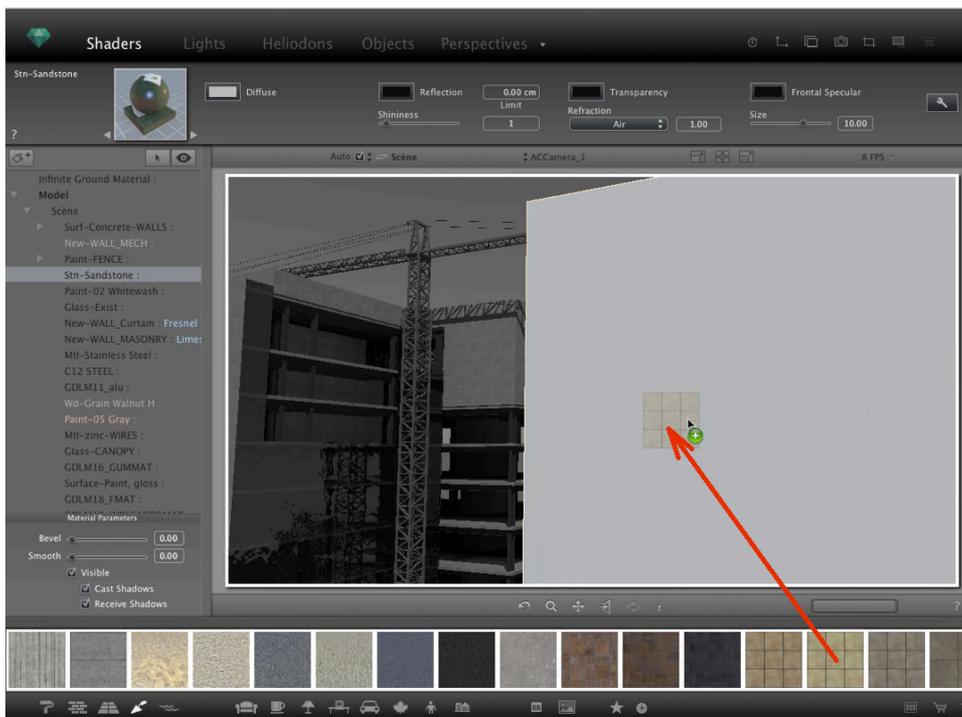
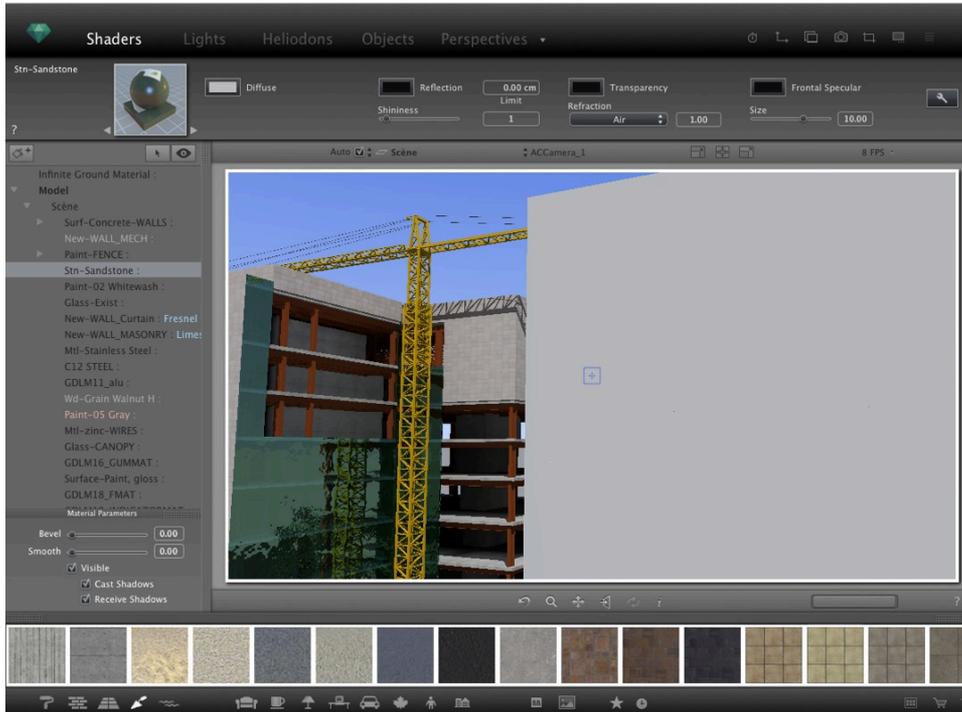
**NB:** Per default, la cartella Media si trova in HD/Utenti/Condivisione/Abvent/Artlantis/Media. Si può impostare un'altra ubicazione utilizzando le Preferenze in Artlantis.

## RIFINITURA DELLA SCENA CON MEDIA

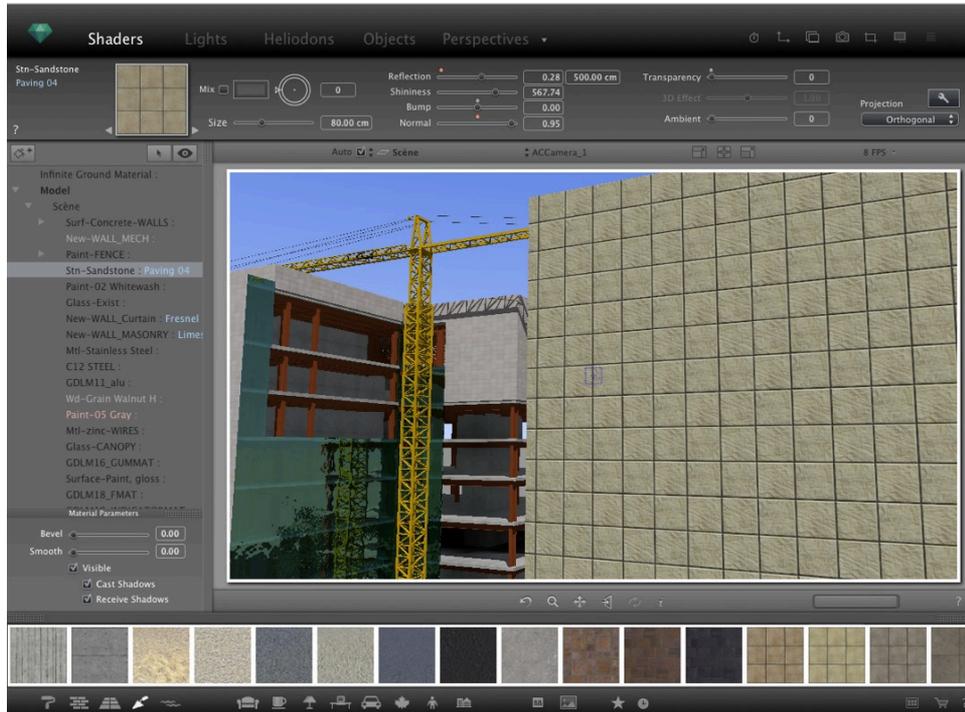
### Trascina e rilascia un media dal Catalogo alla finestra Anteprima

Nell'area Vista media, seleziona il media desiderato e trascinalo-rilascialo nella scena su un materiale, oggetto o sfondo (per una sola immagine). L'elemento pronto a ricevere il Media è evidenziato quando il cursore vi passa sopra.

In questo esempio, applichiamo uno Shader alla parete:



Risultato



## CATEGORIE E SOTTO-CATEGORIE

### Cinque Shader

Varie, Visualizzazione parete, Visualizzazione pavimento, Visualizzazione esterno e Visualizzazione naturale.



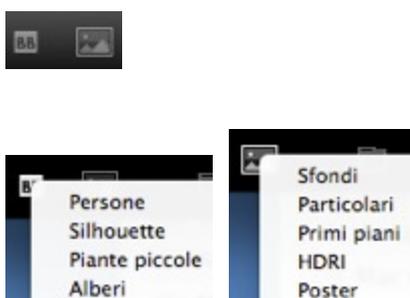
### Otto oggetti 3D

Mobilio, Decorazione, Lampade, Ufficio, Trasporto, Piante, Persone e Esterno.





## Riquadro e Immagini



**NB:** Ciascuna categoria di media può avere una nuova sotto-categoria.

## AGGIUNTA DI UN NUOVO CATALOGO MEDIA

### Come si aggiunge un catalogo dei media al Catalogo?

È possibile solo se il Catalogo Media è sganciato.

-  Sgancia il Catalogo Media
  1. Spostando il cursore, si ridimensionano le miniature dei Media.

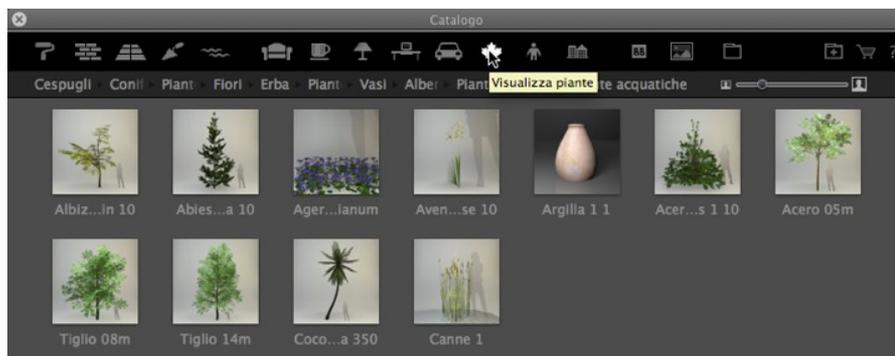


2. Accedi al Media Store se sei connesso a Internet.

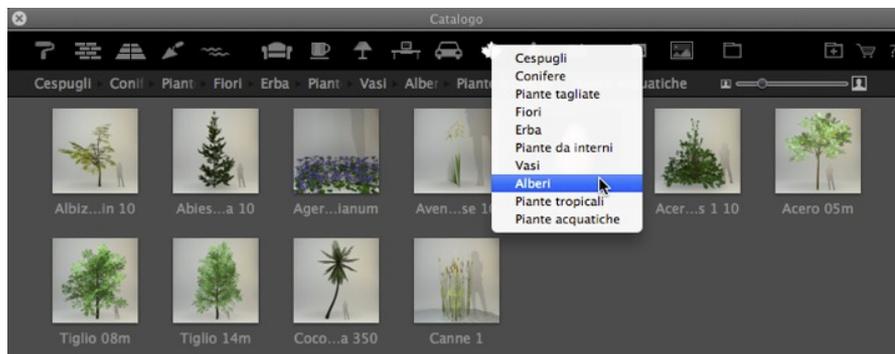


### Esempio: aggiunta di un catalogo di Piante 3D

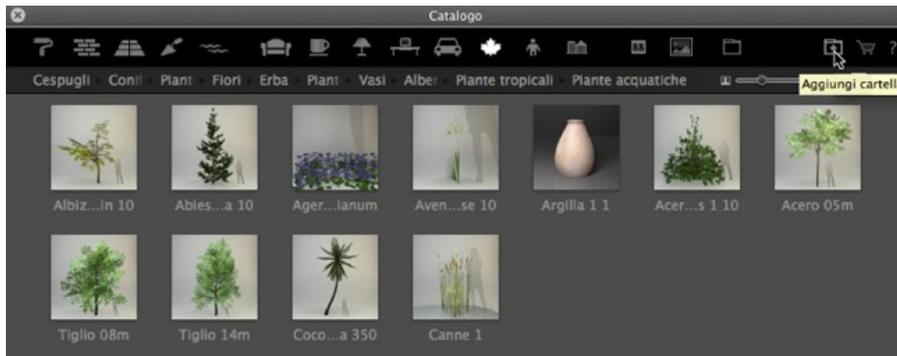
- a. Scegli l'icona della categoria Piante



- b. Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona piante, quindi scegli la sotto-categoria Alberi

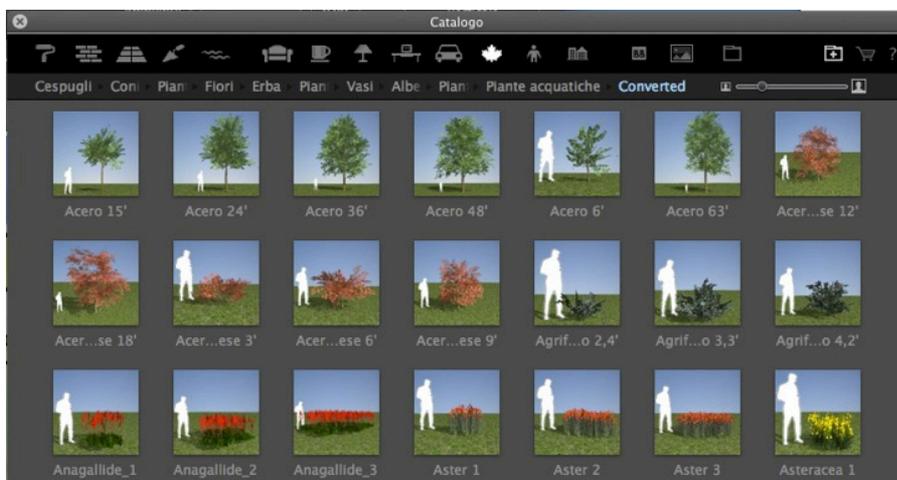


- c. Fai clic sul pulsante Aggiungi cartella



**d. Scorri nel disco rigido per selezionare il nuovo catalogo**

Il nuovo catalogo è visualizzato nella barra degli strumenti; il nome è riportato in blu.



**Per eliminare una sotto-categoria**

1. Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla sotto-categoria e scegli Elimina



**ARTLANTIS MEDIA CONVERTER**

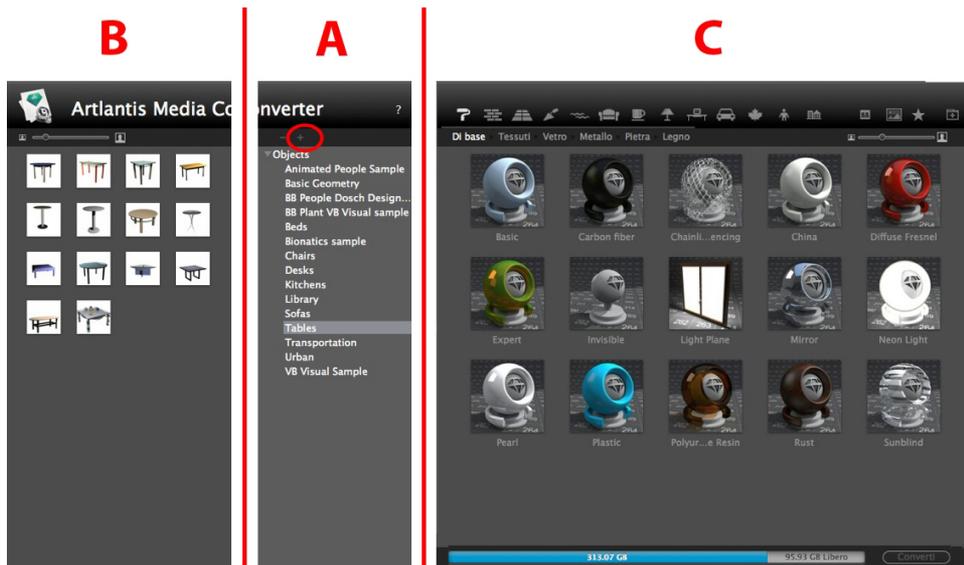
**I formati dei file di Artlantis 5 sono cambiati rispetto alla versione precedente; e questo vale anche per i Media**

I vecchi Media si possono ancora usare con Artlantis trascinandoli e rilasciandoli direttamente dal disco rigido alla finestra Anteprima Artlantis . Tuttavia tali Media non sono più modificabili. Occorre convertirli nei nuovi formati di file. I più vecchi Shader Media (.xsh) e oggetti (.aof) non possono essere visualizzati nel Catalogo Artlantis.

Per usare questi Media, convertili nei nuovi formati di file Artlantis 5 - Shader: atls e Oggetti: atlo



## Interfaccia di Artlantis Media Converter



### A. Zona

Visualizza la gerarchia di qualsiasi catalogo Media dalla versione 4 o precedenti.\*

Il pulsante + consente di caricare una cartella. Facendo clic sul nome di un catalogo Media viene visualizzato il contenuto (miniature) nella zona B.

Si può selezionare il nome di un catalogo e trascinarlo e rilasciarlo nella zona C.

### B. Zona

Visualizza le miniature della cartella Media dalla versione 4 o precedenti\* selezionata nell'elenco. Si possono trascinare e rilasciare uno o più Media nella zona C.



**NB:** \*Gli Shader più vecchi, nel formato di file .ash, non sono supportati dal convertitore.

### C. Zona

Visualizza il catalogo Media corrente di Artlantis.

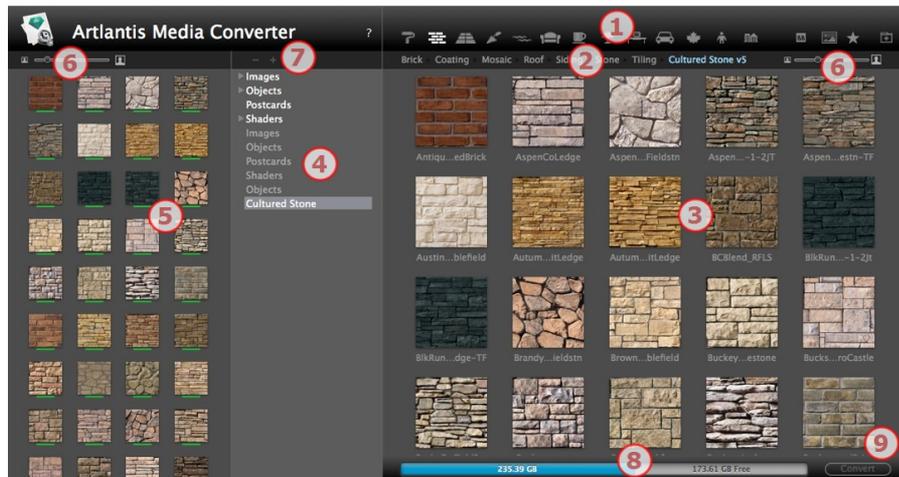
La barra degli strumenti visualizza il contenuto per miniature e nomi dei Media contenuti negli attuali Cataloghi Artlantis.

I Media in attesa di conversione sono visualizzati con sottolineatura gialla. Si convertono facendo clic sul pulsante Converti. Una volta completata l'operazione, i Media sono pronti all'uso nel Catalogo Artlantis.

Se un Media è sottolineato in rosso, significa che mancano uno o più elementi. Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'anteprima, quindi scegli Risolvi Errore. Compare una finestra di dialogo che chiede di cercare gli elementi mancanti.



**NB:** Un Media deve essere del tutto completo prima di poter essere convertito; altrimenti la conversione fallirà.



1. Categoria Media.
2. Sotto-categorie dei Media di una categoria.
3. Anteprima di media da convertire.
4. Elenca i media per possibile conversione.
5. Visualizza il catalogo Media corrente.

Questi sono i Media correnti visualizzati nel catalogo Artlantis. Una miniatura sottolineata in giallo significa che il Media non sarà disponibile finché non si farà clic sul pulsante Converti.

Se la miniatura di un Media è sottolineata in giallo, significa che il Media è pronto per la conversione (una volta convertito diventa verde)

6. Ridimensiona l'anteprima del Media
7. Aggiungi una cartella di Media da convertire
8. Informazioni sul disco rigido: la memoria in uso è mostrata in blu, lo spazio libero disponibile è mostrato in grigio.
9. Pulsante Converti

## Conversione dei Media

La conversione può essere eseguita su un singolo Media, su una selezione di Media o su una cartella di Media.

Artlantis Media Converter si trova nella cartella d'installazione di Artlantis.



**NB:** Un tratto giallo sotto la miniatura indica che il Media è pronto per la conversione; quando il Media è convertito, il tratto diventa verde.

Una volta convertiti, i Media sono visualizzati nel catalogo Artlantis.

Dove si possono salvare i Media convertiti?

Si possono salvare nel Catalogo Media corrente:



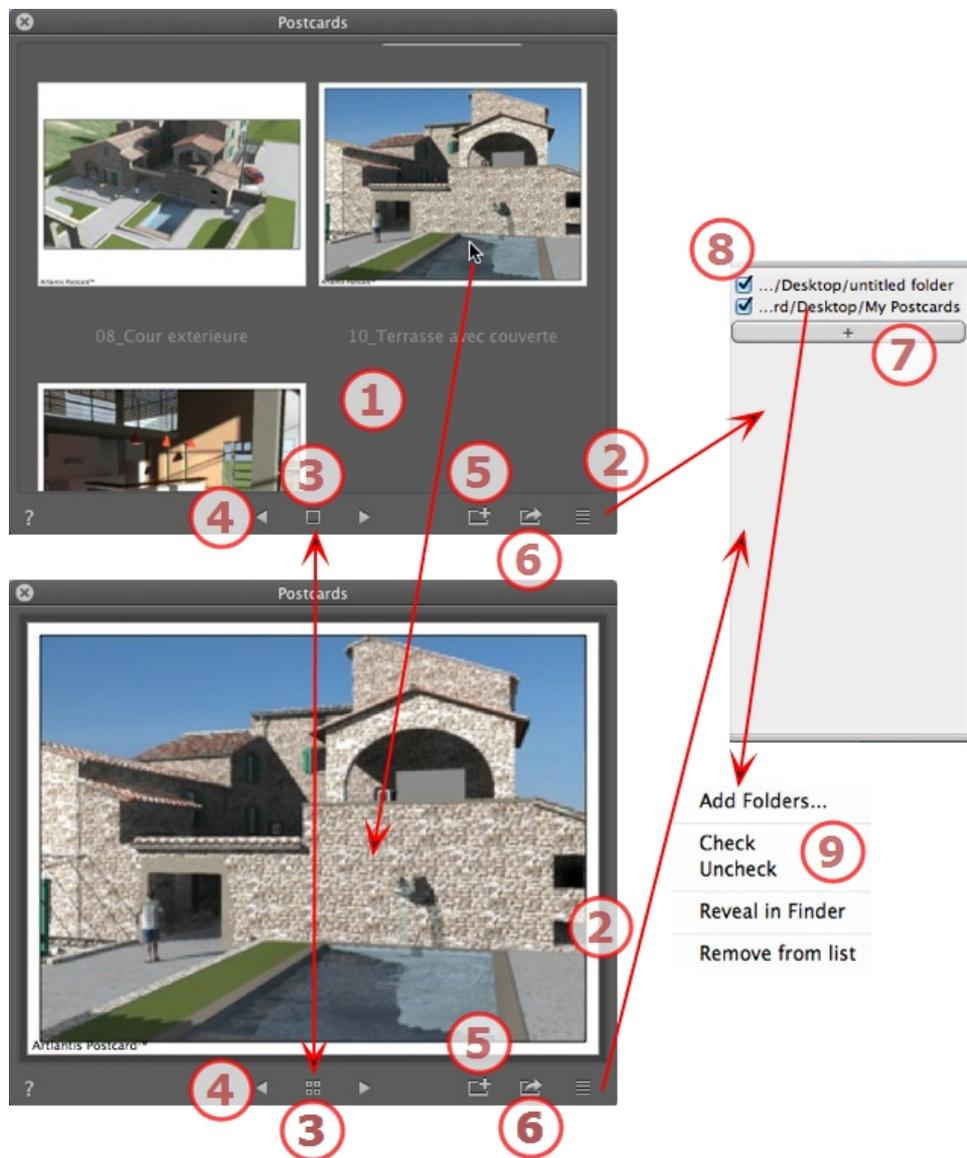
C:/Utenti/Pubblico/Documento Pubblico/Abvent/Artlantis Media

O in qualsiasi altra ubicazione sul disco rigido.

## CARTOLINE

Raccolta e organizzazione delle Cartoline. La raccolta di una cartolina equivale a scattare un'istantanea dei contenuti della scena corrente in un momento qualsiasi, memorizzando tutti i parametri assegnati ai materiali: Colori, Shader e Texture. L'idea è quella di facilitare il recupero delle impostazioni e, se necessario, di potere inviare rapidamente le informazioni in essa contenute a qualsiasi altro utente, o da un progetto all'altro.

Le Cartoline sono visualizzate per ogni progetto aperto.



### 1. VISUALIZZAZIONE CARTOLINE

La zona visualizza sia le miniature delle Cartoline memorizzate, sia una specifica Cartolina.



 **NB:** I materiali possono essere trascinati e rilasciati nella scena solo quando sia visualizzata una Cartolina specifica.

## 2. ACCEDI ALL'ELENCO

Aprire/chiudere l'elenco.

## 3. OPZIONI DI VISUALIZZAZIONE

Visualizza le Cartoline tramite miniature o una sola alla volta.

## 4. MUOVERSI TRA LE CARTOLINE

Usa le frecce destra e sinistra per spostarti tra le Cartoline.

## 5. CREA UNA CARTOLINA

Apri una finestra di dialogo che chiede di specificare dove memorizzarla; il nome di default è il nome del punto di vista, che può essere modificato prima di salvarlo.

 **NB:** Si può salvare un numero illimitato di Cartoline.

 **NB:** Le Cartoline sono salvate in formato jpeg sia in una cartella Cartoline, sia in un'altra cartella che si dovrà catalogare.

 **NB:** Anche se la Cartolina è in formato jpeg, la sua modifica con un programma di ritocco immagine provocherà la perdita delle informazioni specifiche di Shader e Texture, rendendola inutilizzabile in Artlantis.

## 6. APPLICA TUTTI I MATERIALI AL PROGETTO CORRENTE

Applica con un clic i materiali contenuti in una Cartolina nel progetto corrente.

 **NB:** I nomi dei materiali devono essere identici nella Cartolina e nella scena corrente.

## 7. CARICA UNA CARTOLINA

Fai clic su + per caricare una cartolina. Una finestra di dialogo chiede di indicare dove caricarla.

## 8. ATTIVAZIONE/DISATTIVAZIONE E PERCORSI DELLA CARTOLINA

Fai clic sulla casella di spunta posta prima del nome del percorso per attivare/disattivare il percorso di una Cartolina o una cartella contenente Cartoline. Una volta disattivate, le Cartoline non sono più visibili nella zona di visualizzazione.

## 9. MENÙ CONTESTUALE

Fai clic con il pulsante destro del mouse su un percorso e attiva il menù a tendina per gestire l'elenco.

**Aggiungi cartelle...**

Specifica l'ubicazione di una cartella contenente Cartoline.

**Spunta/Deselezione**

Per attivare e disattivare il percorso.

**Mostra nel Finder**

Apri la cartella contenente la Cartolina.

**Togli dall'elenco**

Elimina il percorso dall'elenco.



*NB: Trova la Cartolina nel disco rigido e inviala a un altro computer.*



*NB: Per cancellare una Cartolina, basta localizzare la Cartolina salvata sul disco rigido e cancellarla.*

**Uso di una Cartolina****USO DI UNA CARTOLINA**

Due modi per impostare i materiali di una Cartolina in una scena.

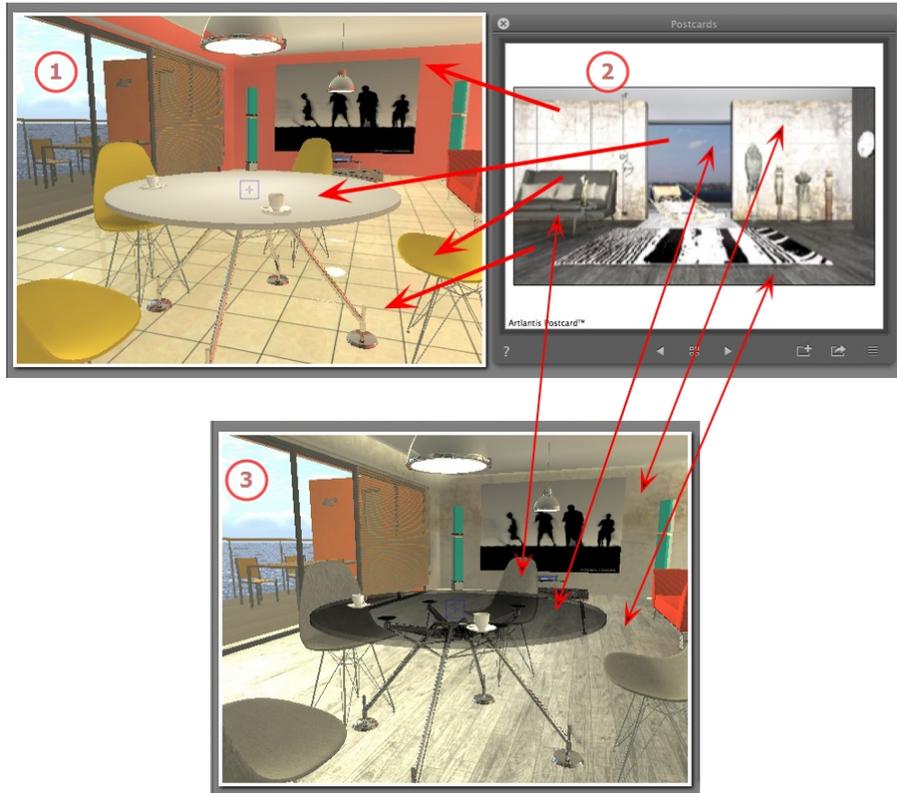
- A- Applica i materiali uno alla volta
- B- Applica tutti i materiali della Cartolina nella scena

Sono applicati i materiali che attribuiscono colori, Shader e texture

**A. APPLICA I MATERIALI UNO ALLA VOLTA**

Nella finestra Cartolina visualizza una singola Cartolina, quindi prendi un materiale dalla Cartolina e trascinalo-rilascialo sulla geometria di destinazione in Anteprima.

Esempio:



### 1. La scena iniziale

In attesa dell'applicazione dei materiali.

### 2. La Cartolina

- Trascina e rilascia i materiali della Cartolina sulla geometria della scena.

### 3. Il risultato

Tutti i materiali applicati sono impostati in corrispondenza con le loro impostazioni nella Cartolina.

**NB:** Quando una Cartolina include texture associate a uno Shader, una volta che questo è stato trascinato e rilasciato su un materiale della scena, saranno applicate anche tali texture.

## B. APPLICA TUTTI I MATERIALI ALLA SCENA

Visualizza la Cartolina, poi fai clic su  per applicare tutti i materiali.

**NB:** Vantaggio: con un solo clic si può realizzare una variante dei materiali associati al progetto senza creare un nuovo documento. I nomi dei materiali devono corrispondere per poter essere trasferibili.

# ISPETTORE SHADER

## SHADER



Qualsiasi materiale Artlantis è ricoperto con uno Shader, anche se non è stato applicato alcuno Shader specifico. In questo caso, c'è uno Shader di base.

L'aspetto dell'Ispettore Shader varia a seconda degli specifici parametri dello Shader corrente. Gli Shader si trovano nel Catalogo Media.

**NB:** A uno Shader si possono applicare texture.

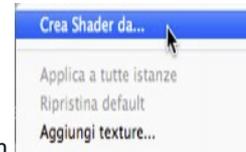
In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

## CREAZIONE DI UNO SHADER

Si effettua utilizzando uno Shader esistente, sia:

- Nell'Ispettore Shader Inspector: un solo clic sullo strumento .

- O facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un materiale e selezionando l'opzione *Crea Shader da...*



Si apre una finestra di dialogo con l'immagine dello Shader corrente. Se lo Shader corrente è di tipo procedurale, la finestra di dialogo è vuota.

La finestra di dialogo deve essere compilata con immagini e valori. Per farlo, occorre trascinare e rilasciare dove richiesto o fare doppio clic sulla miniatura per aprire una finestra di dialogo nella quale scegliere un'immagine.

Una volta memorizzato, il nuovo Shader comparirà come Shader standard.



### 1. ANTEPRIMA

è l'anteprima che compare nell'Ispettore Shader e nel campo miniature del Catalogo. La miniatura che rappresenta lo Shader deve essere un file jpeg di 128 x 128 pixel.

La larghezza della miniatura fornisce le dimensioni dell'immagine in scala 1:1 nell'unità di misura corrente.



**NB:** Se non si fornisce una miniatura, Artlantis userà l'immagine diffusa ridimensionata a 128 x 128 pixel.

## 2. DIFFONDI

**L'immagine deve essere presente.** Questa è la parte visibile dello Shader. A seconda dello schema, consigliamo immagini di dimensioni 512 x 512 o 1024 x 1024 pixel.

**NB:** Se l'immagine non è quadrata, Artlantis la stenderà per renderla quadrata.

La larghezza diffusa fornisce l'immagine in scala 1:1 nell'unità di misura corrente.

A seconda della rappresentazione, queste dimensioni possono differire da quelle della miniatura dell'anteprima. L'immagine diffusa non rappresenta necessariamente la stessa immagine della miniatura.

**NB:** L'immagine diffusa ha dimensioni quattro volte superiori a quelle dell'immagine miniatura, ma il suo schema è 3 x 3 le dimensioni della miniatura per evitare l'effetto ripetizione.

L'immagine diffusa non è visibile nell'ispettore Shader, ma è visualizzata nel campo Anteprima Catalogo.

## 3. RIFLESSIONE

L'immagine è opzionale. Generalmente è in scala di grigi, ma può essere a colori.

Le sue dimensioni in pixel devono essere identiche a quelle dell'immagine diffusa. Altrimenti Artlantis la adatterà in funzione delle dimensioni dell'immagine diffusa.

Lo scopo dell'immagine riflessa è di modificare il valore del cursore di **riflessione**:

- Nei pixel neri, il valore del cursore è moltiplicato per 0.
- Nei pixel bianchi, il valore del cursore è moltiplicato per 1.
- Nei pixel intermedi, il valore del cursore è moltiplicato per un valore intermedio.

è utile limitare gli effetti della **riflessione** in certe parti dell'immagine diffusa.

**NB:** Il cursore è limitato a un valore minimo e massimo di 1. Per esempio, l'immissione di un valore 0,25 definirà un cursore spostabile tra un minimo di 0 e un massimo di 0,25.

Nella finestra Anteprima si possono provare in tempo reale gli effetti di ciascuna impostazione.

## 4. BRILLANTEZZA

L'immagine è opzionale e dovrebbe essere in scala dei grigi.

Le sue dimensioni in pixel devono essere identiche a quelle dell'immagine diffusa. Altrimenti Artlantis la adatterà in funzione delle dimensioni dell'immagine diffusa.

L'immagine **Brillantezza** serve a modificare i valori del cursore da 1 a 1.000.

## 5. RILIEVO

Se lo Shader non ha alcuna immagine in rilievo, il cursore sarà disponibile nell'ispettore degli Shader a Artlantis utilizzerà l'immagine diffusa per fornire i rilievi. Pertanto l'immagine in rilievo sarà sempre disponibile e richiederà minore memoria al sistema. Valori compresi tra -1 e 1.

## 6. NORMALE



L'immagine è opzionale. I colori utilizzano regole rigorose per definire la simulazione del rilievo. In generale, sostituisce Rilievo, ma Artlantis può supportare entrambi. Valori compresi tra -1 e 1.



**Importante:** Non è semplice creare un'immagine "Normale". Se lo Shader non ha alcuna immagine Normale, il cursore nell'Ispettore Shader è disabilitato.

## 7. TRASPARENZA

L'immagine è opzionale e dovrebbe essere in scala dei grigi.

Si usa per simulare fori e trasparenze nello Shader.

- Nei pixel neri, lo Shader è opaco.
- Nei pixel bianchi, lo Shader è trasparente.

## 8. SPECCHIO O/SPECCHIO V

Inverte orizzontalmente e/o verticalmente ogni duplicato.

## 8. RIBALTAMENTO O/RIBALTAMENTO V

Inverte orizzontalmente e/o verticalmente la texture con un'opzione speculare tra due ripetizioni.

## 8. FRESNEL

Aggiunge effetto di transizione Fresnel tra **Riflesso** e Diffusione.

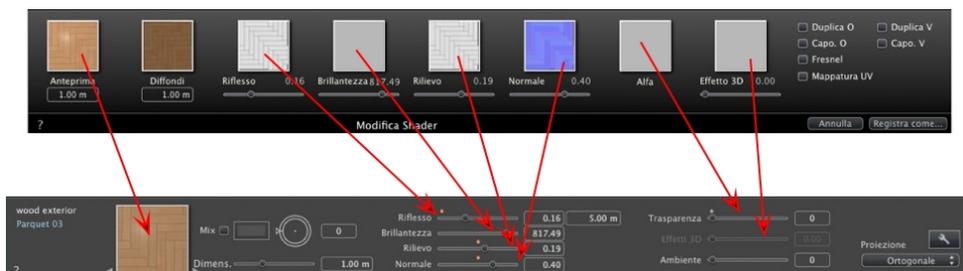
## 8. MAPPATURA UV

Controlla proiezione mappatura UV. Conserva le coordinate della texture su un oggetto proveniente da un software che gestisce le mappe UV.

## 9. SALVA SHADER COME

Apri la finestra di dialogo Salva. Digita il nome dello Shader. Questo nome comparirà in alto a sinistra nell'ispettore.

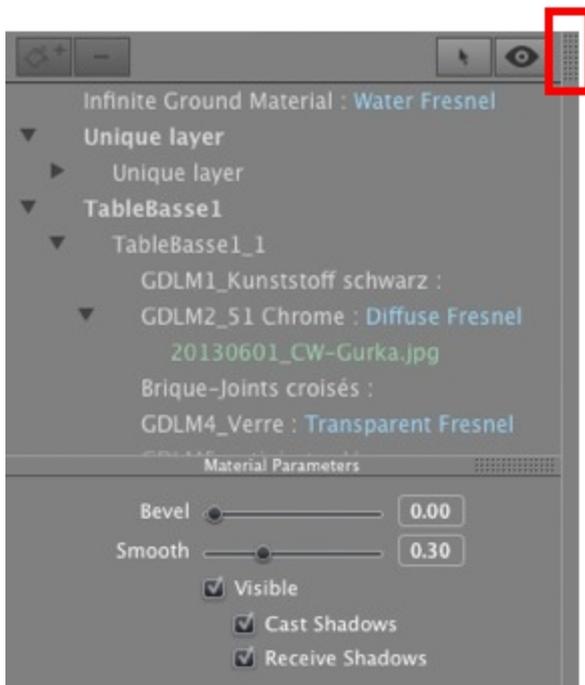
## Crea Shader e Corrispondenza interfaccia Shader



Alcune impostazioni degli Shader di base non sono disponibili in Crea Shader: Rotazione, Miscela colori, Trasparenza, Opzioni di proiezione e Identificatori di materiali hanno valori preimpostati.



## ELENCO MATERIALI



Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Per tenere l'elenco aperto, fai clic sull'icona. Clicca di nuovo per tornare allo stato precedente.

- I materiali sono visualizzati per nome. Per modificare il nome di un materiale, fai doppio clic sul nome.



**Si noti:** Se si intende usare il comando "Usa file di riferimento...", si perderanno tutti i nomi dei materiali modificati.

**Nomi:** Visualizzazione codice colore:

- I nomi di lucidi e materiali sono neri
- I nomi dei materiali sono rossi se non presenti nel database.
- I nomi degli Shader sono blu
- I nomi delle Texture sono verdi.
- I nomi dei materiali vuoti sono magenta.



## Organizzazione dell'elenco



### 1. Materiale suolo infinito

È il materiale applicato al suolo infinito (Informazioni scena). Si trova al primo posto nell'elenco dei materiali.

### 2. Nome oggetto

Un clic sulla scheda Oggetto apre/chiude l'elenco dei Materiali con Shader e Texture collegate all'oggetto in questione.

### 3. Nome materiale

Quando il materiale è assegnato, il nome è visualizzato in nero.

### 4. Nome Shader

Segue il nome del materiale ed è visualizzato in blu.

### 5. Nome texture



Segue il nome di materiale o Shader ed è visualizzato in verde. Per riorganizzare l'ordine di mappatura delle texture associate a un materiale, si può usare il trascina-e-rilascia. Trascinando e rilasciando una texture su un'altra, la si rende dipendente. In questo modo puoi spostarle contemporaneamente.

## 6. Materiali creati ex novo non associati a una geometria

Il nome del materiale è visualizzato in **rosso**.

## 7. Nome Occorrenza oggetto

L'Occorrenza oggetto è formata da parecchi materiali.

L'utente può trascinare e rilasciare uno Shader su un materiale dell'elenco.

In questo elenco si possono usare le scorciatoie *Copia e incolla*.

### Aggiunta di Texture

## PARAMETRI MATERIALE



- Apre o chiude i Parametri materiale.



*Smussatura*: Usa il cursore per scegliere il grado di smussatura per un materiale.

*Levigatazza*: Usa il cursore per scegliere il grado di levigatezza per un materiale.

## CARATTERISTICHE DEL MATERIALE

Il materiale è visibile o invisibile.

Il materiale proietta ombre o non le proietta.

Il materiale riceve le ombre o non le riceve.

-  Crea un nuovo materiale in funzione del materiale selezionato.  
Il materiale creato si trova alla fine dell'Elenco materiali (prima di Materiali oggetto). Anche le texture collegate al materiale duplicato sono duplicate.
-  Elimina un materiale vuoto in funzione del materiale selezionato. Crea un nuovo materiale in funzione del materiale selezionato.
-  Abilita l'utente a Riassegnare un Materiale.

## FILTRO VISUALIZZAZIONE MATERIALE



Sono elencati tutti i materiali del progetto.



Sono elencati solo i materiali osservabili nella finestra Anteprima.



**NB:** Limitazioni - in un file di riferimento ATL, tutti i materiali rinominati o riassegnati non saranno riconosciuti dal comando "Usa file di riferimento...".

In questo caso, consigliamo di tornare al modellatore per distinguere i nomi dei materiali e poi, se il modellatore lo consente, aggiornare il file atl o utilizzare la funzione "Usa file di riferimento".

## SHADER ACQUA REALISTICO



- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.

**NB:** Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.

### 1. RIFLESSIONE

Dà un aspetto riflettente al materiale.

Questo è il colore iniziale. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema.

Si può usare insieme al colore **Trasparenza** *Trasparenza*

*Limite:* Digitando un valore Limite si definisce la distanza massima di una **riflessione**. Il valore 0 significa che l'ambiente è riflesso all'infinito.

### 2. BRILLANTEZZA



Trascina il cursore affinché il materiale rifletta il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo.

### 3. TRANSIZIONE FRESNEL

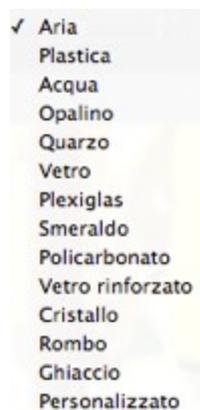
Determina la transizione tra il colore **Riflesso** e il colore Trasparente. La transizione è funzione dell'angolo del soggetto rispetto alla superficie. Per es.: il colore Riflesso resta visibile anche se il materiale è lucido.

### 4. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

### 5. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.



### 6. SUPERFICIE ACQUA

*Dimensioni onda:* Trascina il cursore per regolare le dimensioni delle onde o digita un valore nel relativo campo. Il valore della lunghezza delle onde può variare tra 0 e 500.

*Piattezza:* Trascina il cursore delle dimensioni onde o digita un valore compreso tra 0 e 10 nel relativo campo.

### 7. IMPOSTAZIONI ANIMAZIONE

Consente all'utente di regolare automaticamente gli effetti del moto dell'acqua che saranno visibili solo nella modalità Animazione sequenza. Se la casella non è spuntata, i movimenti sono sospesi.

Consente all'utente di controllare la velocità del movimento dell'acqua. Valori compresi tra 1 e 3.



**NB:** Vale solo per Artlantis Studio nella modalità animazione.

### 8. CREAZIONE DI UNO SHADER



## SHADER LUCE NEON



### 1. NAVIGATORE SHADER/TEXTURE

Per un materiale, si può usare per navigare tra lo Shader e i relativi editor delle Texture e Shader.

### 2. POTENZA ILLUMINAZIONE

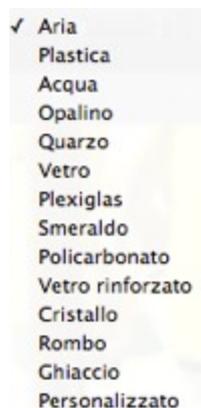
Trascina il cursore per variare l'intensità o digita un valore (tra 0,1 e 5.000) nel relativo campo. Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

### 3. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

### 4. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.



### 5. SPECULARE FRONTALE

Definisce il colore e le dimensioni della macchia di luce (luce diffusa) sulla superficie di un oggetto.

Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

### 6. DIMENSIONI

Trascina il cursore per variare le dimensioni o digita un valore (tra 0,1 e 100) nel relativo campo.



## 7. CREAZIONE DI UNO SHADER



### SHADER DI BASE



Questi Shader hanno la stessa interfaccia: Invisibile, China, Invisibile, Specchio, Perla, Plastica, Alluminio, Bronzo, Cromo, Rame e Acciaio inossidabile.

- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.



*NB: Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.*

### 1. COLORE DI DIFFUSIONE

Questo è il colore iniziale. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema.

### 2. AMBIENTE

Consente di impostare l'aspetto ambientale dello Shader. Digita un valore o fai scorrere il cursore. L'aspetto ambientale fornisce al materiale un effetto di retroilluminazione.



*NB: Non disponibile con ogni Shader.*

### 4. RIFLESSIONE

Questo è il colore del **Riflesso**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno sarà riflettente lo Shader.

*Limite:* Digitando un valore Limite si definisce la distanza massima di una **riflessione**. Il valore 0 significa che l'ambiente è riflesso all'infinito.

### 5. BRILLANTEZZA

L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

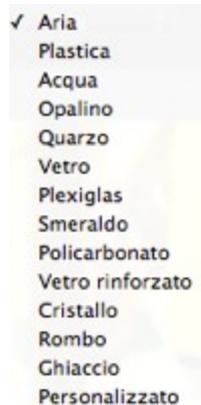


## 5. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

## 6. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.



## 7. SPECULARE FRONTALE

Quando una sorgente luminosa illumina un materiale direttamente, esso fornisce l'aspetto più o meno diffuso dalla macchia di luce. Definisci il colore della macchia di luce; se il colore è scuro, non c'è alcun effetto speculare.

## 8. CREAZIONE DI UNO SHADER



## SHADER DI FRESNEL DIFFUSO



- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.



**NB:** Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.



## 1. RIFLESSIONE

Questo è il colore del **Riflesso**. Per modificarlo, fai clic sul rettangolo. Si aprono le finestre di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno sarà riflettente lo Shader.

*Limite*: Digitando un valore Limite si definisce la distanza massima di una **riflessione**. Il valore 0 significa che l'ambiente è riflesso all'infinito.

## 2. BRILLANTEZZA

L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

## 3. TRANSIZIONE FRESNEL

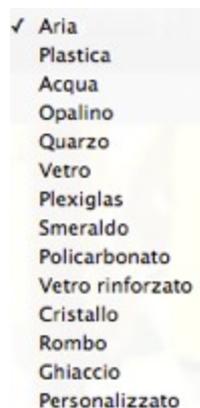
Determina la transizione tra il colore **Riflesso** e il colore Trasparente. La transizione è funzione dell'angolo del soggetto rispetto alla superficie. Per es.: il colore Riflesso resta visibile anche se il materiale è lucido.

## 4. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

## 5. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.



## 6. CREAZIONE DI UNO SHADER



## SHADER DI FRESNEL TRASPARENTE





- a. Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- b. Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- c. L'Anteprima dello Shader.

 **NB:** Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.

## 1. RIFLESSIONE

Questo è il colore del **Riflesso**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno sarà riflettente lo Shader.

*Limite:* Digitando un valore Limite si definisce la distanza massima di una **riflessione**. Il valore 0 significa che l'ambiente è riflesso all'infinito.

## 2. BRILLANTEZZA

L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

## 3. TRANSIZIONE FRESNEL

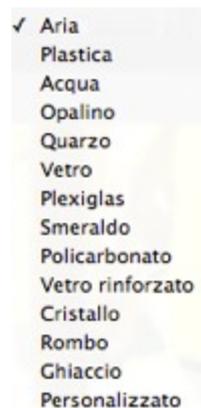
Determina la transizione tra il colore **Riflesso** e il colore Trasparente. La transizione è funzione dell'angolo del soggetto rispetto alla superficie. Per es.: il colore Riflesso resta visibile anche se il materiale è lucido.

## 4. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

## 5. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.





## 6. CREAZIONE DI UNO SHADER



### SHADER PROCEDURALE

Questi Shader hanno la stessa interfaccia: Fibra di carbonio, Ghiaia, Prato, Marmo, Mosaico, Pavimentazione, Mattoni, Catena, Ebano, Ruggine, Scuro, Cuoio, Tela, Lamiera, Bebeer, Cedro, Olmo, Esotico, Mogano, Vetro granulato, Alluminio spazzolato, Cromo graffiato, Metallo martellato, Metallo ossidato, Lamiera perforata, Tappeto, Rivestimento, Tegole del tetto, Tavolato, Pietra, Piastrella ecc.



- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.



**NB:** Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.

#### 1. MIX COLORE

Per scegliere un colore, controlla e fai clic sul selettore.

#### 2. ROTAZIONE

Usa il cursore circolare (Shift + Clic, incrementi ogni 15°) per ruotare la texture sul suo asse o digita un valore nel relativo campo.

Maiusc + clic per scattare ogni 15°.

#### 3. DIMENSIONI

Usa il cursore per cambiare proporzionalmente le dimensioni dello Shader o digita un valore nel relativo campo.

#### 4. RIFLESSIONE

Trascina il cursore affinché il materiale rifletta il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo.

#### 5. BRILLANTEZZA

L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

#### 6. RILIEVO



Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo per simulare l'effetto di rilievi o cavità sulla superficie del materiale.

Per annullare l'effetto, fai doppio clic sul diodo.

## 7. MAPPATURA NORMALE

Fornisce un aspetto distorto a ogni elemento riflesso nella texture. Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo per simulare la distorsione.

## 8. TRASPARENZA

Applica un livello di trasparenza alla texture o digita un valore nel relativo campo. Per annullare l'effetto, fai clic sul diodo.

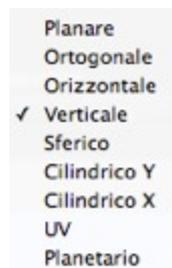
## 9. EFFETTO 3D

## 10. AMBIENTE

Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo. Fornisce allo Shader un effetto di illuminazione rétro.

## 11. PROIEZIONE

Adatta l'immagine alla superficie sulla quale è posta. Seleziona automaticamente le impostazioni più adatte al progetto.



*Planare*: Si applica a un piano.

*Ortagonale*: Si applica a un elemento. Se l'elemento è formato da superfici piane, la texture segue i piani della superficie.

*Orizzontale*: Lo Shader deve essere disposto orizzontalmente.

*Verticale*: Proiezione verticale sull'elemento. Le parti orizzontali ricevono l'immagine, mentre le parti verticali o inclinate sono allungate.

*Sferica*: Adotta una forma sferica che dipende dalle dimensioni della texture. Potrebbe perciò lasciare spazi vuoti.

*Y Cilindrica*: La texture è proiettata intorno all'asse di un cilindro verticale.

*X Cilindrica*: La texture è proiettata intorno all'asse di un cilindro orizzontale.

*UV*: Conserva le coordinate della texture su un oggetto proveniente da un software che gestisce le mappe UV.

*Planetaria*: Proiezione verticale dell'elemento mentre attraversa i poli, senza lasciare spazi.

## 12. CREAZIONE DI UNO SHADER



Crea un nuovo Shader da uno Shader esistente.

## SHADER VETRATA NEON



- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.



*NB: Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.*

### 1. POTENZA ILLUMINAZIONE

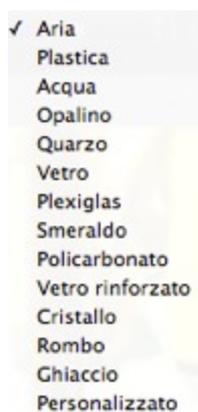
Trascina il cursore per aumentare l'intensità o digita un valore (tra 0,1 e 5.000) nel relativo campo. Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

### 2. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

### 3. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.



### 4. RIFLESSIONE



Questo è il colore del **Riflesso**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno sarà riflettente lo Shader.

## 5. BRILLANTEZZA

*Brillantezza*: L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

*Limite*: Digitando un valore Limite si definisce la distanza massima di una **riflessione**. Il valore 0 significa che l'ambiente è riflesso all'infinito.

## 6. CREAZIONE DI UNO SHADER



# SHADER VETRATA REALISTICA



- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.

**NB:** Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.

## 1. RIFLESSIONE

Questo è il colore del **Riflesso**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno sarà riflettente lo Shader.

*Limite*: Digitando un valore Limite si definisce la distanza massima di una **riflessione**. Il valore 0 significa che l'ambiente è riflesso all'infinito.

## 2. BRILLANTEZZA

L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

## 3. TRANSIZIONE FRESNEL

Determina la transizione tra il colore **Riflesso** e il colore Trasparente. La transizione è funzione dell'angolo del soggetto rispetto alla superficie. Per es.: il colore Riflesso resta visibile anche se il materiale è lucido.

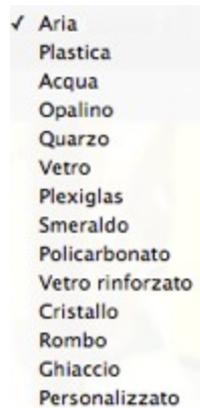
## 4. TRASPARENZA



Questo è il colore della **Trasparenza**. Per cambiarlo, fai clic sul rettangolo. Viene aperta la finestra di selezione dei colori (Color picker) del sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

## 5. RIFRAZIONE

Distorce in maggiore o minore misura l'immagine di un elemento posto dietro un materiale. Digita un valore numerico o scegli il tipo desiderato nel menù contestuale.



## 6. QUALITÀ LUCIDATURA

Consente di creare un riflesso discontinuo quando c'è un'interruzione tra diverse superfici su uno stesso piano. Questo effetto accentua l'effetto realistico su una superficie vetrata.

*Misura della distorsione:*

Determina la lunghezza dell'ondulazione. Digita un valore nel relativo campo.

*X/Y:* Per dirigere l'ondulazione principalmente sull'asse X o Y o su entrambi. Il cursore permette di variare la proporzione. Digita un valore nel relativo campo.

*Piattezza:* Determina le dimensioni dell'ondulazione. Digita un valore nel relativo campo.

*Rilevazione di pannello vetrato:* Quando è selezionata, cerca i limiti di una sagoma contigua sulla quale generare una superficie vetrata.

## 7. CREAZIONE DI UNO SHADER



## SHADER MULTI-TEXTURE



- Nella prima riga è visualizzato il nome del Materiale selezionato, quindi sotto è riportato il nome dello Shader e qualche volta il nome della texture selezionata, se ne esiste una allegata.
- Per modificare il nome di un materiale, farvi doppio clic. Non rinominarlo se desideri usare il comando "Usa un file di riferimento..." perché in questo caso i materiali rinominati saranno ignorati.
- L'Anteprima dello Shader.



 **NB:** Si possono usare le frecce di un materiale per navigare tra lo Shader e gli editor delle Texture relativi.

## 1. MIX COLORE

Per scegliere un colore, controlla e fai clic sul selettore.

## 2. ROTAZIONE

Usa il cursore circolare (Shift + Clic, incrementi ogni 15°) per ruotare la texture sul suo asse o digita un valore nel relativo campo.

Maiusc + clic per scattare ogni 15°.

## 3. DIMENSIONI

Usa il cursore per cambiare proporzionalmente le dimensioni dello Shader o digita un valore nel relativo campo.

## 4. RIFLESSIONE

Trascina il cursore affinché il materiale rifletta il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo.

## 5. BRILLANTEZZA

L'uso del cursore conferisce un aspetto più plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. Valori compresi tra 0 e 1.000.

Per annullare l'effetto, fai doppio clic sul diodo.

## 6. MAPPATURA NORMALE

Fornisce un aspetto distorto a ogni elemento riflesso nella texture. Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo per simulare la distorsione.

## 7. SOGLIA

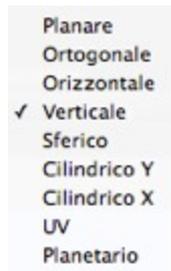
Lo Shader dipende da due texture. I cursori Soglia permettono di determinare l'influenza di ciascuna di esse. Valori compresi tra 0 e 1.

Il cursore di transizione imposta la nitidezza quando le texture si incontrano. Valori compresi tra 0 e 1.

Casuale: un clic sul dado per impostare la maggiore o minore influenza dello schema.

## 8. PROIEZIONE

Adatta l'immagine alla superficie sulla quale è posta. Seleziona automaticamente le impostazioni più adatte al progetto.



*Planare*: Si applica a un piano.

*Ortagonale*: Si applica a un elemento. Se l'elemento è formato da superfici piane, la texture segue i piani della superficie.

*Orizzontale*: Lo Shader deve essere disposto orizzontalmente.

*Verticale*: Proiezione verticale sull'elemento. Le parti orizzontali ricevono l'immagine, mentre le parti verticali o inclinate sono allungate.

*Sferica*: Adotta una forma sferica che dipende dalle dimensioni della texture. Potrebbe perciò lasciare spazi vuoti.

*Y Cilindrica*: La texture è proiettata intorno all'asse di un cilindro verticale.

*X Cilindrica*: La texture è proiettata intorno all'asse di un cilindro orizzontale.

*UV*: Conserva le coordinate della texture su un oggetto proveniente da un software che gestisce le mappe UV.

*Planetaria*: Proiezione verticale dell'elemento mentre attraversa i poli, senza lasciare spazi.

## 9. CREAZIONE DI UNO SHADER



Crea un nuovo Shader da uno Shader esistente.

## SHADER SPECIFICI PER MATERIALI MAXWELL

Questi Shader sono materiali Maxwell. Essi sono ottimizzati per il motore di rendering Maxwell Rendering Engine. Si possono usare anche con il motore di rendering Artlantis, ma si perderanno alcuni aspetti specifici Maxwell.

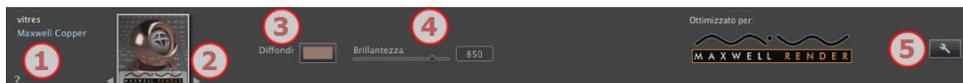


## Shader metallici

Simula il metallo.

### Shader metallici

Questi materiali: Alluminio, Cromo, Cobalto, Rame, Germanio, Oro, Ferro, Nichel, Argento, Titanio e Vanadio simulano tutti vari tipi di metallo.



#### 1. Nomi: Materiali/Shader/Texture

- Il nome del materiale si trova in alto, in bianco: per modificarlo, fai doppio clic sul nome.

A seconda della selezione, al di sotto è riportato il nome dello Shader in blu o il nome della Texture in verde.

#### 2. Navigatore Shader/Texture

Visualizza l'anteprima dello Shader o della Texture eventualmente allegati. Si naviga tra di essi usando le due frecce poste ai due lati. L'aspetto dell'ispettore varierà in funzione della selezione di uno Shader o di una Texture.

#### 3. Colore di diffusione

- Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

#### 4. Brillantezza

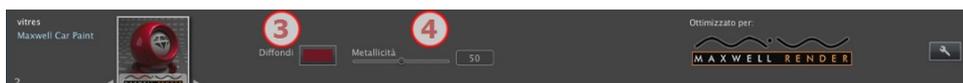
##### Brillantezza

- Trascina il cursore per regolare l'intensità della brillantezza del materiale o digita un valore nel relativo campo.

#### 5. Crea un nuovo Shader

## Shader vernice automobile

Questo Shader metallico è stato ideato per l'applicazione su superfici curve come quelle della carrozzeria di un'auto. Si può impostare il livello di metallizzazione della vernice.





### 3. Colore di diffusione

- Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

### 4. Metallizzazione

#### Brillantezza

- Trascina il cursore per regolare l'aspetto metallico del materiale o digita un valore nel relativo campo. Valori compresi tra 0 e 100.

## Shader vetrata

Simula vetrata.

### Shader AGS\*

\*AGS = Architectural Glass Solution (soluzione vetrata architettonica)

Lo Shader Vetrata è stato ideato per l'applicazione su superfici vetrate prive di spessore. Vantaggi: rapidità di calcolo e rumore ridotto in una superficie vetrata.



### 3. Riflessione

#### Riflessione

- Fai clic per selezionare un colore di diffusione.

#### Percentuale di riflessione

- Trascina il cursore per modificare la misura in cui il materiale riflette il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo. Valori compresi tra 0 e 100. Uno specchio ha il valore 100.

## Vetro alto, Vetro basso e Vetro smerigliato

Questo Shader Vetrata è stato ideato per l'applicazione su superfici vetrate dotate di spessore. Se la superficie non ha alcuno spessore reale, usa al suo posto lo Shader AGS.



### 3. Trasparenza

- Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

### 4. Riflessione/Brillantezza

#### Riflessione

- Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

#### Distanza di attenuazione

Digitando un valore limite si definisce la distanza massima della **riflessione**.

## Shader tessuti

### Shader Raso o Velluto

Questo Shader è stato ideato per tessuti, rivestimenti ecc.



### 3. Colore di diffusione

- Fai clic per scegliere un colore dal color picker del sistema.

**NB:** Nel Catalogo non sono installati per default gli Shader Maxwell che sono però disponibili per sotto-categoria nell'Abvent Media Store.

## AGGIUNTA DI TEXTURE

Le texture sono immagini o sequenza importate su un materiale. Un materiale può avere una o più texture.<sup>2</sup>

### L'applicazione di una texture avviene

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome del materiale



e selezionando l'opzione *Aggiungi Texture...*

- Trascinando e rilasciando la miniatura della texture dal Catalogo su un materiale nella modalità Anteprima o nell'elenco.
- Trascinando e rilasciando la texture da una posizione sul disco rigido su un materiale in Anteprima o nell'elenco.

### Le texture si eliminano

- Utilizzando il tasto *Elimina sfondo*.
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome della texture e selezionando "*Elimina*" nel menù a comparsa.

### Mappatura texture



#### 1. Navigatore Shader/Texture

Per un materiale, si può usare per navigare tra lo Shader e i relativi editor delle Texture e Shader.

#### 2. Anteprima

Visualizza la miniatura della Texture selezionata. La croce blu rappresenta il punto d'ancoraggio della texture. Questo punto si riposiziona facendo clic sull'immagine.

#### 3. Mix colore

Per scegliere un colore, controlla e fai clic sul selettore.

#### 4. Rotazione

Usa il cursore circolare (Shift + Clic, incrementi ogni 15°) per ruotare la texture sul suo asse o digita un valore nel relativo campo.

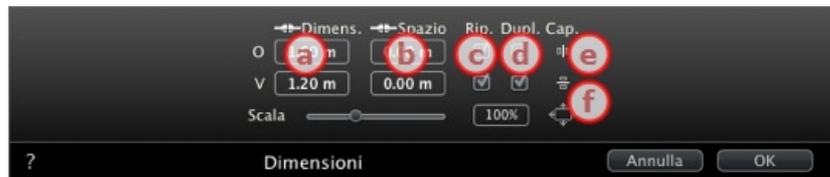


## 5. Scala

Il cursore modifica la scala della texture dal 50 al 200% delle dimensioni correnti. O digita un valore nel relativo campo.

## 6. Dimensioni - Spaziatura

- Facendo clic su Dimensioni... si apre la palette:



### a. LARGHEZZA/ALTEZZA

Immetti le dimensioni della texture, un clic su  mantiene le proporzioni. Un altro clic annulla questo vincolo.

### b. SPAZIATURA ORIZZONTALE/VERTICALE

Si usa per le texture ripetute. Definisce la misura della spaziatura tra le singole ripetizioni.

Digita un valore di spaziatura come *O* e/o *V*. Un clic su  mantiene le stesse proporzioni. Un altro clic annulla questo vincolo.

### c. RIPETIZIONE ORIZZONTALE E/O VERTICALE

Duplica la texture sull'asse orizzontale e/o verticale.

### d. SPECCHIO ORIZZONTALE E/O VERTICALE

Inverte orizzontalmente e/o verticalmente ogni duplicato.

### e. CAPOVOLGIMENTO

Inverte orizzontalmente o verticalmente la texture con un'opzione speculare tra due ripetizioni.

### f. PULSANTE

La texture è regolata automaticamente per coprire la massima superficie del materiale *orizzontalmente e/o verticalmente*.

## 7. Riflessione

Trascina il cursore per cambiare il riflesso o digita un valore nel relativo campo. Quando il diodo è rosso, la texture riflette il suo ambiente.

- Per annullare l'effetto, fai doppio clic sul diodo rosso.

Digitando un valore *Limite* si definisce la distanza massima della **riflessione**.

## 8. Brillantezza - Rilievo - Mappatura normale

Usa il cursore o digita un valore nel campo Brillantezza.

Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo per simulare l'effetto di rilievi o cavità sulla superficie del materiale utilizzando i livelli di grigio contenuti nell'immagine.

- Per annullare l'effetto, fai doppio clic sul diodo.

*Mappatura normale* fornisce un aspetto distorto a ogni elemento riflesso nella texture. Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo per simulare la distorsione.

## 9. Trasparenza

Applica un livello di trasparenza alla texture o digita un valore nel relativo campo. Per annullare l'effetto, fai clic sul diodo.



*Usa il canale alfa:* Per attivare la trasparenza del canale alfa, spunta la casella.

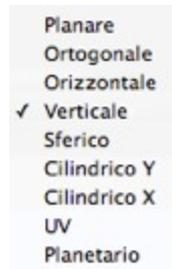
*Usa un colore della Trasparenza:* Per scegliere un colore della trasparenza, fai clic sul selettore. Per attivarlo, spunta la casella.

## 10. Ambiente

Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo.

## 11. Proiezione

Adatta l'immagine alla superficie sulla quale è posta. Seleziona automaticamente le impostazioni più adatte al progetto.



*Planare:* Si applica a un piano.

*Ortagonale:* Si applica a un elemento. Se l'elemento è formato da superfici piane, la texture segue i piani della superficie.

*Orizzontale:* Lo Shader deve essere disposto orizzontalmente.

*Verticale:* Proiezione verticale sull'elemento. Le parti orizzontali ricevono l'immagine, mentre le parti verticali o inclinate sono allungate.

*Sferica:* Adotta una forma sferica che dipende dalle dimensioni della texture. Potrebbe perciò lasciare spazi vuoti.

*Y Cilindrica:* La texture è proiettata intorno all'asse di un cilindro verticale.

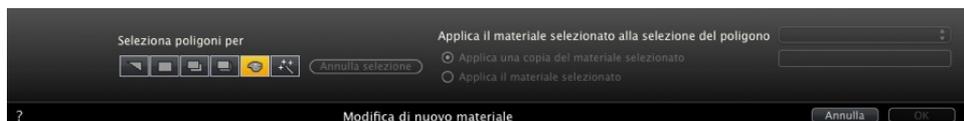
*X Cilindrica:* La texture è proiettata intorno all'asse di un cilindro orizzontale.

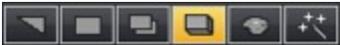
*UV:* Conserva le coordinate della texture su un oggetto proveniente da un software che gestisce le mappe UV.

*Planetaria:* Proiezione verticale dell'elemento mentre attraversa i poli, senza lasciare spazi.

## RIASSEGNA UN MATERIALE

Per riassegnare un materiale nell'Elenco materiali, facendo clic sullo strumento  si apre la finestra di dialogo.



Scegli il tipo di selezione nel menù a tendina , da sinistra a destra: per triangoli, pilani, piani paralleli, oggetti, materiale o Assistente oggetti.

### 1. NELLA FINESTRA DI ANTEPRIMA



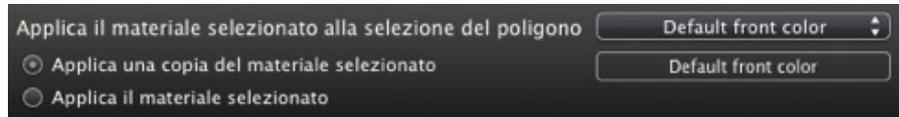
- Fai clic sugli elementi ai quali vuoi riassegnare il nuovo materiale.

 **NB:** Per eliminare la selezione corrente, fai clic sul pulsante *Annulla selezione*.

## 2. APPLICA IL MATERIALE SELEZIONATO ALLA SELEZIONE DEL POLIGONO

Esistono due opzioni:

- Applica una copia del materiale selezionato



Scegli nel menù a tendina un materiale esistente da associare al nuovo materiale. Subito sotto il menù a tendina puoi modificare il nome del nuovo materiale. Per default, il nome resta uguale a quello originale.

- Applica il materiale selezionato:

Una volta convalidato, il nuovo materiale compare in fondo all'elenco corrente.

 **NB:** Se si deve usare il comando "Usa file di riferimento...", si perderanno tutti i materiali riassegnati.

 **NB:** Non si possono selezionare gli elementi costitutivi di un oggetto.

 **NB:** Il File > comando Usa file di riferimento Reference File non riconosce i materiali riassegnati o rinominati.

## ESEMPIO: MATERIALE SUDDIVISO IN MESH (MAGLIE)

Il menù a comparsa dipende dal nome del materiale o della texture sul quale si fa clic.

### Materiale

- Un clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un materiale visualizza il seguente menù a comparsa:



## Crea Shader...

Apri la finestra di dialogo Crea Shader.



Aggiungi una texture al materiale selezionato. Seleziona un file TGA, JPEG, BMP, PICT, PNG, TIFF, EPIX, Photoshop, MOV, AVI, o MPG.

Elimina il materiale o la texture selezionati associati a un materiale. Si attiva quando il materiale non è associato alla geometria.

*Scorciatoia:* Premi il tasto *Indietro*.

## Applica a tutte istanze

Applica il materiale modificato di un oggetto a tutti gli oggetti identici nella scena.

## Ripristina default

Applica il materiale originale all'oggetto.

## Aggiunta di Texture...

Apri la finestra di dialogo e scegli un file TGA, JPEG, BMP, PNG, PICT, o Photoshop.

## Unisci materiali con lo stesso nome

I materiali con lo stesso nome saranno sostituiti dal materiale selezionato.

## Unisci materiali con lo stesso Shader

I materiali con nomi diversi ma che hanno lo stesso Shader sono raggruppati con lo stesso nome.

## Unisci vertice

Unisce i punti sovrapposti dei poligoni utilizzando questo materiale.

(Evita i problemi di artefatti dell'oggetto modellato i cui punti sovrapposti non sono uniti e consente la levigatura dei poligoni).



## Visibile

- Se non è spuntata, il materiale diventa invisibile.

## Proietta ombre

- Se è spuntata, il materiale proietta ombre sugli altri elementi.

## Ricevi ombre

- Se è spuntata, il materiale riceve le ombre proiettate dagli altri elementi.

## Elimina tutti gli ID dei materiali inutilizzati

Elimina i materiali non assegnati alla geometria.

## Elimina

Elimina il materiale selezionato.

## Materiale suddiviso in mesh (maglie)

Questo comando crea da un materiale applicato tanti materiali quante sono le mesh (maglie) trovate nell'elenco dei materiali.

 Esempio: Materiale suddiviso in mesh (maglie)



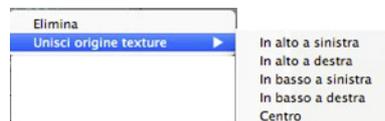
**NB:** Non elimina un materiale dal modello originale.



**NB:** Il File > comando Usa file di riferimento Reference File non riconosce i materiali riassegnati o rinominati.

## Texture

- Un clic con il pulsante destro del mouse sul nome di una texture visualizza il seguente menù a comparsa:



## Elimina

Elimina la texture in questione.

## Unisci origine texture

Sinistra in alto, Destra in alto, Sinistra in basso, Destra in basso e Centro.

Stabilisce il punto d'ancoraggio della texture. Nella modalità Anteprima, l'origine è rappresentata da una croce nera.

Nella vista miniature, il punto d'ancoraggio è rappresentato da una croce blu.

# ISPETTORE OGGETTI

Seleziona un oggetto da:

- Elenco di oggetti
- Finestra Anteprima
- Finestra Vista 2D

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.

---

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

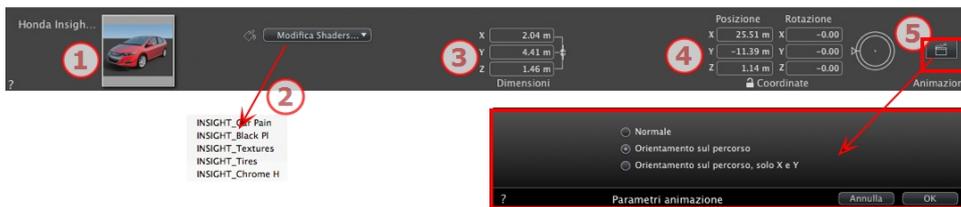
---

Posizione .....	196
Rotazione .....	196
Normale .....	196
Orientamento sul percorso .....	197
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	197
<b>Animazione oggetto .....</b>	<b>197</b>
<b>Lucido selezionato in Ispettore Oggetti .....</b>	<b>197</b>
<b>Informazioni sulla scena e modifica .....</b>	<b>198</b>
<b>Creazione di un Oggetto da una Scena .....</b>	<b>200</b>
Creazione dell'Oggetto .....	200
Posizione .....	202
Rotazione .....	202
Normale .....	202
Orientamento sul percorso .....	202
Orientamento sul percorso, solo su X, Y .....	202
<b>Animazione oggetto .....</b>	<b>203</b>
<b>Elenco Oggetti .....</b>	<b>203</b>
Esistono due modi per visualizzare il contenuto dell'elenco: per Gerarchia o per Lucido .....	203
Varie .....	204
Menù a comparsa Oggetti .....	205
Coordinate dell'Ispettore Vista Prospettiva: .....	206
Menù a comparsa Lucidi .....	206
<b>Oggetto occorso .....</b>	<b>207</b>
Occorrenza di un oggetto .....	208
Eliminazione di un'associazione .....	208
<b>Riquadro Ispettore Oggetti .....</b>	<b>208</b>
Due tipi di Riquadri .....	208
Animazione oggetto .....	210
<b>Ispettore Oggetti Luce .....</b>	<b>210</b>
Animazione oggetto .....	211
<b>Pianta 3D in Ispettore Oggetti .....</b>	<b>211</b>
Animazione oggetto .....	213

---



<b>Persone animate 3D in Ispettore Oggetti .....</b>	<b>213</b>
Animazione oggetto .....	214
<b>Persone ferme in piedi 3D in Ispettore Oggetti .....</b>	<b>215</b>
Animazione oggetto .....	216



## 1. MINIATURA ANTEPRIMA

- Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

## 2. MODIFICA SHADER...

- Scegli nell'elenco il materiale da modificare; l'Ispettore Oggetti passa alla modalità Shader.

## 3. DIMENSIONI

- Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.
- Fai clic sulla catena *per conservare le proporzioni*.

## 4. COORDINATE X, Y E Z

### Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.

 **NB:** Per un *.atlo*, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

### Rotazione

- Ruota l'oggetto lungo gli assi x, y e z.
- Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.
- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 5. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione oggetto: Tre opzioni

### Normale

L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).



## Orientamento sul percorso

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).

## Orientamento sul percorso, solo su X, Y

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).

**NB:** Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.

## ANIMAZIONE OGGETTO

**NB:** Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

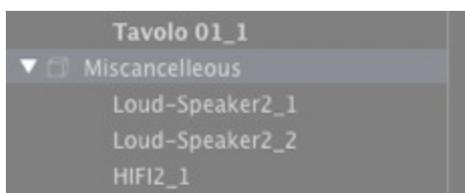
See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri oggetto animabile" on page 314

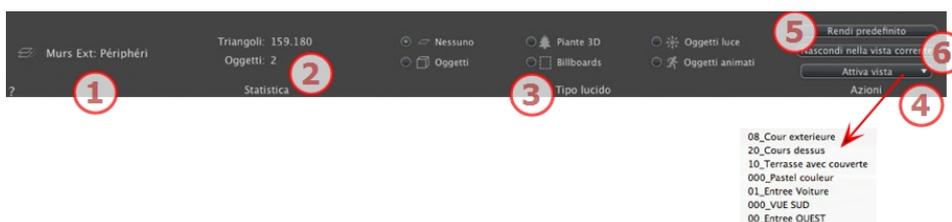
## LUCIDO SELEZIONATO IN ISPETTORE OGGETTI

Seleziona un oggetto da:

- Elenco di oggetti
- Finestra Anteprima
- Finestra Vista 2D



Quando un lucido è selezionato nell'elenco.



### 1. LUCIDO

Mostra il nome del lucido corrente; se sono selezionati più lucidi, non è visualizzato alcun nome.

### 2. STATISTICHE



Visualizza il numero di triangoli e oggetti contenuti nel lucido dell'elenco selezionato; se nono selezionati più lucidi, non è visualizzata alcuna statistica.

### 3. TIPO DI LUCIDO

Il pulsante tondo indica il tipo del lucido corrente.

#### Nessuna

Per default, il componente trascinato e rilasciato nella scena è memorizzato nel lucido il cui nome compare in grassetto; a meno che questo tipo di componente non sia già stato associato a uno specifico lucido Oggetti, Piante 3D, Riquadri, Oggetti luce o Oggetti animati.

Quando si trascinano e rilasciano oggetti nella finestra Anteprima, essi possono essere memorizzati automaticamente nei lucidi. Per farlo, occorre prima indicare a tali oggetti il loro lucido di destinazione.

Si possono tuttavia associare automaticamente alcuni tipi di oggetto ad alcuni lucidi.

Per definire un lucido specifico destinato a contenere un certo tipo di componente, occorre creare un nuovo lucido nell'elenco o scegliere un lucido esistente, quindi selezionare il tipo in *Tipo di lucido*.

Si può scegliere qualsiasi lucido. Il simbolo interessato sarà assegnato all'icona del lucido nell'elenco.



*Esempio: Crea un nuovo lucido. Quindi fai clic su Oggetti nel Tipo di lucido. Tutti i componenti (oggetti) trascinati e rilasciati saranno memorizzati automaticamente in questo lucido.*

### 4. ATTIVA VISTA

Nel menù a comparsa, attiva il punto di vista che vuoi per visualizzarlo.

#### Attiva

In base al lucido selezionato, in questo modo sono elencati solo i punti di vista in cui è visibile questo lucido. Selezionando il nome della vista nel menù a comparsa, lo si attiva senza cambiare l'ispettore.

### 5. RENDI PREDEFINITO

- Quando si fa clic sul pulsante "*Rendi predefinito*", il lucido selezionato diventa il lucido di default per gli oggetti trascinati e rilasciati nella scena o per gli oggetti creati dalla scena che vi siano memorizzati.

### 6. NASCONDI IN VISTA CORRENTE/MOSTRA IN PUNTO DI VISTA CORRENTE

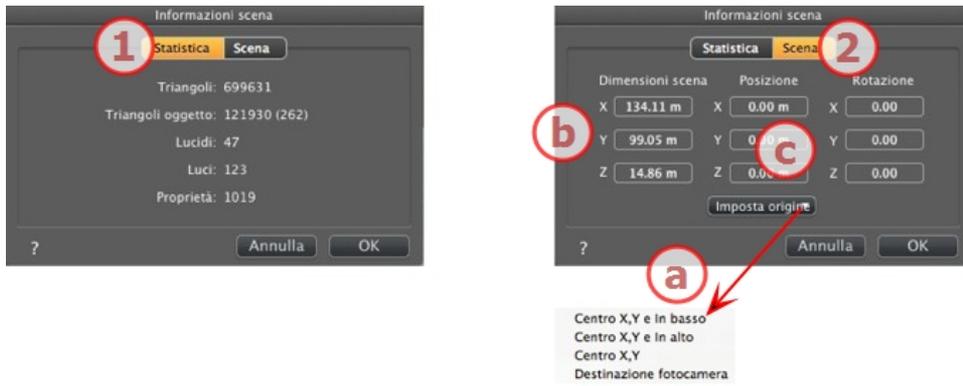
Visualizza quanto è necessario per il punto di vista attivo. Vantaggio: migliora visualizzazione e rendering.

## INFORMAZIONI SULLA SCENA E MODIFICA

Accedi ai dati relativi all'intera scena con la barra degli strumenti di Navigazione.



O Ctrl-i.



## 1. STATISTICHE

- Numero di triangoli costituenti la scena
- Numero di triangoli costituenti gli oggetti e (numero di oggetti)
- Numero di Lucidi
- Numero di Luci
- Numero di Proprietà

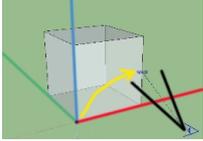
## 2. MODIFICA DELLA SCENA

### a. Imposta l'Origine

Trasferisci l'origine del punto di ancoraggio e seleziona l'ubicazione della nuova origine della Scena.

Stabilisci il punto d'ingresso dell'oggetto (palla blu).	Sposta l'origine della scena.
Centro X, Y e In basso	
Centro X,Y e In alto	
Centro X, Y	



<p><b>Stabilisci il punto d'ingresso dell'oggetto (palla blu).</b></p>	<p><b>Sposta l'origine della scena.</b></p>
<p>Destinazione fotocamera</p>	

**NB:** Per un .atlo, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

**b. Dimensioni scena**

*RIDIMENSIONA*

Geometria, oggetti, fotocamere, luci ecc. Nessun impatto sulle dimensioni di Shader e Texture.

Quando si modificano le dimensioni, le proporzioni sono mantenute.

**c. Coordinate**

Posizione: per spostare l'origine della scena, digita i valori nei campi numerici.

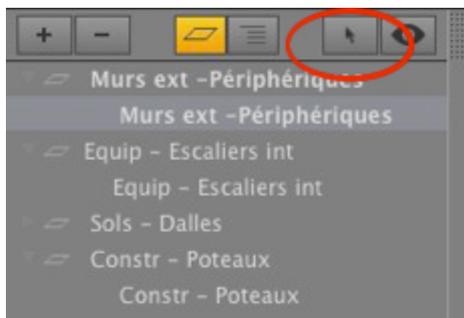
Rotazione: ruota la scena sugli assi X, Y e Z.

**CREAZIONE DI UN OGGETTO DA UNA SCENA**

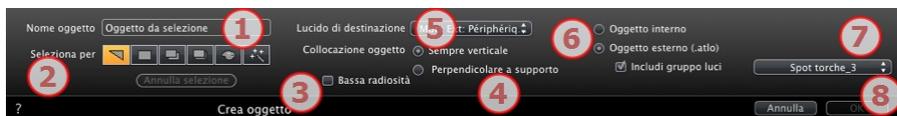
Utilizzo della geometria selezionata nella finestra Anteprima.

**Creazione dell'Oggetto**

- Attiva la freccia di selezione nell'elenco degli oggetti.



- Viene visualizzato l'ispettore.



**1. Nome oggetto**

- Digita il nome dell'oggetto.

**2. Seleziona per**



- Scegli il tipo di selezione: per triangoli, piani, piani paralleli, oggetti, materiali o Assistente Oggetto.
- Fai clic in Anteprima sugli elementi che costituiranno l'oggetto.

**NB:** Un oggetto non può essere creato da elementi già utilizzati per un altro oggetto.

### 3. Bassa radiosità

Se non è spuntata, l'intera geometria dell'oggetto parteciperà all'illuminazione. Se è spuntata, la geometria sarà interessata solo parzialmente dalla radiosità.

**Esempio:** Il rendering di una superficie erbosa modellata richiederà memoria e tempo; tutti i sottili fili d'erba proietteranno ombre l'uno sull'altro.

### 4. Disposizione degli oggetti

Sempre Verticale (caso di un palo) o Perpendicolare al supporto (caso di un'auto posta su un pendio).

### 5. Lucido di destinazione

Scegli il lucido per il nuovo oggetto.

### 6. Creazione di un Oggetto interno o Oggetto esterno (.atlo)

L'oggetto può essere utilizzato solo nel progetto atl corrente o è salvato in una cartella utilizzabile con qualsiasi progetto.

### 7. Includi gruppo luci

Con l'oggetto si può selezionare e salvare un solo gruppo di luci.

### 8. Conferma/Annulla

**NB:** Quando si conferma con l'opzione Crea un Oggetto esterno, compare il suggerimento di selezionare la destinazione in cui salvarlo.

**NB:** Per un .atlo, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

**NB:** La geometria usata per realizzare l'oggetto non esiste più, perché è stata convertita in oggetto.

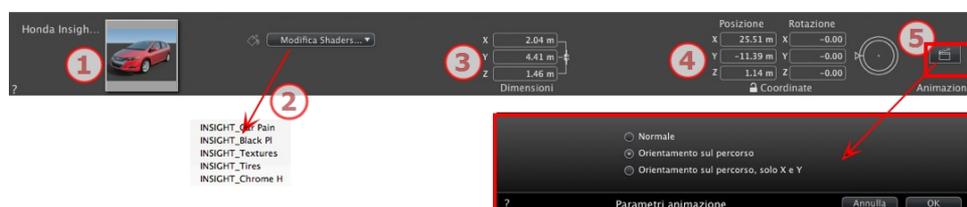
**NB:** Usando il comando "Usa un File di riferimento..." si conserva il controllo dei lucidi, tranne i casi seguenti

#### In Artlantis:

- La geometria del software CAD o modellatore contenuta nel lucido è stata spostata in un altro lucido.
- I nomi dei lucidi o la geometria contenuta nei lucidi sono stati rinominati.

#### Nel software CAD o modellatore:

- I lucidi sono stati rinominati o eliminati.





## 1. MINIATURA ANTEPRIMA

- Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

## 2. MODIFICA SHADER...

- Scegli nell'elenco il materiale da modificare; l'Ispettore Oggetti passa alla modalità Shader.

## 3. DIMENSIONI

- Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.
- Fai clic sulla catena *per conservare le proporzioni*.

## 4. COORDINATE X, Y E Z

### Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.



**NB:** Per un *.atlo*, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

### Rotazione

- Ruota l'oggetto lungo gli assi x, y e z.
- Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.
- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 5. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione oggetto: Tre opzioni

### Normale

L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).

### Orientamento sul percorso

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).

### Orientamento sul percorso, solo su X, Y

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).



**NB:** Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.



## ANIMAZIONE OGGETTO

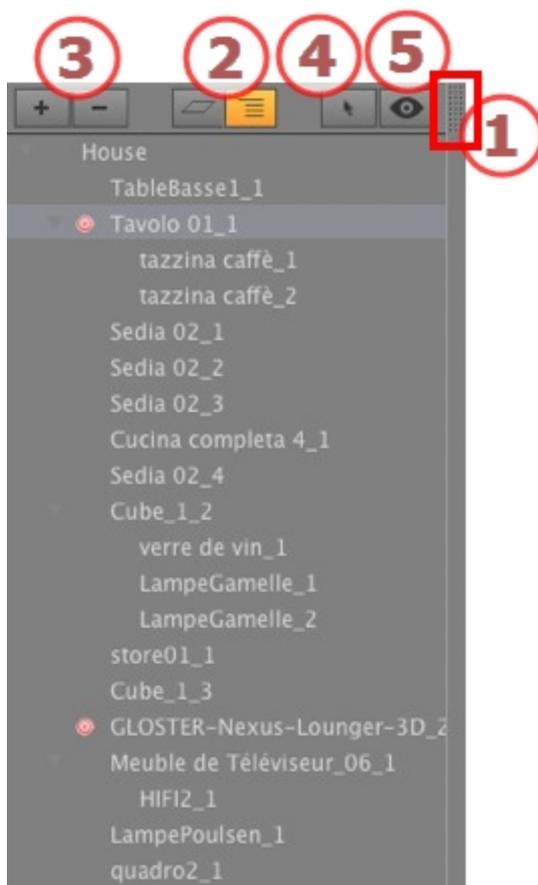
**NB:** Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri oggetto animabile" on page 314

## ELENCO OGGETTI

Esistono due modi per visualizzare il contenuto dell'elenco: per Gerarchia o per Lucido



### 1. Accesso all'elenco

Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

### 2. Per Gerarchia/Per Lucido

*PER LUCIDO* 

Elenca per lucidi la geometria della scena insieme agli oggetti associati. Consente di ordinare per lucidi gli oggetti associati.



### PER GERARCHIA

Elenca gli elementi della scena insieme agli oggetti associati. Consente di selezionare gli elementi costitutivi della scena in visione e di modificarli.

## 3. Duplicazione/Eliminazione di un lucido o oggetto

### DUPLICA

- Il risultato di un clic sull'icona + dipende dalla selezione nell'elenco. Se si tratta di un lucido, viene duplicato il lucido con gli oggetti in esso contenuti; se si tratta di un oggetto, è duplicato l'oggetto stesso. L'elemento duplicato viene visualizzato alla fine.

### ELIMINA

- Facendo clic sull'icona - si cancellano gli elementi, lucidi o oggetti scelti. Eliminando un oggetto selezionato, se ne eliminano anche tutti gli elementi connessi.

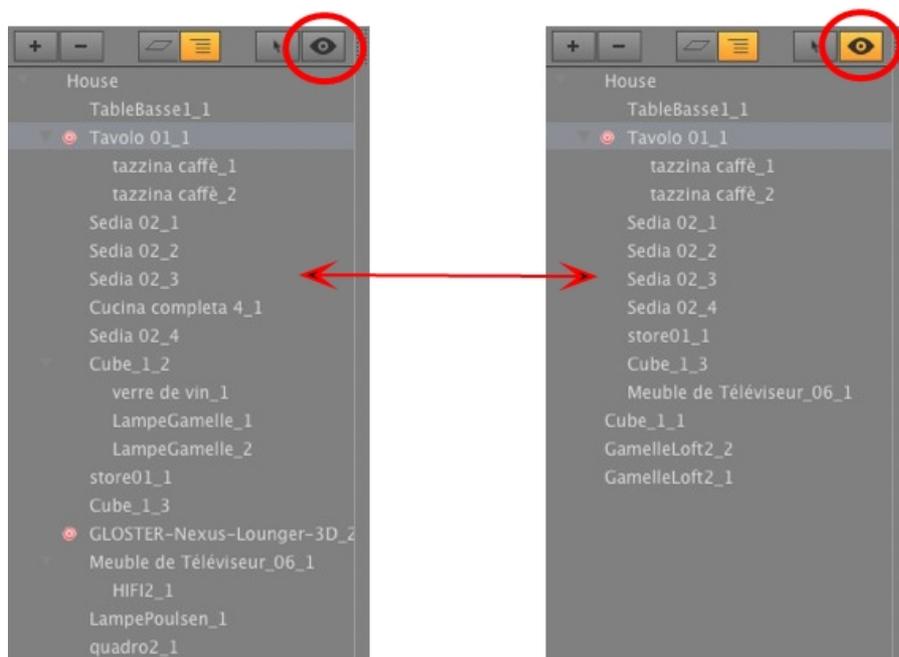
 **Scorciatoia:** Seleziona, poi premi il tasto Indietro.

## 4. Creazione oggetti

Si può creare un oggetto utilizzando la geometria esistente di una scena.

## 5. Visualizzazione filtro

Mostra solo gli oggetti visibili nel punto di vista corrente.



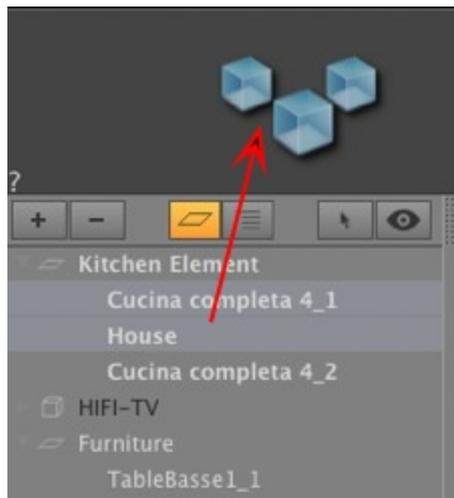
## Varie

- Per rinominare un oggetto, fai doppio clic su di esso. Si possono cambiare posizione/associazione di un oggetto nella gerarchia trascinandolo e rilasciandolo.

Gli oggetti possono essere posti in una gerarchia, in modo da poter trasferire il gruppo di oggetti spostando l'oggetto principale.



- Si può effettuare una selezione multipla utilizzando Ctrl + clic



Nell'Ispettore, si possono modificare le coordinate, l'orientamento e le dimensioni di una selezione multipla di oggetti contemporaneamente.

La selezione multipla è rappresentata con icone ombreggiate e con punti nei campi numerici.

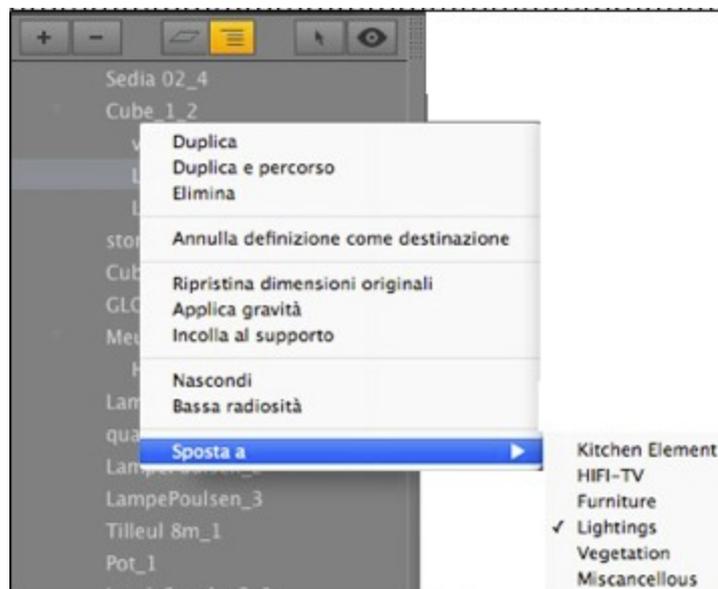
Cambiando un parametro, la modifica vale per tutti gli oggetti selezionati.

**NB:** I comandi Elimina, Annulla/Ripristina sono disponibili nell'elenco oggetto.

## Menù a comparsa Oggetti

Per Gerarchia o per Lucido.

- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un oggetto.



### Duplica

- Realizza una copia dell'oggetto.



**NB:** Gli oggetti si possono duplicare anche nella finestra Anteprima tenendo premuto il tasto Alt mentre si trascina l'oggetto.

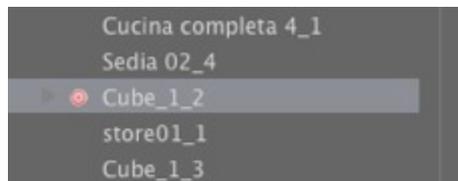
## Elimina

L'oggetto è eliminato.

## Definisci come Soggetto/Elimina definizione come Soggetto

Permette di usare un oggetto come soggetto di una fotocamera o di una luce. Una volta impostato nell'Ispettore Oggetti, può essere usato nell'ispettore fotocamera o luce scegliendo l'oggetto nel menù dei soggetti.

Quando è definito come soggetto nell'elenco, di fronte al nome dell'oggetto compare un bersaglio rosso.



- Nell'Ispettore Punto di vista Coordinate, seleziona l'oggetto definito come soggetto nel menù a tendina. *Seleziona soggetto.*

## Ripristina Dimensioni originali

I parametri ritornano ai valori preimpostati.

## Applica Gravità

Il punto di ancoraggio dell'oggetto è proiettato verticalmente sulla più vicina superficie sottostante.

## Nascondi occorrenza/Mostra occorrenza

Permette di nascondere o mostrare un oggetto o un gruppo di oggetti.

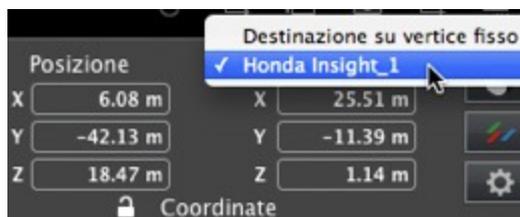
## Bassa radiosità

L'oggetto sarà reso ignorando parte della sua geometria per risparmiare il tempo di rendering. per es.: le frange di un tappeto 3D non proietteranno le loro ombre su tutte le altre frange, ma solo su alcune di esse.

## Sposta a

Sposta l'oggetto dal lucido corrente a un altro.

## Coordinate dell'Ispettore Vista Prospettiva:



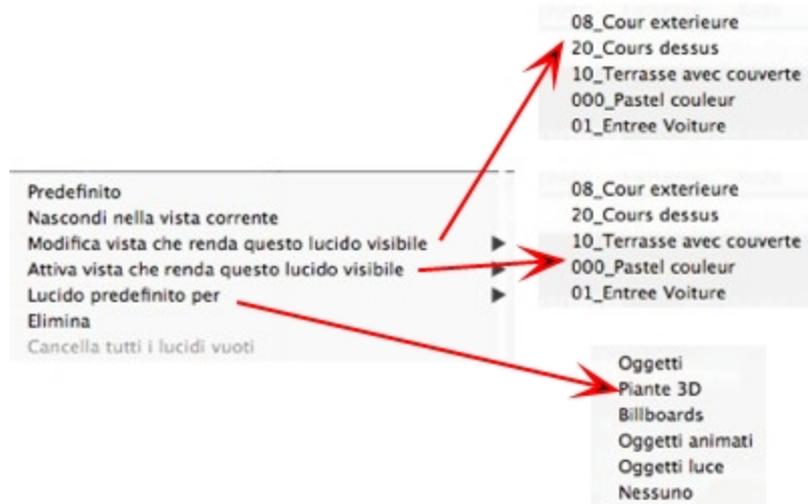
- L'oggetto selezionato è stato creato usando il menù contestuale come spiegato in precedenza.

## Menù a comparsa Lucidi

Solo per Lucido.



- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un lucido.



### Attiva

Definisci tale lucido come lucido di default.

### Nascondi/Mostra nella vista corrente

Rende un lucido visibile/invisibile nella vista corrente.

### Modifica vista con questo lucido visibile

La vista ispettore passa da un punto di vista all'altro.

### Attiva vista con questo lucido visibile

Visualizza il punto di vista corrente senza cambiare l'ispettore.

### Lucido predefinito per

Scegli una delle categorie di lucidi: Oggetti, Piante 3D, Riquadri, Oggetti animati e Oggetti luce.

### Elimina

Elimina il lucido corrente, quindi visualizza la seguente finestra di dialogo per permettere di spostarne o eliminarne i contenuti.



### Cancella tutti i lucidi vuoti

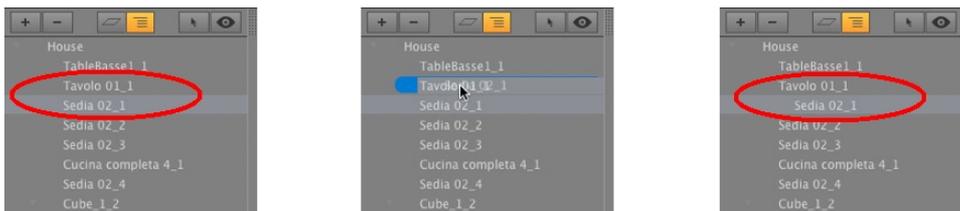
Elimina i lucidi che non contengono alcuna geometria.

## OGGETTO OCCORSO

Principio - due oggetti: un tavolo e un vaso. Il vaso è posto sul tavolo. Se il tavolo si sposta, si sposta anche il vaso.



## Occorrenza di un oggetto



Con il trascinare-e-rilascia:

- Nella modalità Anteprima, su un altro oggetto
- Nell'elenco, sul nome di un oggetto.
- Nell'elenco, l'oggetto occorso è mostrato decentrato sulla destra, sotto l'oggetto di riferimento.

## Eliminazione di un'associazione

- Trascina e rilascia l'oggetto dipendente sul nome del "Modello" al primo posto dell'elenco.

**NB:** Il livello di occorrenze è illimitato.

## RIQUADRO ISPETTORE OGGETTI

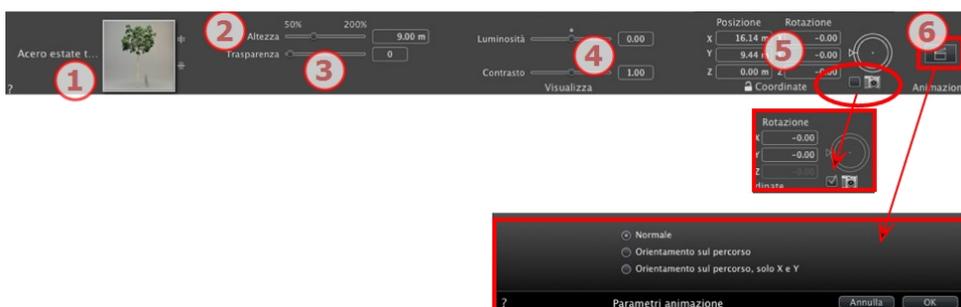
Seleziona un oggetto da:

- Elenco di oggetti
- Finestra Anteprima
- Finestra Vista 2D

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.

## Due tipi di Riquadri

- Verticale rispetto al terreno (per es.: Persone e Vegetazione).
- Piatto, che giace piatto sulla superficie che lo riceve (per es.: Pittogramma).



## 1. MINIATURA ANTEPRIMA

Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome. I pulsanti sulla destra dell'anteprima permettono di regolare la simmetria Orizzontale e/o Verticale.



## 2. ALTEZZA

Usa il cursore o digita un valore nel campo. Si può usare il campo numerico per immettere un valore oltre la scala del cursore.

## 3. TRASPARENZA

Si usa per il rendering di un oggetto vegetazione con maggiore o minore trasparenza, secondo il livello di trasparenza desiderato: i valori sono compresi tra 0 e 100. 0 significa opaco.

## 4. VISUALIZZA

### Luminosità

- Si usa per variare la luminosità. Valori compresi tra -0,25 e 0,25.

### Contrasto

- Si usa per variare il contrasto. Valori compresi tra 0,5 e 1,5.

## 5. COORDINATE X, Y E Z

### Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.



**NB:** Per un *.atlo*, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

### Rotazione

- Ruota l'oggetto lungo gli assi x, y e z.
- Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.
- Spunta la casella della fotocamera per forzare il riquadro ad essere sempre di fronte alla fotocamera.
- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 6. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione oggetto: Tre opzioni

### Normale

- L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).

### Orientamento sul percorso

- L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).

### Orientamento sul percorso, solo su X, Y

- L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).



**NB:** Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.



## Animazione oggetto

**NB:** Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

See "Finestra Timeline" on page 119

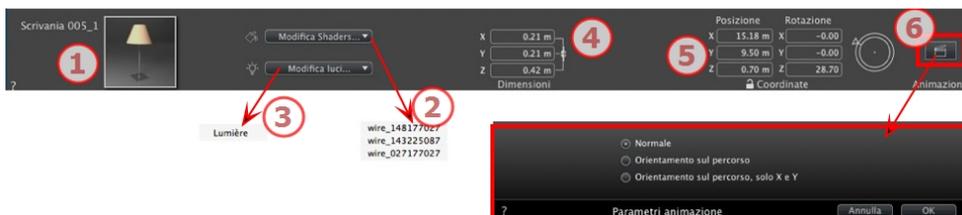
See "Parametri oggetto animabile" on page 314

## ISPETTORE OGGETTI LUCE

Seleziona un oggetto da:

- Elenco di oggetti
- Finestra Anteprima
- Finestra Vista 2D

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.



### 1. MINIATURA ANTEPRIMA

Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

### 2. MODIFICA SHADER...

Scegli nell'elenco il materiale da modificare; l'ispettore Oggetti passa alla modalità Shader.

### 3. MODIFICA LUCI...

Scegli nell'elenco la luce da modificare; l'ispettore Oggetti passa alla modalità Luci.

### 4. DIMENSIONI

Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.

- Fai clic sulla catena *per mantenere le proporzioni*. Facendo di nuovo clic, se togli questo vincolo.

### 5. COORDINATE X, Y E Z

#### Posizione

Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.

**NB:** Per un *.atlo*, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.



## Rotazione

Ruota l'oggetto lungo gli assi x, y e z.

Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.

Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 6. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione oggetto: Tre opzioni

### Normale

L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).

### Orientamento sul percorso

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).

### Orientamento sul percorso, solo su X, Y

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).



**NB:** Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.

## Animazione oggetto



**NB:** Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

See "Finestra Timeline" on page 119

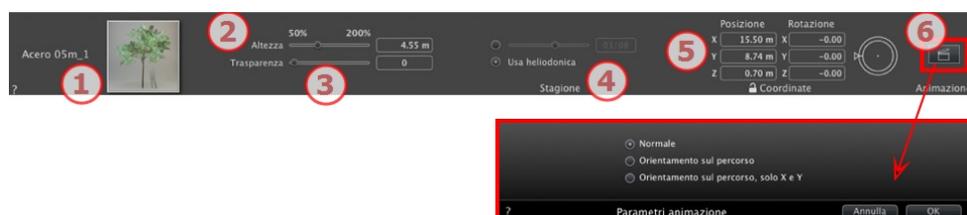
See "Parametri oggetto animabile" on page 314

## PIANTA 3D IN ISPETTORE OGGETTI

Seleziona un oggetto da:

- Elenco di oggetti
- Finestra Anteprima
- Finestra Vista 2D

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.





## 1. MINIATURA ANTEPRIMA

Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

## 2. ALTEZZA

Usa il cursore o digita un valore nel campo. Si può usare il campo numerico per immettere un valore oltre la scala del cursore.

## 3. TRASPARENZA

Si usa per il rendering di un oggetto vegetazione con maggiore o minore trasparenza, secondo il livello di trasparenza desiderato: i valori sono compresi tra 0 e 100. 0 significa opaco.

## 4. DATA RAPPRESENTAZIONE

### Stagione

- Imposta una data di calendario (giorno/mese) o fai corrispondere con la data eliodonica.

## 5. COORDINATE X, Y, Z

### Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.



**NB:** Per un .atlo, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

### Rotazione

- Ruota l'oggetto lungo gli assi x, y e z.
- Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.
- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 6. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione oggetto: Tre opzioni

### Normale

L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).

### Orientamento sul percorso

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).

### Orientamento sul percorso, solo su X, Y

L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).



**NB:** Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.



## Animazione oggetto

**NB:** Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri oggetto animabile" on page 314

## PERSONE ANIMATE 3D IN ISPETTORE OGGETTI

Seleziona un oggetto da:

- [Elenco di oggetti](#)
- [Finestra Anteprima](#)
- [Finestra Vista 2D](#)

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.



### 1. MINIATURA ANTEPRIMA

Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

### 2. ALTEZZA

Usa il cursore o digita un valore nel campo.

### 3. COLORE

Usa il menù per scegliere il colore degli abiti.

### 4. MIX COLORE

Per scegliere un colore, controlla e fai clic sul selettore.

### 5. COMPORTEMENTO

Usa il cursore per impostare la posizione predefinita o digita un valore.

Usa il menù per scegliere la posa del personaggio: in piedi, seduto, di corsa ecc.

### 6. SHADER

**Riflesso**, **Brillantezza** e **Rilievo**:



### Riflessione

- Trascina il cursore. Quando il diodo è rosso, la texture riflette il suo ambiente. Per annullare l'effetto, fai doppio clic sul diodo rosso.

### Brillantezza

- Trascina il cursore affinché il materiale diventi brillante o digita un valore nel relativo campo.

### Rilievo

- Trascina il cursore per applicare rilievo ai materiali o digita un valore nel relativo campo. Per annullare l'effetto, fai clic sul diodo rosso.
- Scegli nell'elenco il materiale da modificare; l'Ispettore Oggetti passa alla modalità Shader.

## 7. COORDINATE X, Y E Z

### Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.

 **NB:** Per un *.atlo*, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.

## 8. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione Oggetto: tre opzioni

### Normale

- L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).

### Orientamento sul percorso

- L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).

### Orientamento sul percorso, solo su X, Y

- L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).

 **NB:** Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.

## Animazione oggetto

 **NB:** Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri oggetto animabile" on page 314

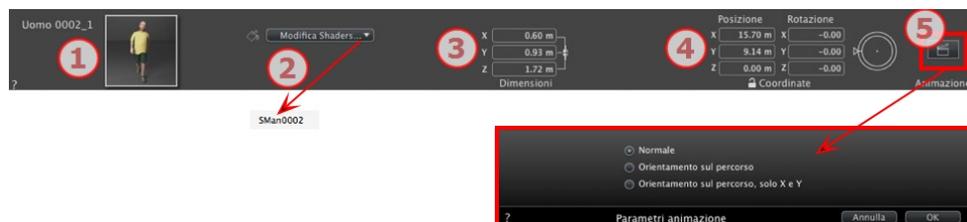


## PERSONE FERME IN PIEDI 3D IN ISPETTORE OGGETTI

Seleziona un oggetto da:

- Elenco di oggetti
- Finestra Anteprima
- Finestra Vista 2D

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.



### 1. MINIATURA ANTEPRIMA

Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

### 2. SHADER

- Scegli nell'elenco il materiale da modificare; l'Ispettore Oggetti passa alla modalità Shader.

### 3. DIMENSIONI

- Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.
- Fai clic sulla catena *per conservare le proporzioni*.

### 4. COORDINATE X, Y E Z

#### Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *del punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Digitando nuovi valori, se ne ridefinisce la posizione.

**NB:** Per un *.atlo*, il punto d'ancoraggio di default può essere cambiato nella vista 2D.

Si può usare il cursore circolare per ruotare l'oggetto verticalmente. Premendo Maiuscole+clic mentre si trascina il cursore, si limita il movimento a scatti di 15°.

### 5. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione oggetto: Tre opzioni

#### Normale

- L'oggetto si sposta sempre parallelamente alla sua posizione iniziale. (per es.: un vettore che mantiene sempre il suo orientamento, indipendentemente dal percorso dell'oggetto).

#### Orientamento sul percorso

- L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso (per es.: un aereo che esegue un looping).



### Orientamento sul percorso, solo su X, Y

- L'oggetto si sposta lungo x, y e z in direzione del percorso, ma resta sempre parallelo al livello del suolo x, y. (per es.: come un frisbee).



*NB: Usando la Timeline in una singola sequenza, l'oggetto può cambiare più volte il suo comportamento.*

### Animazione oggetto



*NB: Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.*

See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri oggetto animabile" on page 314

# ISPETTORE ELIODONICHE

Gestisce i calcoli della luce solare in base alla posizione del sole determinata dal luogo, dall'ora e dal tipo di luce solare. Un'eliodonica può essere associata a uno o più punti di vista.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Raggi proiettati dal sole</b> .....	<b>217</b>
<b>Illuminazione</b> .....	<b>220</b>
<b>Varie</b> .....	<b>222</b>
<b>ANIMAZIONE</b> .....	<b>224</b>
<b>Elenco eliodoniche</b> .....	<b>224</b>
<b>Animazione eliodonica</b> .....	<b>224</b>
<b>Elenco Eliodoniche</b> .....	<b>224</b>

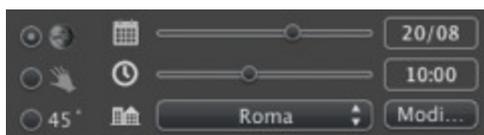


- Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

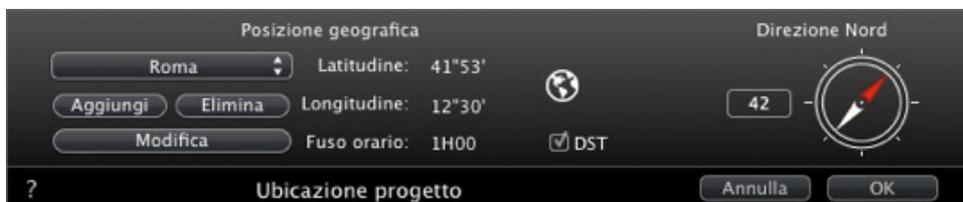
## RAGGI PROIETTATI DAL SOLE

Tre opzioni d'impostazione: Ubicazione , Manuale  o 45° .

### Opzione A- In base a un'ubicazione



-  scegli un'ubicazione nell'elenco delle città.
- Se la città non è disponibile, fai clic sul pulsante *Modifica...*





## Posizione geografica

### AGGIUNGI

- Fai clic sul pulsante *Aggiungi* per creare una "Nuova Città".
- Per aggiungere una nuova città, digita la Latitudine, la Longitudine e il Fuso orario. Spunta la casella *DST* per attivare l'ora legale (orario estivo).

L'ubicazione può anche essere definita graficamente facendo clic su  per aprire il planisfero. La croce blu indica l'ubicazione corrente; facendo clic sul planisfero si definisce la nuova ubicazione.



### MODIFICA

- Premi *Modifica* per modificare la città corrente.
- Rinominala. Regola i parametri di longitudine e latitudine.

### ELIMINA

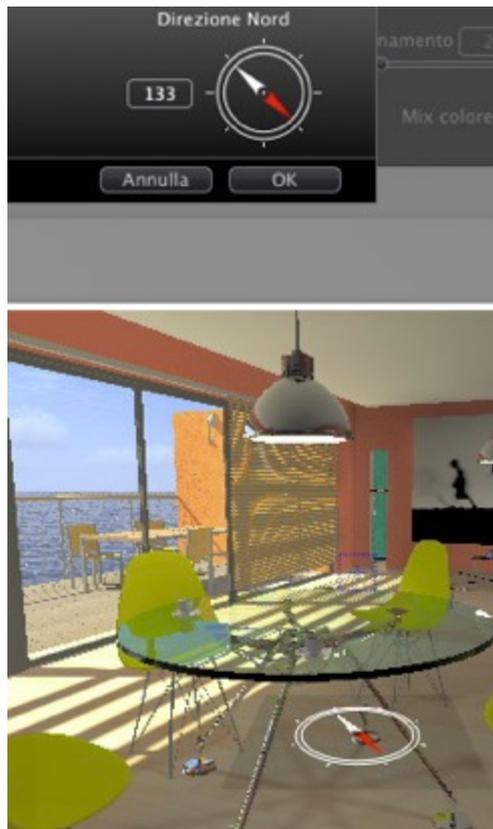
- Fai clic sul pulsante *Elimina* per eliminare la città selezionata.

## Direzione del Nord

- Seleziona la freccia rossa della bussola e ruota il cursore per definire una nuova posizione. O digita il valore in gradi nel campo numerico.



Quando la bussola può essere modificata, è visibile anche nella finestra Anteprima.



### Impostazione di Data e Ora

Modifica la data (gg/mm) e l'ora (hh:mm) o sposta i rispettivi cursori.



### Opzione B- In base a una posizione manuale



Azimut ed Elevazione usa i cursori circolari per impostare le posizioni in gradi. Si può anche digitare un valore in gradi nei campi numerici.

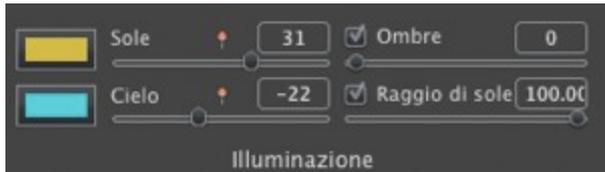
### Opzione C- In base a una proiezione a 45°





- Imposta la posizione del sole su 45° in alto e a sinistra della fotocamera.

## ILLUMINAZIONE



### 2. Intensità della luce solare

- Sposta il cursore o digita un valore percentuale nel campo. Facendo clic sul diodo rosso si resetta l'intensità al suo valore iniziale.

#### Filtro colore

- Fai clic sulla casella colore per modificare il colore della luce proveniente dal cielo. Tutti gli elementi della scena che ricevono la luce proiettata assumeranno questa tonalità di colore.



*NB: Non colora il cielo.*

### 3. Intensità della luce dal cielo

- Sposta il cursore o digita un valore percentuale nel campo. Facendo clic sul diodo rosso si resetta l'intensità al suo valore iniziale.

#### Filtro colore

- Fai clic sulla casella colore per modificare il colore della luce proveniente dal cielo.



*NB: Colora solo il cielo, ma non gli elementi della scena.*

### 4. Ombre

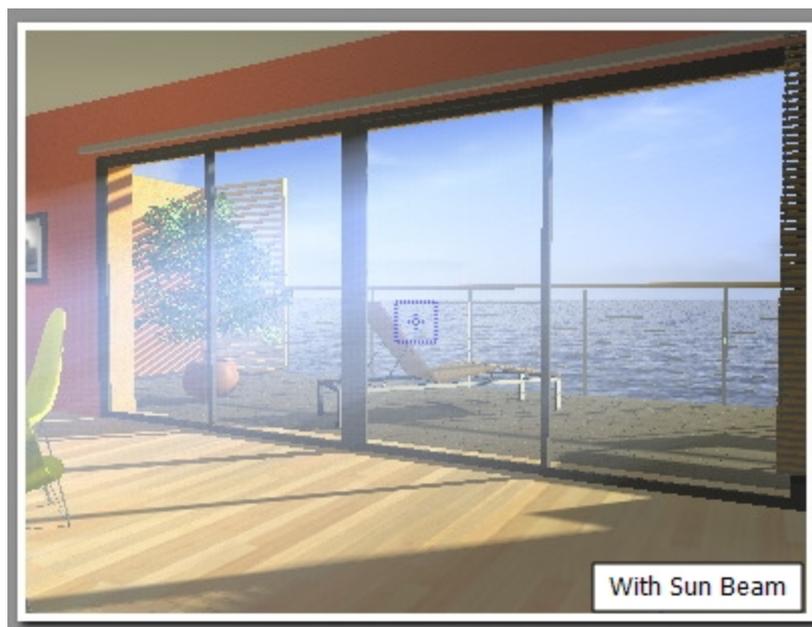
L'eliodonica può proiettare ombre. Il cursore consente di variare le ombre da nette a sfumate.

- Per variare la qualità delle ombre da nette a sfumate, sposta il cursore o digita un valore nel campo numerico.
- Deseleziona la casella per disattivare le ombre.

### 5. Raggio di sole

Conferisce una luce volumetrica ai raggi. Il cursore permette di definire il volume dei raggi.

- Per variare l'intensità dei raggi, sposta il cursore o digita un valore nel campo numerico.
- Deseleziona la casella per disattivare i raggi.



**NB:** Perché i raggi abbiano effetto, il sole deve trovarsi nel campo della fotocamera.

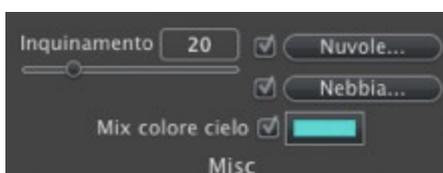
## 6. Bagliore lente

- Scegli l'effetto: Fai clic su una delle *quattro miniature*.
- Spunta la casella per attivare/disattivare l'effetto.
- Sposta il cursore dell'intensità o digita un valore tra 0 e 100%.



**NB:** Perché il bagliore della lente abbia effetto, il sole deve trovarsi nel campo della fotocamera.

## VARIE



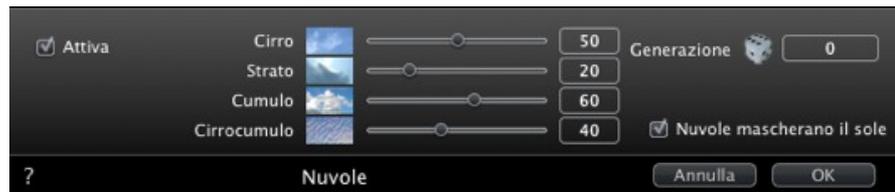
Consente di attivare effetti quali: Inquinamento, Nuvole e Nebbia, e di miscelarli al colore del cielo.



## 7. Fattore inquinamento

- Sposta il cursore o digita un valore percentuale nel campo.

## 8. Nuvole...



Esistono quattro tipi di nuvola: *Cirro*, *Strato*, *Cumulo* e *Cirro-Cumulo*.

- Per variare le dimensioni delle nuvole, sposta il cursore o digita un valore nel campo numerico.

### Distribuzione delle nuvole

- Designa: fai clic su  per variare la distribuzione delle nuvole o digita un valore nel campo numerico.

### Nuvole mascherano il sole

Se questa casella è spuntata, il sole resta dietro le nuvole. I raggi del sole non saranno proiettati.

## 9. Nebbia...

Imposta i parametri della nebbia.

- Spunta la casella per attivare/disattivare l'effetto.

### Distanza iniziale

- Fai clic su  poi, nella finestra Anteprima, fai clic sul punto dal quale la nebbia potrà essere percepita, o digita un valore numerico nel campo.

### Distanza di visibilità

La distanza di visibilità inizia alla distanza iniziale. Essa conferisce un effetto volumetrico alla nebbia.

### Altitudine

L'altitudine ha effetto dal basso verso l'alto. Dipende dalla distanza iniziale e dalla distanza di visibilità.

### Colore

Si usa per assegnare un colore alla nebbia.

## 10. Miscela con il colore del cielo

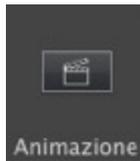
- Spunta la casella per attivare l'effetto.
- Fai clic sulla casella colorata per scegliere un colore.

Il colore è miscelato con il colore calcolato del cielo.

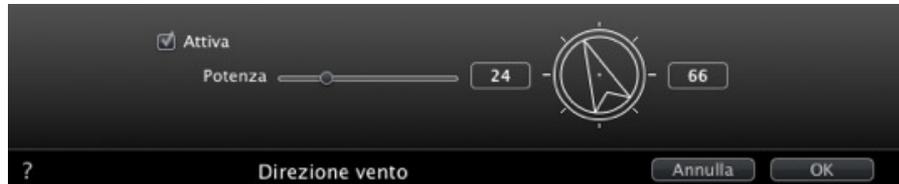


## ANIMAZIONE

### 11. Vento



Si usa per animare il movimento del vento lungo la sua direzione.



- Spunta la casella per attivare/disattivare l'effetto.
- I valori di velocità del movimento variano da 0 a 100.

La direzione si specifica con un cursore circolare ed è relativa al Nord del progetto (Consulta vista 2D).

 **NB:** Vale solo per Artlantis Studio nella modalità animazione

### ELENCO ELIODONICHE

 **NB:** Si può accedere alla modifica di Informazioni scena - come il suolo infinito, lo spostamento dell'origine, il ridimensionamento del modello e le coordinate - tramite il menù Finestra.

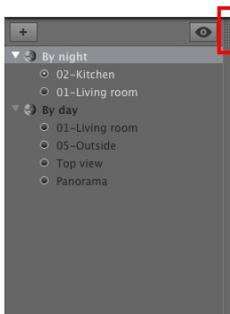
### ANIMAZIONE ELIODONICA

See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri eliodonica animabile" on page 313

### ELENCO ELIODONICHE

Per gestire le eliodoniche mostrate in elenco.



 Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo



superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

-  Aggiunge un'eliodonica; seleziona un'eliodonica e premi il tasto Indietro per eliminarla.
-  Visualizza tutte le eliodoniche dell'elenco.
-  Visualizza solo l'eliodonica corrente.

## ELIODONICHE

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse, compare il menù contestuale:

```

Attiva per vista corrente
Disattiva per vista corrente
Assegnazione automatica nome heliodonica
Elimina
  
```

### Attiva per vista corrente

Attiva l'eliodonica per la vista corrente (nome in grassetto).

### Disattiva per vista corrente

Disattiva l'eliodonica dalla vista corrente.

### Denominazione automatica dell'eliodonica

Consente di denominare l'eliodonica in base all'opzione selezionata nell'Ispettore Eliodoniche: Ubicazione, Manualmente o 45°. La data e l'ora, manuale o 45°.

### Elimina

L'eliodonica è eliminata dall'elenco.

## VISTA ELIODONICA

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una vista eliodonica, compare il menù contestuale:

```

Vista attiva con questa heliodonica
Modifica vista con questa heliodonica
  
```

### Vista attiva con questa eliodonica

Visualizza il punto di vista scelto nella finestra di anteprima (l'ispettore resta nella modalità Eliodonica).

### Modifica vista con questa eliodonica

Per scegliere un punto di vista, l'ispettore passa alla modalità Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR or Animazioni.

 **NB:** Le scorciatoie *Taglia/Copia* e *Incolla* non hanno effetto nell'elenco; per eseguire queste azioni nell'Ispettore Eliodoniche, fai doppio clic sul nome dell'eliodonica corrente.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# ISPETTORE LUCI

Modifica gli schemi d'illuminazione sulla base dei punti di vista. Impostazioni interattive e risultati immediati nella finestra Anteprima. L'utilizzo del modello di luce appropriato e regolato correttamente migliora il lavoro eseguito sui materiali. I gruppi di luce possono essere associati a uno o più punti di vista. Le luci sono caratterizzate da un limite d'illuminazione e da un'area massima d'illuminazione.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

Illuminazione .....	228
Bagliore lente .....	228
Varie .....	228
Animazioni .....	228
Elenco luci .....	229



## 1. Nome della luce

È visualizzato il nome della luce corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

## 2. Seleziona il tipo di proiezione

Determina la proiezione dell'illuminazione (calo) da nove tipi predefiniti

## 3. Accensione/Spengimento

Intensità della sorgente. Valori compresi tra 1 e 1.000.000. Trascina il cursore per cambiare l'intensità o digita un valore.

## 4. Colore

Fai doppio clic per modificare il *colore della sorgente*.

## 5. Distanza di attenuazione

Calcola la distanza d'attenuazione per l'intensità d'illuminazione.

Tra la distanza d'attenuazione e la sorgente, l'intensità d'illuminazione resta costante e massima.

La distanza oltre la distanza A corrisponde alla diminuzione graduale dell'intensità d'illuminazione a  $1/d \supset 2$ ; Quando il valore di attenuazione è pari a 0, la luce diminuisce a  $1/d \supset 2$ , a iniziare dalla sorgente luminosa.

- Digita la distanza nel campo numerico (unità di misura corrente).



**NB:** In quest'area, il principio d'illuminazione è basato sulla realtà. Più un oggetto è vicino alla sorgente luminosa, più appare illuminato.



## ILLUMINAZIONE

### 6. Ombre

*Attiva/Disattiva proiezione ombre:* Fai clic sulla casella per spuntarla.

Spunta la casella: quando è spuntata, il cursore varia la Nitidezza sul bordo dell'area illuminata. I valori variano da 0 (area diffusa tra l'area in ombra e quella illuminata) a 100 (limite superiore). Accetta valori numerici.

### 7. Cono di luce

Cambia l'Angolo d'illuminazione.

- Spunta la casella per attivare l'effetto volumetrico.

Sposta il cursore da 10° a 360° o digita un valore numerico.

Esempio: Il valore 360° fornisce una luce omnidirezionale.



**NB:** Se non è spuntata, la luce attraversa i materiali senza proiettare ombre.

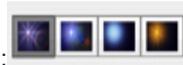
- Spunta la casella per attivare l'effetto volumetrico.

## BAGLIORE LENTE

### 8. Bagliore lente

*Attiva/Disattiva:* Spunta la casella per attivare l'effetto Bagliore lente.

*Intensità alone:* Sposta il cursore dell'intensità o digita un valore tra 0 e 100%.



*Scegli effetto:* Fai clic su una delle miniature:

### 9. Coordinate X, Y e Z

Posizione e soggetto della sorgente di luce.

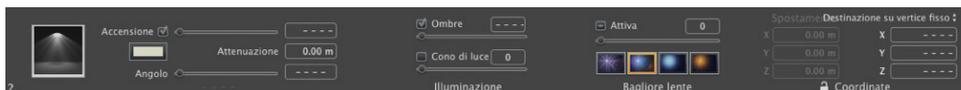
#### Soggetto attivato

- Scegli tra un soggetto su un vertice fisso o un oggetto definito come soggetto.
- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## VARIE

La selezione multipla è rappresentata con icone ombreggiate e con punti nei campi numerici.

Cambiando un parametro, lo si cambia per tutte le luci selezionate.



## ANIMAZIONI

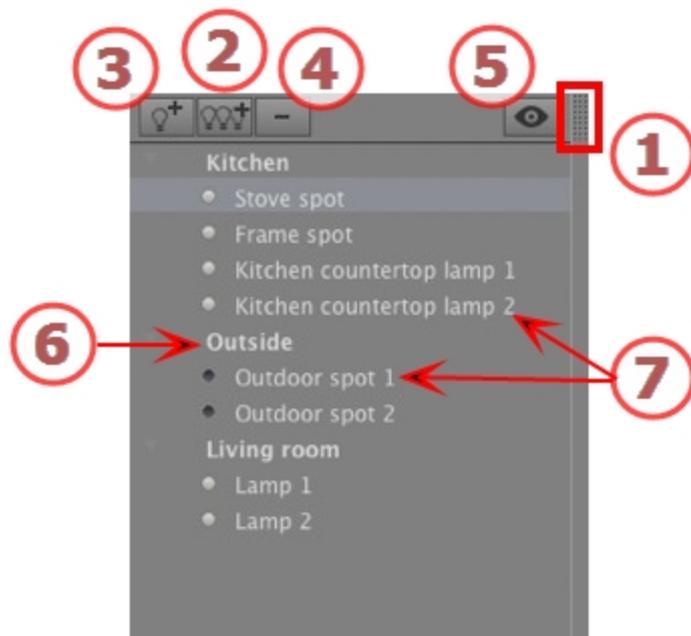
See "Modifica dei percorsi" on page 97

See "Finestra Timeline" on page 119

See "Parametri Luce animabili" on page 314



## ELENCO LUCI



### 1. ACCESSO ALL'ELENCO



Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

### 2. AGGIUNTA DI UN GRUPPO DI LUCI

Aggiungi un nuovo gruppo vuoto in fondo all'elenco.

### 3. AGGIUNTA DI UNA LUCE

Se non è stata selezionata alcuna luce, la nuova luce è aggiunta alla posizione della fotocamera.

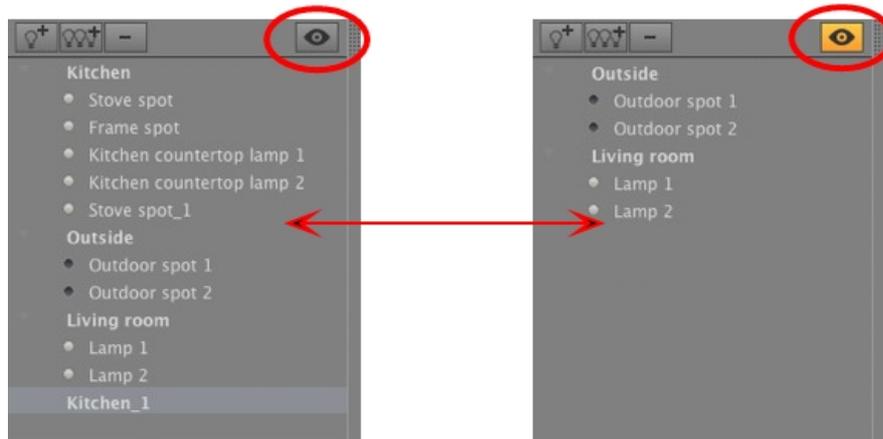
Se è stata selezionata una luce, la nuova luce è creata nella stessa posizione e con gli stessi parametri della luce selezionata. Viene memorizzata nel gruppo di luci corrente.

### 4. ELIMINAZIONE DI UN GRUPPO DI LUCI/LUCE

Le luci o i gruppi di luci selezionati sono eliminati.

### 5. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Per velocizzare la visualizzazione dell'elenco, selezionando questa opzione saranno visualizzati solo i gruppi di luce visibili dal punto di vista corrente.



## 6. GRUPPO LUCI

- Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

Una luce può essere spostata da un gruppo a un altro trascinandola e rilasciandola.

- Il gruppo di luci può essere ridotto; per ridurre/espandere il gruppo, fai clic sul triangolo alla sinistra del nome.



## 7. ACCENSIONE/SPEGNIMENTO LUCE

- Accendi o spegni una luce facendo clic sull'icona a punto posta accanto al suo nome. Un punto grigio indica che la luce è accesa; un punto nero indica che la luce è spenta.

### Menù a comparsa Gruppo luci

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome del gruppo, compare il menù contestuale.



#### Incolla

Incolla i contenuti degli appunti.

#### Elimina

Elimina gli elementi selezionati.

#### Attiva/Disattiva per la Vista corrente

Il gruppo partecipa o non partecipa all'illuminazione della vista corrente.

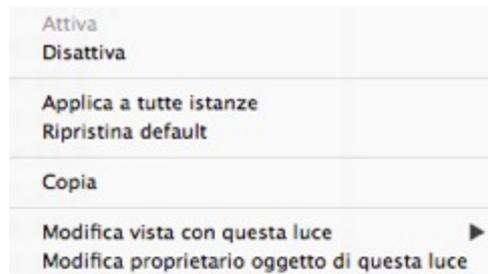


## Modifica vista con questo gruppo luci

Scegli il punto di vista. L'ispettore passa a Prospettive o Viste parallele, Panorami, Oggetti VR o Animazioni.

## Menù a comparsa Luce

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome della luce, compare il menù contestuale:



### Accendi/Spegni

Accende/spegne la luce.

### Duplica

Crea una luce identica alla luce corrente.

### Taglia

La luce tagliata è memorizzata negli Appunti.

### Copia

La luce copiata è memorizzata negli Appunti.

### Incolla

Incolla la luce nel gruppo di luci selezionato.

### Elimina

Elimina le luci selezionate.

### Modifica vista con questa luce

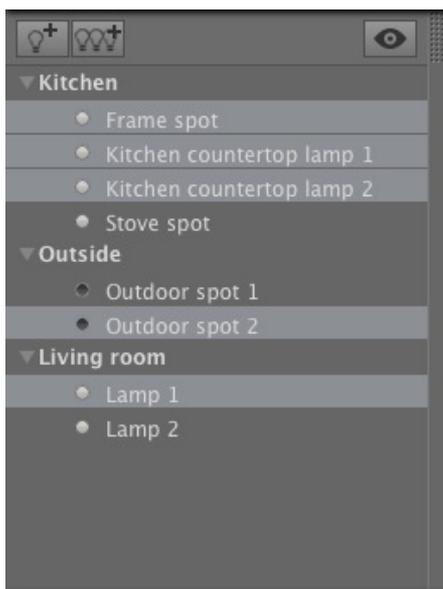
Scegli un punto di vista nell'elenco. Il punto di vista scelto è visualizzato nella finestra dell'anteprima. L'ispettore passa di conseguenza alla modalità Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR o Animazioni.



**NB:** Le scorciatoie *Taglia/Copia e Incolla* valgono per l'elenco.



## Selezione e modifica multipla di luci



Per assegnare un'impostazione contemporaneamente a più sorgenti:

- Seleziona le sorgenti con: *Ctrl* clic per una selezione discreta. *Shift* clic per una selezione continua.

La selezione multipla è rappresentata con icone ombreggiate e con punti nei campi numerici.

Cambiando un parametro, lo si cambia per tutte le luci selezionate.

## STRUMENTO INSERIMENTO SITO

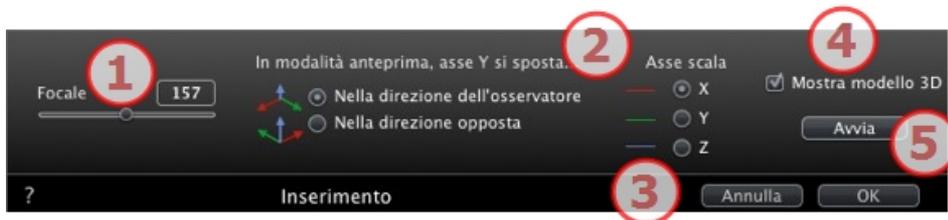
Nell'Ispettore Prospettive, Inserimento permette all'utente di porre la fotocamera esattamente di fronte a un modello o a una foto. Disporre un'immagine di sfondo prima di usare questo comando.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Apertura del comando Inserimento</b> .....	<b>233</b>
<b>Impostazione dei marcatori degli assi nella Vista 2D</b> .....	<b>234</b>
<b>Impostazione dei marcatori nella finestra Anteprima</b> .....	<b>234</b>
<b>Avvio del calcolo d'inserimento</b> .....	<b>234</b>
<b>Passo 1 - Impostazione dei marcatori degli assi nella Vista 2D</b> .....	<b>234</b>
<b>Passo 2 - Impostazione dei marcatori degli assi nella finestra Anteprima</b> .....	<b>235</b>
<b>Passo 3 - Avvio del calcolo d'inserimento</b> .....	<b>236</b>

### APERTURA DEL COMANDO INSERIMENTO

La finestra di dialogo inserimento consente di definire la distanza focale dell'immagine, offre la possibilità di regolare gli assi e permette di scegliere l'asse di riferimento, visualizzare il modello e avviare/fermare il calcolo.



#### 1. Focale

Se la focale della fotocamera è nota, impostala nel campo numerico o regola il cursore. I valori variano tra 10° e 310°.

#### 2. Posizione del triedro rispetto all'osservatore

Imposta l'opzione posizione sull'asse Y, a seconda che si sposti verso la fotocamera o se ne allontani.

#### 3. Asse di commisurazione

Stabilisce l'asse da usare come riferimento nel dimensionare il modello 3D in rapporto all'immagine dello sfondo.

Nella finestra Anteprima, occorre regolare le dimensioni spostando la maniglia gialla, quindi ripetere l'operazione in Vista 2D.

#### 4. Visualizza modello 3D

Riguarda la finestra Anteprima. Quando è spuntata, il modello è visualizzato nella finestra Anteprima. Quando non è spuntata, il modello è nascosto. Questo permette di impostare il triedro sullo sfondo.

#### 5. Calcola



- Fai clic su Avvia per calcolare la temporizzazione della fotocamera tra il modello 3D e l'immagine sullo sfondo.
- Un clic su Stop arresterà la posizione calcolata.

**NB:** Quando si apre la finestra di dialogo, il modello della finestra Anteprima è nascosto. Nell'immagine dello sfondo rimane un marcatore degli assi, rappresentato in rosso, verde e blu.

L'inserimento avviene in due passi: posizionamento di un triedro nella vista 2D e nella finestra Anteprima.

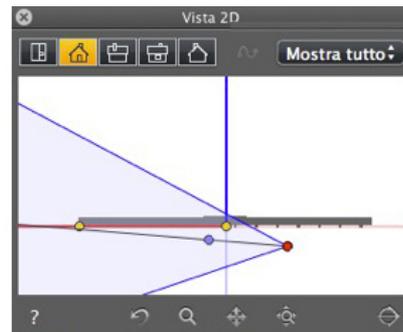
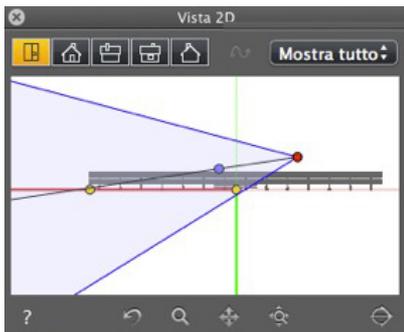
### IMPOSTAZIONE DEI MARCATORI DEGLI ASSI NELLA VISTA 2D

### IMPOSTAZIONE DEI MARCATORI NELLA FINESTRA ANTEPRIMA

### AVVIO DEL CALCOLO D'INSERIMENTO

## PASSO 1 - IMPOSTAZIONE DEI MARCATORI DEGLI ASSI NELLA VISTA 2D

L'impostazione del marcatore ortonormale sulla geometria si esegue in due passi in vista dall'alto e in un'altra vista. Se necessario, ruotando nella vista dall'alto uno degli assi rosso o verde, su ruota il marcatore sull'origine.



Le modifiche apportate agli assi in Vista 2D non sono aggiornate nella finestra Anteprima. Per questo occorre impostare il marcatore anche in questa finestra. Consulta passo 2.



## PASSO 2 - IMPOSTAZIONE DEI MARCATORI DEGLI ASSI NELLA FINESTRA ANTEPRIMA

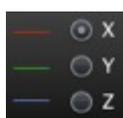


- Poni l'origine del marcatore degli assi sulla foto, poi ruota gli assi rosso, verde e blu uno alla volta.

 **NB:** Assicurati che le posizioni degli assi nella Vista 2D e in Anteprima non configgano.

Nella finestra di dialogo Inserimento: A seconda della disposizione degli assi in Anteprima, scegli una delle due seguenti opzioni di visione:

L'asse Y si allontana dalla  o si avvicina alla  fotocamera.

Stabilisci l'asse  che servirà da riferimento per il dimensionamento del modello 3D rispetto all'immagine dello sfondo. Poi, nella finestra Anteprima, adatta le dimensioni al modello spostando la

 maniglia gialla  Ripeti l'operazione nella Vista 2D.

Nella finestra Anteprima: La lente d'ingrandimento aiuta a collocare con precisione il marcatore degli assi sull'immagine dello sfondo.

Per attivare la lente d'ingrandimento, ruota la rotella del mouse. Ogni incremento aumenta la zoomata, da x2 fino a un massimo di x8.



## PASSO 3 - AVVIO DEL CALCOLO D'INSERIMENTO

Nella finestra di dialogo Inserimento, spunta  **Mostra modello 3D** . Il modello è visualizzato in

Preview, poi lancia  . Gli assi possono essere modificati in tempo reale in qualsiasi momento nelle finestre Anteprima e Vista 2D. Se le impostazioni appaiono errate, modifica il valore

del fuoco della fotocamera  **Focale** , regola il cursore o, se ne conosci il valore, reinseriscilo direttamente nel campo appropriato.

Arresta il calcolo.



 **NB:** Per evitare qualsiasi modifica involontaria, una volta chiusa la finestra di dialogo Inserimento, la vista si blocca automaticamente.

Per sbloccarla nell'Ispettore Prospettive, apri Coordinate, poi fai clic sull'icona del lucchetto  .

- Per ricominciare dall'inizio, usa il pulsante *Annulla*.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# FILTRI EFFETTO POST-ELABORAZIONE

Permette all'utente di applicare filtri effetto alla vista corrente:



- Gli effetti sono aggiunti alla vista e ai parametri impostati negli ispettori del punto di vista.
- Gli effetti Post-elaborazione sono "punto di vista-dipendenti". Le loro impostazioni non influiscono sugli altri punti di vista.
- Le caselle di spunta attivano/disattivano gli effetti.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Esempi: Rendering post-elaborazione</b> .....	<b>240</b>
<b>Impostazioni tonalità</b> .....	<b>240</b>
<b>Esempi: Rendering post-elaborazione</b> .....	<b>241</b>



## 1. SATURAZIONE E MISCELAZIONE DEL COLORE

La casella *Miscela Colore* consente di selezionare nel color picker una miscela di colore che coprirà l'intera immagine.

## 2. SATURAZIONE

Usa il cursore o digita valori numerici per impostare il livello di **Saturazione**. Valori compresi tra -100 e 100. Per annullare l'effetto, fai clic sul diodo rosso.

## 3. CONTRASTO

Valori compresi tra 0 e 100.

## 4. LUMINOSITÀ

Valori compresi tra 0 e 100.

## 5. DOF (PROFONDITÀ DI CAMPO)

Profondità di campo: fai clic su  poi nella finestra Anteprema fai clic per definire il punto a fuoco della scena. Il resto rimarrà sfuocato. Il cursore regola l'entità della sfocatura.

## 6. ESPOSIZIONE

Determina la quantità di luce che entra nella fotocamera. Valori compresi tra 0 e 100.



## 7. GRANA

Conferisce all'immagine un aspetto granuloso. Valori compresi tra 0 e 100.

## 8. BORDO

Per smussare un bordo affilato. Valori compresi tra 0 e 100.

## 9. TRASPARENZA

Maschera più o meno la geometria, mantenendone l'intensità dei contorni e l'effetto vernice. Valori compresi tra 0 e 100.

## 10. EFFETTO VERNICE

Fornisce un effetto di rendering disegnato a pastello. Valori compresi tra 0 e 100.

## 11. IMPOSTAZIONI SALVATE

*Usa default/Imposta come default:* Permette all'utente di tornare alle impostazioni iniziali di Artlantis, di definire quelle correnti come impostazioni di default o di propagare tali impostazioni in tutte le altre prospettive.

## 12. CONFERMA O ANNULLA LE IMPOSTAZIONI

OK per confermare le impostazioni.

Menù a comparsa OK: *OK per tutti* applica queste impostazioni a tutti i punti di vista dell'ispettore corrente.



**NB:** Gli effetti post-elaborazione sono immediatamente visibili nella finestra Anteprima.

Durante il rendering, Artlantis calcola sempre in rendering fotorealistico e applica i filtri a calcoli terminati.



### ESEMPI: RENDERING POST-ELABORAZIONE

#### IMPOSTAZIONI TONALITÀ



Permette all'utente di applicare alla vista corrente filtri di correzione della tonalità:

### 1. TONALITÀ CHIARE

- Sposta il cursore verso destra per scurire le tonalità chiare.



## 2. TONALITÀ SCURE

- Sposta il cursore verso destra per schiarire le tonalità scure.

## 3. CONFERMA O ANNULLA LE IMPOSTAZIONI

- OK per confermare le impostazioni.
- Menù a comparsa OK: *OK per tutti* applica queste impostazioni a tutti i punti di vista dell'ispettore corrente.

## ESEMPI: RENDERING POST-ELABORAZIONE

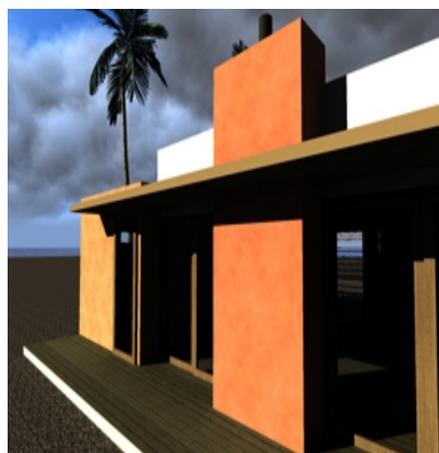
Gli effetti possono essere combinati per offrire una varietà estremamente ricca.



Rendering **Fotorealistico** iniziale



Desaturazione



Contrasto, luminosità e saturazione



**Contrasto, luminosità e saturazione**



**Bordo e pastello**



**Bordo e trasparenza**



**Bordo, trasparenza e pastello**



**Pastello**



**Trasparenza e pastello**



Esposizione



Grana



Esposizione grana, bordo e trasparenza



Bordo senza alcuna trasparenza

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# RENDERING

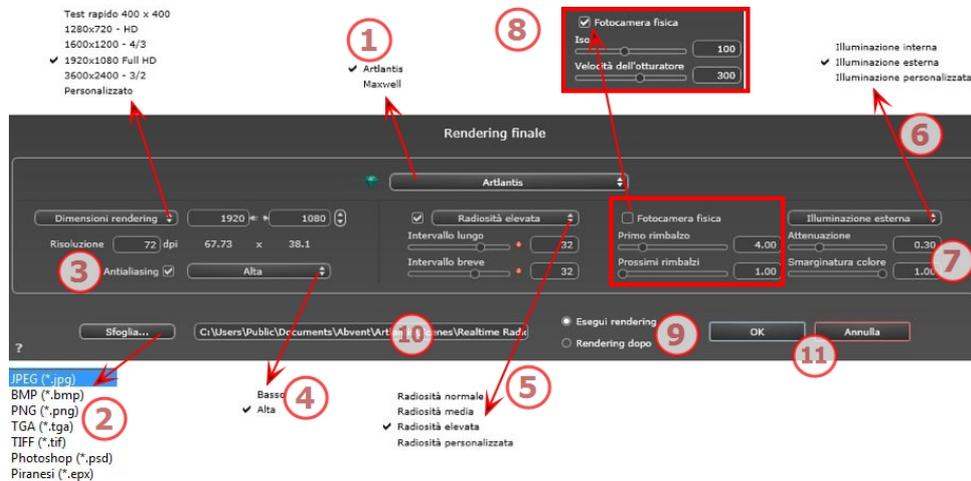
In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

Impostazioni rendering punto di vista .....	245
Rendering e riproduzione di un Panorama .....	249
Rendering e Lettura di Oggetti VR .....	255
Impostazioni rendering Maxwell .....	258
Finestra Rendering Maxwell .....	261
Rendering in batch Artlantis .....	263
Finestra Rendering in batch .....	268
Finestra Rendering parziale .....	270

## IMPOSTAZIONI RENDERING PUNTO DI VISTA



Nell'Ispectore vista Oggetti VR, facendo clic sull'icona Rendering compaiono gli specifici parametri di rendering.



### 1. SCEGLI UN MOTORE DI RENDERING: ARTLANTIS O MAXWELL RENDER.

Parametri Maxwell Render\*.

\*Maxwell Render è un'opzione di Artlantis.



## 2. SPECIFICA IL FORMATO DI FILE\*

### Prospettive e Viste parallele

JPEG\*, BMP\*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi \*\*

**NB:** \* Formati che usano il canale alfa. \*\* Formato Photoshop PSD multi-layer.

### Panorami e Oggetti VR

HTML

### Animazioni

JPEG, TGA, e AVI.

## 3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

Scegli dimensioni predefinite del rendering o immetti larghezza e altezza in pixel. Fai clic sulla catena per bloccare/sbloccare i valori.

Imposta la risoluzione del rendering. Stabilisci le dimensioni in pixel dell'immagine per ottenere una stampata caratterizzata da dpi e dimensioni desiderate.

### Nella modalità Vista panorami



### DIMENSIONI FLASH PLAYER

Definisce le dimensioni del Flash Player.

Piccole: 800 x 600, Normali: 900 x 500 (iPad) e Grandi: 1280 x 720

- Seleziona le dimensioni dal menù o
- Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* del Flash Player in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

### DIMENSIONI RENDERING

Le dimensioni in pixel delle immagini calcolate. Il rendering è sempre in un formato quadrato.

Seleziona le dimensioni nel menù a tendina:

- *640*: controllo rapido o piccolo formato Web.
- *1024*: Utilizzo in pagina Web e per iPad (1 o 2) e iPhone.
- *1600*: uso locale con Flash
- *2048*: uso locale con Flash o per iPad 2 in HD.

La scelta di un valore elevato di definizione offre una migliore qualità dell'immagine, soprattutto quando si ingrandisce nel browser. Queste dimensioni dell'immagine richiedono tuttavia un tempo di rendering più lungo.

### Nella modalità Oggetti VR

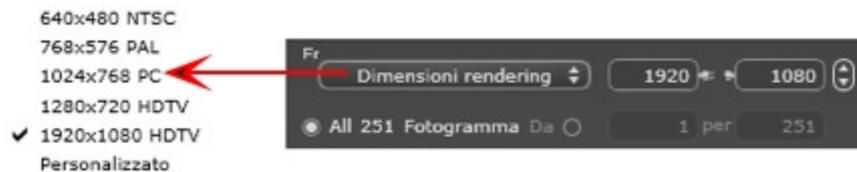


#### DIMENSIONI RENDERING

- Seleziona le dimensioni dal menù o
- Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

*Numero di fotogrammi:* Informazioni sul numero di immagini da renderizzare per realizzare gli Oggetti VR a seconda del passo verticale e orizzontale.

#### Nella modalità Animazioni



#### DIMENSIONI RENDERING

- Scegli dimensioni dal menù o immetti larghezza e altezza in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

*Renderizza tutto:* viene visualizzato il numero di immagini da renderizzare o *Renderizza da immagine X a immagine Y.* Immetti i numeri delle immagini corrispondenti per calcolare una porzione della sequenza. Il primo fotogramma è impostato su 0.

*Numero di fotogrammi:* Informazione sul numero di immagini o fotogrammi selezionati da renderizzare per realizzare l'animazione.

## 4. ANTI-DISTORSIONE

Verifica che l'anti-distorsione sia On; imposta la qualità su Bassa o Alta.

 **Suggerimento:** Per ridurre il tempo di calcolo, seleziona un valore basso e aumenta la Larghezza/Altezza del rendering.

## 5. RADIOSITÀ

Verifica che la Radiosità sia On. Scegli la precisione nel menù.

Questo menù permette di impostare la precisione dei parametri utilizzando valori predefiniti. Se si cambiano i valori con i comandi a scorrimento o nei campi di testo, il menù sarà impostato su personalizzato.

I tempi di calcolo dipendono dal(i) valore(i) scelto(i).

### Intervallo lungo

Valori compresi tra 8 e 96 pixel.



La radiosità è calcolata su un piccolo numero di pixel, mentre gli altri sono estrapolati. Questa distanza rappresenta la distanza media in pixel tra due punti in cui si calcola la radiosità. Minore è la distanza, più aumenta la densità dei pixel calcolati.

 **NB:** Queste impostazioni influiscono moltissimo sul tempo di rendering.

### Intervallo breve

Valori compresi tra 48 e 0 pixel.

È la radiosità dalle superfici vicine (per es.: l'angolo tra due pareti). Essa richiede una particolare elaborazione che permette di rifinire la qualità delle ombre. Il valore selezionato rappresenta l'intervallo di elaborazione. Se si seleziona 0, non viene eseguito alcun calcolo. Maggiore è il valore, maggiore sarà l'efficacia del calcolo delle ombre rispetto alla radiosità.

 **NB:** Queste impostazioni influiscono molto sul tempo di rendering.

## 6. ILLUMINAZIONE

In questo menù, imposta un'illuminazione interna o esterna predefinita. Il menù passa a illuminazione personalizzata se si modifica uno dei seguenti comandi: Intensità luminosa automatica, Parametri fisici della fotocamera o Attenuazione/Smarginatura colore.

### Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata

Queste impostazioni influiscono sull'illuminazione generale dell'ambiente della scena. Si usano per controllare con precisione l'esposizione della scena.

 **NB:** Questi parametri non influiscono sui tempi di calcolo.

## 7. ATTENUAZIONE, SMARGINATURA COLORE

Valori compresi tra 0 e 1.

### Attenuazione

Controlla l'assorbimento della luce dopo una o più riflessioni su superfici. Un valore basso aumenta il contrasto della scena, permettendo così di proiettare ombre intense in una scena d'interno illuminata da una luce indiretta.

### Smarginatura colore

Controlla il trasferimento di colori tra le superfici.

## 8. POTENZA ILLUMINAZIONE

### Illuminazione automatica

Quando la casella di spunta Fotocamera fisica non è spuntata:

#### PRIMA RIFLESSIONE

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità della prima **riflessione** (riguarda tutte le superfici che ricevono una luce diretta da un'eliodonica o da sorgenti di luce).

#### RIFLESSIONE SUCCESSIVA

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità di tutte le riflessioni successive alla prima. Riguarda le superfici che ricevono una luce indiretta.



L'aumento del numero di riflessioni fornisce più luce, in particolare nelle scene d'interni.



**NB:** Questo parametro ha un effetto quasi nullo sulle scene in esterni.

## Illuminazione Fotocamera fisica

Se la casella di spunta Fotocamera fisica è spuntata:

Fornisce una migliore corrispondenza con i colori e la loro brillantezza; e anche contrasto e nitidezza maggiori.

*ISO*

Imposta la sensibilità delle superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000.

*VELOCITÀ DELL'OTTURATORE*

Imposta il tempo d'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000/secondo.

## 9. RENDERING

*RENDERING ORA*

Apri la finestra di rendering, mostra l'avanzamento del rendering e i tempi di calcolo stimato e trascorso. Per interrompere il rendering, fai clic sulla casella di chiusura della finestra.

*RENDERING DOPO*

Rimanda il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà eseguito con Atlantis Batch.

## 10. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

## 11. RENDERING

Annula, Rendering ora o Rendering dopo in base all'opzione scelta di cui sopra.

Per Maxwell, compare una finestra di rendering specifica.

# RENDERING E RIPRODUZIONE DI UN PANORAMA

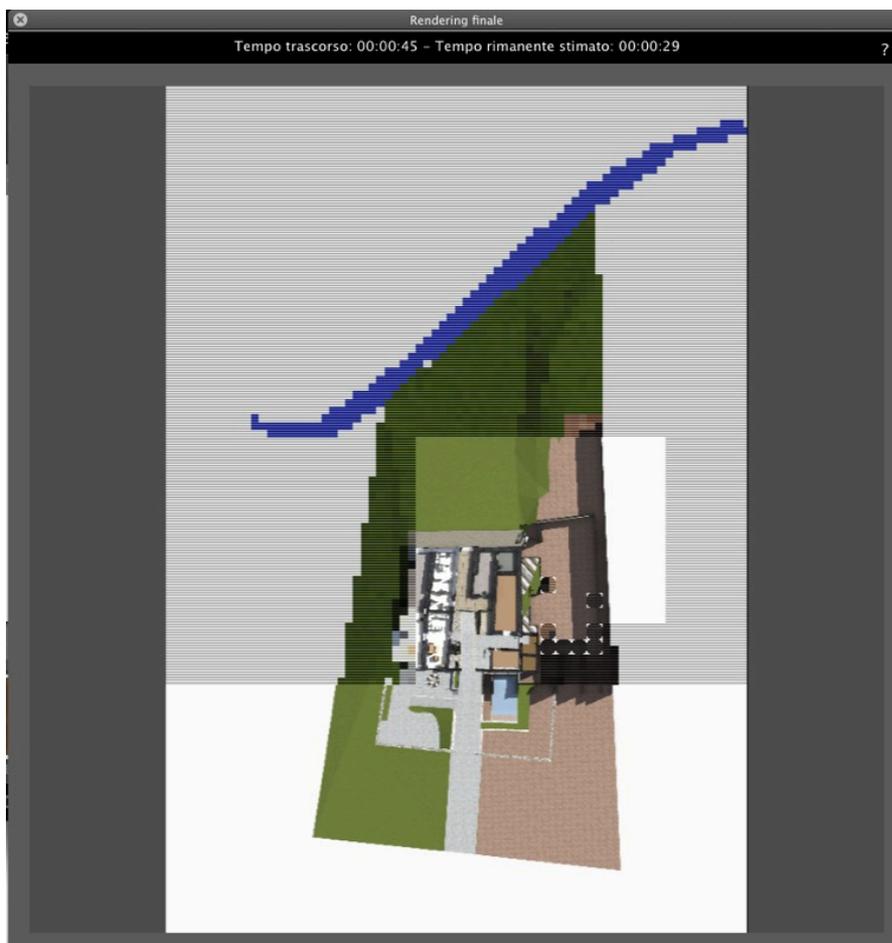
## 1. RENDERING DI UN PANORAMA

Ogni nodo renderizzato si compone di sei immagini salvate in file jpeg. Il formato file del panorama è html ed è riprodotto su un browser Web.

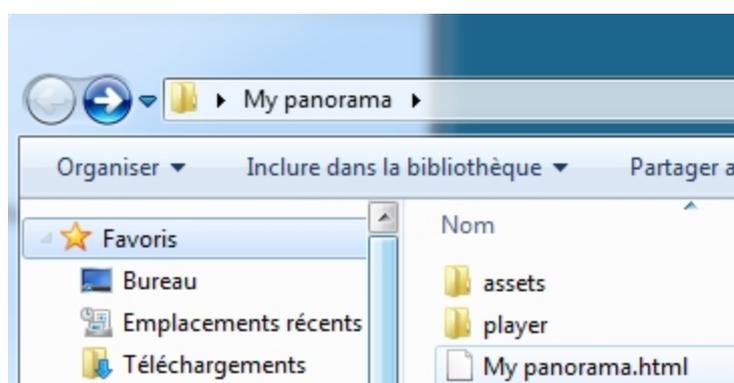
- Scegli una cartella di destinazione.



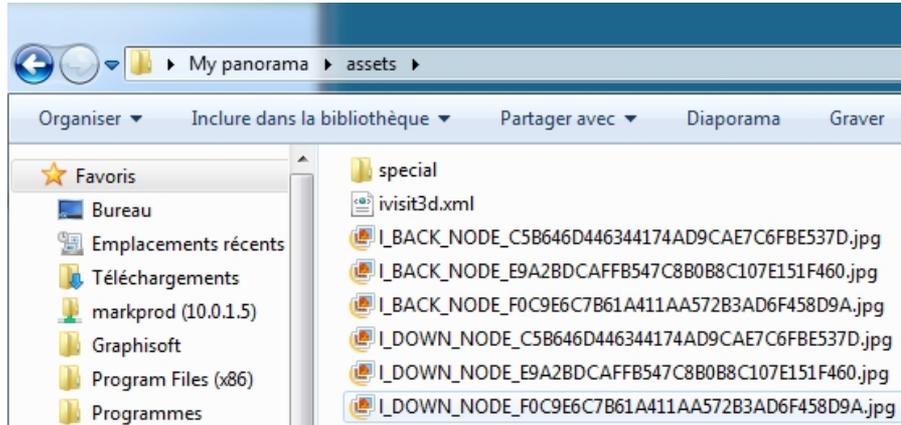
Il panorama renderizzato:



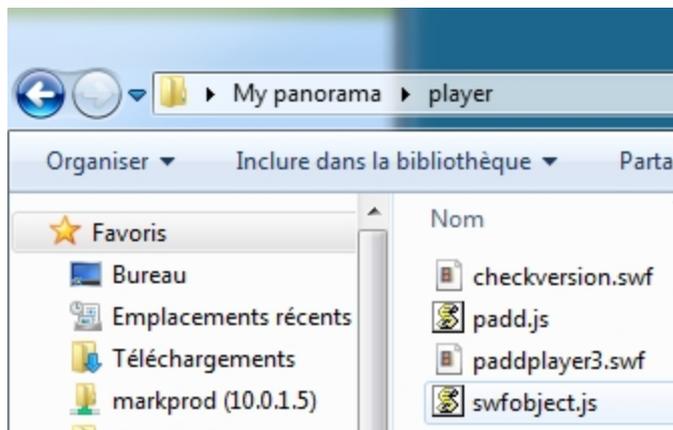
Nella cartella di destinazione, è creata una cartella con il nome del panorama. All'interno ci sono due cartelle denominate **risorse** e **lettore** e un file html con il nome del panorama.



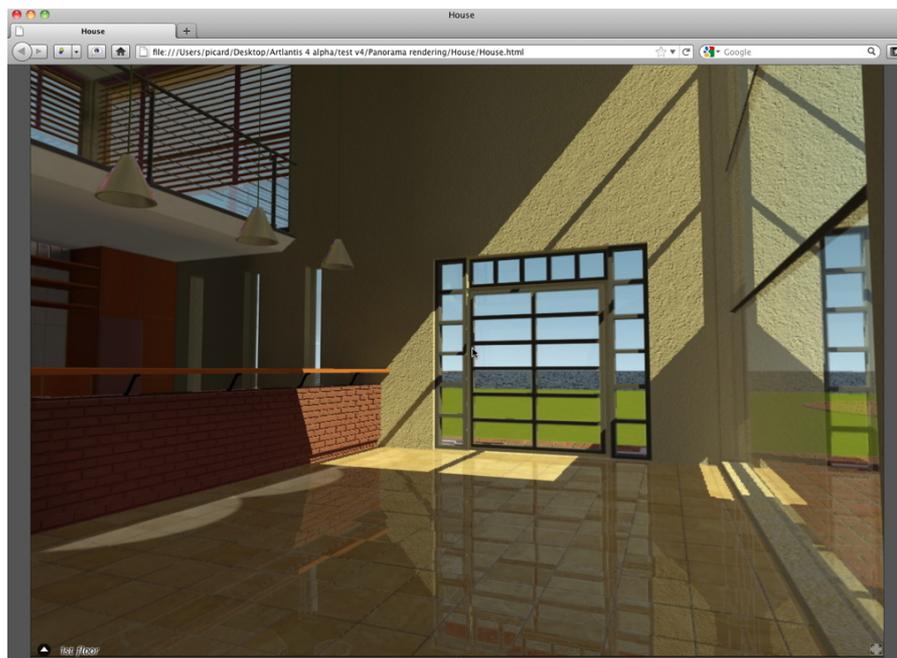
La cartella **risorse** contiene tutte le immagini jpeg quadrate del panorama, un file **ivisit3d.xml** e una cartella **speciale**.



La cartella **lettore** contiene i file necessari alla lettura dell'animazione del panorama con un browser Web, compreso il file Flash **swf**.



Facendo doppio clic sul file html si apre il browser Web corrente; il panorama è visualizzato in una finestra del browser.





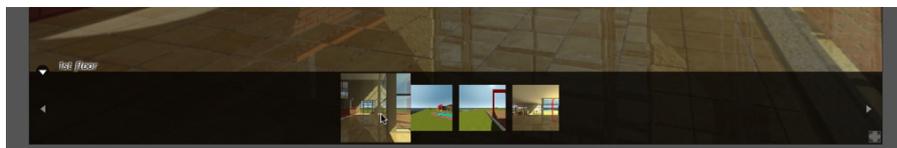
- Facendo clic e trascinando il cursore nella finestra, la fotocamera ruota su se stessa di 360°.

### Per spostarsi da un nodo all'altro:

Ci sono due modi per passare da un nodo all'altro: Uno è usando l'elenco delle miniature, l'altro è usando i triangoli sensibili.

#### A. Uso dell'elenco anteprime miniature:

- Sposta il cursore nella parte bassa della finestra html; un cassetto mostra le miniature dei nodi del panorama.



- Fai clic su una miniatura per passare a un altro nodo.

#### B. Uso dei punti sensibili visualizzati nella finestra

I punti sensibili sono i triangoli blu seguiti dai loro nomi. Fai clic su un triangolo o sul suo nome per andare in quel nodo.



Per visualizzare un panorama a schermo intero, fai clic sull'icona  nell'angolo inferiore destro della pagina Web.

## 2. OPZIONI DIREZIONE PANORAMA MULTI-NODO



	<p>Opzione strumento Direzione disattivata </p> <p>Facendo clic sul nome di un sedo la fotocamera segue la direzione delle frecce rossa o verde come definito nella Vista 2D di Artlantis.</p>
	<p>Esempio: facendo clic sul punto sensibile del Soggiorno, la fotocamera si rivolge nella direzione della freccia verde impostat-</p>



	<p>a in Vista 2D.</p>
	<p>Opzione strumento Direzione attivata</p> <p>Facendo clic sul nome di un nodo, la fotocamera mantiene la direzione del nodo precedente definita dall'utente nel Flash Player.</p> <p>Esempio: facendo clic sul punto sensibile del Soggiorno, la fotocamera mantiene la direzione dell'ultimo nodo.</p>

## 2. ASSOCIA UNA VISTA DALL'ALTO

Un altro modo per navigare in una base 3D è di sovrapporsi alla Vista 3D sul livello del piano associato, navigando poi da un nodo all'altro facendo clic su un triangolo sensibile o su un nodo. In questo modo si passa al nodo corrispondente e si nasconde il livello del piano.

Prima del rendering del panorama, dobbiamo associare uno o più livelli del piano.

L'associazione dei livelli del piano al panorama può essere impostata automaticamente utilizzando l'Ispettore Panorami.

In Vista 2D, visualizza una vista in elevazione (Frontale, Destra, Sinistra o Posteriore). Imposta il punto di vista spostando la fotocamera e il soggetto. See "Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D" on page 50

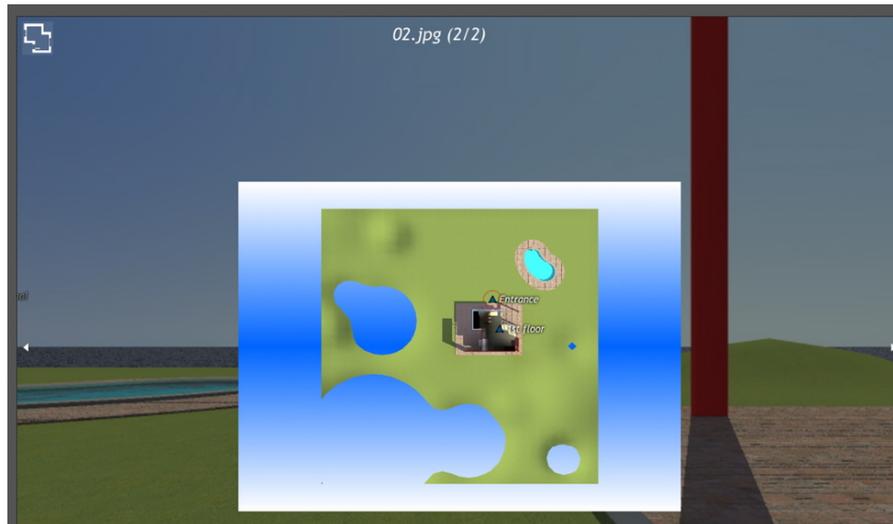
Il punto di vista sarà riferito alla parte più alta del piano mostrato nel browser.



Quando si apre il panorama, comparirà un nuovo pulsante nell'angolo sinistro della finestra.



- Un clic sull'icona visualizza il livello del piano centrato nella finestra. Un altro clic sull'icona nasconde il livello del piano corrente.



Quando il livello del piano è visualizzato, il suo nome compare alla sommità della pagina Web.

I nodi sensibili del panorama sono visualizzati sul piano. Il nodo corrente è circondato da un cerchio dinamico rosso. Un clic su un nodo nasconderà il piano e mostrerà il punto di vista associato nella finestra del browser.

Per navigare tra i livelli, usa le frecce che si trovano ai bordi del Flash Player.

*Per leggere un panorama, deve essere installato Adobe Flash Player.*  
<http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>



**NB:** I nodi del panorama sono formati da sei immagini quadrate.



**NB:** Per leggere il Panorama su un dispositivo iOS o Android, occorre generare un file pno usando iVisit 3D<sup>1</sup> Builder.

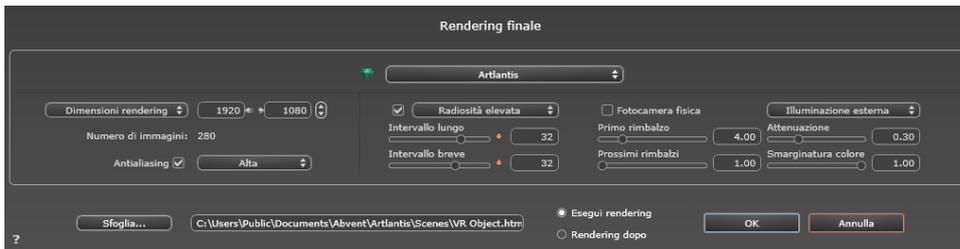
## RENDERING E LETTURA DI OGGETTI VR

### Rendering di un oggetto VR

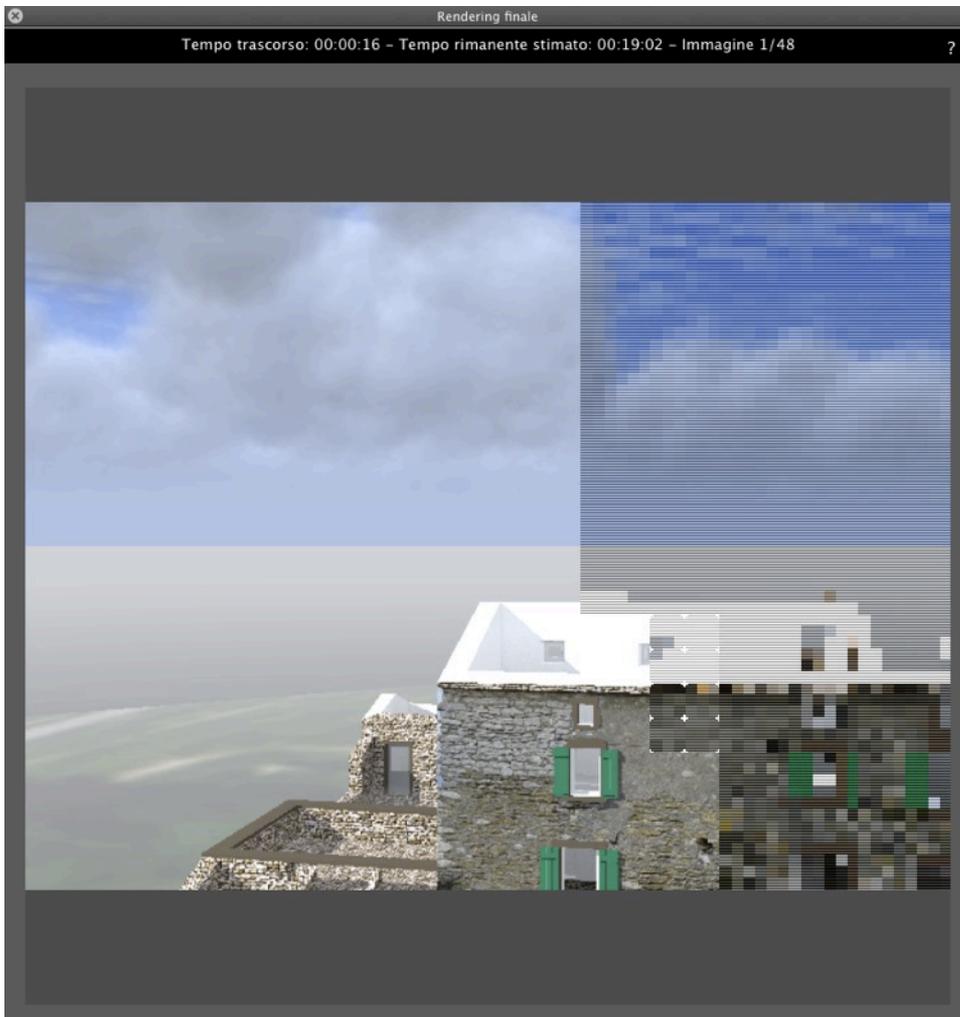
Un Oggetto VR si compone di immagini salvate in file jpeg. Il formato file dell'Oggetto VR è l'html ed è letto su un browser Web.

- Scegli una cartella di destinazione.

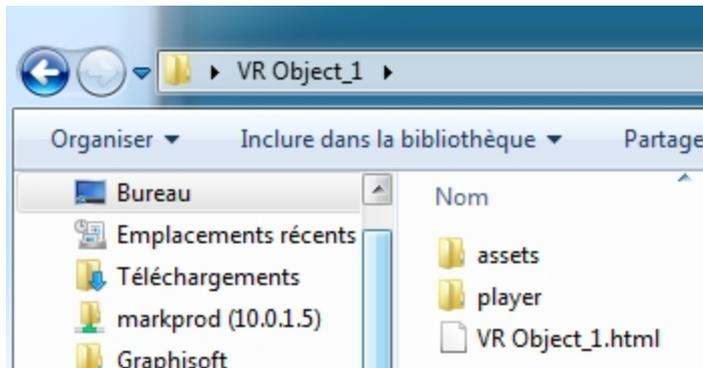
<sup>1</sup>Si tratta di un'applicazione iOS per iPad, iPhone o iPodTouch. Si usa per visualizzare i panorami Artlantis.



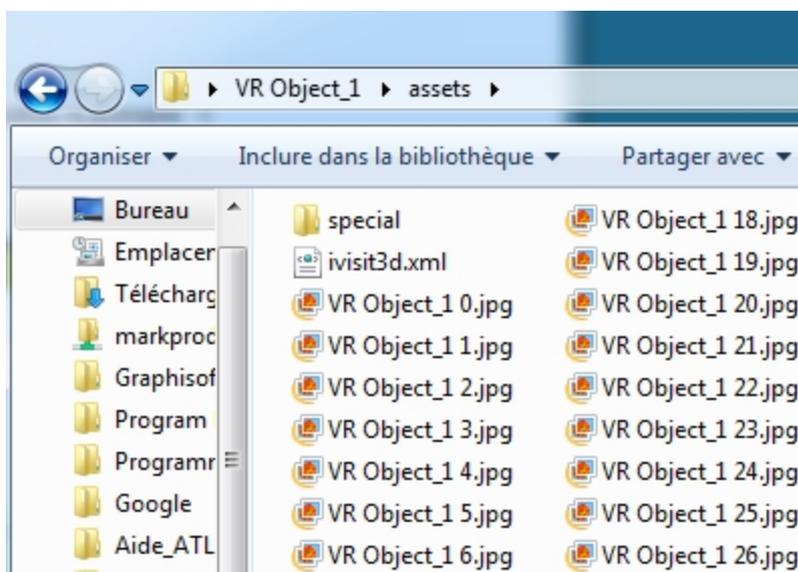
L'Oggetto VR renderizzato:



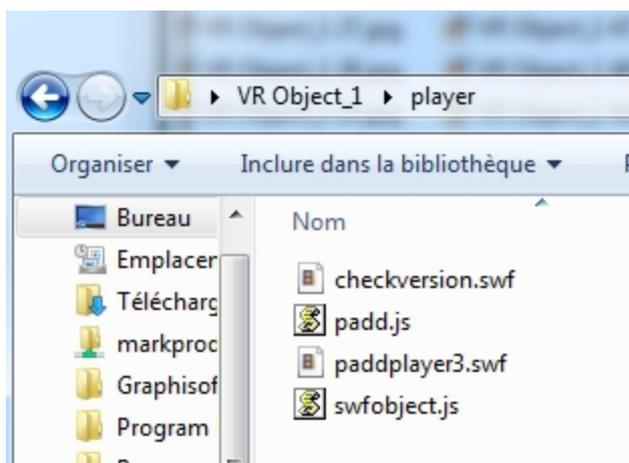
Nella cartella di destinazione è creata una cartella con il nome dell'Oggetto VR. All'interno ci sono due cartelle denominate **risorse** e **lettore** e un file html con il nome dell'Oggetto VR.



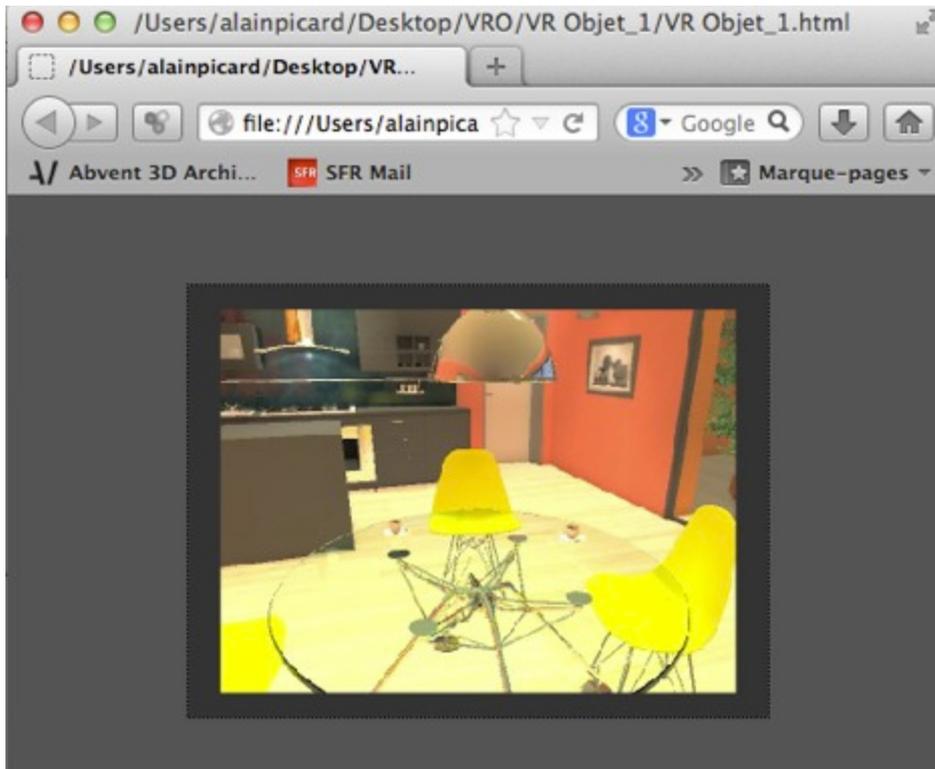
La cartella **risorse** contiene tutte le immagini jpeg dell'Oggetto VR , un file **ivisit3d.xml** e una cartella **speciale**.



La cartella **lettore** contiene i file necessari alla lettura dell'animazione del panorama con un browser Web, compreso il file Flash **swf**.



- Un doppio clic sul file html apre il browser Web corrente; l'Oggetto VR è visualizzato in una finestra del browser.



Per leggere un panorama deve essere installato Adobe Flash Player.  
<http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>

NB: Per leggere l'Oggetto VR su un dispositivo iOS o Android, occorre generare un file pro usando iVisit 3D<sup>1</sup> Builder.

## IMPOSTAZIONI RENDERING MAXWELL



### 1. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegli dimensioni predefinite del rendering o immetti larghezza e altezza in pixel. Fai clic sulla catena per bloccare/sbloccare i valori.

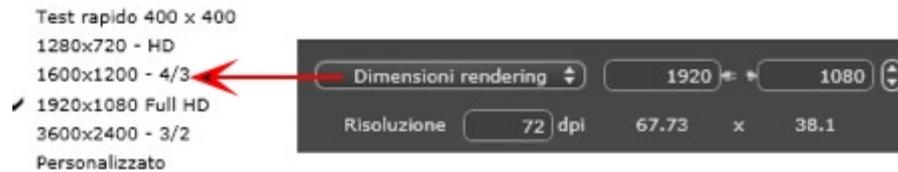
Imposta la risoluzione del rendering. Stabilisci le dimensioni in pixel dell'immagine per ottenere una stampata caratterizzata da dpi e dimensioni desiderate.

<sup>1</sup>Si tratta di un'applicazione iOS per iPad, iPhone o iPodTouch. Si usa per visualizzare i panorami Artlantis.



Se l'immagine non è abbastanza grande, aumenta la risoluzione di stampa; la dimensione dei pixel sarà ricalcolata per adattarsi a queste nuove dimensioni con i dpi desiderati.

### Nella modalità Prospettive



- Digita un valore dpi e la risoluzione di stampa sarà calcolata sulla base delle dimensioni in pixel; questo valore è solo indicativo: l'immagine è sempre resa a 72 dpi.

### Nella modalità Viste parallele



- Digita un valore dpi; questo valore è solo indicativo: l'immagine è sempre resa a 72 dpi.
- Scala: digita il valore 1/xxx.

### Nella modalità Vista panorami



#### DIMENSIONI FLASH PLAYER

Definisce le dimensioni del Flash Player.

Piccole: 800 x 600, Normali: 900 x 500 (iPad) e Grandi: 1280 x 720

- Seleziona le dimensioni dal menù o
- Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* del Flash Player in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

#### DIMENSIONI RENDERING

Le dimensioni in pixel delle immagini calcolate. Il rendering è sempre in un formato quadrato.

Seleziona le dimensioni nel menù a tendina: 640 x 640, 1024 x 1024, 1600 x 1600 or 2048 x 2048.

Dimensioni raccomandate:

- **640**: controllo rapido o piccolo formato Web.
- **1024**: Utilizzo in pagina Web e per iPad (1 o 2) e iPhone.
- **1600**: uso locale con Flash
- **2048**: uso locale con Flash o per iPad 2 in HD.

La scelta di un valore elevato di definizione offre una migliore qualità dell'immagine, soprattutto quando si ingrandisce nel browser. Queste dimensioni dell'immagine richiedono tuttavia un tempo di rendering più lungo.

### Nella modalità Oggetti VR



### *DIMENSIONI RENDERING*

Seleziona le dimensioni dal menù o

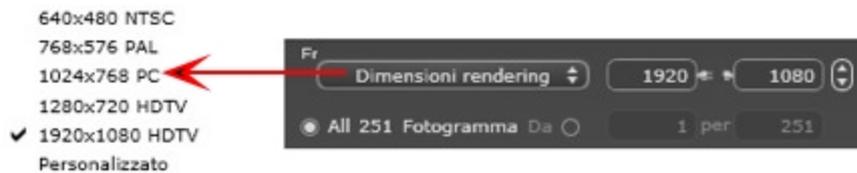
Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* in pixel.

Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

### *NUMERO DI FOTOGRAMMI*

Informazioni sul numero di immagini da renderizzare per realizzare gli Oggetti VR a seconda del passo verticale e orizzontale.

### *Nella modalità Animazioni*



### *DIMENSIONI FILMATO*

- Scegli dimensioni dal menù o immetti larghezza e altezza in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

### *RENDERIZZA TUTTO*

Viene mostrato il numero di immagini da renderizzare.

### *RENDERING DALL'IMMAGINE X ALL'IMMAGINE Y*

Inserisci i numeri delle immagini corrispondenti per calcolare una porzione della sequenza. Il primo fotogramma è impostato su 0.

### *NUMERO DI FOTOGRAMMI*

Informazione sul numero di immagini o fotogrammi selezionati da renderizzare per realizzare l'animazione.

## 2. LIVELLO DELLA QUALITÀ

Imposta la qualità su Bassa o Alta. Se l'immagine non è abbastanza grande, aumenta la risoluzione di stampa; la dimensione dei pixel sarà ricalcolata per adattarsi a queste nuove dimensioni con i dpi desiderati.

## 3. ISO OTTURATORE

### **ISO**

È la scala usata per misurare la sensibilità delle superfici sensibili. Maggiore è il valore della sensibilità, più il sensore è sensibile alla luce e meno luce è pertanto richiesta per una esposizione corretta. Valori compresi tra 1 e 32.000.

### **Velocità dell'otturatore**

È il periodo di tempo durante il quale l'otturatore della fotocamera lascia passare la luce e indica però la durata dell'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000.



## 4. TEMPO E LIVELLO DI CAMPIONATURA

### Ora

In minuti; inserisci la lunghezza di tempo desiderata per il rendering.

### Livello di campionatura

Digita il valore per indicare quando avrà effetto la versione aggiornata della miniatura.

## Rendering

Disponibile usando l'icona **Avvia Rendering** nei comandi dell'Ispettore Punti di vista .

## FINESTRA RENDERING MAXWELL

### 1. ANTEPRIMA



### 2. FINESTRA CAMPIONATURA

Consente di controllare le modifiche alle impostazioni ISO, Velocità otturatore e Luce. La miniatura mostra l'aspetto del rendering finale.

**NB:** ISO e Velocità otturatore sono impostazioni fisiche della fotocamera. Le impostazioni ISO, Velocità otturatore e sfondo possono essere modificate a tempo interamente trascorso o se è stato raggiunto il livello di campionatura.

### 3. ISO\*

Imposta la luce per le superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000. Maggiore è il valore, maggiore è la sensibilità del sensore alla luce.

Il valore può essere modificato durante il calcolo del rendering. Il risultato può essere visto nella finestra Campionatura (6) See "Finestra campionatura" on page 261; una volta aggiornata, la finestra Rendering mostra le modifiche.

Disponibile solo se nelle preferenze del rendering l'opzione Qualità è stata impostata su Alta.



## 4. VELOCITÀ DELL'OTTURATORE \*

Imposta il tempo d'esposizione in secondi. Valori compresi tra 1 e 16.000. L'otturatore della fotocamera consente il passaggio della luce e indica perciò la durata dell'esposizione.

Disponibile solo se nelle preferenze del rendering l'opzione Qualità è stata impostata su Alta.

## 5. BARRA DI AVANZAMENTO

In base al valore del Tempo impostato nei parametri del rendering.

## 6. INFORMAZIONI

Preparazione alle conversioni Maxwell: Cielo, Materiali ecc.

Durante il rendering: Visualizzazione del tempo trascorso, del tempo rimanente, del passo, del livello di campionatura e del livello di campionatura successivo.

Tempo totale

## 7. CASSETTO

- Il cassetto serve ad aprire e chiudere l'elenco

## 8. ELENCO ILLUMINAZIONE

Mostra tutte le sorgenti luminose associate al punto di vista. Queste sorgenti possono essere impostate separatamente, anche a rendering ultimato.

- Shader Immagine di sfondo, Sole, Lampade e Neon
- Impostano la luminosità dello sfondo. Valori compresi tra 0,01 e 100. Questo non riguarda la luminosità della geometria.
- Imposta la luminosità del Sole. Valori compresi tra 0 e 10.
- Imposta la brillantezza del Cielo. Valori compresi tra 0 e 10.
- Imposta la brillantezza della Lampada. Valori compresi tra 0 e 1.000.000.
- Imposta la brillantezza dello Shader Neon. Valori compresi tra 1 e 5.000.



*NB: L'elenco dell'illuminazione è disponibile solo quando nei parametri di Rendering la Qualità è impostata su Alta; se è impostata su Bassa, l'elenco è vuoto.*

### Limitazioni Maxwell

I seguenti comandi Artlantis non funzionano se usati con il Maxwell Render.

### Vetrata e Trasparenza

In alcune scene con spesse superfici vetrate, la luce non passa attraverso i vetri.

A un materiale possono essere associate al massimo 15 texture.

Un'immagine di sfondo 2D appare distorta se osservata attraverso una superficie vetrata.

### Shader Luce al neon e Vetrata al neon

Se usati con il motore di rendering Artlantis, entrambe le facce del materiale emettono la luce, ma con il Maxwell Render una sola faccia emetterà la luce.

### Eliodoniche

Sole e Colori luce del cielo, Ombre morbide\*, Fattore d'inquinamento, Bagliore lente e Nebbia.



In Maxwell, il Cielo 3D Artlantis è convertito in un'immagine. L'immagine è tuttavia leggermente distesa per evitare una linea nera sull'orizzonte.

All'alba o al crepuscolo, il cielo è più scuro in Maxwell.

### **Fotocamera**

Impostazioni Profondità di campo, Casella di ritaglio, Immagine in primo piano, Parametri di post-elaborazione, Fotocamera architetto, Luce volumetrica e Tonalità.

### **Luci**

Ombre morbide\* e Bagliore lente.

Una luce posta in una geometria non illuminerà mai.

### **Materiali**

Limite di **riflessione**, Ambiente, Attributi neon, multi-shader ed effetti 3D.

*\*Maxwell render è un motore corretto fisicamente. Ha un suo modo di gestire le luci e di proiettare le ombre.*

## **Attenzione: Conversione Maxwell**

### **RAM**

Durante il processo di conversione, l'uso della memoria RAM è quasi raddoppiato.

### **Applicazione di Vetrata a un piano**

Uno Shader Fresnel applicato a un piano può fornire un risultato errato, perché Maxwell richiede un materiale dotato di spessore.

### **Vetrata, Trasparenza e Riflesso**

Le conversioni di Shader Vetrata Fresnel possono presentare qualche differenza rispetto ad Artlantis: le superfici vetrate possono essere più scure o più chiare, o più riflettenti.

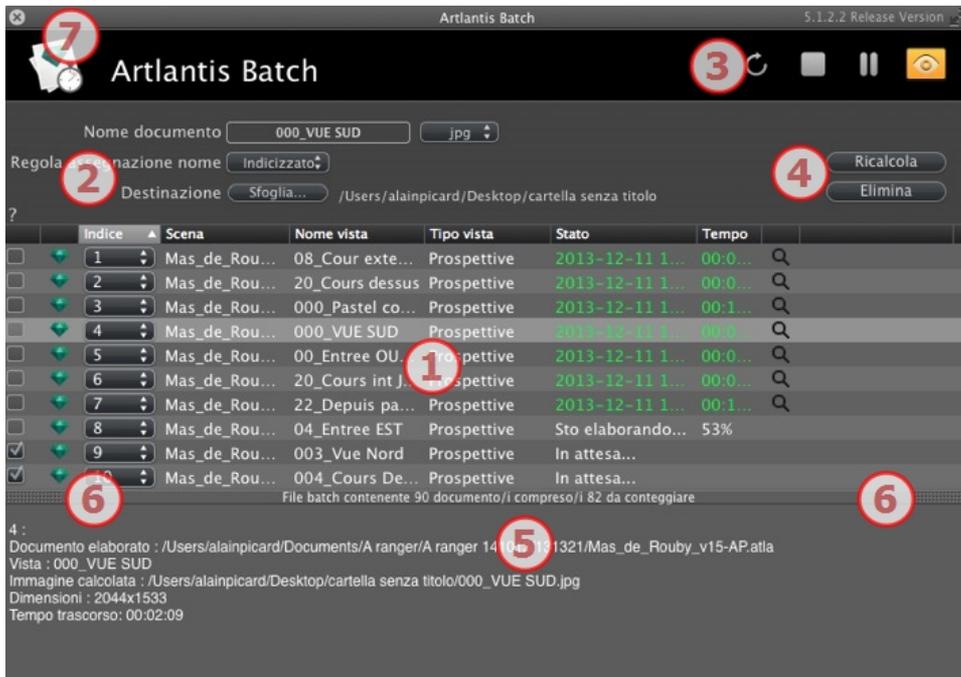
## **RENDERING IN BATCH ARTLANTIS**

Il rendering in batch Artlantis (Artlantis Batch Render) è un'applicazione indipendente di Artlantis. Essa lancia il calcolo Rendering in batch di Artlantis. Si trova nella cartella d'installazione di Artlantis.

Una volta lanciato, il gestore del rendering differito mostra i rendering in attesa.

Se qualche documento di rendering differito è stato salvato in Artlantis, è presente nell'elenco. Altrimenti l'elenco è vuoto.

Il gestore dell'elenco dei rendering differiti si può usare per modificare le impostazioni dei documenti in attesa di rendering, consentendo di modificare le impostazioni di rendering senza riaprire la finestra Rendering in batch di Artlantis.



- 1- L'elenco dei Punti di vista può essere ordinato per Indice, Scena, Nome vista, Tipo vista o Stato facendo clic sui nomi.
- 2- La gestione dei documenti permette di modificare il nome, il formato del file e la destinazione del documento.
- 3- Il gestore dell'elenco permette di aggiornare l'elenco, arrestare/riprendere un rendering e aprire la finestra di anteprima del rendering.
- 4- Sospendi/Riprendi un rendering.
- 5- Rapporto sul rendering.
- 6- Schede del cassetto.
- 7- Esci dal batch.

## 1. ELENCO PUNTI DI VISTA

L'elenco può essere ordinato per Indice, Scena, Nome vista, Tipo vista o Stato facendo clic sui nomi. L'elenco è diviso in colonne. Da sinistra a destra:

### Casella di spunta

Se spuntata, il documento è pronto per il rendering.

### Indice

Indica l'ordine di priorità del rendering. Per ridefinire l'ordine, fai clic sul menù a comparsa.





### Tipo di motore di rendering

Artlantis o Maxwell.

### Scena

I nomi dei file Artlantis.

### Nome vista

I nomi dei punti di vista.

### Tipo vista

Indica il tipo di punto di vista: Prospettive, Paralleli, Panorami, Animazioni o Oggetti VR.

### Stato

Indica cosa è stato elaborato, cosa è in elaborazione e cosa deve essere ancora elaborato.

### Stato

In attesa di rendering e Rendering con data e ora, definiti dal colore.

Codici colore		
Colore	Stato	Commenti
Grigio	In attesa di rendering	In attesa di elaborazione con <u>Artlantis Batch Render</u> se la casella è spuntata.
Verde	Renderizzato	
Arancione	Errore verificatosi durante il rendering	Controlla le informazioni nella parte bassa della finestra Rendering in batch
Rosso	Non renderizzato a causa di uno o più errori	Controlla le informazioni nella parte bassa della finestra Rendering in batch

### Ora

Mostra il tempo finale del rendering.



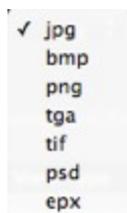
*NB: La posizione di una colonna può essere riorganizzata selezionandone il titolo e spostandolo in un'altra posizione. Usa la scheda per allargare o ridurre una colonna.*

## 2. GESTIONE DOCUMENTO

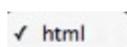
### Nome documento e tipo di file

- Seleziona il nome del documento per modificarlo.
- Fai clic sul menù a comparsa di formattazione file per ridefinire il formato immagine del rendering in base allo standard dei punti di vista.

VISTE PROSPETTIVE E PARALLELE:

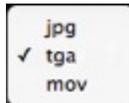


OGGETTI VR E PANORAMI





## ANIMAZIONI



## REGOLA ASSEGNAZIONE NOME



### Indicizzato

I rendering con lo stesso nome saranno indicizzati numericamente.

### Sostituisci

I rendering con lo stesso nome sostituiranno il file esistente.

Pulsante Destinazione: per ridefinire la destinazione del file di rendering.

## 3. BARRE DEGLI STRUMENTI



Aggiorna l'elenco.

Se in Artlantis sono stati apportati cambiamenti riguardanti i punti di vista, fai clic su questa icona per aggiornare l'elenco dei punti di vista.



Arresta il calcolo dell'immagine in corso.



Lancia il calcolo dei punti di vista selezionati in base al loro livello di indicizzazione.



Pausa: Arresta il calcolo dell'immagine in corso.



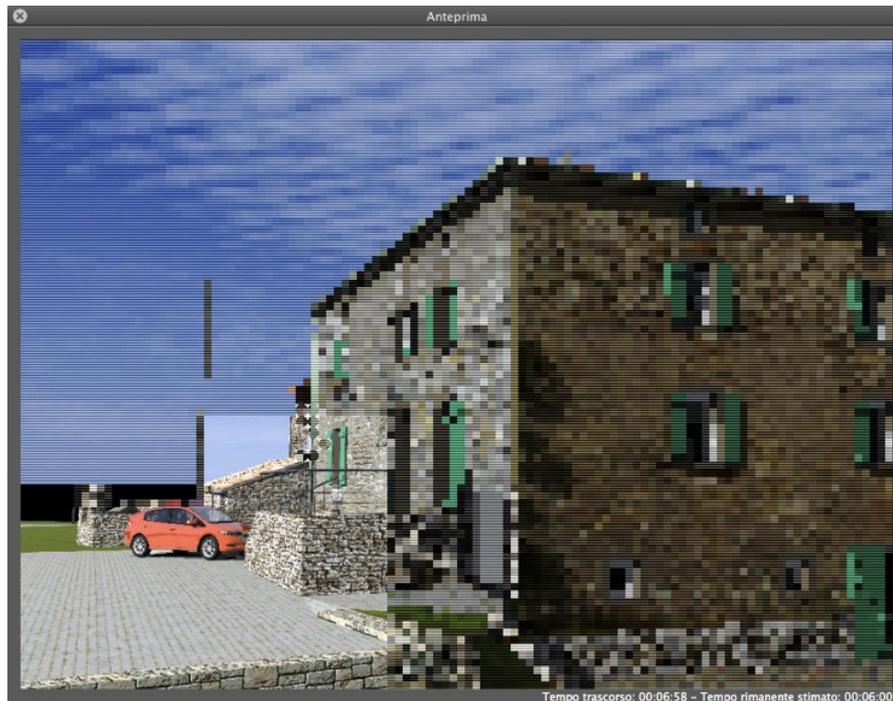
Riprendi: Riprende il calcolo dell'immagine arrestato.



Mostra la finestra Anteprima del rendering corrente.



Chiude la finestra Anteprima.



L'anteprima mostra il rendering corrente. Il Tempo trascorso e il Tempo rimanente previsto sono visualizzati nella parte inferiore destra della finestra.

#### 4. RICALCOLA O ELIMINA

##### **Pulsante Ricalcola**

Contrassegna la vista selezionata come in attesa di calcolo, anche se è già stata renderizzata.

##### **Pulsante Elimina**

Elimina la vista selezionata.

#### 5. RAPPORTO DI RENDERING

Il rapporto fornisce dettagli su:

- L'ubicazione del documento e l'immagine calcolata sul disco.
- Le dimensioni di ciascuna immagine e il tempo occorso per il rendering.
- Possibili problemi con l'ubicazione di Texture, Shader ecc.

#### 6. SCHEDA CASSETTO

Un clic sulla scheda mostra o nasconde la zona informazioni. Due clic sulla scheda lasciano il cassetto aperto.

#### 7. ESCI DAL BATCH

Nella barra della finestra, fai clic sull'icona **X**. Se c'è un rendering in corso, comparirà un messaggio che chiede se vuoi arrestarlo. In caso di conferma, il rendering in corso andrà perduto.

##### **Suggerimento rendering:**

- Ottimizza la RAM durante il rendering.

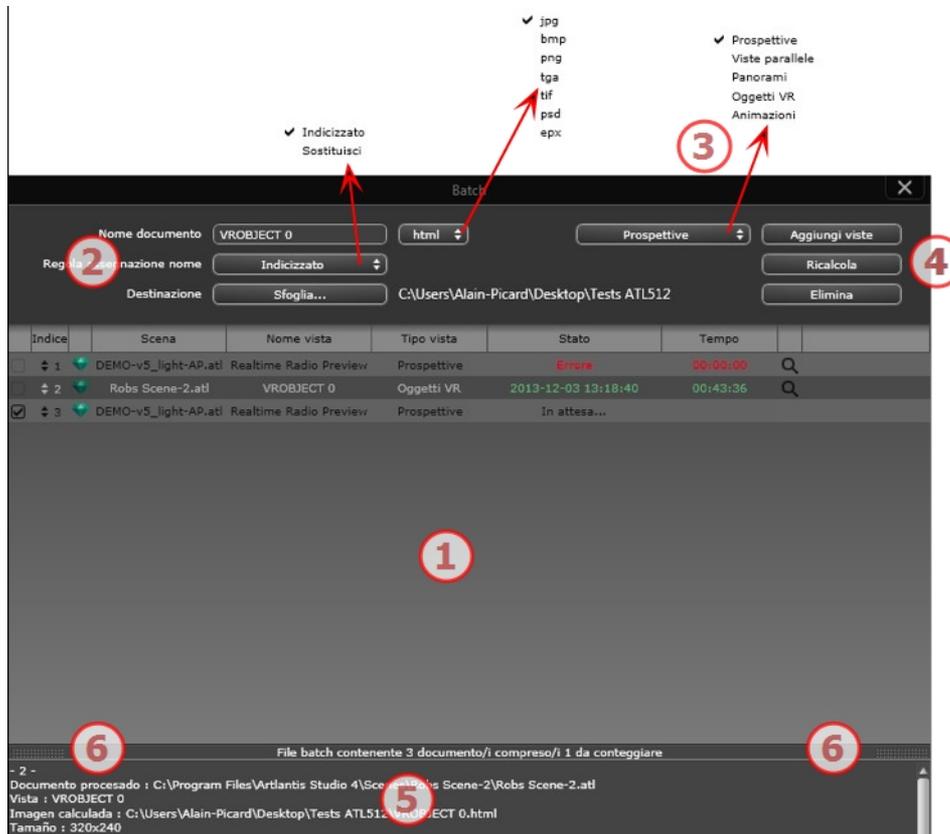
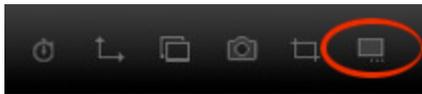
- In Artlantis, imposta le viste come *Rendering differito*, poi esci da Artlantis e da tutte le applicazioni non utilizzate, quindi usa l'Artlantis Batch Render.



## FINESTRA RENDERING IN BATCH

Tutti i rendering in batch sono elaborati dall'applicazione "Artlantis Batch Render".

Fai clic sull'icona Rendering in batch nella barra degli strumenti Artlantis



Il Gestore rendering Artlantis mostra l'elenco dei punti di vista da elaborare.

1- L'elenco punti di vista, 2- Gestione documento, 3- Aggiungi viste dal progetto corrente, 4- Ricalcola o Elimina un punto di vista, 5- Rapporto rendering, 6- Schede cassetto.

### 1. ELENCO PUNTI DI VISTA

L'elenco può essere ordinato per Indice, Scena, Nome vista, Tipo vista o Stato facendo clic sui nomi. L'elenco è diviso in colonne. Da sinistra a destra:

#### Casella di spunta

Se spuntata, il documento è pronto per il rendering.

#### Indice

Indica l'ordine di priorità del rendering. Per ridefinire l'ordine, fai clic sul menù a comparsa.



### Tipo di motore di rendering

Artlantis o Maxwell.

### Scena

I nomi dei file Artlantis.

### Nome vista

I nomi dei punti di vista.

### Tipo vista

Indica il tipo di punto di vista: Prospettive, Paralleli, Panorami, Animazioni o Oggetti VR.

### Stato

Indica cosa è stato elaborato, cosa è in elaborazione e cosa deve essere ancora elaborato.

### Stato

In attesa di rendering e Rendering con data e ora, definiti dal colore.

Codici colore		
Colore	Stato	Commenti
Grigio	In attesa di rendering	In attesa di elaborazione con <u>Artlantis Batch Render</u> se la casella è spuntata.
Verde	Renderizzato	
Arancione	Errore verificatosi durante il rendering	Controlla le informazioni nella parte bassa della finestra Rendering in batch
Rosso	Non renderizzato a causa di uno o più errori	Controlla le informazioni nella parte bassa della finestra Rendering in batch

### Ora

Mostra il tempo finale del rendering.



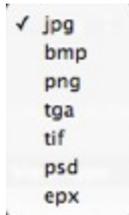
**NB:** La posizione di una colonna può essere riorganizzata selezionandone il titolo e spostandolo in un'altra posizione. Usa la scheda per allargare o ridurre una colonna.

## 2. GESTIONE DOCUMENTO

- Nome documento e tipo di file.
- Seleziona il nome del documento per modificarlo.
- Fai clic sul menù a comparsa di formattazione file per ridefinire il formato immagine del rendering in base allo standard dei punti di vista.



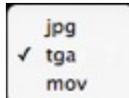
#### VISTE PROSPETTIVE E PARALLELE:



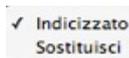
#### OGGETTI VR E PANORAMI



#### ANIMAZIONI



#### REGOLA ASSEGNAZIONE NOME



##### Indicizzato

I rendering con lo stesso nome saranno indicizzati numericamente.

##### Indicizzato

I rendering con lo stesso nome saranno indicizzati numericamente.

#### PULSANTE DESTINAZIONE

Serve a ridefinire la destinazione del file di rendering.

### 3. AGGIUNGI VISTE

Aggiungi viste dal progetto corrente. Il menù a comparsa filtra il tipo di punto di vista.

### 4. RICALCOLA O ELIMINA

- Per ricalcolare punti di vista già renderizzati: Selezionali nell'elenco e fai clic sul pulsante Ricalcola.
- Per eliminare punti di vista: Selezionali nell'elenco e fai clic sul pulsante Elimina.

### 5. RAPPORTO DI RENDERING

Il rapporto fornisce i dettagli sul punto di vista selezionato:

L'ubicazione del documento e l'immagine calcolata sul disco.

Le dimensioni di ciascuna immagine e il tempo occorso per il rendering.

Possibili problemi con l'ubicazione di Texture, Shader ecc.

### 6. SCHEDE DEL CASSETTO

- Un clic su una scheda mostra o nasconde la zona informazioni. Due clic sulla scheda lasciano il cassetto aperto.

## FINESTRA RENDERING PARZIALE

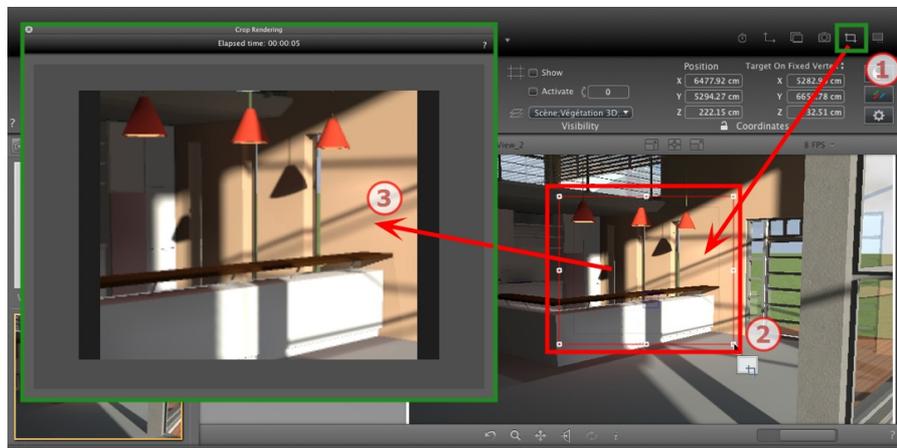
Calcola parte del contenuto della finestra Anteprima.



1. NELLA BARRA DEGLI STRUMENTI, SELEZIONA LO STRUMENTO RIFILA RENDERING



2. TRACCIA UN RETTANGOLO\* NELLA FINESTRA ANTEPRIMA PER DEFINIRE LA ZONA



3. LA RIFILATURA DEL RENDERING È LANCIATA

L'avanzamento del calcolo è mostrato.

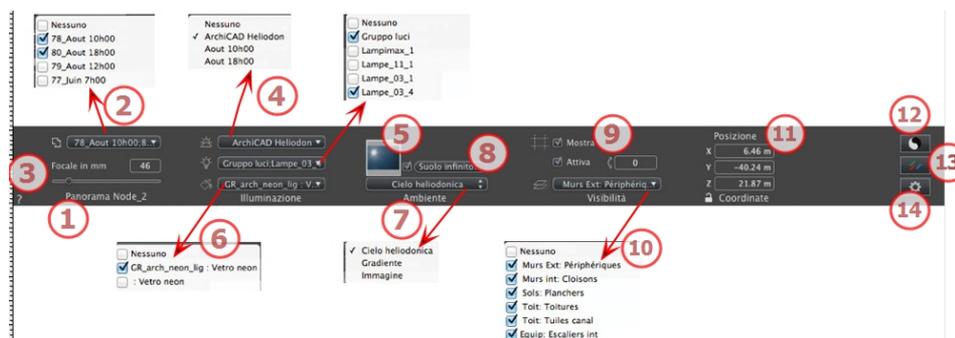
Chiudendo la finestra si esce dal rendering o, se è chiusa una volta completato il rendering, si salva l'immagine.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# ISPETTORE PANORAMI

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

Casella ritaglio .....	274
Impostazioni tonalità .....	275
Post elaborazione .....	275
Parametri rendering .....	275
Elenco panorami .....	276
Rendering e riproduzione di un Panorama .....	277
Impostazioni Rendering panorama .....	284



## 1. NOME VISTA

Viene visualizzato il nome della vista corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

## 2. ASSOCIA UNA VISTA DALL'ALTO A UN RENDERING

Permette di aggiungere automaticamente una o più Viste dall'alto parallele al panorama renderizzato. Scegli nel menù a tendina la vista da aggiungere. Selezionando "Nessuna" si disattiva la vista dall'alto.

**NB:** Nell'ispettore Vista parallela occorre definire una o più viste dall'alto. Il nome di una vista dall'alto deve contenere solo cifre; non sono consentiti lettere, spazi vuoti e caratteri speciali. Esempio: 000, 001, 002, ecc.

## 3. LUNGHEZZA FOCALE

Modifica la lunghezza focale quando si usa il comando a scorrimento o quando si digita un valore in mm o gradi, secondo le impostazioni delle preferenze (regola l'apertura angolare della fotocamera).

**NB:** La modifica del valore dipende dalle impostazioni Modalità aggiornamento punto di vista in Preferenze.

## 4. ELIODONICA ASSOCIATA



Collega un'eliodonica alla vista. Selezionando "*Nessuna*" si disattiva l'eliodonica.

## 5. GRUPPO LUCI

Collega uno o più gruppi di luci alla vista. Selezionando "*Nessuno*" si disattivano i gruppi di luce.

## 6. SHADER NEON

Collega uno o più Shader Neon alla vista. Selezionando "*Nessuno*" si disattiva l'illuminazione.

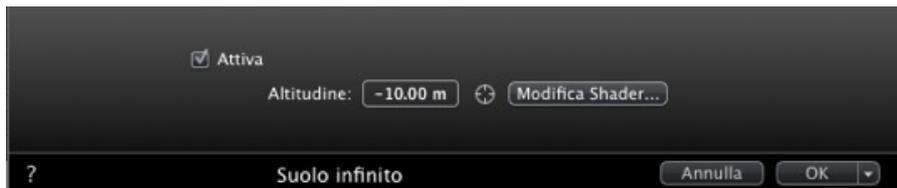
## 7. SFONDO

Per collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o in Primo piano basta trascinarla e rilasciarla sul relativo pulsante. Facendo doppio clic su un pulsante compare l'editor.

Si può usare il menù a comparsa per passare tra diversi tipi di sfondo: Cielo eliodonica, Gradiente, Immagine.

## 8. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per ciascuna vista:



- La selezione/deselezione attiva e disattiva il terreno. Il terreno riceve le ombre, gli Shader e gli oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:  
 In Anteprima, fai clic sullo strumento *Altezza*, quindi fai clic in Anteprima sull'elemento della scena per definire l'altezza del terreno.  
 In Vista 2D, fai clic sullo strumento *Altezza*, poi in un'elevazione della Vista 2D, fai clic sulla geometria per definire l'altezza del terreno.
- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menù OK, OK per tutti permette di propagare le impostazioni a tutti gli altri terreni infiniti impostati ne progetto.

## 9. CASELLA RITAGLIO

Piani di taglio definiti nella Vista 2D.

### **Mostra**

Se selezionato, la casella è visibile in Vista 2D.

### **Attiva**

Se selezionato, la casella di ritaglio ha effetto nella finestra Anteprima.

## 10. LUCIDI VISIBILI

Selezionarli nel menù a tendina.



## 11. COORDINATE

Fotocamera: Posizioni X, Y e Z

Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 12. IMPOSTAZIONI TONALITÀ

Imposta la tonalità della vista corrente.

## 13. POST ELABORAZIONE

Applica gli effetti al punto di vista corrente. Gli effetti si combinano con i parametri impostati nell'ispettore.

## 14. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento al rendering finale.



### **Usa default**

Usa le impostazioni di default.

### **Imposta come predefiniti**

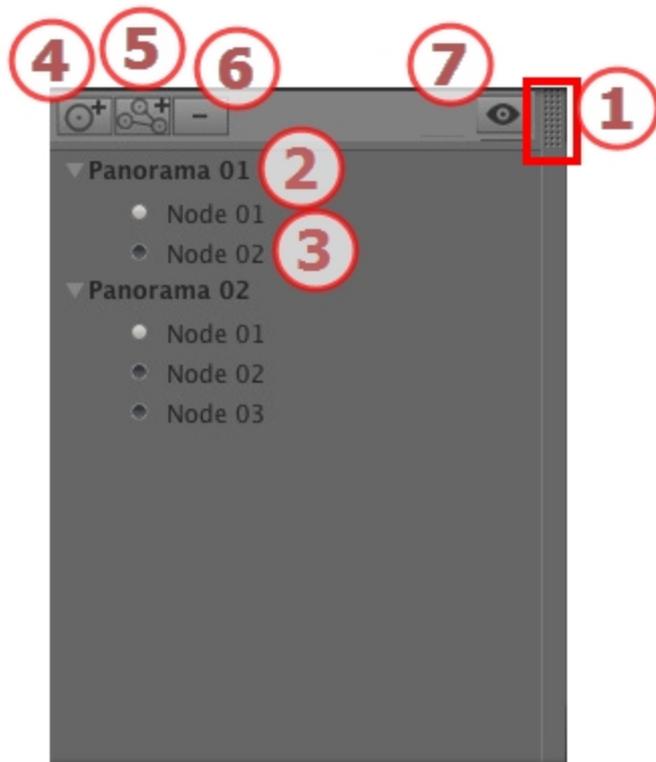
Registra le impostazioni correnti come impostazioni predefinite.

### **OK per l'intero menù a tendina**

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste dell'ispettore interessato.



## ELENCO PANORAMI



### 1. ACCESSO ALL'ELENCO

Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

### 2. NOME PANORAMA

Per modificare un panorama, fai doppio clic sul suo nome.

### 3. NODO PANORAMA

Per modificare un nodo, fai doppio clic sul suo nome.

### 4. AGGIUNTA DI UN NODO



Duplica il nodo selezionato o il primo nodo se il panorama è selezionato.



**NB:** In Vista 2D, il nuovo nodo si sovrappone al nodo duplicato.

### 5. AGGIUNTA DI UN PANORAMA



Duplica il panorama selezionato e il suo primo nodo.

### 6. ELIMINAZIONE DI UN NODO/PANORAMA



Seleziona il nodo o il panorama per eliminarlo.

Seleziona l'elemento e premi il tasto Ritorno per eliminarlo.

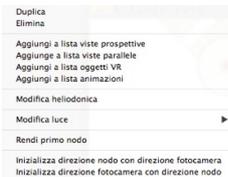
Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

## 7. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Evidenzia il panorama corrente nell'elenco.

### Menù a tendina elenco

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una vista, compare il menù a comparsa:



#### *DUPLICA*

Utilizza l'originale per creare un nuovo panorama o nodo sovrapposto.

#### *ELIMINA*

Il panorama o nodo è eliminato dall'elenco.

#### *AGGIUNGI A ELENCO PROSPETTIVE*

#### *AGGIUNGI A ELENCO VISTE PARALLELE*

#### *AGGIUNGI A ELENCO OGGETTI VR*

#### *AGGIUNGI A ELENCO ANIMAZIONE*

A seconda dell'opzione selezionata, questo passo aggiunge la vista corrente da Panorami a Prospettive, Viste parallele, Oggetti VR o Animazioni.

#### *MODIFICA LUCE*

Seleziona una luce: la palette dell'ispettore passa alla modalità Luca e si seleziona la luce.

#### *MODIFICA ELIODONICA*

La palette dell'ispettore passa alla modalità Eliodonica e si seleziona l'eliodonica.

#### *RENDI PRIMO NODO*

Il nodo selezionato diventa il primo nodo; esso sarà il primo riprodotto quando si riproduce il panorama. Quando il nodo è già il primo, è visualizzata l'opzione per disabilitare "*È il Primo nodo*".

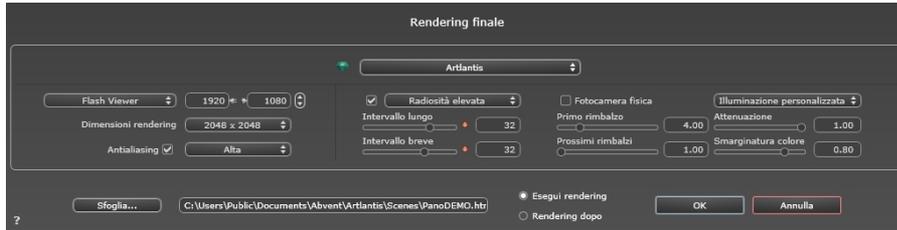
### **Crea collegamenti tra i nodi**

## RENDERING E RIPRODUZIONE DI UN PANORAMA

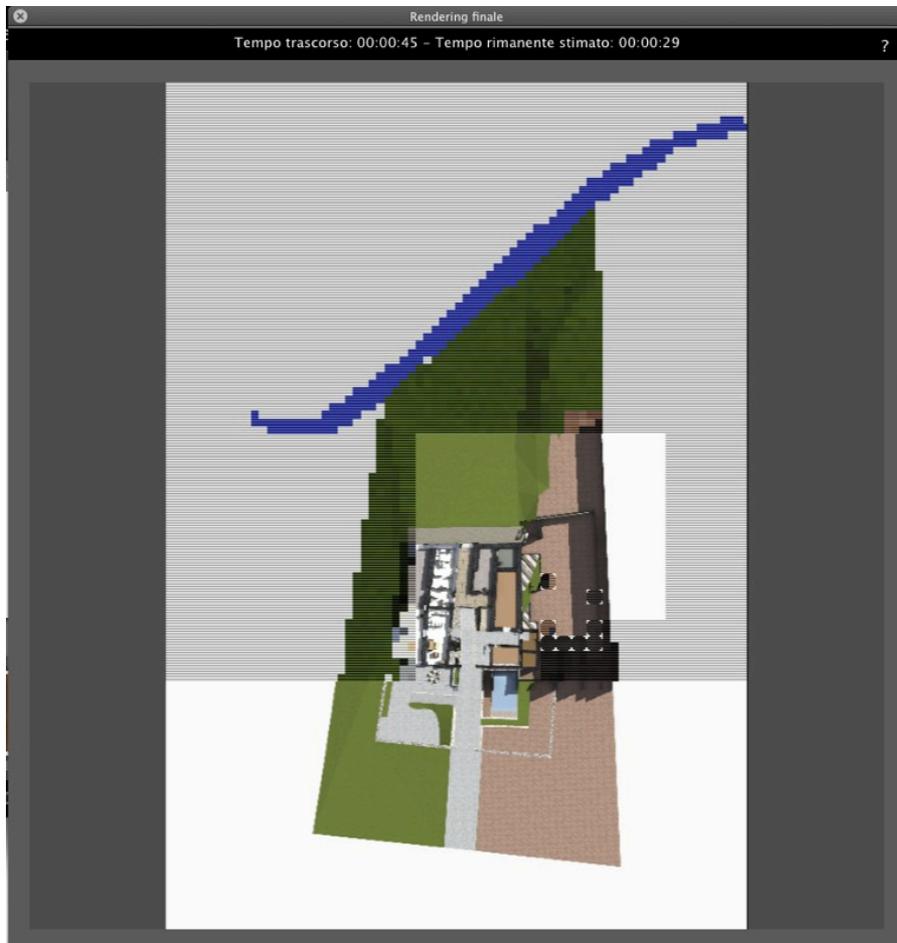
### 1. RENDERING DI UN PANORAMA

Ogni nodo renderizzato si compone di sei immagini salvate in file jpeg. Il formato file del panorama è html ed è riprodotto su un browser Web.

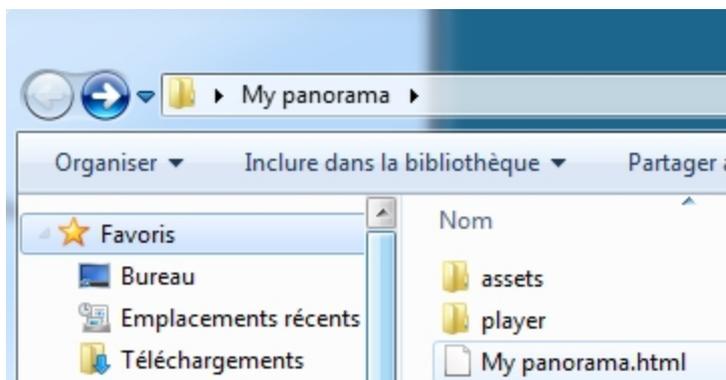
- Scegli una cartella di destinazione.



Il panorama renderizzato:

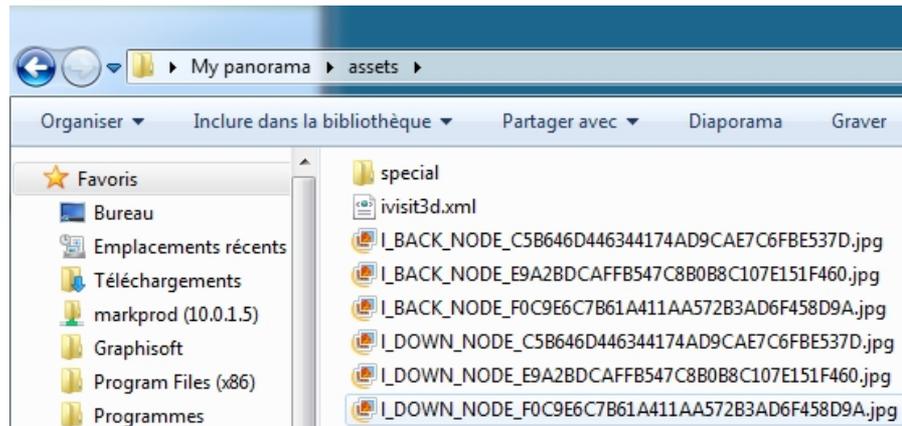


Nella cartella di destinazione, è creata una cartella con il nome del panorama. All'interno ci sono due cartelle denominate **risorse** e **lettore** e un file html con il nome del panorama.

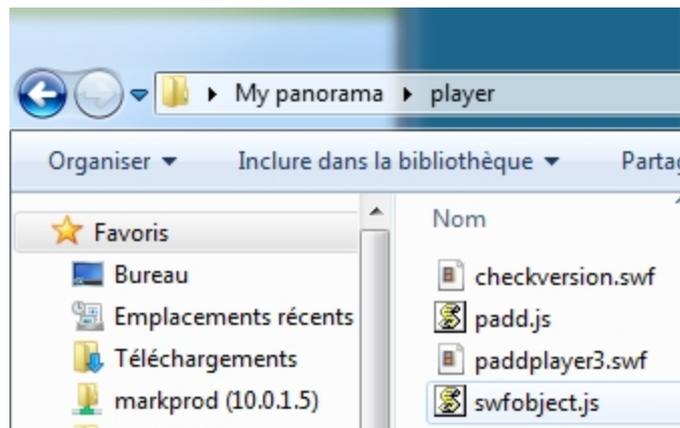




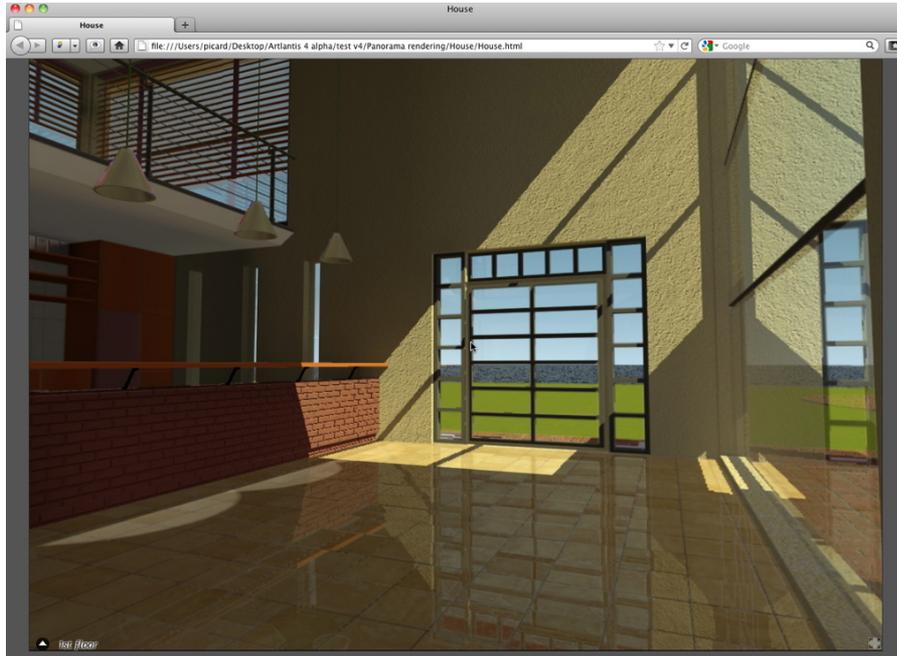
La cartella **risorse** contiene tutte le immagini jpeg quadrate del panorama, un file **ivisit3d.xml** e una cartella **speciale**.



La cartella **lettore** contiene i file necessari alla lettura dell'animazione del panorama con un browser Web, compreso il file Flash **swf**.



Facendo doppio clic sul file html si apre il browser Web corrente; il panorama è visualizzato in una finestra del browser.



- Facendo clic e trascinando il cursore nella finestra, la fotocamera ruota su se stessa di 360°.

#### Per spostarsi da un nodo all'altro:

Ci sono due modi per passare da un nodo all'altro: Uno è usando l'elenco delle miniature, l'altro è usando i triangoli sensibili.

#### A. Uso dell'elenco anteprime miniature:

- Sposta il cursore nella parte bassa della finestra html; un cassetto mostra le miniature dei nodi del panorama.



- Fai clic su una miniatura per passare a un altro nodo.

#### B. Uso dei punti sensibili visualizzati nella finestra

I punti sensibili sono i triangoli blu seguiti dai loro nomi. Fai clic su un triangolo o sul suo nome per andare in quel nodo.



Per visualizzare un panorama a schermo intero, fai clic sull'icona  nell'angolo inferiore destro della pagina Web.

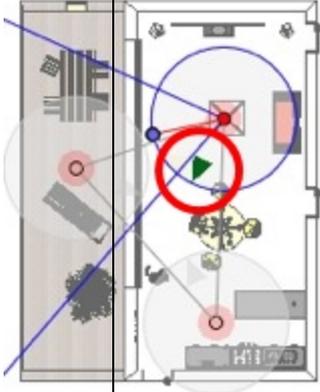
## 2. OPZIONI DIREZIONE PANORAMA MULTI-NODO



Opzione strumento Direzione disattivata 

Facendo clic sul nome di un nodo la fotocamera segue la direzione delle frecce rossa o verde come definito nella Vista 2D di Artlantis.



	 <p>Esempio: facendo clic sul punto sensibile del Soggiorno, la fotocamera si rivolge nella direzione della freccia impostata in Vista 2D.</p>
	<p>Opzione strumento Direzione attivata</p>  <p>Facendo clic sul nome di un nodo, la fotocamera mantiene la direzione del nodo precedente definita dall'utente nel Flash Player.</p>



	<p>Esempio: facendo clic sul punto sensibile del Soggiorno, la fotocamera mantiene la direzione dell'ultimo nodo.</p>
--	---

## 2. ASSOCIA UNA VISTA DALL'ALTO

Un altro modo per navigare in una base 3D è di sovrapporsi alla Vista 3D sul livello del piano associato, navigando poi da un nodo all'altro facendo clic su un triangolo sensibile o su un nodo. In questo modo si passa al nodo corrispondente e si nasconde il livello del piano.

Prima del rendering del panorama, dobbiamo associare uno o più livelli del piano.

L'associazione dei livelli del piano al panorama può essere impostata automaticamente utilizzando l'Ispettore Panorami.

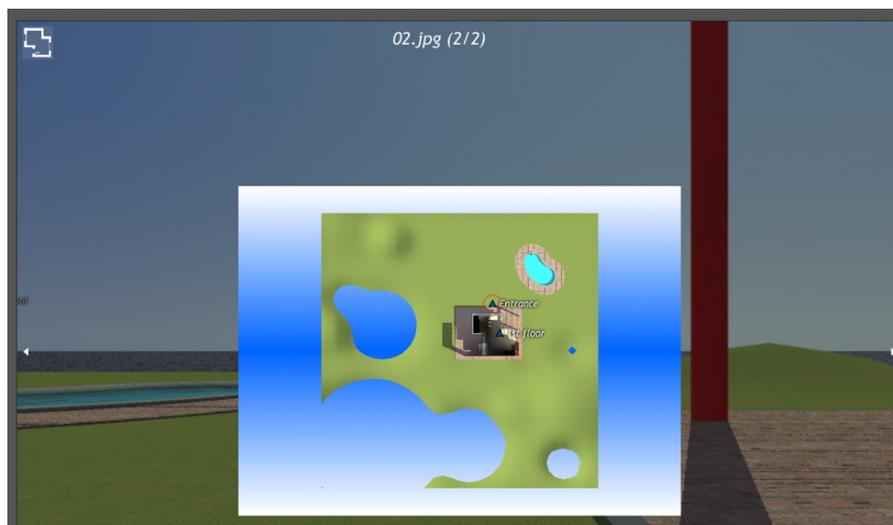
In Vista 2D, visualizza una vista in elevazione (Frontale, Destra, Sinistra o Posteriore). Imposta il punto di vista spostando la fotocamera e il soggetto. See "Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D" on page 50

Il punto di vista sarà riferito alla parte più alta del piano mostrato nel browser.

Quando si apre il panorama, comparirà un nuovo pulsante nell'angolo sinistro della finestra.



- Un clic sull'icona visualizza il livello del piano centrato nella finestra. Un altro clic sull'icona nasconde il livello del piano corrente.



Quando il livello del piano è visualizzato, il suo nome compare alla sommità della pagina Web.

I nodi sensibili del panorama sono visualizzati sul piano. Il nodo corrente è circondato da un cerchio dinamico rosso. Un clic su un nodo nasconderà il piano e mostrerà il punto di vista associato nella finestra del browser.



Per navigare tra i livelli, usa le frecce che si trovano ai bordi del Flash Player.

*Per leggere un panorama, deve essere installato Adobe Flash Player.  
<http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>*

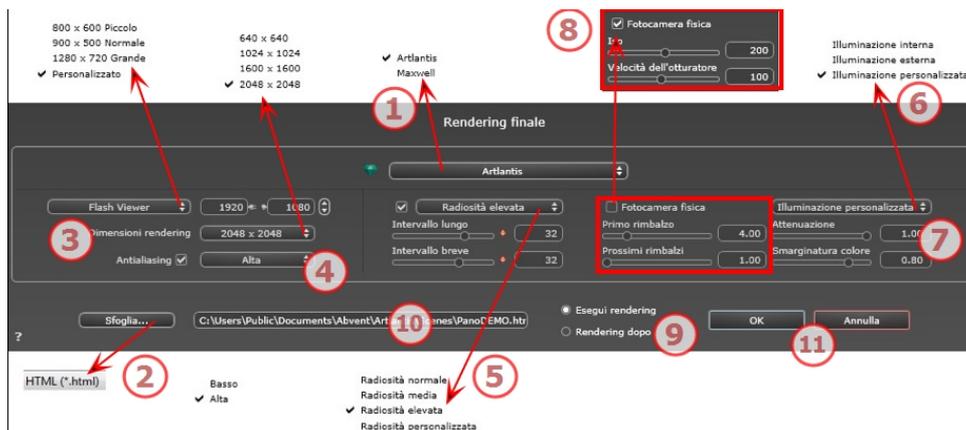
**NB:** I nodi del panorama sono formati da sei immagini quadrate.

**NB:** Per leggere il Panorama su un dispositivo iOS o Android, occorre generare un file pno usando iVisit 3D<sup>1</sup> Builder.

## IMPOSTAZIONI RENDERING PANORAMA



Nell'Ispezzore Vista Panorami, facendo clic sull'icona del Rendering sono visualizzati gli specifici parametri di rendering.



### 1. MOTORE DI RENDERING

- Scegli il motore di rendering Artlantis.

### 2. FORMATO FILE

- Indica il formato del file: JPEG\*, BMP\*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.\*\*

**NB:** \* Formati che usano il canale alfa. \*\* Formato Photoshop PSD multi-layer.

<sup>1</sup>Si tratta di un'applicazione iOS per iPad, iPhone o iPodTouch. Si usa per visualizzare i panorami Artlantis.



### 3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Imposta la risoluzione del rendering. Stabilisci le dimensioni in pixel dell'immagine per ottenere una stampata caratterizzata da dpi e dimensioni desiderate.



#### *DIMENSIONI FLASH PLAYER*

Definisce le dimensioni del Flash Player.

Piccole: 800 x 600, Normali: 900 x 500 (iPad) e Grandi: 1280 x 720

- Seleziona le dimensioni dal menù o
- Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* del Flash Player in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

#### *DIMENSIONI RENDERING*

Le dimensioni in pixel delle immagini calcolate. Il rendering è sempre in un formato quadrato.

Seleziona le dimensioni nel menù a tendina:

- *640*: controllo rapido o piccolo formato Web.
- *1024*: Utilizzo in pagina Web e per iPad (1 o 2) e iPhone.
- *1600*: uso locale con Flash
- *2048*: uso locale con Flash o per iPad 2 in HD.

La scelta di un valore elevato di definizione offre una migliore qualità dell'immagine, soprattutto quando si ingrandisce nel browser. Queste dimensioni dell'immagine richiedono tuttavia un tempo di rendering più lungo.

### 4. ANTI-DISTORSIONE

Verifica che l'anti-distorsione sia On; imposta la qualità su Bassa o Alta.

 **Suggerimento:** Per ridurre il tempo di calcolo, seleziona un valore basso e aumenta la Larghezza/Altezza del rendering.

### 5. RADIOSITÀ

Verifica che la Radiosità sia On. Scegli la precisione nel menù.

Questo menù permette di impostare la precisione dei parametri utilizzando valori predefiniti. Se si cambiano i valori con i comandi a scorrimento o nei campi di testo, il menù sarà impostato su personalizzato.

I tempi di calcolo dipendono dal(i) valore(i) scelto(i).

#### **Intervallo lungo**

Valori compresi tra 8 e 96 pixel.

La radiosità è calcolata su un piccolo numero di pixel, mentre gli altri sono estrapolati. Questa distanza rappresenta la distanza media in pixel tra due punti in cui si calcola la radiosità. Minore è la distanza, più aumenta la densità dei pixel calcolati.



**NB:** Queste impostazioni influiscono moltissimo sul tempo di rendering.

### Intervallo breve

Valori compresi tra 48 e 0 pixel.

È la radiosità dalle superfici vicine (per es.: l'angolo tra due pareti). Essa richiede una particolare elaborazione che permette di rifinire la qualità delle ombre. Il valore selezionato rappresenta l'intervallo di elaborazione. Se si seleziona 0, non viene eseguito alcun calcolo. Maggiore è il valore, maggiore sarà l'efficacia del calcolo delle ombre rispetto alla radiosità.



**NB:** Queste impostazioni influiscono molto sul tempo di rendering.

## 6. ILLUMINAZIONE

In questo menù, imposta un'illuminazione interna o esterna predefinita. Il menù passa a illuminazione personalizzata se si modifica uno dei seguenti comandi: Intensità luminosa automatica, Parametri fisici della fotocamera o Attenuazione/Smarginatura colore.

### Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata

Queste impostazioni influiscono sull'illuminazione generale dell'ambiente della scena. Si usano per controllare con precisione l'esposizione della scena.



**NB:** Questi parametri non influiscono sui tempi di calcolo.

## 7. ATTENUAZIONE, SMARGINATURA COLORE

Valori compresi tra 0 e 1.

### Attenuazione

Controlla l'assorbimento della luce dopo una o più riflessioni su superfici. Un valore basso aumenta il contrasto della scena, permettendo così di proiettare ombre intense in una scena d'interno illuminata da una luce indiretta.

### Smarginatura colore

Controlla il trasferimento di colori tra le superfici.

## 8. POTENZA ILLUMINAZIONE

### Illuminazione automatica

Quando la casella di spunta Fotocamera fisica non è spuntata:

#### PRIMA RIFLESSIONE

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità della prima **riflessione** (riguarda tutte le superfici che ricevono una luce diretta da un'eliodonica o da sorgenti di luce).

#### RIFLESSIONE SUCCESSIVA

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità di tutte le riflessioni successive alla prima. Riguarda le superfici che ricevono una luce indiretta.

L'aumento del numero di riflessioni fornisce più luce, in particolare nelle scene d'interni.



*NB: Questo parametro ha un effetto quasi nullo sulle scene in esterni.*

### **Illuminazione Fotocamera fisica**

Se la casella di spunta Fotocamera fisica è spuntata:

Fornisce una migliore corrispondenza con i colori e la loro brillantezza; e anche contrasto e nitidezza maggiori.

*ISO*

Imposta la sensibilità delle superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000.

*VELOCITÀ DELL'OTTURATORE*

Imposta il tempo d'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000/secondo.

## **9. RENDERING**

*RENDERING ORA*

Apri la finestra di rendering, mostra l'avanzamento del rendering e i tempi di calcolo stimato e trascorso. Per interrompere il rendering, fai clic sulla casella di chiusura della finestra.

*RENDERING DOPO*

Rimanda il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà eseguito con Artlantis Batch.

## **10. DESTINAZIONE DEL RENDERING**

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

## **11. RENDERING**

Annulla, Rendering ora o Rendering dopo in base all'opzione scelta di cui sopra.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

# CREAZIONE DI UN FILE PNO E SUA LETTURA SU UN DISPOSITIVO MOBILE

Occorre creare un file .pno. Si tratta di un archivio leggibile su dispositivi Android e iOS.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

---

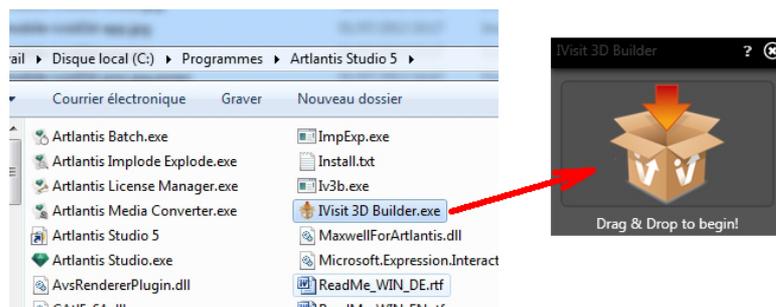
<b>Creazione di un file pno o vro e sua lettura su un dispositivo mobile</b> .....	<b>289</b>
--	------------

## CREAZIONE DI UN FILE PNO O VRO E SUA LETTURA SU UN DISPOSITIVO MOBILE

- Occorre creare un file .pno o .vro. Si tratta di un archivio leggibile su dispositivi Android e iOS.

### A. CREAZIONE DI UN FILE PNO.

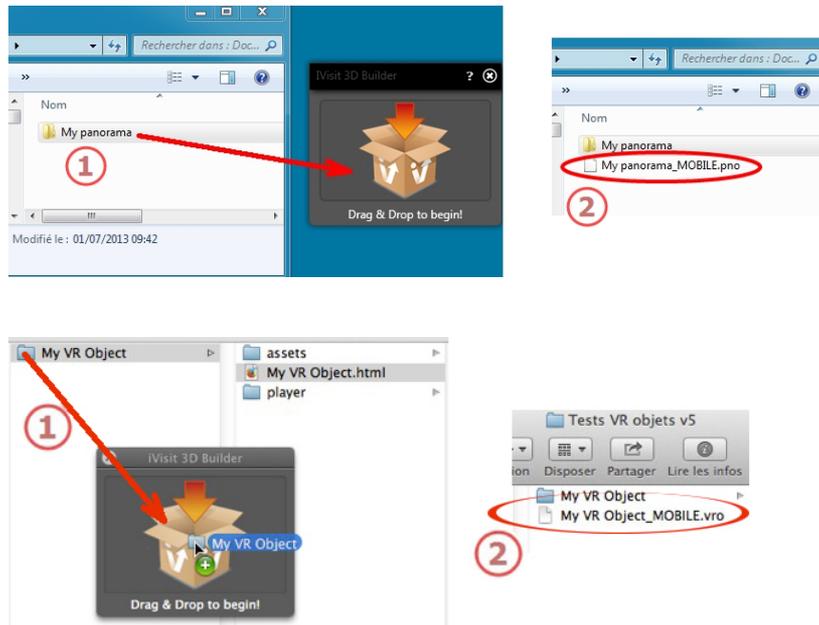
Nella cartella Artlantis Studio, avvia l'applicazione **iVisit 3D<sup>1</sup> Builder**.



1. Trascina e rilascia la cartella contenente il panorama o Oggetto VR nella finestra.
2. Un file .pno o .vro è creato nella stessa cartella che contiene la cartella del panorama o Oggetto VR.

---

<sup>1</sup>Si tratta di un'applicazione iOS per iPad, iPhone o iPodTouch. Si usa per visualizzare i panorami Artlantis.



## A. LETTURA DEL FILE PNO O VRO SU DISPOSITIVI ANDROID E IOS

### Uso di un dispositivo Android

- Connettiti al sito di Google Play e scarica iVisit3D sul tuo dispositivo Android.



- Apri iVisit 3D e carica il file pno.

### Uso di un dispositivo iOS

- Apri iTunes e connetti il tuo dispositivo iOS.
- Connettiti all'AppStore e scarica iVisit3D sul dispositivo iOS.



- Sul tuo computer, nella scheda iTunes Apps, seleziona iVisit3D e fai clic sul pulsante "Aggiungi..." per caricare il file pno o vro.



**NB:** iPad 2 e successivi - usa il Giroscopio per simulare uno spazio 3D reale.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

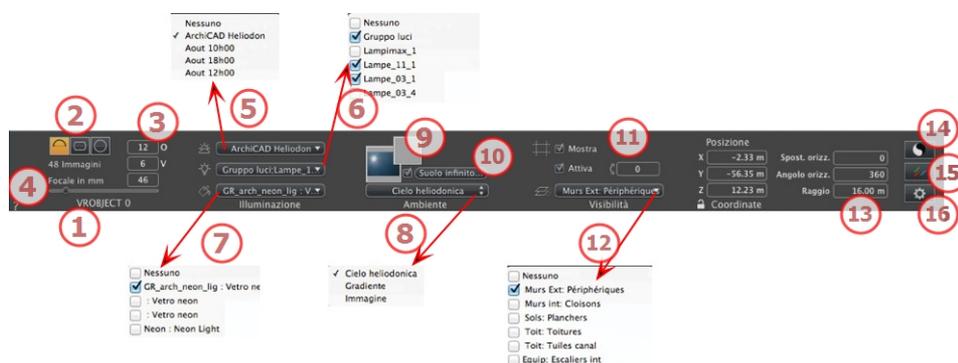
# ISPETTORE OGGETTI VR

Gestisce i punti di vista definiti da una fotocamera, un soggetto o una lunghezza focale. Ogni punto di vista è considerato un documento indipendente con i suoi propri parametri che può ricevere il suo proprio ambiente.

Una vista Oggetti VR si compone di molte immagini riprese da diversi punti di una sfera. Una vista è definita da una fotocamera che si sposta in una sfera, un soggetto, il centro della sfera e una lunghezza focale, nonché da due incrementi di spostamento angolare orizzontale e verticale.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

Casella ritaglio .....	294
Impostazioni tonalità .....	295
Post elaborazione .....	295
Parametri rendering .....	295
Rendering e Lettura di Oggetti VR .....	296
Elenco Oggetti VR .....	296
Rendering e Lettura di Oggetti VR .....	298
Impostazione rendering Oggetti VR .....	301



## 1. NOME VISTA

Viene visualizzato il nome della vista corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

## 2. PROIEZIONE VR

Scegli Emisferica, Toroidale o Sferica.

Modifica i valori con incrementi angolari orizzontali o verticali, espressi in gradi.

## 3. NUMERO DI IMMAGINI

Indica il numero di immagini necessarie per calcolare gli Oggetti VR. Tale numero dipende dai valori definiti per gli incrementi angolari orizzontale e verticale, e dall'angolo orizzontale.

## 4. LUNGHEZZA FOCALE



Modifica la lunghezza focale quando si usa il comando a scorrimento o quando si digita un valore in mm o gradi (regola l'apertura angolare della fotocamera).



**NB:** La modifica del valore dipende dalle impostazioni Modalità aggiornamento punto di vista in Preferenze.

## 5. ELIODONICA ASSOCIATA

Collega un'eliodonica alla vista. Selezionando "Nessuna" si disattiva l'eliodonica.

## 6. GRUPPO LUCI

Collega uno o più gruppi di luci alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattivano i gruppi di luce.

## 7. SHADER NEON

Collega uno o più Shader Neon alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattiva l'illuminazione.

## 8. SFONDO

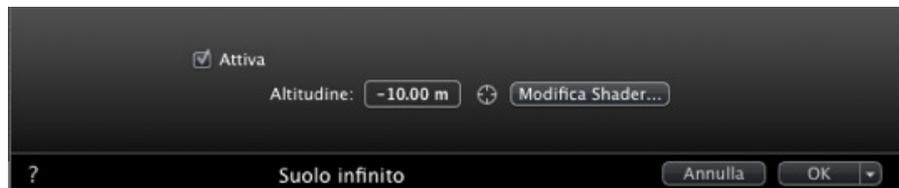
## 9. PRIMO PIANO

Per collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o in Primo piano basta trascinarla e rilasciarla sul relativo pulsante. Facendo doppio clic su un pulsante compare l'editor.

Si può usare il menù a comparsa per passare tra diversi tipi di sfondo: Cielo eliodonica, Gradiente, Immagine.

## 10. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per ciascuna vista:



- La selezione/deselezione attiva e disattiva il terreno. Il terreno riceve le ombre, gli Shader e gli oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:  
 In Anteprima, fai clic sullo strumento *Altezza*, quindi fai clic in Anteprima sull'elemento della scena per definire l'altezza del terreno.  
 In Vista 2D, fai clic sullo strumento *Altezza*, poi in un'elevazione della Vista 2D, fai clic sulla geometria per definire l'altezza del terreno.
- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menù OK, OK per tutti permette di propagare le impostazioni a tutti gli altri terreni infiniti impostati ne progetto.

## 11. CASELLA RITAGLIO

Piani di taglio definiti nella Vista 2D.



## Mostra

Se selezionato, la casella è visibile in Vista 2D.

## Attiva

Se selezionato, la casella di ritaglio ha effetto nella finestra Anteprima.

## 12. LUCIDI VISIBILI

Selezionarli nel menù a tendina.

## 13. COORDINATE

Posizione X, Y e Z della fotocamera del Centro VR.

### Spostamento orizzontale

In base al cerchio trigonometrico, ruota il punto d'apertura dell'Oggetto VR. Digita un valore in gradi.

### Angolo orizzontale

Limita l'angolo d'apertura. Digita un valore in gradi.

### Raggio

Il raggio della VR.

- Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

## 14. IMPOSTAZIONI TONALITÀ

Imposta la tonalità della vista corrente.

## 15. POST ELABORAZIONE

Applica gli effetti al punto di vista corrente. Gli effetti si combinano con i parametri impostati nell'ispettore.

## 16. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento al rendering finale.



### Usa default

Usa le impostazioni di default

### Imposta come predefiniti

Registra le impostazioni correnti come impostazioni predefinite.

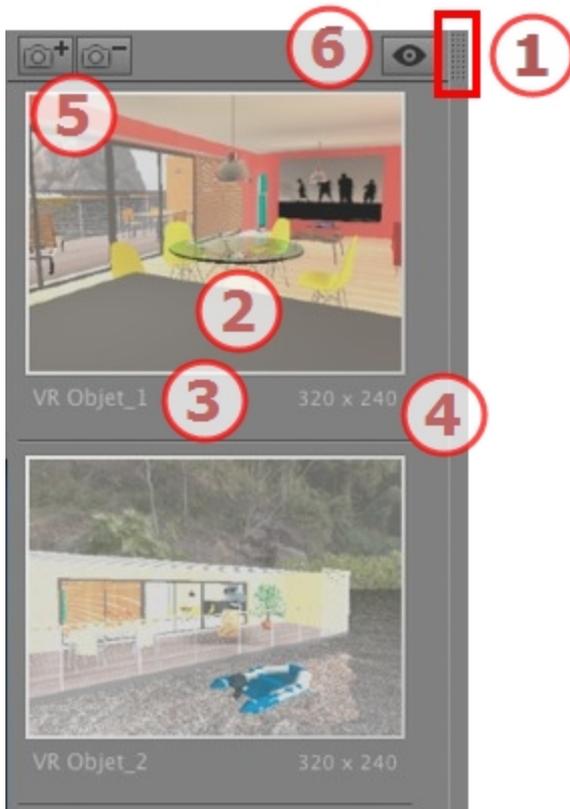
### OK per l'intero menù a tendina

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste dell'ispettore interessato.



## RENDERING E LETTURA DI OGGETTI VR

### ELENCO OGGETTI VR



#### 1. ACCESSO ALL'ELENCO

Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

#### 2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

#### 3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

- Per modificarlo occorre farvi clic sopra.

#### 4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra le dimensioni attuali del rendering del punto di vista.

#### 5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente

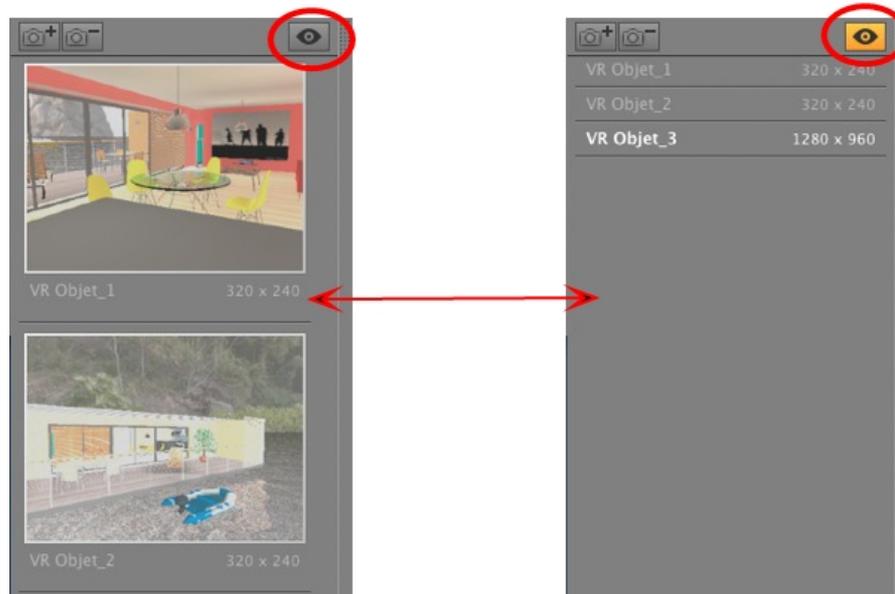


 Elimina il punto di vista selezionato.

Seleziona con scorciatoia la vista e premi il tasto Indietro per eliminarla.

## 6. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Visualizza i punti di vista visibili senza le anteprime.

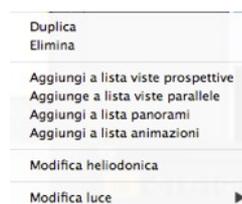


- Fai clic su  per visualizzare il punto di vista con il nome e le dimensioni del rendering.

 **NB:** I comandi *Elimina*, *Annulla/Ripristina* sono disponibili nell'elenco oggetto.

### Menù a tendina elenco

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una vista, compare il menù a comparsa:



#### **DUPLICA**

Utilizza l'originale per creare un nuovo punto di vista sovrapposto.

#### **ELIMINA**

Il punto di vista è eliminato dall'elenco.

#### **AGGIUNGI A ELENCO PROSPETTIVE**

#### **AGGIUNGI A ELENCO VISTE PARALLELE**

#### **AGGIUNGI A ELENCO PANORAMI**

#### **AGGIUNGI A ELENCO ANIMAZIONI**

A seconda dell'opzione selezionata, questo passo aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami o Animazioni.



### MODIFICA ELIODONICA

La palette dell'ispettore passa alla modalità Eliodonica e si seleziona l'eliodonica.

### MODIFICA LUCE

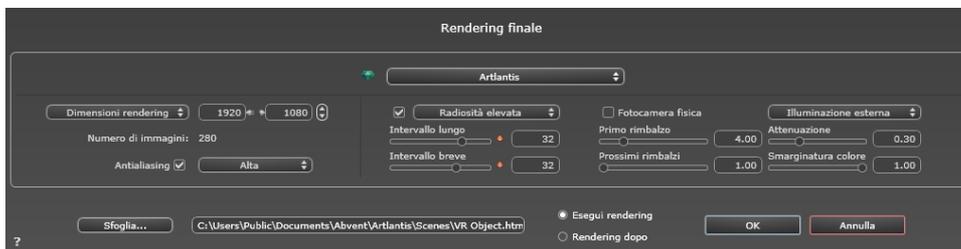
Scegli una luce. La palette dell'ispettore passa alla modalità Luci e si seleziona la luce.

## RENDERING E LETTURA DI OGGETTI VR

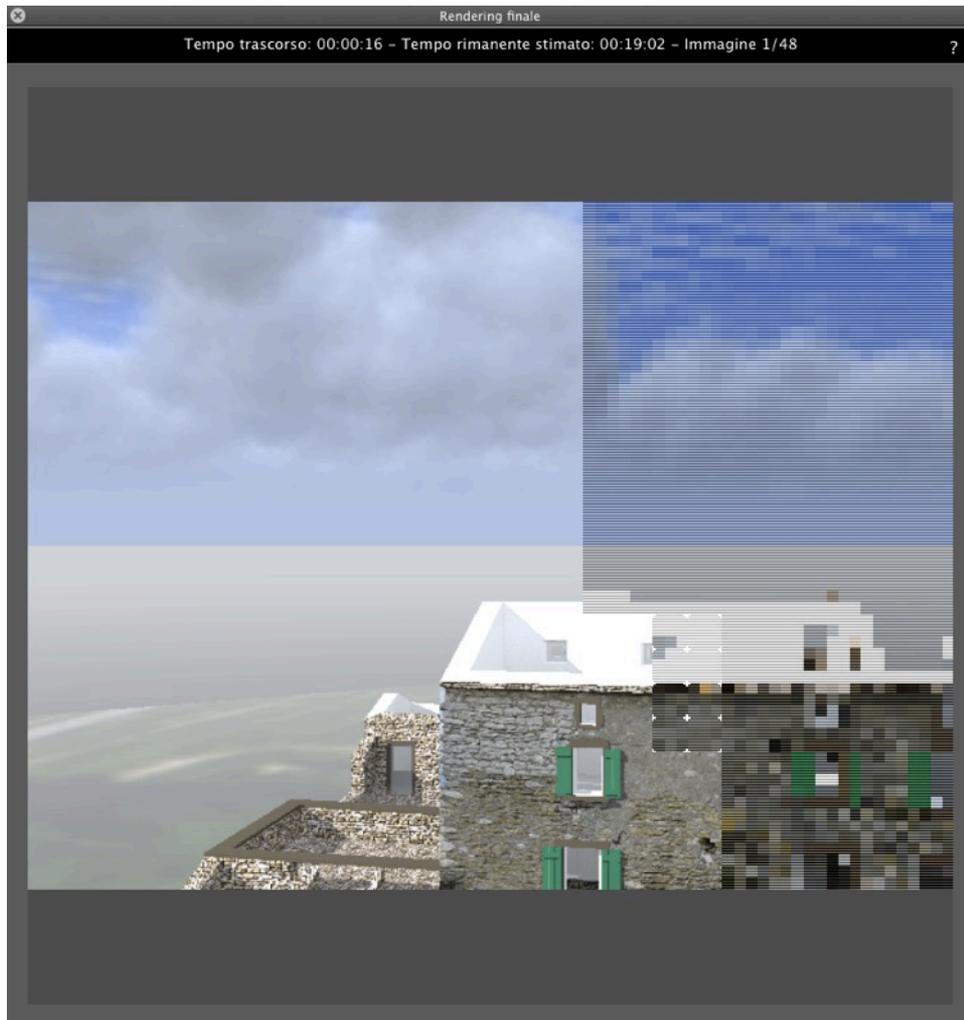
### Rendering di un oggetto VR

Un Oggetto VR si compone di immagini salvate in file jpeg. Il formato file dell'Oggetto VR è l'html ed è letto su un browser Web.

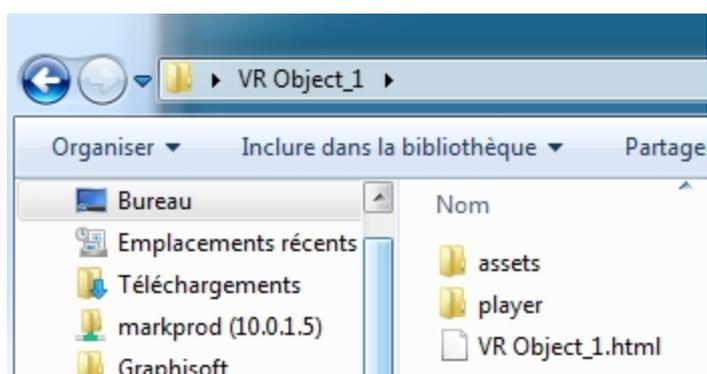
- Scegli una cartella di destinazione.



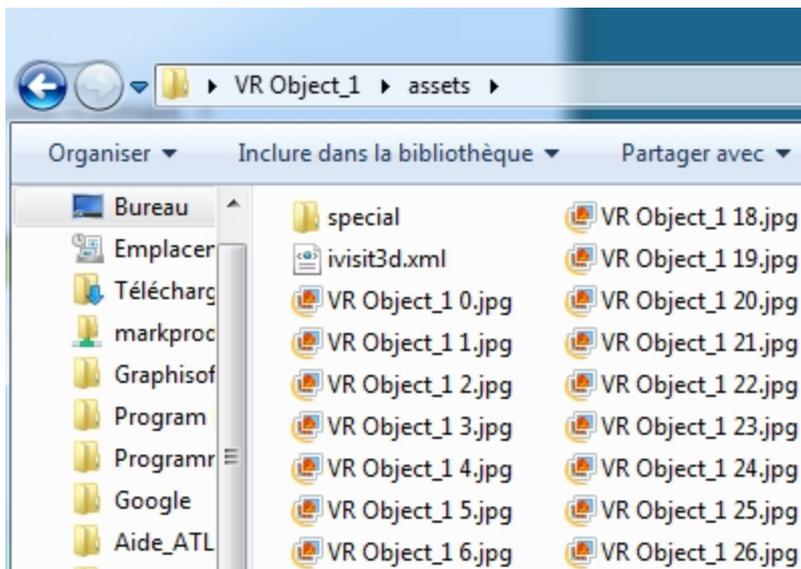
L'Oggetto VR renderizzato:



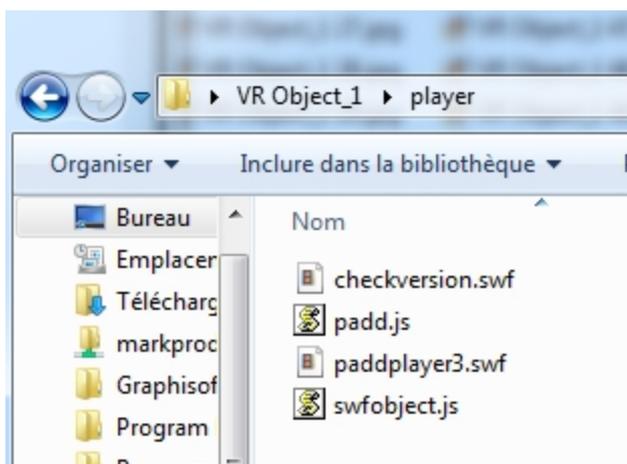
Nella cartella di destinazione è creata una cartella con il nome dell'Oggetto VR. All'interno ci sono due cartelle denominate **risorse** e **lettore** e un file html con il nome dell'Oggetto VR.



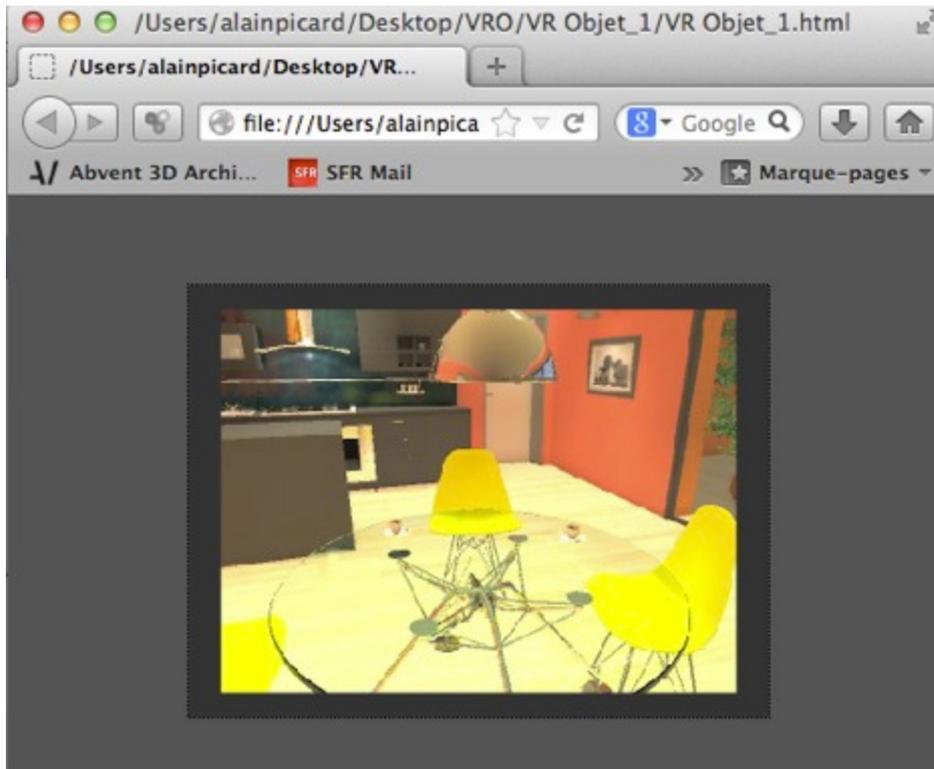
La cartella **risorse** contiene tutte le immagini jpeg dell'Oggetto VR , un file **ivisit3d.xml** e una cartella **speciale**.



La cartella **lettore** contiene i file necessari alla lettura dell'animazione del panorama con un browser Web, compreso il file Flash **swf**.



- Un doppio clic sul file html apre il browser Web corrente; l'Oggetto VR è visualizzato in una finestra del browser.



☞ Per leggere un panorama deve essere installato Adobe Flash Player.  
<http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>

☞ NB: Per leggere l'Oggetto VR su un dispositivo iOS o Android, occorre generare un file pno usando iVisit 3D<sup>1</sup> Builder.

## IMPOSTAZIONE RENDERING OGGETTI VR

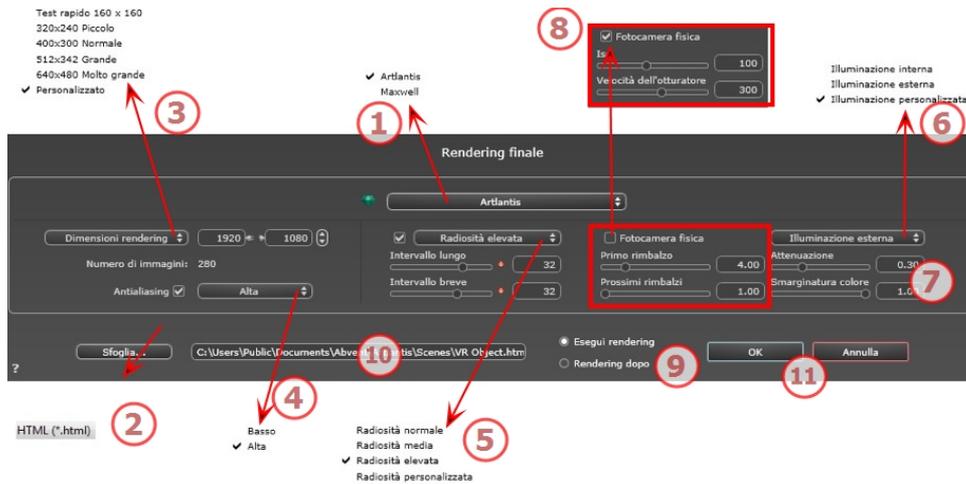


Nell'Ispettore vista Oggetti VR, facendo clic sull'icona Rendering compaiono gli specifici parametri di rendering.

---

<sup>1</sup>Si tratta di un'applicazione iOS per iPad, iPhone o iPodTouch. Si usa per visualizzare i panorami Artlantis.

---



## 1. MOTORE DI RENDERING

- Scegli il motore di rendering Artlantis.

## 2. FORMATO FILE

- html

## 3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

**NB:** \* Formati che usano il canale alfa. \*\* Formato Photoshop PSD multi-layer.

- Scegli dimensioni predefinite del rendering o immetti larghezza e altezza in pixel. Fai clic sulla catena per bloccare/sbloccare i valori.



### Dimensioni rendering

- Seleziona le dimensioni dal menù o
- Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

### Numero di fotogrammi

Informazioni sul numero di immagini da renderizzare per realizzare gli Oggetti VR a seconda del passo verticale e orizzontale.

## 4. ANTI-DISTORSIONE

Verifica che l'anti-distorsione sia On; imposta la qualità su Bassa o Alta.



*Suggerimento: Per ridurre il tempo di calcolo, seleziona un valore basso e aumenta la Larghezza/Altezza del rendering.*

## 5. RADIOSITÀ

Verifica che la Radiosità sia On. Scegli la precisione nel menù.

Questo menù permette di impostare la precisione dei parametri utilizzando valori predefiniti. Se si cambiano i valori con i comandi a scorrimento o nei campi di testo, il menù sarà impostato su personalizzato.

I tempi di calcolo dipendono dal(i) valore(i) scelto(i).

### Intervallo lungo

Valori compresi tra 8 e 96 pixel.

La radiosità è calcolata su un piccolo numero di pixel, mentre gli altri sono estrapolati. Questa distanza rappresenta la distanza media in pixel tra due punti in cui si calcola la radiosità. Minore è la distanza, più aumenta la densità dei pixel calcolati.



*NB: Queste impostazioni influiscono moltissimo sul tempo di rendering.*

### Intervallo breve

Valori compresi tra 48 e 0 pixel.

È la radiosità dalle superfici vicine (per es.: l'angolo tra due pareti). Essa richiede una particolare elaborazione che permette di rifinire la qualità delle ombre. Il valore selezionato rappresenta l'intervallo di elaborazione. Se si seleziona 0, non viene eseguito alcun calcolo. Maggiore è il valore, maggiore sarà l'efficacia del calcolo delle ombre rispetto alla radiosità.



*NB: Queste impostazioni influiscono molto sul tempo di rendering.*

## 6. ILLUMINAZIONE

In questo menù, imposta un'illuminazione interna o esterna predefinita. Il menù passa a Illuminazione personalizzata se si modifica uno dei seguenti comandi: Intensità luminosa automatica, Parametri fisici della fotocamera o Attenuazione/Smarginatura colore.

### Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata

Queste impostazioni influiscono sull'illuminazione generale dell'ambiente della scena. Si usano per controllare con precisione l'esposizione della scena.



*NB: Questi parametri non influiscono sui tempi di calcolo.*

## 7. ATTENUAZIONE, SMARGINATURA COLORE

Valori compresi tra 0 e 1.

### Attenuazione

Controlla l'assorbimento della luce dopo una o più riflessioni su superfici. Un valore basso aumenta il contrasto della scena, permettendo così di proiettare ombre intense in una scena d'interno illuminata da una luce indiretta.

### Smarginatura colore

Controlla il trasferimento di colori tra le superfici.



## 8. POTENZA ILLUMINAZIONE

### Illuminazione automatica

Quando la casella di spunta Fotocamera fisica non è spuntata:

#### *PRIMA RIFLESSIONE*

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità della prima **riflessione** (riguarda tutte le superfici che ricevono una luce diretta da un'eliodonica o da sorgenti di luce).

#### *RIFLESSIONE SUCCESSIVA*

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità di tutte le riflessioni successive alla prima. Riguarda le superfici che ricevono una luce indiretta.

L'aumento del numero di riflessioni fornisce più luce, in particolare nelle scene d'interni.



*NB: Questo parametro ha un effetto quasi nullo sulle scene in esterni.*

### Illuminazione Fotocamera fisica

Se la casella di spunta Fotocamera fisica è spuntata:

Fornisce una migliore corrispondenza con i colori e la loro brillantezza; e anche contrasto e nitidezza maggiori.

#### *ISO*

Imposta la sensibilità delle superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000.

#### *VELOCITÀ DELL'OTTURATORE*

Imposta il tempo d'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000/secondo.

## 9. RENDERING

### *RENDERING ORA*

Apri la finestra di rendering, mostra l'avanzamento del rendering e i tempi di calcolo stimato e trascorso. Per interrompere il rendering, fai clic sulla casella di chiusura della finestra.

### *RENDERING DOPO*

Rimanda il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà eseguito con Artlantis Batch.

## 10. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

## 11. RENDERING

Annulla, Rendering ora o Rendering dopo in base all'opzione scelta di cui sopra.

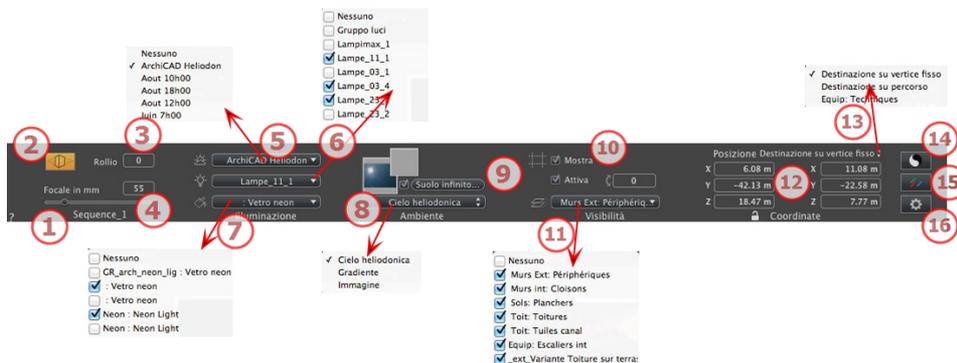
Per Maxwell, viene visualizzata una finestra di rendering specifica.

# ISPETTORE ANIMAZIONI

## ANIMAZIONI: INFORMAZIONI GENERALI

Una Sequenza è definita da una fotocamera: Un punto di vista, un punto di mira e una distanza focale. Ciascuna sequenza è considerata come un documento a sé, con i suoi propri parametri:

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:



### 1. NOME VISTA

Viene visualizzato il nome della vista corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

### 2. FOTOCAMERA ARCHITETTO

Effetto fotografico che rende parallele le linee verticali.

### 3. INCLINAZIONE LATERALE FOTOCAMERA

Ruota la fotocamera lateralmente. Valore in gradi (mm). Digita un valore nel relativo campo.

### 4. LUNGHEZZA FOCALE

Modifica la lunghezza focale quando si usa il comando a scorrimento o quando si digita un valore in mm o gradi (regola l'apertura angolare della fotocamera).



**NB:** La modifica del valore dipende dalle impostazioni Modalità aggiornamento punto di vista in Preferenze.

### 5. ELIODONICA ASSOCIATA

Collega un'eliodonica alla vista. Selezionando "Nessuna" si disattiva l'eliodonica.

### 6. GRUPPO LUCI

Collega uno o più gruppi di luci alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattivano i gruppi di luce.



## 7. 7- SHADER NEON

Collega uno o più Shader Neon alla vista. Selezionando "Nessuno" si disattiva l'illuminazione.

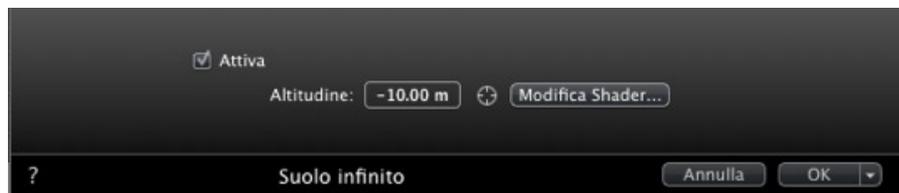
## 8. SFONDO/PRIMO PIANO

Per mettere un'Immagine 2D, 3D o HDR Image nello Sfondo o in Primo piano basta trascinarla e rilasciarla sul relativo pulsante. Facendo doppio clic su un pulsante compare l'editor.

Si può usare il menù a comparsa per passare tra diversi tipi di sfondo: Cielo elionica, Gradiente, Immagine.

## 9. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per ciascuna vista:



- La selezione/deselezione attiva e disattiva il terreno. Il terreno riceve le ombre, gli Shader e gli oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:
  - In Anteprima, fai clic sullo strumento *Altezza*, quindi fai clic in Anteprima sull'elemento della scena per definire l'altezza del terreno.
  - In Vista 2D, fai clic sullo strumento *Altezza*, poi in un'elevazione della Vista 2D, fai clic sulla geometria per definire l'altezza del terreno.
- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menù OK, OK per tutti permette di propagare le impostazioni a tutti gli altri terreni infiniti impostati ne progetto.

## 10. CASELLA RITAGLIO

Piani di taglio definiti nella Vista 2D.

### **Mostra**

Se selezionato, la casella è visibile in Vista 2D.

### **Attiva**

Se selezionato, la casella di ritaglio ha effetto nella finestra Anteprima.

## 11. LUCIDI VISIBILI

Selezionarli nel menù a tendina.

## 12. COORDINATE

Fotocamera: Posizioni X, Y e Z

Soggetto: Posizioni X, Y e Z

Fai clic sull'icona del lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.



## 13. DEFINISCI COME DESTINAZIONE

Consente di limitare un soggetto della fotocamera allo spostamento di un oggetto: Nella modalità Oggetto, fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto e seleziona "Definisci come soggetto" nel menù a tendina. Poi, nella modalità Prospettive, seleziona il nome dell'oggetto in questione in questo menù.

## 14. IMPOSTAZIONI TONALITÀ

Imposta la tonalità della vista corrente.

## 15. POST ELABORAZIONE

Applica gli effetti al punto di vista corrente. Gli effetti si combinano con i parametri impostati nell'ispettore.

## 16. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento al rendering finale.



### Usa default

Usa le impostazioni di default

### Imposta come predefiniti

Registra le impostazioni correnti come impostazioni predefinite.

### OK per l'intero menù a tendina

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste dell'ispettore interessato.

See "Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D" on page 86

See "Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D" on page 96

See "Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D" on page 105

See "Finestra Timeline" on page 119

## INFORMAZIONI GENERALI ANIMAZIONE

L'animazione consente di produrre e riprodurre una scena formata da una o più **sequenze**.

### Sequenza

Una **sequenza** ripercorre il **percorso della fotocamera** nel tempo.

 **NB:** Si può arrestare la fotocamera nella quale oggetti, luci o un'eliodonica sono animati.

Il **percorso della fotocamera** è elaborato:

- Nell'Ispettore Animazioni, (parametri animazione, distanza focale, associazione con gruppi di luce, profondità di campo, inclinazione laterale ecc.)
- Nella Finestra Timeline (gestione del tempo)



- Nella Finestra Anteprima (gestione soggetti fotocamera)
- Nella Vista 2D (Gestione percorsi: fotocamere, luci e oggetti)

### **Parametri d'animazione impostati in altri Ispettori in una sequenza:**

Attiva l'Ispettore Animazioni prima di impostare animazioni dipendenti da altri ispettori.

Parametri accessibili da:

- Ispettore Luci: Configurazione dell'illuminazione.
- Ispettore Eliodoniche: Configurazione eliodonica.
- Ispettore Oggetti: Configurazione oggetto.  
Ispettore Shader: Configurazione Shader.
- Vista 2D: Creazione e modifica di percorsi per fotocamere, luci e oggetti mobili.
- Finestra Timeline: Creazione e modifica di fotogrammi chiave (modifica del parametro di un elemento in un istante T, interpolazione della variazione del parametro tra due fotogrammi chiave), sincronizzazione dei fotogrammi chiave di elementi appartenenti o non appartenenti allo stesso ispettore.

### **Visualizzazione in tempo reale:**

Finestra Anteprima: Mostra e riproduce il risultato delle regolazioni in tempo reale.

### **Elementi che possono essere animati**

Possano essere animati tutti gli elementi tranne quelli collegati all'Ispettore Shader o elencati come impossibili da animare in:

- Parametri fotocamera animabili See "Parametri fotocamera animabili" on page 312
- Parametri eliodonica animabile See "Parametri eliodonica animabile" on page 313
- Parametri Luce animabili See "Parametri Luce animabili" on page 314
- Parametri oggetto animabile See "Parametri oggetto animabile" on page 314



## ELENCO ANIMAZIONI



### 1. ACCESSO ALL'ELENCO

Per default, l'elenco si apre quando si sposta il mouse, portando il cursore sulla sinistra della finestra Artlantis; e si richiude automaticamente quando il cursore esce dall'elenco. Nell'angolo superiore destro dell'elenco, facendo clic sull'icona si obbliga l'elenco a restare aperto, mentre un altro clic la riporta alla funzione di ritrazione automatica.

### 2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

### 3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

- Per modificarlo occorre farvi clic sopra.

### 4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra le dimensioni attuali del rendering del punto di vista.

### 5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente



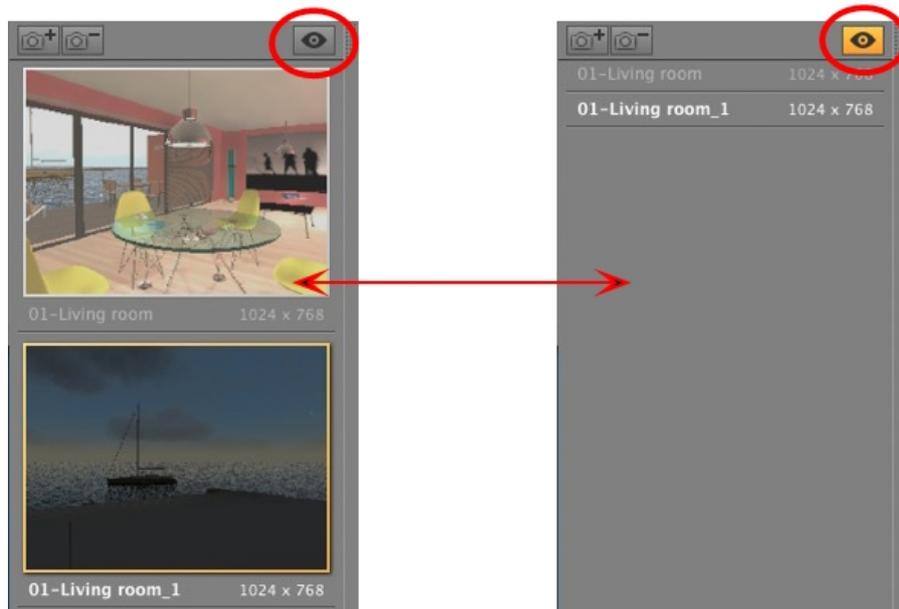
Elimina il punto di vista selezionato.

Seleziona con scorciatoia la vista e premi il tasto Indietro per eliminarla.



## 6. VISUALIZZAZIONE FILTRO

Visualizza i punti di vista visibili senza le anteprime.

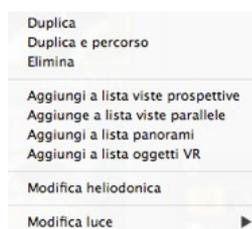


- Fai clic su  per visualizzare il punto di vista con il nome e le dimensioni del rendering.

 **NB:** I comandi *Elimina*, *Annulla/Ripristina* sono disponibili nell'elenco oggetto.

### Menù a tendina elenco

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una vista, compare il menù a comparsa:



#### DUPLICA

Partendo dalla sequenza attuale, viene creata una sequenza che riprende la posizione della fotocamera ma non il percorso esistente.

#### DUPLICA VISTA E PERCORSO

Partendo dalla sequenza attuale, viene creata una sequenza che riprende la posizione della fotocamera, il percorso esistente e i fotogrammi chiave.

 **NB:** È duplicato solo il percorso della fotocamera; i percorsi di oggetti e lampade sono esclusi.

#### ELIMINA

La sequenza attuale è eliminata dall'elenco.



AGGIUNGI A ELENCO PROSPETTIVE

AGGIUNGI A ELENCO VISTE PARALLELE:

AGGIUNGI A: ELENCO PANORAMI

AGGIUNGI A: ELENCO OGGETTI VR

A seconda dell'opzione selezionata, questo passo aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami o Oggetti VR.

MODIFICA ELIODONICA

La paletta dell'ispettore passa alla modalità Eliodonica e si seleziona l'eliodonica.

MODIFICA LUCE

Seleziona una luce: la paletta dell'ispettore passa alla modalità Luci e si seleziona la luce.

## COORDINATE ANIMAZIONE

✓ Destinazione su vertice fisso  
Destinazione su percorso  
Equip: Techniques

Posizione Destinazione su vertice fisso :

X	6.08 m	X	11.08 m
Y	-42.13 m	Y	-22.58 m
Z	18.47 m	Z	7.77 m

 Coordinate

Dal punto di vista, la Fotocamera definisce:

### Posizione punto di vista

Fornisce le coordinate x, y e z. L'immissione di nuovi valori ridefinisce la posizione.

### Posizione soggetto

Scegli tra il soggetto su un Vertice fisso o su un oggetto definito come soggetto per *Soggetto su percorso*.

Esistono due opzioni:

#### Su un vertice fisso

Posizione Destinazione su vertice fisso :

X	6.08 m	X	11.08 m
Y	-42.13 m	Y	-22.58 m
Z	18.47 m	Z	7.77 m

 Coordinate

La fotocamera si sposta lungo il suo percorso, puntando verso un vertice fisso nella scena. Il vertice fisso è definito nella finestra Anteprima o in Vista 2D.

#### Orientamento sul percorso

Posizione Destinazione su percorso :

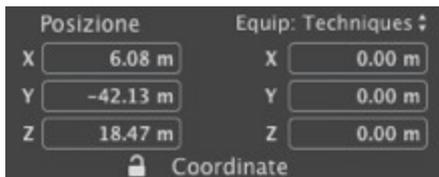
X	6.08 m	Angolo C	0.00
Y	-42.13 m	Angolo V	0.00
Z	18.47 m	Distanza	1.00 m

 Coordinate



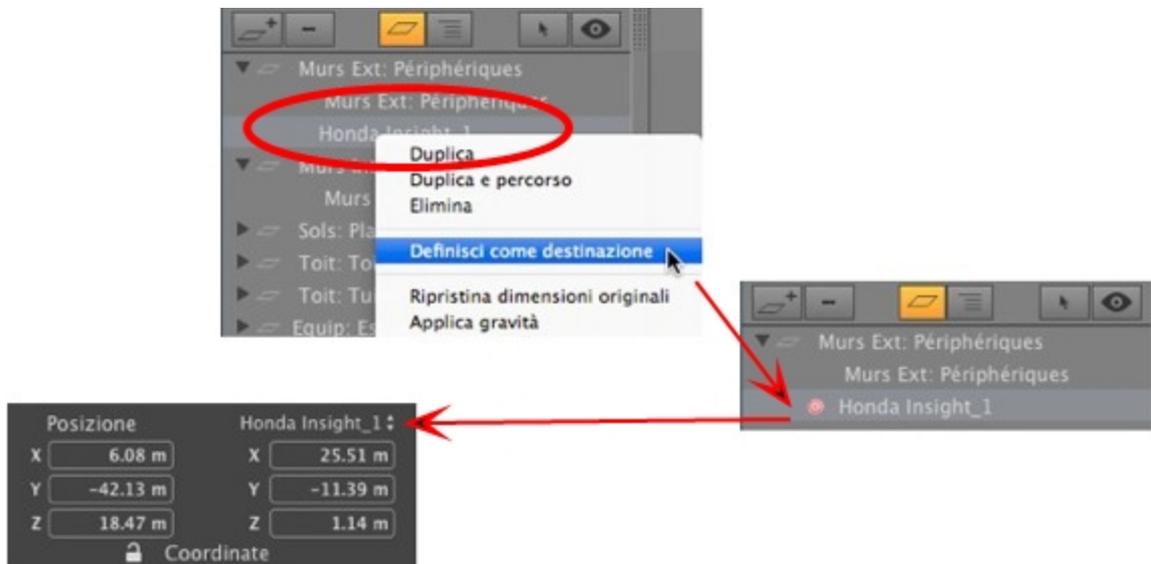
La fotocamera si sposta tangenzialmente sul percorso. Gli angoli orizzontale e verticale possono essere definiti relativamente a tale tangente. La Distanza fornisce la distanza tra la fotocamera e il punto di mira.

### Su un oggetto



La fotocamera è puntata su un oggetto.

Per vedere l'oggetto nel menù a tendina, l'oggetto deve essere stato precedentemente dichiarato in Definisci come Soggetto nell'elenco Oggetto.



**NB** Nell'elenco Shader, l'oggetto puntato può essere impostato come invisibile: la fotocamera continuerà ad essere puntata sulle sue coordinate.

**NB** Usando la Timeline, in una singola sequenza la fotocamera può cambiare più volte il comportamento.

## PARAMETRI FOTOCAMERA ANIMABILI

### Cosa può essere animato

Uso dell'Ispettore Fotocamera	Modificato in
Coordinate fotocamera	Ispettore Animazioni - Coordinate
Coordinate soggetto	Ispettore Animazioni - Coordinate
Soggetto su percorso: Angolo O soggetto relativo alla tangente del percorso	Ispettore Animazioni - Coordinate
Soggetto su percorso: Angolo V soggetto relativo alla tangente del percorso	Ispettore Animazioni - Coordinate
Casella di ritaglio attivata e/o visualizzata	Ispettore Animazioni - Visibilità



Uso dell'Ispettore Fotocamere	Modificato in
Casella di modifica	
Fuoco	Ispettore Animazioni
Sfondo colorato, menù a tendina Gradiente	Ispettore Animazioni - Ambiente
Profondità di campo	Ispettore Animazioni, Post-elaborazione
Rollio	Ispettore Animazioni

Impostazioni disponibili nell'[Ispettore Animazioni](#). See "Ispettore Animazioni" on page 305

### Cosa non può essere animato

Fotocamere
Ambiente
Modifica di un'eliodonica
Modifica di gruppi di luci
Immagini sfondo e primo piano
Modifica del motore di rendering Fotorealistico/Batch
Fotocamera Architetto

## PARAMETRI ELIODONICA ANIMABILE

### Cosa può essere animato

Uso dell'Ispettore Eliodoniche	Modificato in
Ora	Ispettore Eliodoniche
Data	Ispettore Eliodoniche
Intensità del sole	Ispettore Eliodoniche
Illuminazione celeste	Ispettore Eliodoniche
Colore celeste	Ispettore Eliodoniche
Colore	Ispettore Eliodoniche
Bagliore lente	Ispettore Eliodoniche
Tipo alone	Ispettore Eliodoniche
Intensità bagliore lente	Ispettore Eliodoniche
Atmosfera	Ispettore Eliodoniche
Nuvole	Ispettore Eliodoniche

Le nuvole possono essere animate se è stata spuntata l'opzione **Attiva Direzione Vento** nei parametri Animazione Ispettore Eliodoniche.

Impostazioni disponibili nell'[Ispettore Eliodoniche](#). See "Ispettore Eliodoniche" on page 217

### Cosa non può essere animato

Eliodoniche
Città



Eliodoniche
Ombre (on/off)
Tipo di ombra
Contributo alla radiosità
Sole colorato (on/off)
Orientamento del Nord

## PARAMETRI LUCE ANIMABILI

### Cosa può essere animato

Uso dell'Ispettore Luci	Modificato in
Stato (on/off)	Ispettore Luci
Angolo tipo d'illuminazione	Ispettore Luci
Potenza	Ispettore Luci
Associazione di un alone	Ispettore Luci
Modifica di un alone	Ispettore Luci - Bagliore lente
Ombre (on/off)	Ispettore Luci - Illuminazione
Ombre morbide	Ispettore Luci - Illuminazione
Densità ombra	Ispettore Luci
Coordinate sorgente	Ispettore Luci - Coordinate
Coordinate soggetto	Ispettore Luci - Coordinate
Cono di luce	Ispettore Luci - Illuminazione
Orientamento ombre morbide	Ispettore Luci - Illuminazione

Impostazioni disponibili nell' Ispettore Luci. See "Ispettore Luci" on page 227

### Cosa non può essere animato

Luci
Contributo radiosità

## PARAMETRI OGGETTO ANIMABILE

### Cosa può essere animato

Uso dell'Ispettore Oggetti	Modificato in
Coordinate	Ispettore Oggetti - Coordinate
Rotazione	Ispettore Oggetti - Coordinate
Dimensioni	Ispettore Oggetti - Dimensioni

- Per vegetazione 3D: dimensioni piante, colori, data ecc.
- Per riquadri: dimensioni, luminosità, brillantezza, trasparenza ecc.



Impostazioni disponibili nell'Ispettore Oggetti. See "Ispettore Oggetti" on page 195

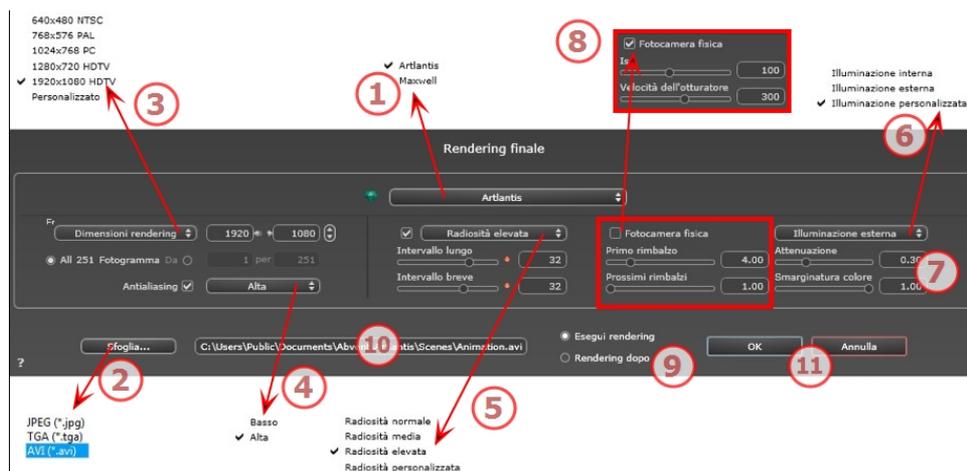
### Cosa non può essere animato

Oggetti
Coordinate scena
Rotazione scena
Dimensioni scena

## PARAMETRI DI RENDERING DELL'ANIMAZIONE



Nell'Ispettore Vista Animazione, facendo clic sull'icona Rendering compaiono gli specifici parametri di rendering.



### 1. MOTORE DI RENDERING

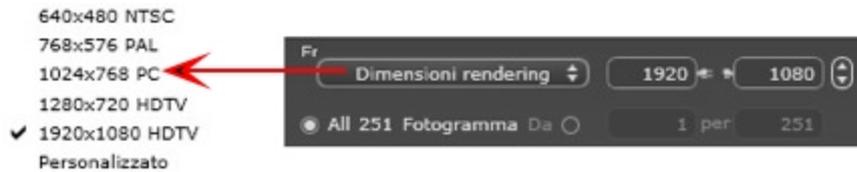
- Scegli il motore di rendering Artlantis.

### 2. FORMATO FILE

- Indica il formato del file: JPEG, TGA, e AVI.

### 3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegli dimensioni predefinite del rendering o immetti larghezza e altezza in pixel. Fai clic sulla catena per bloccare/sbloccare i valori.



### Dimensioni rendering

- Scegli dimensioni dal menù o immetti larghezza e altezza in pixel.
- Raddoppia/dimezza i valori facendo clic sulle frecce.

Renderizza tutto: viene visualizzato il numero di immagini da renderizzare o *Renderizza da immagine X a immagine Y*. Immetti i numeri delle immagini corrispondenti per calcolare una porzione della sequenza. Il primo fotogramma è impostato su 0.

### Numero di fotogrammi

Informazione sul numero di immagini o fotogrammi selezionati da renderizzare per realizzare l'animazione.

## 4. ANTI-DISTORSIONE

Verifica che l'anti-distorsione sia On; imposta la qualità su Bassa o Alta.

**Suggerimento:** Per ridurre il tempo di calcolo, seleziona un valore basso e aumenta la Larghezza/Altezza del rendering.

## 5. RADIOSITÀ

Verifica che la Radiosità sia On. Scegli la precisione nel menù.

Questo menù permette di impostare la precisione dei parametri utilizzando valori predefiniti. Se si cambiano i valori con i comandi a scorrimento o nei campi di testo, il menù sarà impostato su personalizzato.

I tempi di calcolo dipendono dal(i) valore(i) scelto(i).

### Intervallo lungo

Valori compresi tra 8 e 96 pixel.

La radiosità è calcolata su un piccolo numero di pixel, mentre gli altri sono estrapolati. Questa distanza rappresenta la distanza media in pixel tra due punti in cui si calcola la radiosità. Minore è la distanza, più aumenta la densità dei pixel calcolati.

**NB:** Queste impostazioni influiscono moltissimo sul tempo di rendering.

### Intervallo breve

Valori compresi tra 48 e 0 pixel.

È la radiosità dalle superfici vicine (per es.: l'angolo tra due pareti). Essa richiede una particolare elaborazione che permette di rifinire la qualità delle ombre. Il valore selezionato rappresenta l'intervallo di elaborazione. Se si seleziona 0, non viene eseguito alcun calcolo. Maggiore è il valore, maggiore sarà l'efficacia del calcolo delle ombre rispetto alla radiosità.

**NB:** Queste impostazioni influiscono molto sul tempo di rendering.



## 6. ILLUMINAZIONE

In questo menù, imposta un'illuminazione interna o esterna predefinita. Il menù passa a illuminazione personalizzata se si modifica uno dei seguenti comandi: Intensità luminosa automatica, Parametri fisici della fotocamera o Attenuazione/Smarginatura colore.

### **Illuminazione: Interna/Esterna/Personalizzata**

Queste impostazioni influiscono sull'illuminazione generale dell'ambiente della scena. Si usano per controllare con precisione l'esposizione della scena.

 **NB:** Questi parametri non influiscono sui tempi di calcolo.

## 7. ATTENUAZIONE, SMARGINATURA COLORE

Valori compresi tra 0 e 1.

### **Attenuazione**

Controlla l'assorbimento della luce dopo una o più riflessioni su superfici. Un valore basso aumenta il contrasto della scena, permettendo così di proiettare ombre intense in una scena d'interno illuminata da una luce indiretta.

### **Smarginatura colore**

Controlla il trasferimento di colori tra le superfici.

## 8. POTENZA ILLUMINAZIONE

### **Illuminazione automatica**

Quando la casella di spunta Fotocamera fisica non è spuntata:

#### *PRIMA RIFLESSIONE*

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità della prima **riflessione** (riguarda tutte le superfici che ricevono una luce diretta da un'eliodonica o da sorgenti di luce).

#### *RIFLESSIONE SUCCESSIVA*

Valori compresi tra 1 e 16.

Controlla il livello di radiosità di tutte le riflessioni successive alla prima. Riguarda le superfici che ricevono una luce indiretta.

L'aumento del numero di riflessioni fornisce più luce, in particolare nelle scene d'interni.

 **NB:** Questo parametro ha un effetto quasi nullo sulle scene in esterni.

### **Illuminazione Fotocamera fisica**

Se la casella di spunta Fotocamera fisica è spuntata:

Fornisce una migliore corrispondenza con i colori e la loro brillantezza; e anche contrasto e nitidezza maggiori.

#### *ISO*

Imposta la sensibilità delle superfici sensibili. Valori compresi tra 1 e 32.000.

#### *VELOCITÀ DELL'OTTURATORE*

Imposta il tempo d'esposizione. Valori compresi tra 1 e 16.000/secondo.



## 9. RENDERING

### *RENDERING ORA*

Apri la finestra di rendering, mostra l'avanzamento del rendering e i tempi di calcolo stimato e trascorso. Per interrompere il rendering, fai clic sulla casella di chiusura della finestra.

### *RENDERING DOPO*

Rimanda il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà eseguito con Artlantis Batch.

## 10. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

## 11. RENDERING

Annulla, Rendering ora o Rendering dopo in base all'opzione scelta di cui sopra.

# PREFERENZE

Le impostazioni Artlantis consentono di organizzare il proprio ambiente di lavoro.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

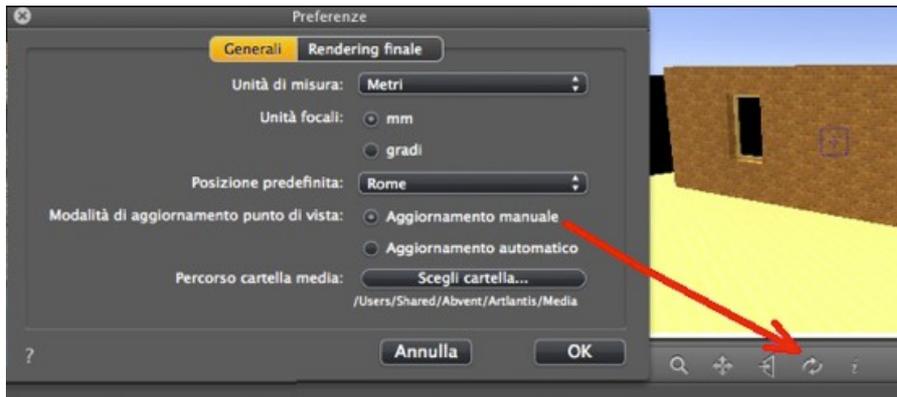
**Accesso: Menù Artlantis > Preferenze** .....319

## ACCESSO: MENÙ ARTLANTIS > PREFERENZE



### Generali

- *Unità Dimensioni:* Nel menù a tendina, scegli le unità (mm, m, cm, pollici, piedi e pollici).
- *Unità Focali:* Seleziona *mm* o *gradi* per il fuoco dell'ispettore punto di vista.
- *Ubicazione di default:* Si apre il menù a comparsa. La modifica ha effetto la prima volta che si apre un file DWG, DWF, DXF, OBJ e 3DS non contenente alcuna informazione relativa all'ubicazione.
- *Modalità Aggiornamento punto di vista:* Seleziona la modalità di aggiornamento del punto di vista: manuale o automatica. Riguarda le posizioni della fotocamera, il punto di vista, l'inclinazione laterale della fotocamera e la lunghezza focale.
- *Automatica*  
Ogni volta che le impostazioni della fotocamera sono modificate, l'ultimo stato usato Stati precedenti non sono conservati, salvo il caso di clic sullo strumento **Indietro** (a condizione che il documento corrente non sia stato salvato nel frattempo o che non sia stato attivato un altro punto di vista).
- *Manuale*  
Quando le impostazioni della fotocamera sono state modificate e l'utente desidera tenerle, egli deve aggiornare il nuovo stato. Se il nuovo stato non è aggiornato, al successivo salvataggio del file o al successivo cambiamento del punto di vista sarà visualizzato l'ultimo punto di vista aggiornato.



- Aggiorna il punto di vista facendo clic su  nella barra degli strumenti della finestra Anteprima.

**NB:** L'aggiornamento o il non aggiornamento del punto di vista non influirà su alcuna modifica a Shader, oggetti, luci o sfondi che continueranno ad essere salvati automaticamente.

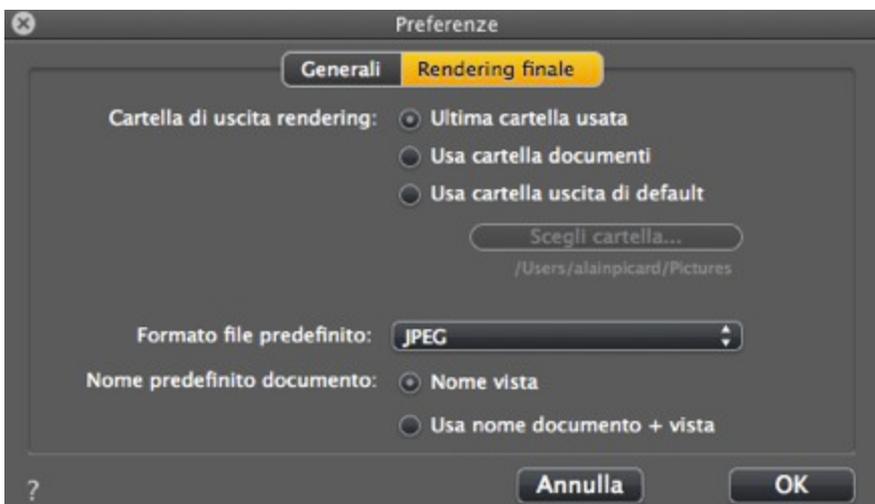
Nella modalità aggiornamento manuale, le miniature saranno aggiornate nell'elenco dei punti di vista quando l'utente farà clic sul pulsante "Aggiorna", o all'attivazione di una nuova vista.

Le miniature nell'elenco non saranno aggiornate quando si modificano Shader, luci o sfondi.

### Percorso cartella Media

- Seleziona la cartella che conterrà i Media.  
Per default, i Media Artlantis sono installati nella cartella Condivisione del computer.

### Rendering finale



- Cartella di uscita rendering:  
Sono tre le scelte per la cartella dei risultati del rendering di default:
  - *Ultima cartella usata:* I rendering sono salvati nell'ultima cartella usata.
  - *Usa cartella Documenti:* I rendering sono salvati nello stesso livello del file corrente.



- *Usa cartella di destinazione di default.* I rendering sono salvati per default nella cartella definita facendo clic su *Scegli cartella...*
- *Formato file di default.* nel menù a tendina, scegli: *JPEG, BMP, TARGA, PICT, TIFF, Photoshop o Piranesi.*
- *Nome file di default.* o **Nome vista**, o il **Documento più Nome vista**.

## Interfaccia



- *Scegli la lingua:* Nel menù a comparsa, scegli la lingua di default tra quelle elencate.
- *Scorciatoie:* Consente di modificare le scorciatoie.



- *Resetta preferenze Interfaccia:* L'aspetto dell'interfaccia riapplica le preferenze di default.
- *Dimensioni Font:* Consente di ridefinire le dimensioni dei font dell'interfaccia.

# SCORCIATOIE DA MOUSE E TASTIERA

Disponibili in Vista 2D e Anteprima.

In questa sezione sono fornite spiegazioni sui seguenti argomenti:

<b>Scorciatoie 2D generali</b> .....	<b>323</b>
Scorciatoie 2D generali .....	324
Scorciatoie 2D - Lavoro con Prospettive .....	325
Scorciatoie 2D - Lavoro con Viste parallele .....	325
Scorciatoie 2D - Lavoro con Casella di ritaglio .....	325
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti .....	327
Scorciatoie 2D - Lavoro con Luci .....	328
Scorciatoie 2D - Lavoro con Eliodniche .....	328
Scorciatoie 2D - Lavoro con Panorami .....	330
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti VR .....	331
Scorciatoie 2D - Lavoro con Animazioni .....	331
<b>Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione</b> .....	<b>332</b>
Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione .....	332
Anteprima generale - Scorciatoie Navigazione .....	333
Ispettore Oggetto attivato - Scorciatoie Anteprima .....	334
Scorciatoie Anteprima Ispettore Prospettive - Inserimento nel sito .....	335
Ispettore Eliodniche attivato - Scorciatoie Anteprima .....	335
Ispettore Shader attivato - Scorciatoie Anteprima .....	337

## SCORCIATOIE 2D GENERALI

Azioni	Combinazioni di tasti
Ingrandisci visualizzazione	
Riduci visualizzazione	
Autoscala	
Movimento panoramico fotocamera.	
Zoom dinamico su punto mirato	



Azioni	Combinazioni di tasti
Cambia Vista 2D	Premi il tasto: <b>1</b> (Sopra), <b>2</b> (Di fronte), <b>3</b> (Destra), <b>4</b> (Sinistra), <b>5</b> (Dietro)
Attiva il menù a comparsa	
Forza un movimento su una scala di incrementi di 45°.	

### Scorciatoie 2D generali

Azioni	Combinazioni di tasti
Ingrandisci visualizzazione	
Riduci visualizzazione	
Autoscala	
Movimento panoramico fotocamera.	
Zoom dinamico su punto mirato	
Cambia Vista 2D	Premi il tasto: <b>1</b> (Sopra), <b>2</b> (Di fronte), <b>3</b> (Destra), <b>4</b> (Sinistra), <b>5</b> (Dietro)
Attiva il menù a comparsa	
Forza un movimento su una scala di incrementi di 45°.	



## Scorciatoie 2D - Lavoro con Prospettive

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Prospettive
Sposta graficamente: fotocamera, soggetto o bisettrice	
Modifica graficamente la distanza focale	
Duplica un punto di vista:	

## Scorciatoie 2D - Lavoro con Viste parallele

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Viste parallele
Sposta graficamente: fotocamera, soggetto o bisettrice	
Modifica graficamente l'ampiezza della sezione	
Duplica un punto di vista:	

## Scorciatoie 2D - Lavoro con Casella di ritaglio

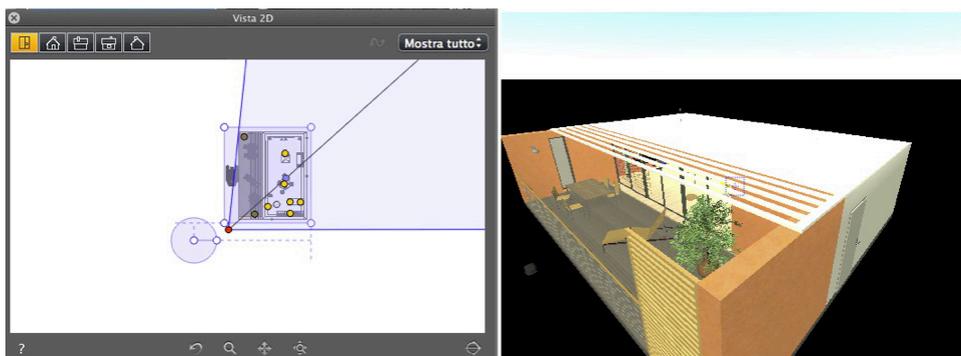
Per usare lo strumento Casella di ritaglio occorre spuntare l'opzione "Mostra" nell'Ispettore Prospettive.



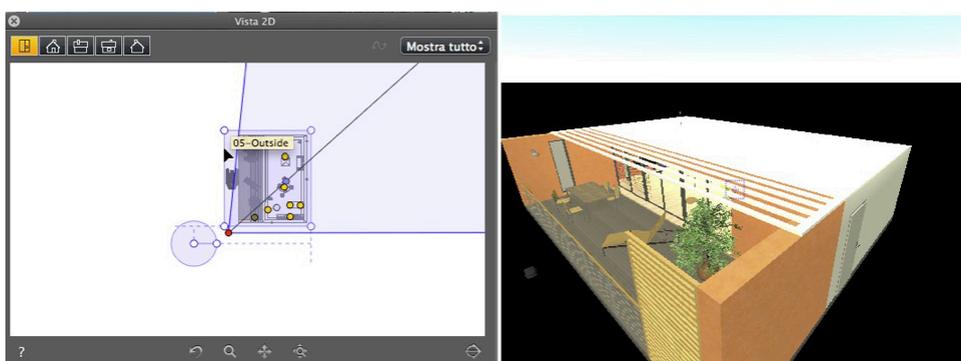


Questo comando ha effetto con tutti gli ispettori.

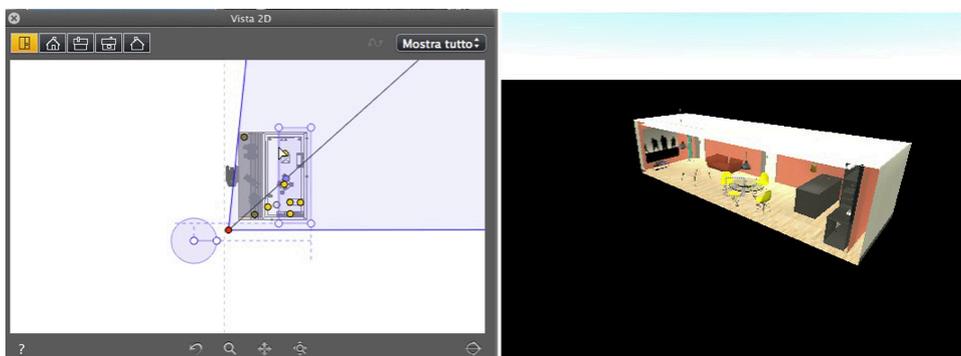
## Azioni



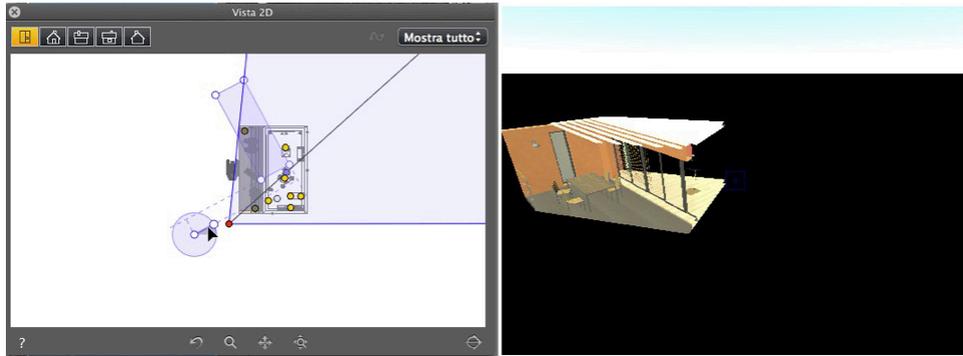
Casella di ritaglio visualizzata



- Immissione linea di contorno blu



- Quando la luce di contorno si sposta, il piano di taglio opera in Anteprima.



- Per creare un'angolazione della casella di ritaglio, afferra la maniglia sul cursore circolare e ruotala.
- Sposta l'origine del cursore circolare facendo clic e trascinando dal centro.

Le linee promemoria originate nel centro aiutano nel posizionamento.

## Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti

Azioni	Combinazioni di tasti
	Puoi manipolare gli oggetti solo nella modalità Oggetti.
Sposta un oggetto	
Duplica un oggetto	 & 
Duplica più volte un oggetto	  &  &  aumenta o  riduci il numero di copie
Ridefinisci il punto d'ancoraggio di un oggetto	 & 



## Scorciatoie 2D - Lavoro con Luci

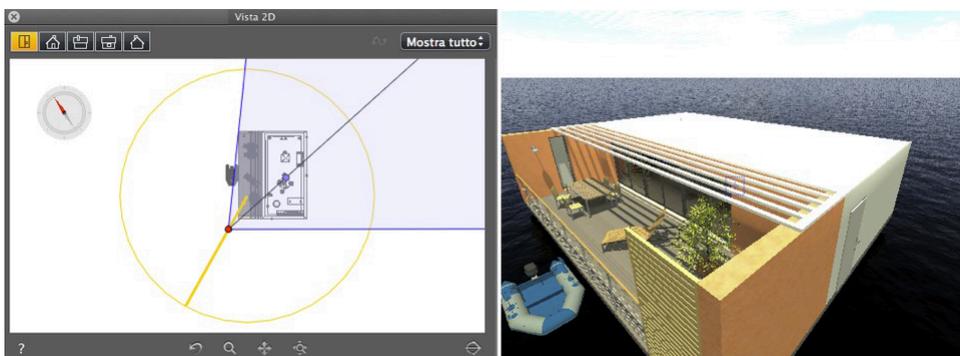
Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR e Animazioni.
Sposta graficamente sorgente, soggetto e bisettrice, modifica il cono di luce e le distanze d'illuminazione.	
Duplica una luce	
Duplica più volte una luce	 &  per aumentare o  ridurre il numero di copie.

## Scorciatoie 2D - Lavoro con Eliodiche

In base all'operazione scelta nell'Ispettore Eliodiche, sono disponibili tre opzioni (dall'alto in basso): *Ubicazione*, *Manuale* e *45°*.

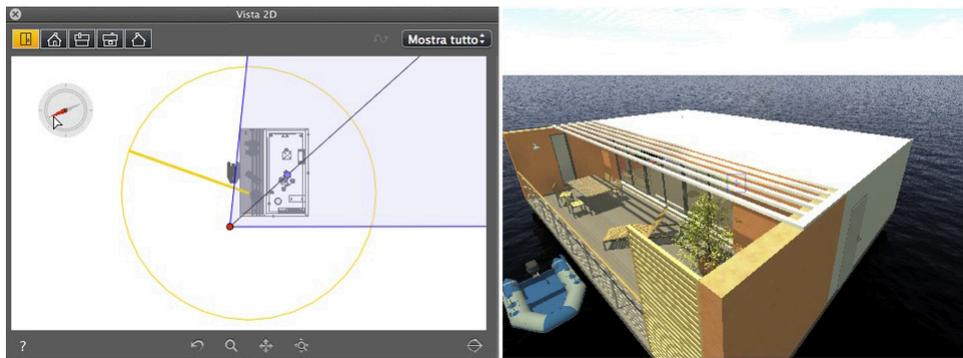


### Opzione Ubicazione



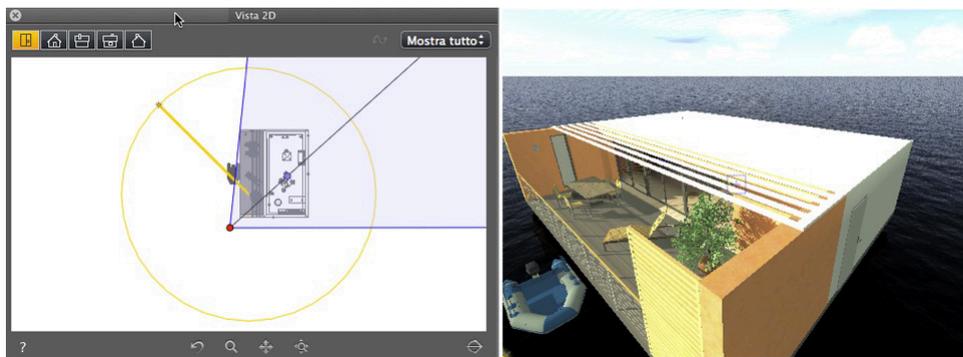


- Definisce la direzione Nord spostando il punto giallo intorno alla bussola.

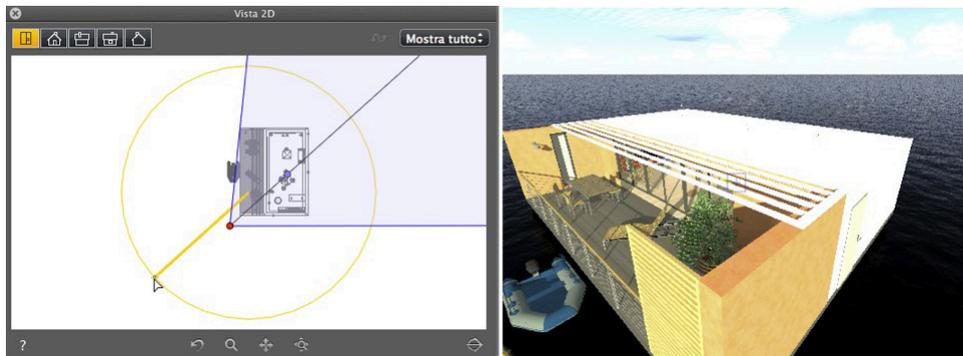


Risultato: Le ombre vengono ricalcolate.

### Opzione Posizione del sole manuale



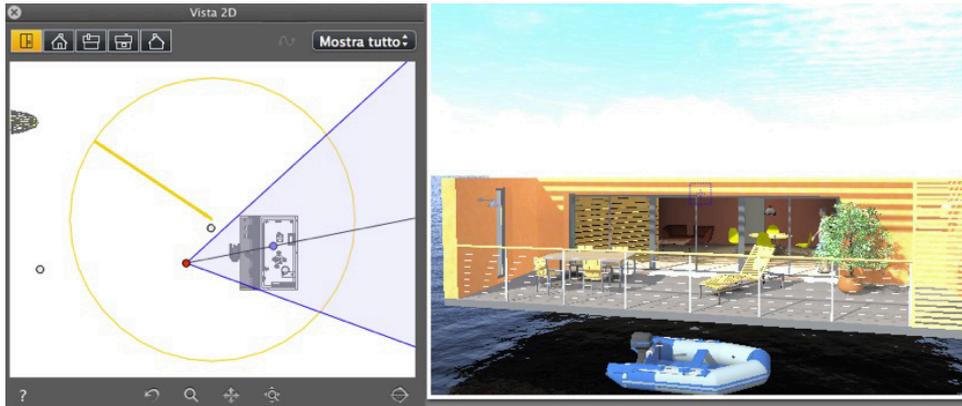
- Sposta l'icona del sole graficamente intorno al cerchio giallo.



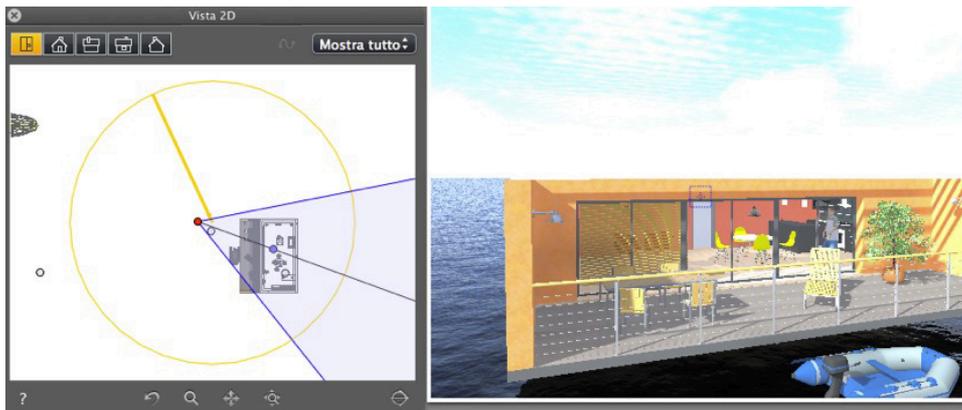
Risultato: Le ombre vengono ricalcolate.



**C'è l'opzione per proiettare le ombre a 45°, in base alla posizione del punto di vista.**



- L'angolo tra la bisettrice del punto di vista e la posizione del sole resta sempre di 45°.



Risultato: Anche dopo uno spostamento grafico della fotocamera, le ombre restano a 45° rispetto alla fotocamera.

### Scorciatoie 2D - Lavoro con Panorami

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Panorami
Sposta graficamente: fotocamera, soggetto o bisettrice	
Modifica graficamente il fuoco (Prospettive, Oggetti VR, Animazioni) Modifica graficamente l'angolo di campo (Panorami)	



Azioni	Combinazioni di tasti
Duplica un punto di vista:	 & 

### Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti VR

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Oggetti VR
Sposta graficamente: fotocamera, soggetto o bisettrice	
Modifica graficamente il fuoco (Prospettive, Oggetti VR, Animazioni) Modifica graficamente l'angolo di campo (Panorami)	
Duplica un punto di vista:	 & 

### Scorciatoie 2D - Lavoro con Animazioni

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Animazioni
Modalità modifica percorso: Serve a spostare graficamente fotocamera, punto di vista, bisettrice, percorso o un punto di controllo.	
Modalità modifica tempo: Serve a spostare un fotogramma chiave	 Ctrl+
Modifica graficamente la distanza focale	



Azioni	Combinazioni di tasti
Modalità modifica percorso - Estendi percorso:	 &  Estende il punto di controllo finale del percorso

## ANTEPRIMA GENERALE - SCORCIATOIE VISUALIZZAZIONE

Azioni	Combinazioni di tasti
Ingrandisci il contenuto della finestra Anteprima.  <b>NB:</b> la fotocamera non si sposta.	
Riduci il contenuto della finestra Anteprima.  <b>NB:</b> la fotocamera non si sposta.	
Autoscala	
Zoom +	 rilascia, poi traccia un rettangolo
Zoom -	 rilascia, poi  , traccia un rettangolo

### Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione

Azioni	Combinazioni di tasti
Ingrandisci il contenuto della finestra Anteprima.  <b>NB:</b> la fotocamera non si sposta.	
Riduci il contenuto della finestra Anteprima.  <b>NB:</b> la fotocamera non si sposta.	
Autoscala	
Zoom +	 rilascia, poi traccia un rettangolo
Zoom -	 rilascia, poi  , traccia un rettangolo

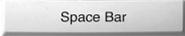


### Anteprima generale - Scorciatoie Navigazione

Azioni	Combinazioni di tasti			
	Modalità Viste parallele e Prospettive.	Modalità Panorami.	Modalità Oggetti VR.	Modalità Animazioni  
Ruota la fotocamera intorno al punto sul quale hai fatto clic		N.D.	N.D.	
Ruota la fotocamera intorno al suo soggetto		N.D.		
Ruota la fotocamera su se stessa.			N.D.	
Lo Zoom dinamico + o - è centrato sulla posizione del cursore.		N.D.	N.D.	
Cambia la distanza del fuoco.	N.D.			N.D.
Movimento panoramico fotocamera.		N.D.	N.D.	  
Panoramica su: Poni un punto di vista perpendicolare a una superficie.		N.D.	N.D.	

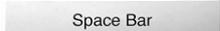


Azioni	Combinazioni di tasti			
<p>Sposta la fotocamera attraverso la scena.</p> <p>Quando il cursore è puntato verso la sommità della finestra, la fotocamera si sposta in avanti nella scena; quando è puntato verso la parte bassa, essa si sposta lateralmente, verso uno dei lati.</p>	 & Clic	N.D.	N.D.	 & Clic  <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; color: green; font-size: small;">                     NB: Per una fotocamera senza alcun percorso.                 </div>

 **NB:** Nelle modalità Shader, Luci, Eliodioniche e Oggetti, si può navigare proprio come nell'ispettore dei punti di vista, rilasciando la modalità Modifica Shader corrente. Premi il tasto  e poi usa le combinazioni descritte in tabella.

**Esempio:**

Nella modalità Shader con una visualizzazione Prospettive, occorre usare la seguente scorciatoia per

ruotare la fotocamera intorno al suo soggetto:  &  &  . Una volta rilasciato  , la modalità Modifica Shader risulta riattivata.

**Ispettore Oggetto attivato - Scorciatoie Anteprima**

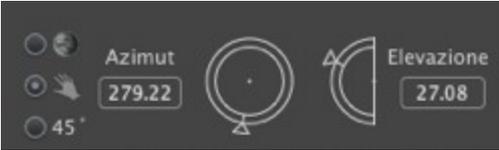
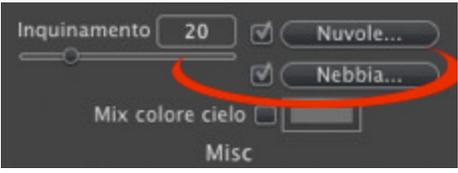
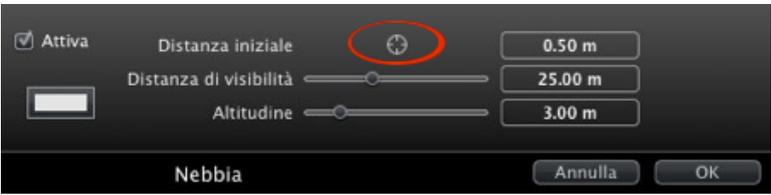
Azioni	Combinazioni di tasti
Seleziona e/o sposta l'oggetto.	
Duplica l'oggetto.	 & 
<u>Sostituisci l'oggetto con un altro</u> trascinandolo & rilasciandolo dal Catalogo o dal Desktop.	 & 



### Scorciatoie Anteprima Ispettore Prospettive - Inserimento nel sito

Azioni	Combinazioni di tasti
Sposta l'origine del triedro, ruota gli assi o fai scorrere il cursore giallo fino all'asse di riferimento definito.	
Sposta l'origine degli assi mantenendo la direzione.	
Mostra/Nascondi la lente d'ingrandimento. Ogni incremento aumenta il contenuto della lente d'ingrandimento da x2 a x8.	

### Ispettore Eliodniche attivato - Scorciatoie Anteprima

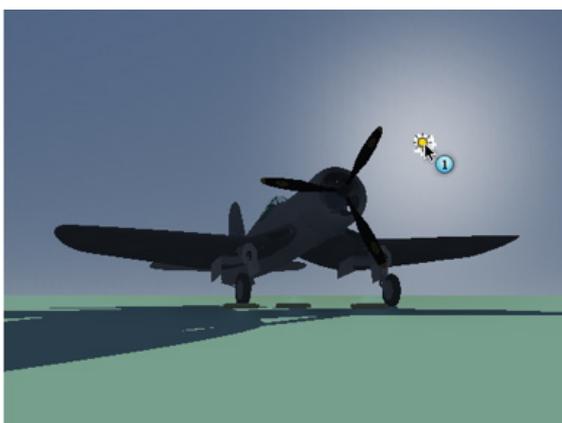
Azioni	Combinazioni di tasti
<p>Sposta manualmente il Sole.</p> <p> <i>NB: Disponibile solo quando nell'Ispettore Eliodniche è selezionata l'opzione <b>Manuale</b>.</i></p> 	
<p>Definisci il punto in cui inizia la nebbia (impostazioni avanzate eliodniche).</p>   <p>Fai clic sull'icona bersaglio e quindi su un elemento in Anteprima.</p>	



## Esempio di spostamento manuale del sole



- Anteprima: Spostamento manuale del sole.



Risultato dopo lo spostamento.



**NB:** Se nella vista attuale non c'è il sole, lo si può visualizzare modificandone la posizione in Vista 2D.

## Esempio di collocazione dell'inizio della nebbia



- Fai clic sull'aereo in primo piano per definire dove inizia la nebbia.



- Fai clic sull'aereo nello sfondo per ridefinire dove inizia la nebbia.

### Ispettore Shader attivato - Scorciatoie Anteprima

Azioni	Combinazioni di tasti
Seleziona un Materiale o uno Shader  <b>NB:</b> Il materiale è evidenziato.	
Seleziona un materiale o uno Shader posto dietro una superficie trasparente.	 & 
Seleziona un materiale o uno Shader riflesso su un altro materiale.  <b>NB:</b> Se il cursore Speculare è sul massimo.	 & 
Duplica uno Shader o una Texture.	 & 