



Manuale utente

Abvent

Abvent Copyright 2016

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	1
Abvent Media Store	2
Artlantis 6.0 Nuove funzionalità	2
Punti generali	2
Parametri rendering	2
Nuovi motori	2
Bilanciamento del bianco	2
Ambient Occlusion	2
Miglioramento di Gestione Media	2
modifiche gestione oggetto	3
Inserimento nuovo modello nell'immagine	3
Nuovo editor maschera Alfa	3
Luci: Potenziamento profilo IES	3
Nuovo strumento laser	3
Più potenziamenti	3
Punti generali Ispettore	3
Finestra Animazione	3
Rendering di Panorama e Oggetti VR	4
Potenziamento Artlantis KeyServer	4
Artlantis 6.5 Nuove funzionalità	4
Render manager	4
Miglioramento anteprima	4
Miglioramento motore	4
Ispettore Eliodoniche	4
Shader	4
Salva con nome...	4
Requisiti di sistema	5
Requisiti minimi del sistema	5
Configurazione del sistema raccomandata	5
Installazione	5
Serializzazione	7
Periodo di prova	7
Attivazione licenza Artlantis	8
Via Internet	8
Problema potenziale	9
Procedura manuale	9
Disattivazione licenza	11



Procedura manuale	12
Installare e attivare licenze di rete	13
Scopo	13
Requisiti	14
Installazione	14
Validazione via Internet	14
Fase 1 - Attivare la licenza di rete sul server	14
Convalida manuale	15
Fase 2: Installare Artlantis sulle workstation cliente	17
Funzionamento di client Artlantis su una sottorete	17
Fase 3: Attivare/disattivare una rete licenza	18
Informazioni sulla licenza:	19
Informazioni di rete:	19
Disconnettere i clienti:	19
Sul computer del cliente:	19
Problemi KeyServer	20
Aprire un file Artlantis	21
Fare doppio clic su un file ATL o ATLA	21
Aprire un file all'avvio dell'Applicazione	21
Apri...	21
Apri ultimo	21
Esci	21
Trascinare e rilasciare un file ATL o ATLA sull'icona Artlantis	21
Aprire i file 3DS	22
Fattore scala	22
Convertire	22
Traduzione	22
Apertura dei file DWG/DXF	22
Fattore scala	22
Trattamento blocco	22
Assegna Materiale	23
Triangolazione 3D	23
Geometria 2D	23
Apertura di File DWF	23
Fattore scala	23
Sistema di coordinate	23
Usa le impostazioni per unità e sistema di coordinate	23
Aprire i file FBX	23
Fattore scala	24
Sistema di coordinate	24
Aprire i file OBJ	24



Fattore scala	24
Sistema di coordinate	24
Archivio	25
Apri...	25
Scorciatoia da tastiera	25
Apri ultimo	25
Unisci Geometria	25
Chiudi	25
Scorciatoia da tastiera	25
Registra	25
Scorciatoia da tastiera	26
Salva con nome...	26
Documento Artlantis	26
Documento archivio Artlantis	26
Documento Oggetto Artlantis	26
Scorciatoia da tastiera	26
Ripristina	26
Esporta...	26
Usa file di riferimento...	26
Interfaccia Artlantis	27
I menù Artlantis	28
Artlantis	29
Informazioni su Artlantis	29
Preferenze...	29
Scorciatoia da tastiera	29
Licenza	29
Servizi	29
Nascondi Artlantis	30
Scorciatoia da tastiera	30
Nascondi altri	30
Scorciatoia da tastiera	30
Mostra tutto	30
Chiudi Artlantis	30
Scorciatoia da tastiera	30
Archivio	30
Apri...	30
Scorciatoia da tastiera	30
Apri ultimo	31
Unisci Geometria	31
Chiudi	31
Scorciatoia da tastiera	31



Registra	31
Scorciatoia da tastiera	31
Salva con nome...	31
Documento Artlantis	31
Documento archivio Artlantis	31
Documento Oggetto Artlantis	31
Scorciatoia da tastiera	31
Ripristina	31
Esporta...	31
Usa file di riferimento...	31
Modifica	31
Annulla	32
Scorciatoia da tastiera	32
Ripeti	32
Scorciatoia da tastiera	32
Taglia	32
Scorciatoia da tastiera	32
Copia	32
Scorciatoia da tastiera	32
Incolla	32
Scorciatoia da tastiera	32
Elimina	32
Scorciatoia da tastiera	32
Seleziona tutto	32
Scorciatoia da tastiera	32
Ispettore	32
Prospettive	32
Viste parallele	33
Panorami	33
Oggetti VR	33
Animazioni	33
Shader	33
Oggetti	33
Luci	33
Ispettore Eliodoniche	33
Rendering	33
Scorciatoia da tastiera	33
Rendering in batch...	33
Finestra	33
Informazioni scena	33
Riduci a icona	33



Porta tutto in primo piano	33
Visualizzazione dei nomi dei file recenti	33
Guida	34
Guida di Artlantis	34
Scorciatoia da tastiera	34
Sito Web Artlantis	34
Esercitazioni	34
Verifica aggiornamenti...	34
Finestra Vista 2D	35
Visualizzazione Vista 2D e strumenti di navigazione	35
Mostra tutto	36
Mostra simili	36
Mostra selezionati	36
Modifica percorso	37
Scorciatoie da tastiera e mouse	37
Immagini fisse	37
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D	37
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D	37
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D	37
Lavorare con le Luci in Vista 2D	37
Modifica Eliodoniche	37
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D	37
Animazioni	37
Lavorare con i Panorami in Vista 2D	37
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D	37
Lavorare con le Animazioni in Vista 2D	37
Finestra Vista 2D	37
Visualizzazione Vista 2D e strumenti di navigazione	38
Mostra tutto	39
Mostra simili	39
Mostra selezionati	39
Modifica percorso	39
Scorciatoie da tastiera e mouse	40
Immagini fisse	40
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D	40
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D	40
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D	40
Lavorare con le Luci in Vista 2D	40
Modifica Eliodoniche	40
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D	40
Animazioni	40



Lavorare con i Panorami in Vista 2D	40
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D	40
Lavorare con le Animazioni in Vista 2D	40
Modifica in Vista 2D	40
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D	41
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D	43
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D	46
Menù contestuale	51
Duplicare un oggetto	51
Eliminare un oggetto	51
Definisci come destinazione	51
Riportare alla dimensione originale	52
Applica Gravità	52
Incollare al supporto	52
Nascondi/Mostra	52
Bassa radiosità	52
Sposta a	52
Ridefinire il punto d'ancoraggio di un oggetto.	52
Lavorare con gli Oggetti in Anteprima	52
Menù contestuale	54
Duplicare	54
Elimina	54
Definire come Destinazione/Non definire come Destinazione	54
Riportare alla dimensione originale	54
Applica Gravità	54
Attacca a Supporto	54
Nascondi/Mostra	54
Bassa radiosità	54
Sposta a	54
Sostituisci oggetti	55
Lavorare con gli Oggetti in Anteprima: Sostituisci oggetti	55
Lavorare con le Luci in Vista 2D	56
Menù contestuale	59
Accendi/Spegni	59
Duplicare	59
Taglia	59
Copia	60
Incolla Luce	60
Elimina	60
Modifica vista con questa luce	60
Sposta a	60



Lavorare con le Luci in Vista 2D	60
Menù contestuale	61
Accendi/Spegni	61
Duplicare	61
Taglia/Copia e Incolla una luce	61
Elimina	61
Modifica vista con questa luce	61
Sposta a	61
Lavorare con gli Shader in Vista 2D	62
Lavorare con gli Shader in Anteprima	63
Lavorare con le Texture in Vista 2D	64
Lavorare con le Texture in Anteprima	66
Menù contestuale	67
Elimina	67
Unisci origine texture	67
Modifica Eliodoniche	68
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D	69
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D	70
Lavorare con i Panorami in Vista 2D	76
Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D	80
Finestra Vista 2D	80
Modifica dei percorsi	80
Creare il percorso	82
Spostare il percorso	82
Modifica del percorso	83
Aggiunta di un Punto di controllo	83
Per modificare una porzione della tangente in un punto:	84
Per eliminare il punto di flesso:	85
Estendere il percorso	86
Menu a comparsa di modifica del percorso	87
Modifica dei Fotogrammi chiave	88
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave	88
Aggiunge un fotogramma chiave.	88
Il menù a comparsa dei filtri di modifica in Vista 2D	89
Menù a comparsa di modifica del punto di vista	90
Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D	90
Finestra Vista 2D	90
Modifica dei percorsi	91
Creare il percorso	93
Spostare il percorso	93
Modifica del percorso	94



Aggiunta di un Punto di controllo	94
Per modificare una porzione della tangente in un punto:	95
Per eliminare il punto di flesso:	96
Estendere il percorso	97
Menu a comparsa di modifica del percorso	98
Modifica dei Fotogrammi chiave	98
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave:	98
Aggiunta di una immagine chiave	98
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave	99
Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D	100
Finestra Vista 2D	100
Modifica dei percorsi	100
Creare il percorso	102
Spostare il percorso	102
Modifica del percorso	103
Aggiunta di un Punto di controllo	103
Per modificare una porzione della tangente in un punto:	104
Per eliminare il punto di flesso:	105
Estendere il percorso	106
Menu a comparsa di modifica del percorso	107
Modifica dei Fotogrammi chiave	108
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave	108
Aggiunge un fotogramma chiave.	109
Il menù a comparsa dei filtri di modifica in Vista 2D	109
Modifica della Casella di ritaglio	110
Comandi	111
Visualizzazione Anteprima	111
L'anteprima mostra le opzioni di modalità	114
Visualizzazione Anteprima e Barra degli strumenti	114
Comandi scorciatoia finestre	114
Barra degli strumenti di visualizzazione	115
Compatibilità periferica Navigatore Spazio	116
Finestra Timeline	116
Introduzione	116
Visualizza	116
Rappresentazione superiore	117
Rappresentazione inferiore	117
Opzione automatica di visualizzazione temporanea	117
Tempo attuale della sequenza	117
FPS (fotogrammi/secondo)	117
I menu a comparsa possono essere utilizzati per mostrare la sequenza corrente.	117



Quando la linea temporale è nel dock	117
Quando la linea temporale è mostrata separatamente	117
Sequenza corrente	118
Registratore	119
Vai all'inizio della sequenza	119
Vai all'immagine precedente	119
Riproduci o arresta la sequenza	119
Vai all'immagine successiva	119
Vai alla fine della sequenza	119
Tempo attuale della sequenza	119
Registrare animazioni	120
Controllo della durata della sequenza	120
Animazione	120
Descrizione dell'Interfaccia Utente (UI) della Timeline...	121
Fotogrammi chiave	121
Guide	121
Animazioni	121
Scorciatoia	121
Indicatore di modifica	121
Scorciatoia	121
Fotogrammi chiave e guide	121
Fotogrammi chiave	121
Elementi animati correnti in un istante T	121
Impostazioni animate per gli elementi correnti	121
Rappresentazione delle chiavi	122
Informazioni generali:	122
Selezione delle Chiavi di un Elemento animato	123
Creazione delle Chiavi	123
Menù a comparsa del cursore	123
Aggiunta di un Fotogramma chiave	124
Eliminazione di un Fotogramma chiave	124
Scorciatoie da tastiera	124
Spostamento di un Fotogramma chiave	124
Duplicazione di un Fotogramma chiave	124
Spostamento di un gruppo di Fotogrammi chiave per un Elemento (fotocamera, luci, eliodoniche o oggetti)	124
Guide	124
Creazione di una Guida	124
Cancellazione di una Guida	125
Spostamento di una guida	125
Aggiunta di una Guida al Cursore	125
Cancellazione di una Guida dal Cursore	125



Ispettore Prospettive	127
Strumento Inserimento Sito	129
Casella ritaglio	129
Strumento laser	130
Impostazioni Tono	130
Post elaborazione	130
Parametri rendering	130
Usa default	130
Imposta come predefiniti	130
OK per tutti i menu a comparsa	130
Elenco prospettive	131
Elenca menu a comparsa	133
Aggiungi a Elenco Panorama	133
Aggiungi a Elenco Oggetti VR	133
Aggiungi a Elenco sequenza	133
Modifica heliodonica	133
Modifica luce	133
Aggiungi a Elenco Viste parallele	133
Impostazioni Sfondo e Primo piano	133
Sfondo	133
Bianco	134
Cielo eliodonica	134
Gradiente	134
Immagine	134
Modifica Immagini dello sfondo	134
Immagini 2D	134
Immagini 3D	135
Immagini HDR	136
Modificare canale Alfa	137
Impostazioni sfondo HDRI	145
Modificare canale Alfa	145
Impostazioni rendering prospettiva	153
Motore rendering	153
Formato file	154
Dimensioni e risoluzione del rendering	154
Anti-distorsione	154
ambiente	154
impostazioni	154
Ambient Occlusion	154
Esposizione	155
Bilanciamento del bianco	155



Illuminazione globale	155
Sfondo potenziato	155
Destinazione del rendering	156
Rendering	156
Rendering ora	156
Rendering In seguito	156
Rendering	156
Ispettore Viste parallele	157
Nome vista	157
Tipo di proiezione	157
Inclinazione laterale fotocamera	158
Larghezza Modello	158
Neon Shader	158
Sfondo	158
Primo piano	158
Suolo infinito	158
Casella ritaglio	159
Mostra	159
Attiva	159
Lucidi visibili	159
Coordinate	159
Strumento laser	159
Impostazioni Tono	159
Post elaborazione	160
Parametri rendering	160
Usa default	160
Imposta come predefiniti	160
OK per tutti i menu a comparsa	160
Elenco viste parallele	161
Elenca menu a comparsa	163
Duplicare	163
Elimina	163
Aggiungi a Elenco Prospettive	163
Aggiungi a Elenco Panorami	163
Aggiungi a Elenco Oggetti VR	163
Aggiungi a Elenco sequenza	163
Modifica l'Heliodonica attiva con questa Vista parallela	163
Modifica le Luci attive con questa Vista parallela	163
Impostazioni rendering parallelo	163
Motore rendering	164
Formato file	164



Dimensioni e risoluzione del rendering	164
Anti-distorsione	165
ambiente	165
impostazioni	165
Esposizione	165
Bilanciamento del bianco	165
Illuminazione globale	166
Sfondo potenziato	166
Destinazione del rendering	166
Rendering	166
Rendering ora	166
Rendering In seguito	166
Rendering	167
Catalogo Media	169
Finestra catalogo multimediale	169
Rifinitura della scena con Media	172
Trascina e rilascia un media dal Catalogo alla finestra Anteprima	172
Categorie e sotto-categorie	173
Cinque Shader	173
Otto oggetti 3D	174
Billboard e Immagini	175
Aggiungi un Nuovo catalogo multimediale.	175
Aggiungere un nuovo catalogo multimediale ad un catalogo o sottocatalogo esistenti	175
A- Aggiungere un nuovo catalogo multimediale ad un catalogo esistente.	175
Esempio: Aggiungere un catalogo di Piante	176
B- Aggiungi una sottocategoria di elementi multimediali ad una sottocategoria esistente.	178
Eliminare una sottocategoria	180
Artlantis Media Converter	180
Interfaccia convertitore elementi multimediali Artlantis	181
Conversione multimediale	182
Accesso	183
Cartoline	187
Aggiungi cartelle...	189
Selezionare/deselezionare	189
Mostra nel Finder	189
Elimina dall'elenco	189
Uso di una Cartolina	189
Uso di una Cartolina	189
Ispettore Shader	193
Shader	193
Creare uno Shader	193



Fresnel	195
Mappatura UV	195
Crea Shader e Corrispondenza interfaccia Shader	195
Elenco materiali	196
Organizzazione dell'elenco	197
Materiale suolo infinito	197
Nome oggetto	197
Nome materiale	198
Nome Shader	198
Nome texture	198
Materiali creati ex novo non associati a una geometria	198
Aggiungere texture	198
Shader acqua realistico	199
Shader luce neon	201
Shader di base	201
Shader di Fresnel diffuso	202
Shader di Fresnel trasparente	203
Shader procedurale	205
Shader vetrata neon	207
Shader multi-texture	208
Ombre opache	209
Aggiungere texture	210
L'applicazione di una texture avviene	210
Le texture si eliminano	210
Mappatura texture	210
Larghezza/Altezza	211
Spaziatura orizzontale/verticale	211
Ripetizione orizzontale e/o Verticale	211
Specchio orizzontale e/o verticale	211
Capovolgimento	211
pulsante	211
Riassegnare un materiale	212
Nella finestra di anteprima	213
Esempio: Materiale suddiviso in mesh (maglie)	213
Materiale	214
Crea Shader...	214
Applica a tutte istanze	214
Ripristina default	214
Aggiunta di Texture...	214
Unire materiale con lo stesso nome	214
Unire materiale con lo stesso Shader	214



Unisci vertice	215
Mostra normale	215
Capovolgi normale	215
Visibile	215
Proietta ombre	215
Ricevi ombre	215
Elimina tutti gli ID dei materiali inutilizzati	215
Elimina	215
Materiale suddiviso in mesh (maglie)	215
Texture	215
Elimina	215
Unisci origine texture	215
Ispettore Oggetti	217
Posizione	218
Normale	218
Orientamento sul percorso	218
Orientamento sul percorso, solo X e Y	219
Animazione oggetto	219
Ispettore Oggetti - Lucido selezionato	219
Nessuna	220
Attiva	220
Ispettore oggetti - Luce	220
Posizione	221
Normale	221
Orientamento sul percorso	221
Orientamento sul percorso, solo X e Y	221
Animazione oggetto	222
Ispettore oggetti - piante 3D	222
Stagione	222
Posizione	223
Normale	223
Orientamento sul percorso	223
Orientamento sul percorso, solo X e Y	223
Animazione oggetto	223
Ispettore oggetti - Billboard	223
Due tipi di Billboard	223
Posizione	224
Normale	225
Orientamento sul percorso	225
Orientamento sul percorso, solo X e Y	225
Ispettore oggetti - persone animate 3D ferme	225



Posizione	226
Normale	226
Orientamento sul percorso	226
Orientamento sul percorso, solo X e Y	226
Animazione oggetto	226
Ispettore oggetti - persone animate 3D	226
Posizione	227
Normale	227
Orientamento sul percorso	227
Orientamento sul percorso, solo X e Y	227
Animazione oggetto	228
Informazioni sulla scena e modifica	228
Ridimensiona	229
Creazione di un Oggetto da una Scena	230
Creazione dell'Oggetto	231
Posizione	232
Normale	232
Orientamento sul percorso	232
Orientamento sul percorso, solo X e Y	233
Animazione oggetto	233
Elenco Oggetti	233
Esistono due modi per visualizzare il contenuto dell'elenco: per Gerarchia o per Lucido	233
Per Lucido	234
Per Gerarchia	234
Duplicazione/Eliminazione di un lucido o oggetto	234
Duplicare	234
Elimina	234
Varie	235
Menù a comparsa Oggetti	235
Duplicare	236
Elimina	236
Definire come Destinazione/Non definire come Destinazione	236
Riportare alla dimensione originale	236
Applica Gravità	236
Incollare al supporto	237
Nascondi/Mostra	237
Usare Materiali indipendenti	237
Applicare materiali a oggetti simili	237
Resettare per catalogare i materiali	237
Sposta a	237
Usare Materiali Istanza	237



Applicare Proprietà istanza a Proprietà definizione	237
Coordinate dell'Ispettore Vista Prospettiva:	237
Menù a comparsa Lucidi	237
Attiva	238
Nascondi/Mostra nella vista corrente	238
Modifica vista con questo lucido visibile	238
Attiva vista con questo lucido visibile	238
Lucido predefinito per	238
Elimina	238
Cancella tutti i lucidi vuoti	238
Oggetto occorso	238
Occorrenza di un oggetto	239
Eliminazione di un'associazione	239
Ispettore Eliodoniche	241
Raggi proiettati dal sole	241
Opzione A - In base al luogo	241
Posizione geografica	242
Aggiungi	242
Modifica	242
Elimina	242
Direzione del Nord	242
Impostazione di Data e Ora	243
Opzione B - In base a una posizione manuale	244
Opzione C - Su una proiezione a 45°	244
Illuminazione	244
Fattore inquinamento	247
Distribuzione delle nuvole	247
Sole con maschera nuvole	247
ANIMAZIONE	247
Elenco eliodoniche	248
Animazione eliodonica	248
Elenco Eliodoniche	248
Heliodoniche	248
Attiva per vista corrente	248
Disattiva per vista corrente	248
Denominazione automatica dell'eliodonica	248
Elimina	248
VISTA ELIODONICA	249
Vista attiva con questa eliodonica	249
Modifica vista con questa eliodonica	249
Ispettore Luci	251



Illuminazione	252
Bagliore lente	252
Varie	253
Animazioni	253
Elenco luci	253
Menù a comparsa Gruppo luci	255
Incolla	255
Elimina	255
Attiva/Disattiva per la Vista corrente	255
Modifica vista con questo gruppo luci	255
Menù a comparsa Luce	256
Accendi/Spegni	256
Duplicare	256
Taglia	256
Copia	256
Incolla	256
Elimina	256
Modifica vista con questa luce	256
Selezione e modifica multipla delle Luci	257
Strumento Inserimento Sito	259
Esempio	259
Il modello è visualizzato	259
L'immagine dello sfondo è posizionata	259
Comando inserimento	260
Come si fa?	260
Abbinare la posizione del triedro nella vista 2D e nell'Anteprima	260
In vista 2D	260
In Anteprima	260
Collocare le due paia di Linee Tratteggiate	261
Definire l'asse di scala	263
Mostrare modello 3D	264
Calcolo automatico fotocamera	264
Filtri effetto post-elaborazione	267
Esempi: Rendering post-elaborazione	268
Impostazioni Tono	268
Esempi: Rendering post-elaborazione	269
Rendering	271
Impostazioni rendering punto di vista	271
Motore rendering	271
Formato file	272
Viste Prospettive e Parallele	272



Panorami e Oggetti VR	272
Animazioni	272
Dimensioni e risoluzione del rendering	272
Dimensioni Flash Player	272
Dimensioni rendering	272
Dimensioni rendering	273
Dimensioni rendering	273
Anti-distorsione	273
ambiente	273
impostazioni	273
Ambient Occlusion	274
Esposizione	274
Bilanciamento del bianco	274
Illuminazione globale	274
Sfondo potenziato	275
Destinazione del rendering	275
Rendering	275
Rendering ora	275
Rendering In seguito	275
Rendering	275
Rendering e Lettura di Oggetti VR	275
Fare il rendering di un oggetto VR.	275
Finestra Rendering batch	278
Fai clic sull'icona Rendering in batch nella barra degli strumenti Artlantis	278
o vai al Menù Ispettore > Rendering in batch	279
Seleziona casella	279
Sommario	279
Scena	280
Nome vista	280
Tipo di vista	280
Stato	280
Tempo	280
Viste Prospettive e Parallele	281
Oggetti VR e Panorami	281
Animazioni	281
Regola assegnazione nome	281
Indicizzato	281
Indicizzato	281
Tasto destinazione	281
Interfaccia utente di Render Manager	282
Uso del Render Manager	285



Installare attivare e lanciare il Client	285
Finestra Rendering parziale	290
Ispettore Panorami	291
Casella ritaglio	292
Mostra	292
Attiva	292
Strumento laser	293
Impostazioni Tono	293
Post elaborazione	293
Parametri rendering	293
Usa default	293
Imposta come predefiniti	293
OK per tutti i menu a comparsa	293
Elenco panorami	294
Elencare menu a comparsa Panorami	295
Duplicare	295
Elimina	295
Aggiungi a Elenco Prospettive	295
Aggiungi a Elenco viste parallele	295
Aggiungi a Elenco Oggetti VR	295
Aggiungi a Elenco Animazioni	295
Modifica heliodonica	295
Modifica luce	295
Duplicare	295
Elimina	295
Aggiungi a Elenco Prospettive	296
Aggiungi a Elenco viste parallele	296
Aggiungi a Elenco Oggetti VR	296
Aggiungi a Elenco sequenza	296
Modifica heliodonica	296
Modifica luce	296
Crea primo nodo	296
Inizializzare la Direzione del nodo con la Direzione della fotocamera	296
Inizializzare la Direzione della fotocamera con la Direzione del nodo.	296
Crea collegamenti tra i nodi	296
Impostazioni Rendering panorama	296
Motore rendering	297
Formato file	297
Dimensioni e risoluzione del rendering	297
Dimensioni Flash Player	297
Dimensioni rendering	298



Anti-distorsione	298
ambiente	298
impostazioni	298
Ambient Occlusion	298
Esposizione	298
Bilanciamento del bianco	299
Illuminazione globale	299
Sfondo potenziato	299
Destinazione del rendering	300
Rendering	300
Rendering ora	300
Rendering In seguito	300
Rendering	300
Creazione di un file pno e sua lettura su un dispositivo mobile	301
leggere un file .pno o .vro (Oggetto VR) su dispositivo mobile	301
Leggere un file PNO o VRO su dispositivi Android e iOS	301
Usare il proprio dispositivo Android	301
Usare il proprio dispositivo iOS	301
Ispettore Oggetti VR	303
Casella ritaglio	304
Mostra	305
Attiva	305
Spostamento orizzontale	305
Angolo orizzontale	305
Raggio	305
Impostazioni Tono	305
Post elaborazione	305
Parametri rendering	306
Usa default	306
Imposta come predefiniti	306
OK per tutti i menu a comparsa	306
Rendering e Lettura di Oggetti VR	306
Elenco Oggetti VR	306
Elenca menu a comparsa	308
Duplicare	308
Elimina	308
Aggiungi a Elenco Prospettive	308
Aggiungi a Elenco viste parallele	308
Aggiungi a Elenco Panorami	308
Aggiungi a Elenco Animazioni	308
Modifica heliodonica	308



Modifica luce	308
Impostazione rendering Oggetti VR	308
Motore rendering	309
Formato file	309
Dimensioni e risoluzione del rendering	309
Dimensioni rendering	309
Numero di fotogrammi	310
Anti-distorsione	310
ambiente	310
impostazioni	310
Ambient Occlusion	310
Esposizione	310
Bilanciamento del bianco	310
Illuminazione globale	311
Sfondo potenziato	311
Destinazione del rendering	311
Rendering	311
Rendering ora	311
Rendering In seguito	311
Rendering	312
Rendering e Lettura di Oggetti VR	312
Fare il rendering di un oggetto VR.	312
Ispettore Animazioni	315
Animazioni: Informazioni generali	315
Casella ritaglio	316
Mostra	316
Attiva	316
Impostazioni Tono	317
Post elaborazione	317
Parametri rendering	317
Usa default	317
Imposta come predefiniti	317
OK per tutti i menu a comparsa	317
Informazioni generali Animazione	318
Sequenza	318
Parametri animati impostati in altri Ispettori in una Sequenza	318
Visualizzazione in tempo reale	318
Elementi che possono essere animati	318
Elenco animazioni	319
Elenca menu a comparsa	320
Duplicare	320



Duplica Vista e Percorso	320
Elimina	321
Aggiungi a Elenco Prospettive	321
Aggiungi a Elenco viste parallele	321
Aggiungi a Elenco Panorami	321
Aggiungi a Elenco Oggetti VR	321
Modifica heliodonica	321
Modifica luce	321
Coordinate animazione	321
Posizione punto di vista	321
Posizione soggetto	321
Su un vertice fisso	321
Orientamento sul percorso	322
Su un oggetto	322
Parametri fotocamera	323
Cosa può essere animato	323
Cosa non può essere animato	323
Parametri eliodonica animabile	323
Cosa può essere animato	323
Cosa non può essere animato	324
Parametri Luce animabili	324
Cosa può essere animato	324
Parametri oggetto animabile	324
Cosa può essere animato	324
Cosa non può essere animato	325
Parametri di rendering dell'animazione	325
Motore rendering	325
Formato file	326
Dimensioni e risoluzione del rendering	326
Dimensioni rendering	326
Numero di fotogrammi	326
Anti-distorsione	326
ambiente	326
impostazioni	326
Ambient Occlusion	327
Esposizione	327
Bilanciamento del bianco	327
Illuminazione globale	327
Sfondo potenziato	328
Destinazione del rendering	328
Rendering	328



Rendering ora	328
Rendering In seguito	328
Rendering	328
Strumento Artlantis implodi/esplodi	328
Come si esplose un file Oggetto atlo?	329
Come si esplose un file Shader atls?	330
Come si implode un Oggetto?	331
Come si implode uno Shader?	332
Strumento Artlantis implodi/esplodi	334
Come si esplose un file Oggetto atlo?	334
Come si esplose un file Shader atls?	335
Come si implode un Oggetto?	336
Come si implode uno Shader?	337
Strumento laser	338
Esempio	338
Il modello è visualizzato	338
Come definire un piano laser?	339
Come allineare un elemento multimediale a un laser?	341
Preferenze	343
Accesso: Menù Artlantis > Preferenze	343
Scheda generale	343
Unità di dimensione:	343
Unità focali:	343
Posizione predefinita:	343
Modalità visualizzazione OpenGL	344
Percorso cartella Media	345
Aiutaci a migliorare Artlantis	345
Scheda Rendering finale	345
Scheda salvataggio automatico	346
Scheda interfaccia	346
Scorciatoie da mouse e tastiera	349
Scorciatoie 2D generali	349
Scorciatoie 2D - Lavoro con Prospettive	350
Scorciatoie 2D - Lavoro con Viste parallele	350
Scorciatoie 2D - Lavoro con Casella di ritaglio	351
Azioni	351
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti	352
Scorciatoie 2D - Lavoro con Luci	353
Tasti di scelta rapida 2D - Lavorare con le Heliodoniche	354
Opzione luogo	354
Opzione posizione manuale del sole	355



Le ombre sono proiettate a 45° a seconda della posizione del punto di vista.	355
Scorciatoie 2D - Lavoro con Panorami	356
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti VR	356
Scorciatoie 2D - Lavoro con Animazioni	357
Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione	357
Anteprima generale - Scorciatoie Navigazione	358
Esempio:	359
Ispettore Oggetto attivato - Scorciatoie Anteprima	359
Scorciatoie Anteprima Ispettore Prospettive - Inserimento nel sito	360
Ispettore Eliodiche attivato - Scorciatoie Anteprima	360
Esempio di spostamento manuale del sole	361
Ispettore Shader attivato - Scorciatoie Anteprima	361



ManualeUtente

Informazioni legali

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

SketchUp® è un marchio registrato di Trimble.

Macintosh® e Mac OS® sono marchi registrati di Apple Inc.

Windows è un marchio registrato di Microsoft Corp.

Photoshop® è un marchio registrato di Adobe Systems Incorporated

Tutti i marchi registrati menzionati sono registrati dai loro rispettivi proprietari.

Ringraziamenti

Desideriamo ringraziare tutti i nostri beta tester per il loro supporto e il loro feedback durante la fase di preparazione di questo prodotto. Ci avete aiutato a creare uno strumento fatto su misura per le vostre esigenze.

LA FAMIGLIA ARTLANTIS

Artlantis combina le funzioni più efficaci ed avanzate per simulare in modo realistico il materiale e gli effetti luce necessari per qualsiasi progetto tridimensionale. Artlantis Render comunica direttamente con i principali programmi di architettura CAD (come ArchiCAD, Revit, Vectorworks, SketchUp, AutoCAD, ecc.) e può importare i principali file di formato 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 unico ed ideale per effettuare rendering di elevatissima risoluzione in modo semplice e in tempo reale. I motori Artlantis consentono di calcolare immagini con radiosità con anteprima in tempo reale. Artlantis Render consente di utilizzare componenti e vegetazione 3D direttamente nella finestra di anteprima, basta trascinarli e rilasciarli. Ciò consente agli utenti di lavorare rapidamente ai vari scenari e di simulare scene virtuali in un contesto reale.

Artlantis Studio - L'animazione per tutti

Artlantis Studio è la soluzione perfetta per professionisti che progettano presentazioni basate su immagini fisse, Animazioni, Panorami e Oggetti VR.



Artlantis Studio offre funzioni avanzate come, tra le varie possibilità, le animazioni di scena e di panorama. Come molte delle funzioni Artlantis, la panoramica fotocamera, i punti di vista e i punti di mira sono definiti in modo semplice ed 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.

ARTLANTIS 6.0 NUOVE FUNZIONALITÀ

Punti generali

Una funzione di salvataggio automatico consente di salvare il documento ad intervalli regolari e di scegliere il numero di versioni salvate.

In Preferenze, si può impostare un'altra lingua dell'interfaccia, la modalità di visualizzazione OpenGL...

Artlantis supporta schermi Retina per una visualizzazione di ottima qualità.

Parametri rendering

Nuovi motori

I parametri di rendering offrono nuovi motori **Modello bianco**, **Motore Reale**.

- **Modello bianco:** A tutti i materiali rivestiti con Shader o texture è assegnato un colore bianco unico attenuato. Le luci conservano il loro colore.
- **Motore reale:** Per una qualità di rendering superiore con precisione, accuratezza dei materiali e scambi d'energia. Si applica principalmente a materiali con un calcolo di campionatura per riflessi e materiali lucidi.

Bilanciamento del bianco

Consente di aggiustare l'illuminazione colore dell'ambiente dominante. Può essere impostato su una modalità colore automatica o selezionando la superficie di riferimento riconosciuta come bianca nella scena.

Ambient Occlusion

Riguarda gli interni, dove rivela i dettagli nascosti di una scena piena di zone d'ombra.

Miglioramento di Gestione Media

Per un migliore accesso agli elementi multimediali, è possibile personalizzare i cataloghi predefiniti o i propri cataloghi con dei sottolivelli.

- Il Catalogo può visualizzare i Media usati di recente o selezionati.
- Dopo aver selezionato una serie di oggetti, lo strumento diffusione può essere usato per distribuirli nella scena in modo casuale.
- Quando il Catalogo è visualizzato in una finestra autonoma, e se è stata selezionata una sotto-categoria di Media, saranno visualizzati i nomi delle cartelle in questa sotto-categoria.
- Le sottocategorie possono essere gestite nell'elenco. Cliccando sull'icona + o - si aggiungono o si tolgono categorie o sottocategorie.
- È possibile gestire le sottocategorie di una sottocategoria.
- Accesso potenziato al Media Store online.
- Al Catalogo possono essere aggiunte cartelle personalizzate, gli ultimi elementi multimediali utilizzati possono essere visualizzati e gli elementi multimediali possono essere aggiunti ad una selezione. Un nuovo strumento di rilascio consente di distribuire una serie di elementi multimediali a caso nella scena.



modifiche gestione oggetto

Modificare i materiali di un oggetto non influenza tutti gli stessi oggetti già collocati e da collocare nella scena. Naturalmente, un oggetto già collocato può essere reso indipendente, con i propri materiali. Un oggetto può essere reimpostato con i suoi materiali iniziali.

Inserimento nuovo modello nell'immagine

È stato sviluppato un nuovo e semplice processo, con calcoli più accurati. Basta collocare gli assi X, Y e Z nella finestra Anteprima e 2D Visualizzare. Non bisogna nemmeno impostare la lunghezza di messa a fuoco della fotocamera.

Nuovo editor maschera Alfa

Integrato in Artlantis, consente di creare un ritaglio di un primo piano e di vedere attraverso il modello. Può essere utilizzato anche per ritagliare texture, billboard, ecc.

Luci: Potenziamento profilo IES

Artlantis è fornito con 8 IES profili preimpostati. Si può associare una luce al corrispondente IES profilo del produttore scaricandone il file IES.

Nuovo strumento laser

Consente di definire un piano virtuale infinito nella scena, molto utile per allineare oggetti, lampade e texture con una linea laser.

Più potenziamenti

In Anteprima, visualizzando la qualità: Rendering per Superfici, Rendering per Blocchi e Auto Switch Open GL.

- **Visualizzazione OpenGL:** la modalità di navigazione più rapida. Molto utile per le animazioni.
- **Blocco visualizzazione:** modalità di navigazione rapida. Nel muovere la fotocamera il modello sarà presentato con le linee rette pixellate e con le superfici riempite.
- **Visualizzazione Superficie:** navigazione più lenta ma la più accurata di tutte. Nello spostare il modello, esso è visualizzato con linee nette.
- **Autoaccensione OpenGL:** accelera la visualizzazione. Una volta selezionato, unisce la visualizzazione per blocchi o superficie e se si muove, la fotocamera passa a OpenGL. Nel mostrare le luci realistiche in OpenGL, le ombre proiettate e la trasparenza sono ignorate.

Punti generali Ispettore

- Per motivi di coerenza, l'ordine negli ispettori è stato rivisto.
- Ispettori punto di vista: le coordinate sono memorizzate in una finestra di dialogo a parte.
- Ispettori punti di vista, Luci e Oggetti: un nuovo "Riferimento di altitudine" consente di definire una posizione rispetto ad una geometria cliccata. Il valore preimpostato è 0
- Ispettori Shader: Ridimensionamento della Texture con un cursore dinamico.
- È possibile modificare una texture billboard.
- Negli elenchi, c'è un nuovo campo alfanumerico che consente di cercare rapidamente per nome qualunque materiale, oggetto, luce o punto di vista.
- Una post-elaborazione Vignettatura consente di scurire i bordi dell'immagine.
- Un utile Shader Ombre opache: insieme a un'immagine dello sfondo, consente il rendering di un materiale trasparente e permette a tale materiale di ricevere le ombre proiettate.

Finestra Animazione

In modalità Animazione, cambia visualizzazione tra la linea temporale e il Catalogo.



Rendering di Panorama e Oggetti VR

Il calcolo può essere arrestato e ripreso in seguito. Durante il rendering, si generano automaticamente file pno per Panorama e file vro per Oggetti VR: non occorre più crearli con **iVisit 3D¹ Builder**.

Potenziamento Artlantis KeyServer

Artlantis KeyServer ora è un'applicazione stand-alone scaricabile da: www.artlantis.com.

Può essere lanciato come servizio Windows e parte automaticamente all'avvio del server.

È presa in considerazione anche l'installazione silenziosa.

Dalla finestra di dialogo KeyServer i nomi e gli indirizzi dei clienti connessi sono elencati per facilitare le operazioni di sconnessione.



ARTLANTIS 6.5 NUOVE FUNZIONALITÀ

Render manager

La nuova applicazione Render Manager che consente di effettuare successivamente il rendering dei documenti sostituisce il precedente Artlantis Batch. Render Manager permette di effettuare il rendering in batch sul computer su cui è installato Artlantis o anche tramite i processori di un computer connesso a una rete e sottorete.

Miglioramento anteprima

Due nuove opzioni di visualizzazione: **Visualizzazione standard** e **Visualizzazione bozza** sostituiscono le precedenti Visualizzazione blocchi e Visualizzazione superfici.

Visualizzazione standard: Il modello viene visualizzato con i pixel al 100%,

Visualizzazione bozza: il modello viene visualizzato con i pixel al 25% per accelerare la visualizzazione (questa opzione può essere utile per le configurazioni meno potenti).

Miglioramento motore

Calcola più rapidamente.

Ambient occlusion.

Ispettore Eliodoniche

Nuovo modello di cielo, più accurato. È possibile ottimizzare questo nuovo modello modificando il valore predefinito dell'intensità del sole, se necessario.

L'effetto Raggio di sole è disponibile dietro le superfici trasparenti.

Cielo Artlantis 5 non è più presente, ora le nuvole si possono attivare tramite il cielo fisico. Il cielo fisico verrà visualizzato automaticamente nei progetti 6.0 con Cielo Artlantis 5.

Migliorato.

Shader

L'effetto ambiente associato a uno shader o a un materiale è stato migliorato. Una texture con l'effetto ambiente non viene più applicata a tutto il materiale.

Salva con nome...

Esportando il progetto in formato di file .tma agli shader Twinmotion 2016, le texture e gli oggetti sono presi in conto.

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



Nota: il formato di file tma viene riconosciuto dalla versione Twinmotion 2016 aggiornata in data 2016-02.

REQUISITI DI SISTEMA

Requisiti minimi del sistema

- Intel® Core i3, 4 Core, 2°GHz o equivalente.
- RAM: 8GB.
- Sistema: Mac OS X 10.8.5.
- Scheda grafica 1GB, idoneo per OpenGL.
- Risoluzione schermo: 1280 x 800.
- Accesso Internet.

Configurazione del sistema raccomandata

- Intel® Core i7, 4+ Core.
- RAM: 16GB.
- Sistema: Mac OS X 10.11
- Scheda grafica 2GB, OpenGL.
- Risoluzione schermo: 1920 x 1080.

Installazione

- Effettua il log in come Amministratore.
- Installazione del programma
 - Seguire le istruzioni: Licenza utente, Installazione personalizzata e disco d'installazione.
 - La cartella Artlantis viene creata al primo livello della cartella Programmi. Elenco degli eseguibili: AArtlantis, Implode Explode, Artlantis License Manager, Artlantis Media Converter e Render Manager.
 - La cartella Scene contiene file campione Artlantis.
Mac_HD/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis.
 - .Mac_HD/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis.
 - L'assistenza online è accessibile dal menu:
Artlantis > Guida > Artlantis Guida.
- Installazione dei Media
 - La cartella Media contiene le librerie di shader, oggetti e immagini. È installata in:
Mac_HD/Users/Public/Public Documents/Abvent/Artlantis

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

SERIALIZZAZIONE

Attivazione del software.

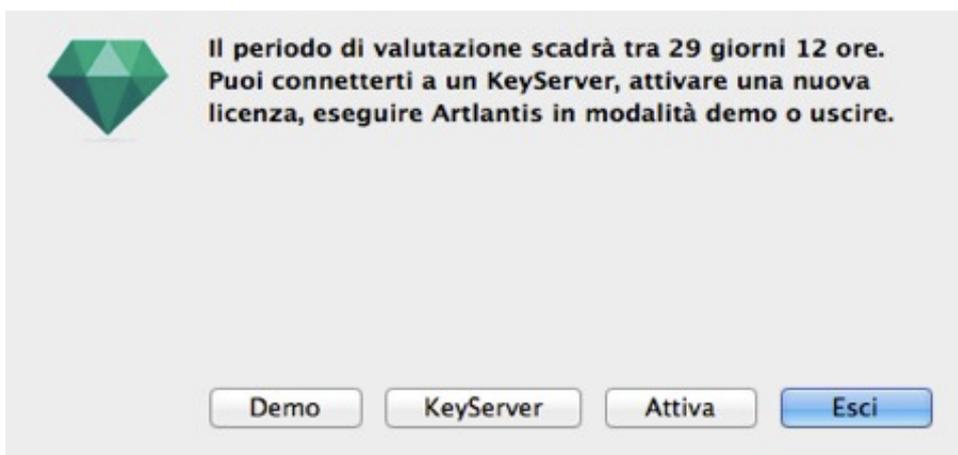
In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Periodo di prova	7
Attivazione licenza Artlantis	8
Disattivazione licenza	11
Installare e attivare licenze di rete	13

PERIODO DI PROVA

Cliccare su "*Demo*" per aprire il programma Artlantis in modalità prova per 30 giorni. Tutti i comandi dell'applicazione sono operativi per questo periodo di tempo: Aprire, Salvare, ecc.

L'unico inconveniente è che il logo *Artlantis demo* apparirà sui rendering.



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, rivolgeti 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.

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.

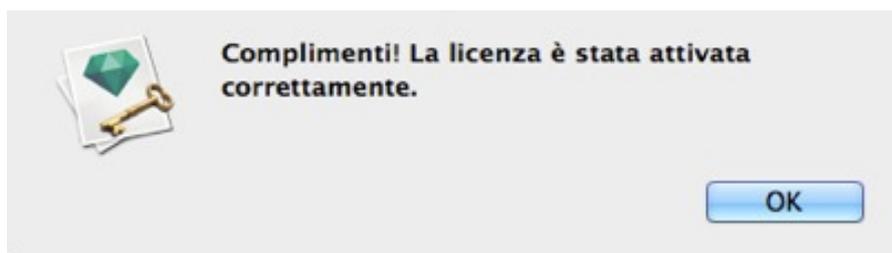
- Accedi al license manager andando a: Artlantis Menù > Licenza...



- Cliccare sul tasto *Attivare*.

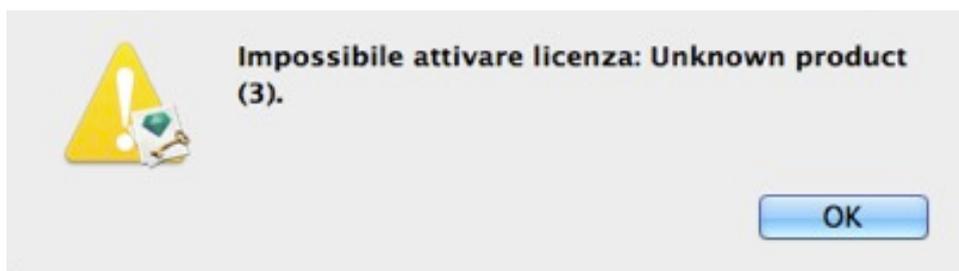


- Immetti il numero di serie.



Problema potenziale

La licenza non può essere convalidata.



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(n) 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.

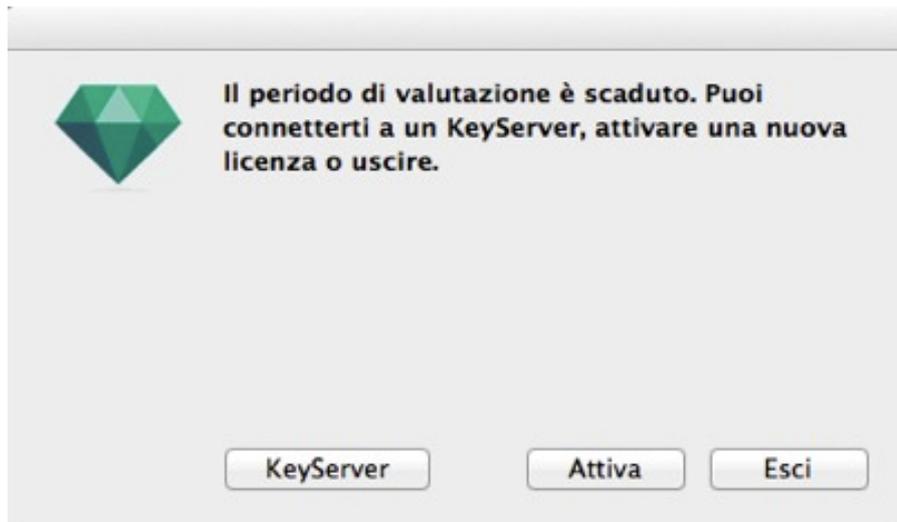


NB: *Non occorre disinstallare il software. Basta disattivare la licenza.

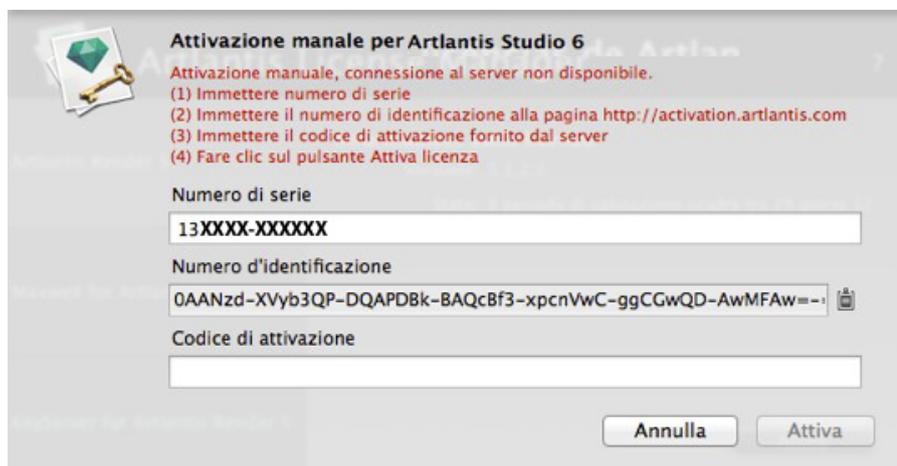
Procedura manuale

Nel caso non sia disponibile una 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...



- 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...".





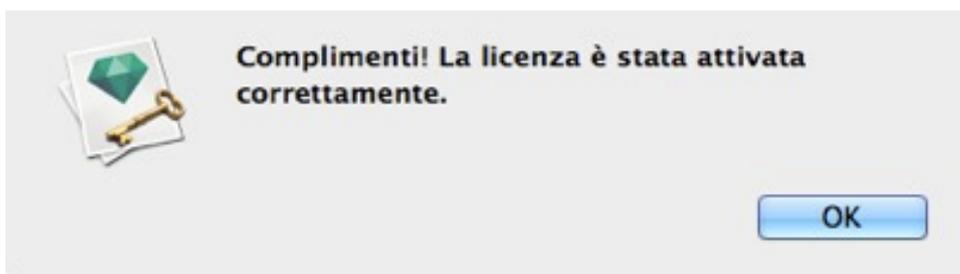


1°/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo

2°/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante

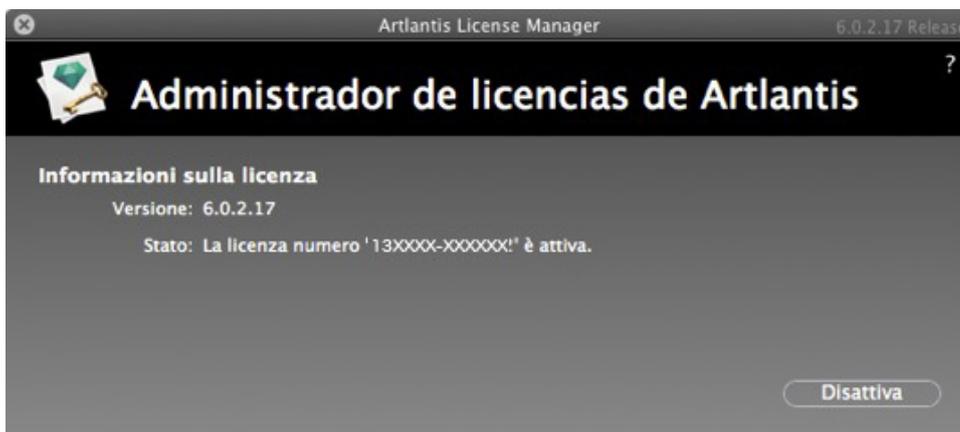
3°/ Copiate questo codice ed inseritelo nel dialogo di Artilantis

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

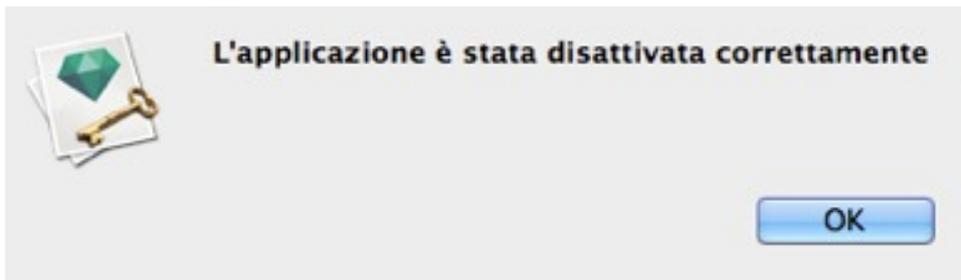


DISATTIVAZIONE LICENZA

Menu *Artilantis* > *Licenza...* cliccare sulla scheda *Artilantis*.



- Per disattivare la licenza, cliccare su "*Disattivare*".

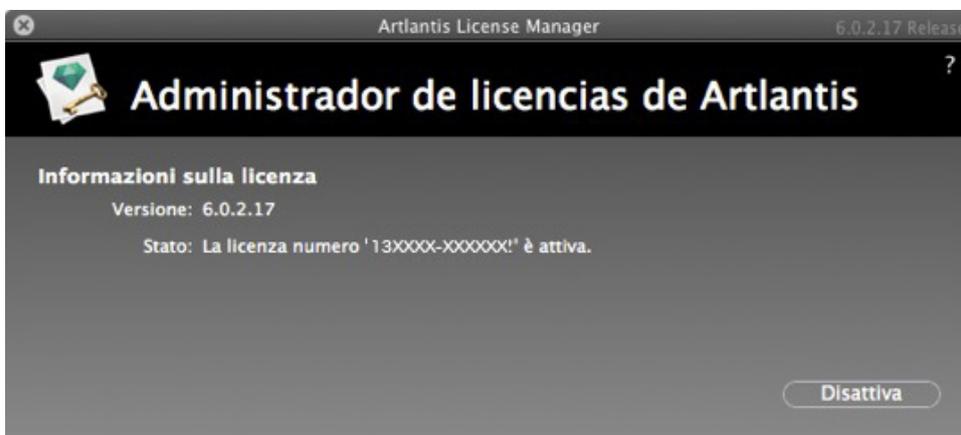


NB: La disattivazione della licenza Artlantis disattiverà automaticamente la licenza del motore di rendering Maxwell Render.

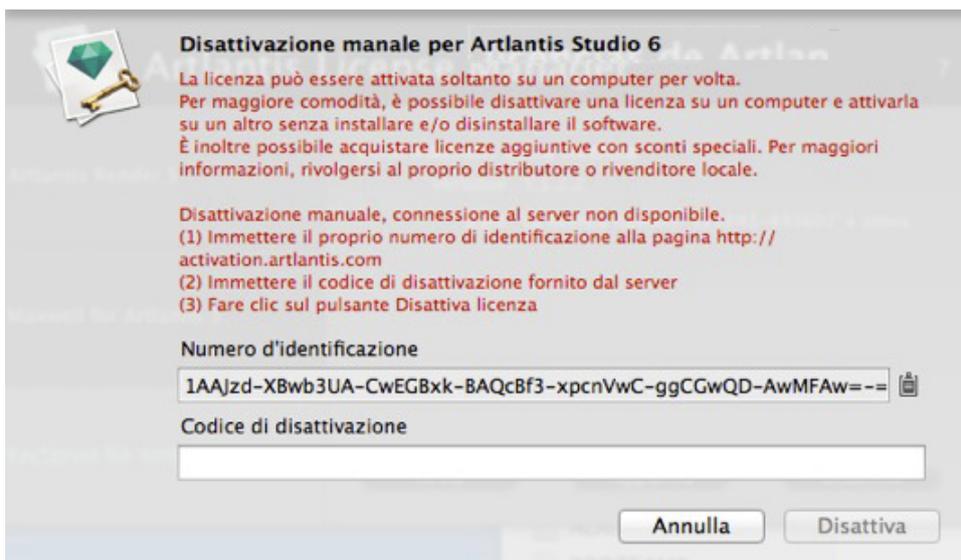
Procedura manuale

Nel caso non sia disponibile una connessione Internet.

Menu Artlantis > Licenza... cliccare sulla scheda Artlantis.



- Per disattivare la licenza, cliccare su "Disattivare".



- 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>



Quando compare la pagina d'attivazione, inserire il numero annotato in precedenza e cliccare sul tasto "Connettere al Server".

1°/ Inserite qui il vostro Numero Identificativo

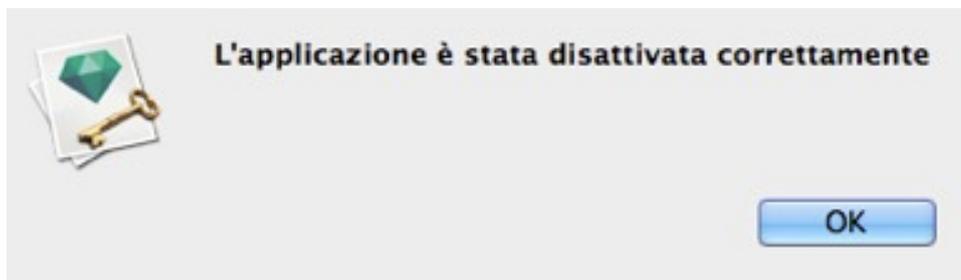
2°/ Connettetevi al server cliccando su questo pulsante

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.



INSTALLARE E ATTIVARE LICENZE DI RETE

Scopo

L'applicazione stand-alone **Artlantis KeyServer** consente di avviare Artlantis su una serie di workstation collegate a una rete.

In un dato momento t, Artlantis può essere avviato contemporaneamente su un numero x di workstation di clienti (laddove "x" è il numero di workstation con licenza). Una volta avviato su un numero x di workstation, Artlantis non



si avvierà su altre workstation senza essere stato prima chiuso su una delle workstation o da un'interfaccia Keyserver dove si trova aperto.

Artlantis Keyserver si comporta come un servizio. Selezionare la casella **Avvio al login** nella finestra di dialogo di Keyserver per lanciare automaticamente Artlantis all'avvio del server.

Su un server Windows, Artlantis KeyServer si avvia come un Servizio Windows.

 **NB:** Artlantis non può essere avviato su un computer su cui sia in corso una sessione KeyServer.

 **NB:** L'applicazione **Artlantis KeyServer** non è consegnata per default insieme ad Artlantis. Scaricare qui il programma per installare **Artlantis KeyServer** : www.artlantis.com

Requisiti

- Workstation Mac e/o PC connesse in rete.
- Artlantis installato sulle workstation dei clienti.
- Artlantis KeyServer installato su un server con sistema operativo minimo Windows Server 2008.
- Un numero di serie "Rete" specifico.

 **NB:** Assicurarsi che tutti gli Artlantis installati abbiano lo stesso numero di versione. Lo stesso vale per l'aggiornamento di Artlantis, occorre assicurarsi che avvenga su ogni computer.

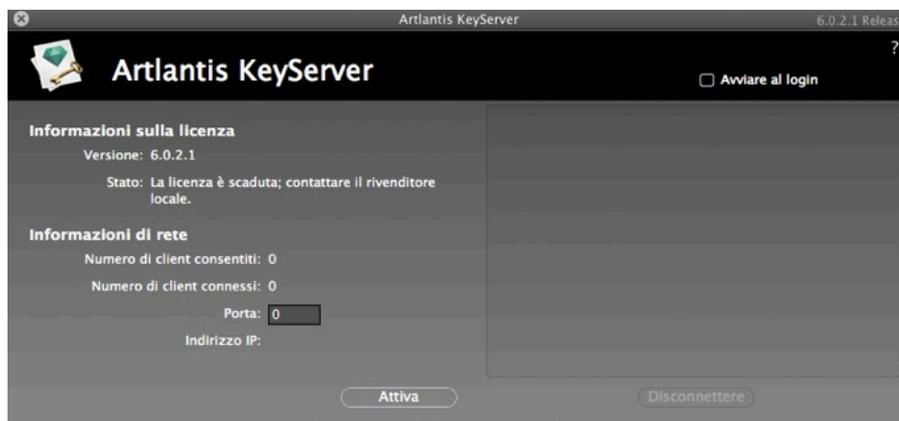
Installazione

Installare e convalidare la licenza tramite Internet (consigliato) o manualmente. Il server può essere qualsiasi computer collegato alla rete. Si consiglia di selezionare un computer collegato a Internet.

Validazione via Internet

FASE 1 - ATTIVARE LA LICENZA DI RETE SUL SERVER

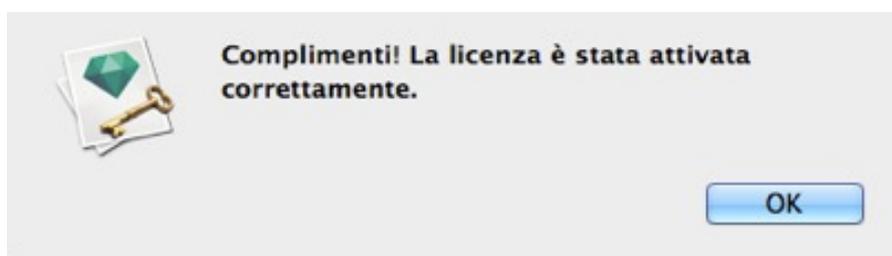
- Su una LAN, selezionare il computer che fungerà da server*, poi avviare **Artlantis KeyServer**, disponibile su: www.artlantis.com.



- Cliccare sul tasto *Attivare* .



- 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.



- La licenza e le informazioni di rete compaiono in **Artlantis KeyServer**.



NB: Windows Service deve essere avviato prima di iniziare a utilizzare Artlantis KeyServer.



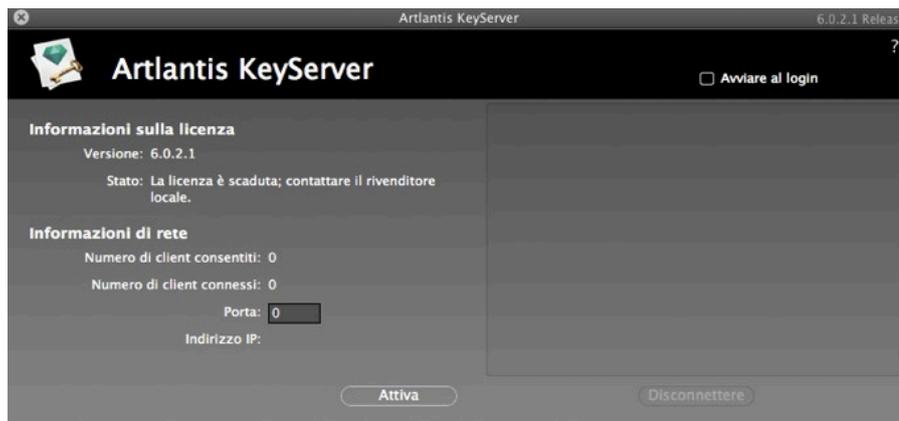
Fai clic su **Avvia** per aprire il KeyServer.

Convalida manuale

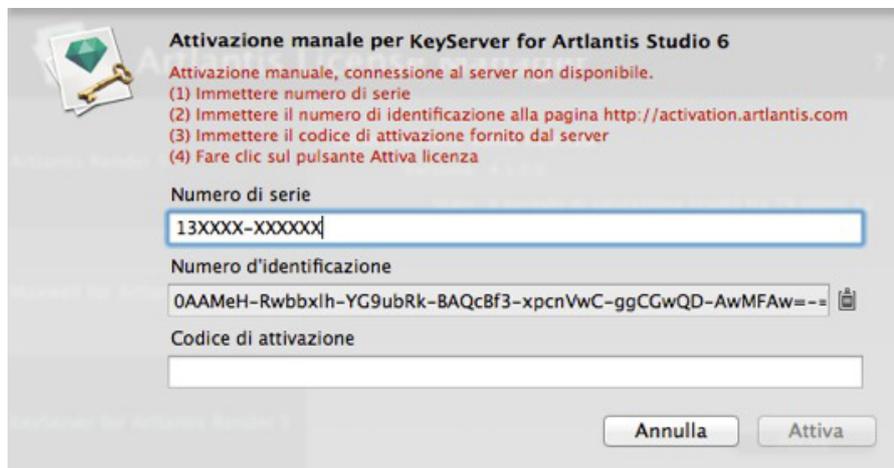
Nel caso non sia disponibile una connessione Internet.



- Avviare **Artlantis KeyServer** che è disponibile su: www.artlantis.com.



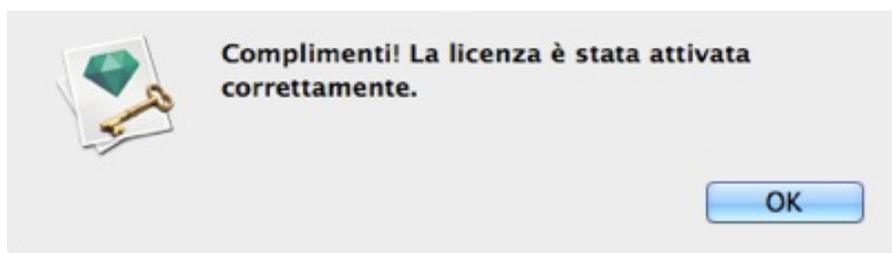
- Facendo clic sul pulsante *Attiva* compare la seguente finestra di dialogo:



- 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.
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>
- Quando compare la pagina d'attivazione, inserire il numero annotato in precedenza e cliccare sul tasto "Connettere al Server".



Verrà emesso un **numero di licenza** che deve essere copiato e incollato nel campo *Immetti codice di attivazione* di gestione licenze.



 **NB:** L'applicazione Artlantis KeyServer deve essere avviata solo sulla workstation server. * Affinché le workstation cliente possano utilizzare Artlantis, è necessario che sia attiva la **licenza KeyServer** e occorre avviare Artlantis KeyServer.

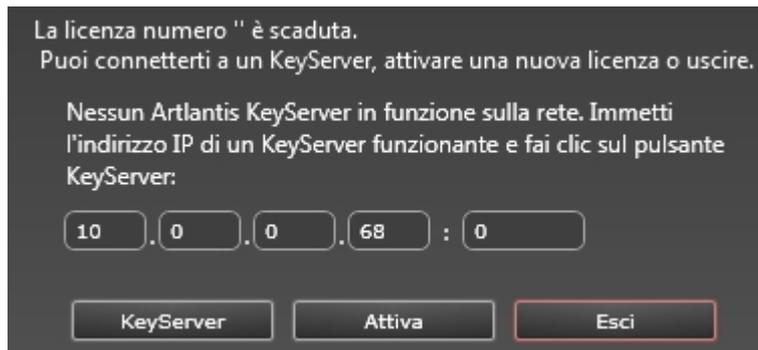
Fase 2: Installare Artlantis sulle workstation cliente

- Assicurarsi che l'applicazione **Artlantis KeyServer** sia avviata sul server. quindi avviare Artlantis nelle workstation clienti.

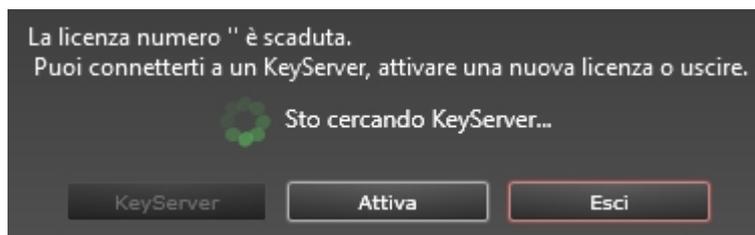
-  **NB:** Artlantis Batch è disponibile quando si utilizza una licenza KeyServer.

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 sarà necessario inserire l'indirizzo IP del server.



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



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



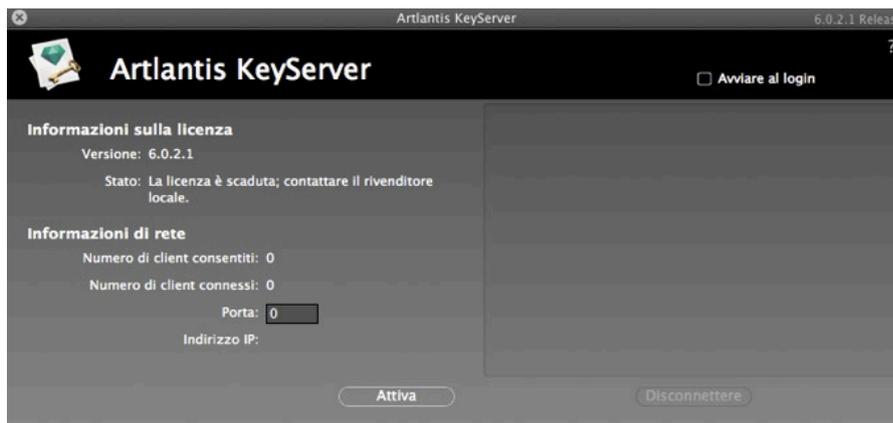
NB: L'indirizzo IP del server si trova su Artlantis KeyServer. L'indirizzo IP è conservato sul computer del cliente and is not been when the client relaunched.

Fase 3: Attivare/disattivare una rete licenza

- L'attivazione/disattivazione di un KeyServer è cambiata.



- Se Artlantis richiede d'inserire un numero di serie su una workstation cliente, verificare che il computer sia collegato alla rete locale. Verificare che Artlantis KeyServer sia stato avviato nel server
 KeyServer può essere avviato come servizio Windows. Per scoprire come fare funzionare un'applicazione come servizio Windows, si rimanda alla documentazione di Windows.
- Non appena si avvia Artlantis su un computer cliente, questo apparirà in alto a destra nella finestra. Compariranno l'indirizzo IP del server e il nome del cliente connesso. Passando il cursore del mouse sull'IP del cliente compaiono i suoi dati: indirizzo IP, tipo di sistema operativo e Indirizzo Mac.



La parte sinistra della finestra mostra la licenza e le informazioni di rete.

INFORMAZIONI SULLA LICENZA:

Mostra il numero di versione di Artlantis Kerserver e il numero di serie.

INFORMAZIONI DI RETE:

Mostra il numero di clienti autorizzati e il numero di clienti collegati.

Mostra l'indirizzo IP del server. Serve a are sì che un computer in una rete secondaria possa inserire l'indirizzo IP indicato.

Il numero di porta può essere modificato solo quando tutti i clienti si saranno scollegati da KeyServer.

L'applicazione KeyServer necessita tre numeri di porte disponibili.

Per default, il numero di porta è 50150 quindi saranno usate anche le porte 50151 e 50152.

È possibile inserire qualsiasi numero di porta che non sia il 50150. Il nuovo numero di porta non deve essere usato da un servizio terzo e i numeri successivi (+1 e +2) devono essere disponibili.

Qualora un cliente non possa collegarsi, si prega di verificare che il sistema FireWall accetti le connessioni in entrata e in uscita.

DISCONNETTERE I CLIENTI:

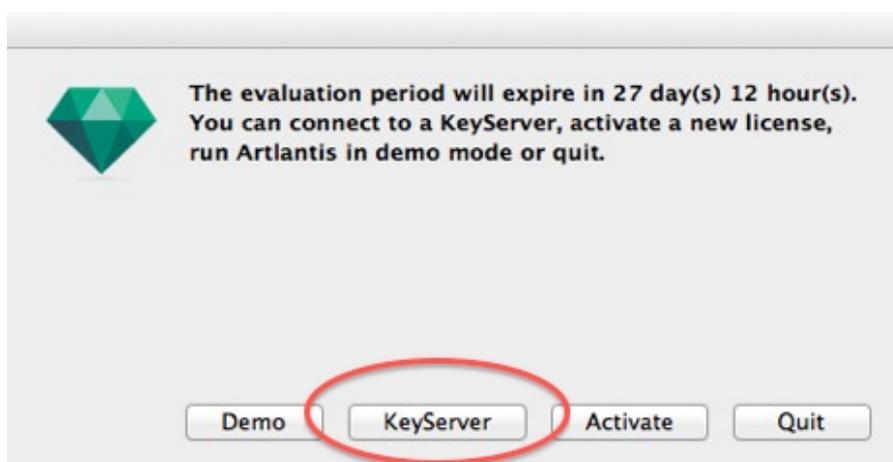
Nell'elenco a destra selezionare uno o più indirizzi IP e cliccare Sconnetti.

Condizioni: non è possibile avviare Artlantis su un computer su cui è già stato avviato KeyServer.

KeyServer può essere interrotto in qualsiasi momento senza attendere che i clienti siano sconnessi.

SUL COMPUTER DEL CLIENTE:

Al primo avvio di Artlantis compare la seguente finestra di dialogo.





Cliccare su KeyServer e Artlantis per cercare nella rete il KeyServer disponibile. Una volta rilevato, Artlantis si avvia.

Riavviando Artlantis sul computer di un cliente non è necessario cliccare su un tasto. Artlantis sarà collegato automaticamente al KeyServer disponibile.

 **NB:** La modifica di queste impostazioni non ha ripercussioni sulla sicurezza del sistema operativo o sul funzionamento del software.

Problemi KeyServer

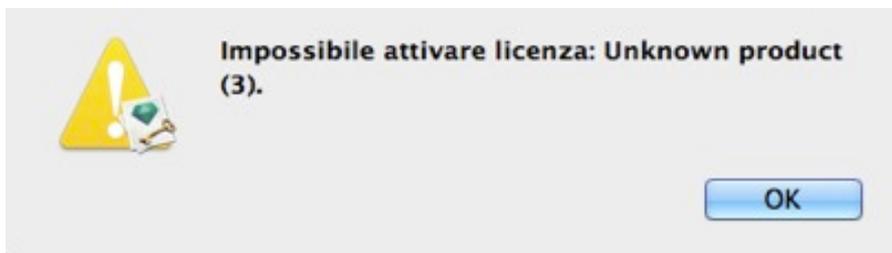
1. Il cliente non può rilevare il KeyServer

Una sola licenza KeyServer può essere in funzione sulla rete in un momento dato.

 **NB:** Questo è vero a prescindere dalla versione di KeyServer Render o Studio.

2. Errore 1

Il numero di licenza è già stato attivato su un altro computer. Prima di attivarlo su un nuovo computer, occorre disattivarlo sul computer in questione.



3. È stato raggiunto il numero massimo di utenti

Spegnere Artlantis su una workstation prima di avviarlo su un'altra workstation. Nella finestra di dialogo KeyServer si trova un elenco di tutte le workstation connesse, con i loro nomi e indirizzi IP. Selezionare la workstation dall'elenco e poi cliccare sul tasto **Sconnetti**.

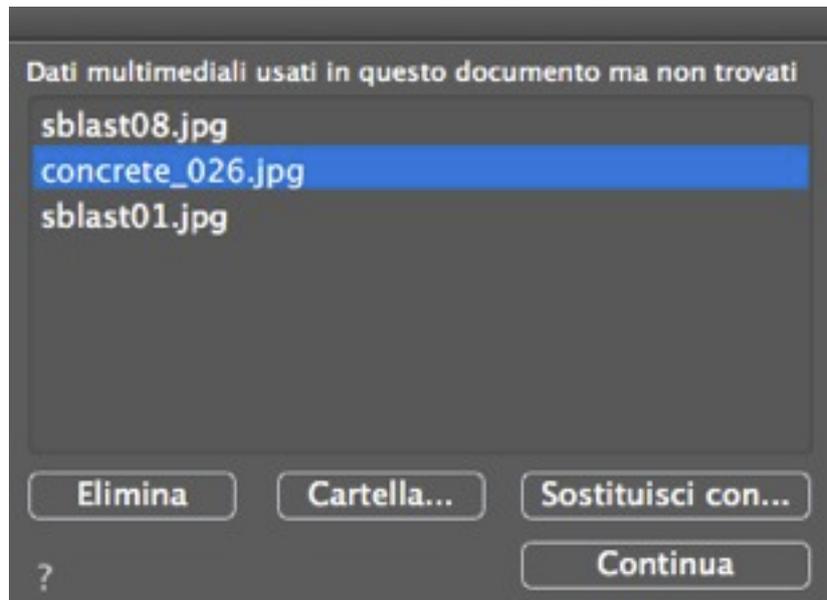


APRIRE UN FILE ARTLANTIS

È possibile:

Fare doppio clic su un file ATL o ATLA

- Se aprendo il file compare la seguente finestra di dialogo, significa che manca uno degli elementi multimediali associati al progetto. Fare clic sull'elemento/i mancante/i.



- *Elimina*: Elimina in modo definitivo gli elementi multimediali collegati mancanti, che non verranno più richiesti all'apertura del documento.
- *Cartella...*: Consente di esplorare il contenuto del disco fisso per trovare la cartella contenente gli elementi mancanti elencati.
- *Sostituisci con...*: Consente di sostituire l'elemento multimediale mancante con un altro.
- *Continua*: Chiude la finestra di dialogo e applica le opzioni selezionate.

Aprire un file all'avvio dell'Applicazione

- Accedere al menu file di Artlantis per aprire o importare un documento.
- Cliccare sull'icona per accedere al menu.

Apri...

- Mostra la finestra di dialogo per aprire i documenti.

Apri ultimo

- Elenca gli ultimi 15 documenti Artlantis aperti.

Esci

- Chiude il programma senza aprire né importare un documento.

Trascinare e rilasciare un file ATL o ATLA sull'icona Artlantis

 **NB:** I file *OPT/DB* non sono supportati.



APRIRE I FILE 3DS

Fattore scala

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

Convertire

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

Traduzione

Consente di ridefinire la posizione dell'oggetto importato in relazione ai tag geometrici della scena.



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

APERTURA DEI FILE DWG/DXF

Fattore scala

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

Trattamento blocco

Interpreta il materiale del blocco in base a:

- Composizione.
- Istanza.
- 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.

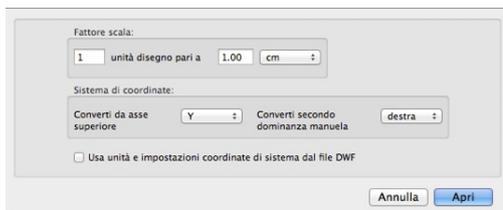
Geometria 2D

- *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.

APERTURA DI FILE DWF



Fattore scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore 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.

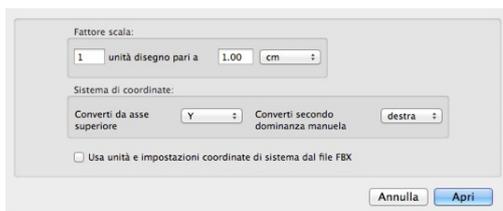
Usa le impostazioni per unità e sistema di coordinate

Importa il file con le impostazioni standard.



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

APRIRE I FILE FBX





Fattore scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore 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.

APRIRE I FILE OBJ



Fattore scala

Riduce o ingrandisce le dimensioni dell'oggetto. Il fattore 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.

ARCHIVIO

Contiene i comandi per gestire i documenti (aprire, salvare, fondere e ripristinare).

Apri...

Questo comando apre direttamente i seguenti formati file: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj e skp.

ATL, il formato file Artlantis.

ATLA, il formato file archivio Artlantis.

ATLO, il formato file oggetto Artlantis.

AOF, il vecchio formato di file oggetto Artlantis (versione 4 e precedenti).

3DS, il formato file per 3Dstudio, versioni 3 e 4.

DWF, il formato file di scambio per prodotti AutoDesk: AutoCAD Architect, Revit, 3DS Max e VIZ.

DWG/DXF, il formato file per AutoCAD 2015 e versioni precedenti.

OBJ/formati file MTL per Wavefront (OBJ per geometria e MTL per le texture associate).

SKP, il formato file per SketchUp, dalla versione 5 alla 2015.

Usare file di riferimento.

 **NB:** Fin da ArchiCAD 16, nell'esportazione verso Artlantis è possibile esportare la geometria in base ai lucidi ArchiCAD. Nell'ispettore Oggetti di Artlantis, i lucidi ArchiCAD sono elencati nella scheda Lucidi. Se anziché in più lucidi si desidera esportare la geometria in un singolo lucido, selezionare lucido unico nella finestra di dialogo d'esportazione.

 **NB:** ArchiCAD, Revit, SketchUp e Vectorworks esportano direttamente in formato Artlantis ATL. Se non si possiede il plug-in di esportazione di uno dei programmi, è possibile scaricarlo da: www.artlantis.com/en/downloads.

Scorciatoia da tastiera

Cmd+O.

 **NB:** .atl è il formato file nativo di Artlantis, .atla è il formato file archivio e .atlo è il formato file oggetto.

 **NB:** Per poter utilizzare file di Media Artlantis 4 e versioni precedenti occorre convertirli nei nuovi formati di file Artlantis atls (Shader) e atlo (Oggetti). Si prega di utilizzare il programma Artlantis Media Converter che si trova nella cartella Artlantis 6. Il vecchio formato file opt/db non è più supportato.

Apri ultimo

Accesso rapido a un elenco di file utilizzati di recente.

Unisci Geometria

Fonde la geometria del file corrente con un altro file: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj e skp.

Chiudi

Chiude il documento se la finestra principale di Artlantis è attiva. Una finestra di dialogo chiede se s'intende salvare i cambiamenti.

Chiude la finestra attiva: Timeline, Vista 2D, Cartoline, Rendering, Rendering in batch, Catalogo Media.

Scorciatoia da tastiera

Cmd+W.

Registra

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

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



Scorciatoia da tastiera

Cmd+S.

SALVA CON NOME...

Documento Artlantis

Salva il file attuale come nuovo documento .atl. Il nuovo file diventa il documento attivo.

Documento archivio Artlantis

Questa funzione è utile per condividere un progetto. Salva l'attuale file come archivio e genera sia un file .atla che un file jpeg.

Il file .atla contiene il progetto Artlantis con tutti i Supporti dipendenti,

Documento Oggetto Artlantis

Salva l'attuale file come oggetto e genera un file .atlo e un file jpeg con tutti gli Shader e le immagini multimediali.

Il file .atla file contiene il progetto Artlantis con tutti i relativi elementi multimediali, mentre il file jpeg è il file d'anteprima visualizzato nel Catalogo. Lasciare questi due file uno accanto all'altro. Qualora manchi un file, l'oggetto non sarà visualizzato nel catalogo e non sarà riconosciuto da Artlantis Media Manager.



NB: Una scena non può essere salvata come Oggetto Artlantis se l'attuale documento contiene già un oggetto.

Scorciatoia da tastiera

Alt+Cmd+S.

Ripristina

Ritorna alla versione salvata del documento.

Esporta...

Esporta le figure geometriche dell'attuale documento in formato file .dwf, .obj, .skp o .tma.



Nota: il formato di file tma viene riconosciuto dalla versione Twinmotion 2016 aggiornata in data 2016-02.

Usa file di riferimento...

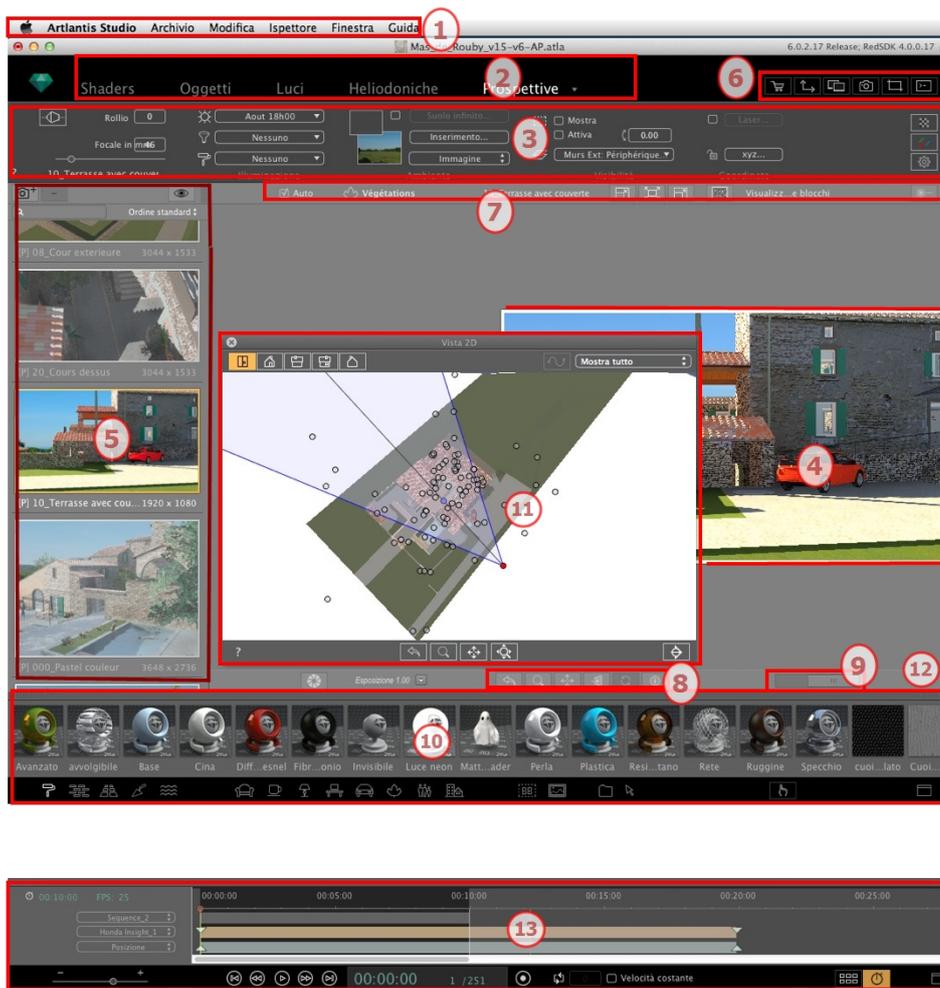
Recupera tutti o parte degli elementi da diversi file .atl, .atla o .atlo nell'attuale file. Può essere utilizzato per importare Shader, Luci, Heliodoniche, Oggetti e Fotocamere dai punti di vista.

INTERFACCIA ARTLANTIS

Per default, quando si avvia il programma compaiono la barra dei menù 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.
- È possibile trascinare Oggetti, Shader, Texture e Immagini di sfondo dal catalogo o direttamente dal disco fisso verso l'Anteprima.



1. Barra 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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

I menù Artlantis	28
Artlantis	29
Archivio	30
Modifica	31
Ispettore	32
Finestra	33
Guida	34

I MENÙ ARTLANTIS

La barra dei menù serve per accedere ai seguenti comandi: gestione dei file, visualizzazione, navigazione tra le varie modalità di modifica, gestione apertura e chiusura finestre e aiuto on-line.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Artlantis	29
Informazioni su Artlantis	29
Preferenze...	29
Licenza	29
Servizi	29
Nascondi Artlantis	30
Nascondi altri	30
Mostra tutto	30
Chiudi Artlantis	30
Archivio	30
Apri...	30
Apri ultimo	31
Unisci Geometria	31
Chiudi	31
Registra	31
Ripristina	31
Esporta...	31
Usa file di riferimento...	31
Modifica	31
Annulla	32



Ripeti	32
Taglia	32
Copia	32
Incolla	32
Elimina	32
Seleziona tutto	32
Ispettore	32
Prospettive	32
Viste parallele	33
Panorami	33
Oggetti VR	33
Animazioni	33
Shader	33
Oggetti	33
Luci	33
Ispettore Eliodoniche	33
Rendering	33
Rendering in batch...	33
Finestra	33
Informazioni scena	33
Riduci a icona	33
Porta tutto in primo piano	33
Visualizzazione dei nomi dei file recenti	33
Guida	34
Guida di Artlantis	34
Sito Web Artlantis	34
Esercitazioni	34
Verifica aggiornamenti...	34

Artlantis

Informazioni su Artlantis

Informazioni sulla versione di Artlantis e sul numero di serie utilizzato; visualizza il numero di serie.

Preferenze...

Definisce il comportamento generale del programma.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+,

Licenza

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

Servizi

Fornisce l'accesso ai servizi del sistema Mac OS X.



Nascondi Artlantis

Nasconde Artlantis, consentendo all'utente di lavorare in un altro programma. Per tornare ad Artlantis, basta fare clic sull'icona Artlantis nel dock.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+H

Nascondi altri

Nasconde tutte le applicazioni visibili ad eccezione di Artlantis. Per andare ad una diversa applicazione, occorre fare clic sull'icona dell'applicazione nel dock.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Alt Cmd+H

Mostra tutto

Visualizza tutti i programmi Mac OS X attivi.

Chiudi Artlantis

Abbandona il programma dopo aver salvato o meno il documento aperto.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+Q

Archivio

Contiene i comandi per gestire i documenti (aprire, salvare, fondere e ripristinare).

Apri...

Questo comando apre direttamente i seguenti formati file: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj e skp.

ATL, il formato file Artlantis.

ATLA, il formato file archivio Artlantis.

ATLO, il formato file oggetto Artlantis.

AOF, il vecchio formato di file oggetto Artlantis (versione 4 e precedenti).

3DS, il formato file per 3Dstudio, versioni 3 e 4.

DWF, il formato file di scambio per prodotti AutoDesk: AutoCAD Architect, Revit, 3DS Max e VIZ.

DWG/DXF, il formato file per AutoCAD 2015 e versioni precedenti.

OBJ/formati file MTL per Wavefront (OBJ per geometria e MTL per le texture associate).

SKP, il formato file per SketchUp, dalla versione 5 alla 2015.

Usare file di riferimento.



NB: Fin da ArchiCAD 16, nell'esportazione verso Artlantis è possibile esportare la geometria in base ai lucidi ArchiCAD. Nell'ispettore Oggetti di Artlantis, i lucidi ArchiCAD sono elencati nella scheda Lucidi. Se anziché in più lucidi si desidera esportare la geometria in un singolo lucido, selezionare lucido unico nella finestra di dialogo d'esportazione.



NB: ArchiCAD, Revit, SketchUp e Vectorworks esportano direttamente in formato Artlantis ATL. Se non si possiede il plug-in di esportazione di uno dei programmi, è possibile scaricarlo da: www.artlantis.com/en/downloads.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+O.



NB: *.atl* è il formato file nativo di Artlantis, *.atla* è il formato file archivio e *.atlo* è il formato file oggetto.



NB: Per poter utilizzare file di Media Artlantis 4 e versioni precedenti occorre convertirli nei nuovi formati di file Artlantis *atls* (Shader) e *atlo* (Oggetti). Si prega di utilizzare il programma Artlantis Media Converter che si trova nella cartella Artlantis 6. Il vecchio formato file *opt/db* non è più supportato.



Apri ultimo

Accesso rapido a un elenco di file utilizzati di recente.

Unisci Geometria

Fonde la geometria del file corrente con un altro file: atl, atla, atlo, aof, 3ds, dwf, dwg, dxf, fbx, obj e skip.

Chiudi

Chiude il documento se la finestra principale di Artlantis è attiva. Una finestra di dialogo chiede se s'intende salvare i cambiamenti.

Chiude la finestra attiva: Timeline, Vista 2D, Cartoline, Rendering, Rendering in batch, Catalogo Media.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+W.

Registra

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

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

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+S.

Salva con nome...

DOCUMENTO ARTLANTIS

Salva il file attuale come nuovo documento .atl. Il nuovo file diventa il documento attivo.

DOCUMENTO ARCHIVIO ARTLANTIS

Questa funzione è utile per condividere un progetto. Salva l'attuale file come archivio e genera sia un file .atla che un file jpeg.

Il file .atla contiene il progetto Artlantis con tutti i Supporti dipendenti,

DOCUMENTO OGGETTO ARTLANTIS

Salva l'attuale file come oggetto e genera un file .atlo e un file jpeg con tutti gli Shader e le immagini multimediali.

Il file .atla file contiene il progetto Artlantis con tutti i relativi elementi multimediali, mentre il file jpeg è il file d'anteprima visualizzato nel Catalogo. Lasciare questi due file uno accanto all'altro. Qualora manchi un file, l'oggetto non sarà visualizzato nel catalogo e non sarà riconosciuto da Artlantis Media Manager.

 **NB:** Una scena non può essere salvata come Oggetto Artlantis se l'attuale documento contiene già un oggetto.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Alt+Cmd+S.

Ripristina

Ritorna alla versione salvata del documento.

Esporta...

Esporta le figure geometriche dell'attuale documento in formato file .dwf, .obj, .skip o .tma.

 **Nota:** il formato di file tma viene riconosciuto dalla versione Twinmotion 2016 aggiornata in data 2016-02.

Usa file di riferimento...

Recupera tutti o parte degli elementi da diversi file .atl, .atla o .atlo nell'attuale file. Può essere utilizzato per importare Shader, Luci, Heliodoniche, Oggetti e Fotocamere dai punti di vista.

Modifica

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



Annulla

Annulla l'ultimo comando. Permette anche all'utente di tornare indietro, annullando tutte le operazioni eseguite dall'apertura del documento. L'intestazione del comando mostra l'azione che viene annullata e vale per la finestra attiva.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+Z

Ripeti

Inverte l'ultimo comando Annulla e visualizza nell'intestazione l'azione da ripristinare.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Shift Cmd+Z

Taglia

Questo comando può essere utilizzato nei campi numerici e negli elenchi dell'ispettore. L'elemento tagliato viene memorizzato negli Appunti.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd X

Copia

Può essere utilizzato nei campi numerici e negli elenchi dell'ispettore. L'elemento tagliato viene memorizzato negli Appunti.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+C

Incolla

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

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+V

Elimina

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

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Del

Seleziona tutto

Seleziona tutti gli elementi negli elenchi Luce e Oggetto dell'ispettore.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+A

Ispettore

Contiene gli ispettori per i punti di vista (Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR e Animazioni), effetti d'illuminazione (Luci ed Heliodoniche), la decorazione della scena (Shader, Texture, Oggetti) e l'ambiente (Sole, cielo, immagini di sfondo e in primo piano, inserimento nel sito, profondità di campo, nebbia, inquinamento, ambiente, effetti di post-produzione)



NB: Non è sempre indispensabile cambiare l'ispettore di modifica per modificare un progetto. Sono a disposizione comandi sufficienti, indipendentemente dall'ispettore attivo.

Prospettive

Visualizza l'Ispettore Prospettive.



Viste parallele

Visualizza l'[Ispettore Viste parallele](#).

Panorami

Visualizza l'[Ispettore Panorami](#).

Oggetti VR

Visualizza l'[Ispettore Oggetti VR](#).

Animazioni

Visualizza l'[Ispettore Animazioni](#).

Shader

Visualizza l'[Ispettore Shader](#).

Oggetti

Visualizza l'[Ispettore Oggetti](#).

Luci

Visualizza l'[Ispettore Luci](#).

Ispettore Eliodoniche

Visualizza l'[Ispettore Eliodoniche](#).

Rendering

Visualizza la finestra di rendering per definire il formato e le opzioni del rendering e anche la destinazione.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd+R.

Rendering in batch...

La [finestra del Rendering in Batch](#) gestisce lo stato, la destinazione e il formato dei rendering in batch definiti in anticipo con il comando Rendering.

Finestra

Contiene i comandi di attivazione della finestra: Informazioni sulla scena, Vista 2D e il nome del documento corrente.

Informazioni scena

Visualizza la [finestra di dialogo](#) Impostazioni scena.

Riduci a icona

Riduce al minimo le dimensioni del documento corrente e lo inserisce nel Dock. Per maggiori informazioni, consulta l'aiuto di Mac OS X.

Porta tutto in primo piano

Porta in primo piano tutte le finestre Artlantis aperte (documento, finestre ecc.). Per maggiori informazioni, consulta l'aiuto di Mac OS X.

Visualizzazione dei nomi dei file recenti

Accesso rapido a un elenco di file utilizzati di recente.



Guida

Guida di Artlantis

Documentazione Artlantis on-line, contenente informazioni di riferimento su ciascuna funzione del programma e esercitazioni illustrate in dettaglio.

SCORCIATOIA DA TASTIERA

Cmd?

Sito Web Artlantis

Apri il browser Web alla [homepage di Artlantis](#) per default: il forum Artlantis in lingua inglese, le informazioni sul prodotto, gli aggiornamenti, le domande frequenti, la formazione, ecc.

Esercitazioni

Visualizza nel browser la pagina delle esercitazioni.

Verifica aggiornamenti...

Verifica la disponibilità di una nuova versione di Artlantis.



FINESTRA VISTA 2D

Si usa per visualizzare e modificare il progetto nella seguente 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.



Visualizzazione Vista 2D e strumenti di navigazione

1. VISTA PROIETTATA

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 quando è stata avviata la visualizzazione.



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 LE FIGURE GEOMETRICHE 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.

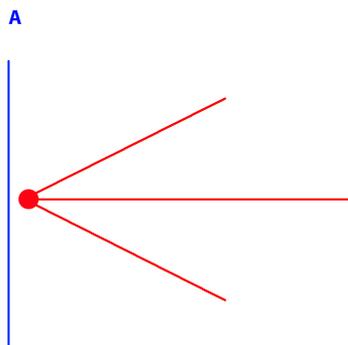


Diagramma vista elevazione: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio verticale è in blu; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea blu) è ignorata.

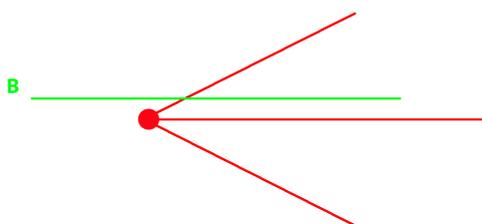


Diagramma vista dall'alto: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio orizzontale è in verde; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea verde) è ignorata.



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

5. SCHERMO 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, serve a creare o modificare un percorso rispetto ad una fotocamera, una luce o un  oggetto.

Scorciatoie da tastiera e mouse

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

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:

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.





VISUALIZZAZIONE VISTA 2D E STRUMENTI DI NAVIGAZIONE

1. VISTA PROIETTATA

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:



Reseta la fotocamera nella posizione definita quando è stata avviata la visualizzazione.



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 LE FIGURE GEOMETRICHE 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.

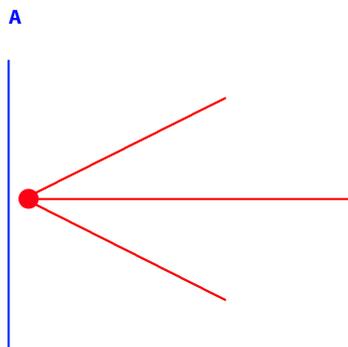


Diagramma vista elevazione: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio verticale è in blu; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea blu) è ignorata.

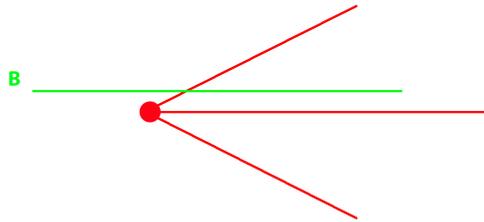


Diagramma vista dall'alto: la fotocamera è in rosso, il piano di taglio orizzontale è in verde; tutta la geometria che si trova davanti alla fotocamera (cioè la linea verde) è ignorata.



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

5. SCHERMO 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, serve a creare o modificare un percorso rispetto ad una fotocamera, una

luce o un  oggetto.



SCORCIATOIE DA TESTIERA E MOUSE

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

Animazioni

LAVORARE CON I PANORAMI IN VISTA 2D



LAVORARE CON GLI OGGETTI VR IN VISTA 2D

LAVORARE CON LE ANIMAZIONI IN VISTA 2D



Modifica in Vista 2D

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Lavorare con le Prospettive in Vista 2D	41
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D	43
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D	46
Lavorare con gli Oggetti in Anteprima	52
Lavorare con gli Oggetti in Anteprima: Sostituisci oggetti	55
Lavorare con le Luci in Vista 2D	56
Lavorare con le Luci in Vista 2D	60
Lavorare con gli Shader in Vista 2D	62
Lavorare con gli Shader in Anteprima	63
Lavorare con le Texture in Vista 2D	64
Lavorare con le Texture in Anteprima	66
Modifica Eliodoniche	68
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D	69
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D	70
Lavorare con i Panorami in Vista 2D	76
Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D	80
Aggiunta di un Punto di controllo	83
Per modificare una porzione della tangente in un punto:	84
Per eliminare il punto di flesso:	85
Estendere il percorso	86
Menu a comparsa di modifica del percorso	87
Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave	88
Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D	90
Creare il percorso	93
Aggiunta di un Punto di controllo	94



Per modificare una porzione della tangente in un punto: 95

Per eliminare il punto di flesso: 96

Estendere il percorso 97

Menu a comparsa di modifica del percorso 98

Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave: 98

Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D 100

Creare il percorso 102

Spostare il percorso 102

Aggiunta di un Punto di controllo 103

Per modificare una porzione della tangente in un punto: 104

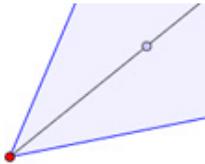
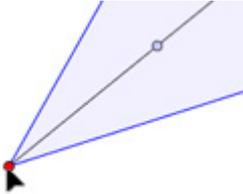
Per eliminare il punto di flesso: 105

Estendere il percorso 106

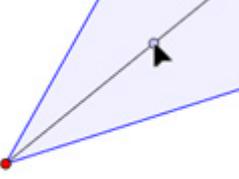
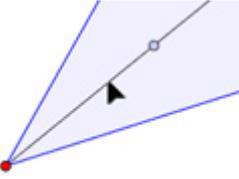
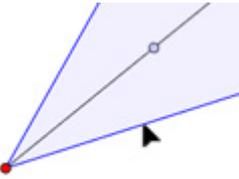
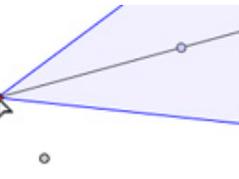
Menu a comparsa di modifica del percorso 107

Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave 108

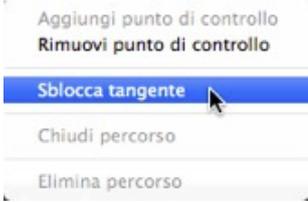
Lavorare con le Prospettive in Vista 2D

Modalità visualizzazione Fil di ferro	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'angolo di fuoco (linee blu) e dalla bisettrice dell'angolo (linea grigia).
	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta la fotocamera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il punto rosso.

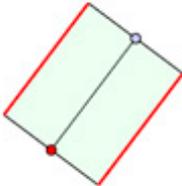


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il soggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il punto grigio.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta la fotocamera in direzione parallela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta la bisettrice grigia.
	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica l'angolo di fuoco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta una delle due linee blu.
 <p data-bbox="212 1451 228 1473">o</p> <div data-bbox="220 1503 523 1749"> <ul style="list-style-type: none"> Duplica Elimina Aggiunge a lista viste parallele Aggiungi a lista panorami Aggiungi a lista oggetti VR Aggiungi a lista animazioni Modifica heliodonica Modifica luce ▶ </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Duplica il punto di vista 	<ul style="list-style-type: none"> • Premere <i>ALT</i> e spostare la fotocamera (punto rosso). o • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "<i>Duplica</i>" nel menu a comparsa.

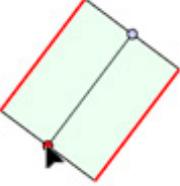
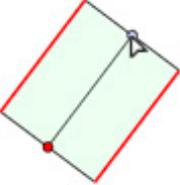
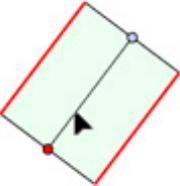
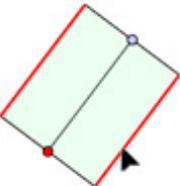
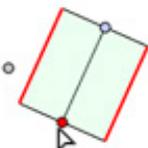


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> Elimina punto di vista 	<ul style="list-style-type: none"> Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "Elimina" nel menu a comparsa.
	<ul style="list-style-type: none"> Modifica una luce attiva con questo punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> Fare clic col tasto destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Nel menu a comparsa, selezionare "Modifica luce" e scegliere il nome della luce. <p>NB: La palette dell'ispettore passa dalla modalità Prospettive alla modalità Luci.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Modifica un'Eliodonica attiva con questo Punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "Modifica Eliodonica" nel menù a comparsa. <p>NB: La palette dell'ispettore passa dalla modalità Prospettive alla modalità Eliodoniche.</p>

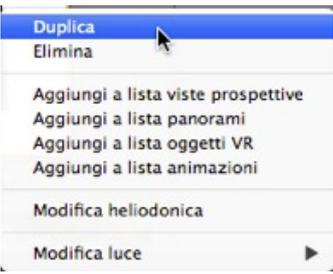
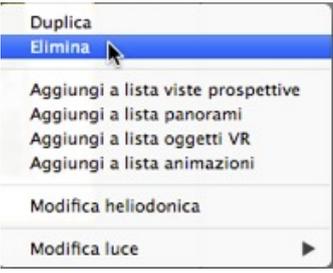
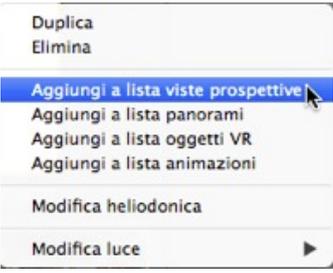
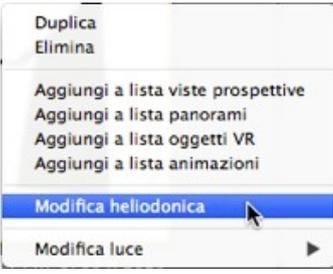
Lavorare con le Viste parallele in Vista 2D

Modalità visualizzazione Fil di ferro	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).



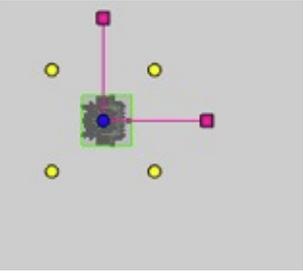
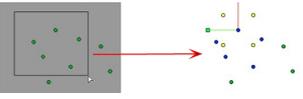
Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta la fotocamera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il punto rosso.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il soggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il punto grigio.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta la fotocamera in direzione parallela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta l'asse di simmetria grigio.
	<ul style="list-style-type: none"> • Definisci il campo visivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta una delle linee rosse.
	<ul style="list-style-type: none"> • Duplicare il punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Premi il tasto <i>ALT</i>, quindi sposta la fotocamera (punto rosso), il soggetto (grigio) o l'asse di simmetria (grigio). ○ • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "<i>Duplica</i>" nel menu a comparsa.



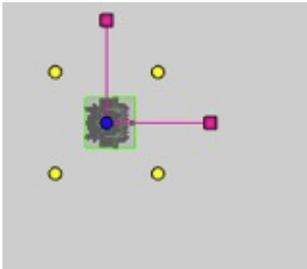
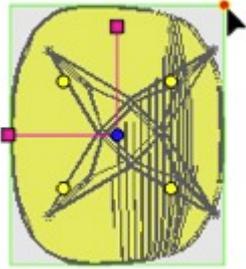
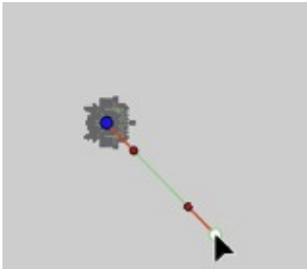
Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
		
	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminare il punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "Elimina" nel menu a comparsa.
	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiungere a elenco punti di vista: Prospettive, Panorami, Oggetti VR o Sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "Aggiungi all'elenco" nel menu a comparsa.
	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica un'Eliodonica attiva con questo Punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "Modifica Eliodonica" nel menù a comparsa. <p> NB: La palette dell'ispettore passa dalla modalità Vista parallela alla modalità Eliodoniche.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica una luce attiva con questo punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic col tasto destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Nel menu a comparsa, selezionare "Modifica luce" e scegliere il nome della luce. <p> NB: La palette dell'ispettore passa dalla modalità Vista parallela alla modalità Luci.</p>



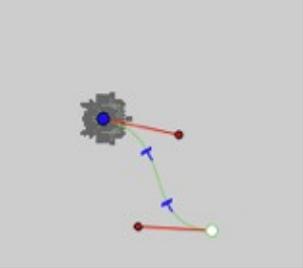
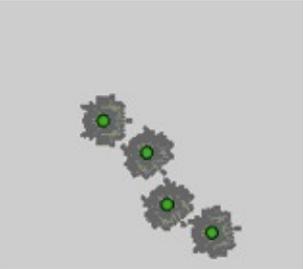
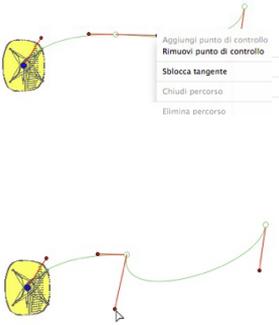
Lavorare con gli oggetti in Vista 2D

Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	Oggetto deselezionato.	Rappresentato dalla geometria e da un punto centrale verde.
	Oggetto selezionato.*	Rappresentato dalla geometria e da un punto centrale blu, più altri controlli.
	Scelta multipla.	Tracciare un rettangolo e tutti gli oggetti all'interno sono selezionati.
	<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>
	Spostare un oggetto	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il punto blu se l'oggetto è attivo o il punto verde se è inattivo.

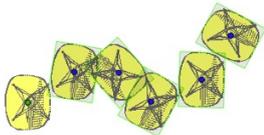
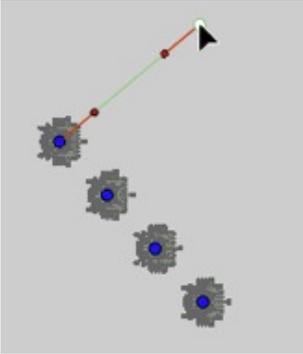
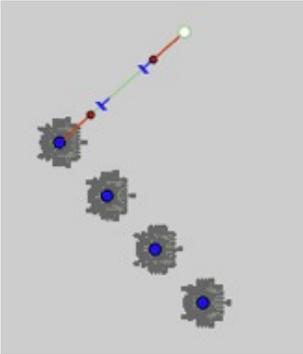
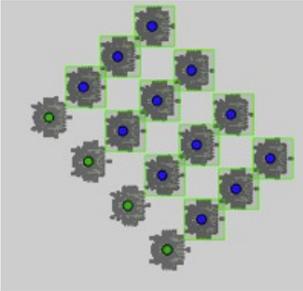


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>Replicare un oggetto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Premi Alt e sposta il punto blu o quello verde.
	<p>Spostare un oggetto in una direzione limitata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare e trascinare una delle quattro linee verdi e l'oggetto si sposterà in perpendicolare su questa linea. Premendo il tasto Shift è possibile scattare la linea sul bordo di un altro oggetto o sulla linea verde della casella verde di un altro oggetto.
	<p>Spostare l'oggetto usando un angolo del rettangolo verde.</p>	<p>Spostando il mouse sopra l'angolo di un rettangolo verde, compare un punto d'aggancio rosso. Si</p> <p>Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift (scatta soltanto su maglie e non sulla casella di vincolo).</p>
<p>1</p>  <p>2</p>	<p>Duplicazione multipla di un oggetto su un percorso.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 3. Conferma premendo <i>Invia</i>.

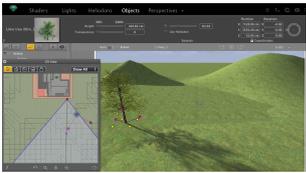
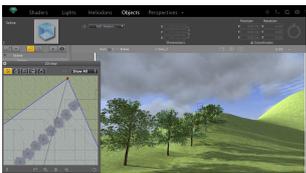
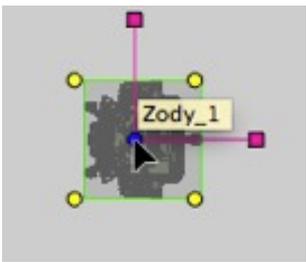
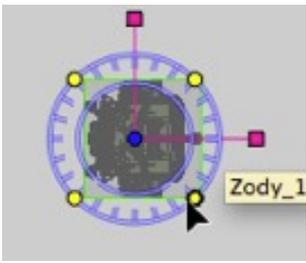
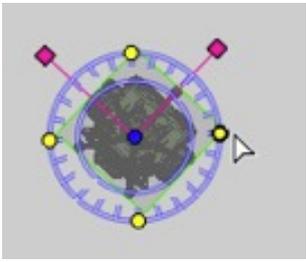


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
<p data-bbox="220 309 523 577">  </p> <p data-bbox="228 622 244 645">3</p> <p data-bbox="220 678 523 947">  </p> <p data-bbox="228 992 244 1014">4</p>		
	<p data-bbox="603 1037 882 1093">Opzioni di duplicazione nella modifica di un percorso.</p> <p data-bbox="603 1115 928 1227">Una volta creato il percorso, facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea verde compare un menù contestuale.</p>	<p data-bbox="978 1037 1305 1182">In questo modo è possibile Aggiungere o Eliminare un punto di controllo, Bloccare o Sbloccare una tangente, Chiudere/Aprire il percorso.</p>
	<p data-bbox="603 1267 906 1290">Aggiungi un punto di controllo.</p>	<p data-bbox="978 1267 1281 1350">Il nuovo punto di controllo può essere spostato e le sue tangenti modificate.</p>
	<p data-bbox="603 1462 826 1485">Sbloccare una tangente.</p>	<p data-bbox="978 1462 1257 1485">Per creare un punto di flesso:</p>

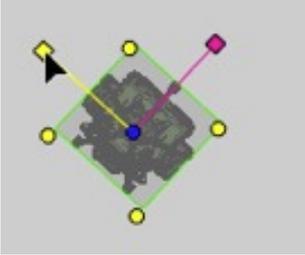
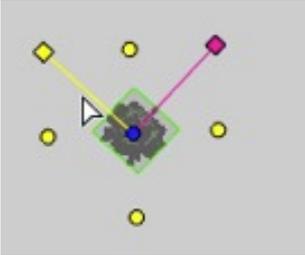


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>Dopo la duplicazione multipla, il risultato è completo.</p>	<p>Gli oggetti duplicati sono orientati secondo il percorso.</p>
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>1</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>2</p> </div> <div>  <p>3</p> </div> </div>	<p>Esegui duplicazioni multiple di più oggetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona gli oggetti: • <i>Cmd</i>+clic sugli oggetti. <ol style="list-style-type: none"> 1. Premere i tasti <i>Shift+Alt</i> e tracciare una linea (verde). 2. Premi il tasto "<i>più</i>" per indicare il numero di copie (punti rosa). Premi il tasto "<i>meno</i>" per eliminarle. 3. Conferma premendo <i>Invia</i>.



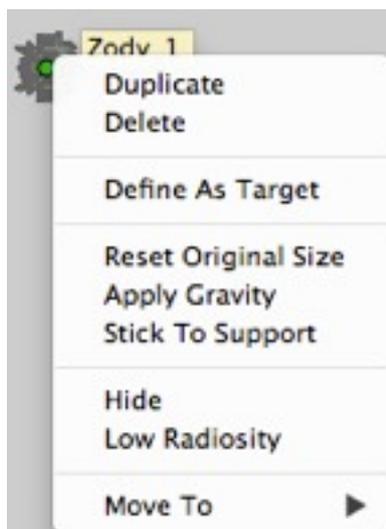
Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>La duplicazione multipla di oggetti avviene nello stesso livello. Duplica gli oggetti in base alla topologia selezionata per loro, quindi fai clic con il pulsante destro del mouse su uno di essi nel menù contestuale e scegli Applica Gravità.</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"> • Selezionalo.
		<ul style="list-style-type: none"> • Fai clic e trascina una maniglia gialla intorno al punto di ancoraggio.
		<p>Maniglia girata.</p> <p> NB: Tenere premuto il tasto Shift per incrementare la rotazione di 15°.</p>



Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>Modifica le dimensioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona l'oggetto, poi una maniglia magenta. Una volta selezionata, diventa gialla. <p> NB: Le coordinate dell'asse non sono più rappresentate in magenta ma sono ora rosse, verdi e blu e sono modificate 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.



Duplicare 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.

Eliminare un oggetto

Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "Elimina" nel menu 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.



Riportare alla dimensione originale

Recupera le dimensioni originali.

Applica Gravità

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

Incollare al 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 selezionata, la radiosità viene calcolata con una bassa definizione. Ad esempio, un piano erba in 3D con ciuffi che gettano ombre gli uni sugli altri.

Sposta a

Scegli un altro lucido per memorizzare l'oggetto.

RIDEFINIRE IL PUNTO D'ANCORAGGIO DI UN OGGETTO.

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

Funziona per oggetti esterne interni).

Esempio di modifica di un punto d'ancoraggio

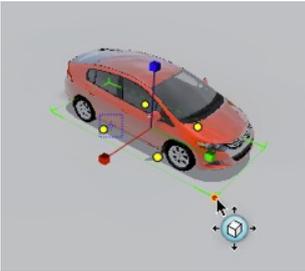


NB: Gli oggetti sono eliminati dall'elenco ispettore.

Lavorare con gli Oggetti in Anteprima

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Oggetto deselezionato/selezionato.	<p>Una volta selezionati, gli oggetti sono rappresentati da un rettangolo verde, un triedro colorato* e quattro maniglie gialle.</p> <p>NB: Quando il cursore si trova in un angolo del rettangolo verde, l'angolo ha un punto rosso per indicare che l'oggetto sarà spostato esattamente in quel punto. È possibile attivare un limite di punto di scatto tenendo premuto il tasto Shift durante lo spostamento.</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>

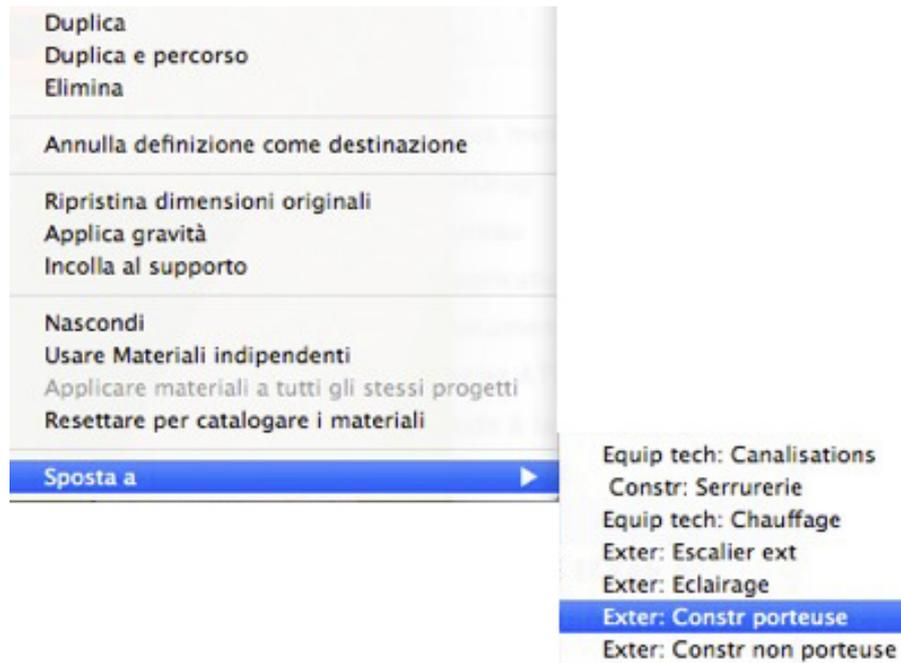


Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Sposta liberamente l'oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona l'oggetto facendo clic su una sua parte qualsiasi e poi spostalo.
	<p>Sposta l'oggetto in una sola direzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facendo clic su un lato del rettangolo, la linea viene evidenziata in verde; a quel punto puoi spostare l'oggetto.
	<p>Spostare l'oggetto usando un angolo del rettangolo verde.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muovendo il mouse su un rettangolo verde compare un punto di scatto rosso. È possibile attivare un punto di scatto da avvicinare tenendo premuto il tasto Shift (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).
	<p>Ruota l'oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore. • Tenere premuto il tasto Shift mentre si clicca sull'oggetto per incrementare la rotazione di 15°.
	<p>Ridimensionare l'oggetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cliccare su una maniglia magenta. La maniglia e il relativo asse X, Y o Z diventano gialli. Poi, tirando la maniglia, l'oggetto viene graficamente ridimensionato.



MENÙ CONTESTUALE

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



Duplicare

Fa una copia dell'oggetto.

Elimina

Elimina l'oggetto selezionato.

Definire come Destinazione/Non definire come Destinazione

Costringe l'attuale fotocamera ad utilizzare l'oggetto come destinazione. Nell'elenco l'oggetto ha una destinazione rossa di fronte. Nell'Ispettore del punto di vista delle coordinate, selezionare l'oggetto di destinazione dal menu a comparsa. **Destinazione su vertice fisso.**

Riportare alla dimensione originale

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

Sposta l'oggetto dal lucido corrente ad un altro lucido.



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: Sostituire una sedia blu con una gialla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ctrl+clic nel Catalogo su una sedia gialla, trascinala e rilasciala su una sedia blu in Anteprima. Compare il seguente messaggio...
	<p>Vuoi sostituire tutte le occorrenze o solo quella selezionata?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facendo clic su Occorrenza selezionata, si sostituisce una sola sedia.
	<p>Risultato</p>	

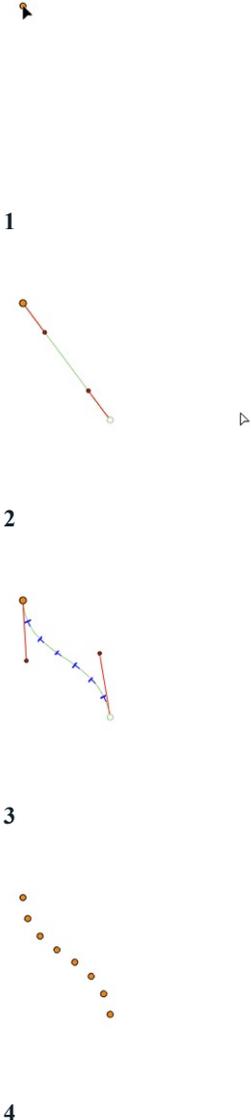


Visualizza	Stato o azione	Commenti
	<p>Seconda opzione: Sostituisci tutte le sedie blu con altrettante gialle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona Tutte le occorrenza e tutte le sedie identiche vengono sostituite.
	<p>Risultato:</p>	

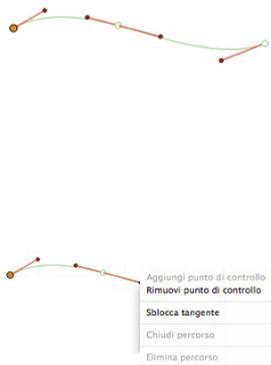
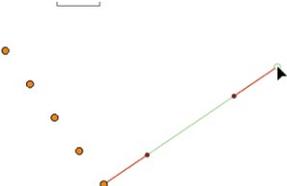
Lavorare con le Luci in Vista 2D

Modalità visualizzazione Fil di ferro	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>

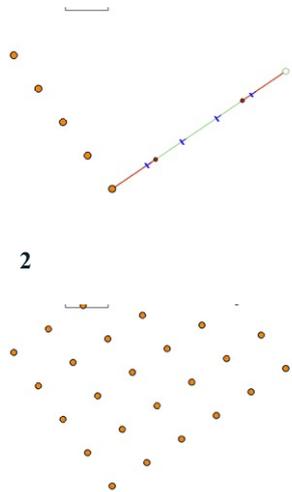


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>La luce selezionata è accesa.</p>	<p>Rappresentata in arancione scuro con un sottile cerchio nero.</p>
	<p>Sposta una luce.</p>	<p>Sposta il(i) ponto(i) giallo(i), secondo il tipo di luce.</p>
	<p>Duplicazione multipla di una luce.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Premere i tasti <i>Shift+Alt</i> e tracciare una linea (verde). 2. Per modificare la forma della linea, usa le maniglie delle tangenti rosse. 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. 4. Conferma premendo <i>Invia</i>.



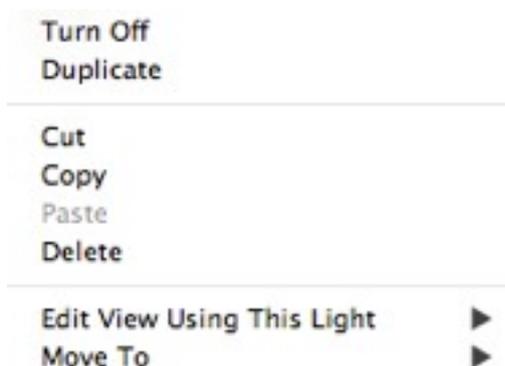
Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>Opzioni di duplicazione nella modifica di un percorso.</p> <p>Una volta creato il percorso, facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla linea verde compare un menù contestuale.</p>	<p>In questo modo è possibile Aggiungere o Eliminare un punto di controllo, Bloccare o Sbloccare una tangente, Chiudere/Aprire il percorso.</p>
	<p>Aggiungi un punto di controllo.</p>	<p>Il nuovo punto di controllo può essere spostato e le sue tangenti modificate.</p>
	<p>Sbloccare 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>1</p>	<p>Esegui duplicazioni multiple di più luci.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Seleziona le luci appartenenti allo stesso gruppo: <i>Cmd</i>+clic sulle luci. <ol style="list-style-type: none"> Premere i tasti <i>Shift</i>+<i>Alt</i> e tracciare una linea (verde). Premi il tasto "<i>più</i>" per indicare il numero di copie (punti rosa). Premi il tasto "<i>meno</i>" per eliminarle. Conferma premendo <i>Invia</i>. <p> NB: Le luci duplicate conservano i parametri della luce di riferimento (intensità, ombre)</p>



Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
 <p>2</p> <p>3</p>		<p>ecc.).</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/spegnerle contemporaneamente.

Duplicare

- 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).

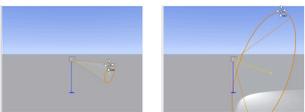
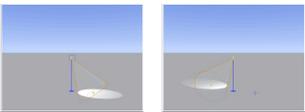
Sposta a

Scegli un altro lucido per memorizzare la luce.

Lavorare con le Luci in Vista 2D

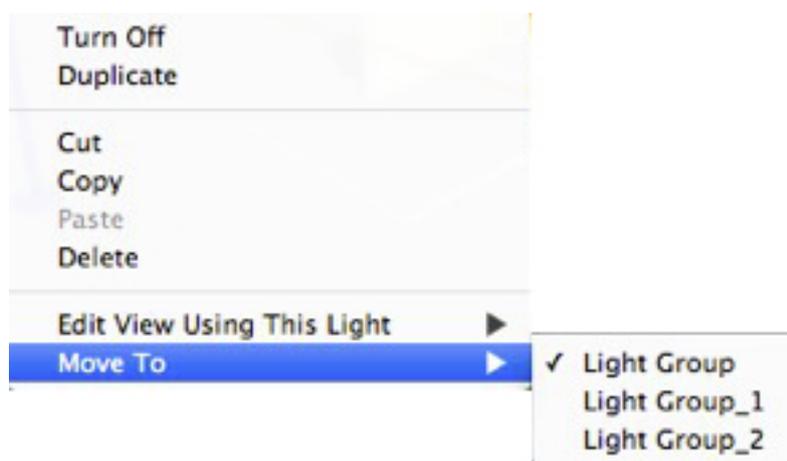
Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Punto luce selezionato. <ul style="list-style-type: none"> Spostamento dalla sua posizione. 	Indicato da una sorgente: la maniglia gialla e una linea verticale blu.
	Punto luce selezionato. <ul style="list-style-type: none"> Spostamento dalla sua sorgente. Solo spostamento verticale. 	Indicato 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"> Seleziona la sorgente luminosa, sposta la maniglia gialla lungo la linea verticale blu.
	Sposta verticalmente la sorgente luminosa di uno spot.	<ul style="list-style-type: none"> Seleziona la sorgente luminosa, sposta la maniglia gialla lungo la linea verticale blu.
	Sposta la luce selezionando la linea blu.	<ul style="list-style-type: none"> Fai clic sulla linea blu, poi sposta la luce.



Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Ridimensionare il cono di luce.	<ul style="list-style-type: none"> Cliccare sul perimetro arancione, poi trascinare il cursore per allargare o restringere la forma del cono.
	Sposta il soggetto illuminato.	<ul style="list-style-type: none"> Trascina il soggetto giallo per cambiarne il posto. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>NB: 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, se la si trascina in un angolo o su una linea, essa vi si attacca.</p> </div>

MENÙ CONTESTUALE

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



Accendi/Spegni

Accendere o spegnere la luce.

Duplicare

Fa una copia della luce.

Taglia/Copia e Incolla una luce

Operazioni generali correnti.

Elimina

Elimina la luce selezionata.

Modifica vista con questa luce

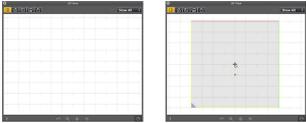
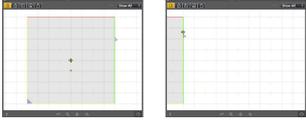
Scegli un punto di vista nell'elenco. Il punto di vista scelto è visualizzato nella finestra dell'anteprima. L'ispettore passa di conseguenza alla modalità Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR or Animazioni.

Sposta a

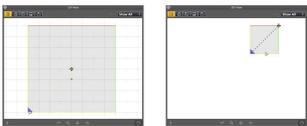
Sposta l'oggetto dal lucido corrente ad un altro lucido.



Lavorare con gli Shader in Vista 2D

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Shader deselezionato/selezionato.	<p>Una volta selezionato è indicato da un punto d'ancoraggio giallo a croce, un punto giallo (rotazione), un rettangolo con i lati multicolore e un triangolo blu d'angolo (ridimensionare). Muovendovi sopra il cursore compare una maniglia rossa in un angolo.</p> <p>Quando si vede soltanto l'ancoraggio incrociato, trascinarlo per mostrare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> Selezionare lo Shader: cliccare su un punto qualsiasi e spostarlo. <p>L'operazione può essere eseguita anche selezionando una maniglia d'angolo rossa quando vi si muove sopra il cursore.</p>
	Sposta lo Shader utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	Muovendo il mouse sull'angolo del rettangolo compare un punto di scatto rosso. Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).
	Sposta lo Shader in una sola direzione.	<ul style="list-style-type: none"> Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta lo Shader in direzione parallela. Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift durante lo spostamento (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).
	Ruota lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore. Tenendo premuto il tasto Shift mentre si clicca sullo Shader incrementa la rotazione di 15°.



Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Ridimensiona lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> Per ridimensionare lo Shader, fai clic sul triangolo blu visibile nell'angolo, poi trascina.

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>Quando si vede soltanto l'ancoraggio incrociato, trascinarlo per mostrare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> Selezionare lo Shader: cliccare su un punto qualsiasi e spostarlo. <p>L'operazione può essere eseguita anche selezionando una maniglia d'angolo rossa quando vi si muove sopra il cursore.</p>
	Sposta lo Shader utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	<p>Muovendo il mouse sull'angolo del rettangolo compare un punto di scatto rosso. Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).</p>
	Sposta lo Shader in una sola direzione.	<ul style="list-style-type: none"> Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta lo Shader in direzione parallela. Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift durante lo spostamento (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).

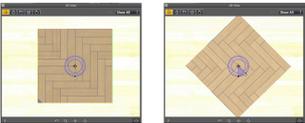
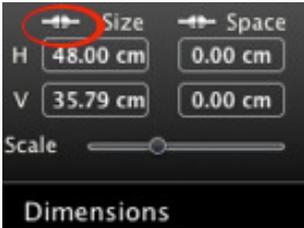
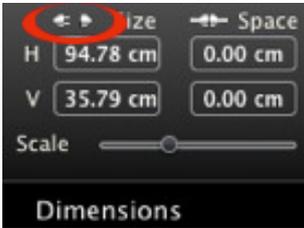


Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Ruota lo Shader.	<ul style="list-style-type: none"> • Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore. • Tenere premuto il tasto Shift mentre si clicca sull'oggetto per incrementare la rotazione di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

Lavorare con le Texture in Vista 2D

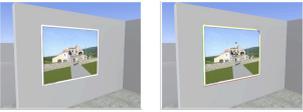
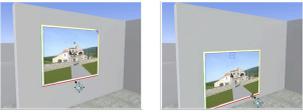
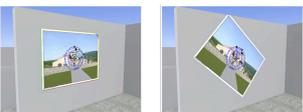
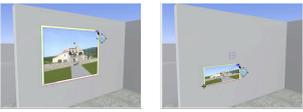
Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Texture deselezionata/selezionata	<p>Una volta selezionato è indicato da un punto d'ancoraggio giallo a croce, un punto giallo (rotazione), un rettangolo con i lati multicolore e un triangolo blu d'angolo (ridimensionare). Muovendovi sopra il cursore compare una maniglia rossa in un angolo.</p> <p>Quando si vede soltanto l'ancoraggio incrociato, trascinarlo per mostrare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente la Texture.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	Sposta la Texture utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	Muovendo il mouse sull'angolo del rettangolo compare un punto di scatto rosso. Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).
	Sposta la Texture in una sola direzione.	<ul style="list-style-type: none"> • Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta la Texture in direzione parallela. • Un punto di scatto da



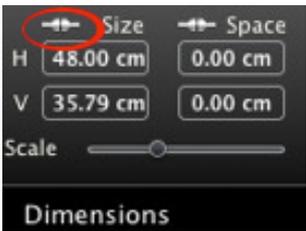
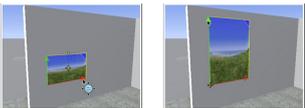
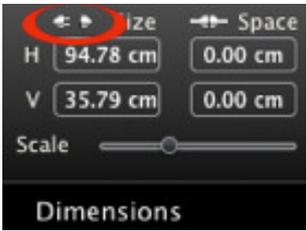
Visualizza	Stato o azione	Commenti
		<p>avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift durante lo spostamento (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).</p>
	<p>Ruota la Texture.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore. • Tenere premuto il tasto Shift mentre si clicca sull'oggetto per incrementare la rotazione di 15°.
	<p>Ridimensionare la Texture se è collegata orizzontalmente/verticalmente (OV).</p> <p>Per essere definita nelle dimensioni di Texture dell'ispettore Shader.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cliccare il triangolo d'angolo blu e poi trascinarlo. La texture viene ridimensionata in modo proporzionale.
	<p>Ridimensionare la Texture se non è collegata orizzontalmente/verticalmente (OV).</p> <p>Per essere definita nelle dimensioni di Texture dell'ispettore Shader.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cliccare sul triangolo d'angolo blu, poi trascinarlo per ridimensionare la texture in qualsiasi direzione. o • Cliccare sulla punta di una freccia e trascinarla. La texture è ridimensionata in base alla direzione prescelta.



Lavorare con le Texture in Anteprima

Visualizza	Stato o azione	Commenti
	Texture deselezionata/selezionata.	<p>Una volta selezionata è indicata da un punto d'ancoraggio giallo a croce, un punto giallo (rotazione), un rettangolo con i lati multicolore e un triangolo blu d'angolo (ridimensionare).</p> <p>Quando si vede soltanto l'ancoraggio incrociato, trascinarlo per mostrare le altre maniglie.</p>
	Sposta liberamente la Texture.	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona la texture facendo clic su una sua parte qualsiasi e poi spostala.
	Sposta la texture utilizzando un angolo del rettangolo multicolore.	Muovendo il mouse sull'angolo del rettangolo compare un punto di scatto rosso. Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).
	Sposta la Texture in una sola direzione.	<ul style="list-style-type: none"> • Fai clic su un lato colorato del rettangolo. La linea viene evidenziata, quindi sposta la texture in direzione parallela. • Un punto di scatto da avvicinare può essere attivato tenendo premuto il tasto Shift durante lo spostamento (scatta soltanto sulle maglie e non sulla casella di vincolo).
	Ruota la Texture.	<ul style="list-style-type: none"> • Facendo clic su una maniglia gialla, compare un cursore circolare porpora; sposta il punto giallo intorno al cursore. • Tenere premuto il tasto Shift mentre si clicca sull'oggetto per incrementare la rotazione di 15°.
	<p>Ridimensionare la Texture se è collegata orizzontalmente/verticalmente (OV).</p> <p>Per essere definita nelle dimensioni di Texture dell'ispettore Shader.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cliccare il triangolo d'angolo blu e poi trascinarlo. La texture viene ridimensionata in modo proporzionale.



Visualizza	Stato o azione	Commenti
		
	<p>Ridimensionare la Texture se non è collegata orizzontalmente/verticalmente (OV).</p> <p>Per essere definita nelle dimensioni di Texture dell'ispettore Shader.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cliccare sul triangolo d'angolo blu, poi trascinarlo per ridimensionare la texture in qualsiasi direzione. o • Cliccare sulla punta di una freccia e trascinarla. La texture è ridimensionata in base alla direzione prescelta.

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.

Impostare la texture in una posizione predefinita: In alto a sinistra, in alto a destra, in basso a sinistra, in basso a destra o al centro.



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

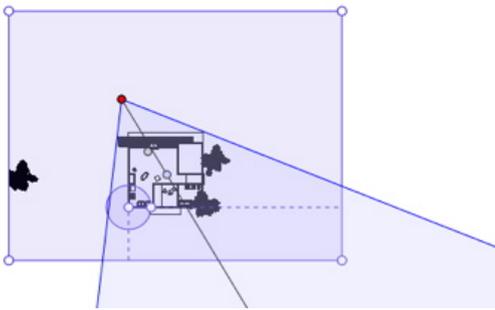
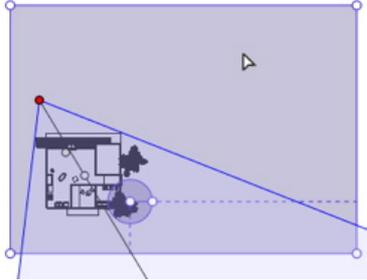
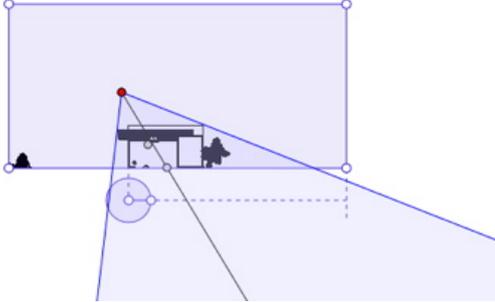
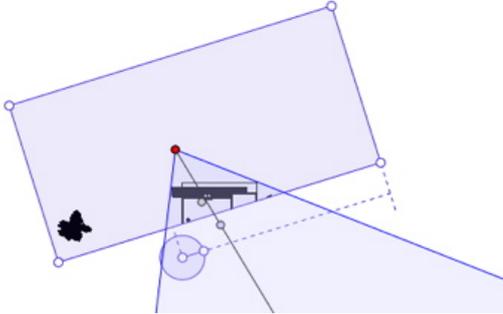


Modifica Eliodoniche

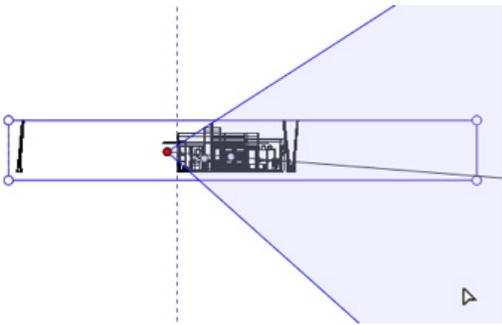
Posizione del Sole	Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
Collocare il sole in base alla posizione geografica, alla data e al luogo.		Orientamento.	Nord geografico (punto cardinale).
		<ul style="list-style-type: none"> • Impostare l'orientamento del Nord. • Ruotare il punto giallo intorno alla bussola. La freccia gialla si sposta di conseguenza intorno al cerchio. 	<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> NB: Usa l'ispettore Eliodoniche per configurare questi elementi, tranne il Nord vero.</p> <p>Le ombre sono quindi ricalcolate nella finestra Anteprima.</p>
Spostare il sole manualmente.		<ul style="list-style-type: none"> • Disponi manualmente il Sole. 	Le ombre sono quindi ricalcolate nella finestra Anteprima.
Limitare il sole affinché getti sempre un'ombra a 45°, a seconda della posizione del punto di vista.		<ul style="list-style-type: none"> • Spostare graficamente il punto di vista devia la proiezione delle ombre a 45°. 	Le ombre sono quindi ricalcolate nella finestra Anteprima.



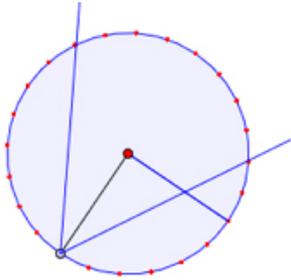
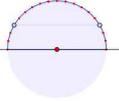
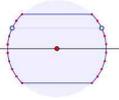
Lavorare con la Casella di ritaglio in Vista 2D

Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>Casella di limitazione.</p>	<p>Indicata da un mirino e da un rettangolo blu.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Clicca/trascina dentro la casella per spostarla. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ridimensionare la casella di ritaglio. 	<p>Spostare i punti blu situati negli angoli.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Rotazione della casella di ritaglio. 	<p>Ruotare la maniglia blu del mirino attorno al centro.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Spostare il centro del mirino per ridefinire l'asse di rotazione.

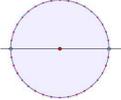
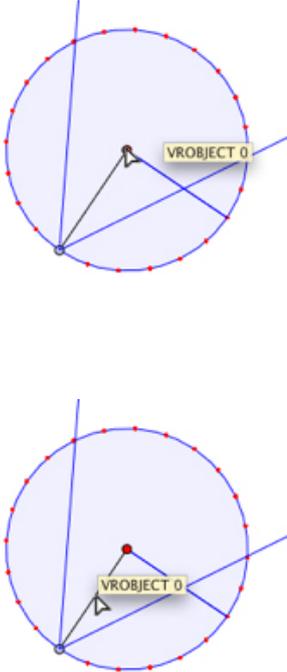
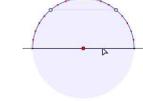
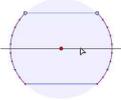
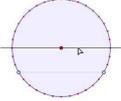


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	Vista elevata.	Le operazioni di modifica sono le stesse della vista piana, fatta eccezione per il fatto che la casella non ruota.

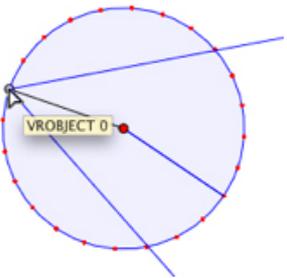
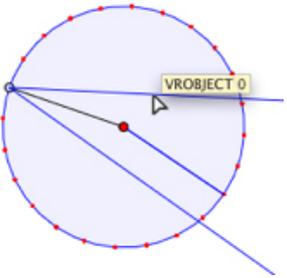
Lavorare con gli Oggetti VR in Vista 2D

Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana  Emisferica  Toroidale  Sferica	Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione	Stato o azione	Commenti
	Oggetto VR deselezionato.	Rappresentato da una destinazione disabilitata e un cerchio.	
	   	Oggetto VR selezionato.	<p>Vista superiore: rappresentata dalla fotocamera (punto grigio nel cerchio) e dalla destinazione (punto rosso centrale).</p> <p>La fotocamera si sposta lungo il cerchio blu. L'angolo di apertura della messa a fuoco è definito dalle due linee blu e dalla bisettrice dell'angolo (linea grigia).</p> <p>Vista elevata: Il punto</p>

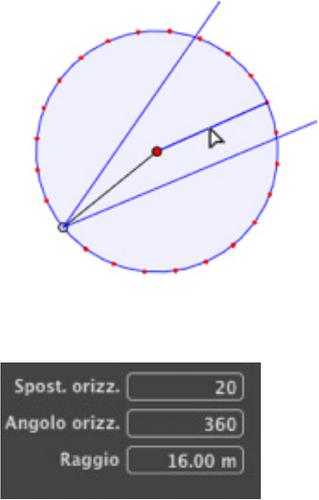
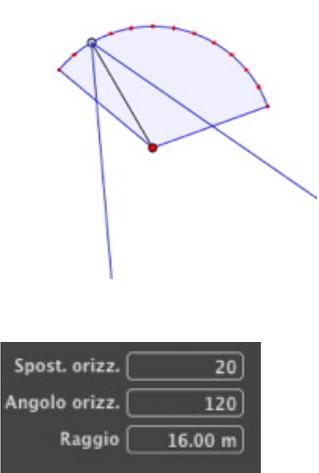
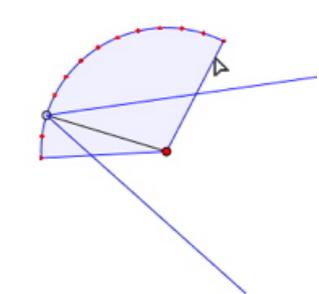


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Emisferica</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Toroidale</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Sferica</div> </div> </div>	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	 		<p>di destinazione è rosso. Due punti grigi collegati da una linea ombreggiata rappresentano l'altitudine della fotocamera.</p> <p>I piccoli punti rossi sul cerchio rappresentano il passo di spostamento della fotocamera (il valore di passo è dissociato nelle viste superiore ed elevata).</p>
 <p style="margin-left: 20px;">o</p>	     	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta oggetti VR. 	<p>Vista dall'alto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spostare la destinazione in rosso o la bisettrice in grigio. <p>In Vista elevazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sposta il soggetto in rosso o la linea sfumata orizzontale.

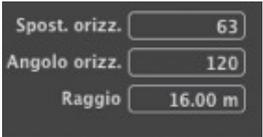
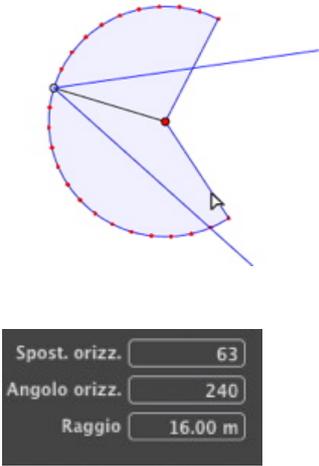
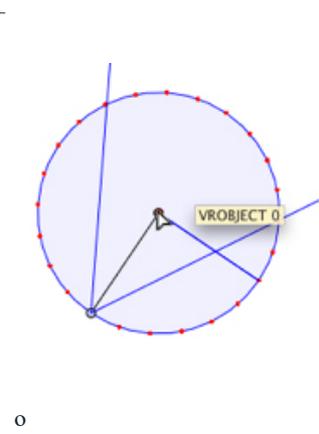


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Emisferica</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Toroidale</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Sferica</div> </div> </div>	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
		<ul style="list-style-type: none"> Sposta la fotocamera. 	<p>Vista dall'alto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sposta il punto blu entro il cerchio blu. <p>In Vista elevazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola l'altezza della fotocamera spostando la linea orizzontale sfumata che attraversa i due punti grigi. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>NB: In queste viste, la posizione della fotocamera definisce l'immagine iniziale alla lettura degli oggetti VR.</p> </div>
	<p>N/A</p>	<ul style="list-style-type: none"> Modifica l'angolo di fuoco. 	<ul style="list-style-type: none"> Sposta una delle due linee blu.

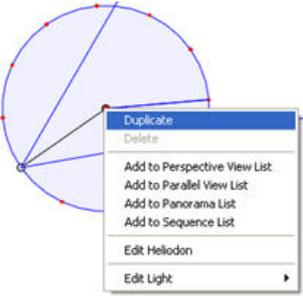
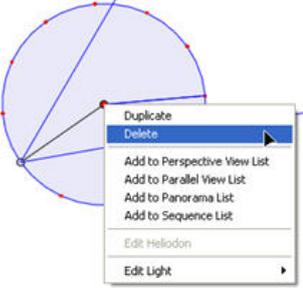
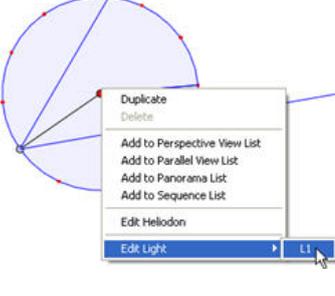


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Emisferica</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Toroidale</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>N/A</p>	<p>Limitazione dell'apertura dell'angolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blocca la posizione dell'angolo iniziale dell'Oggetto VR. 	<p>Indica la posizione di partenza dell'apertura dell'angolo rispetto a 0° in un cerchio trigonometrico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruota il raggio blu intorno al punto rosso centrale. In questo modo si cambia la limitazione del valore nell'ispettore Oggetti VR/Coordinate. 						
	<p>N/A</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Limita orizzontalmente l'apertura angolare dell'Oggetto VR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inserire un valore d'angolo di <math>\lt; 360^\circ</math> nell'ispettore Oggetti VR/Coordinate. 						
			<p>Una volta aperto, il cerchio può essere modificato graficamente.</p>						

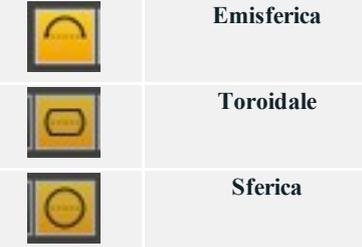
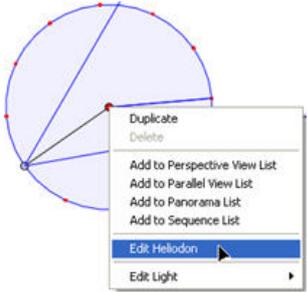


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Emisferica</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Toroidale</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Sferica</div> </div> </div>	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
			
			<p>Il valore dell'apertura angolare dipende dalla restrizione del valore angolare.</p>
<p></p> <p>+</p>  <p>o</p>	<p>Come per la vista piana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Duplica un Oggetto VR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Premi <i>ALT</i> e sposta il soggetto della fotocamera in rosso. o • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "<i>Duplica</i>" nel menu a comparsa.

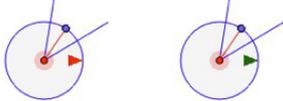


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> 	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
			
	<p>Come per la vista piana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminare un oggetto VR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "Duplica" nel menu a comparsa.
	<p>Come per la vista piana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modificare la Luce attiva con questo Oggetto VR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic col tasto destro del mouse sulla destinazione rossa. Nel menu a comparsa, selezionare "Modifica luce" e scegliere il nome della luce. <div data-bbox="1157 1624 1388 1758" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> NB: La tavolozza ispettori passa dalla modalità Oggetti VR alla modalità Luci.</p> </div>

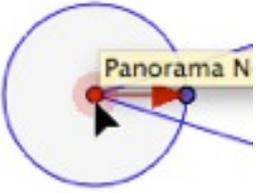
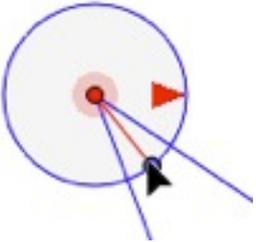
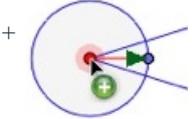
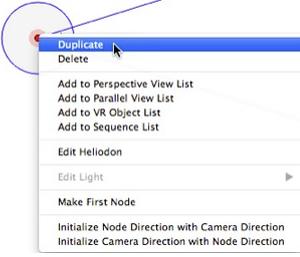
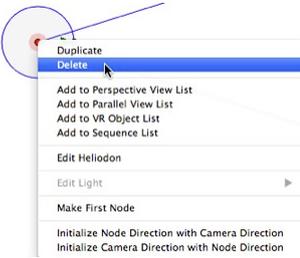


<p>Vista wireframe sulla modalità Visualizzazione piana</p> 	<p>Vista wireframe in modalità Visualizzazione Elevazione</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	<p>Come per la vista piana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modificare l'Heliodonica attiva con questo Oggetto VR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic con il tasto destro del mouse sulla destinazione in rosso e selezionare "Modifica Heliodonica" nel menu a comparsa. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>NB: La tavolozza ispettori passa dalla modalità Oggetti VR alla modalità Heliodoniche.</p> </div>

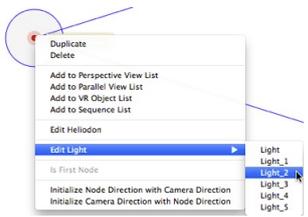
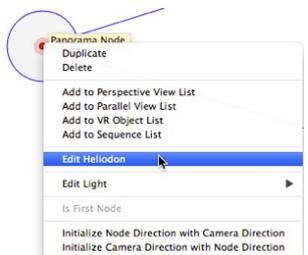
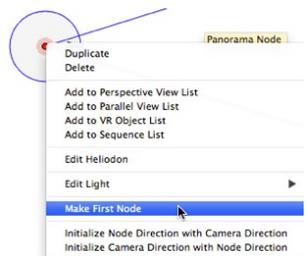
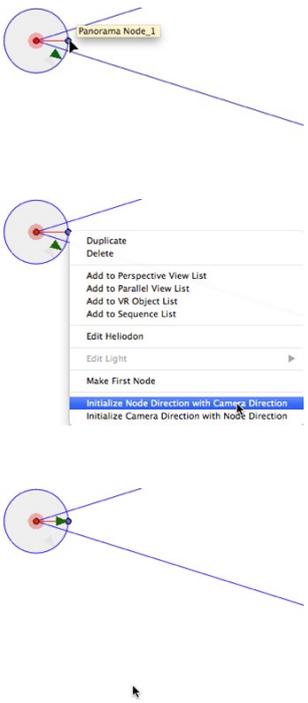
Lavorare con i Panorami in Vista 2D

<p>Modalità visualizzazione Fil di ferro</p>	<p>Stato o azione</p>	<p>Commenti</p>
	<p>Nodo deselezionato.</p>	<p>Indicato dalla fotocamera (punto grigio) e il cerchio di movimento del punto di vista orizzontale o verticale. Punto di vista attivo.</p>
	<p>Nodo selezionato.</p>	<p>Rappresentato dalla fotocamera (punto rosso), con destinazione (blu) che si sposta lungo un cerchio (cerchio blu), l'angolo di messa a 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>



Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> Sposta il punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> Per farlo, utilizza il punto rosso.
	<ul style="list-style-type: none"> Sposta il soggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> Sposta il punto blu entro il cerchio blu. <p> NB: La posizione del punto soggetto definisce l'immagine iniziale alla lettura del panorama.</p>
<p> + </p> 	<ul style="list-style-type: none"> Duplicare il nodo. 	<ul style="list-style-type: none"> Premere <i>ALT</i> e spostare la fotocamera (punto rosso). <p>O</p> <ul style="list-style-type: none"> Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "<i>Duplica</i>" nel menu a comparsa.
	<ul style="list-style-type: none"> Eliminare il nodo. 	<ul style="list-style-type: none"> Fare clic con il tasto destro del mouse sulla fotocamera e selezionare "<i>Elimina</i>" nel menu a comparsa.

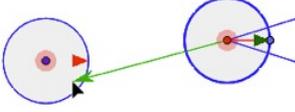


Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> • Modificare la Luce attiva con questo Punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic col tasto destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso). Nel menu a comparsa, selezionare "Modifica luce" e scegliere il nome della luce. <p>NB: La palette dell'ispettore passa dalla modalità Panorama alla modalità Luce.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Modificare l'Heliodonica attiva con questo Punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fai clic con il pulsante destro del mouse sulla fotocamera (punto rosso), poi seleziona "Modifica Eliodonica" nel menù a comparsa. <p>NB: La palette dell'ispettore passa dalla modalità Panorama alla modalità Eliodoniche.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Il nodo selezionato diventa il primo nodo; esso sarà il primo riprodotto quando si riproduce il panorama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare clic con il tasto destro del mouse sul nodo del panorama per selezionare "Fare primo nodo". Se il nodo è già il primo nodo, appare l'opzione per disattivare "È primo nodo".
	<p>Inizializzare la Direzione del nodo con la Direzione della fotocamera.</p>	<p>Costringe il nodo ad avere la stessa direzione della fotocamera. Durante la lettura, il nodo userà la direzione della fotocamera invece della sua direzione originale.</p>



Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<p>Inizializzare la Direzione della fotocamera con la Direzione del nodo.</p>	<p>Costringe la fotocamera ad avere la stessa direzione del nodo.</p> <p>Durante la lettura, la fotocamera userà la direzione del nodo invece della sua direzione originale.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Come si definisce una nuova direzione? 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Questa è la vista visualizzata per default quando si riproduce il panorama. • Ogni nodo ha la sua propria direzione. Modificandone una, non si influenza la direzione degli altri nodi.



Modalità visualizzazione Fil di ferro	Stato o azione	Commenti
	<ul style="list-style-type: none"> • Come si crea un collegamento tra due nodi? 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Come si elimina un collegamento tra due nodi? 	<ul style="list-style-type: none"> • Per eliminare un collegamento tra due nodi: Cliccare sul collegamento per selezionarlo; questo diventerà verde. Fare poi clic con il tasto destro del mouse e selezionare Elimina.

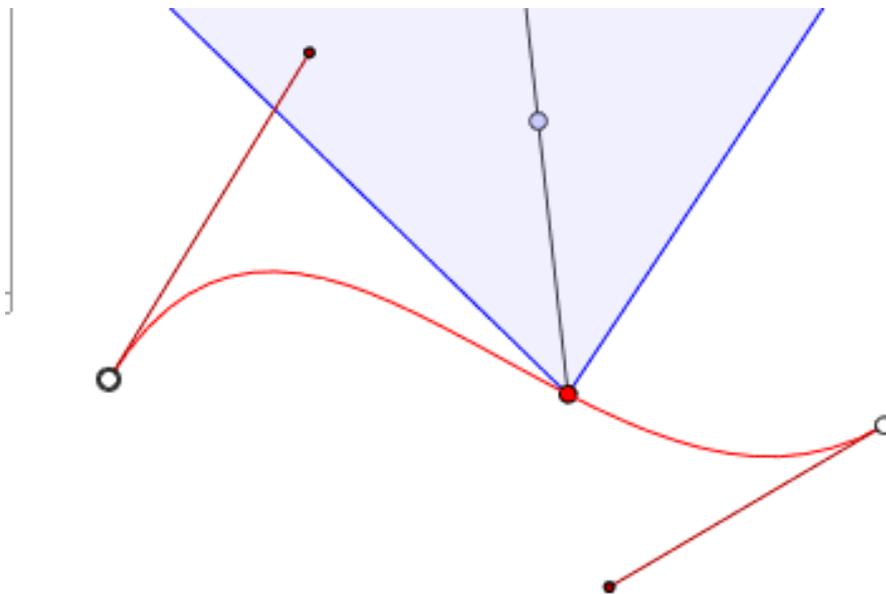
Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D

FINESTRA VISTA 2D

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

Ciò riguarda i percorsi per telecamere, luci e oggetti, ma anche i relativi menu a comparsa.

Modifica dei percorsi



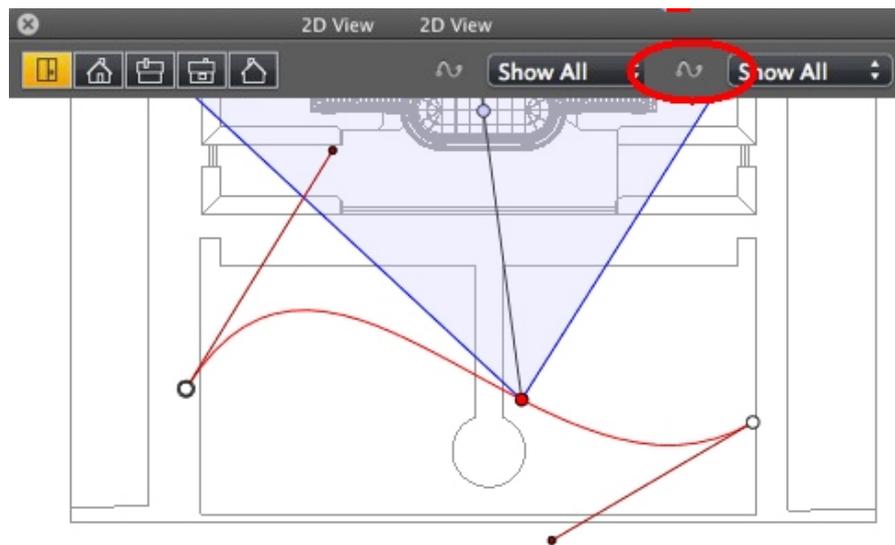
Il percorso della Fotocamera è in rosso.



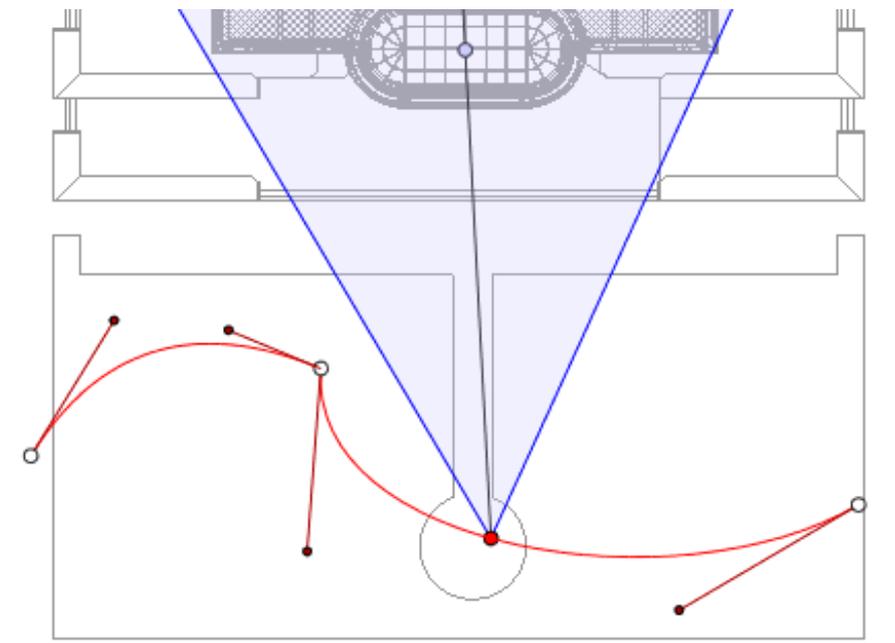
NB: I punti soggetto della fotocamera possono essere modificati graficamente in qualsiasi momento, indipendentemente dall'attivazione o non attivazione della modalità registrazione.



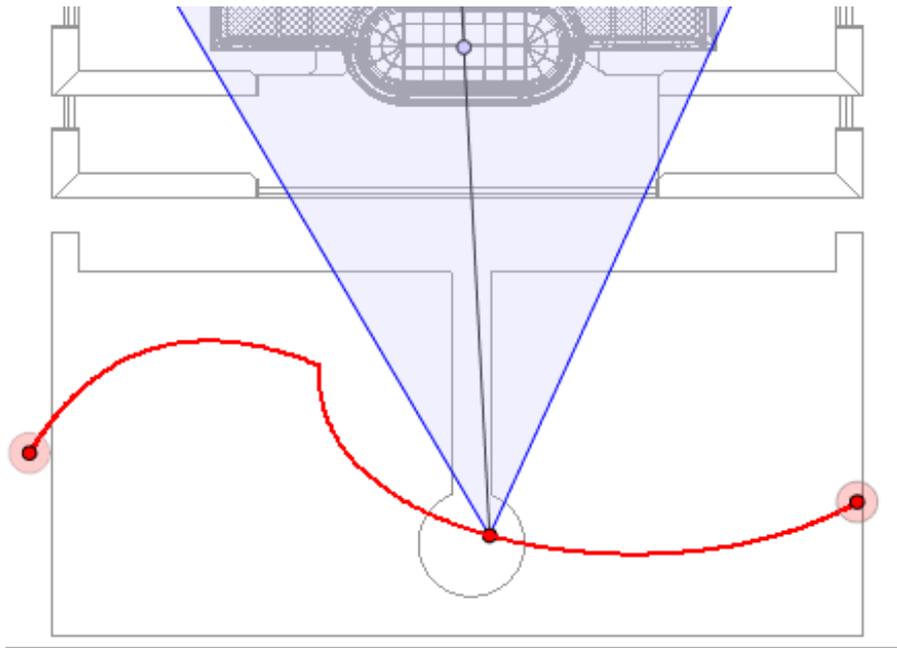
- Usare lo strumento *Modifica Percorso*  nella barra della finestra per selezionare la modalità.



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

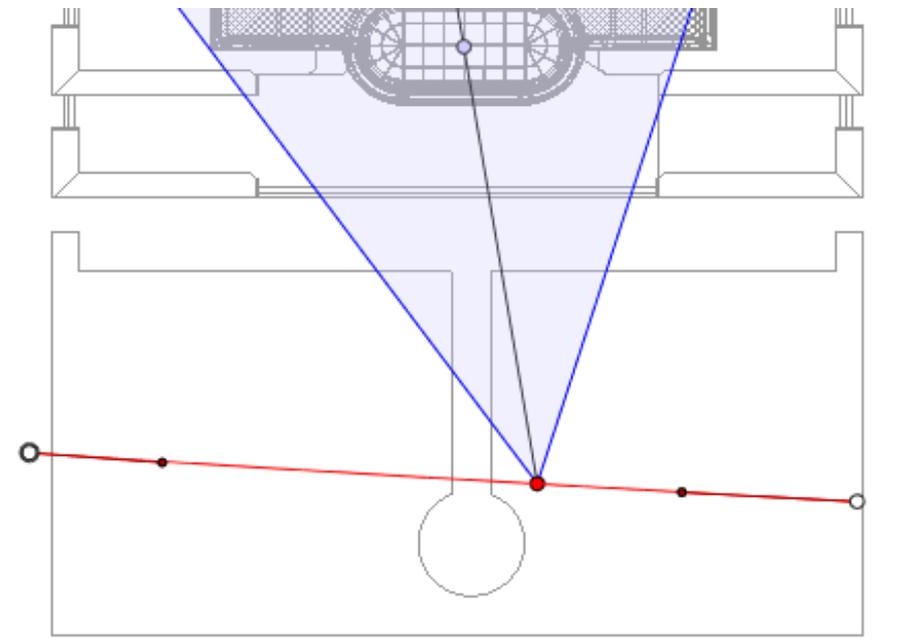


- *Tasto rilasciato:*  L'editor del fotogramma chiave è attivo (di conseguenza, il percorso è visibile ma non può essere modificato).



Creare il percorso

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



- I punti bianchi con un bordo grigio indicano i punti di inizio e di fine con tangenti.
- Le maniglie delle tangenti sono indicate da punti rossi con un bordo nero.

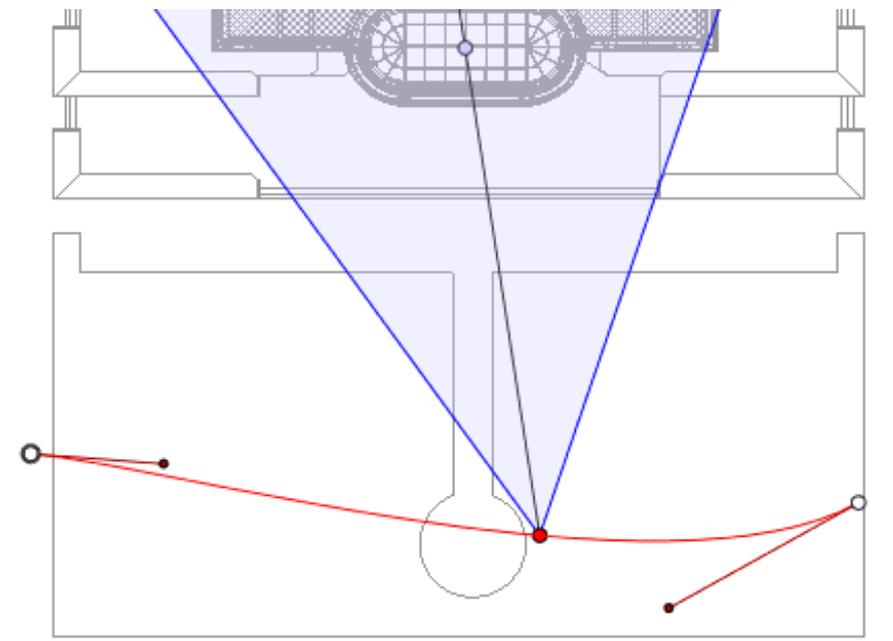
Spostare il percorso

- Cliccare sul percorso e spostarlo.



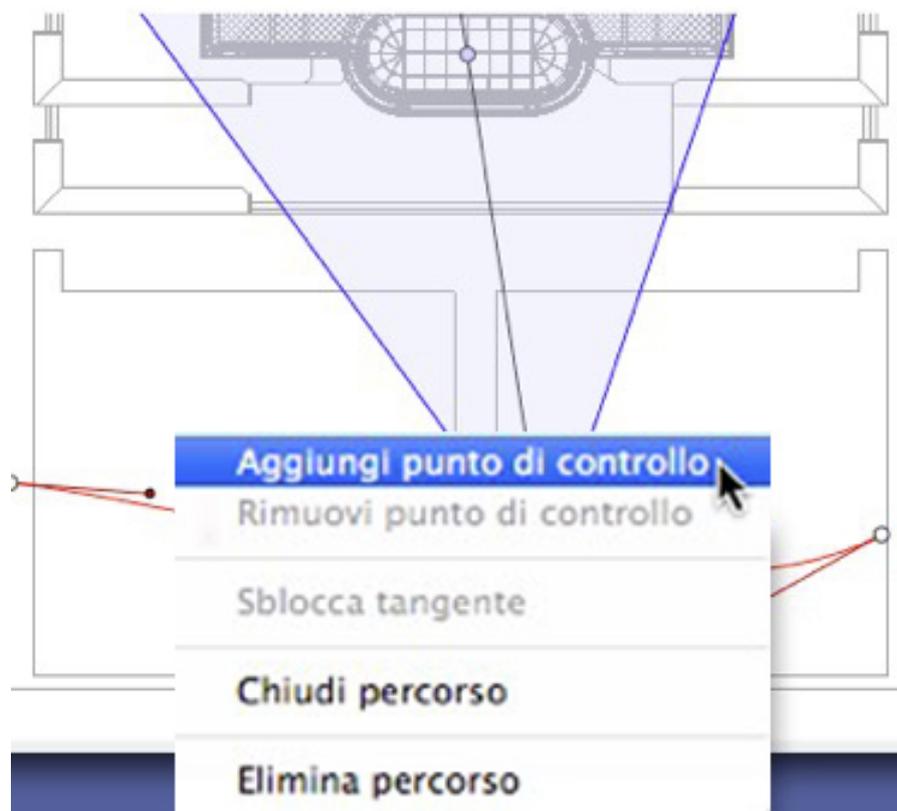
Modifica del percorso

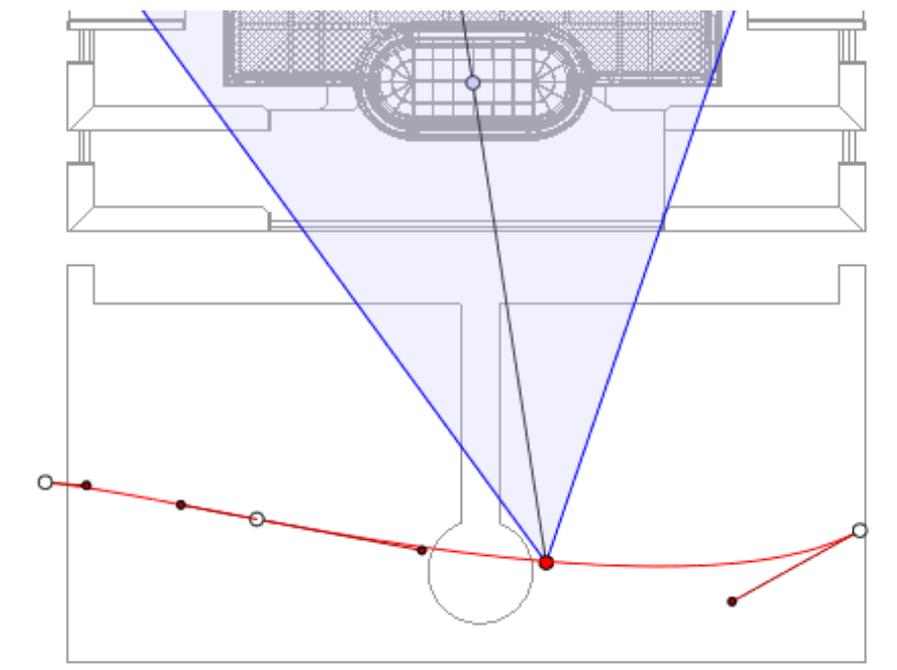
- Usare le maniglie per modificare graficamente le tangenti.



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.

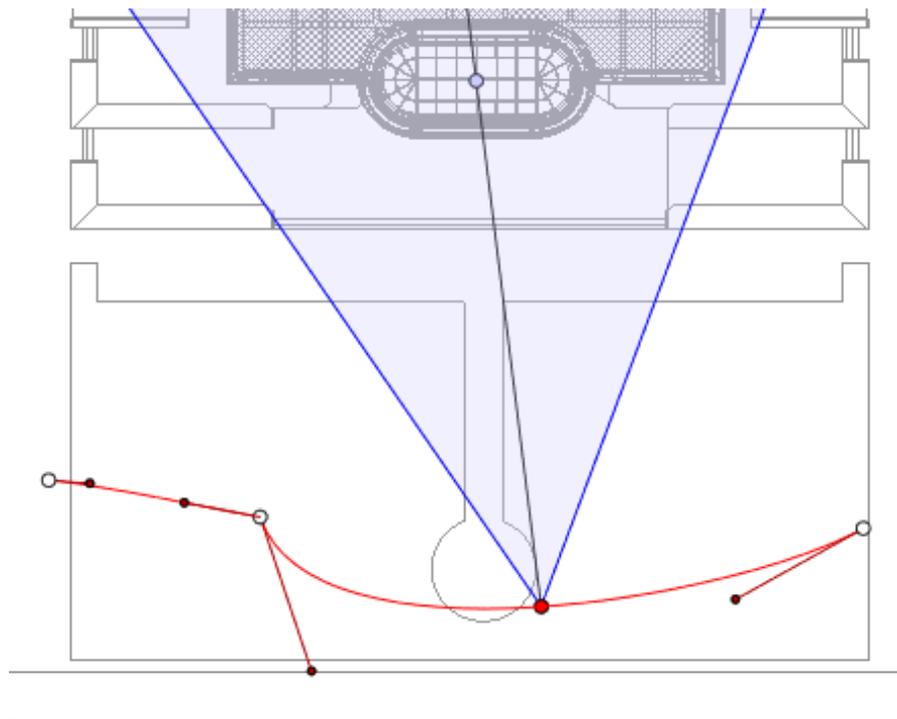




Per modificare una porzione della tangente in un punto:

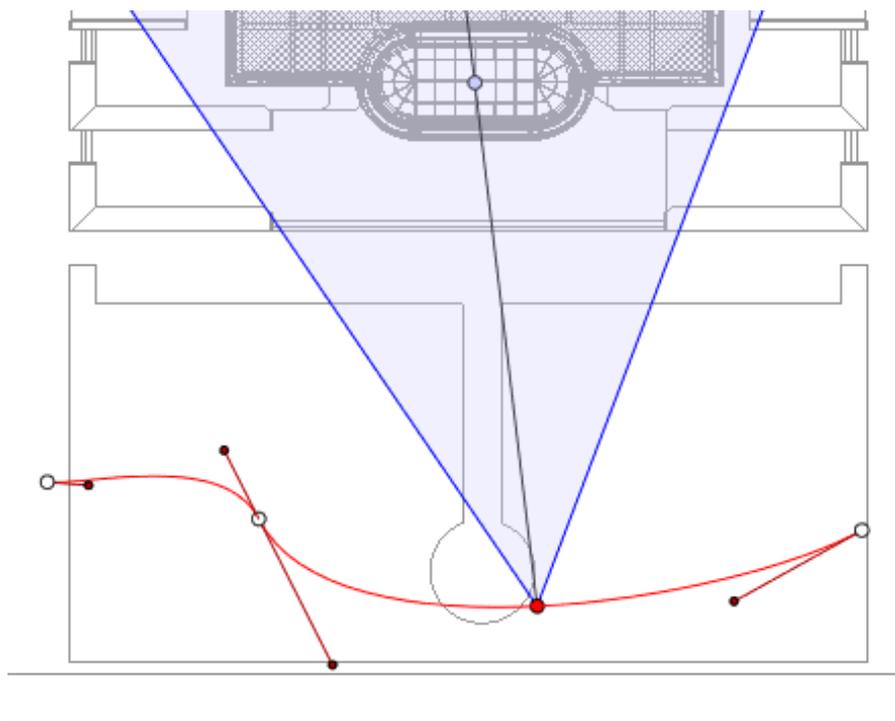
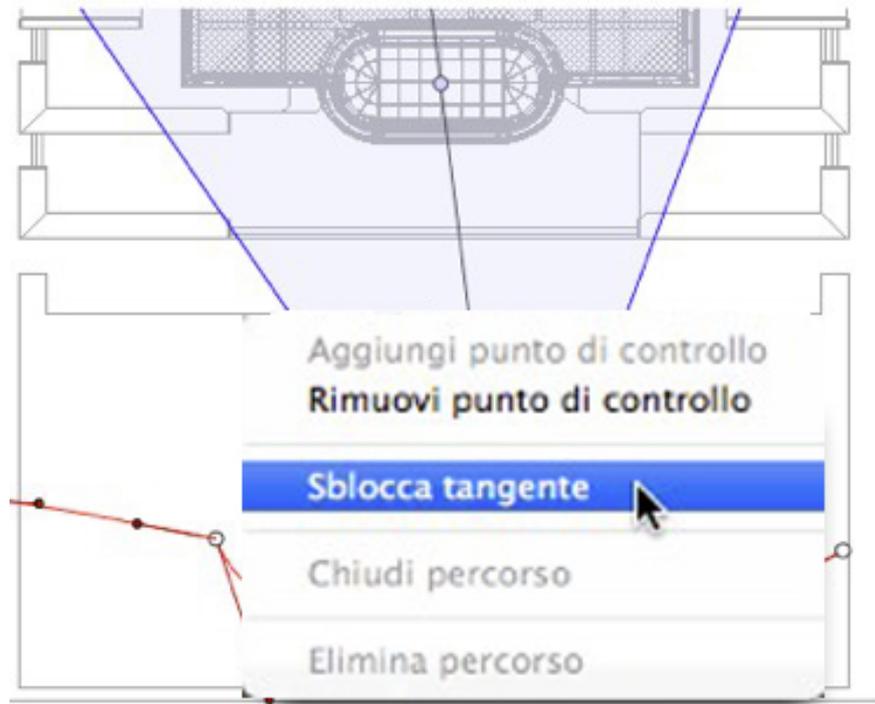
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto e selezionare "Sblocca Tangente" per creare un punto di flesso sul percorso.





Per eliminare il punto di flesso:

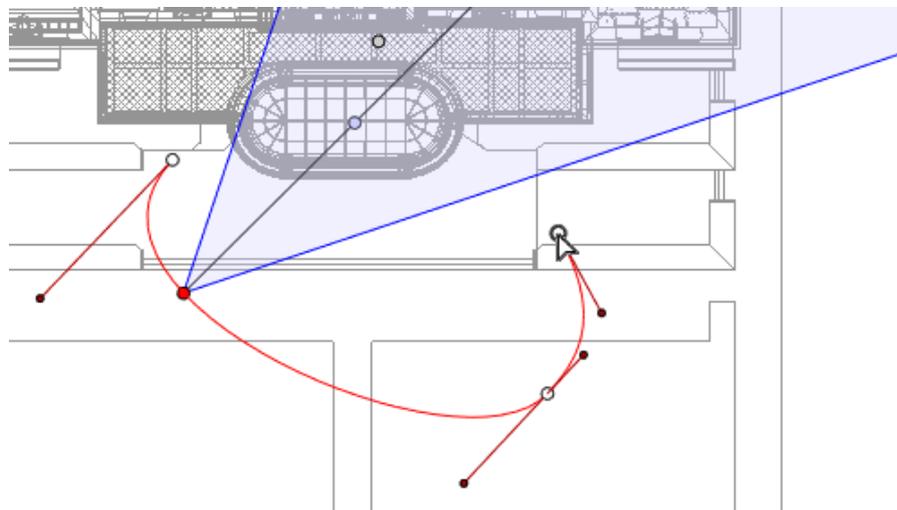
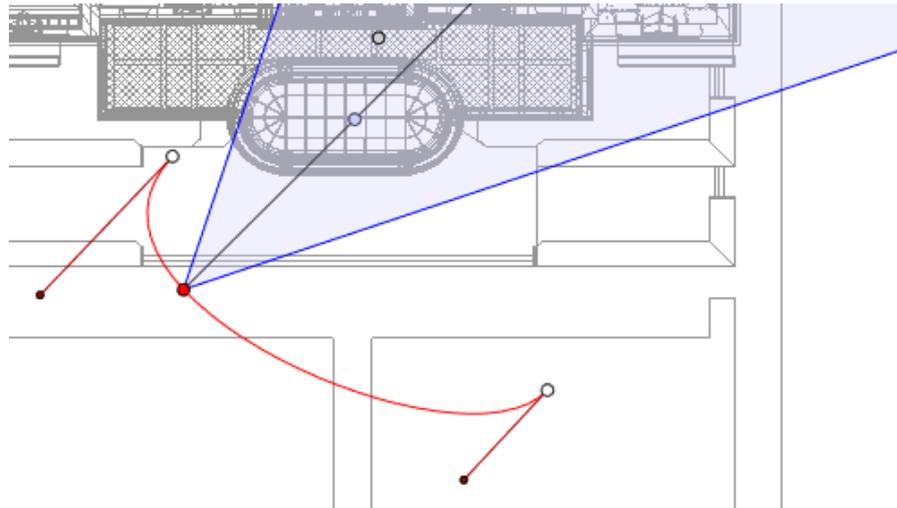
- Fare clic con il tasto destro del mouse sul punto e selezionare "*Blocca tangente*".



Estendere il percorso

Estende il percorso senza alterare l'animazione esistente.

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



- Crea un nuovo controllo alla fine del percorso.



NB: La Linea temporale può essere utilizzata per riprodurre la sequenza in qualsiasi momento.

Menu a comparsa di modifica del percorso

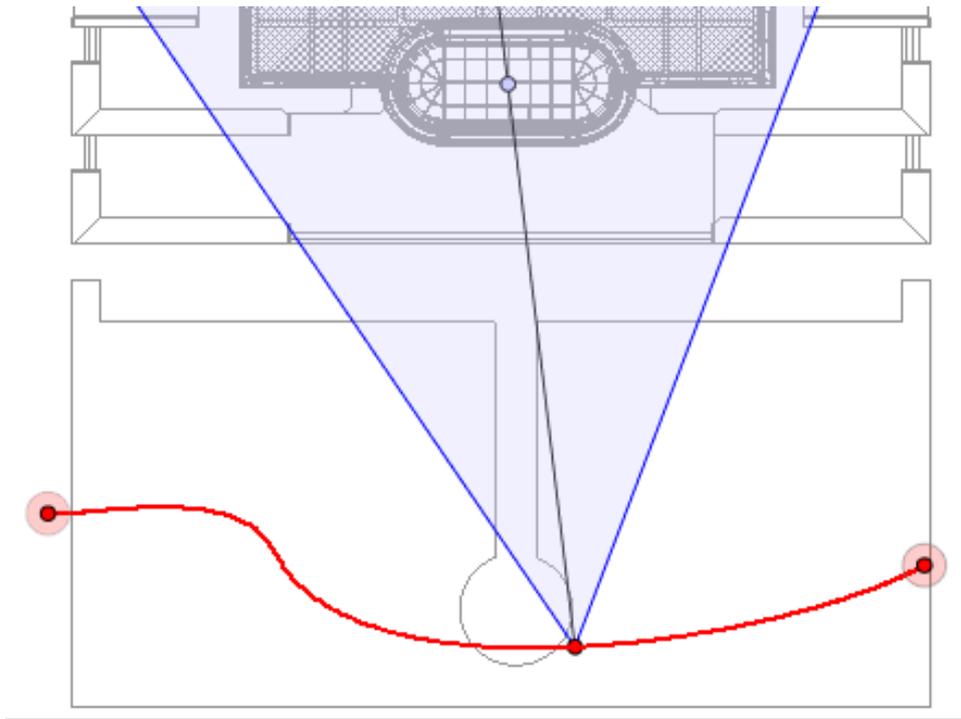
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso rosso per visualizzare un menu a comparsa con le seguenti opzioni:



- *Aggiungi punto di controllo:* Consente di aggiungere un punto modificabile al percorso.
- *Eliminata punto di controllo:* consente di eliminare il punto dal percorso (fatta eccezione per i punti di fine).
- *Chiudi percorso:* Consente di chiudere il percorso.
- *Apri percorso:* Consente di riaprire il percorso.
- *Elimina percorso:* Consente di eliminare 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.

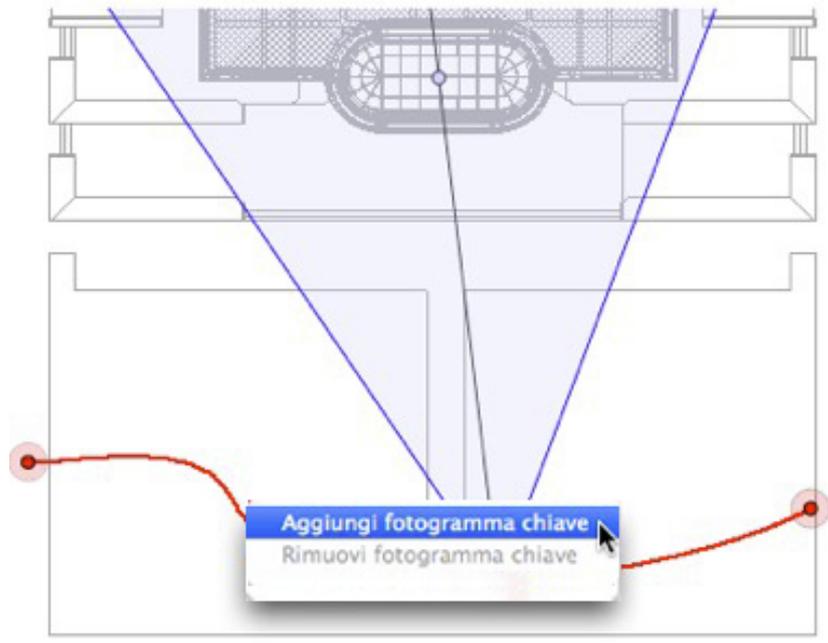
AGGIUNGE UN FOTOGRAMMA CHIAVE.

- In modalità , il tasto è rilasciato (non attivo).

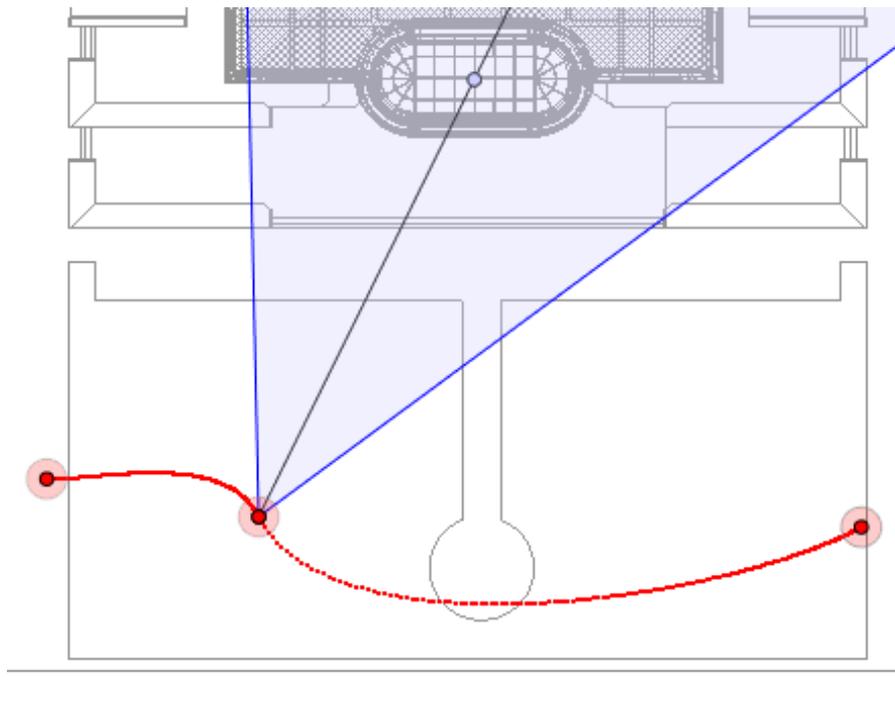
- Nella finestra della Linea temporale, cliccare su registra nella  vista 2D, fare clic con il tasto



destro del mouse sul percorso e selezionare "Aggiungi fotogramma chiave" dal menu a comparsa.



In questo modo si crea il fotogramma chiave.



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



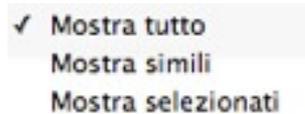
NB: I fotogrammi chiave selezionati in Vista 2D presentano una punta rossa sulla Timeline. Si può creare una pausa nel movimento di un elemento duplicando un fotogramma chiave nella Timeline.

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

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



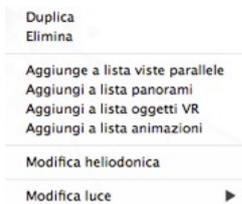
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo bianco della finestra 2D, si visualizza il seguente menù a comparsa che facilita la modifica in Vista 2D e mostra e nasconde i percorsi.



- *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

Senza curarsi del fatto che l'utente sia in modalità percorso o modifica, fare clic con il tasto destro del mouse sulla destinazione della fotocamera o su una delle linee blu che rappresentano l'apertura dell'obiettivo per visualizzare un menu a comparsa con le seguenti opzioni:



- *Duplicare*: Duplica la sequenza; la posizione corrente della fotocamera diventa la vista predefinita e il percorso non è duplicato. Usa l'originale per creare un nuovo punto di vista sovrapposto.
- *Aggiungi a*: Elenco Viste prospettive.
- *Aggiungi a*: Lista Viste parallele.
- *Aggiungi a*: Lista Panorami.
- *Aggiungi a*: Lista Oggetti VR.

In base all'opzione selezionata, aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami o Oggetti VR.

- *Modifica Luci attivate con questo Punto di vista*: Scegliere una luce. La tavolozza ispettori passa alla modalità Luci e la luce viene selezionata.
- *Modifica Heliodonica attivata con questo Punto di vista*: La tavolozza ispettori passa alla modalità Heliodoniche e l'eliodonica viene selezionata.
- *Elimina*: Il punto di vista viene rimosso dalla lista.

Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D

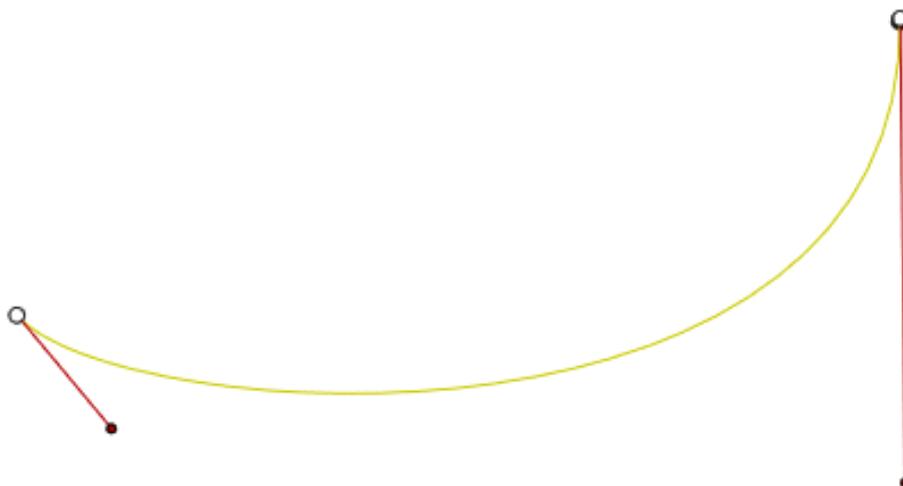
FINESTRA VISTA 2D

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

Ciò riguarda i percorsi per telecamere, luci e oggetti, ma anche i relativi menu a comparsa.

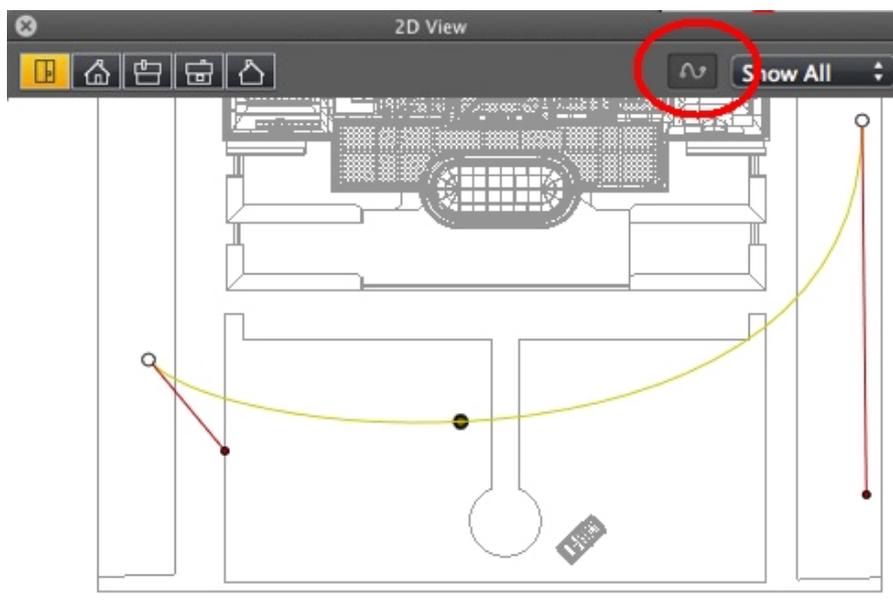


Modifica dei percorsi

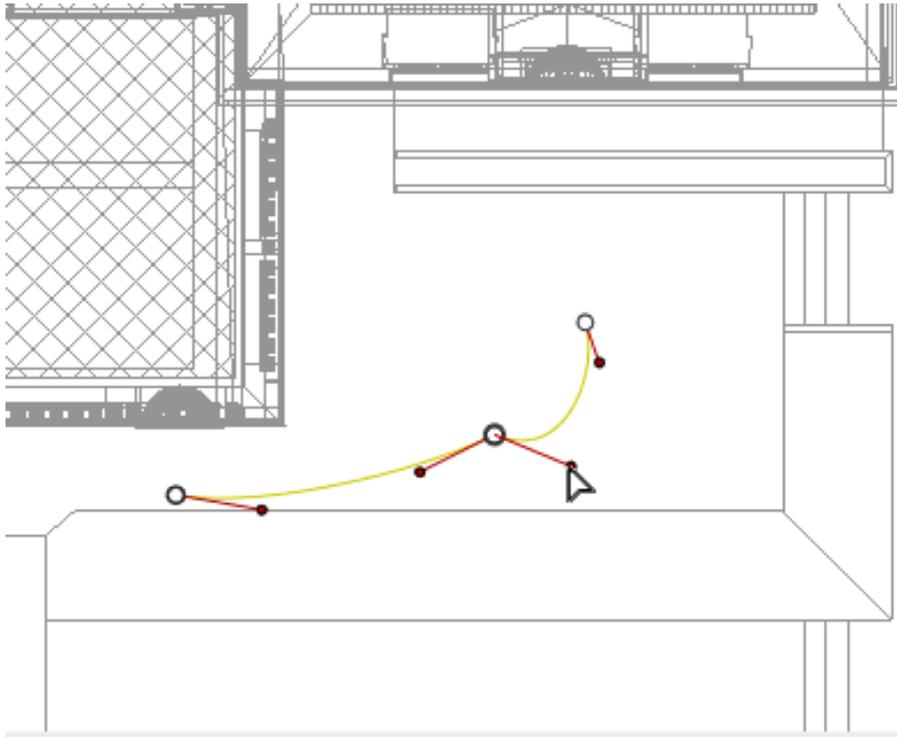


Il percorso della luce è in giallo.

- 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).

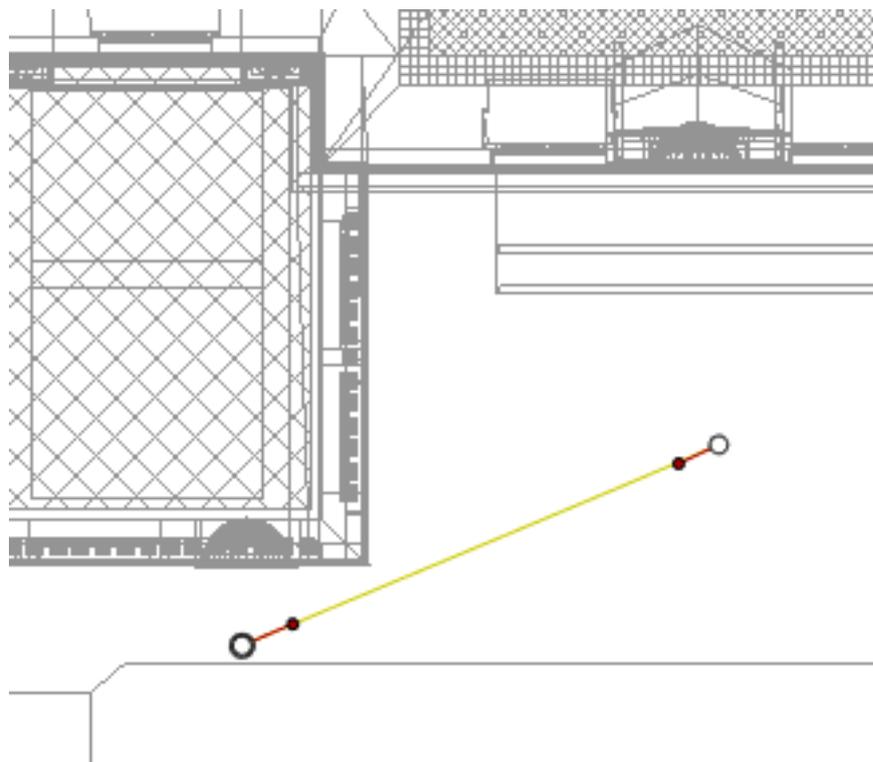


- **Tasto rilasciato:**  L'editor del fotogramma chiave è attivo (di conseguenza, il percorso è visibile ma non può essere modificato).





Creare il percorso



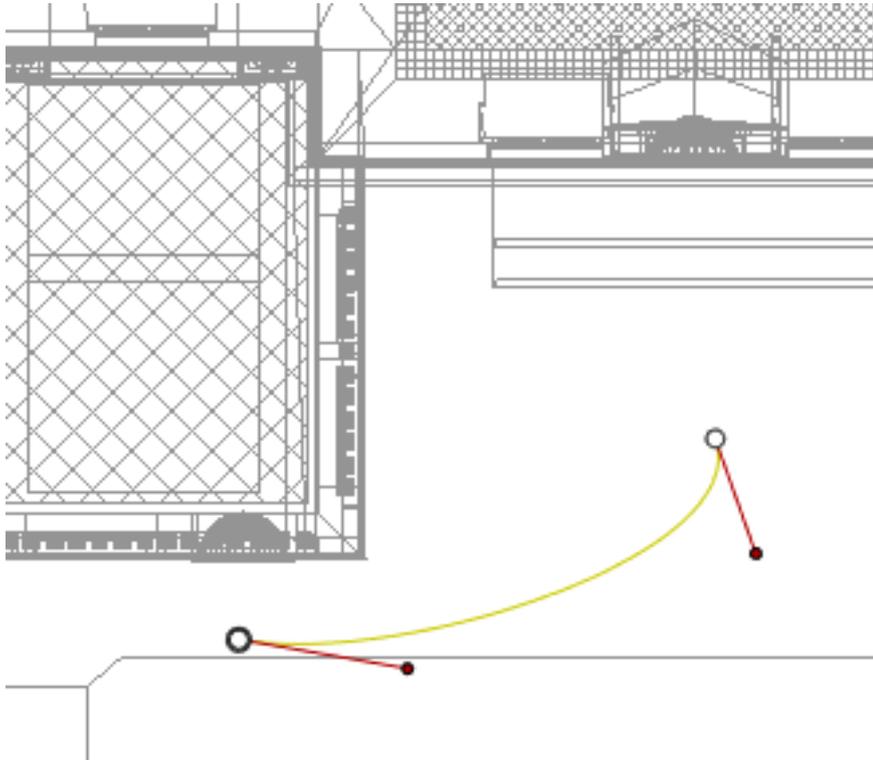
- In modalità , spostare la sorgente della luce.
- Verrà tracciato un percorso giallo su una linea retta.
- I punti bianchi con un bordo grigio indicano i punti di inizio e di fine con tangenti.
- Le maniglie delle tangenti sono indicate da punti rossi con un bordo nero.

Spostare il percorso

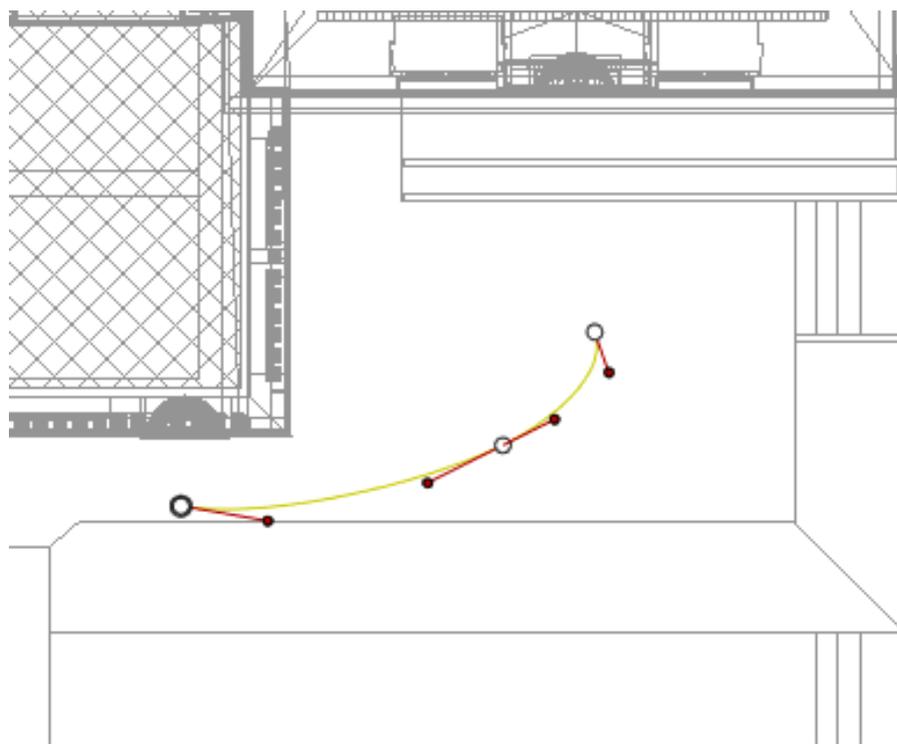
- Cliccare sul percorso e spostarlo.

**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.

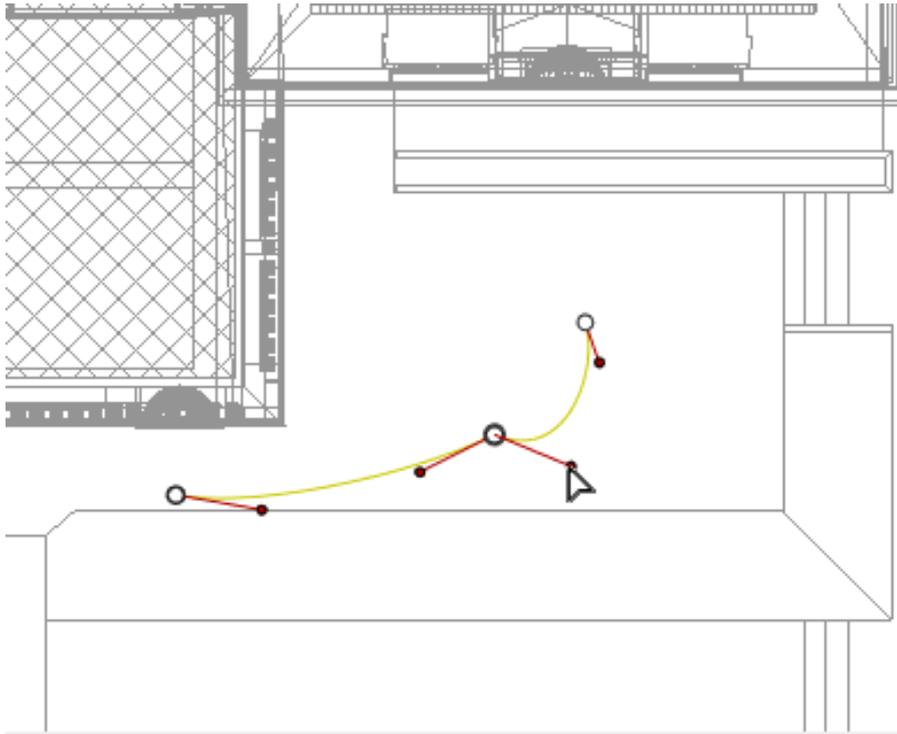


Risultato:

Per modificare una porzione della tangente in un punto:

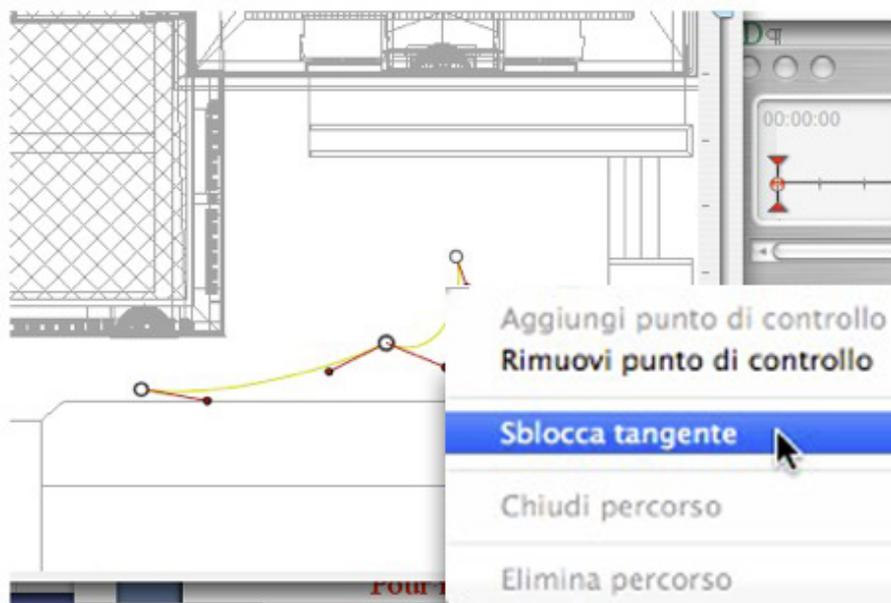


- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto o su una maniglia dell'elemento "Sblocca Tangente" per creare un punto di flesso sul percorso.

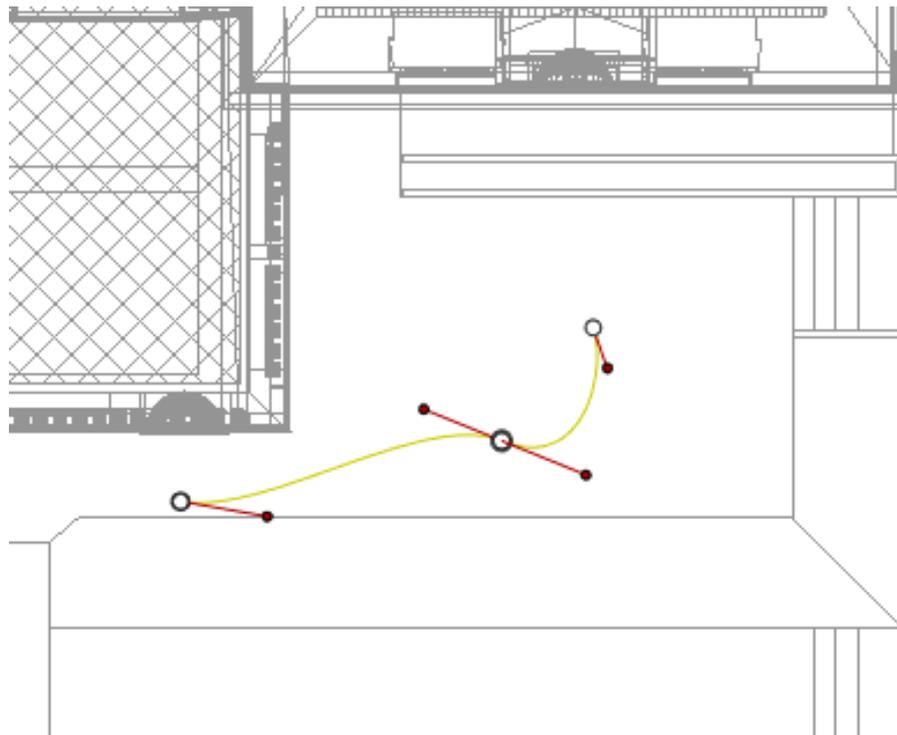


Risultato:

Per eliminare il punto di flesso:



- Selezionare "*Blocca Tangente*".



Risultato:

Estendere il percorso

Estende il percorso senza alterare l'animazione esistente.

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





NB: La Linea temporale può essere utilizzata per riprodurre la sequenza in qualsiasi momento.

Menu a comparsa di modifica del percorso

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso giallo per visualizzare un menu a comparsa con le seguenti opzioni:



- *Aggiungi punto di controllo:* Consente di aggiungere un punto modificabile al percorso.
- *Elimina punto di controllo:* consente di eliminare il punto dal percorso (fatta eccezione per i punti di fine).
- *Chiudi percorso:* Consente di chiudere il percorso.
- *Apri percorso:* Consente di riaprire il percorso.
- *Elimina percorso:* Consente di eliminare il percorso.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse su un punto di controllo o su una maniglia della tangente per aprire un menu a comparsa con le seguenti opzioni:



- *Blocca tangente:* Per eliminare un punto di flesso.
- *Sblocca tangente:* Per creare un punto di flesso. Con questo è possibile creare un punto di flesso per gestire le sezioni delle tangenti in modo indipendente.

Modifica dei Fotogrammi chiave



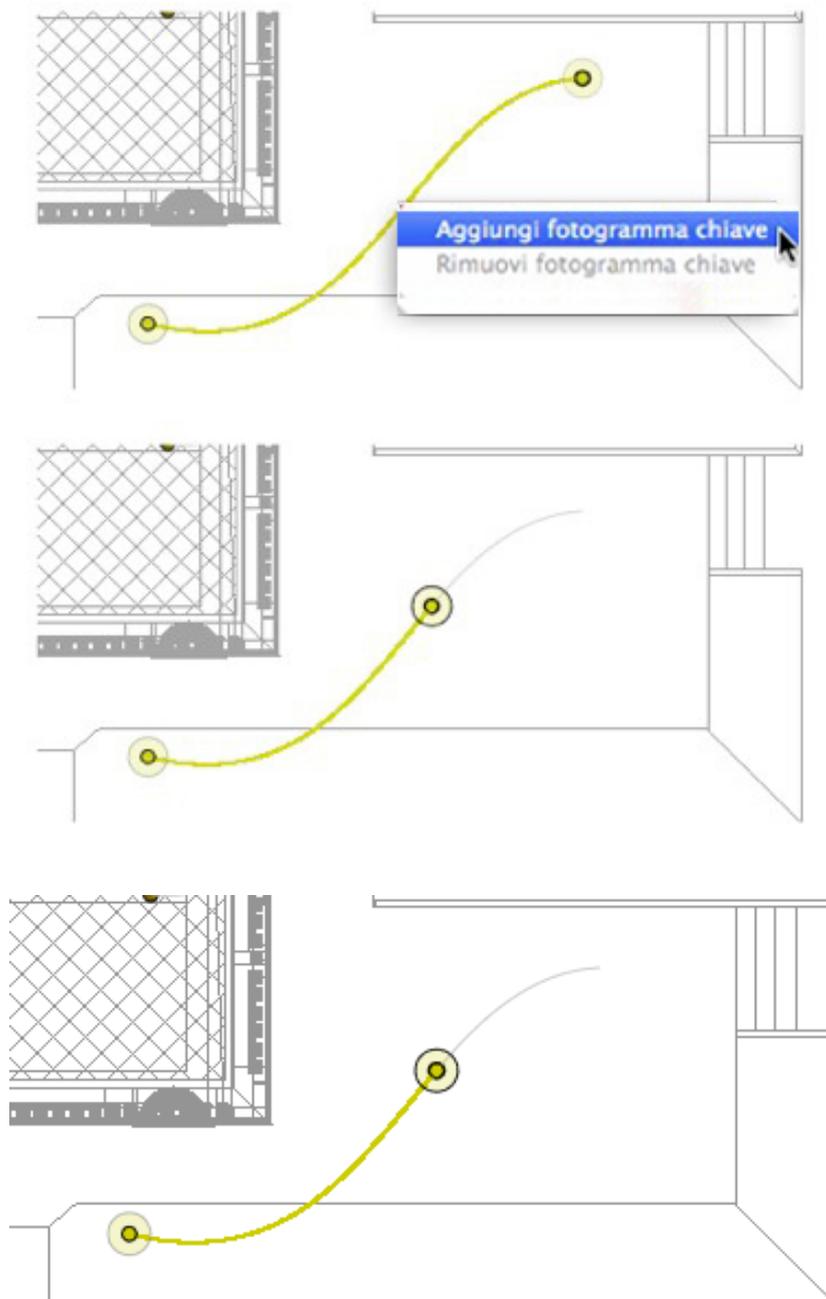
NB 1: Per modificare gli elementi della Timeline occorre essere in modalità registrazione.

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

- In modalità , il tasto è rilasciato (non attivo).
- Nella finestra della Linea temporale, cliccare su registra nella  vista 2D, fare clic con il tasto destro del mouse sul percorso, selezionare "**Aggiungi fotogramma chiave**" dal menu 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
- Mostra simili
- Mostra selezionati

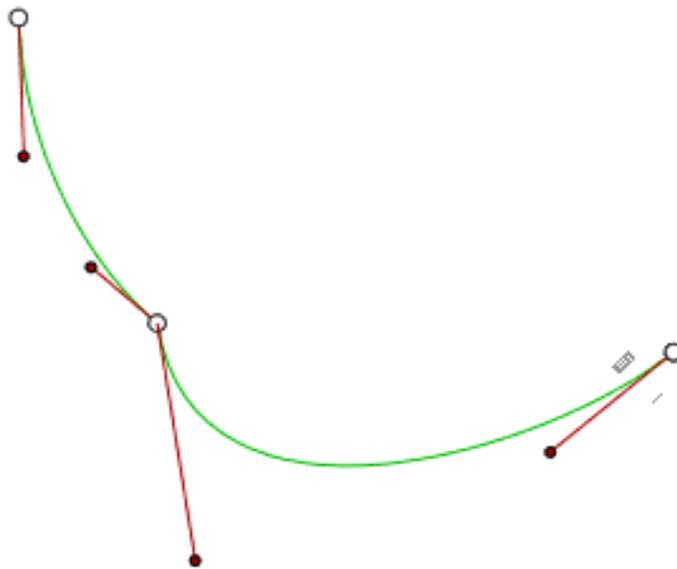
- *Mostra tutto*: Visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci e oggetti.
- *Mostra solo elementi del tipo corrente*: A seconda dell'ispettore attivo (Animazioni, Luci o Oggetti), questa opzione visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci, o oggetti.
- *Mostra solo elemento corrente*: visualizza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

Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D

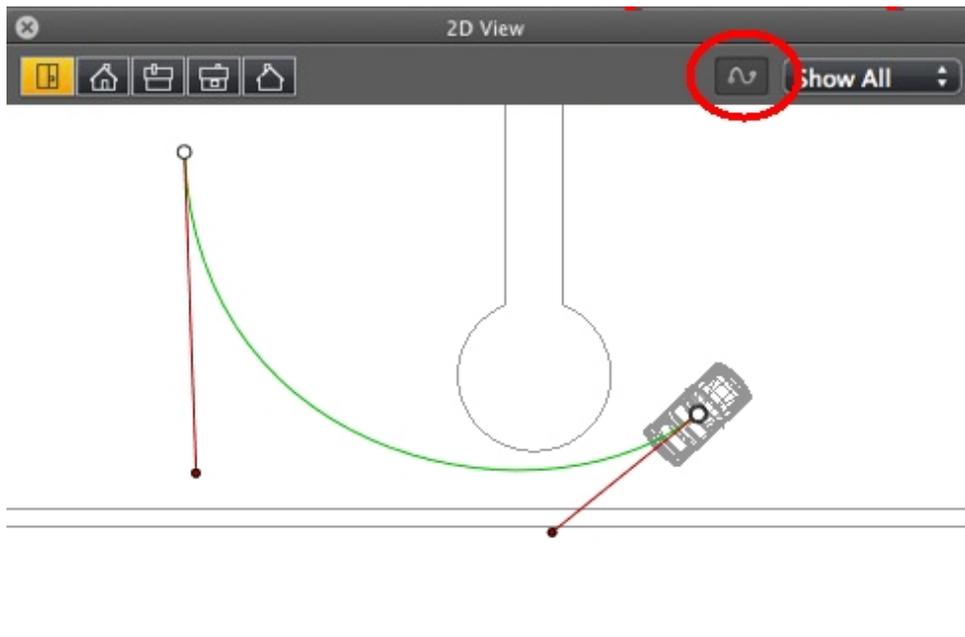
FINESTRA VISTA 2D

Le modifiche di percorso sono chiaramente distinte dalle modifiche dei fotogrammi chiave. Ciò riguarda i percorsi per telecamere, luci e oggetti, ma anche i relativi menu a comparsa.

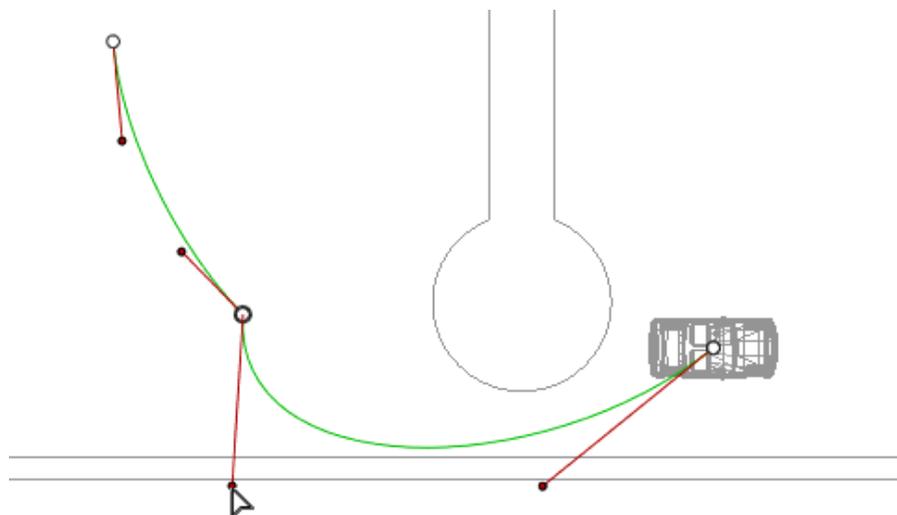
Modifica dei percorsi

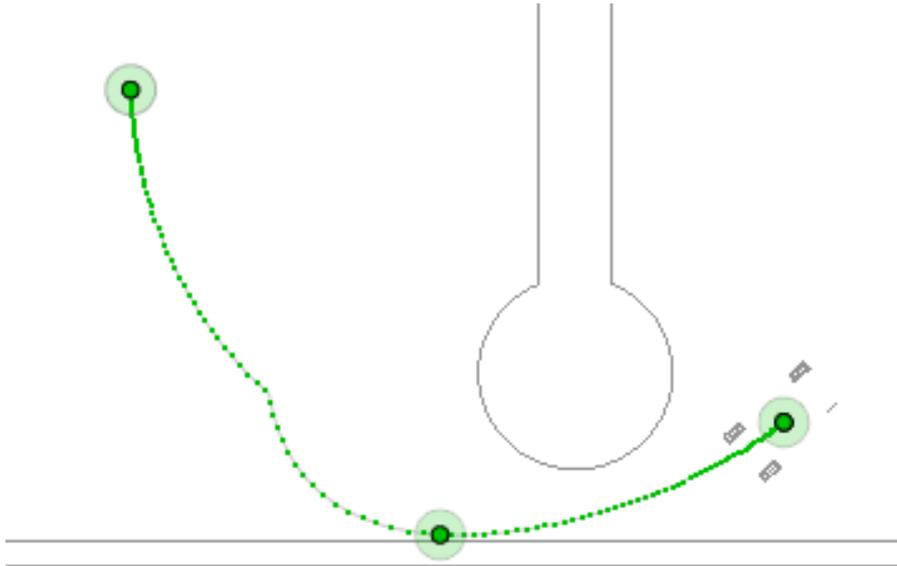


Il percorso dell'Oggetto è in verde.

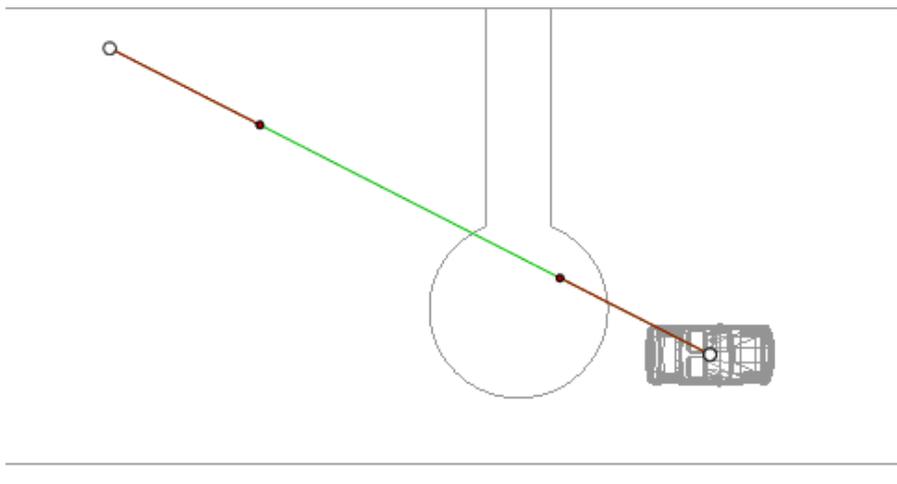


- Usare lo strumento *Modifica Percorso*  nella barra della finestra per selezionare la modalità.
- *Tasto premuto:*  L'editor del percorso è attivo (di conseguenza, l'editor del fotogramma chiave non è attivo in questa vista).
- *Tasto rilasciato:*  L'editor del fotogramma chiave è attivo (di conseguenza,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





Creare il percorso



In modalità , spostare l'oggetto.

- I punti bianchi con un bordo grigio indicano i punti di inizio e di fine con tangenti.
- Le maniglie delle tangenti sono indicate da punti rossi con un bordo nero.

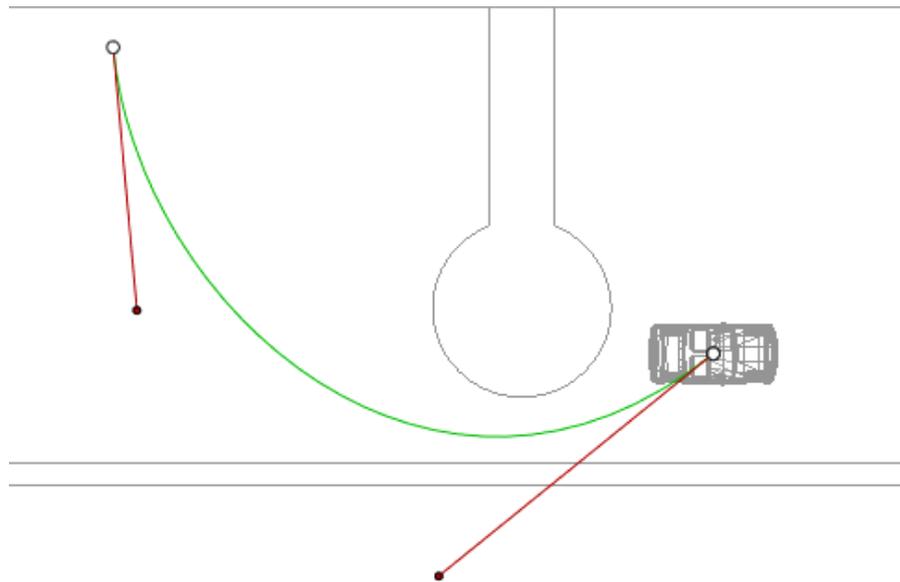
In questo modo si traccia un percorso verde rettilineo.

Spostare il percorso

- Cliccare sul percorso e spostarlo.



Modifica del percorso

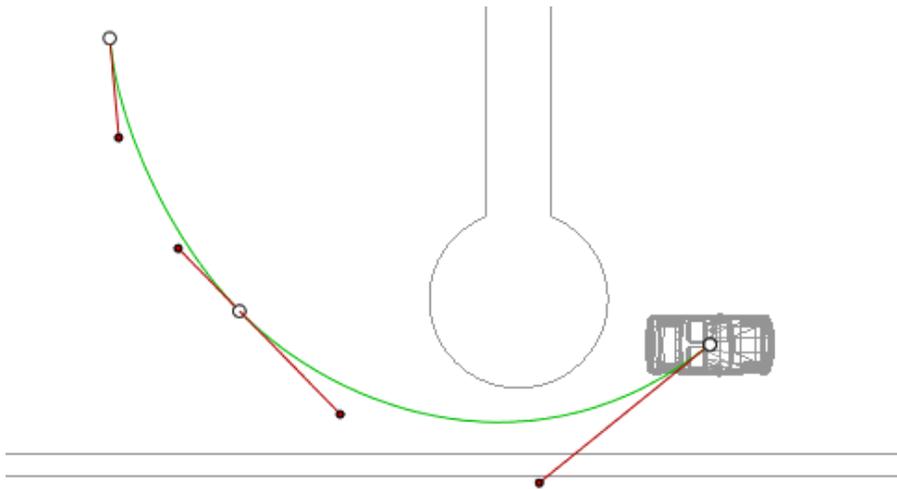


- Usare le maniglie per modificare graficamente le tangenti.

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.

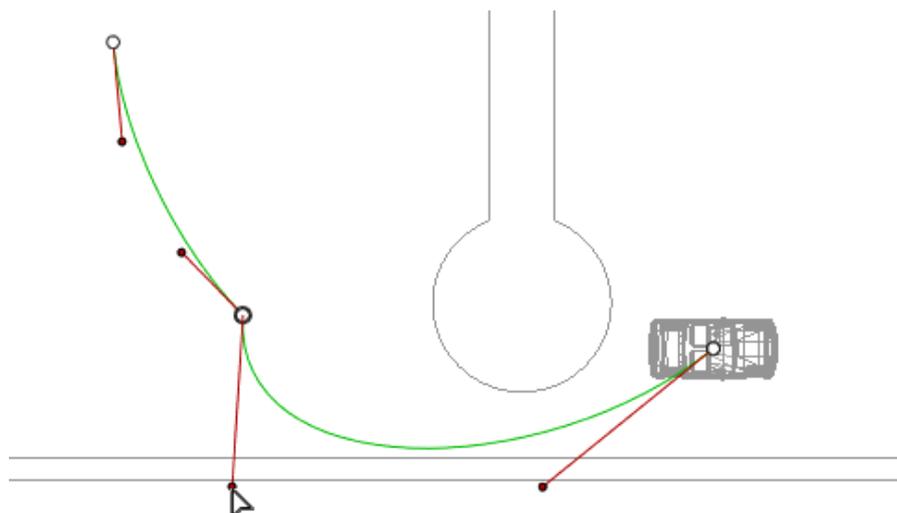


Risultato:

Per modificare una porzione 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.

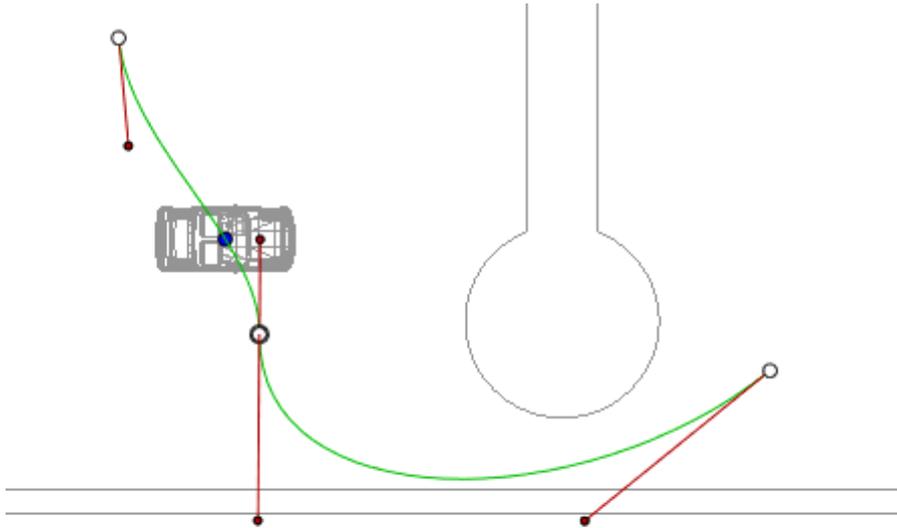


Risultato:

Per eliminare il punto di flesso:



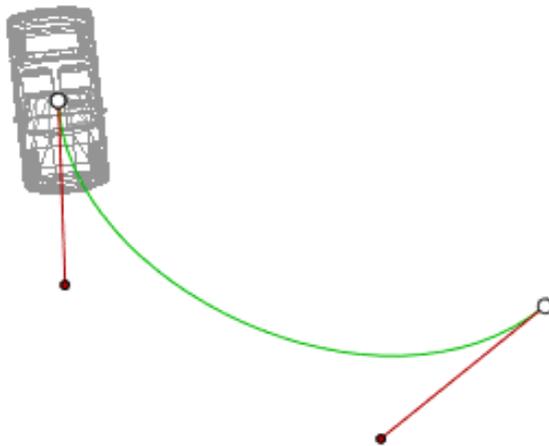
- Selezionare "Blocca Tangente".



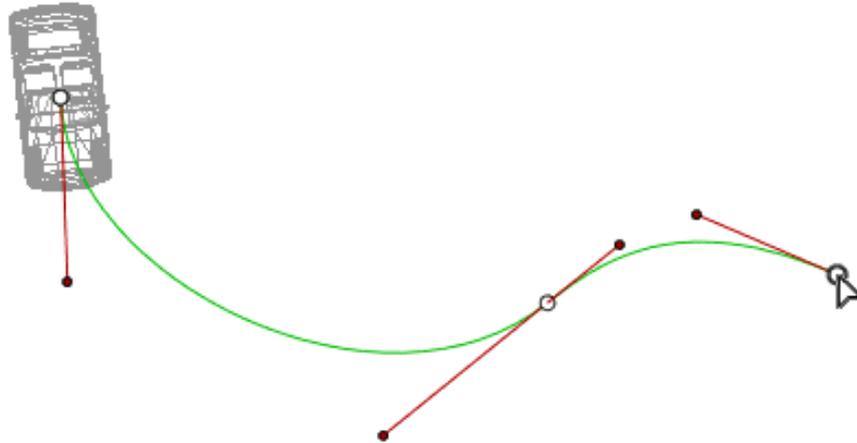
Risultato:

Estendere il percorso

Estende il percorso senza alterare l'animazione esistente.



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



Risultato:



NB: La Linea temporale può essere utilizzata per riprodurre la sequenza in qualsiasi momento.

Menu a comparsa di modifica del percorso

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso giallo per visualizzare un menu a comparsa con le seguenti opzioni:



- *Aggiungi punto di controllo:* Consente di aggiungere un punto modificabile al percorso.
- *Eliminata punto di controllo:* consente di eliminare il punto dal percorso (fatta eccezione per i punti di fine).
- *Chiudi percorso:* Consente di chiudere il percorso.
- *Apri percorso:* Consente di riaprire il percorso.
- *Elimina percorso:* Consente di eliminare il percorso.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse su una maniglia della tangente per aprire un menu a comparsa con le seguenti opzioni:

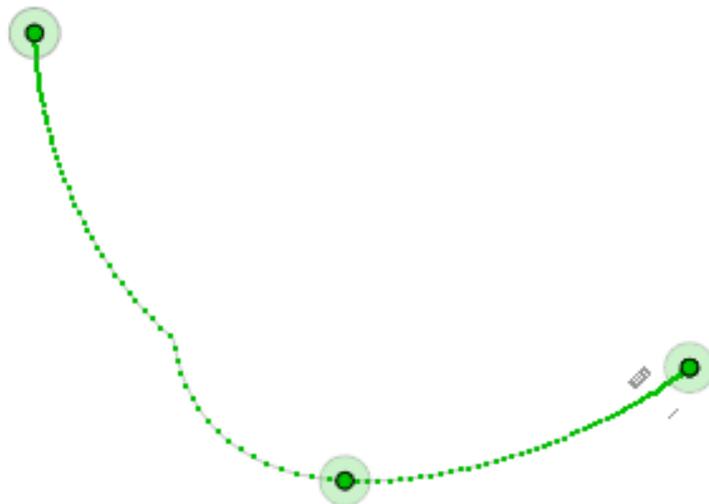


- *Blocca tangente:* Per eliminare un punto di flesso.
- o
- *Sblocca tangente:* Per creare un punto di flesso.



Dopo aver sbloccato la tangente è possibile creare un punto di flesso per lavorare indipendentemente con mezza tangenti.

Modifica dei Fotogrammi chiave



Il percorso dell'Oggetto è in verde.



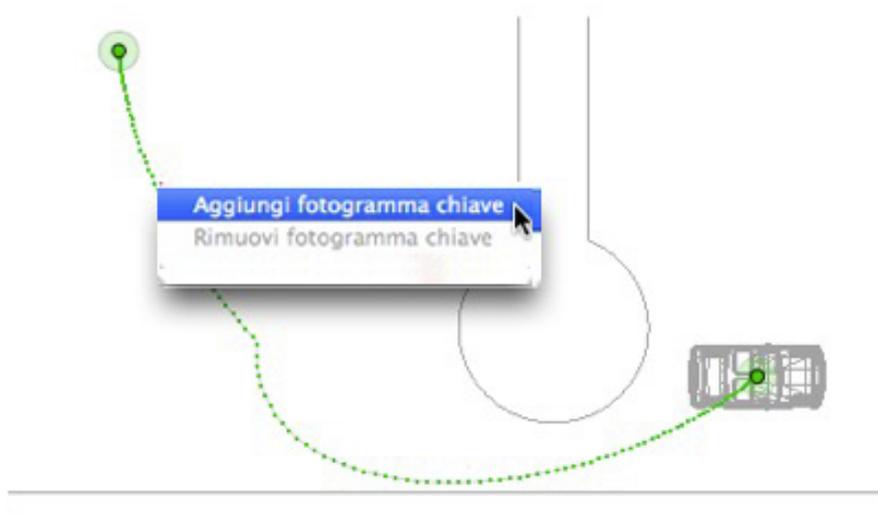
NB 1: Per modificare gli elementi della Timeline occorre essere in modalità registrazione.

Menù a comparsa di modifica dei fotogrammi chiave

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso giallo per visualizzare un menu a comparsa con le seguenti opzioni:
 - *Aggiungi Fotogramma chiave:* Aggiunge un fotogramma chiave.
 - *Togli Fotogramma chiave:* Cancella un fotogramma chiave.

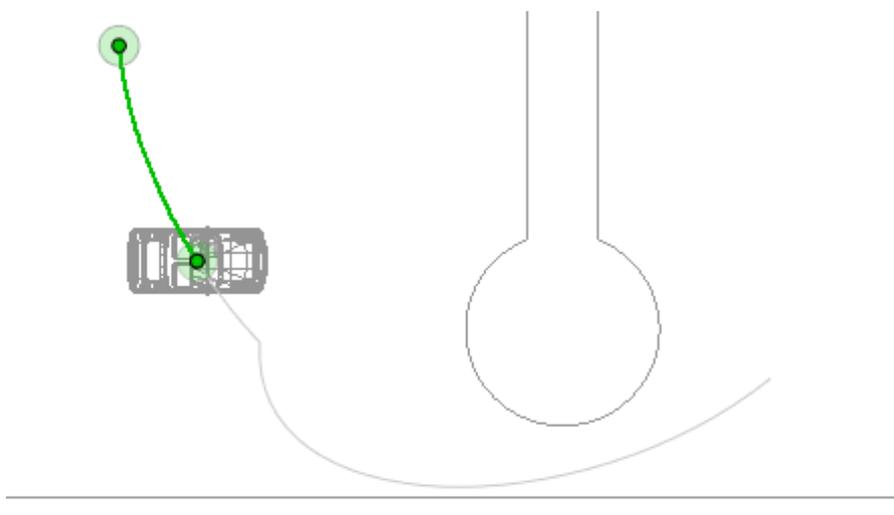


AGGIUNGE UN FOTOGRAMMA CHIAVE.



In modalità , il tasto è rilasciato (non attivo).

Nella finestra della Linea temporale, cliccare su registra nella  vista 2D, fare clic con il tasto destro del mouse sul percorso e selezionare "Aggiungi fotogramma chiave" dal menu 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

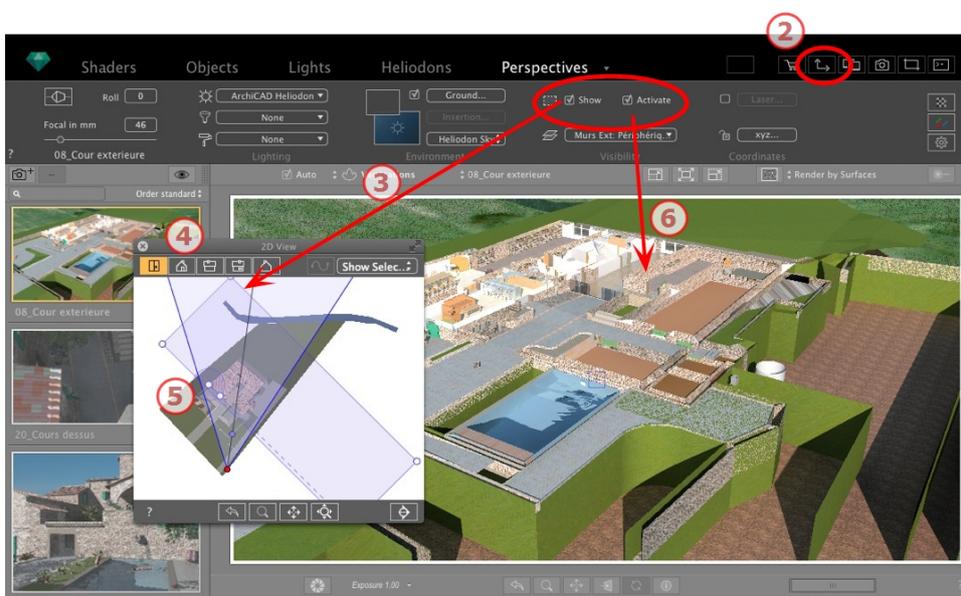
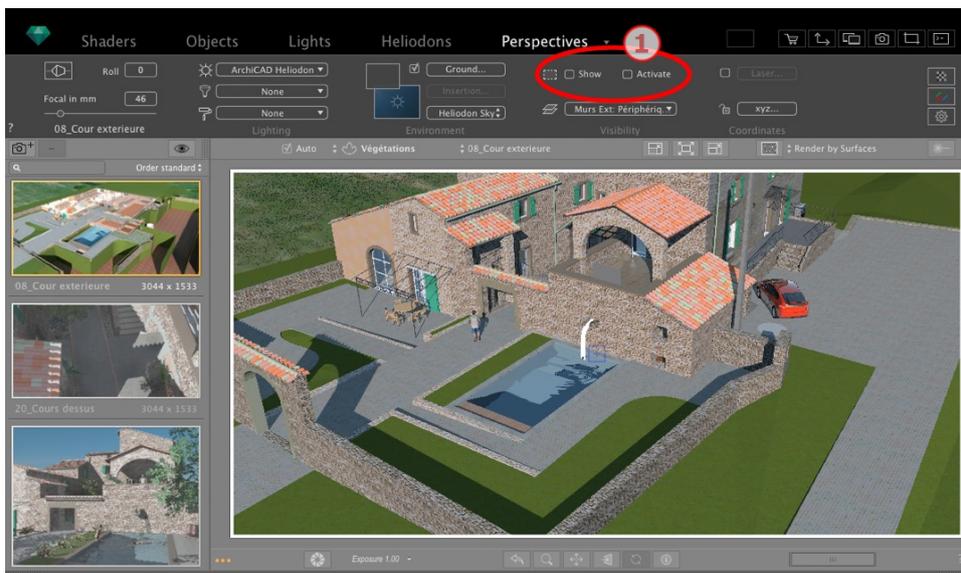
- Facendo clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo bianco della finestra 2D, si visualizza il seguente menù a comparsa che facilita la modifica in Vista 2D e mostra e nasconde i percorsi.



- ✓ Mostra tutto
- Mostra simili
- Mostra selezionati

- *Mostra tutto*: Visualizza tutti i percorsi di fotocamere, luci e oggetti.
- *Mostra solo elementi del tipo corrente*: In base all'ispettore attivo in quel momento (Animazioni, Luci o Oggetti), quest'opzione mostra tutti i percorsi di fotocamera, luce o oggetto.
- *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.

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

Mostra la finestra della Vista 2D.

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

Ruota la casella all'interno del piano. La casella può anche essere manipolata graficamente nella Vista Superiore.

6. ATTIVAZIONE DELLA CASELLA DI RITAGLIO

Selezionare *Attiva* in modalità Anteprima e il modello appare 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

Mostra la scena in tempo reale, così come sarà dopo il rendering, ad eccezione dell'anti-aliasing che non è preso in considerazione. Eventuali cambiamenti sono immediatamente rispecchiati.

2. STRUMENTI DI NAVIGAZIONE

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



Resetta la fotocamera nella posizione definita quando è stata avviata la visualizzazione.



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.

Sia i comandi della barra strumenti (Navigazione, Zoom, Panoramica e Vista frontale) che i tasti di scelta rapida con tastiera e mouse della finestra Anteprima si usano per navigare all'interno di una scena.

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. ANTEPRIMA IMPOSTAZIONI DIMENSIONE

Da sinistra a destra: Diminuire la dimensione, Adattarla allo spazio di lavoro disponibile e aumentare la dimensione.

6. SELEZIONE DEL PUNTO DI VISTA

Menu a comparsa per navigare tra i punti di vista.

7. LUCIDO CORRENTE

Menu a comparsa: Destinazione di un lucido nel trascinare e spostare un oggetto nella scena.

Se *Auto* è 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.

Se *Auto* è 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.

8. FOTOCAMERA REALE



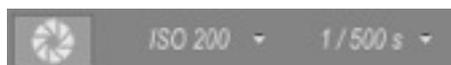
Illuminazione automatica quando il tasto è acceso.

Garantisce una migliore conformità ai colori e alla loro luminosità, nonché un migliore contrasto e precisione.

In fondo all'Anteprima si trovano i parametri ISO e Shutter Speed, i valori possono essere modificati inserendone di nuovi o facendo scivolare il cursore.

ISO da 1 a 32.000; Speed Shutter da 1 a 16.000.

Due modalità ISO ed Esposizione: cliccare il tasto per passare da una all'altra.



ISO: imposta la sensibilità delle superfici sensibili; i valori vanno da 1 a 32.000. Shutter Speed: imposta il tempo d'esposizione; i valori vanno da 1 a 16.000.



Esposizione: i valori vanno da 0 a 2.



NB: Queste opzioni sono disponibili nei parametri di rendering del punto di vista.

9. SUPERFICI DI RENDERING

Nei parametri di rendering del punto di vista, per via del tempo necessario a mostrarli, gli effetti Ambient Occlusion, cielo potenziato e spostamento non si vedono direttamente nell'Anteprima. Per vederli, occorre

cliccare sul tasto Raffinare l'anteprima.  pulsante.



L'anteprima mostra le opzioni di modalità

Display OpenGL: il modello sarà presentato in OpenGL senza luci realistiche, senza proiettare ombre e senza trasparenza. La navigazione è molto rapida ma ridotta.

Visualizzazione standard: il modello viene visualizzato con i pixel al 100%.

Visualizzazione bozza: rispetto alla visualizzazione standard il modello viene visualizzato più rapidamente con i pixel al 25%.

Auto Switch OpenGL: nel muovere la fotocamera, il modello sarà presentato in OpenGL senza luci realistiche, senza proiettare ombre e senza trasparenza. La navigazione è molto rapida ma di qualità ridotta.

 **NB:** Auto Switch Open GL può essere combinato a *Rendering per Superficie* o *Rendering per Blocchi*. Al rilascio del mouse si attiva l'opzione *Rendering per*.

10. LASER

Accendere  o spegnere  per visualizzare l'effetto laser. Lo strumento laser è gestito nell'ispettore punti di vista.

See "Lavorare con gli Shader in Anteprima" on page 63

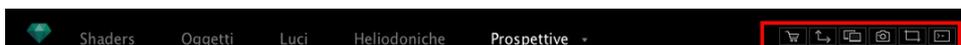
See "Lavorare con le Texture in Anteprima" on page 66

See "Lavorare con le Luci in Vista 2D" on page 60

See "Lavorare con gli Oggetti in Anteprima" on page 52

See "Lavorare con gli Oggetti in Anteprima: Sostituisci oggetti" on page 55

VISUALIZZAZIONE ANTEPRIMA E BARRA DEGLI STRUMENTI



Comandi scorciatoia finestre



Mostra la finestra Abvent Media Store.



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 avvia il rendering della zona delineata dal rettangolo. See "Finestra Rendering parziale" on page 290.



Visualizza la finestra Rendering in Batch.



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

- Se *Auto* è 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.

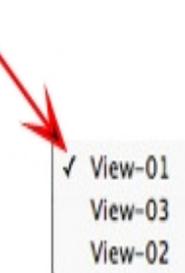
Barra degli strumenti di visualizzazione



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

- Se *Auto* è 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.



Navigazione nei Punti di vista. Seleziona una vista da visualizzare.



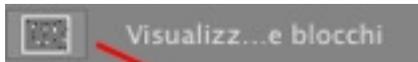
Riduce le dimensioni dell'Anteprima.



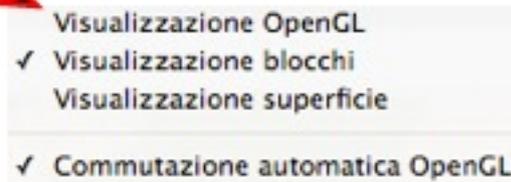
Adatta le dimensioni dell'Anteprima.



Aumenta le dimensioni dell'Anteprima.



Avvia la modalità



rendering anteprima.



Strumento laser spento



strumento laser acceso.

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 gli elementi della scena con il mouse.

FINESTRA TIMELINE

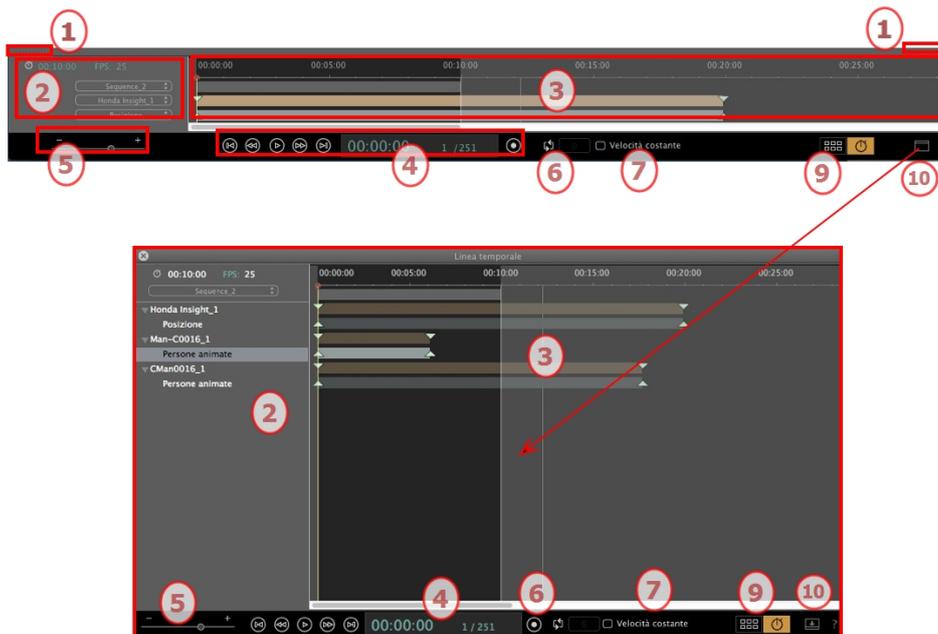
Introduzione

Il lavoro di animazione si esegue utilizzando Animazioni, Luci, Elidoniche 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.

Se la Linea temporale è mostrata indipendentemente, vediamo l'intera sequenza con i suoi elementi animati e tutti i tipi di animazione legati a questi elementi, come la posizione, rotazione, ecc.

1. Mostra/Nascondi la Timeline

OPZIONE AUTOMATICA DI VISUALIZZAZIONE TEMPORANEA

Il cassetto è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore verso il basso della finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sulla Linea temporale. Su entrambi i lati, cliccare sull'icona per costringere la Linea temporale a restare aperta e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

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.

I menu a comparsa possono essere utilizzati per mostrare la sequenza corrente.

Quando la linea temporale è nel dock

- Il primo dei tre menu mostra la sequenza in corso. Cliccarvi sopra per selezionarne un'altra.
- Il secondo menu mostra l'elemento animato corrente.
- Il terzo mostra gli eventi applicati all'elemento animato, come la posizione, la rotazione, ecc.

Quando la linea temporale è mostrata separatamente

- Il menu a comparsa mostra la sequenza in corso. Cliccarvi sopra per selezionarne un'altra.
- Sotto si trova la miniatura prima del nome dell'elemento animato in corso.



- Sotto si trova il tipo di eventi dell'elemento animato, la posizione, la rotazione, ecc.

3. Barra del tempo

Indica la durata della scena con una barra di scorrimento e dispone di un cursore per il posizionamento e la modifica dei fotogrammi chiave e delle sequenze.

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



NB: La posizione in corso appare inoltre *in Vista 2D*, se l'elemento è animato su un percorso. Cliccare e trascinare per spostare il cursore. Il cursore è verde. Quando passa un fotogramma chiave, questo si incolla alla puntina e diventa rosso. Il cursore inoltre diventa rosso nel passare su una guida. Il cursore si allontana dalla guida quando:
Viene modificata l'ora
Viene riprodotta la sequenza corrente
La rotellina del mouse può essere utilizzata per applicare lo zoom alla scena quando si passa sulla scala temporale

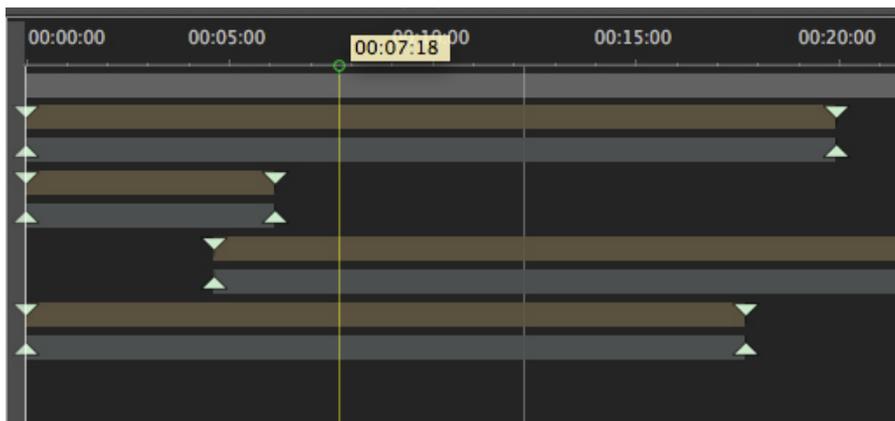
Linea temporale

Sequenza corrente

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.

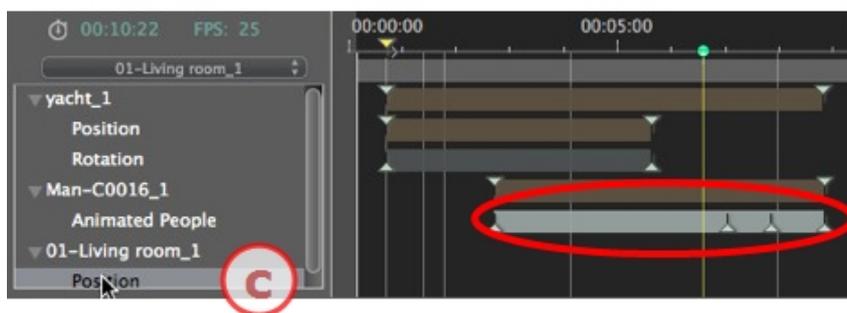
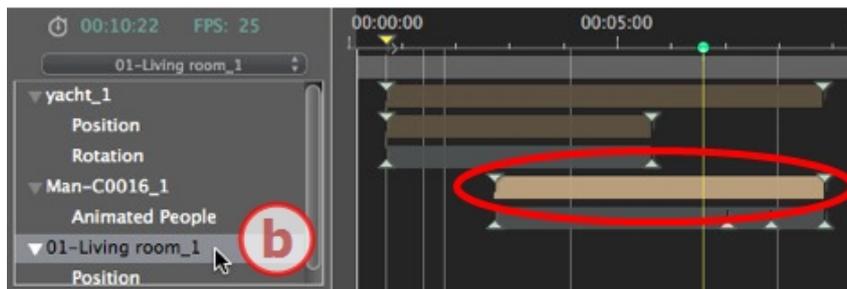
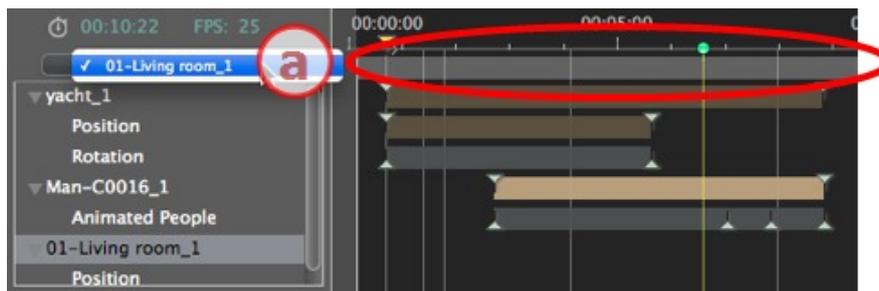
L'intera sequenza può essere spostata senza cambiare la durata, cliccando e trascinandola sulla linea blu.



Una puntina indica la posizione corrente sulla Linea temporale in min:sec.



NB: I fotogrammi chiave e le guide non seguono il movimento. Di conseguenza, i campi numerici tempo e durata sono aggiornati.



- a. La sequenza corrente.
- 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

Consente di navigare nel tempo lungo la scena e di riprodurre o interrompere la riproduzione della sequenza. Di conseguenza il cursore si muove.

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 di fotogramma/numero totale fotogrammi: inserire un numero nel campo numerico e il cursore balza nella posizione indicata nel fotogramma.

Registrazione 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 corrente

Indica la durata della sequenza tra le puntine d'inizio e di fine. Espressa in: minuti: secondi: numero immagine.

Inserendo un valore si aggiorna la posizione alla fine della puntina. Trascinando le puntine 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

Non selezionato: l'inizio e la fine della sequenza hanno una progressione di velocità.

Selezionato: la velocità resta costante lungo tutta la sequenza.

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

8. OpenGL

In Anteprema, questa modalità aiuta ad ottenere fluidità nel riprodurre l'animazione. Una volta deselezionata, la scena è presentata in radiosità, se selezionata la scena appare in OpenGL: il modello appare in bianco senza trasparenza con i bordi sottolineati in nero.

9. Passare alla visualizzazione Linea temporale o Catalogo Media

10. Togliere la finestra temporale dal dock

Particolarmente utile nel lavorare con un secondo schermo.

Animazione

Artlantis anima praticamente tutti i comandi relativi agli ispettori:

- Fotocamere: (animazioni)
- Luci
- Ispettore Eliodoniche
- Oggetti
- Texture animata.

Inizia come segue ad animare i parametri per fotocamere, luci, heliodoniche, oggetti e texture animate:

1. Attiva Ispettore Animazioni, poi
2. Attivare l'ispettore Luci, Heliodoniche, Oggetti o 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...

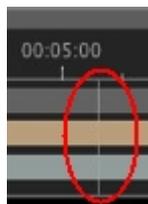
FOTOGRAMMI CHIAVE

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: Lo shader di Fresnel acqua può essere animato quando si seleziona **Animazione** nell'ispettore Shader. Le nuvole possono essere animate se si seleziona **Attivare direzione vento** nei parametri di animazione dell'ispettore 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.

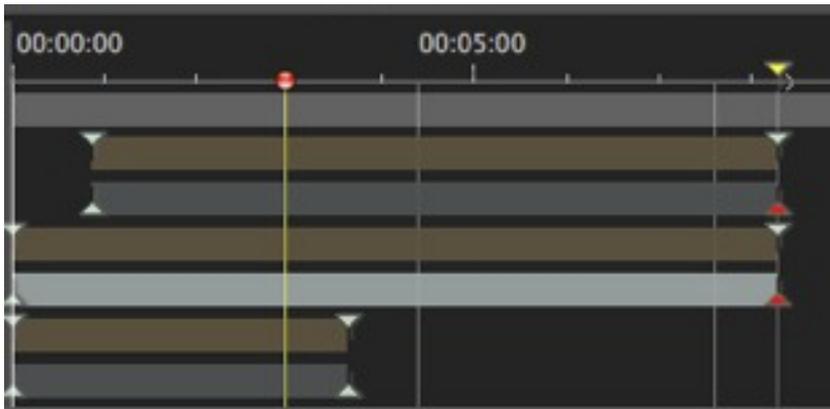
Impostazioni animate per gli elementi correnti

- 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 il avimov.

L'animazione è interpretata tra due chiavi.



Rappresentazione delle chiavi

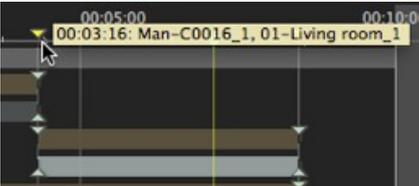


INFORMAZIONI GENERALI:

- 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).
	<p>Più elementi animati sincronizzati. Spostando il triangolo giallo, le chiavi sovrapposte seguono. Fotogrammi chiave non selezionati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 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.



Punta	Descrizione
	<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"> ■ Spostare il cursore su chiavi sincronizzate per mostrare le relative informazioni. ■ 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. 

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 della Linea temporale, **una volta accesa la modalità registra, modificare un parametro dell'elemento corrente.**



NB: Se un elemento non è più animato, avviando la modalità di registrazione si potranno creare due immagini chiave. Quella che si trova all'inizio della sequenza assume il valore del parametro prima della modifica. La seconda, che si trova al momento attuale, assume il valore post modifica del parametro.

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.

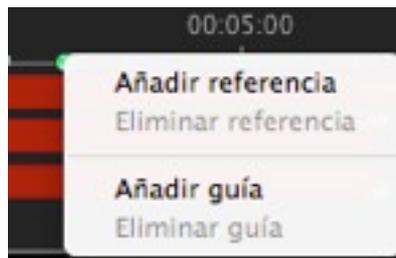
MENÙ A COMPARSA DEL CURSORE

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



Aggiunta di un Fotogramma chiave

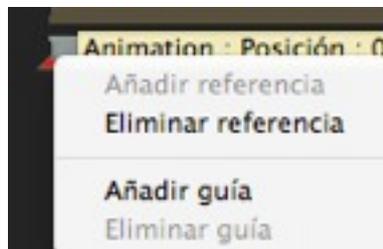
- Posiziona il cursore sulla Timeline.



- 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+Click e trascinare* la puntina. (Entrambi i fotogrammi chiave hanno lo stesso valore e possono quindi "congelare" l'animazione in un qualsiasi 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



Essi fungono da etichette visive della Linea temporale (linea grigia verticale).

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

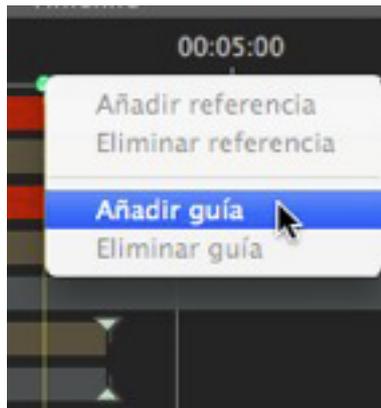
- Trascinamento e rilascio.



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.

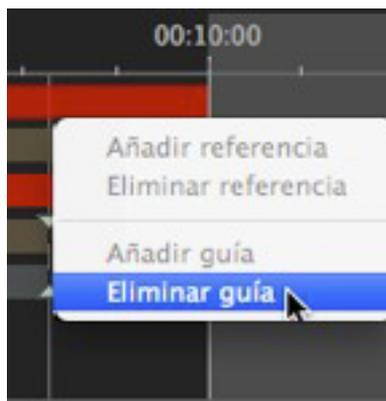


- Cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare l'elemento *Aggiungi Guida* . Fare doppio clic nella Linea temporale vicino al cursore per aggiungere la guida alla posizione del cursore.

La guida è stata creata.

Cancellazione di una Guida dal Cursore

- Cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare l'elemento *Rimuovi Guida* . È inoltre possibile fare doppio clic sulla guida.



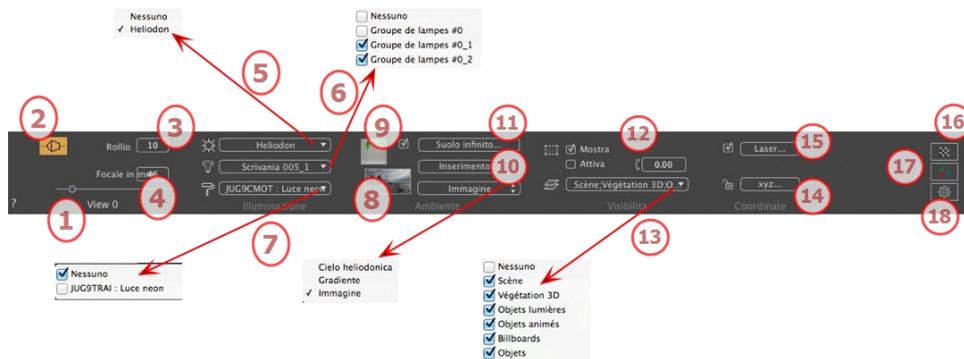
Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

ISPETTORE PROSPETTIVE

Gestisce i punti di vista definiti da una fotocamera, una destinazione o una lunghezza focale. Ogni punto di vista è considerato come un documento a se stante con i suoi parametri, che può ricevere il proprio contesto.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Strumento Inserimento Sito	129
Casella ritaglio	129
Strumento laser	130
Impostazioni Tono	130
Post elaborazione	130
Parametri rendering	130
Usa default	130
Imposta come predefiniti	130
OK per tutti i menu a comparsa	130
Elenco prospettive	131
Elenca menu a comparsa	133
Impostazioni Sfondo e Primo piano	133
Impostazioni rendering prospettiva	153
Motore rendering	153
Formato file	154
Dimensioni e risoluzione del rendering	154
Anti-distorsione	154
ambiente	154
impostazioni	154
Ambient Occlusion	154
Esposizione	155
Bilanciamento del bianco	155
Illuminazione globale	155
Sfondo potenziato	155
Destinazione del rendering	156
Rendering	156
Rendering	156



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. NEON SHADER

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

8. SFONDO

Collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o semplicemente trascinarla e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic su un tasto per aprire l'editor.

Il menu a comparsa può essere utilizzato per scorrere tra diversi tipi di sfondo: Cielo Heliodoniche, Gradiente e Immagine.

9. PRIMO PIANO

Collocare un'immagine 2D con maschera alfa in Primo piano o semplicemente trascinarle e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic sul tasto per aprire l'editor.

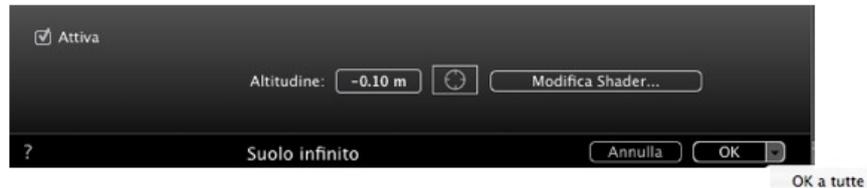


10. STRUMENTO INSERIMENTO SITO

Abbinare il modello a un'immagine dello sfondo.

11. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per visualizzazione:



- Selezionare/deselezionare per attivare e disattivare il suolo. Il suolo riceve Ombre, Shader e Oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in Anteprima cliccare sull'elemento della scena per definire l'altezza da terra.

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in un'elevazione della Vista 2D cliccare sulla geometria per definire l'altezza da terra.

- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menu OK: OK consente di diffondere le impostazioni a tutti i suoli infiniti inseriti nel 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

Cliccare sul tasto **xyz...** per aprire la finestra di dialogo delle coordinate.





Lucchetto: Cliccare sull'icona per bloccare o sbloccare le coordinate.

Posizione della fotocamera: Posizioni X, Y e Z.

Posizione destinazione: Posizioni X, Y e Z.

Definire come destinazione: Consente di limitare la destinazione della fotocamera al movimento di un oggetto. In modalità Oggetto, fare clic con il tasto destro del mouse su un oggetto e selezionare "Definire come destinazione" nel menu a comparsa. Poi, in modalità Prospettive, selezionare il nome dell'oggetto in questione in questo menu.

Riferimento altitudine: Consente di definire una posizione in riferimento ad una geometria cliccata.

15. STRUMENTO LASER

Definisce una linea virtuale nel progetto e la utilizza per allineare oggetti, lampade, texture.

16. IMPOSTAZIONI TONO

Imposta il tono per la visualizzazione corrente.

17. POST ELABORAZIONE

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

18. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento per il rendering finale.



Usa default

Usare le impostazioni per default.

Imposta come predefiniti

Definisce le impostazioni correnti come impostazioni predefinite

OK per tutti i menu a comparsa

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste per il relativo ispettore.



ELENCO PROSPETTIVE



1. ACCESSO ELENCO

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

Cliccarvi sopra per modificarlo. Un prefisso tra parentesi indica il motore corrente selezionato: **(W)** Modello bianco, **(P)** Motore reale.

4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra la dimensione del punto di vista del rendering corrente.



5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente.

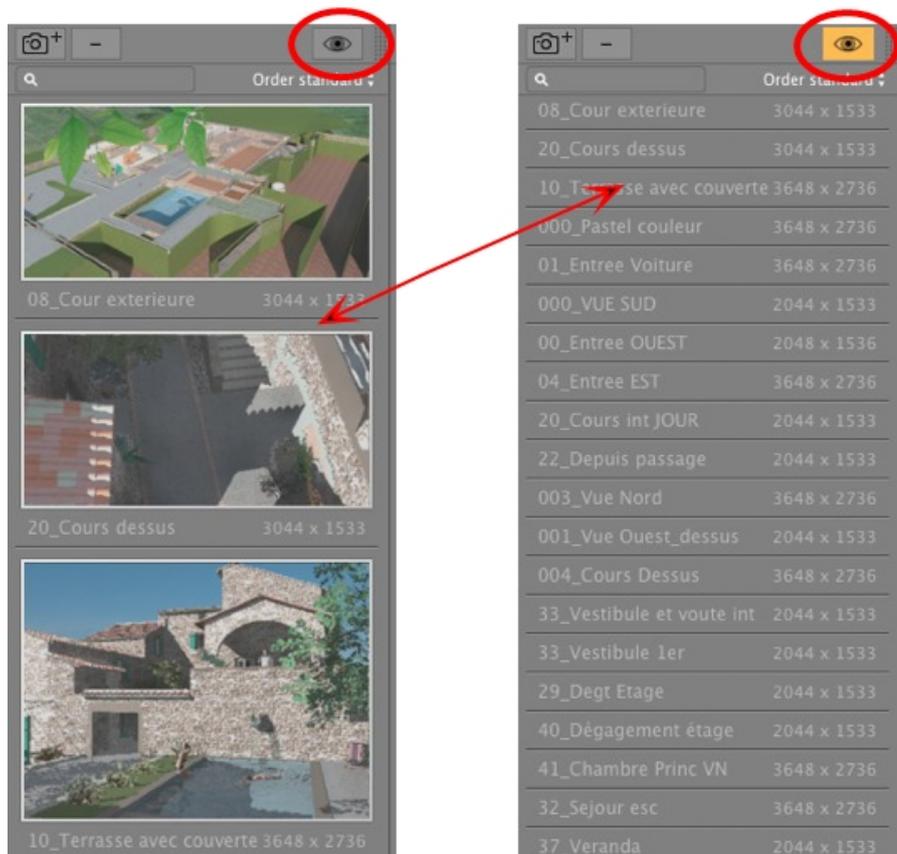


Elimina il punto di vista selezionato.

Selezionare la vista con i tasti di scelta rapida e premere il tasto Backspace per eliminarla.

6. SCHERMO FILTRO

Mostra i punti di vista visibili senza le anteprime.

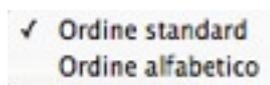


Cliccare su  per mostrare il punto di vista con il suo nome e la dimensione del rendering.

7. TROVA PUNTI DI VISTA

Nel campo alfanumerico, digitare una richiesta per elencare le viste corrispondenti. Cancellando il contenuto vengono elencate tutte le viste.

8. CLASSIFICARE



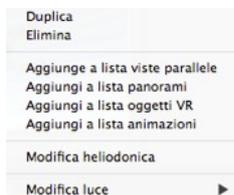
Come standard: le viste sono elencate in successione, nell'ordine in cui sono state create.



In ordine alfabetico: elenca le viste in modo incrementale in ordine numerico ed alfabetico.

Elenca menu a comparsa

- Fare clic con il tasto destro del mouse su una vista per far aprire il menu a comparsa:



Duplicare

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 SEQUENZA

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

MODIFICA HELIODONICA

La tavolozza ispettori passa alla modalità Heliodonica e l'heliodonica viene selezionata.

MODIFICA LUCE

Selezionare una luce, la tavolozza ispettori passa alla modalità Luci e la luce viene selezionata.

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'eliodonica, il menù a tendina mostra:
 - **Cielo Heliodoniche, 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 tinta unita.

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, exr 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 tasto non sarà attivato.

4. *Luminosità*

Impostare la luminosità dell'immagine; l'effetto sarà limitato all'immagine e non al modello. Cliccare sulla linea rossa verticale per ripristinare il valore originale. I valori vanno 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*

Dimensione dell'Immagine LxA definisce la dimensione dell'immagine. Digitare i valori nei campi numerici e usare l'icona lucchetto per mantenere le proporzioni.

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

7. *Dimensioni originali*

Cliccare sul tasto per tornare all'immagine nella sua dimensione iniziale.

8. *Usa Dimensione immagine*

Cliccare sul tasto per abbinare la dimensione dell'immagine alla dimensione del 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 tasto non sarà attivato.

4. *Luminosità*

Impostare la luminosità dell'immagine; l'effetto sarà limitato all'immagine e non al modello. Cliccare sulla linea rossa verticale per ripristinare il valore originale. I valori vanno 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

Impostare la luminosità dell'immagine; l'effetto sarà limitato all'immagine e non al modello. Cliccare sulla linea rossa verticale per ripristinare il valore originale. I valori vanno 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

Selezionare la casella per attivare le luci incluse nell'immagine di sfondo. Usare il cursore per impostare la potenza della luce. I valori vanno da -100 a 100. Cliccare sul diodo rosso per recuperare l'illuminazione con la potenza 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'Eliononica. 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'eliononica. Maxwell non ne ha bisogno per gestire le ombre.

2. PRIMO PIANO



1. Cerca

L'immagine in primo piano deve avere un canale alfa (che rappresenta l'opacità o la trasparenza dell'immagine). Ad esempio, per vedere la scena attraverso la vegetazione.

I formati di file accettati sono tga, tiff, png e psd. Se s'intende utilizzare il comando **Modifica canale Alfa**, saranno presi in considerazione solo i seguenti formati di file: jpg, bmp e png.

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

Impostare la luminosità dell'immagine; l'effetto sarà limitato all'immagine e non al modello. Cliccare sulla linea rossa verticale per ripristinare il valore originale. I valori vanno 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

Dimensione dell'Immagine LxA definisce la dimensione dell'immagine. Digitare i valori nei campi numerici e usare l'icona lucchetto per mantenere le proporzioni.

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

6. Dimensioni originali

Cliccare sul tasto per tornare all'immagine nella sua dimensione iniziale.

7. Usa Dimensioni immagine

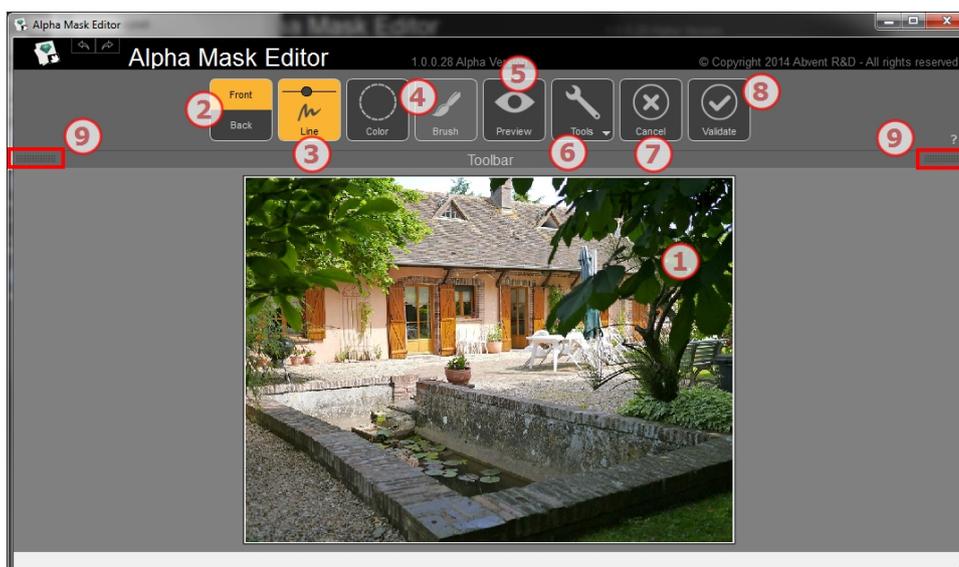
Cliccare sul tasto per abbinare la dimensione dell'immagine alla dimensione del Rendering.

8. Modificare canale Alfa

Cliccare su **Modifica canale Alfa**

Modificare canale Alfa

Cliccare sul tasto **Modifica canale Alfa**, disponibile nei parametri Primo piano, per aprire la finestra di dialogo.



1. FINESTRA DI LAVORO

Mostra l'immagine con il risultato dei comandi applicati.



Tasti di scelta rapida

- Usare la rotellina del mouse per effettuare lo zoom avanti e indietro nell'immagine.
- Cliccare con il tasto destro e tenere premuto per una panoramica dell'immagine.

2. MODALITÀ ANTERIORE E POSTERIORE

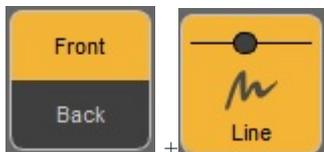
Scegliere l'area finale della maschera da tenere tra la parte anteriore  e quella posteriore . L'area è eliminata nella maschera finale.

3. LINEA

Cliccare su Traccia i Marcatori per le aree anteriore e posteriore, a seconda della modalità anteriore e posteriore. Cliccare e trascinare il mouse per tracciare marcatori. Usare il dispositivo di scorrimento nel tasto per aggiustare lo spessore del marcatore e definire così le aree migliori corrispondenti ai marcatori. Un colore frontale mantiene la sua tonalità originale, mentre un nero assume una maschera colorata.

Esempio:

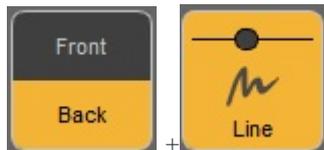
Occorre aggiungere i rami di destra e sinistra al primo piano mantenendo il resto sullo sfondo. Disegnare due marcatori il più vicino possibile ai bordi per ottenere un risultato ottimale...





I marcatori sono stati aggiunti alla parte anteriore.

...e in modalità posteriore, un marcatore viene tracciato per lo sfondo.



Usare il dispositivo di scorrimento nel tasto per aggiustare lo spessore del marcatore





Marcatori **posteriori** aggiunti.

4. SELEZIONE COLORE DI BASE



Cliccare sullo strumento Traccia il colore , una volta selezionato



Se si seleziona **Anteriore** nella scelta **Linea** , il primo piano appare nel suo colore originale e lo sfondo viene mascherato in rosso.



In questo modo, l'area creata si basa sul pixel cliccato. Più ci si allontana dal pixel cliccato, più il colore accettato diverge dal colore del pixel cliccato. Ciò dipende dalla modalità di selezione: **Anteriore** o **Posteriore**.



Solo i pixel adiacenti al pixel cliccato sono selezionati, se corrispondono ai criteri di colore.

Per aggiungere pixel non adiacenti, tenere premuto il tasto **Alt** dopo aver cliccato su un pixel e trascinare il mouse. Ciò serve ad impostare la gamma di colori validi e solo i pixel all'interno del cerchio saranno aggiunti.



NB: Se non è stato definito nessun marcatore e viene selezionato lo strumento Cerchio, cliccare sull'immagine affinché sia considerata come sfondo e questa sarà colorata in rosso.

Il pennello è disponibile solo nella selezione colori di base. Serve a mitigare l'area anteriore e quella posteriore.



Cliccare sullo strumento Pennello . Una volta selezionato, dipingere l'immagine.

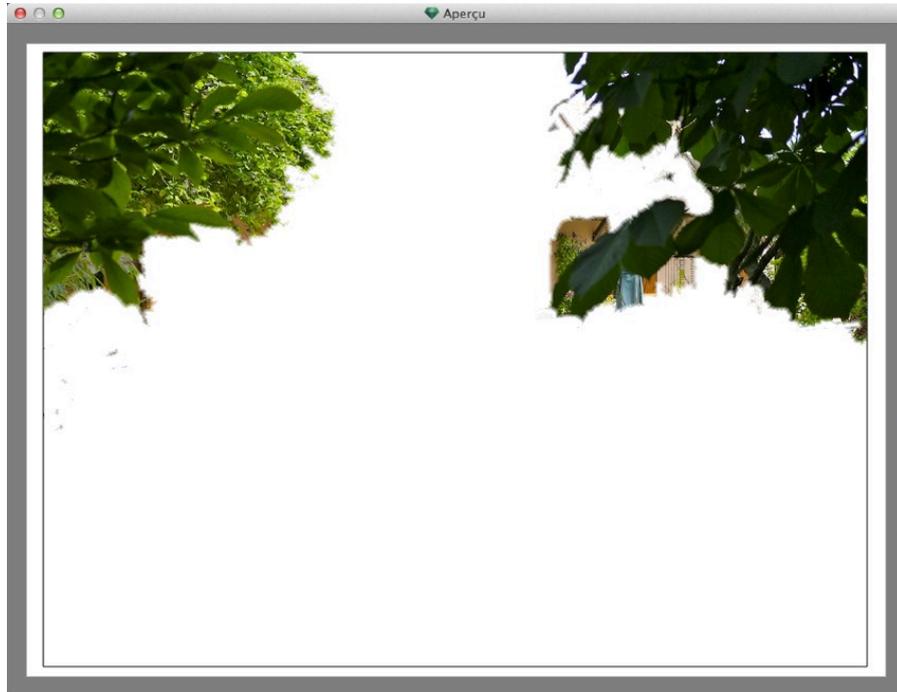
Usare il dispositivo di scorrimento nel tasto per aggiustare lo spessore del marcatore



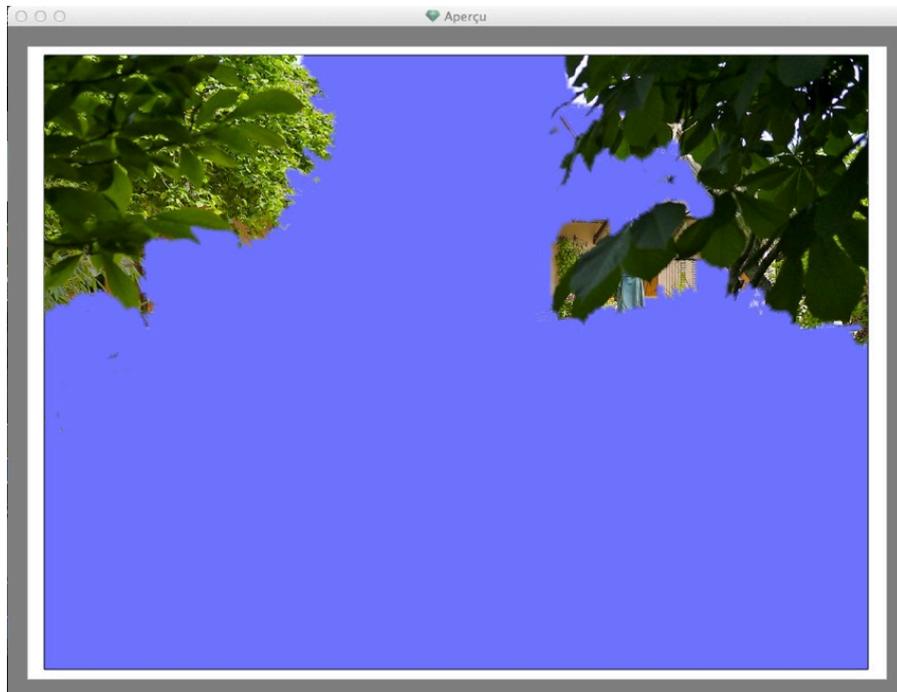
5. ANTEPRIMA



Cliccare sull'icona Anteprima per verificare il risultato.



A volte, per una migliore visibilità, può essere utile cambiare il colore dello sfondo.
Icona strumenti. Sfondo.



6. STRUMENTI



Per impostare il colore della maschera o dello sfondo, per passare dal colore anteriore a quello posteriore della maschera o per ripristinare l'immagine nella sua versione iniziale.



Cliccare sull'icona Strumenti  per visualizzare il menu a comparsa:



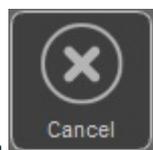
Maschera: cliccare per modificare il colore. Così facendo si apre il selettore del colore sistema. L'icona assumerà il colore della maschera.

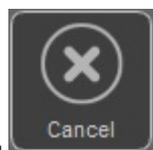
Invertire: alterna la maschera tra l'area anteriore e quella posteriore.

Invertire: riapre il file com'era in precedenza, cancellando tutte le modifiche effettuate.

Sfondo: cliccare per modificare il colore. Così facendo si apre il selettore del colore sistema. L'icona assumerà il colore dello sfondo.

7. ESCI



Cliccare sull'icona  per uscire dall'Editor Maschera Alfa . Una finestra di dialogo chiede se si desidera mantenere il trattamento dell'immagine o cancellarlo.

8. CONVALIDA



Cliccare sull'icona  per confermare il trattamento dell'immagine e chiudere la finestra di dialogo.

9. ACCESSO STRUMENTI

Per ottenere una maggiore superficie di visualizzazione, cliccare per aprire/chiudere il cassetto degli strumenti.

Impostazioni sfondo HDRI



Consente di applicare le impostazioni dello sfondo alla vista corrente:

- Trascinare e rilasciare un'Immagine HDR sulla cornice, scorrere verso un'immagine cliccando sul tasto *Browse...* o facendo doppio clic nella cornice.
- Per spostare l'immagine HDR nella finestra Anteprema, 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. CANCELLA/CONFERMA

Cancella o conferma. Cliccando su OK a tutto si applicano queste impostazioni 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.



Consiglio: È possibile abbinare uno sfondo HDRI ad un'heliotonica. Nell'ambito del rendering Artlantis, questo è un modo di rafforzare la potenza delle ombre.

Modificare canale Alfa

Cliccare sul tasto **Modifica canale Alfa**, disponibile nei parametri Primo piano, per aprire la finestra di dialogo.



1. FINESTRA DI LAVORO

Mostra l'immagine con il risultato dei comandi applicati.

Tasti di scelta rapida

- Usare la rotellina del mouse per effettuare lo zoom avanti e indietro nell'immagine.
- Cliccare con il tasto destro e tenere premuto per una panoramica dell'immagine.

2. MODALITÀ ANTERIORE E POSTERIORE

Scegliere l'area finale della maschera da tenere tra la parte anteriore



e



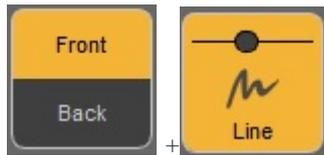
quella posteriore. L'area è eliminata nella maschera finale.

3. LINEA

Cliccare su Traccia i Marcatori per le aree anteriore e posteriore, a seconda della modalità anteriore e posteriore. Cliccare e trascinare il mouse per tracciare marcatori. Usare il dispositivo di scorrimento nel tasto per aggiustare lo spessore del marcatore definire così le aree migliori corrispondenti ai marcatori. Un colore frontale mantiene la sua tonalità originale, mentre un nero assume una maschera colorata.

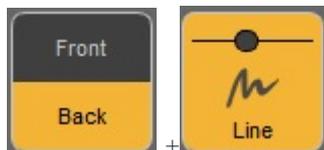
Esempio:

Occorre aggiungere i rami di destra e sinistra al primo piano mantenendo il resto sullo sfondo. Disegnare due marcatori il più vicino possibile ai bordi per ottenere un risultato ottimale...

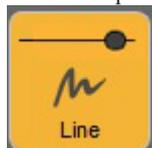


I marcatori sono stati aggiunti alla parte anteriore.

...e in modalità posteriore, un marcatore viene tracciato per lo sfondo.



Usare il dispositivo di scorrimento nel tasto per aggiustare lo spessore del marcatore





Marcatori **posteriori** aggiunti.

4. SELEZIONE COLORE DI BASE



Cliccare sullo strumento Traccia il colore , una volta selezionato



Se si seleziona **Anteriore** nella scelta **Linea** , il primo piano appare nel suo colore originale e lo sfondo viene mascherato in rosso.



In questo modo, l'area creata si basa sul pixel cliccato. Più ci si allontana dal pixel cliccato, più il colore accettato diverge dal colore del pixel cliccato. Ciò dipende dalla modalità di selezione: **Anteriore** o **Posteriore**.



Solo i pixel adiacenti al pixel cliccato sono selezionati, se corrispondono ai criteri di colore.

Per aggiungere pixel non adiacenti, tenere premuto il tasto **Alt** dopo aver cliccato su un pixel e trascinare il mouse. Ciò serve ad impostare la gamma di colori validi e solo i pixel all'interno del cerchio saranno aggiunti.



NB: Se non è stato definito nessun marcatore e viene selezionato lo strumento Cerchio, cliccare sull'immagine affinché sia considerata come sfondo e questa sarà colorata in rosso.

Il pennello è disponibile solo nella selezione colori di base. Serve a mitigare l'area anteriore e quella posteriore.



Cliccare sullo strumento Pennello . Una volta selezionato, dipingere l'immagine.

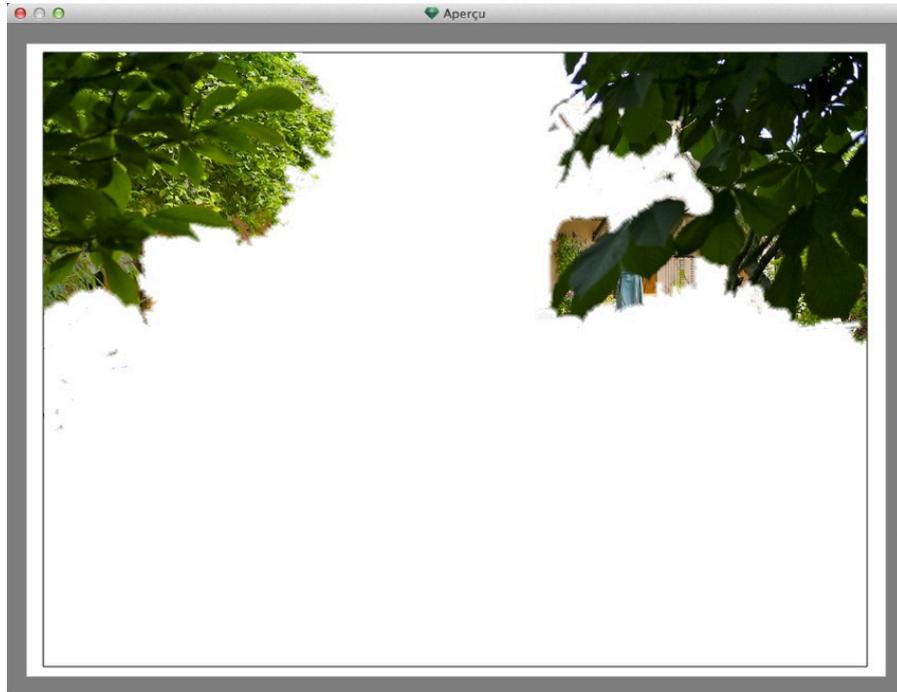
Usare il dispositivo di scorrimento nel tasto per aggiustare lo spessore del marcatore



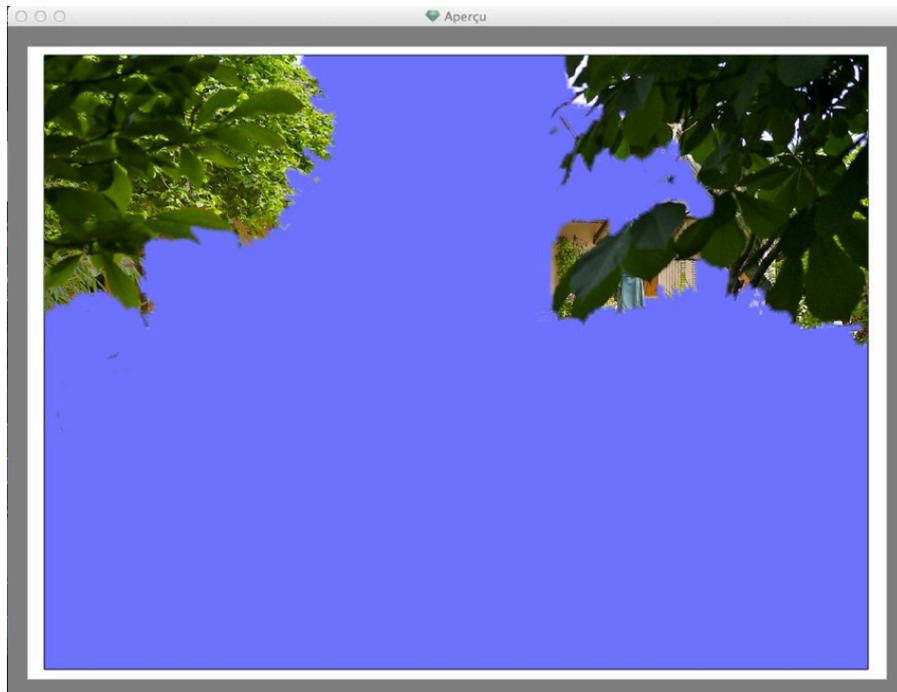
5. ANTEPRIMA



Cliccare sull'icona Anteprima per verificare il risultato.



A volte, per una migliore visibilità, può essere utile cambiare il colore dello sfondo.
Icona strumenti. Sfondo.



6. STRUMENTI



Per impostare il colore della maschera o dello sfondo, per passare dal colore anteriore a quello posteriore della maschera o per ripristinare l'immagine nella sua versione iniziale.



Cliccare sull'icona Strumenti per visualizzare il menu a comparsa:



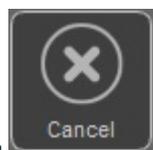
Maschera: cliccare per modificare il colore. Così facendo si apre il selettore del colore sistema. L'icona assumerà il colore della maschera.

Invertire: alterna la maschera tra l'area anteriore e quella posteriore.

Invertire: riapre il file com'era in precedenza, cancellando tutte le modifiche effettuate.

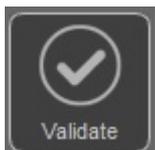
Sfondo: cliccare per modificare il colore. Così facendo si apre il selettore del colore sistema. L'icona assumerà il colore dello sfondo.

7. ESCI



Cliccare sull'icona per uscire dall'Editor Maschera Alfa . Una finestra di dialogo chiede se si desidera mantenere il trattamento dell'immagine o cancellarlo.

8. CONVALIDA



Cliccare sull'icona  per confermare il trattamento dell'immagine e chiudere la finestra di dialogo.

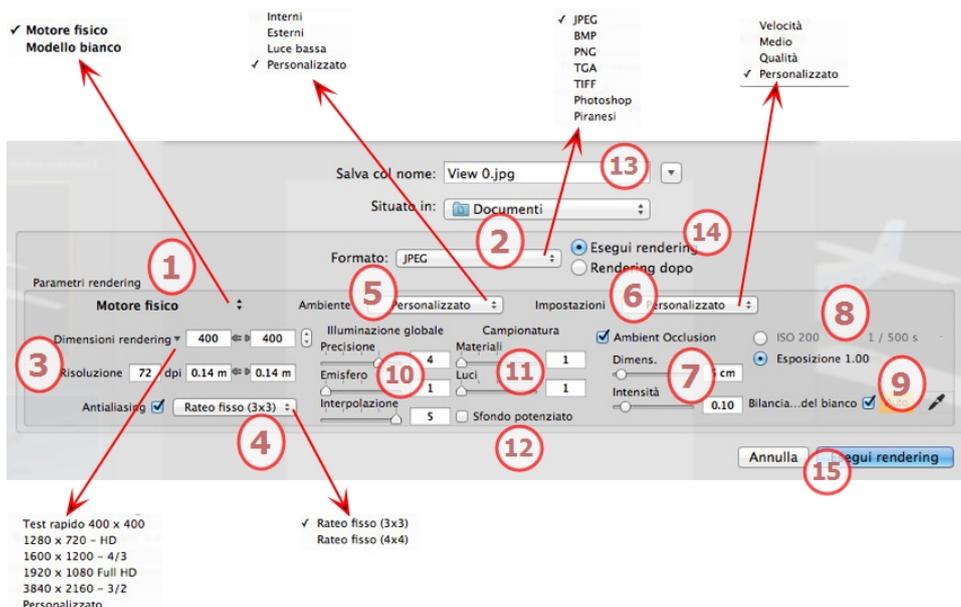
9. ACCESSO STRUMENTI

Per ottenere una maggiore superficie di visualizzazione, cliccare per aprire/chiedere il cassetto degli strumenti.

IMPOSTAZIONI RENDERING PROSPETTIVA



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



1. MOTORE RENDERING

- Nel menu a comparsa, scegliere uno di motori di rendering, **Modello bianco**, **Motore reale**, elenca i relativi parametri.
- **Modello bianco**: A tutti i materiali rivestiti con Shader o texture è assegnato un colore bianco unico attenuato; i riflessi saranno ignorati. Il colore dell'eliodonica, le luci, le ombre, lo sfondo e il primo piano sono presi in considerazione.
- **Motore reale** Il motore di rendering di alta qualità.



2. FORMATO FILE

- Specificare il formato di file: JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.**



NB: * Formati che non possono usare il canale alfa. ** Formato multilucido PSD Photoshop.

3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegliere una dimensione di rendering predefinita o inserire una larghezza o un'altezza in pixel. Cliccare sulla catena per bloccare o sbloccare i valori.
- Imposta la risoluzione del rendering. Determina la dimensione dei pixel dell'immagine per ottenere una stampa del dpi e delle 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

Verificare che l'anti-aliasing sia acceso; impostare la qualità a:

Tasso fisso 3 x 3: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata tre volte più ampia dell'originale.

Tasso fisso 4 x 4: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata quattro volte più ampia dell'originale.



Consiglio: Iniziare il rendering con la modalità tasso fisso 3 x 3: è la più veloce. Tuttavia, se alcuni dettagli sembrano inaccurati o mancanti nel rendering, passare al tasso fisso 4 x 4. Si sconsiglia di iniziare con un valore elevato poiché il tempo di rendering aumenterà e, a seconda della scena, potrebbe non valere la pena sostenere questo tempo aggiuntivo.



NB: Molto più rapido dell'Illuminazione globale.

5. AMBIENTE

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre opzioni preimpostate di ambiente ottimizzate, così **Interni**, **Esterni**, **Luce bassa**, parametri **Illuminazione globale** e **campioni** sono indicati di conseguenza. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

6. IMPOSTAZIONI

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre impostazioni di rendering ottimizzate, **velocità**, **Supporto**, **Qualità** indica la qualità di rendering predefinita. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

7. AMBIENT OCCLUSION

Conferisce più profondità e rilievo. L'occlusione ambiente è semplicemente una simulazione dell'ombra causata da oggetti che bloccano la luce ambiente.

Esposizione: i valori vanno da 1 a 100cm. È la dimensione dell'ombra dall'inizio della geometria.



Intensità: Imposta la potenza dell'ombra.

8. ESPOSIZIONE

Scegliere il tipo d'impostazioni: per **ISO/rapidità dello Shutter** o per **Esposizione** - far scorrere i cursori.

ISO/Rapidità Shutter:

ISO: Imposta la sensibilità delle superfici. I valori vanno da 1 a 32.000.

Rapidità Shutter: Imposta il tempo d'esposizione. I valori vanno da 1 a 16.000/secondo.

Esposizione: I valori vanno da 0 a 2. 0, da sottoesposto a sovraesposto.



NB: Queste opzioni sono disponibili anche in fondo alla finestra di Anteprima. Cliccando sull'icona si scorre dalla

modalità ISO alla modalità Esposizione.



ISO 200

1 / 500 s

9. BILANCIAMENTO DEL BIANCO

Consente di aggiustare l'intensità dei colori.

Quando la casella è selezionata, si attiva il bilanciamento del bianco.

Cliccare sul contagocce e poi su Anteprima per definire il punto di bilanciamento del bianco. Artlantis fa riferimento al colore cliccato e aggiusta i colori dell'intera vista.

Cliccare sul tasto Auto per impostare il bilanciamento del bianco preimpostato.

10. ILLUMINAZIONE GLOBALE

Accuratezza: i valori vanno da 1 a 5.

Questo riguarda soprattutto la luce indiretta, quindi non è utile per le viste esterne. Nelle ombre degli interni, aiuta a svelare i dettagli dei piccoli oggetti come le maniglie. Iniziare sempre con un valore di 1 e aumentare se necessario.

ad es. l'esilità del supporto di una lampada appesa: iniziare da 1. Se il supporto sembra incompleto o rovinato, aumentare il livello.

Il livello 1 è più rapido nel rendering. Aumentare il livello solo se i dettagli non sembrano abbastanza potenziati.

Emisfero: i valori vanno da 1 a 5.

Controlla il numero di campioni raccolti per stimare l'illuminazione globale in un luogo dato

Interpolazione: i valori vanno da 1 a 5.

Si tratta della distanza di attenuazione tra due campioni e la perpendicolare; con un valore basso, il rendering è più veloce. L'attenuazione si applica ad un'illuminazione ridotta.

11. CAMPIONATURA

Aggiusta il rumore del rendering.

Materiali: i valori vanno da 1 a 5.

Riguarda il riflesso diffuso dei materiali se troppo rumore nel rendering aumenta il valore. Attenzione: più si aumenta il valore, più tempo ci vorrà per il rendering.

Luci: i valori vanno da 1 a 5.

Influenza le luci se troppo rumore nel rendering aumenta il valore.

12. SFONDO POTENZIATO



Il cielo funge da sorgente di luce. Funziona con qualsiasi immagine di sfondo. Una volta selezionato, fa emanare la luce del cielo.

Deve essere selezionato con un'immagine HDR. Il rendering è più lento.

13. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

14. RENDERING

RENDERING ORA

Apri la finestra di rendering, mostra il progresso del rendering e i tempi di calcolo stimati e trascorsi. Per interrompere il rendering, cliccare sulla casella per chiudere la finestra.

RENDERING IN SEGUITO

Posticipa il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà effettuato con Render Manager.



Nota: è necessario salvare i documenti Rendering in seguito da un file archivio atla di Artlantis altrimenti non sarà possibile aggiungere il punto di vista all'elenco delle attività in batch.

15. RENDERING

Elimina, Rendering ora o In seguito in base all'opzione scelta sopra.

ISPETTORE VISTE PARALLELE

Gestisce i punti di vista definiti da una fotocamera, una destinazione o una larghezza di visualizzazione. Ogni punto di vista è considerato come un documento a se stante con i suoi parametri, che può ricevere il proprio contesto.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Nome vista	157
Tipo di proiezione	157
Inclinazione laterale fotocamera	158
Larghezza Modello	158
Neon Shader	158
Sfondo	158
Primo piano	158
Suolo infinito	158
Casella ritaglio	159
Lucidi visibili	159
Coordinate	159
Strumento laser	159
Impostazioni Tono	159
Post elaborazione	160
Parametri rendering	160
Elenco viste parallele	161
Impostazioni rendering parallelo	163



1. NOME VISTA

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

2. TIPO DI PROIEZIONE



- Cliccare su Elevazione, In alto o Assonometria.

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. NEON SHADER

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

8. SFONDO

Collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o semplicemente trascinarla e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic su un tasto per aprire l'editor.

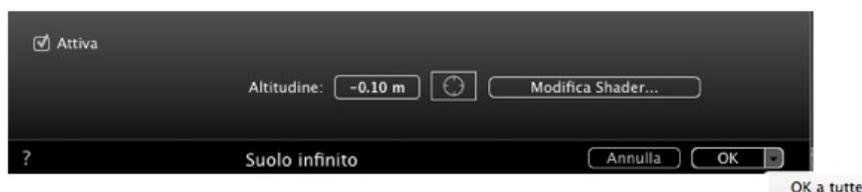
Il menu a comparsa può essere utilizzato per scorrere tra diversi tipi di sfondo: Cielo Heliodoniche, Gradiente e Immagine.

9. PRIMO PIANO

Collocare un'immagine 2D con maschera alfa in Primo piano o semplicemente trascinarle e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic sul tasto per aprire l'editor.

10. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per visualizzazione:



- Selezionare/deselezionare per attivare e disattivare il suolo. Il suolo riceve Ombre, Shader e Oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:



In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in Anteprima cliccare sull'elemento della scena per definire l'altezza da terra.

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in un'elevazione della Vista 2D cliccare sulla geometria per definire l'altezza da terra.

- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menu OK: OK consente di diffondere le impostazioni a tutti i suoli infiniti inseriti nel 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

Cliccare sul tasto **xyz...** per aprire la finestra di dialogo delle coordinate.



Lucchetto: Cliccare sull'icona per bloccare o sbloccare le coordinate.

Posizione della fotocamera: Posizioni X, Y e Z

Posizione destinazione: Posizioni X, Y e Z

Consente di limitare la destinazione della fotocamera al movimento di un oggetto. In modalità Oggetto, fare clic con il tasto destro del mouse su un oggetto e selezionare "Definire come destinazione" nel menu a comparsa. Poi, in modalità Prospettive, selezionare il nome dell'oggetto in questione in questo menu.

Riferimento altitudine: Consente di definire una posizione in riferimento ad una geometria cliccata.

14. STRUMENTO LASER

Definisce una linea virtuale nel progetto e la utilizza per allineare oggetti, lampade, texture.

15. IMPOSTAZIONI TONO

Imposta il tono per la visualizzazione corrente.



16. POST ELABORAZIONE

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

17. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento per il rendering finale.



Usa default

Usare le impostazioni preimpostate.

Imposta come predefiniti

Definisce le impostazioni correnti come impostazioni predefinite

OK per tutti i menu a comparsa

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste per il relativo ispettore.



ELENCO VISTE PARALLELE



1. ACCESSO ELENCO

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

Cliccarvi sopra per modificarlo. Un prefisso tra parentesi indica il motore corrente selezionato: **(W)** Modello bianco, **(P)** Motore reale.



4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra la dimensione del punto di vista del rendering corrente.

5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente.

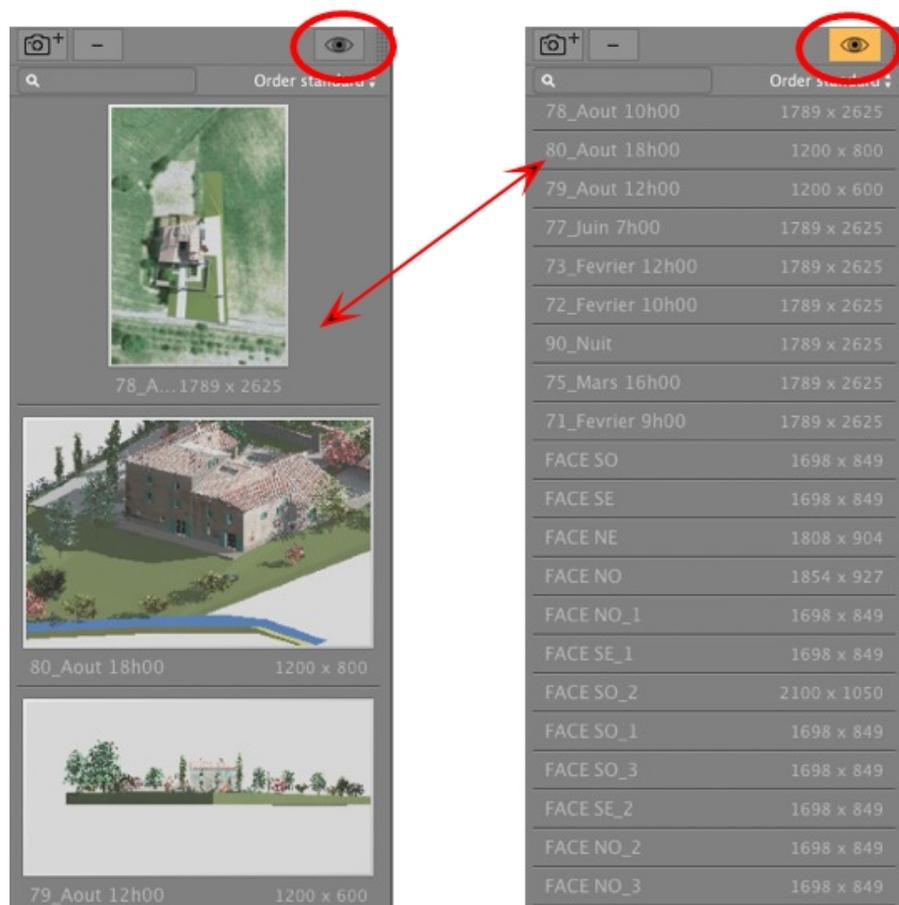


Elimina il punto di vista selezionato.

Selezionare la vista con i tasti di scelta rapida e premere il tasto Backspace per eliminarla.

6. SCHERMO FILTRO

Mostra i punti di vista visibili senza le anteprime.

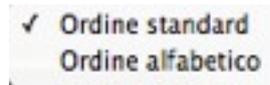


Cliccare su  per mostrare il punto di vista con il suo nome e la dimensione del rendering.

7. TROVA PUNTI DI VISTA

Nel campo alfanumerico, digitare una richiesta per elencare le viste corrispondenti. Cancellando il contenuto vengono elencate tutte le viste.

8. CLASSIFICARE LE VISTE

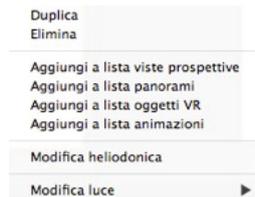


Come standard: le viste sono elencate in successione, nell'ordine in cui sono state create.

In ordine alfabetico: elenca le viste in modo incrementale in ordine numerico ed alfabetico.

Elenca menu a comparsa

Fare clic con il tasto destro del mouse su una vista per far aprire il menu a comparsa:



DUPLICARE

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 SEQUENZA

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

MODIFICA L'HELIODONICA ATTIVA CON QUESTA VISTA PARALLELA

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

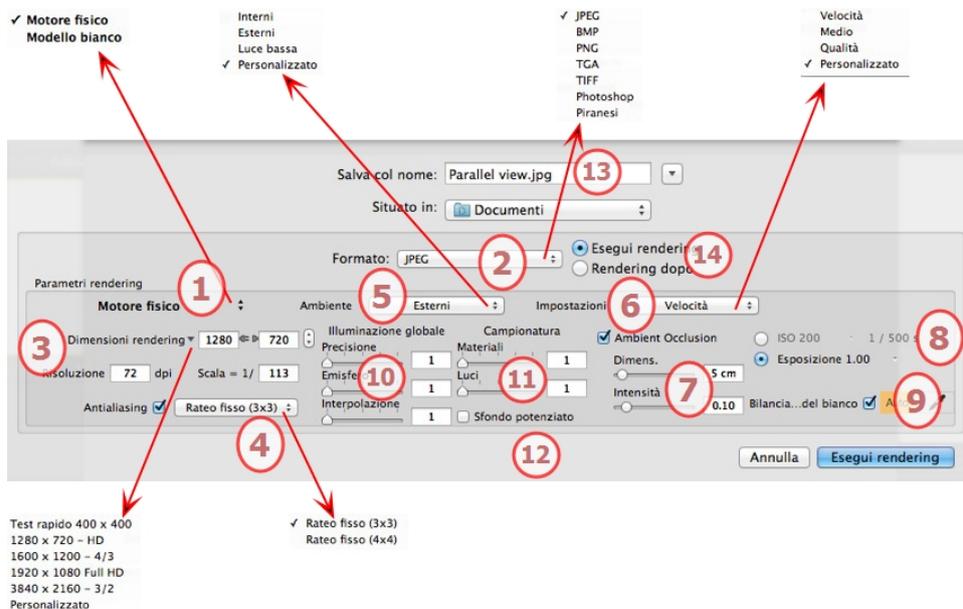
MODIFICA LE LUCI ATTIVE CON QUESTA VISTA PARALLELA

Selezionare una luce. La tavolozza ispettori passa alla modalità Luci e la luce viene selezionata.

IMPOSTAZIONI RENDERING PARALLELO



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



1. MOTORE RENDERING

Nel menu a comparsa, scegliere uno di motori di rendering, **Modello bianco**, **Motore reale**, elenca i relativi parametri.

Modello bianco: A tutti i materiali rivestiti con Shader o texture è assegnato un colore bianco unico attenuato; i riflessi saranno ignorati. Il colore dell'eliodonica, le luci, le ombre, lo sfondo e il primo piano sono presi in considerazione.

Motore reale Il motore di rendering di alta qualità.

2. FORMATO FILE

Specificare il formato di file: JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.**

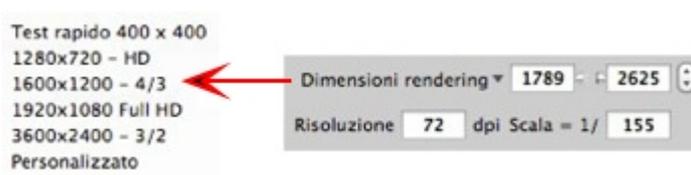


NB: * Formati che non possono usare il canale alfa. ** Formato multilucido PSD Photoshop.

3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

Scegliere una dimensione di rendering predefinita o inserire una larghezza o un'altezza in pixel. Cliccare sulla catena per bloccare o sbloccare i valori.

Imposta la risoluzione del rendering. Determina la dimensione dei pixel dell'immagine per ottenere una stampa del dpi e delle dimensioni desiderate.



Inserire un valore dpi; questo valore è solo un'indicazione, il rendering dell'immagine è sempre a 72 dpi.

Scala: digitare il valore 1/xxx.



4. ANTI-DISTORSIONE

Verificare che l'anti-aliasing sia acceso; impostare la qualità a:

Tasso fisso 3 x 3: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata tre volte più ampia dell'originale.

Tasso fisso 4 x 4: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata quattro volte più ampia dell'originale.



Consiglio: Iniziare il rendering con la modalità tasso fisso 3 x 3: è la più veloce. Tuttavia, se alcuni dettagli sembrano inaccurati o mancanti nel rendering, passare al tasso fisso 4 x 4. Si sconsiglia di iniziare con un valore elevato poiché il tempo di rendering aumenterà e, a seconda della scena, potrebbe non valere la pena sostenere questo tempo aggiuntivo.

5. AMBIENTE

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre opzioni preimpostate di ambiente ottimizzate, così **Interni**, **Esteri**, **Luce bassa**, parametri **Illuminazione globale** e **campioni** sono indicati di conseguenza. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

6. IMPOSTAZIONI

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre impostazioni di rendering ottimizzate, **velocità**, **Supporto**, **Qualità** indica la qualità di rendering predefinita. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

7. AMBIENT OCCLUSION

Conferisce più profondità e rilievo. L'occlusione ambiente è semplicemente una simulazione dell'ombra causata da oggetti che bloccano la luce ambiente.

Esposizione: i valori vanno da 1 a 100cm. È la dimensione dell'ombra dall'inizio della geometria.

Intensità: Imposta la potenza dell'ombra.



NB: Molto più rapido dell'Illuminazione globale.

8. ESPOSIZIONE

Scegliere il tipo d'impostazioni: per **ISO/rapidità dello Shutter** o per **Esposizione** - far scorrere i cursori.

ISO/Rapidità Shutter:

ISO: Imposta la sensibilità delle superfici. I valori vanno da 1 a 32.000.

Rapidità Shutter: Imposta il tempo d'esposizione. I valori vanno da 1 a 16.000/secondo.

Esposizione: I valori vanno da 0 a 2. 0, da sottoesposto a sovraesposto.



NB: Queste opzioni sono disponibili anche in fondo alla finestra di Anteprima. Cliccando sull'icona si scorre dalla modalità ISO alla modalità Esposizione.



ISO 200

1 / 500 s

9. BILANCIAMENTO DEL BIANCO

Consente di aggiustare l'intensità dei colori.

Quando la casella è selezionata, si attiva il bilanciamento del bianco.

Cliccare sul contagocce e poi su Anteprima per definire il punto di bilanciamento del bianco. Artlantis fa riferimento al colore cliccato e aggiusta i colori dell'intera vista.



Cliccare sul tasto Auto per impostare il bilanciamento del bianco preimpostato.

10. ILLUMINAZIONE GLOBALE

Accuratezza: i valori vanno da 1 a 5.

Questo riguarda soprattutto la luce indiretta, quindi non è utile per le viste esterne. Nelle ombre degli interni, aiuta a svelare i dettagli dei piccoli oggetti come le maniglie. Iniziare sempre con un valore di 1 e aumentare se necessario.

ad es. l'esilità del supporto di una lampada appesa: iniziare da 1. Se il supporto sembra incompleto o rovinato, aumentare il livello.

Il livello 1 è più rapido nel rendering. Aumentare il livello solo se i dettagli non sembrano abbastanza potenziati.

Emisfero*: i valori vanno da 1 a 5.

Controlla il numero di campioni raccolti per stimare l'illuminazione globale in un luogo dato

Interpolazione*: i valori vanno da 1 a 5.

Si tratta della distanza di attenuazione tra due campioni e la perpendicolare; con un valore basso, il rendering è più veloce. L'attenuazione si applica ad un'illuminazione ridotta.

11. CAMPIONATURA

Aggiusta il rumore del rendering.

Materiali: i valori vanno da 1 a 5.

Riguarda il riflesso diffuso dei materiali se troppo rumore nel rendering aumenta il valore. Attenzione: più si aumenta il valore, più tempo ci vorrà per il rendering.

Luci: i valori vanno da 1 a 5.

Influenza le luci se troppo rumore nel rendering aumenta il valore.

12. SFONDO POTENZIATO

Il cielo funge da sorgente di luce. Funziona con qualsiasi immagine di sfondo. Una volta selezionato, fa emanare la luce del cielo.

Deve essere selezionato con un'immagine HDR. Il rendering è più lento.

13. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

14. RENDERING

RENDERING ORA

Apri la finestra di rendering, mostra il progresso del rendering e i tempi di calcolo stimati e trascorsi. Per interrompere il rendering, cliccare sulla casella per chiudere la finestra.

RENDERING IN SEGUITO

Posticipa il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà effettuato con Render Manager.



Nota: è necessario salvare i documenti Rendering in seguito da un file archivio .atla di Artlantis altrimenti non sarà possibile aggiungere il punto di vista all'elenco delle attività in batch.



15. **RENDERING**

Elimina, Rendering ora o In seguito in base all'opzione scelta 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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Finestra catalogo multimediale	169
Rifinitura della scena con Media	172
Categorie e sotto-categorie	173
Aggiungi un Nuovo catalogo multimediale.	175
Artlantis Media Converter	180
Accesso	183
Cartoline	187
Uso di una Cartolina	189

FINESTRA CATALOGO MULTIMEDIALE

È suddivisa in due aree: Anteprime e Categorie.



Esistono tre tipi di elementi multimediali: **Shader**, **Oggetti** e **Immagini** - disponibili nella parte bassa del catalogo. Essi sono organizzati in cinque categorie, ciascuna con le sue sottocategorie.

1. Anteprima Media

Usare un elemento multimediale: Trascinare e rilasciare la miniatura dell'elemento multimediale sulla geometria della scena per poterla mostrare immediatamente.

Creare una selezione di elementi multimediali: Cliccando con il tasto destro del mouse su una miniatura di elemento multimediale si apre un menu a comparsa che consente di gestire una selezione.

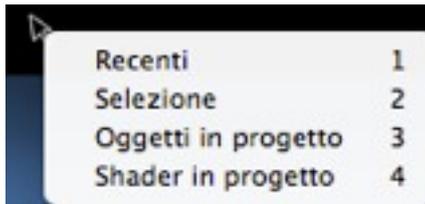


Aggiungi a una selezione: aggiunge un elemento multimediale alla selezione corrente.

Nuova selezione: crea una nuova selezione e ritira la selezione corrente ed il suo contenuto.

Rivela nella cartella: apre la finestra di ricerca contenente gli elementi multimediali.

Per vedere i contenuti della selezione, cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona **Mostra elemento multimediale recente** e poi scegliere la **Selezione**.



2. Categorie e sottocategorie di elementi multimediali

15 icone predefinite di categoria da sinistra a destra:

Cinque Shader: Miscellanea, Display parete, Display pavimento, Display esterni e Display naturale.



Otto oggetti 3D: Arredamento, Decorazione, Lampade, Ufficio, Trasporto, Piante, Persone ed Esterni.

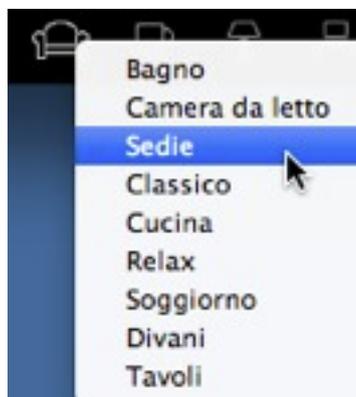


Billboard e Immagini



- Cliccando su una categoria, tutti gli elementi contenuti in una delle sottocategorie sono visualizzati.
- Cliccando con il tasto destro del mouse su un'icona compaiono le sottocategorie.

Esempio - Arredamento:



 **NB:** Le sottocategorie possono essere aggiunte al menu con il Catalogo staccato o il convertitore Artlantis di elementi multimediali.

3. Preferiti



Mostra elementi multimediali utente: Elenca i cataloghi definiti dall'utente in ogni categoria. Se sono stati aggiunti nuovi cataloghi dal Convertitore Artlantis di elementi multimediali, essi saranno visualizzati.



Mostra elementi multimediali recenti: Mostra solo gli elementi multimediali usati di recente dall'utente.



Recenti	1
Selezione	2
Oggetti in progetto	3
Shader in progetto	4

Cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona per poter classificare gli elementi multimediali recenti per:

Recente: mostra tutti gli elementi multimediali utilizzati dall'ultima apertura del documento.

Selezione: mostra solo la selezione dell'utente.

Oggetti in progetto: mostra tutti gli oggetti usati nel progetto corrente.

Shader in progetto: mostra tutti gli Shader usati nel progetto corrente.

4. Distribuzione elementi multimediali



Scegliere una categoria o sottocategoria di elementi multimediali o il contenuto del recente



strumento multimediale e poi cliccare sul tasto Distribuisce. Con ogni clic sulla scena si imposta un elemento multimediale a caso che appartiene alla categoria o sottocategoria.

5. Distacco del Catalogo



- Togliere il catalogo dal dock della finestra Artlantis principale per poterlo visualizzare su un secondo schermo...





- Chiudere la nuova finestra per reinserire il catalogo nel dock.
- Aggiungi un Nuovo catalogo multimediale.

6. Cassetto



Cliccare per aprire/chiedere il catalogo. Una volta chiuso, spostare il mouse sulla barra in alto per mostrarne il contenuto.



NB: Artlantis 6 leggerà soltanto gli elementi multimediali delle versioni 5 e 6; coloro che dispongono di cataloghi multimediali creati prima della versione 5 dovranno convertirli con il Convertitore multimediale Artlantis disponibile insieme all'applicazione Artlantis.



NB: Ulteriori elementi multimediali sono disponibili nel nostro Artlantis Media Store.



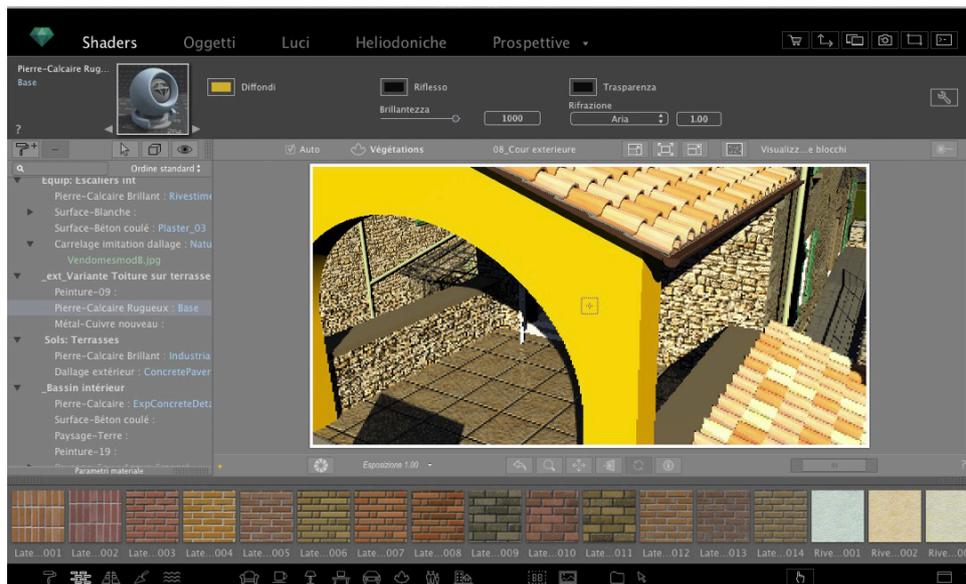
NB: Per default, la cartella multimediale si trova in `HD/Users/Shared/Abvent/Artlantis/Media`. È possibile definire un'altra location con le Preferenze in Artlantis.

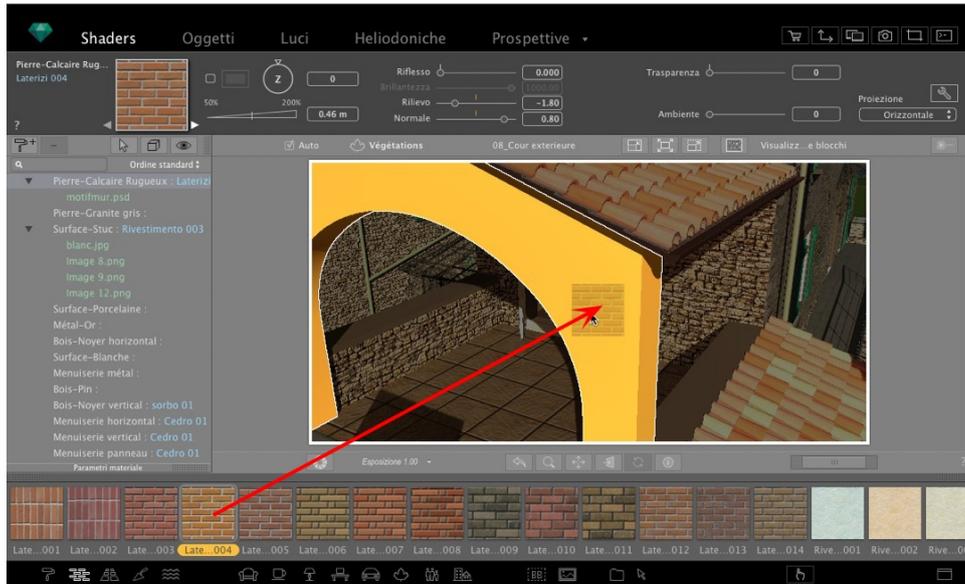
RIFINITURA DELLA SCENA CON MEDIA

Trascina e rilascia un media dal Catalogo alla finestra Anteprima

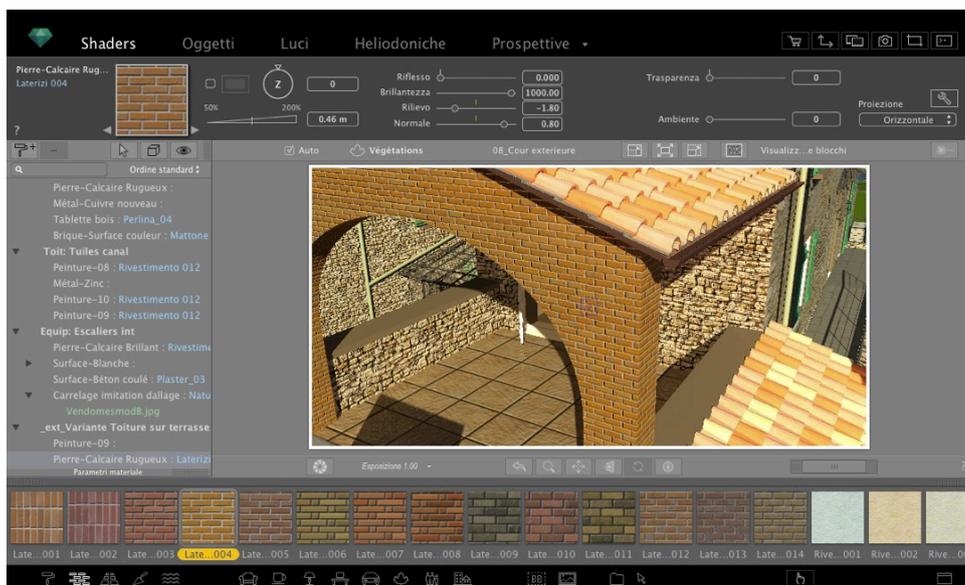
Nell'area Vista media, seleziona il media desiderato e trascinalo-rilascialo nella scena su un materiale, oggetto o sfondo (per una sola immagine). L'elemento pronto a ricevere il Media è evidenziato quando il cursore vi passa sopra.

In questo esempio, applichiamo uno Shader a una parete:





Risultato

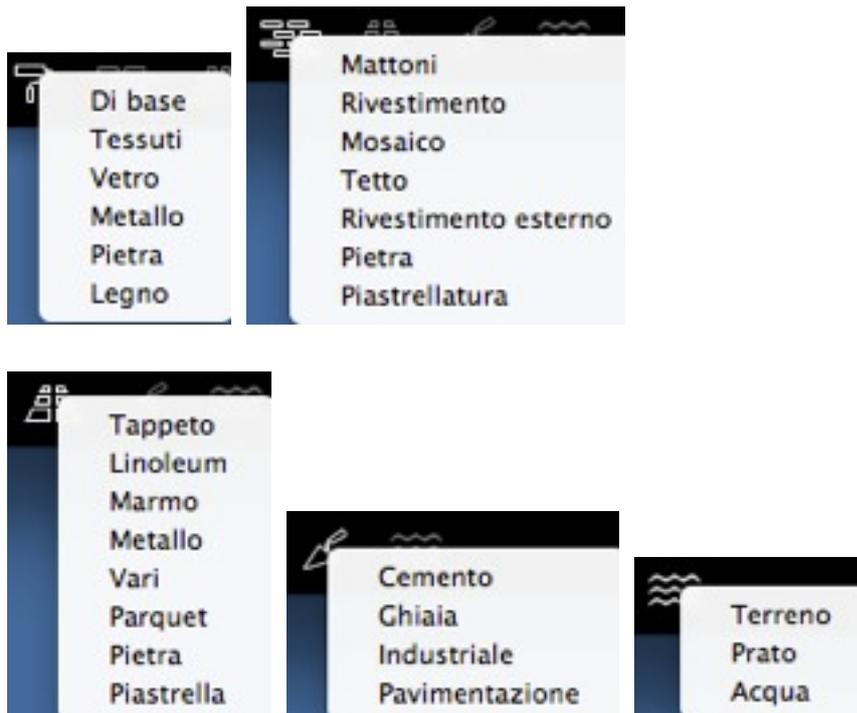


CATEGORIE E SOTTO-CATEGORIE

Cinque Shader

Miscellanea, Display parete, Display pavimento, Display esterni e Display naturale.

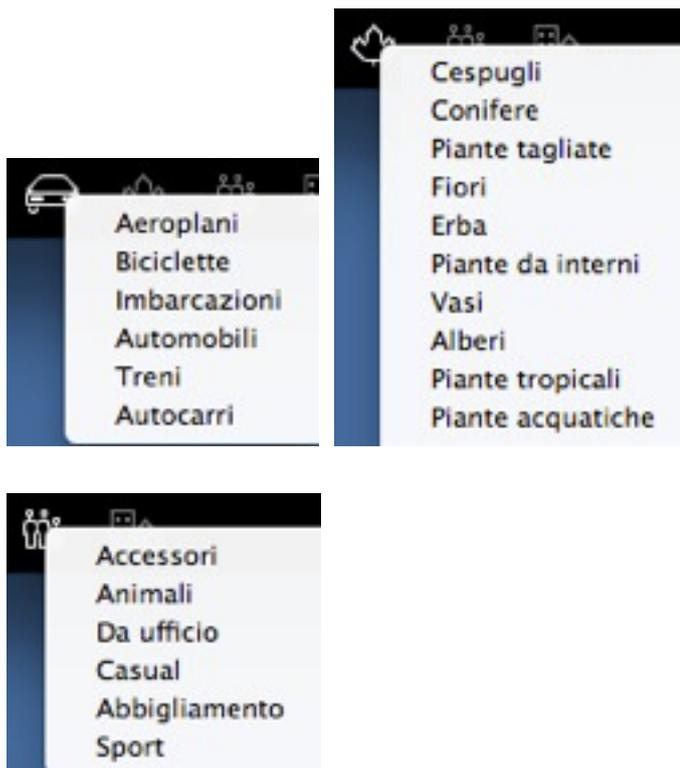




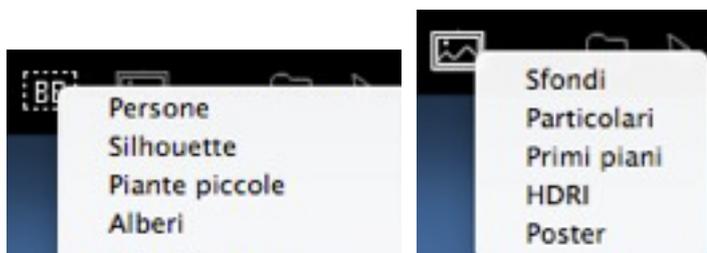
Otto oggetti 3D

Arredamento, decorazione, lampade, ufficio, trasporto, piante, persone ed esterni.





Billboard e Immagini



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

AGGIUNGI UN NUOVO CATALOGO MULTIMEDIALE.

Aggiungere un nuovo catalogo multimediale ad un catalogo o sottocatalogo esistenti

A- Aggiungere un nuovo catalogo multimediale ad un catalogo esistente.

È possibile solo se il Catalogo Media è sganciato.

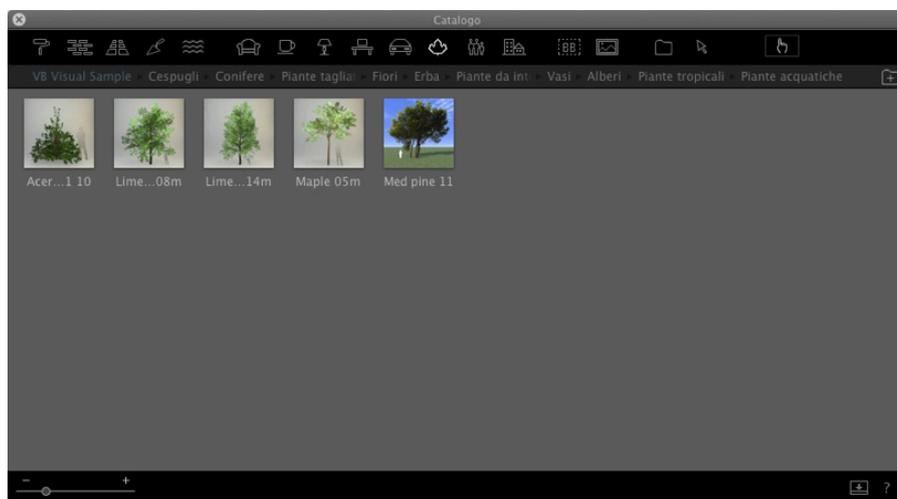


- Sgancia il Catalogo Media
 1. Spostando il cursore, si ridimensionano le miniature dei Media.
 2. Cliccare sull'icona Aggiungi catalogo.

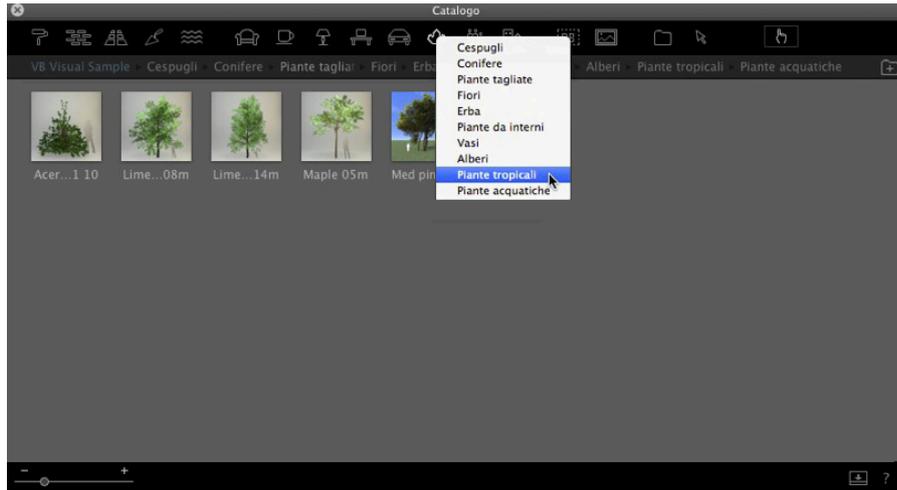


Esempio: Aggiungere un catalogo di Piante

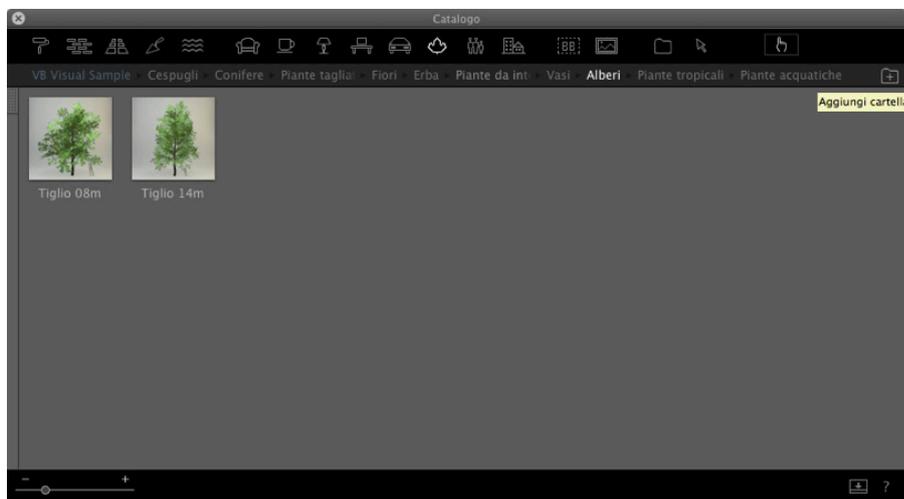
a. Scegli l'icona della categoria Piante



- b. Fare clic con il tasto destro de mouse sull'icona della pianta e poi scegliere la sottocategoria Alberi

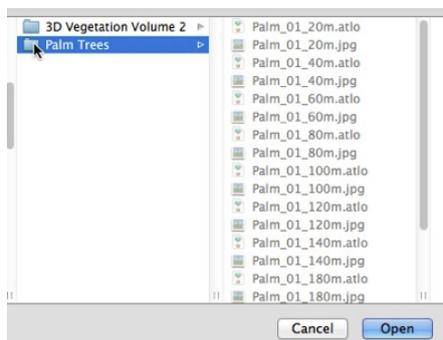


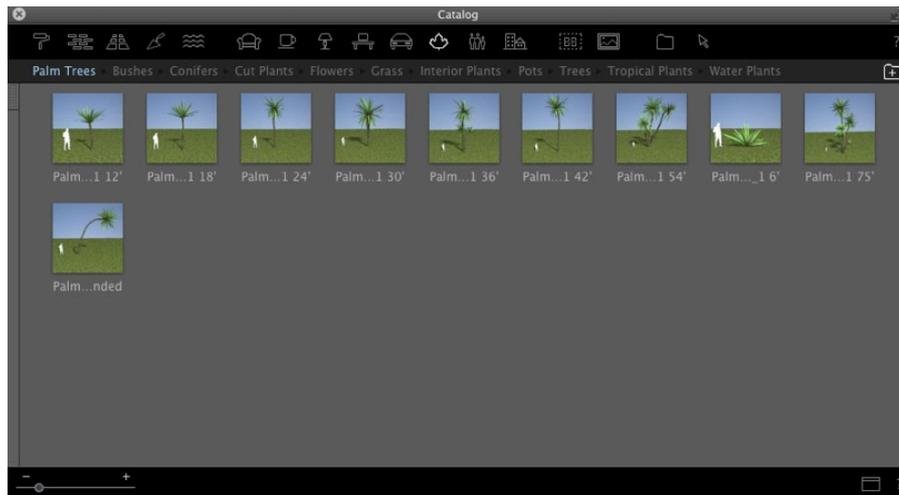
c. Fai clic sul pulsante Aggiungi cartella



d. Poi scorrere il disco fisso per selezionare un catalogo nuovo

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

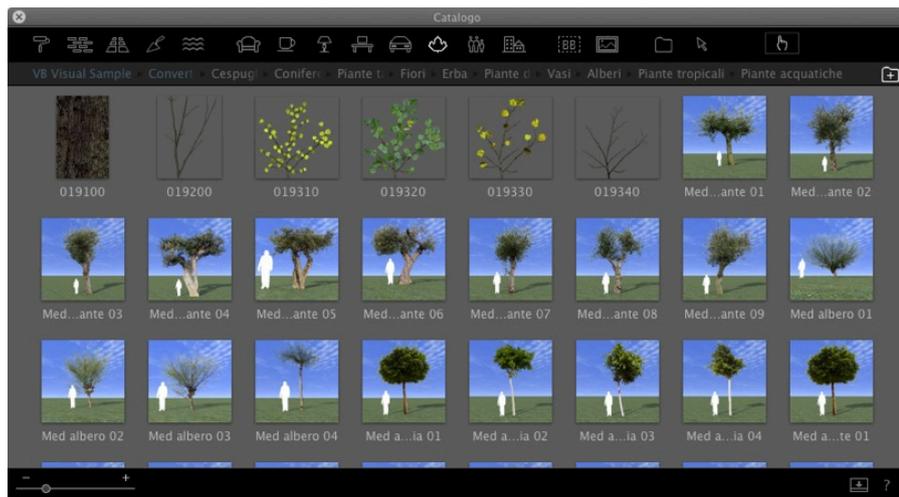




B- Aggiungi una sottocategoria di elementi multimediali ad una sottocategoria esistente.

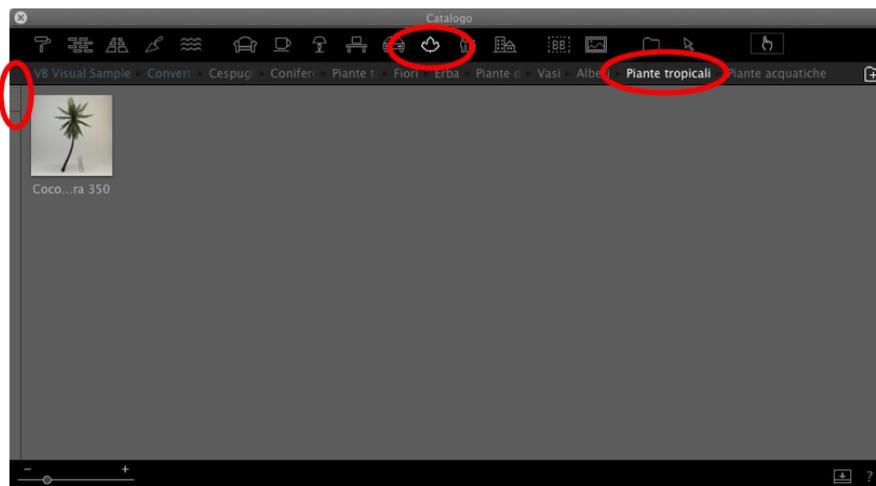
a. B- Aggiungi una cartella di sottocategoria ad una sottocategoria esistente.

Nel catalogo delle Piante aggiungeremo una sottocategoria alla sottocategoria esistente di Piante tropicali.

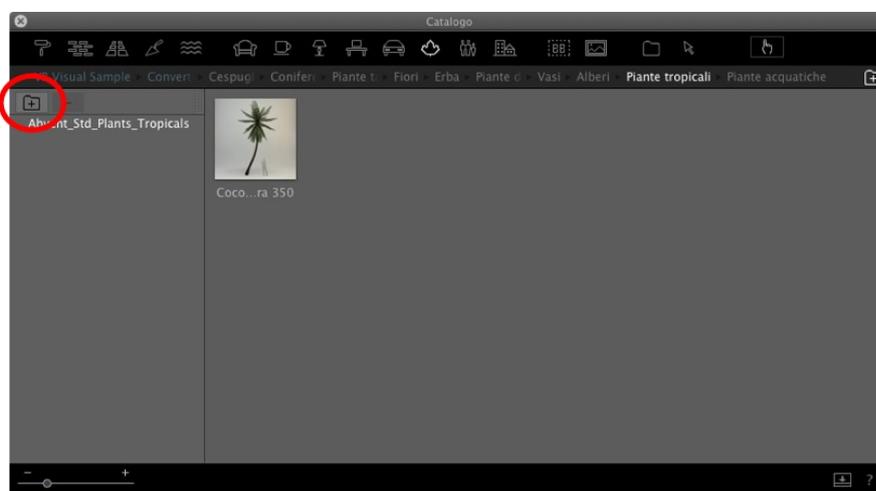


e. Scegliere la sottocategoria Piante

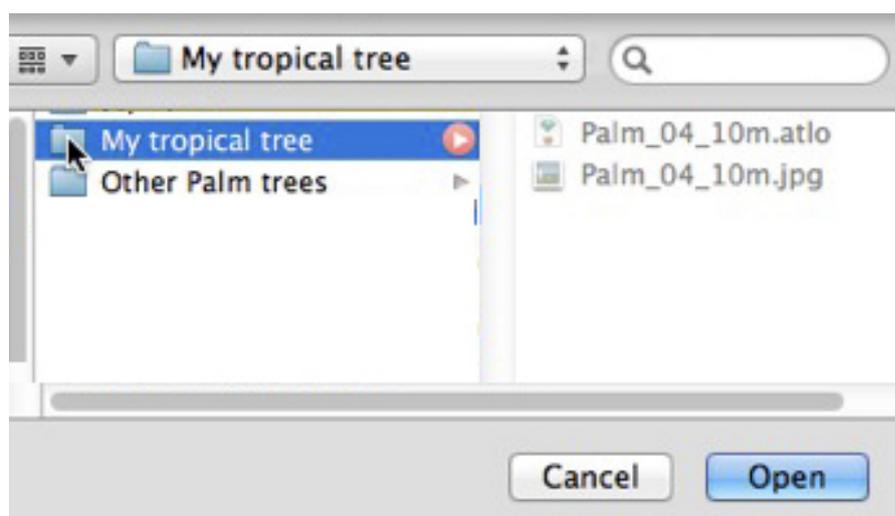
Selezionare la categoria Piante, poi la sottocategoria Piante tropicali e il contenuto corrente della sottocartella sarà visualizzato. Aprire il cassetto sul lato sinistro.



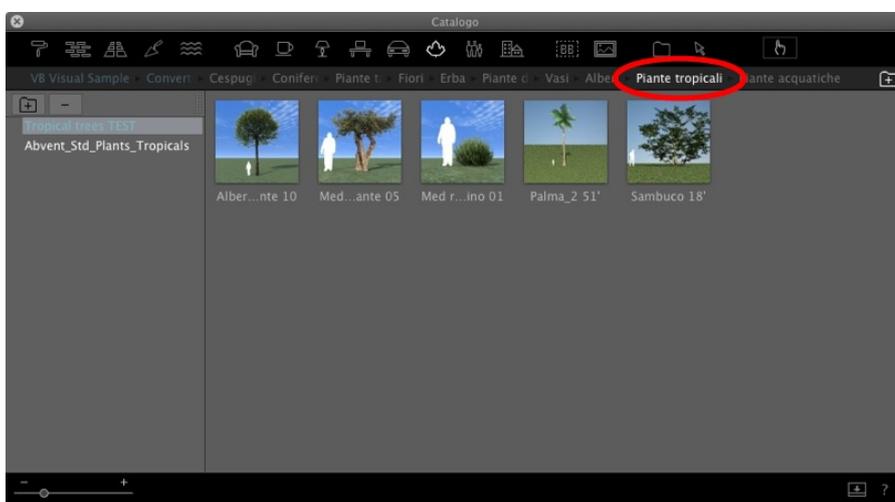
La colonna sinistra mostra la sottocategoria corrente della cartella Piante tropicali.



Scorrere il disco fisso e selezionare la nuova sottocategoria da aggiungere.



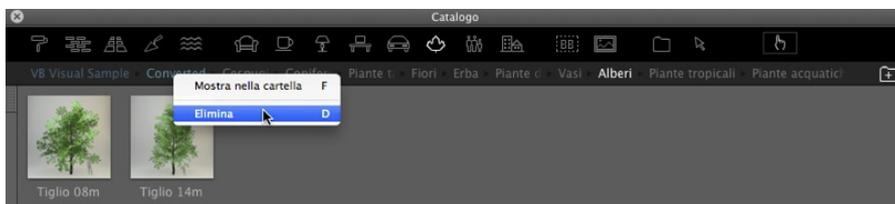
Comparirà in blu.



Cliccare nuovamente sulla sottocategoria Piante tropicali e comparirà il contenuto delle due attuali sottocategorie. È possibile archiviare diversi elementi multimediali in diversi luoghi sul disco fisso o nella nostra rete, ma possiamo comunque vedere questo dato in una sottocategoria del catalogo.

Eliminare una sottocategoria

Fare clic con il tasto destro del mouse su una sottocategoria e scegliere Elimina.



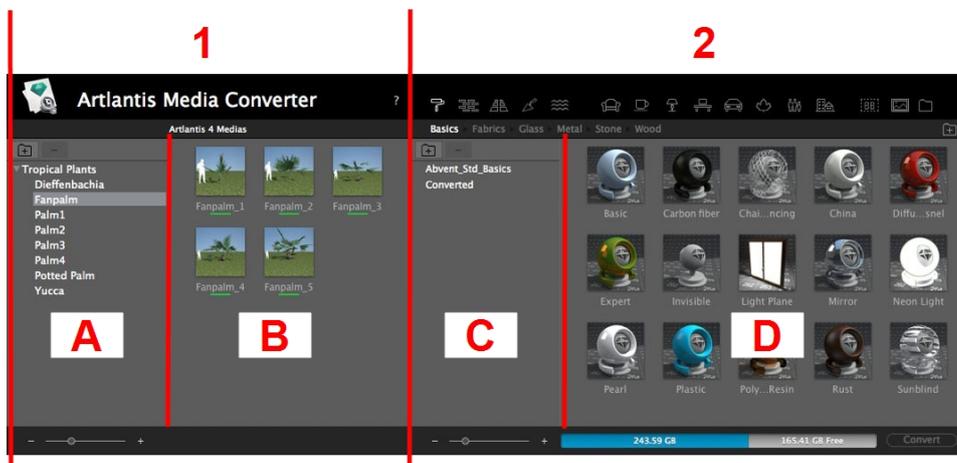
ARTLANTIS MEDIA CONVERTER

I vecchi elementi multimediali Artlantis Media delle versioni dalla 1.0 alla 4.1 possono ancora essere utilizzati con Artlantis trascinandoli e rilasciandoli direttamente dal disco fisso alla finestra di Anteprima Artlantis. Tuttavia, questi elementi multimediali non possono più essere modificati. Occorre convertirli nei nuovi formati di file. Shader multimediali (xsh) e oggetti multimediali (aof) vecchi non possono essere visualizzati correttamente nel Catalogo Artlantis.



Per usare questi elementi multimediali, occorre convertirli nei nuovi formati di file Artlantis - Shader: atls, Oggetti: atlo e immagini: atlp.

Interfaccia convertitore elementi multimediali Artlantis



Colonna 1: Elemento multimediale da convertire.

Mostra i cataloghi multimediali da convertire. Sono visualizzate anche le sottocategorie.

Colonna 2: Organizzare e Convertire gli elementi multimediali.

Mostra il contenuto del catalogo multimediale corrente per nome e l'anteprima. Crea sottocategorie ed organizza o riorganizza la gerarchia e converte gli elementi multimediali. Cliccando su una categoria o sottocategoria compare il contenuto.

A. Zona

La zona mostra la gerarchia di cataloghi multimediali da convertire (elementi multimediali dalla versione 4 indietro*).

I tasti + e - consentono di caricare/eliminare una cartella multimediale. Cliccando sul nome di una cartella, ne compaiono il contenuto o le sottocartelle.

B. Zona

La zona mostra le miniature degli elementi multimediali dalla cartella o dalla sottocartella selezionata. Trascinarle e rilasciare le cartelle o le miniature nella zona D.



NB: *I vecchi Shader, in formato file .ash, non sono supportati dal convertitore.

C. Zona

Organizza i cataloghi. I tasti + e - consentono di caricare, creare o eliminare una cartella multimediale nella categoria mostrata al momento. Cliccando sul nome di una cartella, ne compaiono il contenuto o le sottocartelle nella zona D.

D. Zona

Mostra l'attuale catalogo multimediale Artlantis.

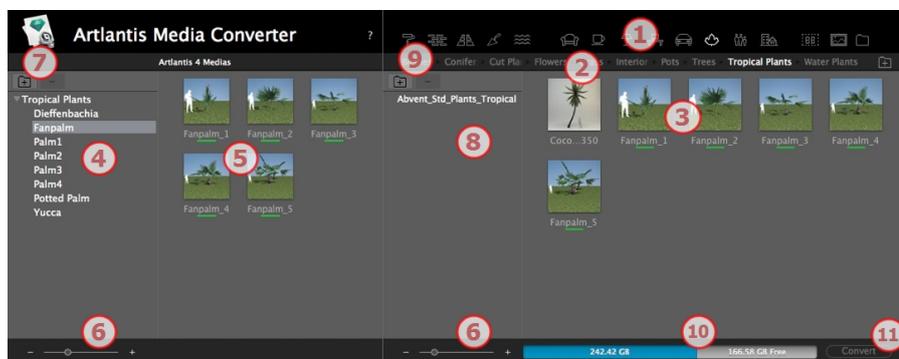
Mostra le miniature della categoria o sottocategoria selezionata. Gli elementi multimediali da convertire sono trascinati e rilasciati dalla colonna A o B verso la colonna D. Una volta completata l'operazione, le miniature di questi elementi multimediali sono sottolineate in giallo.

Cliccare sul tasto Converti per convertirli. Una volta completata l'operazione, gli elementi multimediali sono pronti da utilizzare nel Catalogo Artlantis.



Quando un elemento multimediale viene sottolineato in rosso, significa che mancano uno o più elementi collegati a questo elemento multimediale. Fare clic con il tasto destro del mouse sulla miniatura e scegliere Risolvere 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 elemento multimediale è sottolineata in giallo, significa che l'elemento multimediale è pronto per essere convertito (diventa verde dopo la conversione).

6. Ridimensionare l'anteprima degli elementi multimediali.
7. Aggiunge una cartella multimediale da convertire. Mostra le cartelle e sottocartelle di una categoria.
8. Aggiungi una cartella alla sottocategoria.
9. Aggiunge o crea una cartella in una sottocategoria esistente.
10. Informazioni sul disco fisso: la memoria utilizzata appare in blu, lo spazio libero in grigio.
11. Tasto converti.

Conversione multimediale

La conversione può essere fatta su un unico elemento multimediale, una selezione o una cartella multimediale.

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



NB: Una riga gialla sotto la miniatura indica che l'elemento multimediale è pronto per la conversione; una volta convertito l'elemento multimediale, la riga diventa verde.

Una volta convertiti, gli elementi multimediali appaiono nel catalogo Artlantis.

Dove salvare gli elementi multimediali convertiti?

Essi possono essere salvati nel catalogo multimediale corrente:

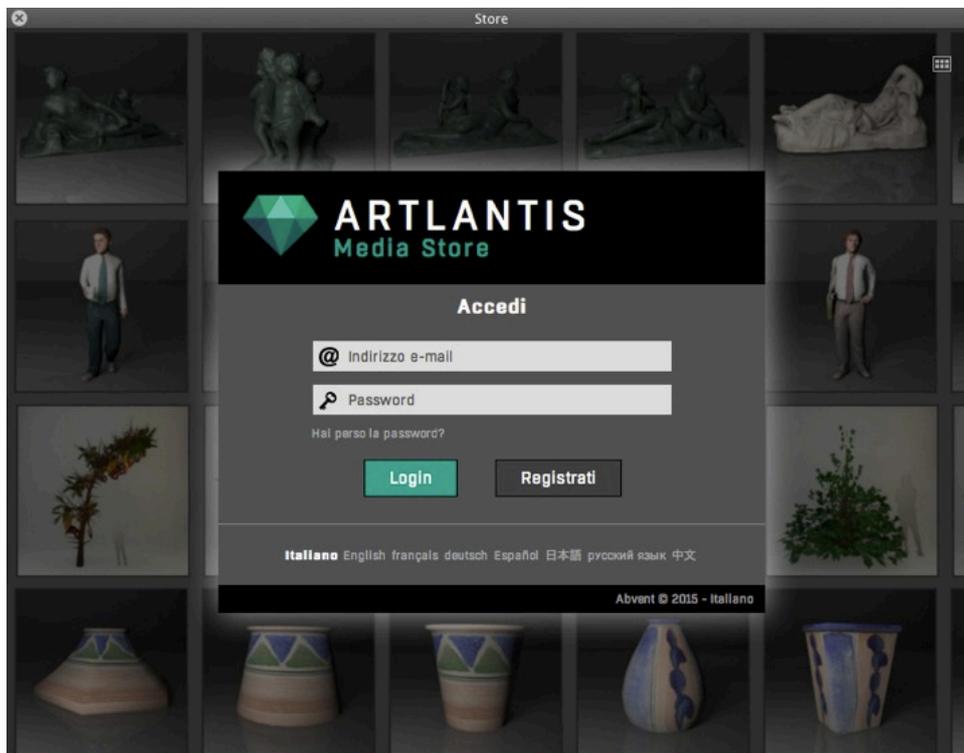


HD:Users/Shared/Abvent/Artlantis/Media.

O in qualsiasi altro luogo sul disco fisso.

ACCESSO

Nella barra strumenti degli Ispettori, cliccare sull'icona Carrello per collegarsi. Per poter vedere i contenuti occorre iscriversi.



Dopo l'iscrizione e l'accesso, compare la finestra del negozio.



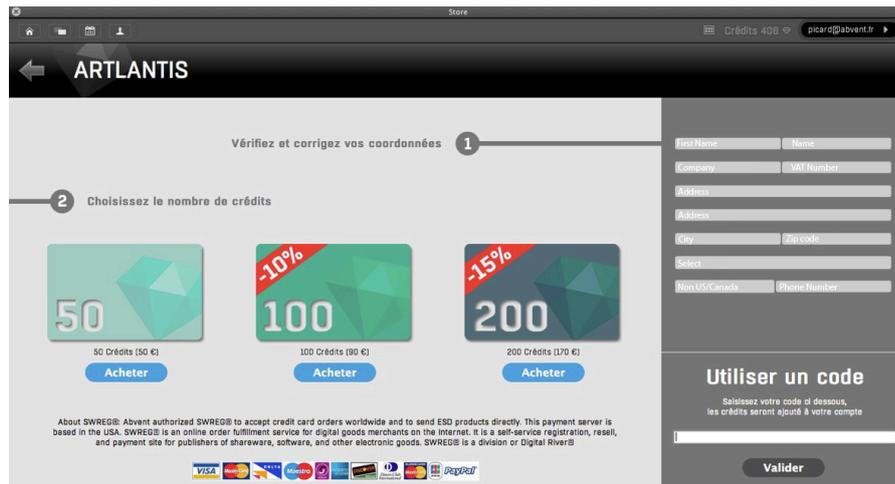
1. Connesso

Mostra l'indirizzo email usato per entrare. Cliccarvi sopra per:



- Modificare l'account utente
- Acquistare crediti

Come aggiungere crediti all'account. È possibile acquistare 50, 100 o 200 crediti direttamente o, se sono stati acquistati presso un rivenditore, inserire il codice ricevuto.



- Sconnettersi dal negozio

2. Crediti

Il numero di crediti rimanenti è indicato. Ogni volta che si clicca per acquistare un elemento multimediale, l'importo corrispondente sarà ritirato dall'account.

3. Display Media Store

Il numero di crediti rimanenti è indicato. Ogni volta che si clicca per acquistare un elemento multimediale, l'importo corrispondente sarà ritirato dall'account.

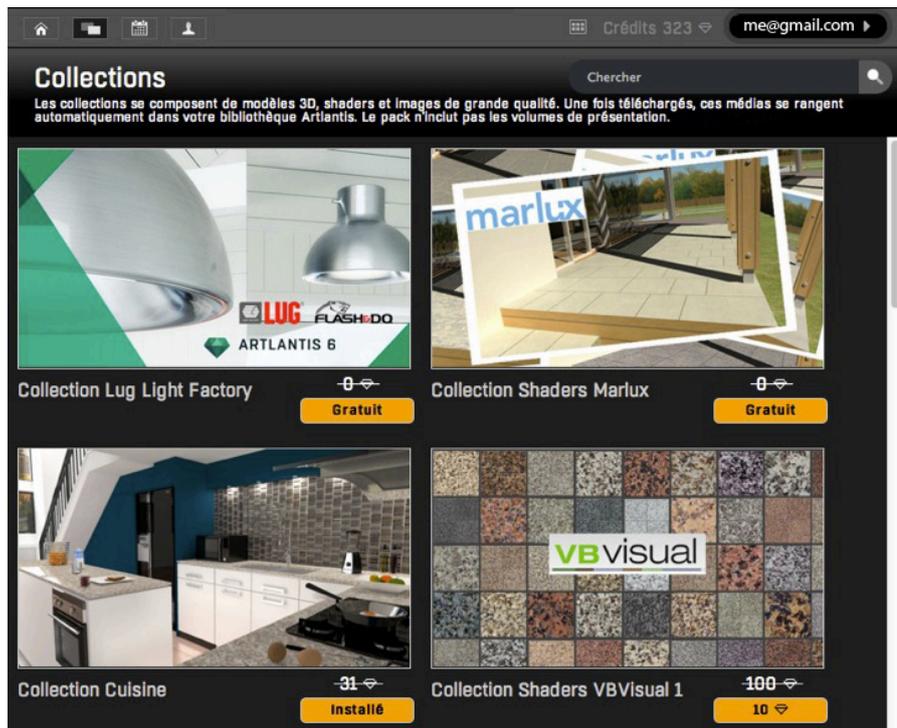
È possibile scorrere da una categoria all'altra e consultare anche le sottocategorie, come indicato nella sezione Catalogo. Sotto la miniatura elementi multimediali si indica se l'elemento è già installato nel catalogo Artlantis. Se così non fosse, la dicitura **Free** o un numero comparirà per dire quanti crediti sono necessari per ottenerlo. Cliccando sul numero, compare la dicitura **Buy** e con un altro clic si scarica l'elemento multimediale.



4. Collezione Media Store

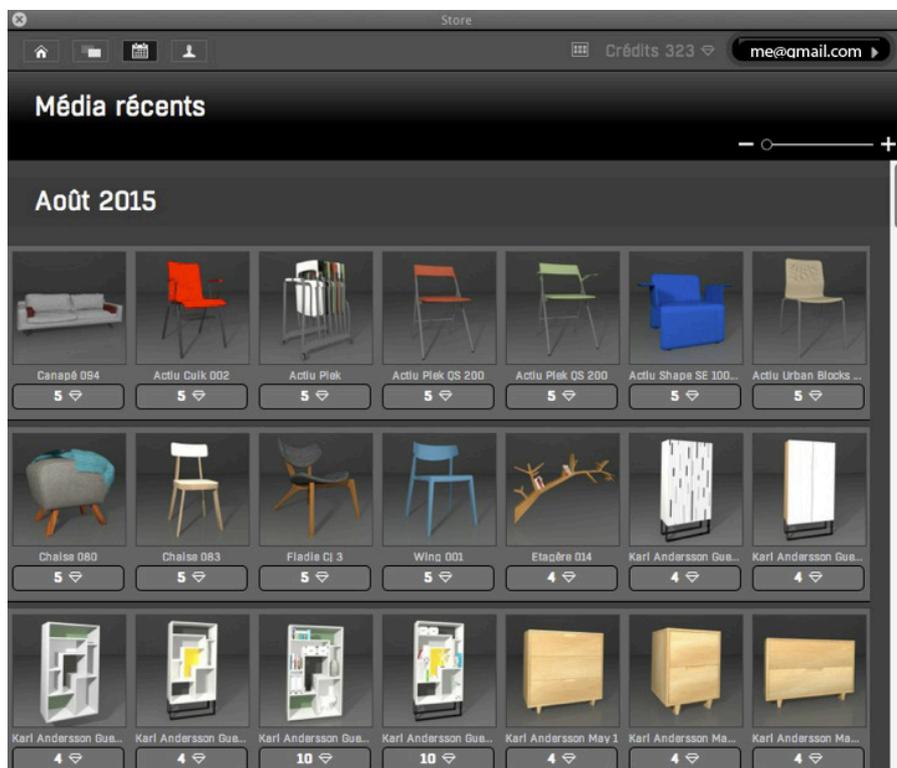


Questa collezione riunisce modelli, shader e immagini 3D. Una volta scaricati, saranno archiviati automaticamente nel catalogo Artlantis.



5. Media recenti

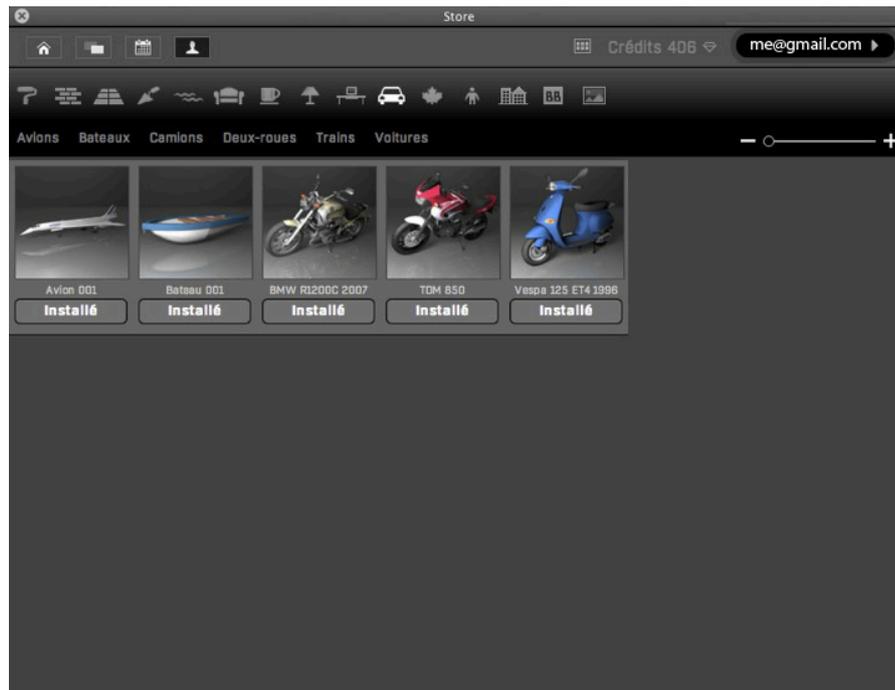
Questi sono gli elementi multimediali più recenti.



6. Media acquistati



Si possono vedere con una sola occhiata gli elementi multimediali acquistati.



7. Ricerca per nome

Digitare una o più parole chiave e il negozio mostrerà questi elementi multimediali nella finestra.

8. Zona display

Mostra le miniature multimediali in base alle opzioni prescelte di presentazione.

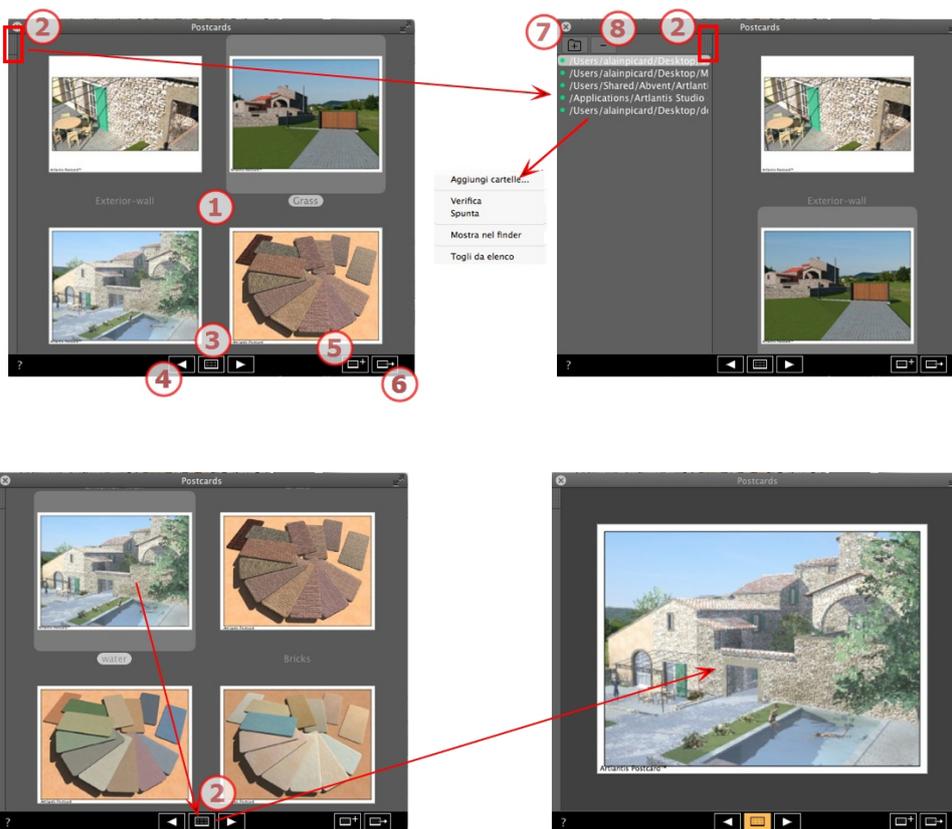
CARTOLINE



A destra della barra strumenti degli Ispettori, cliccare sull'icona Cartolina per mostrare la finestra Cartolina.

Raccogliere e organizzare le Cartoline. Raccogliere una cartolina equivale a fare un'istantanea del contenuto della scena corrente in un momento dato e ad archiviare tutti i parametri assegnati ai materiali: Colori, Shader e Texture. L'idea è quella di facilitare il recupero di queste impostazioni e, ove necessario, poter inviare le informazioni che contengono in modo rapido a qualsiasi altro utente o trasferirle da un progetto all'altro.

Le cartoline sono visibili per qualsiasi 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. ACCESSO ELENCO

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

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 nella cartella Cartoline o in un'altra cartella che sia da 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

Applicare con un clic i materiali contenuti in una cartolina al progetto corrente.



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

7. CARICA UNA CARTOLINA

Cliccare su + per caricare una Cartolina. Una finestra di dialogo richiede di indicare il luogo in cui caricarla. Cliccare su - per eliminare una Cartolina.

8. ATTIVAZIONE/DISATTIVAZIONE E PERCORSI DELLA CARTOLINA

Cliccare sul diodo colorato che si trova prima del nome del percorso per attivare /disattivare il percorso di una cartolina o una cartella contenente della cartoline. Una volta disattivate, le Cartoline non sono più visibili nella zona di visualizzazione.

9. MENÙ CONTESTUALE

Fare clic con il tasto destro del mouse su un percorso per attivare il menu a comparsa per gestire l'elenco.

Aggiungi cartelle...

Specifica l'ubicazione di una cartella contenente Cartoline.

Selezionare/deselezionare

Attiva e disattiva il percorso.

Mostra nel Finder

Apri la cartella contenente la Cartolina.

Elimina 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- Applicare i materiali uno per uno
- B- Applicare tutti i materiali della cartolina alla scena

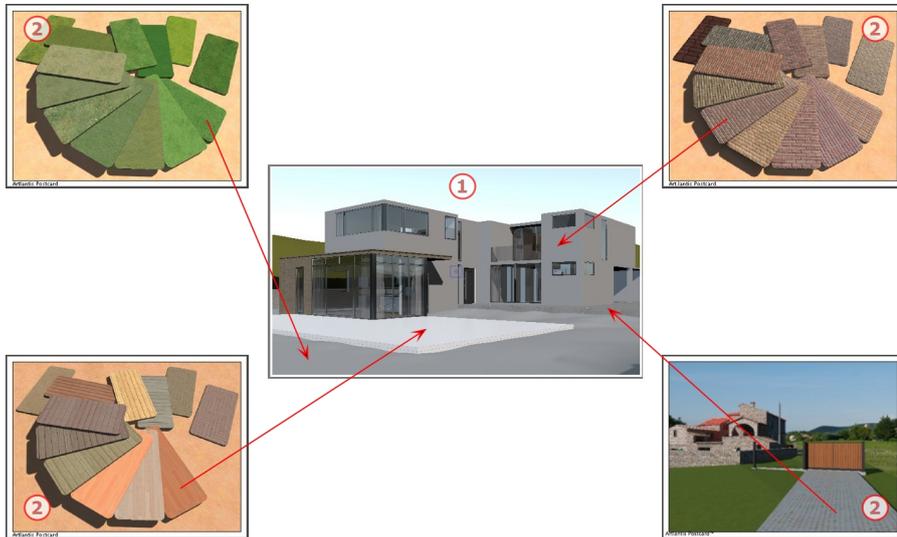
I materiali che attribuiscono Colori, Shader e Texture sono applicati



A. APPLICA I MATERIALI UNO ALLA VOLTA

Nella finestra Cartolina, mostrare una singola cartolina e poi scegliere un materiale dalla stessa e trascinarlo e rilasciarlo sulla geometria ricevente nell'Anteprima.

Esempio:



1. Scena iniziale

In attesa dell'applicazione dei materiali.

2. La Cartolina

Trascinare e rilasciare i materiali dalla Cartolina sulla geometria della scena.

3. Risultato

Tutti i materiali applicati sono impostati e si abbinano alle impostazioni della Cartolina.



NB: Se una Cartolina contiene texture legate ad un Shader, una volta trascinate e rilasciate su un materiale nella scena anche queste texture saranno applicate.



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.*

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

CREARE UNO SHADER

Si effettua utilizzando uno Shader esistente, sia:

- Nell'Ispettore Shader: un clic sullo strumento 
- O cliccando con il tasto 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

Questa è la miniatura che compare nell'Ispettore Shader e nel campo miniatura del Catalogo. La miniatura che rappresenta lo Shader deve essere un file jpeg 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. RIFLESSO

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. ALFA

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. CAPOVOLGIMENTO O/CAPOVOLGIMENTO V

Capovolge orizzontalmente e/o verticalmente la texture con un'opzione a specchio tra due ripetizioni.

Fresnel

Aggiungi un effetto di transizione Fresnel tra il riflesso e la diffusione.

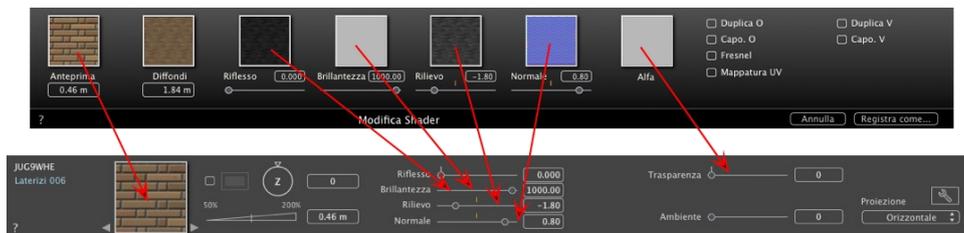
Mappatura UV

Verifica la proiezione della mappatura UV. Mantiene le coordinate di texture su un oggetto che proviene da un software che gestisce le mappe UV.

9. SALVA SHADER COME

Apri la finestra di dialogo Salva come. Inserisci il nome dello Shader. Questo nome comparirà nell'angolo in alto a sinistra dell'ispettore.

Crea Shader e Corrispondenza interfaccia Shader



Alcune impostazioni basilari di Shader non sono disponibili in Creare Shader: Rotazione, Mix colore, **Trasparenza**, Opzioni di proiezione e Identificanti materiali hanno valori predefiniti.



ELENCO MATERIALI



L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Per tenere aperto l'elenco, cliccare sull'icona. Cliccare nuovamente per farlo 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: Display codici colore:



- I nomi dei lucidi e dei materiali sono in nero.
- I nomi dei materiali sono in rosso se mancano dalla banca dati.
- I nomi degli Shader sono in blu.
- I nomi delle Texture sono in verde.
- I nomi dei materiali vuoti sono in magenta.

Organizzazione dell'elenco



1. Materiale suolo infinito

Questo è il materiale applicato al suolo infinito (informazioni della scena). Compare in alto nell'elenco dei materiali.

2. Nome oggetto

Cliccare sulla scheda Oggetto per aprire/chiedere l'elenco dei Materiali con Shader e Texture legate all'oggetto in questione.



3. Nome materiale

Una volta assegnato il materiale, il nome compare 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 compare 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*.

Aggiungere texture

PARAMETRI MATERIALE



- Apre o chiude i Parametri materiale.



Smussatura: Usa il cursore per scegliere il grado di smussatura per un materiale.

Levigatezza: 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 DISPLAY MATERIALE

 Sono elencati tutti i materiali del progetto.

 Sono elencati solo i materiali che possono essere osservati nella finestra dell'Anteprima.



 **NB:** Limitazioni - in un file di riferimento ATL, il materiale che sia stato rinominato o riassegnato non sarà riconosciuto dal comando "Usa il file di riferimento...".

In questo caso si consiglia di tornare al modeler per distinguere i nomi dei materiali e poi, se il modeler lo consente, aggiornare il file atl o usare la funzione "Usa il file di riferimento".

SHADER ACQUA REALISTICO



- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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. RIFLESSO

Dà un aspetto riflettente al materiale.

Questo è il colore iniziale. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema.

Si può usare insieme al colore **Trasparenza** *Trasparenza*

2. BRILLANTEZZA

Trascina il cursore affinché il materiale rifletta il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo.

3. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

4. RIFRAZIONE

Distorce l'apparenza di un elemento collocato dietro un materiale, in misura maggiore o minore. Inserire un valore numerico o scegliere il tipo desiderato nel menu contestuale.



5. SUPERFICIE ACQUA

Dimensioni onda: trascinare il cursore per regolare l'ampiezza dell'onda o immettere un valore nel relativo campo. Il valore della lunghezza dell'onda deve essere compreso tra 0 e 500.

Piattezza: Trascinare il cursore dell'ampiezza dell'onda o immettere un valore da 0 a 10 nel relativo campo.

6. IMPOSTAZIONI ANIMAZIONE

Consentono di regolare automaticamente l'effetto dell'acqua in movimento visibile solo in modalità di animazione della sequenza. Se la casella è deselezionata, il movimento viene sospeso.

È possibile controllare la velocità di movimento dell'acqua. I valori vanno da 1 a 3.



NB: Funziona soltanto in modalità animazione in Artlantis Studio.

7. CREARE 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

Impostare il valore lumen trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore lumen nel campo numerico. Cliccar per scegliere un colore dal selettore del colore sistema.

3. CREARE UNO SHADER



SHADER DI BASE



Questi Shader hanno la stessa interfaccia: Invisibile, Porcellana, Esperto, Invisibile, Specchio, Perla, Plastica, Alluminio, Bronzo, Cromo, Rame e Acciaio inox.

- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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 DIFFUSIONE

Questo è il colore iniziale. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema.

2. RIFLESSO

Questo è il colore del Riflesso. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno riflettente sarà lo Shader.

3. BRILLANTEZZA

Usare il cursore per dare un aspetto piuttosto plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. I valori vanno da 0 a 1.000.



4. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

5. RIFRAZIONE

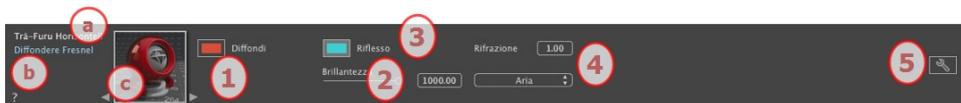
Distorce l'apparenza di un elemento collocato dietro un materiale, in misura maggiore o minore. Inserire un valore numerico o scegliere il tipo desiderato nel menu contestuale.



6. CREARE UNO SHADER



SHADER DI FRESNEL DIFFUSO



- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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 DIFFUSIONE

Questo è il colore iniziale. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema.

2. BRILLANTEZZA



Usare il cursore per dare un aspetto piuttosto plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. I valori vanno da 0 a 1.000.

3. RIFLESSO

Determina la transizione tra il colore riflesso e il colore trasparente. La transizione è una funzione dell'angolo destinazione relativo alla superficie, ovvero il colore riflesso resta visibile anche quando il materiale è brillante.

4. BRILLANTEZZA

Usare il cursore per dare un aspetto piuttosto plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. I valori vanno da 0 a 1.000.

5. RIFRAZIONE

Distorce l'apparenza di un elemento collocato dietro un materiale, in misura maggiore o minore. Inserire un valore numerico o scegliere il tipo desiderato nel menu contestuale.



6. CREARE UNO SHADER



SHADER DI FRESNEL TRASPARENTE



- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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. RIFLESSO

Questo è il colore del Riflesso. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno riflettente sarà 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

Usare il cursore per dare un aspetto piuttosto plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. I valori vanno da 0 a 1.000.

3. TRANSIZIONE FRESNEL

Determina la transizione tra il colore riflesso e il colore trasparente. La transizione è una funzione dell'angolo destinazione relativo alla superficie, ovvero il colore riflesso resta visibile anche quando il materiale è brillante.

4. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

5. RIFRAZIONE

Distorce l'apparenza di un elemento collocato dietro un materiale, in misura maggiore o minore. Inserire un valore numerico o scegliere il tipo desiderato nel menu contestuale.



6. QUALITÀ LUCIDATURA

Consente di creare un riflesso discontinuo laddove ci sia un'interruzione tra diverse superfici sullo stesso piano, per rendere più realistico l'effetto del riflesso su una superficie lucida.

Dimensioni distorsione: Determina la lunghezza dell'ondulazione. In alternativa, inserire un valore nel campo rilevante.

XY: Per dirigere l'ondulazione più sull'asse X- o sull'asse Y- o su entrambi. Il dispositivo di scorrimento consente di variare la proporzione. In alternativa, inserire un valore nel campo rilevante.



Piattezza: Determina la dimensione dell'ondulazione. In alternativa, inserire un valore nel campo rilevante.

Rilevamento riquadro: Una volta selezionato, ritrova i limiti di una forma contigua in cui generare una superficie lucida.

7. CREARE 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.



- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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

Usare il cursore circolare (Shift + Click, incrementi ogni 15°) per ruotare la texture sul proprio asse o inserire un valore nel campo rilevante

Shift+click incrementa ogni 15 °.

3. DIMENSIONI

Impostare la dimensione trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore altezza nel campo numerico.

4. RIFLESSO

Trascina il cursore affinché il materiale rifletta il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo.

5. BRILLANTEZZA

Usare il cursore per dare un aspetto piuttosto plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. I valori vanno da 0 a 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

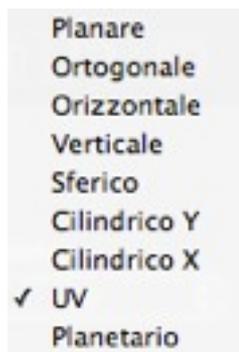
Applicare un livello di trasparenza alla texture o inserire un valore nel campo rilevante. Cliccare sul diodo per eliminare l'effetto.

9. AMBIENTE

Usa il cursore o digita un valore nel relativo campo. Fornisce allo Shader un effetto di illuminazione rétro.

10. PROIEZIONE

Aggiustare l'immagine alla superficie su cui è collocata. Seleziona automaticamente le impostazioni migliori per il progetto.



Planare: Viene applicata a un piano.

Ortagonale: viene applicata a un elemento. Se l'elemento è composto da sfaccettature, la texture si adatta a tali sfaccettature.

Orizzontale: Lo Shader deve essere impostato in modo orizzontale.

Verticale: Proiezione verticale dell'elemento. Le parti orizzontali ricevono l'immagine, mentre le parti verticali o inclinate sono allungate.

Sferica: Applica una forma sferica che dipende dalle dimensioni della texture. È possibile che rimangano spazi vuoti.

Y Cilindrico: La texture viene proiettata intorno all'asse di un cilindro verticale.

X Cilindrico: La texture viene proiettata intorno all'asse di un cilindro orizzontale.

UV: Mantiene le coordinate di texture su un oggetto che proviene da un software che gestisce le mappe UV.

Planetario: Proiezione verticale dell'elemento con passaggio per i poli, senza spazi vuoti

11. CREARE UNO SHADER



Creare uno Shader nuovo a partire da uno Shader esistente.



SHADER VETRATA NEON



- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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

Impostare il valore lumen trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore lumen nel campo numerico. Cliccar per scegliere un colore dal selettore del colore sistema.

2. TRASPARENZA

Questo è il colore della **Trasparenza**. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno trasparente sarà lo Shader.

3. RIFRAZIONE

Distorce l'apparenza di un elemento collocato dietro un materiale, in misura maggiore o minore. Inserire un valore numerico o scegliere il tipo desiderato nel menu contestuale.



4. RIFLESSO

Questo è il colore del Riflesso. Per modificarlo, cliccare sul rettangolo. Si apre il selettore del colore sistema. Più scuro è il colore, meno riflettente sarà 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.

6. CREARE UNO SHADER



SHADER MULTI-TEXTURE



- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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

Usare il cursore circolare (Shift + Click, incrementi ogni 15°) per ruotare la texture sul proprio asse o inserire un valore nel campo rilevante.

Shift+click incrementa ogni 15°.

3. DIMENSIONI

Impostare la dimensione trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore altezza nel campo numerico.

4. RIFLESSO

Trascina il cursore affinché il materiale rifletta il suo ambiente o digita un valore nel relativo campo.

5. BRILLANTEZZA

Usare il cursore per dare un aspetto piuttosto plastico a sinistra e un aspetto più metallico a destra. I valori vanno da 0 a 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



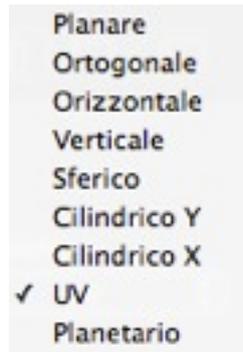
Lo Shader usa due texture. I cursori della soglia consentono di determinare l'influenza di ciascuno. I valori vanno da 0 a 1.

Il cursore di transizione imposta la precisione quando le texture si incontrano. I valori vanno da 0 a 1.

Random: cliccare sul dado a caso per impostare l'influenza del pattern, in misura minore o maggiore.

8. PROIEZIONE

Aggiustare l'immagine alla superficie su cui è collocata. Seleziona automaticamente le impostazioni migliori per il progetto.



Planare: Viene applicata a un piano.

Ortagonale: viene applicata a un elemento. Se l'elemento è composto da sfaccettature, la texture si adatta a tali sfaccettature.

Orizzontale: Lo Shader deve essere impostato in modo orizzontale.

Verticale: Proiezione verticale dell'elemento. Le parti orizzontali ricevono l'immagine, mentre le parti verticali o inclinate sono allungate.

Sferica: Applica una forma sferica che dipende dalle dimensioni della texture. È possibile che rimangano spazi vuoti.

Y Cilindrico: La texture viene proiettata intorno all'asse di un cilindro verticale.

X Cilindrico: La texture viene proiettata intorno all'asse di un cilindro orizzontale.

UV: Mantiene le coordinate di texture su un oggetto che proviene da un software che gestisce le mappe UV.

Planetario: Proiezione verticale dell'elemento con passaggio per i poli, senza spazi vuoti

9. CREARE UNO SHADER



Creare uno Shader nuovo a partire da uno Shader esistente.

OMBRE OPACHE

Utile se unito ad un'immagine di sfondo. Consente ad un materiale trasparente di ricevere ombre proiettate dal modello.





- Sulla prima riga compare il nome del materiale selezionato. Sotto si trova il nome dello Shader e a volte il nome della texture selezionata, se ce n'è una collegata.
- 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. TRASPARENZA

Usare il cursore del campo modifica per impostare il grado di trasparenza. I valori vanno da 0 - opaco a 100 - completamente trasparente.

2. CREARE UNO SHADER



AGGIUNGERE TEXTURE

Una texture è un'immagine o sequenza importata su un materiale. Un materiale può avere una o più texture.

L'applicazione di una texture avviene



- Fare clic con il tasto destro del mouse sul materiale e selezionare l'opzione *Aggiungi Texture...*
- Trascinando e rilasciando la miniatura della texture dal Catalogo a un materiale nella modalità Anteprima o nell'elenco.
- Trascinando e rilasciando la texture da un luogo sul disco fisso su un materiale nell'Anteprima o nell'elenco.

Le texture si eliminano

- Utilizzando il tasto *Elimina sfondo*.
- Facendo clic con il tasto destro del mouse sul nome della texture e selezionando *Elimina* nel menu 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

Usare il cursore circolare (Shift + Click, incrementi ogni 15°) per ruotare la texture sul proprio asse o inserire un valore nel campo rilevante

5. Scala

Il dispositivo di scorrimento modifica la scala della texture dal 50 al 200% della dimensione corrente. In alternativa, inserire un valore nel campo rilevante.

6. Dimensioni - Spaziatura

- Facendo clic su Dimensioni... si apre la palette:



- a. *LARGHEZZA/ALTEZZA*

Inserire la dimensione della texture; cliccare su  per mantenere le stesse proporzioni. Cliccare nuovamente per annullare la limitazione.

- b. *SPAZIATURA ORIZZONTALE/VERTICALE*

Si usa per le texture ripetute. Definisce la misura della spaziatura tra le singole ripetizioni.

Inserire un valore di spazio come *O* e/o *V*. Cliccare su  per mantenere le stesse proporzioni. Cliccare nuovamente per annullare la limitazione.

- 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. Riflesso

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.

8. Brillantezza - Rilievo

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.



9. Trasparenza

Applicare un livello di trasparenza alla texture o inserire un valore nel campo rilevante. Cliccare sul diodo per eliminare l'effetto.

Usare canale Alfa: Selezionare la casella per attivare la trasparenza del canale alfa.

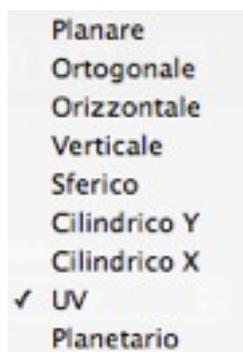
Usare un colore trasparenza: Cliccare sul selettore per scegliere il colore trasparenza. Selezionare la casella per attivarlo.

10. Ambiente

Usare il dispositivo di scorrimento o inserire un valore nel campo rilevante.

11. Proiezione

Aggiustare l'immagine alla superficie su cui è collocata. Seleziona automaticamente le impostazioni migliori per il progetto.



Planare: Viene applicata a un piano.

Ortagonale: viene applicata a un elemento. Se l'elemento è composto da sfaccettature, la texture si adatta a tali sfaccettature.

Orizzontale: Lo Shader deve essere impostato in modo orizzontale.

Verticale: Proiezione verticale dell'elemento. Le parti orizzontali ricevono l'immagine, mentre le parti verticali o inclinate sono allungate.

Sferica: Applica una forma sferica che dipende dalle dimensioni della texture. È possibile che rimangano spazi vuoti.

Y Cilindrico: La texture viene proiettata intorno all'asse di un cilindro verticale.

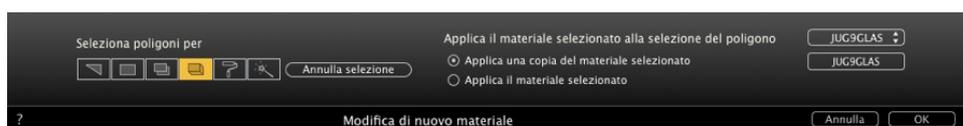
X Cilindrico: La texture viene proiettata intorno all'asse di un cilindro orizzontale.

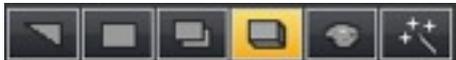
UV: Mantiene le coordinate di texture su un oggetto che proviene da un software che gestisce le mappe UV.

Planetario: Proiezione verticale dell'elemento con passaggio per i poli, senza spazi vuoti

RIASSEGNARE 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.

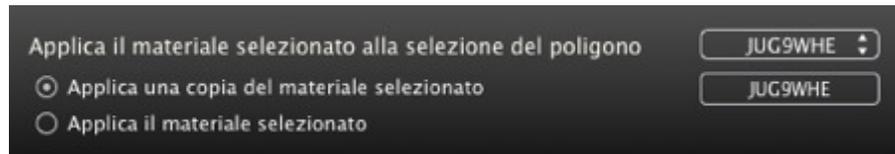


NB: Per eliminare la selezione corrente, fai clic sul pulsante *Annulla selezione*.

2. APPLICARE IL MATERIALE SCELTO ALLA SELEZIONE DEL POLIGONO

Esistono due opzioni:

- Applicare una copia al 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.

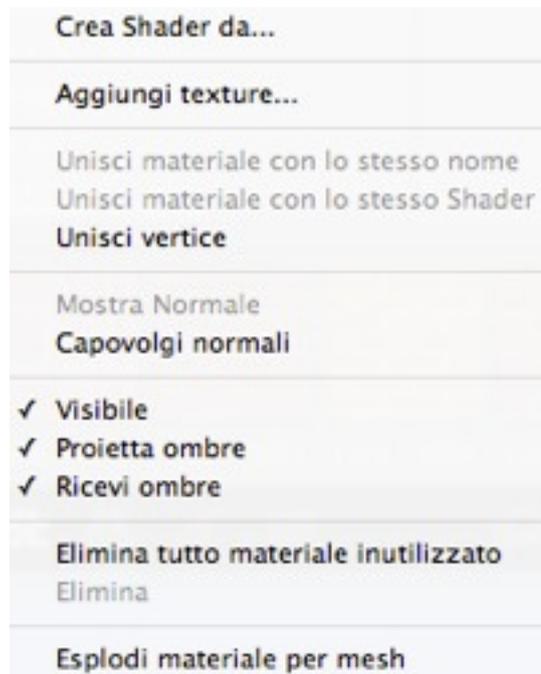
ESEMPIO: MATERIALE SUDDIVISO IN MESH (MAGLIE)

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. Selezionare 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...

Aprire la finestra di dialogo e scegliere un file TGA, JPEG, BMP, PNG, PICT o Photoshop.

Unire materiale con lo stesso nome

I materiali con lo stesso nome saranno sostituiti dal materiale selezionato.

Unire materiale 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).

Mostra normale

Mostra la normale della geometria.

Capovolgi normale

Capovolge il lato normale del materiale selezionato.

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)

Con un materiale applicato, il comando crea tanti materiali quante sono le maglie che si trovano nell'elenco dei materiali.



Esempio: Dividere materiale per



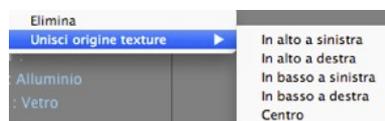
NB: Non elimina un materiale dal modello originale.



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

In alto a sinistra, in alto a destra, in basso a sinistra, in basso a destra e in 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.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

ISPETTORE OGGETTI

Seleziona un oggetto da:

- [Elenco di oggetti](#)
- [Finestra Anteprima](#)
- [Finestra Vista 2D](#)

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Posizione	218
Normale	218
Orientamento sul percorso	218
Orientamento sul percorso, solo X e Y	219
Animazione oggetto	219
Ispettore Oggetti - Lucido selezionato	219
Ispettore oggetti - Luce	220
Animazione oggetto	222
Ispettore oggetti - piante 3D	222
Animazione oggetto	223
Ispettore oggetti - Billboard	223
Due tipi di Billboard	223
Ispettore oggetti - persone animate 3D ferme	225
Animazione oggetto	226
Ispettore oggetti - persone animate 3D	226
Animazione oggetto	228
Informazioni sulla scena e modifica	228
Creazione di un Oggetto da una Scena	230
Creazione dell'Oggetto	231
Posizione	232
Normale	232
Orientamento sul percorso	232
Orientamento sul percorso, solo X e Y	233
Animazione oggetto	233
Elenco Oggetti	233
Esistono due modi per visualizzare il contenuto dell'elenco: per Gerarchia o per Lucido	233
Varie	235
Menù a comparsa Oggetti	235
Coordinate dell'Ispettore Vista Prospettiva:	237
Menù a comparsa Lucidi	237
Oggetto occorso	238



Occorrenza di un oggetto	239
Eliminazione di un'associazione	239



1. MINIATURA ANTEPRIMA

- Viene visualizzata la miniatura dell'oggetto corrente. Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

2. MODIFICA SHADER...

- Scegliere il materiale da modificare dall'elenco; l'ispettore oggetti passa in modalità Shader.

3. DIMENSIONI

- Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.
- Cliccare sulla catena *per mantenere le proporzioni*.

4. COORDINATE

Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *per il punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.
- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

5. ROTAZIONE

- Il cursore circolare può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in x, y e z. Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15°.

6. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).



Orientamento sul percorso, solo X e Y

L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y. (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.

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 116

See "Parametri oggetto animabile" on page 324

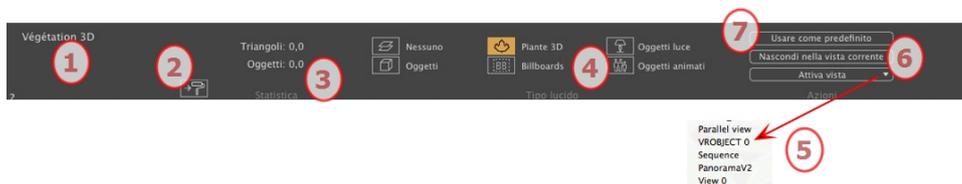
ISPETTORE OGGETTI - LUCIDO SELEZIONATO

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. SHADER



Cliccare per mostrare l'Ispettore Shader.

3. STATISTICHE

Mostra il numero di triangoli ed oggetti contenuti nel lucido selezionato dall'elenco; se viene selezionato più di un lucido, non compare nessuna statistica.

4. TIPO LUCIDO

Un'icona gialla indica il tipo di lucido corrente.

Nessuna

Per default, il componente trascinato e rilasciato nella scena viene archiviato nel lucido il cui nome compare in nero, a meno che questo tipo di componente sia già associato ad un altro oggetto, pianta 3D, billboard, oggetti luce o lucido di oggetto animato specifico.

Quando si trascinano e rilasciano oggetti nella finestra d'anteprima, essi possono essere archiviati automaticamente nei lucidi. Ciò avviene dicendo prima agli oggetti qual è il loro lucido di destinazione.

Tuttavia, è possibile associare automaticamente certi tipi di oggetto a diversi lucidi.

Per definire un lucido specifico che deve contenere un certo tipo di componente, occorre creare un nuovo lucido nell'elenco di un lucido esistente prescelto, poi scegliere il tipo in *Tipo lucido*.

È possibile scegliere qualsiasi lucido. Nell'elenco, al simbolo interessato sarà assegnata l'icona del lucido.



Esempio: Creare un nuovo lucido. Poi, nel tipo di lucido, cliccare su *Oggetti*. Tutti i componenti (oggetti) trascinati e rilasciati saranno automaticamente archiviati in questo lucido.

5. ATTIVARE VISTA

Nel menu a comparsa, attivare un punto di vista desiderato e questo compare.

Attiva

A seconda del lucido selezionato, questo elenca solo i punti di vista in cui il lucido è visibile. Nel menu a comparsa, selezionare il nome della vista per attivarla senza cambiare Ispettore.

6. RENDI PREDEFINITO

- Cliccando il tasto "*Preimposta*", il lucido selezionato diventa il lucido per default per gli oggetti trascinati e rilasciati nella scena o gli oggetti creati dalla scena, che sono archiviati qui.

7. NASCONDI NELLA VISTA CORRENTE/MOSTRA NELLA VISTA CORRENTE

Mostra ciò che è necessario per il punto di vista attivo. Vantaggio: migliora display e rendering.

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...

Scegliere il materiale da modificare dall'elenco; l'Ispettore oggetti passa in modalità Shader.

3. MODIFICA LUCI...

L'Ispettore oggetti passa in 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 toglie questo vincolo.

5. COORDINATE

Posizione

Fornisce le coordinate x , y e z per il punto d'ancoraggio dell'oggetto. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.

Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

6. ROTAZIONE

Il cursore circolare può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in x , y e z . Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15° .

7. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

L'oggetto si muove lungo le coordinate x , y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).

Orientamento sul percorso, solo X e Y

L'oggetto si muove lungo le coordinate x , y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y . (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.

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 116

See "Parametri oggetto animabile" on page 324

ISPETTORE OGGETTI - PIANTE 3D

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...

Scegliere il materiale da modificare dall'elenco; l'Ispettore oggetti passa in modalità Shader.

3. ALTEZZA

Impostare la dimensione trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore altezza nel campo numerico.

4. TRASPARENZA

Usata per il rendering di un oggetto vegetazione con una maggiore o minore trasparenza a seconda del livello aspicato di trasparenza: i valori vanno da 0 a 100. 0 significa opaco.

5. DATA RAPPRESENTAZIONE

Stagione

- Scegliere l'icona per impostare una data solare (giorno/mese) o abbinare alla data heliodonica.

6. COORDINATE



Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z per il punto d'ancoraggio dell'oggetto. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.
- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare la posizione.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

7. ROTAZIONE

- Il cursore circolare può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in x, y e z. Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15°.

8. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).

Orientamento sul percorso, solo X e Y

L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y. (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.

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 116

See "Parametri oggetto animabile" on page 324

ISPETTORE OGGETTI - BILLBOARD

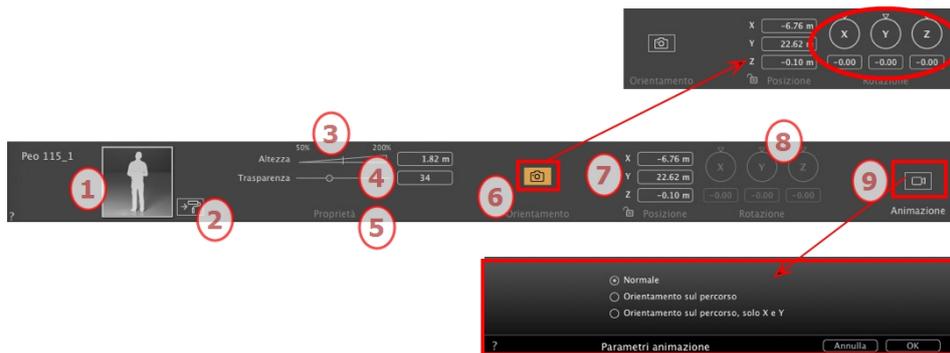
Seleziona un oggetto da:

- [Elenco di oggetti](#)
- [Finestra Anteprima](#)
- [Finestra Vista 2D](#)

La palette dell'ispettore mostra le informazioni.

Due tipi di Billboard

- Verticale rispetto al terreno (per es.: Persone e Vegetazione).
- Piatto, che giace piatto sulla superficie che lo riceve (per es.: Pittogramma).



1. MINIATURA ANTEPRIMA

Compare la miniatura dell'oggetto corrente. Fare doppio clic sul nome per modificarlo. A destra dell'anteprima, i tasti consentono di aggiustare la simmetria orizzontale e/o verticale.

2. MODIFICA SHADER...

Cliccare per mostrare l'Ispettore Shader.

3. ALTEZZA

Impostare la dimensione trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore altezza nel campo numerico.

4. TRASPARENZA

Usata per il rendering di un oggetto vegetazione con una maggiore o minore trasparenza a seconda del livello aspicato di trasparenza: i valori vanno da 0 a 100. 0 significa opaco.

5. COLORE

Scegliere un colore per il billboard, se disponibile.

6. RIVOLGERSI ALLA FOTOCAMERA

Cliccare sull'icona per fare sì che il billboard sia sempre rivolto verso la fotocamera corrente.

7. COORDINATE

Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z per il punto d'ancoraggio dell'oggetto. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.
- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare la posizione.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

8. ROTAZIONE

Il cursore circolare può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in x, y e z. Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15°.

9. PARAMETRI ANIMAZIONE



Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

- L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

- L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).

Orientamento sul percorso, solo X e Y

- L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y. (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.



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 116

See "Parametri oggetto animabile" on page 324

ISPETTORE OGGETTI - PERSONE ANIMATE 3D FERME

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...

Cliccare per mostrare l'Ispettore Shader.

3. DIMENSIONI

- Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.
- Cliccare sulla catena *per mantenere le proporzioni*.

4. COORDINATE



Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z per il punto d'ancoraggio dell'oggetto. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.
- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare la posizione.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

5. ROTAZIONE

Il cursore circolare può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in x, y e z. Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15°.

6. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

- L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

- L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).

Orientamento sul percorso, solo X e Y

- L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y. (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.

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 116

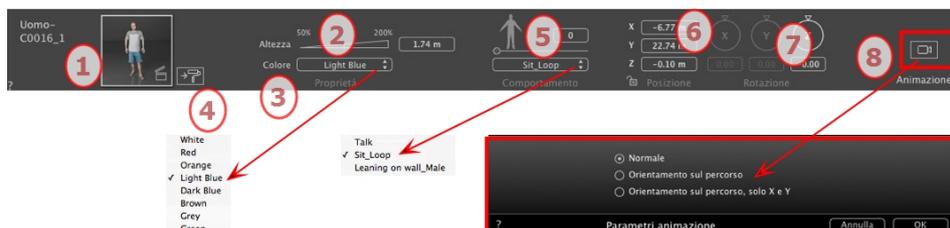
See "Parametri oggetto animabile" on page 324

ISPETTORE OGGETTI - PERSONE ANIMATE 3D

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

Impostare la dimensione trascinando il cursore, cliccando sull'inclinazione per aumentare il valore o cliccando sulla linea, o digitando un valore altezza nel campo numerico.

3. COLORE

Cliccare sul menu per cambiare il colore dell'abbigliamento.

4. MODIFICA SHADER...

Cliccare per mostrare l'Ispettore Shader.

5. COMPORTAMENTO

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. COORDINATE

Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z per il punto d'ancoraggio dell'oggetto. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.
- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare la posizione.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

7. ROTAZIONE

Il cursore circolare Z può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in verticale. Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15°.

8. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

- L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

- L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).

Orientamento sul percorso, solo X e Y

- L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y. (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.



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 116

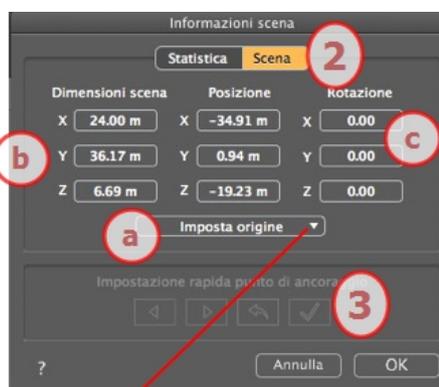
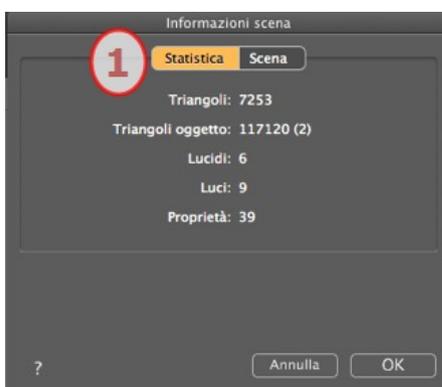
See "Parametri oggetto animabile" on page 324

INFORMAZIONI SULLA SCENA E MODIFICA

Accedi ai dati relativi all'intera scena con la barra degli strumenti di Navigazione.



O andare al menu Informazione Scena finestra >... Cmd-i.



Centro X,Y e In basso
 Centro X,Y e In alto
 Centro X,Y
 Destinazione fotocamera

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	
Destinazione fotocamera	



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere *modificato nella vista 2D*.

b. Dimensioni scena

RIDIMENSIONA

Geometria, oggetti, fotocamere, luci ecc. Nessun impatto sulle dimensioni di Shader e Texture.

Nel modificare le dimensioni, le proporzioni sono mantenute.

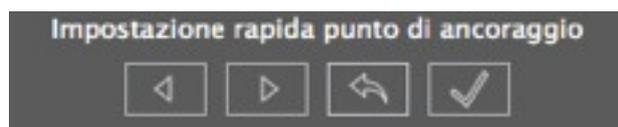
c. Coordinate

Posizione: per spostare l'origine della scena, digita i valori nei campi numerici.

Rotazione: ruotare la scena sugli assi X, Y e Z.

IMPOSTAZIONE PUNTO DI ANCORAGGIO

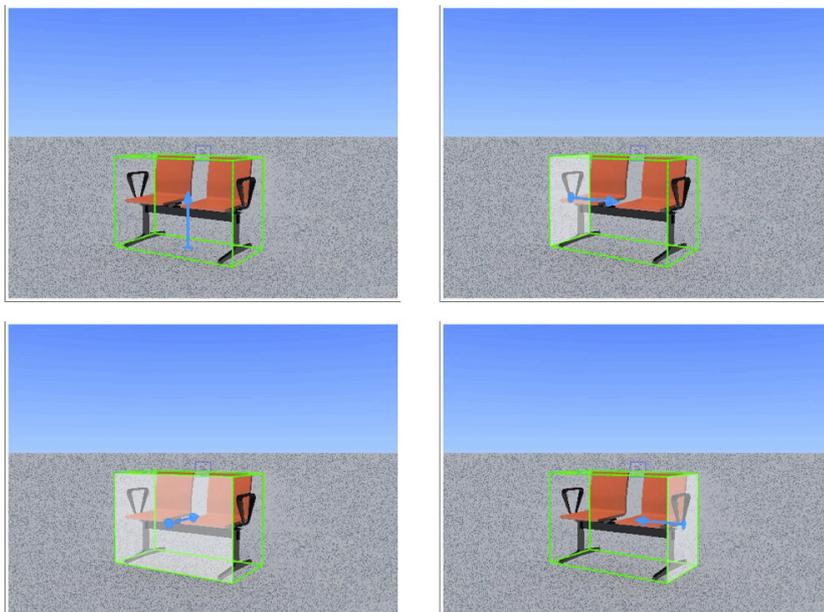
Consente di ridefinire la posizione del vettore normale nella casella globale della scena o dell'oggetto.



In Anteprima, l'oggetto è racchiuso in una casella di vincolo. Un vettore normale in blu si trova perpendicolare a un lato della casella.



Per ridefinire la posizione dell'angolo perpendicolare sulla casella di vincolo, cliccare sulla freccia per modificarne la posizione.



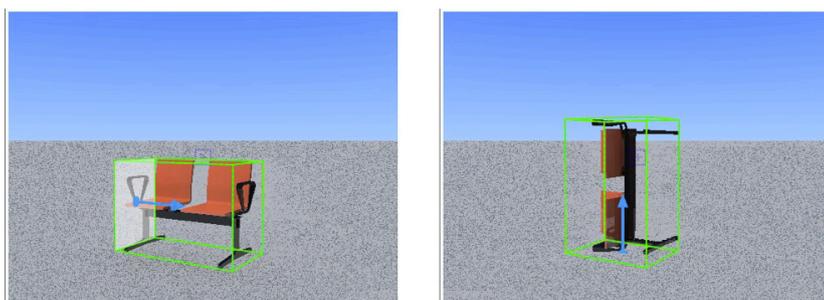
Per default, l'oggetto sarà quindi inserito in una scena perpendicolare al supporto.



Ripristina il vettore normale se il file è stato precedentemente salvato.



Cliccando sul tasto verifica si imposta la nuova posizione dell'oggetto in base alla nuova posizione del suo angolo perpendicolare. Convalidare.



Le modifiche sono prese in considerazione solo se si salva il file.



NB: Una volta chiusa la finestra di dialogo occorre salvare il file per salvare le modifiche.



NB: Se la scena contiene già un oggetto, il comando non è disponibile.

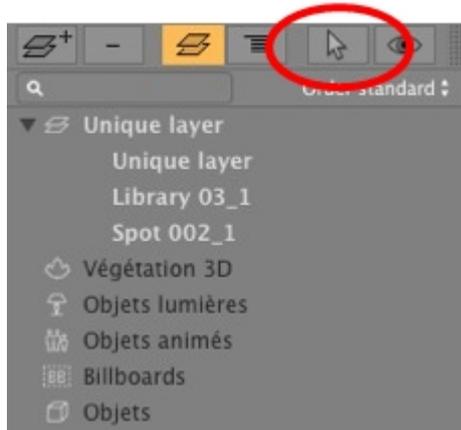
CREAZIONE DI UN OGGETTO DA UNA SCENA

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. Selezione 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. Disposizione degli oggetti

Sempre Verticale (caso di un palo) o Perpendicolare al supporto (caso di un'auto posta su un pendio).

4. Lucido di destinazione

Scegli il lucido per il nuovo oggetto.

5. Creare un oggetto interno o esterno (.atlo)

L'oggetto può essere utilizzato solo nel progetto atl corrente o è salvato in una cartella utilizzabile con qualsiasi progetto.

6. Includi gruppo luci

Con l'oggetto si può selezionare e salvare un solo gruppo di luci.

7. 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 file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.



NB: La geometria usata per realizzare l'oggetto non esiste più, perché è stata convertita in oggetto.



NB: Usare il comando "Usare un file di riferimento..." per mantenere il controllo dei lucidi tranne nei seguenti casi.

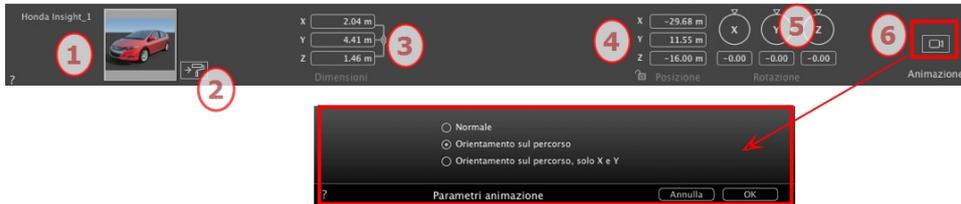
In Artlantis:



- La geometria del programma CAD o del modeler contenuta in un lucido è stata spostata verso un altro lucido.
- I nomi dei lucidi o della geometria contenuta nei lucidi sono stati modificati.

Nel programma CAD o modeler:

- 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...

- Scegliere il materiale da modificare dall'elenco; l'Ispettore oggetti passa in modalità Shader.

3. DIMENSIONI

- Modifica le impostazioni di lunghezza, larghezza e altezza.
- Cliccare sulla catena *per mantenere le proporzioni*.

4. COORDINATE

Posizione

- Fornisce le coordinate x, y e z *per il punto d'ancoraggio dell'oggetto*. Inserire nuovi valori per ridefinire la posizione.
- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.



NB: Per un file .atlo, il punto d'ancoraggio può essere modificato nella vista 2D.

5. ROTAZIONE

- Il cursore circolare può essere utilizzato per ruotare l'oggetto in x, y e z. Premere Shift+click mentre si trascina il cursore per limitare i movimenti a incrementi di 15° .

6. PARAMETRI ANIMAZIONE

Posizione dell'oggetto: tre opzioni

Normale

L'oggetto si muove sempre parallelamente alla sua posizione di partenza. (come un vettore che mantiene sempre il suo orientamento a prescindere dal percorso dell'oggetto).

Orientamento sul percorso

L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso (come un velivolo che esegue un loop).



Orientamento sul percorso, solo X e Y

L'oggetto si muove lungo le coordinate x, y e z nella direzione del percorso ma resta sempre parallelo al livello del suolo x e y. (come un Frisbee).



NB: Usando la linea temporale in un'unica sequenza l'oggetto può cambiare comportamento svariate volte.

ANIMAZIONE OGGETTO



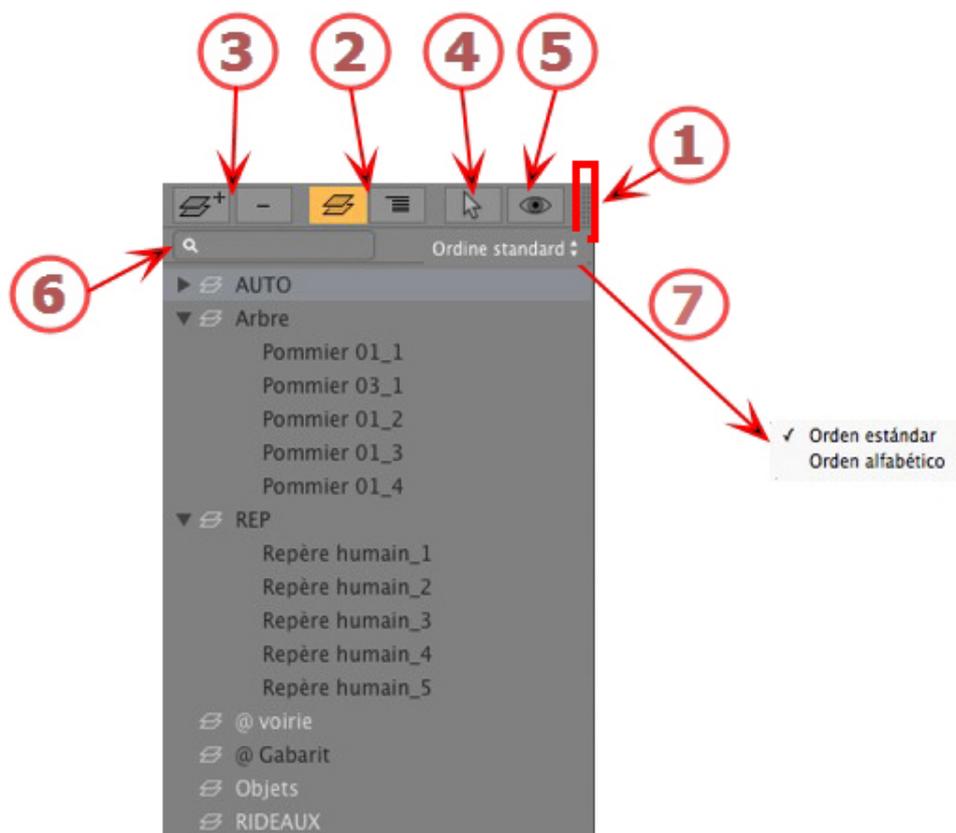
NB: Si può accedere alla modifica delle informazioni sulla scena - come movimento dell'origine, ridimensionamento del modello e delle coordinate - tramite Informazioni Scena.

See "Finestra Timeline" on page 116

See "Parametri oggetto animabile" on page 324

ELENCO OGGETTI

Esistono due modi per visualizzare il contenuto dell'elenco: per Gerarchia o per Lucido



1. Accesso elenco

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

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

DUPLICARE

- 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.



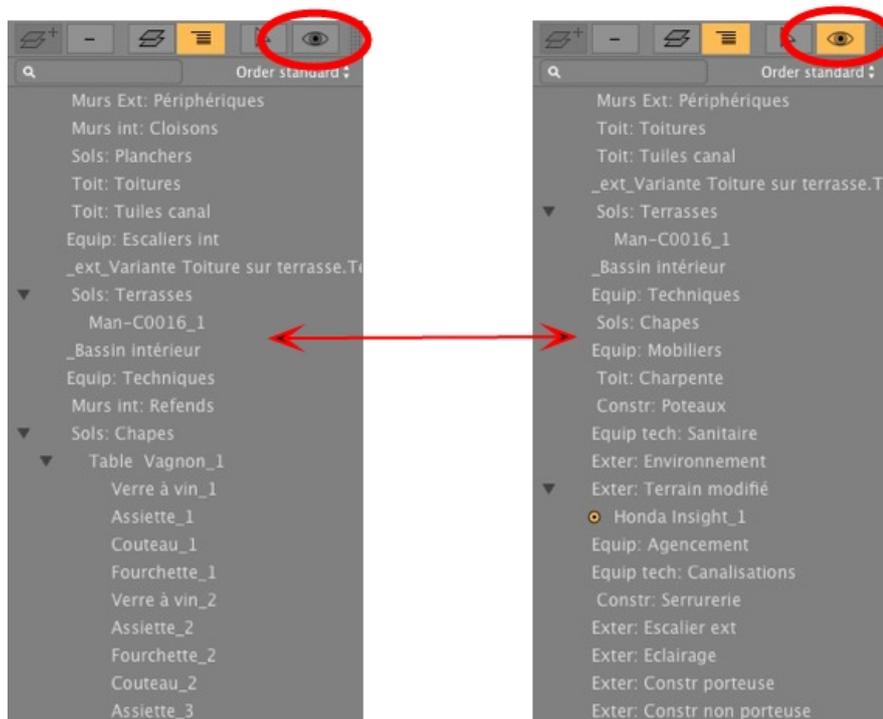
Scorciatoia: Seleziona, poi premi il tasto Indietro.

4. Creazione oggetti

Si può creare un oggetto utilizzando la geometria esistente di una scena.

5. Schermo filtro

Mostra solo gli oggetti visibili nel punto di vista corrente.



6. Cercare

Digitare una richiesta nel campo per mostrare solo gli oggetti interessati.

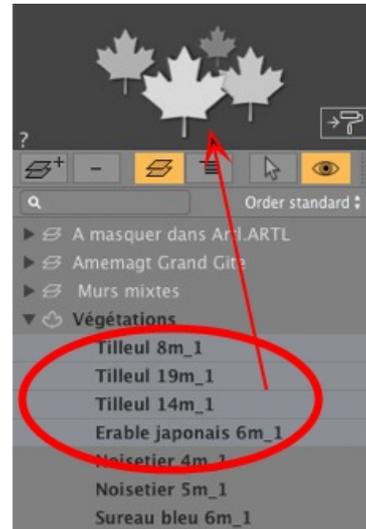
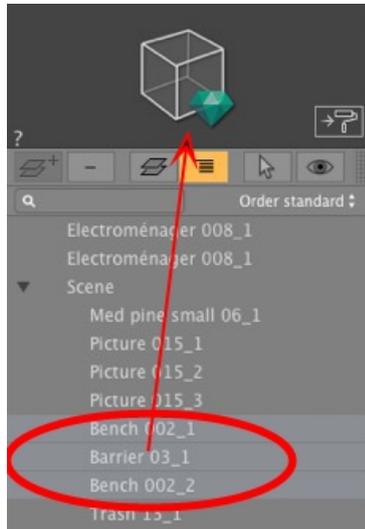
7. Riordinare l'elenco

Nel menu a comparsa, scegliere di riordinare per standard o in ordine alfabetico.



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 Cmd + 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.

A sinistra, la scelta multipla di oggetti in generale e a destra la scelta multipla di piante. L'ispettore rispecchia il tipo di selezione.



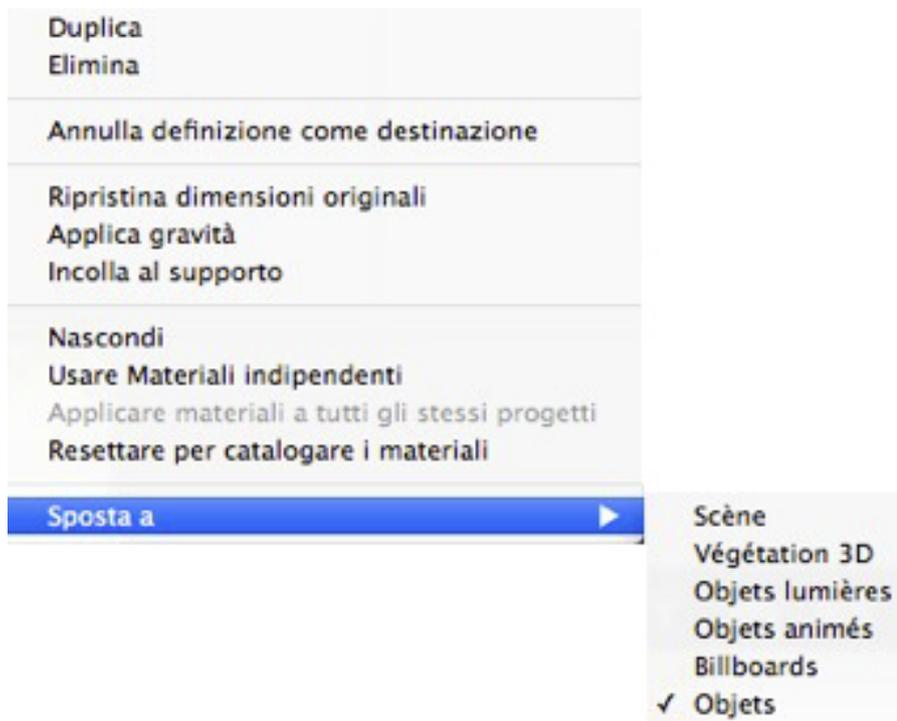
NB: I comandi *Elimina*, *Annulla/Ripristina* sono disponibili nell'elenco oggetto.

Menù a comparsa Oggetti

Per Gerarchia o per Lucido.



- Fai clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un oggetto.



Duplicare

- Fa una copia dell'oggetto.



NB: Gli oggetti possono inoltre essere duplicati nella finestra Anteprima, tenendo premuto il tasto *Alt* mentre si trascina l'oggetto.

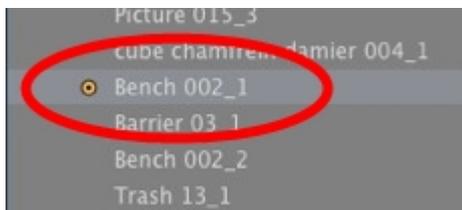
Elimina

L'oggetto è eliminato.

Definire come Destinazione/Non definire come Destinazione

Consente ad un oggetto di essere usato come destinazione per una fotocamera o una luce. Una volta impostate nell'Ispettore oggetti, può essere utilizzato nell'ispettore fotocamera o luci scegliendo l'oggetto nel menù destinazione.

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.*

Riportare alla dimensione originale

I parametri ritornano ai valori preimpostati.

Applica Gravità

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



Incollare al supporto

Il punto di ancoraggio dell'oggetto sarà proiettato nella direzione opposta alla direzione normale sulla superficie più vicina.

Nascondi/Mostra

Consente di nascondere o mostrare un oggetto o un gruppo di oggetti.

Usare Materiali indipendenti

Selezionato: rende l'istanza corrente indipendente affinché la modifica dei suoi materiali non abbia un impatto su istanze simili.

Deselezionato: usa i materiali per default dell'oggetto.

Applicare materiali a oggetti simili

Disponibile quando un'istanza è indipendente, per consentire ai suoi materiali di essere applicati a istanze simili.

Resettare per catalogare i materiali

Resettare per catalogare i materiali

Sposta a

Sposta l'oggetto dal lucido corrente ad un altro lucido.

Usare Materiali Istanza

Per default, quando si trascinano e si rilasciano gli stessi oggetti dal catalogo alla scena, cambiare il colore di uno avrà un impatto su tutti gli altri. La funzione Usare Materiali istanza renderà unico il materiale di quest'oggetto.

Applicare Proprietà istanza a Proprietà definizione

Una volta applicato il comando Usare Materiale Istanza ad un oggetto, se si sceglie Applicare Proprietà Istanza a Proprietà Definizione su quest'oggetto questo stesso materiale si propaga ad altre istanze.

Coordinate dell'Ispettore Vista Prospettiva:

Posizione	✓ Destinazione su vertice fisso	
X	-5.50 m	Honda Insight_1
Y	23.57 m	Y -0.02 m
Z	0.92 m	Z -16.84 m

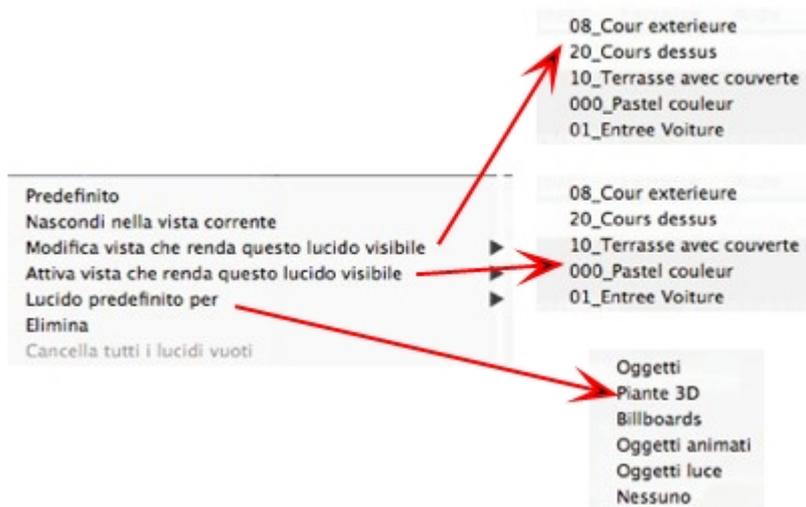
- L'oggetto selezionato è stato creato usando il menù contestuale come spiegato in precedenza.

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

Scegliere una delle categorie di lucido: Oggetti, piante 3D, Billboard, Oggetti animati o 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

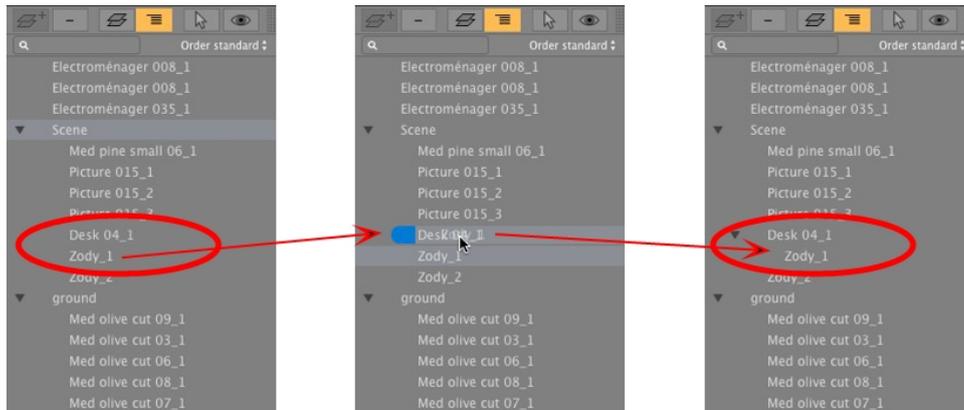
Elimina i lucidi che non contengono alcuna geometria.

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:

- In 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.



NB: Gli oggetti con istanza si vedono soltanto nell'elenco mostrato per Gerarchia.

Eliminazione di un'associazione

- Trascinare e rilasciare l'oggetto dipendente sul nome "Modello" in alto nell'elenco.



NB: Il livello di istanze è illimitato.

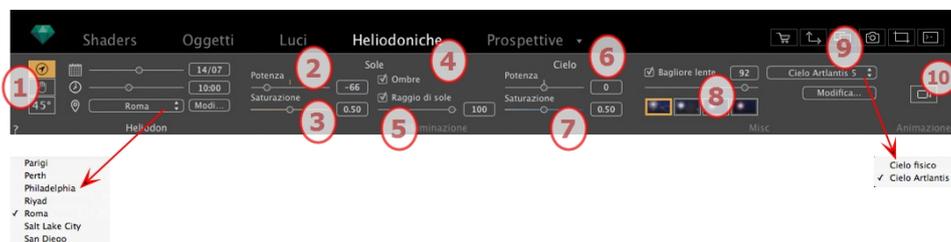
Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Raggi proiettati dal sole	241
Illuminazione	244
ANIMAZIONE	247
Elenco eliodoniche	248
Animazione eliodonica	248
Elenco Eliodoniche	248



- Per modificarla, fare doppio clic sul nome.

RAGGI PROIETTATI DAL SOLE

Tre opzioni di impostazione: Luogo , Manuale  o 45° .

Opzione A - In base al luogo



- Scegliere un luogo dall'elenco delle città.
- Se la città non è disponibile, fai clic sul pulsante *Modifica...*



Posizione geografica

AGGIUNGI

- Cliccare sul tasto *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).

È inoltre possibile definire il luogo graficamente cliccando su  per aprire il planisfero. La croce blu indica il luogo corrente; cliccare sul planisfero per impostare il nuovo luogo.



MODIFICA

- Premere su *Modifica* per modificare la città corrente.
- Rinominarla. Aggiustare i parametri di longitudine latitudine.

ELIMINA

- Fai clic sul pulsante *Elimina* per eliminare la città selezionata.

Direzione del Nord

- Selezionare la freccia rossa o la bussola e muovere il cursore intorno per definire una nuova posizione o digitare nel campo numerico il valore in gradi.



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.



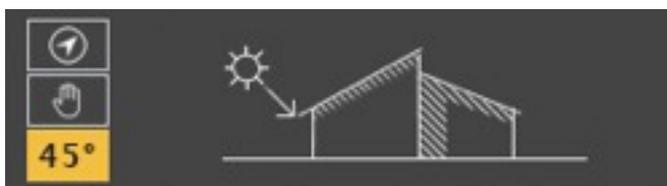


Opzione B - In base a una posizione manuale



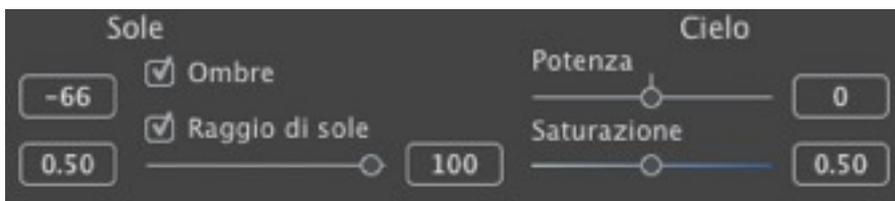
Azimut ed elevazione usano i cursori circolari per impostare le posizioni in gradi. È anche possibile inserire il valore in gradi nei campi numerici.

Opzione C - Su una proiezione a 45°



- Impostare la posizione del sole a 45° in alto e a sinistra della fotocamera.

ILLUMINAZIONE



2. Intensità del sole

- Spostare il dispositivo di scorrimento o inserire una percentuale nel campo.

3. Intensità del cielo

- Spostare il dispositivo di scorrimento o inserire una percentuale nel campo.

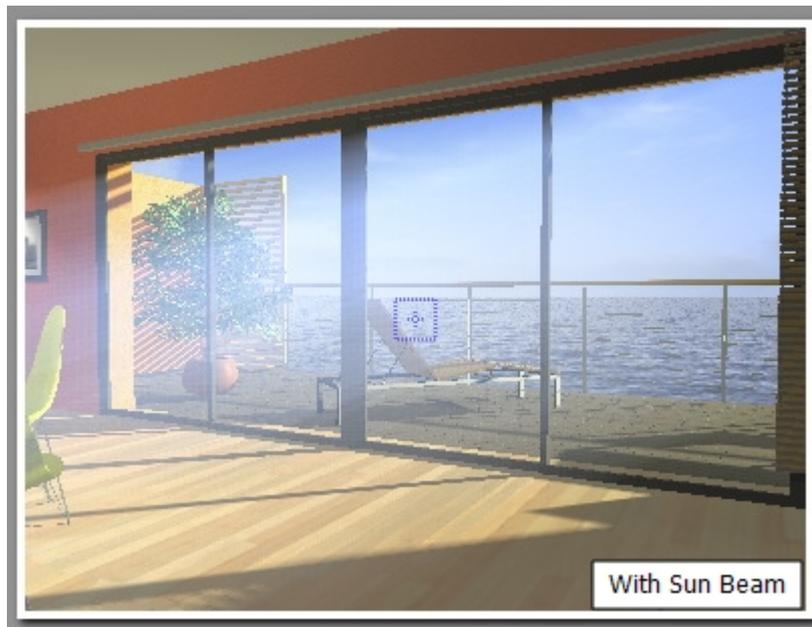
4. Saturazione cielo

Spostare il dispositivo di scorrimento o inserire una percentuale nel campo.

5. Raggio di sole

Fornisce una luce volumetrica ai raggi. Il dispositivo di scorrimento consente di definire il volume dei raggi.

- Spostare il dispositivo di scorrimento o inserire un valore nel campo numerico per modificare l'intensità dei raggi.
- Deselezionare la casella per disattivare i raggi.



NB: Il sole deve essere collocato nel campo della fotocamera affinché i raggi abbiano effetto.

6. Bagliore lente

- Scegliere l'effetto: Cliccare su una delle *quattro miniature*.
- Selezionare la casella per attivare/disattivare l'effetto.
- Spostare il dispositivo di scorrimento dell'intensità o inserire un valore da 0 a 100%.



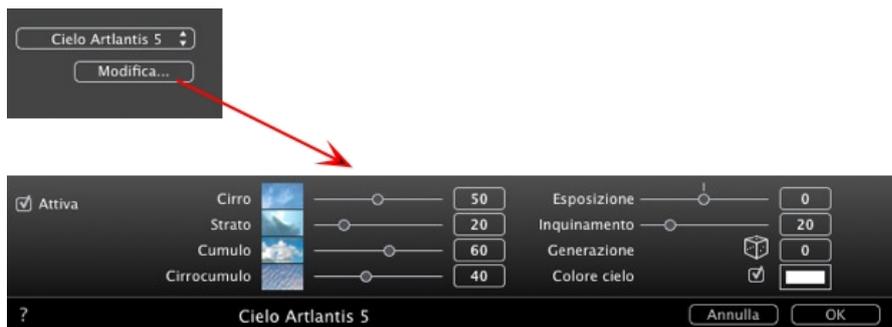
 **NB:** Il sole deve essere collocato nel campo della fotocamera affinché il bagliore lente abbia effetto.

 Esempi: Aloni

7. Tipo di cielo

Modifica Cielo:

L'illuminazione del cielo è fisicamente corretta. Cliccare sul pulsante Modifica.



Esistono quattro tipi di nuvole: *Cirri*, *Strati*, *Cumuli* e *Cirrocumuli*.

- Spostare il dispositivo di scorrimento o inserire un valore nel campo numerico per modificare la dimensione delle nuvole.

Fattore inquinamento

Spostare il dispositivo di scorrimento o inserire una percentuale nel campo.

Distribuzione delle nuvole

- Generazione: cliccare su  per variare la distribuzione delle nuvole o inserire un valore nel campo numerico.

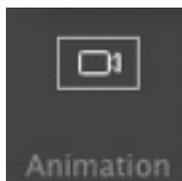
Sole con maschera nuvole

Se la casella è selezionata, il sole resta dietro le nuvole. Cliccare sulla casella colorata per scegliere un colore. I raggi del sole non saranno proiettati.

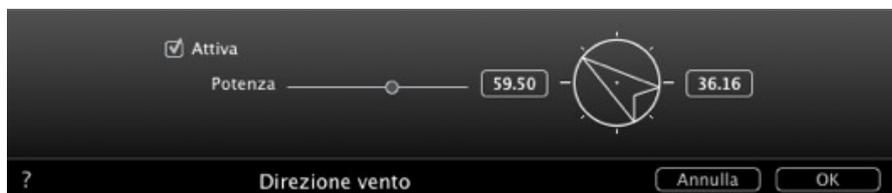
 **NB:** *Perché non posso usare le nuvole con il cielo reale? Le nuvole di Artlantis 5 non sono al momento supportate dall'algoritmo del cielo reale.

ANIMAZIONE

8. Vento



Si usa per animare il movimento del vento lungo la sua direzione.



- Selezionare 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:** Funziona soltanto in modalità animazione in Artlantis Studio.



ELENCO ELIODONICHE

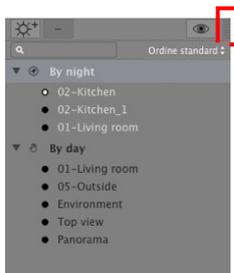
ANIMAZIONE ELIODONICA

See "Finestra Timeline" on page 116

See "Parametri eliodonica animabile" on page 323

ELENCO ELIODONICHE

Per gestire le eliodoniche mostrate in elenco.



L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.



Aggiunge un'heliiodonica.



Elimina un'heliiodonica; selezionare un'heliiodonica e premere il tasto backspace per cancellarla.



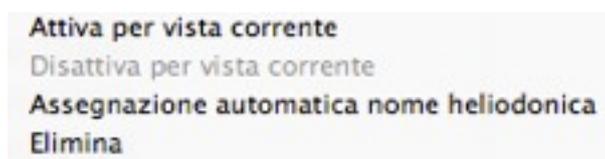
Mostra tutte le heliiodoniche dell'elenco.



Mostra soltanto l'heliiodonica corrente.

Heliodoniche

- Facendo clic con il pulsante destro del mouse, compare il menù contestuale:



Attiva per vista corrente

Attiva l'heliiodonica per la vista corrente (nome in grassetto).

Disattiva per vista corrente

Disattiva l'heliiodonica per la vista corrente.

Denominazione automatica dell'heliiodonica

Consente di dare un nome all'heliiodonica in base all'opzione prescelta nell'Ispettore Heliodoniche: Luogo, Manuale o 45°. La data l'ora, manuale o 45°.

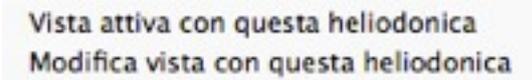
Elimina

L'heliiodonica viene rimossa 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

Mostra il punto di vista prescelto nella finestra d'anteprima (l'ispettore resta in modalità Heliodonica).

Modifica vista con questa eliodonica

Per scegliere un punto di vista, l'Ispettore passa alla modalità Prospettive o Viste parallele, Panorami, Oggetti VR o Animazioni .



NB: I tasti di scelta rapida *Taglia/Copia* e *Incolla* non funzionano nell'elenco; per compiere queste azioni nell'Ispettore Heliodonica fare doppio clic sul nome dell'Heliodonica corrente.

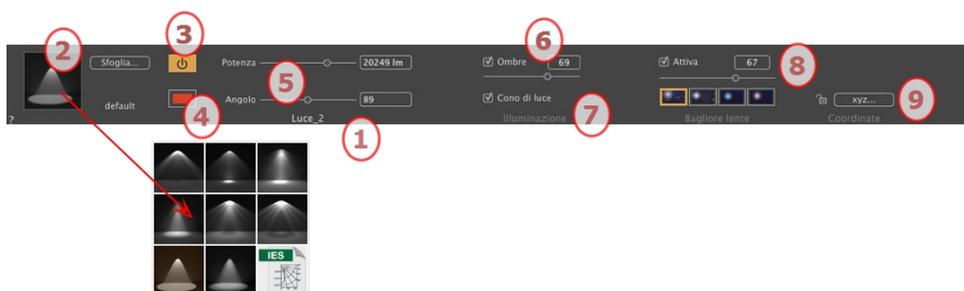
Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Illuminazione	252
Bagliore lente	252
Varie	253
Animazioni	253
Elenco luci	253



1. Nome della luce

È visualizzato il nome della luce corrente; per modificarlo, farvi doppio clic.

2. Seleziona il tipo di proiezione

Determinare la proiezione dell'illuminazione (caduta) scegliendo tra otto tipi predefiniti o cliccando sull'icona IGES per caricare un profilo IGES.



NB: Un profilo IGES corrisponde alle caratteristiche fisiche di una lampada: la potenza, il profilo d'illuminazione e il colore. In Artlantis, è possibile caricare un profilo IGES per una luce ma è possibile definirne la potenza e il colore.

3. Accensione/Spegnimento

Potenza della sorgente. I valori vanno da 1 a 1.000.000 lumen. Spostare il dispositivo di scorrimento per modificare la potenza o inserire 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 della potenza della luce a $1/d^2$. Se il valore di attenuazione è pari a 0, la luce diminuisce a $1/d^2$, a partire dalla sorgente di luce.

- 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

Attivare/Disattivare la proiezione di ombre: Cliccare sulla casella per selezionarla.

Selezionare la casella. Una volta selezionata, il dispositivo di scorrimento modifica la precisione sul bordo dell'area illuminata. I valori vanno da 0 (area diffusa tra la zona d'ombra e l'area illuminata) a 100 (limite massimo). Accetta valori numerici.

7. Cono di luce

Cambia l'Angolo d'illuminazione.

- Spunta la casella per attivare l'effetto volumetrico.

Spostare il dispositivo di scorrimento da 10° a 360° o inserire un valore numerico.

Esempio: Un valore di 360° fornisce luce omnidirezionale.



NB: Se deselezionata, la luce attraversa il materiale e non proietta nessun'ombra.

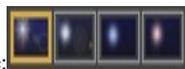
- Spunta la casella per attivare l'effetto volumetrico.

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:

Esempi: Aloni

9. Coordinate X, Y e Z

Cliccare sul tasto xyz... per aprire la finestra di dialogo delle coordinate.



Lucchetto: Cliccare sull'icona per bloccare o sbloccare le coordinate.

Posizione della fotocamera: Posizioni X, Y e Z.

Posizione destinazione: Posizioni X, Y e Z.

Definire come destinazione: Consente di limitare la destinazione della fotocamera al movimento di un oggetto: In modalità Oggetto, fare clic con il tasto destro del mouse su un oggetto e selezionare "Definire come destinazione" nel menu a comparsa. Poi, in modalità Luci, selezionare il nome dell'oggetto in questione in questo menu.

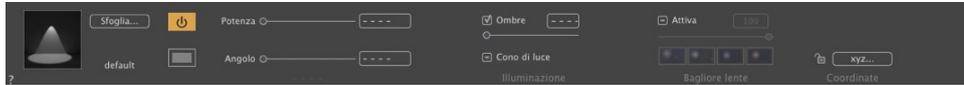
Riferimento altitudine: Consente di definire una posizione in riferimento ad una geometria cliccata.



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 91

See "Finestra Timeline" on page 116

See "Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione" on page 357

See "Parametri Luce animabili" on page 324

ELENCO LUCI



1. ACCESSO ELENCO



L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra



dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

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.

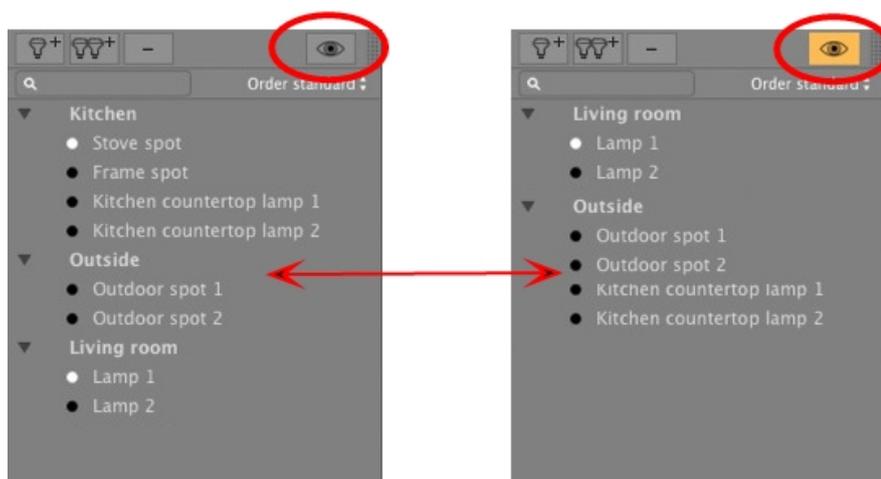
Se è stata selezionata una luce, la nuova luce è creata nella stessa posizione e con gli stessi parametri della luce selezionata. Viene memorizzata nel gruppo di luci corrente.

4. ELIMINAZIONE DI UN GRUPPO DI LUCI/LUCE

Le luci o i gruppi di luci selezionati sono eliminati.

5. SCHERMO FILTRO

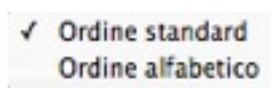
Per velocizzare la visualizzazione dell'elenco, selezionando questa opzione saranno visualizzati solo i gruppi di luce visibili dal punto di vista corrente.



6. TROVA LUCI

Nel campo alfanumerico, digitare una richiesta per elencare le luci corrispondenti. Cancellando il contenuto vengono elencate tutte le luci.

7. CLASSIFICA LUCI



Come standard: le luci sono elencate in successione, nell'ordine in cui sono state create.

In ordine alfabetico: elenca le luci in modo incrementale in ordine numerico ed alfabetico.

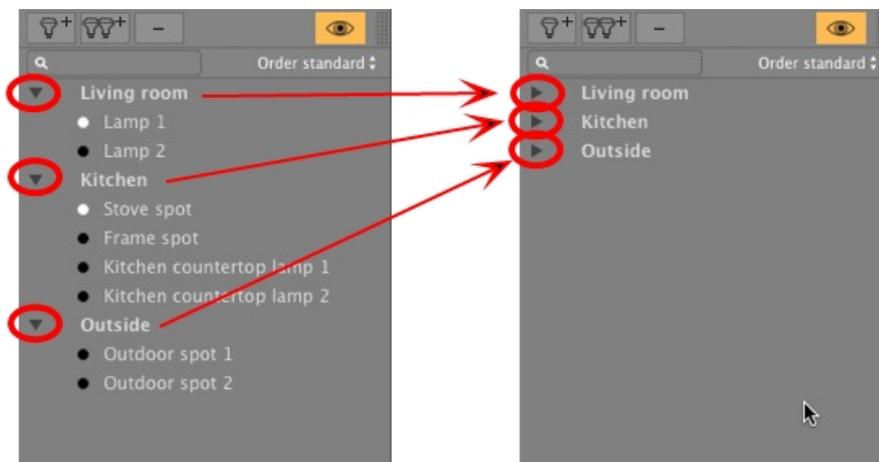
8. GRUPPO LUCI

- Per modificarla, fare doppio clic sul nome.



Per spostare la luce da un gruppo all'altro, occorre trascinarla e rilasciarla.

- Il gruppo di luci può essere ridotto; per ridurre/espandere il gruppo, fai clic sul triangolo alla sinistra del nome.



9. INTERRUTTORE LUCE ACCESA/SPENTA

- Accendere o spegnere la luce cliccando sull'icona punto che si trova proprio di fronte al suo nome. Un punto bianco significa che la luce è accesa; un punto rosso significa che 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.

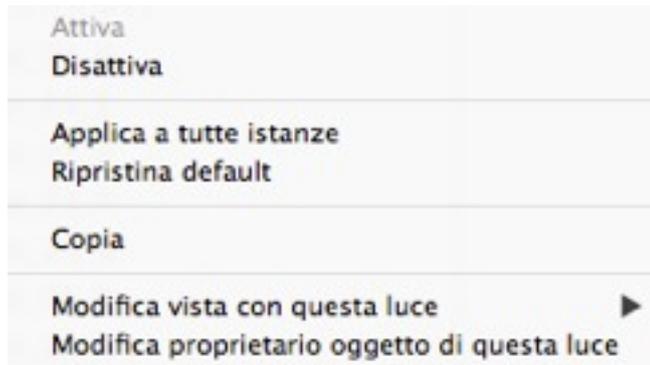
Modifica vista con questo gruppo luci

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.

Duplicare

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

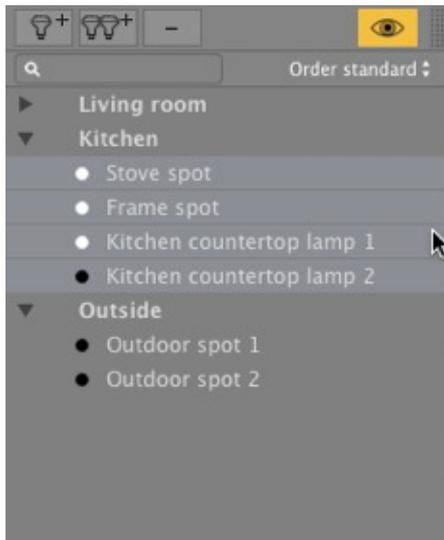
Scegli un punto di vista nell'elenco. Il punto di vista scelto è visualizzato nella finestra dell'anteprima. L'ispettore passa di conseguenza alla modalità [Prospettive](#), [Viste parallele](#), [Panorami](#), [Oggetti VR](#) o [Animazioni](#).



NB: Le scorciatoie Taglia/Copia e Incolla valgono per l'elenco.



Selezione e modifica multipla delle Luci



Per assegnare un'impostazione contemporaneamente a più sorgenti:

- Seleziona le sorgenti con: Cliccare su *Cmd* per una selezione discreta. Cliccare su *Shift* 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.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

STRUMENTO INSERIMENTO SITO

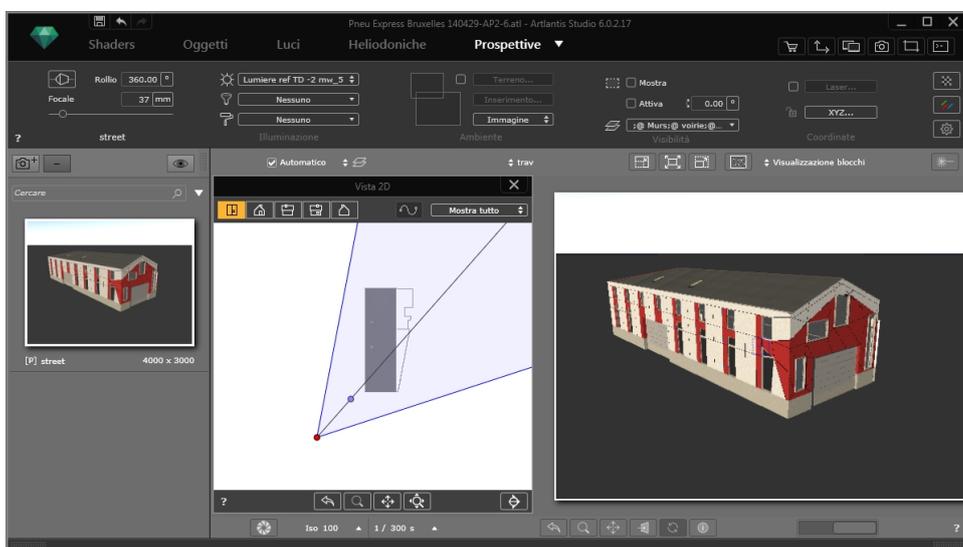
Nell' Ispettore prospettiva, la funzione *Inserimento* consente di collocare la fotocamera esattamente di fronte a un modello o una foto. Collocare un' immagine di sfondo prima di usare questo comando.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Esempio259

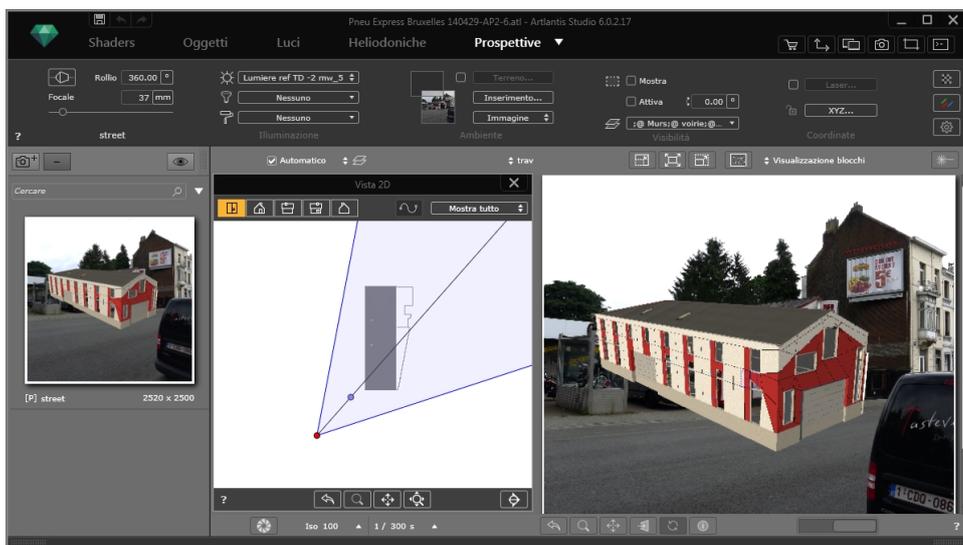
ESEMPIO

Il modello è visualizzato



L'immagine dello sfondo è posizionata

NB: Si prega di non utilizzare una serie di immagini poiché i punti di fuga non saranno combinati.





Comando inserimento

La finestra di dialogo dell'inserimento consente di definire gli assi di riferimento e di aggiustare gli assi nella vista 2D e in Anteprima, per mostrare il modello e lanciare/interrompere il calcolo.

Aprire lo strumento Inserimento nell'Ispettore prospettiva.



Come si fa?

Quando la tavolozza è aperta in Anteprima, compaiono l'immagine dello sfondo e un triedro con linee di fuga e con una lente d'ingrandimento.

NB: Il modello 3D è nascosto ed è visibile solo quando si seleziona la casella **Mostra modello 3D**. Lasciare la casella deselezionata per vedere l'immagine di sfondo nel posizionare gli assi.



Abbinare la posizione del triedro nella vista 2D e nell'Anteprima

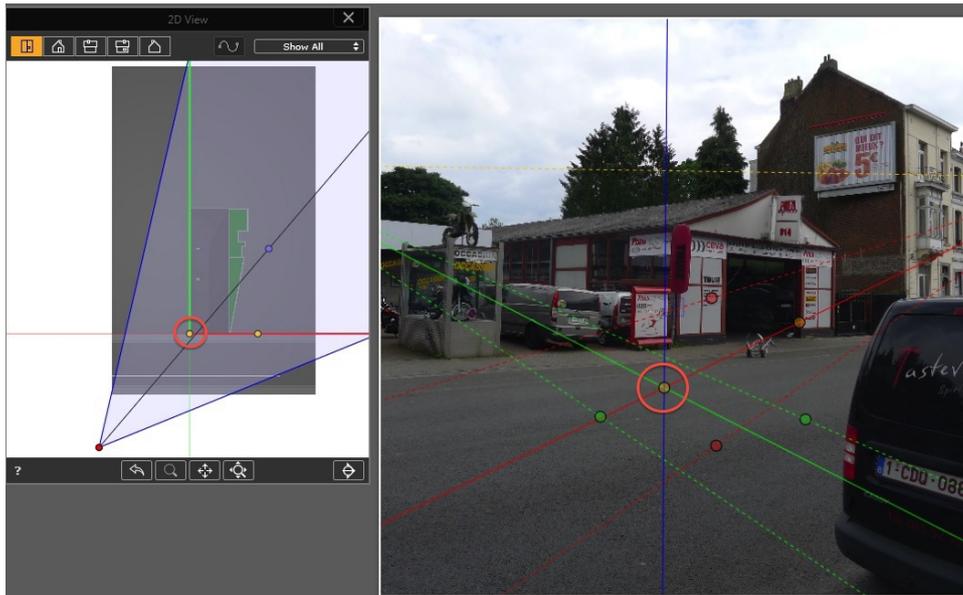
In vista 2D

Mostrare la vista piana, poi impostare l'origine mediante il punto giallo (l'intersezione tra l'asse X rosso e l'asse Y verde) sulla geometria. Mostrare la vista elevazione e impostare l'origine (l'intersezione tra l'asse X rosso e l'asse Y verde a seconda dell'elevazione e la linea blu tinta unita dell'asse Z) sulla geometria.

Nell'esempio di cui sopra abbiamo impostato l'origine del triedro nell'angolo in basso a sinistra del garage. La base del nuovo garage corrisponderà alla posizione di quello vecchio che si vede nell'immagine.

In Anteprima

Sullo sfondo, impostare l'origine del triedro, collocare il punto giallo sull'asse prescelto nello sfondo.

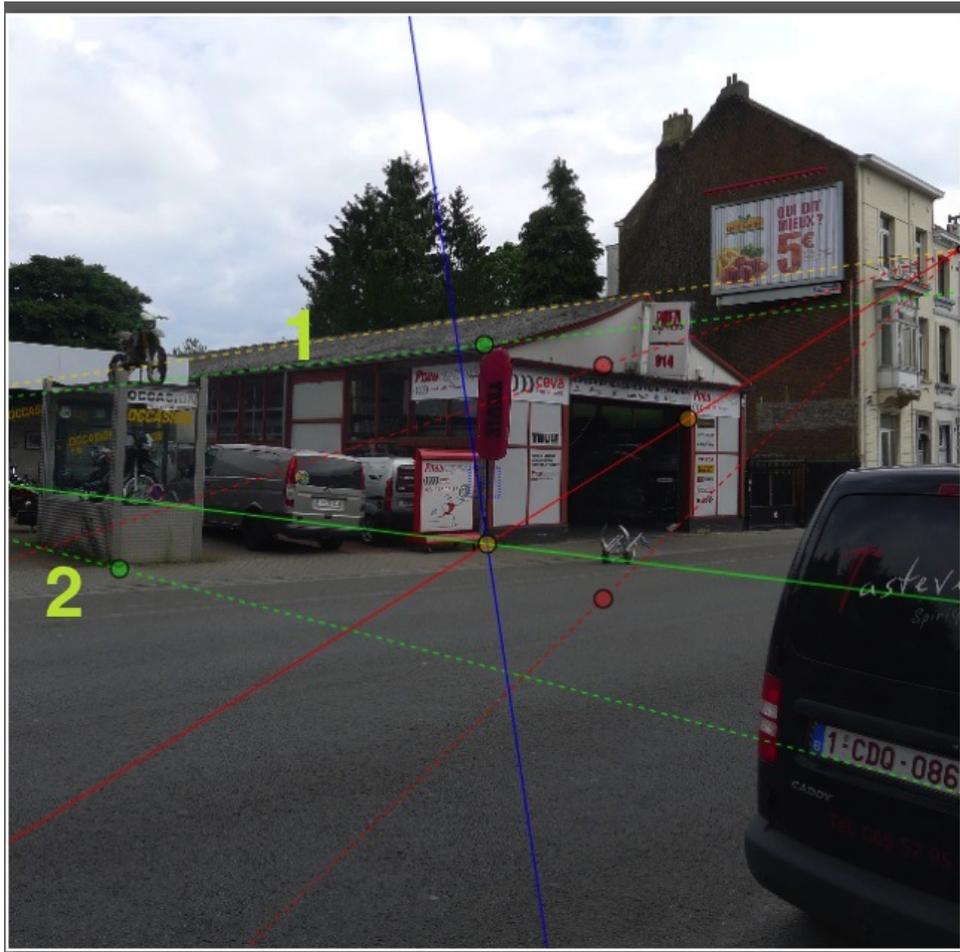


COLLOCARE LE DUE PAIA DI LINEE TRATTEGGIATE

Un paio corrisponde all'asse rosso X e un paio è verde e corrisponde all'asse Y verde.

NB: Le linee dell'asse rosso X, dell'asse verde Y e dell'asse blu Z non devono mai incontrarsi.

Nel nostro esempio, iniziamo con le due linee verdi tratteggiate: allinearne una con la grondaia orizzontale del tetto **1** e poi allineare l'altra con la base della finestra della moto **2**.

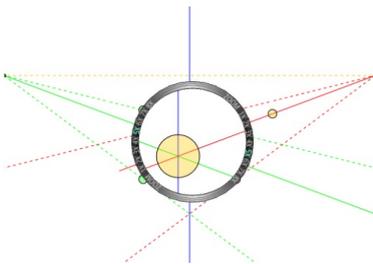


Impostare poi le due linee rosse tratteggiate:

allinearne una con la base del marciapiede **1** poi allineare l'altra con la grondaia orizzontale della casa sul lato sinistro **2**.



In Anteprima, la lente d'ingrandimento aiuta a collocare gli assi in maniera precisa sull'immagine dello sfondo. Per attivare la lente d'ingrandimento, ruotare la rotellina del mouse. Ogni incremento aumenta lo zoom di 2 volte fino a un massimo di 8 volte.

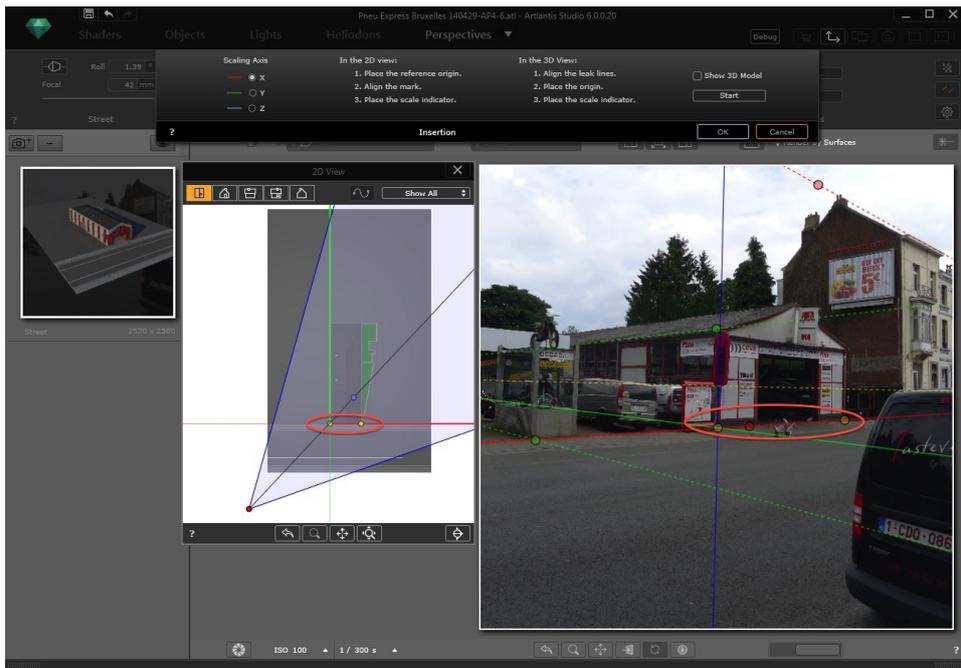


Nota 1: Non è necessario impostare la linea verde o quella rossa sullo stesso piano, basta assicurarsi di rispettare le linee di fuga.

NB 2: In Anteprima, gli assi rosso, verde e blu non possono essere trascinati, solo le linee tratteggiate e l'origine dell'asse ortonormale possono essere spostate.

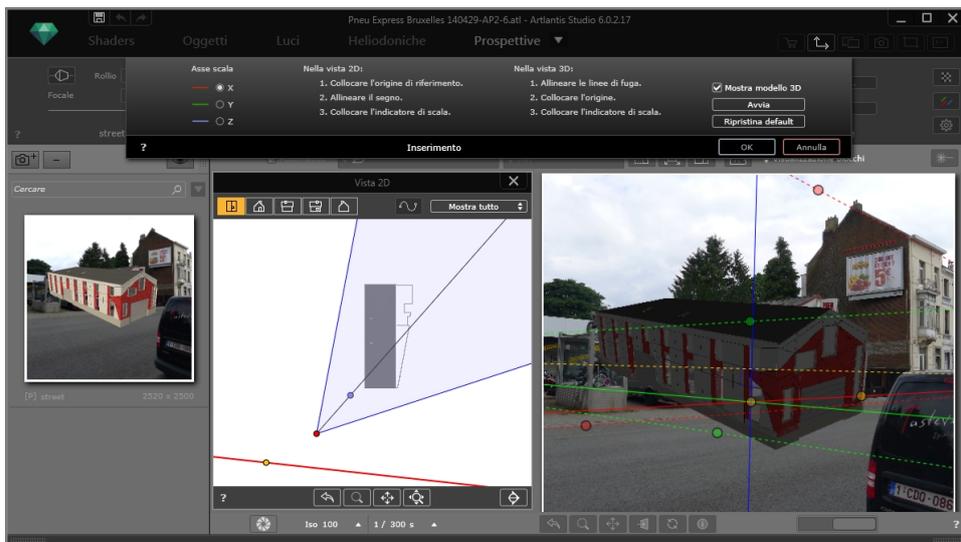
DEFINIRE L'ASSE DI SCALA

Nella tavolozza Inserimento scegliere uno degli assi (X, Y o Z) che definiscono la scala. Si riferisce alla scala tra il modello nella vista 2D e l'immagine di sfondo. Nella Vista 2D e in Anteprima, trascinare la maniglia gialla lungo la linea in tinta unita.



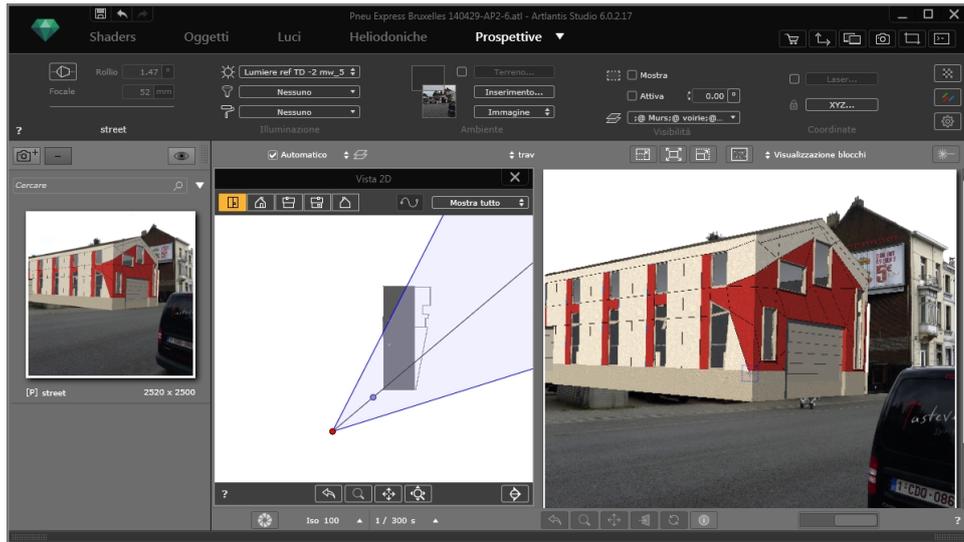
MOSTRARE MODELLO 3D

Nella tavolozza Inserimento, selezionare la casella **Mostra modello 3D**.



CALCOLO AUTOMATICO FOTOCAMERA

Cliccare su **Start**: Artlantis calcola in tempo reale la posizione della fotocamera. Una volta raggiunta la posizione desiderata cliccare su **Stop** e poi su **OK** per chiudere la tavolozza Inserimento e bloccare automaticamente le coordinate della fotocamera



NB: Durante il calcolo è possibile manipolare eventuali parametri d'inserimento: l'origine, le linee tratteggiate o la posizione della maniglia gialla.

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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Esempi: Rendering post-elaborazione	268
Impostazioni Tono	268
Esempi: Rendering post-elaborazione	269



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

I valori vanno da -100 a 100.

4. LUMINOSITÀ

I valori vanno da -100 a 100.

5. DOF (PROFONDITÀ DI CAMPO)

Profondità del campo: cliccare su  poi nella finestra Anteprima cliccare per definire il punto focale della scena. Il resto resterà sfocato. Il cursore aggiusta la quantità di sfocatura.

6. VIGNETTATURA

Riduce la luminosità dell'immagine ai bordi rispetto al centro dell'immagine. I valori vanno da 0 a 100.



7. BAGLIORE

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

Usare default/Impostare come default: Consente di tornare alle impostazioni iniziali di Artlantis, di definire le impostazioni correnti come quelle per default o di ripetere queste impostazioni in altre prospettive.

12. CONFERMARE O ELIMINARE LE IMPOSTAZIONI

OK per confermare le impostazioni.

Menu a comparsa OK: *OK a tutto* 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 TONO



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. CONFERMARE O ELIMINARE LE IMPOSTAZIONI

- OK per confermare le impostazioni.
- Menu a comparsa OK: *OK a tutto* applica queste impostazioni a tutti i punti di vista dell'Ispettore corrente.

ESEMPI: RENDERING POST-ELABORAZIONE

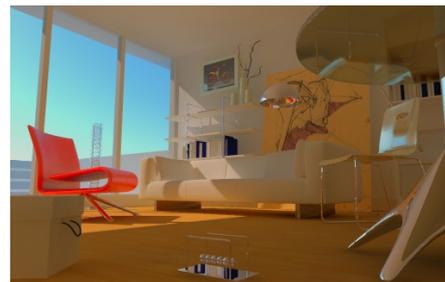
Gli effetti possono essere combinati per offrire una varietà estremamente ricca.



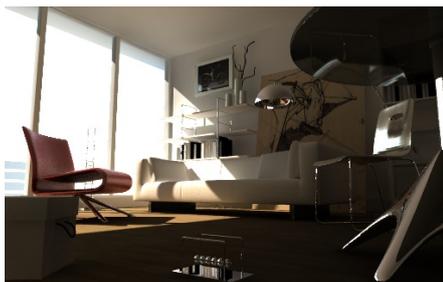
Rendering reale iniziale motore



Desaturazione



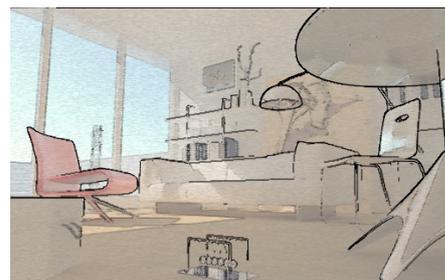
Saturazione



Bassa luminosità



Alta luminosità





Effetto bordo e dipinto

Effetto bordo, dipinto e trasparenza



considerazione.

- **Motore reale** Il motore di rendering di alta qualità.

1. FORMATO FILE

Viste Prospettive e Parallele

Specificare il formato di file: JPEG*, BMP*, PNG, TGA, TIFF, Photoshop o Piranesi.**



NB: * Formati che non possono usare il canale alfa. ** Formato multilucido PSD Photoshop.

Panorami e Oggetti VR

HTML

Animazioni

JPEG, TGA e QuickTime Movie (codec MP4v).

2. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

Scegliere una dimensione di rendering predefinita o inserire una larghezza o un'altezza in pixel. Cliccare sulla catena per bloccare o sbloccare i valori.

Imposta la risoluzione del rendering. Determina la dimensione dei pixel dell'immagine per ottenere una stampa del dpi e delle dimensioni desiderate.

Nella modalità Vista panorami



DIMENSIONI FLASH PLAYER

Definisce la dimensione del lettore Flash.

Piccolo: 800 x 600, Normale: 900 x 500 (iPad) e Grande: 1280 x 720.

- Selezionare una dimensione dal menu o
- Inserire *Larghezza* e *Altezza* del lettore Flash in pixel.
- Aumentare/diminuire i valori per due cliccando sulle frecce.

DIMENSIONI RENDERING

La dimensione dei pixel nelle immagini calcolate. Il rendering è sempre in formato quadrato.

Selezionare una dimensione dal menu a comparsa:

- *640*: Verifica rapida o formato Web piccolo.
- *1024*: Utilizzo di pagine 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.

Scegliere una definizione di valore più elevata per ottenere un'immagine di migliore qualità, specie se si utilizza lo zoom nel browser. Tuttavia, la dimensione dell'immagine avrà bisogno di un tempo di rendering più lungo.

Nella modalità Oggetti VR



DIMENSIONI RENDERING

- Selezionare una dimensione dal menu o
- Inserisci la *Larghezza* e l'*Altezza* in pixel.
- Aumentare/diminuire i valori per due cliccando 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.
- Aumentare/diminuire i valori per due cliccando sulle frecce.

Rendering tutto: compare il numero d'immagini di cui fare il rendering o *Rendering immagine da X a Y*. Inserire i numeri delle immagini corrispondenti per calcolare una fetta della sequenza. Il primo fotogramma è impostato sullo 0.

Numero di fotogrammi: Informazione sul numero di immagini o fotogrammi selezionati da renderizzare per realizzare l'animazione.

3. ANTI-DISTORSIONE

Verificare che l'anti-aliasing sia acceso; impostare la qualità a:

Tasso fisso 3 x 3: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata tre volte più ampia dell'originale.

Tasso fisso 4 x 4: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata quattro volte più ampia dell'originale.

 **Consiglio**: Iniziare il rendering con la modalità tasso fisso 3 x 3: è la più veloce. Tuttavia, se alcuni dettagli sembrano inaccurati o mancanti nel rendering, passare al tasso fisso 4 x 4. Si sconsiglia di iniziare con un valore elevato poiché il tempo di rendering aumenterà e, a seconda della scena, potrebbe non valere la pena sostenere questo tempo aggiuntivo.

4. AMBIENTE

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre opzioni preimpostate di ambiente ottimizzate, così **Interni**, **Esterni**, **Luce bassa**, parametri **Illuminazione globale** e **campioni** sono indicati di conseguenza. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

5. IMPOSTAZIONI



Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre impostazioni di rendering ottimizzate, **velocità**, **Supporto**, **Qualità** indica la qualità di rendering predefinita. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

6. AMBIENT OCCLUSION

Conferisce più profondità e rilievo. L'occlusione ambiente è semplicemente una simulazione dell'ombra causata da oggetti che bloccano la luce ambiente.

Esposizione: i valori vanno da 1 a 100cm. È la dimensione dell'ombra dall'inizio della geometria.

Intensità: Imposta la potenza dell'ombra.

7. ESPOSIZIONE

Scegliere il tipo d'impostazioni: per **ISO/rapidità dello Shutter** o per **Esposizione** - far scorrere i cursori.

ISO/Rapidità Shutter:

ISO: Imposta la sensibilità delle superfici. I valori vanno da 1 a 32.000.

Rapidità Shutter: Imposta il tempo d'esposizione. I valori vanno da 1 a 16.000/secondo.

Esposizione: I valori vanno da 0 a 2. 0, da sottoesposto a sovraesposto.



8. BILANCIAMENTO DEL BIANCO

Consente di aggiustare l'intensità dei colori.

Quando la casella è selezionata, si attiva il bilanciamento del bianco.

Cliccare sul contagocce e poi su Anteprima per definire il punto di bilanciamento del bianco. Artlantis fa riferimento al colore cliccato e aggiusta i colori dell'intera vista.

Cliccare sul tasto Auto per impostare il bilanciamento del bianco preimpostato.

9. ILLUMINAZIONE GLOBALE

Accuratezza: i valori vanno da 1 a 5.

Questo riguarda soprattutto la luce indiretta, quindi non è utile per le viste esterne. Nelle ombre degli interni, aiuta a svelare i dettagli dei piccoli oggetti come le maniglie. Iniziare sempre con un valore di 1 e aumentare se necessario.

ad es. l'esilità del supporto di una lampada appesa: iniziare da 1. Se il supporto sembra incompleto o rovinato, aumentare il livello.

Il livello 1 è più rapido nel rendering. Aumentare il livello solo se i dettagli non sembrano abbastanza potenziati.

Emisfero: i valori vanno da 1 a 5.

Controlla il numero di campioni raccolti per stimare l'illuminazione globale in un luogo dato

Interpolazione: i valori vanno da 1 a 5.

Si tratta della distanza di attenuazione tra due campioni e la perpendicolare; con un valore basso, il rendering è più veloce. L'attenuazione si applica ad un'illuminazione ridotta

10. CAMPIONATURA



Aggiusta il rumore del rendering.

Materiali: i valori vanno da 1 a 5.

Riguarda il riflesso diffuso dei materiali se troppo rumore nel rendering aumenta il valore. Attenzione: più si aumenta il valore, più tempo ci vorrà per il rendering.

Luci: i valori vanno da 1 a 5.

Influenza le luci se troppo rumore nel rendering aumenta il valore.

11. SFONDO POTENZIATO

Il cielo funge da sorgente di luce. Funziona con qualsiasi immagine di sfondo. Una volta selezionato, fa emanare la luce del cielo.

Deve essere selezionato con un'immagine HDR. Il rendering è più lento.

12. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

13. RENDERING

RENDERING ORA

Apri la finestra di rendering, mostra il progresso del rendering e i tempi di calcolo stimati e trascorsi. Per interrompere il rendering, cliccare sulla casella per chiudere la finestra.

RENDERING IN SEGUITO

Posticipa il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà effettuato con Artlantis Batch. [Render Manager](#).

14. RENDERING

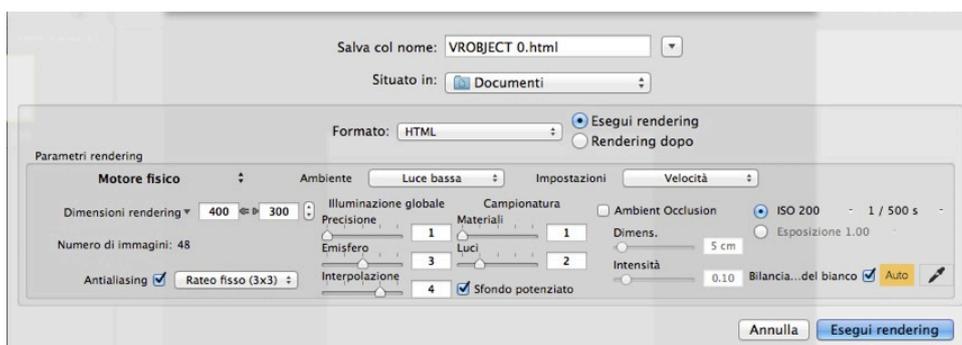
Elimina, Rendering ora o In seguito in base all'opzione scelta sopra.

RENDERING E LETTURA DI OGGETTI VR

Fare il rendering di un oggetto VR.

Un Oggetto VR è composto da immagini salvate come file jpeg. Il formato file dell'Oggetto VR è html, che può essere riprodotto su un browser. Un file autonomo .pno dell'Oggetto VR si crea accanto alla cartella Oggetto VR e consente di essere letto su un dispositivo iOS o Android.

- Scegli una cartella di destinazione.

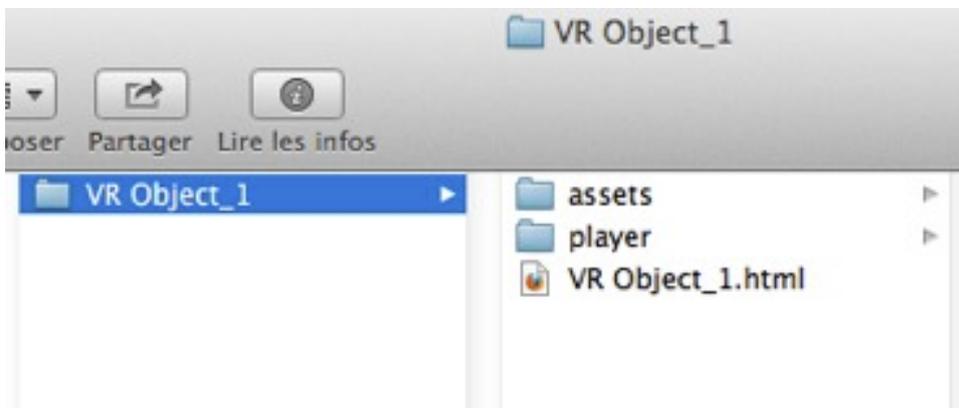




L'Oggetto VR renderizzato:



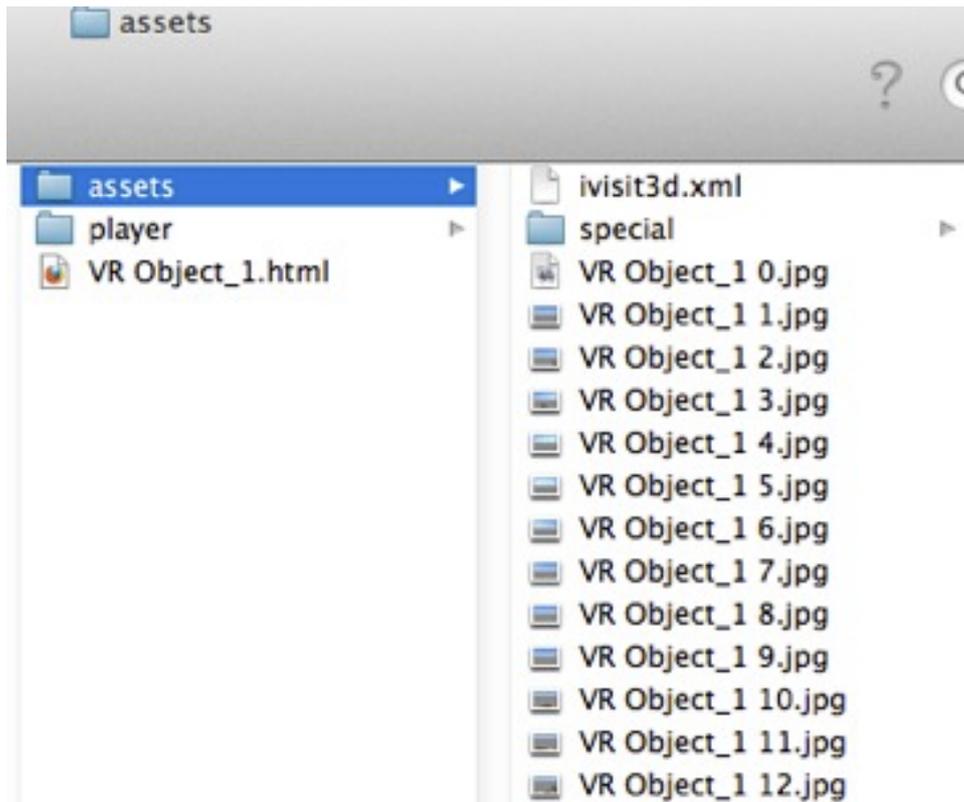
Nella cartella di destinazione, si crea una cartella con il nome Oggetto VR. All'interno si trovano due cartelle, **asset** e **player**, e un file html con il nome dell'Oggetto VR.



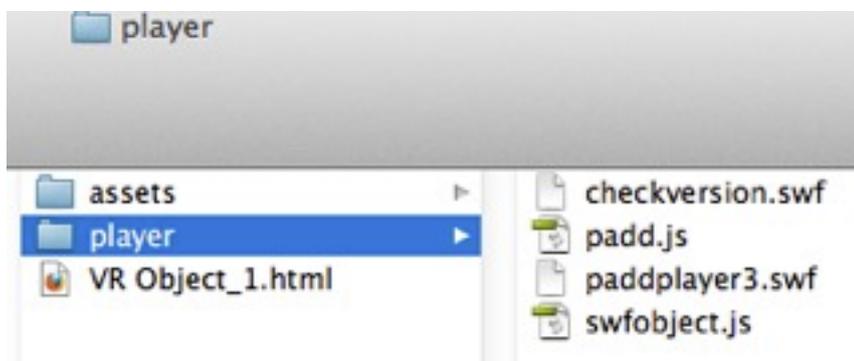
La cartella **risorse** contiene tutte le immagini jpeg dell'Oggetto VR , un file **ivisit3d.xml** e una cartella **speciale**.



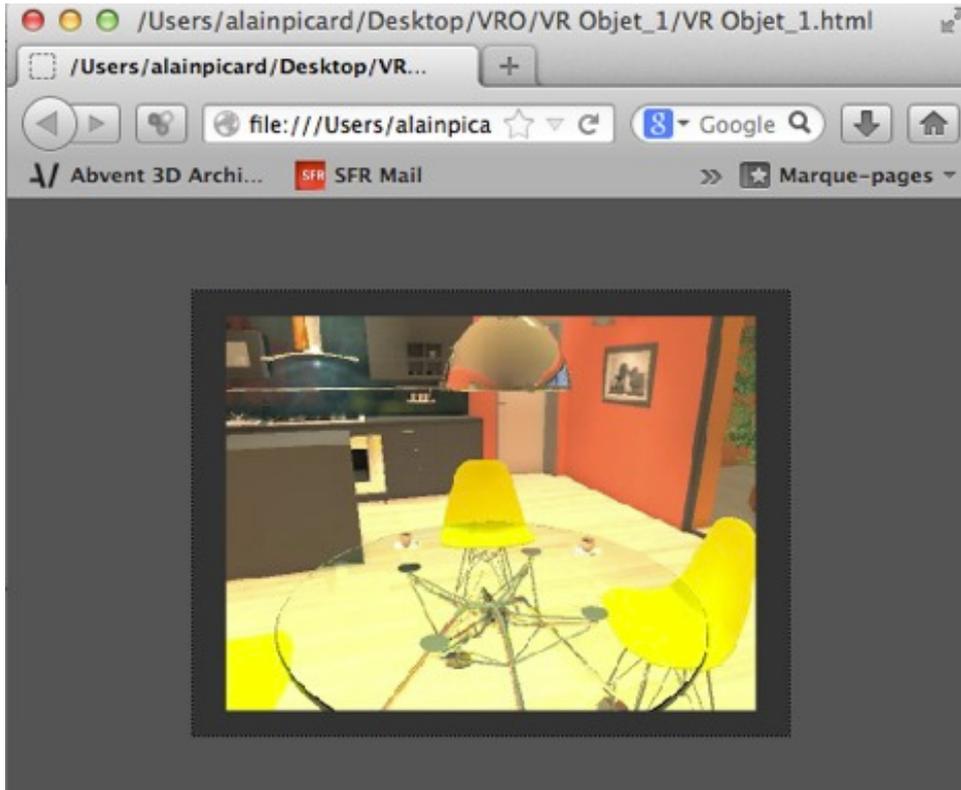
NB: Non rinominare, né separare i file html dalle cartelle dipendenti.



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.



 Adobe Flash Player deve essere installato per leggere il panorama.
<https://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>.

 **NB:** Per leggere l'Oggetto VR su un dispositivo iOS o Android, basta trasferire il file .pno accanto alla cartella dell'Oggetto VR generato.

FINESTRA RENDERING BATCH

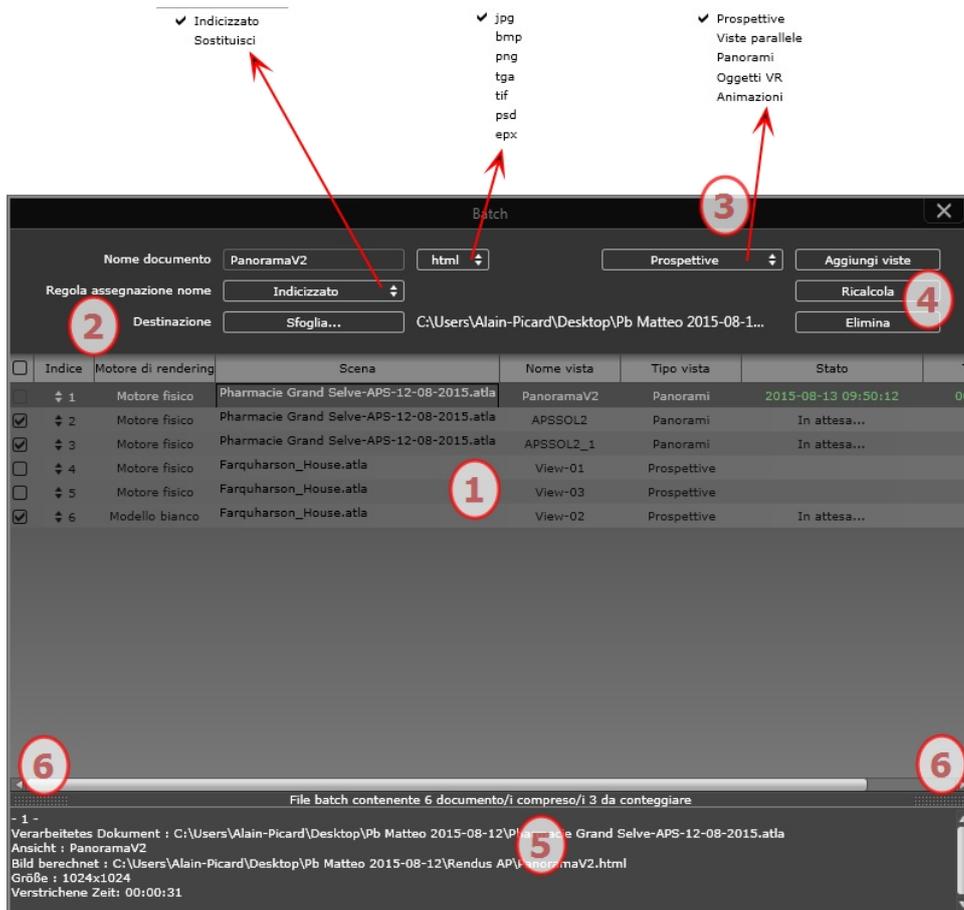
Tutti i rendering in batch sono elaborati dall'applicazione "Render Manager".

Fai clic sull'icona Rendering in batch nella barra degli strumenti Artlantis





o vai al Menù Ispettore > Rendering in batch



Il Gestore rendering Artlantis mostra l'elenco dei punti di vista da elaborare.

1. L'elenco dei punti di vista.
2. Gestione del documento.
3. Aggiungere viste dal progetto corrente.
4. Ricalcolare o eliminare un punto di vista.
5. Relazione di rendering.
6. Schede cassette.

7. ELENCO PUNTI DI VISTA

L'elenco può essere riordinato per Indice, Scena, Nome vista, Tipo vista o Stato, cliccando sui nomi. L'elenco è suddiviso in colonne. Da sinistra a destra:

Selezione casella

Se selezionata, il documento è pronto per il rendering.

Sommario

Indica l'ordine di priorità del rendering. Cliccare sul menu a comparsa per ridefinire l'ordine.



Scena

I nomi dei file Atlantis.

Nome vista

Il nome dei punti di vista

Tipo di vista

Indica il tipo di punto di vista: Prospettiva, Parallela, Panorami, Animazioni o Oggetti VR.

Stato

Indica che cosa è stato elaborato, che cosa è in corso d'elaborazione e che cosa deve ancora essere elaborato.

In attesa di rendering e Rendering con data e ora, definito per colore.

Codici colore		
Colore	Stato	Commenti
Grigio	Rendering non ancora effettuato	In attesa dell'elaborazione del <u>Render Manager</u> se la casella è selezionata.
Verde	Rendering effettuato	
Arancione	Errore riscontrato durante il rendering	Verificare le informazioni in fondo alla finestra del Rendering batch
Rosso	Rendering fallito a causa di uno o più errori	Verificare le informazioni in fondo alla finestra del Rendering batch

Tempo

Mostra la durata finale del rendering.



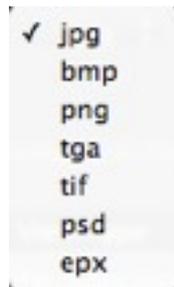
NB: La posizione di una colonna può essere riorganizzata selezionando il titolo e spostandolo verso un'altra posizione. Usare la scheda per allargare o ridurre una colonna.

8. GESTIONE DOCUMENTO

- Nome documento e tipo file.
- Selezionare il nome del documento per modificarlo.
- Cliccare sul pop-up del file formato per ridefinire il formato dell'immagine di rendering in base allo standard dei punti di vista.



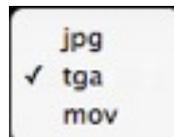
VISTE PROSPETTIVE E PARALLELE



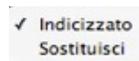
OGGETTI VR E PANORAMI



ANIMAZIONI



REGOLA ASSEGNAZIONE NOME



Indicizzato

I rendering con lo stesso nome saranno indicizzati in modo numerico.

Indicizzato

I rendering con lo stesso nome saranno indicizzati in modo numerico.

TASTO DESTINAZIONE

Usato per ridefinire la destinazione del file di rendering.

9. AGGIUNGERE VISTE

Aggiungi viste dal progetto corrente. Il menu a comparsa filtra il tipo di punto di vista.

10. RICALCOLA O ELIMINA

Per ricalcolare i punti di vista già oggetto di rendering: Selezionarli dall'elenco e poi cliccare sul tasto Ricalcola.

Per eliminare i punti di vista: Selezionarli dall'elenco e poi cliccare sul tasto Elimina.

11. RAPPORTO DI RENDERING

La relazione fornisce dettagli sul punto di vista selezionato:

Il luogo in cui si trova il documento e l'immagine sul disco.

La dimensione di ogni immagine e il tempo che ci è voluto per il rendering.

Problemi potenziali con il luogo in cui si trovano Texture, Shader, ecc.

12. SCHEDE CASSETTI



- Cliccare sulla scheda per mostrare o nascondere l'area di informazioni. Cliccare due volte sulla scheda per tenere il cassetto aperto.

INTERFACCIA UTENTE DI RENDER MANAGER

Render Manager è un'applicazione indipendente contenuta nella cartella Artlantis. Consente di calcolare i rendering impostati da Artlantis in **Rendering in seguito**.



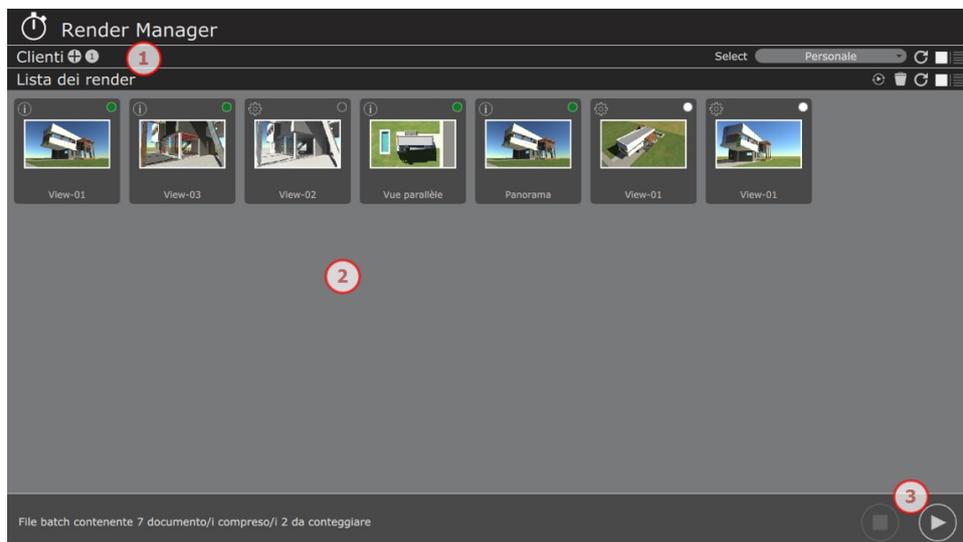
All'avvio vengono visualizzati i rendering in standby. Render Manager mostra tutti i documenti specificati per il Rendering in seguito inclusi in un formato di file di tipo archivio atla di Artlantis.

In questo caso sono visualizzate le miniature dei punti di vista, altrimenti l'elenco è vuoto.

Render Manager consente di modificare alcune impostazioni del documento senza riaprire la finestra Artlantis Batch.



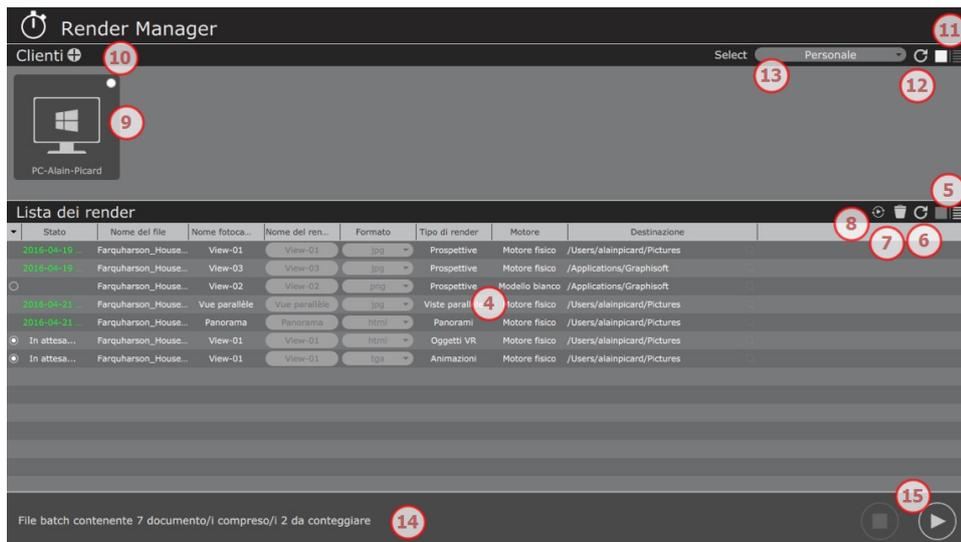
Nota: l'aspetto della finestra varierà in base alle opzioni di visualizzazione



1. **Elenco Render:** Visualizza i punti di vista del Rendering in seguito tramite miniature o elenco.
2. **Client:** cliccando sulla barra Client è possibile visualizzare/nascondere il nome e il sistema operativo dei computer client.
3. **Avvia / Fermarsi**



Render Manager consente di modificare alcune impostazioni del documento senza riaprirlo tramite la finestra Artantis Batch.



4. Elenco Rendering:

È possibile ordinare l'elenco dei rendering. Per riorganizzarlo, trascinare il titolo di una colonna.

Indice (freccia): Indica lo stato di un rendering: stand by, sospeso o completato.

Punto bianco: Pronto a elaborare un rendering,

Cerchio bianco: Calcolo in pausa

Nessun simbolo: Calcolo completato o calcolo in corso.

Stato: Il codice colore indica ciò che è stato elaborato, ciò che è in fase di elaborazione e ciò che deve ancora essere elaborato.

Grigio: Rendering non ancora effettuato, in attesa di elaborazione.

Verde: Rendering effettuato, completato.

Arancione: Errore durante il rendering: controllare le informazioni nella parte inferiore della finestra di rendering.

Rosso: Rendering non effettuato a causa di errori: controllare le informazioni nella parte inferiore della finestra di rendering.

Nome File: i nomi dei file archivio Atlantis atla.

Nome Fotocamera: i nomi dei punti di vista.

Nome Render: Selezionare il nome del render per modificarlo.

Formato: cliccando con il tasto sinistro sul formato di file corrente si può modificare il tipo di punto di vista: jpg, bmp, png, tga, tif, psd, exr, html.mov.

Tipo Render: Indica i tipi di punto di vista: Prospettive, Paralleli, Panorami, Animazioni o Oggetti VR.

Motore: indicare il tipo di motore Motore Fisico o Modello Bianco.

Destinazione: per modificare il percorso del rendering, cliccare sulla lente di ingrandimento.

Cliccando con il tasto destro sull'elenco è possibile visualizzare un menu contestuale che consente di:

Mostrare la cartella del documento

Ricalcolare il punto di vista

Eliminare il punto di vista dall'elenco

Rivelare un'immagine calcolata.

5. Opzioni di visualizzazione del rendering



Fare clic sulle icone per visualizzare i rendering con miniature o elenco.

6. Aggiornare l'elenco

Questa operazione è utile se è stato aggiunto un rendering ad Artlantis mentre Render Manager era ancora aperto.

7. Eliminare il rendering selezionato

8. Ricalcolare il rendering selezionato

9. Stato nome del client: il codice del colore ne indica la disponibilità.

Tutti i client: tutti i computer connessi e il computer in uso calcoleranno i rendering

Solo io: anche se sono connessi computer client, solo l'utente può effettuare il rendering a livello locale.

Tutti i client tranne me: I calcoli saranno eseguiti da tutti i client connessi ma non dal mio computer.



Nota: i client disconnessi vengono automaticamente rimossi dall'elenco.

10. Aggiungere un client

Cliccare sul pulsante + per visualizzare un altro nuovo client inserendo il relativo indirizzo IP.

11. Visualizzazione del client:

Fare clic sull'icona a interruttore per cambiare la visualizzazione dei computer client con icone grandi o piccole. Vengono visualizzati i nomi dei computer collegati.

12. Aggiornare i client elencati

13. Ordinare i client per il rendering

Tutti i client, Solo io, Tutti i client eccetto me, Personalizzato.

14. Visualizzare le informazioni

Informazioni sui documenti da calcolare: numero, attesa in coda e tempo di rendering finale.

15. Lanciare/Mettere in pausa i rendering.

Dopo l'avvio, una finestra di anteprima visualizza il rendering corrente. I dati relativi al Tempo trascorso e Tempo rimanente stimato sono visualizzati nella parte in basso a destra della finestra.



Informazioni... menu:

Su Render Manager, Aiuto on-line e Mostra file di registro.

**Suggerimenti per il rendering:**

- Ottimizzare la RAM durante il rendering.
- In Artlantis, impostare le viste come Rendering in seguito, salvare il documento come archivio atla e uscire da Artlantis e da tutte le applicazioni non indispensabili, quindi usare il Render Manager.

USO DEL RENDER MANAGER

Ha la funzione di semplificare il calcolo dei punti di vista Artlantis sui computer Mac e/o Windows connessi a una rete.

Non è necessario che i computer client corrispondano alle specifiche di Artlantis. La quantità minima di RAM richiesta è di 8 GB.

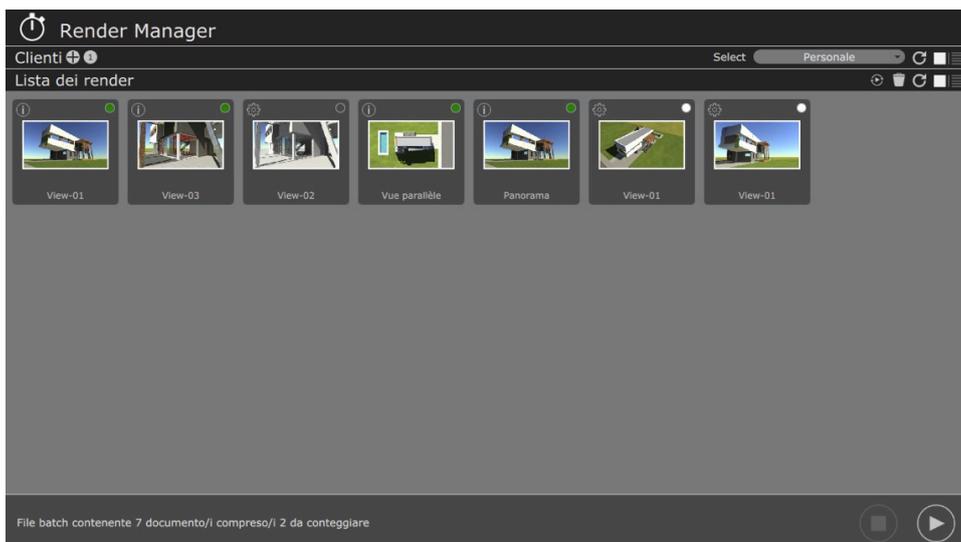


Nota: i punti di vista Artlantis devono essere specificati preventivamente Rendering In seguito

Render Manager viene gestito da un computer locale su cui è installato Artlantis. A seconda delle impostazioni, i rendering possono essere calcolati o meno sul computer locale e sui computer client, se necessario. Quando si effettua il rendering su vari computer, il calcolo del rendering viene suddiviso e gradualmente reinserto da Render Manager.



Nota: se un client viene disconnesso, l'attività di calcolo viene riassegnata automaticamente a un altro computer. Il numero di connessioni dei client è illimitato.



1. CLIENT NECESSARIO SU COMPUTER HOST

In questo modo Render Manager viene informato quando è disponibile un computer per il rendering.

Installare attivare e lanciare il Client

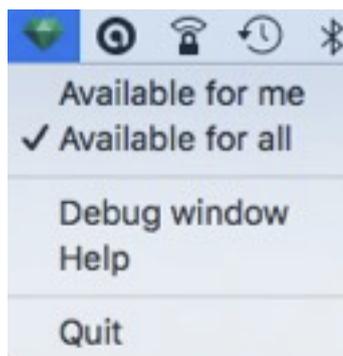
Le versioni dei programmi di installazione dei client per Mac e Windows sono disponibili sul sito: www.artlantis.com

È necessario installare l'applicazione client su tutti i computer host.

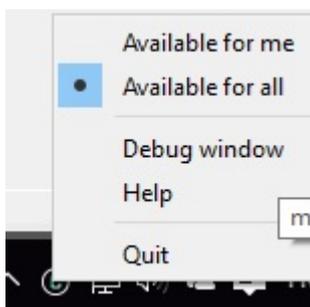


Avviare l'applicazione client. È visualizzato un solo menu:

Nei sistemi Mac, nel menu Finder cliccare sull'icona del diamante.



Nei sistemi Windows, nel menu Finestre cliccare con il tasto destro sull'icona C.



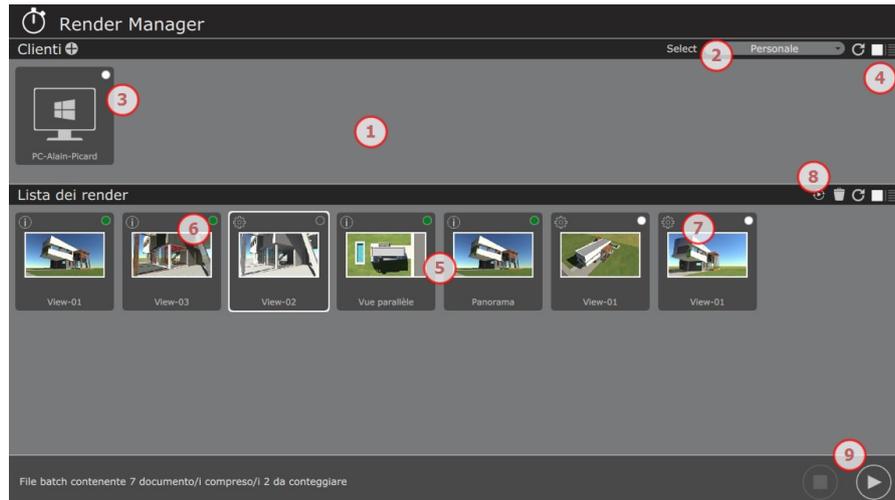
 **Attenzione:** La configurazione dei computer client* deve essere identica a quella del computer sul quale funziona Artlantis Manager, altrimenti i computer più lenti penalizzeranno il tempo di rendering. *(Processore: quantità, potenza e inoltre la RAM installata)

2. IMPOSTAZIONI DEL RENDER MANAGER

Aprire l'applicazione Render Manager che si trova nella cartella Artlantis.

I client sono visualizzati per nome nella parte superiore della finestra. Se non compare nulla, fare clic sulla barra Client.

Nella parte inferiore della finestra, i punti di vista del rendering sono visualizzati per nome e anteprima oppure per elenco a seconda dell'opzione di visualizzazione selezionata.



1. Client

I computer client sono visualizzati se la rete dell'applicazione client è impostata su **Disponibile per tutti** (vedere il paragrafo precedente).

Quando i client non compaiono nella finestra, cliccare sul pulsante di aggiornamento o, nel caso di un computer appartenente a una sottorete, cliccare sul simbolo + nella barra Client e inserire l'indirizzo IP del client.

2. Selezionare

3. Codice schede colorate sulle miniature

Bianco: il computer client è disponibile per i calcoli. Fare clic sulla scheda per disattivare il client.

Arancione: il client ha un calcolo in corso.

Cerchio bianco: il computer client è disattivato. Fare clic sulla scheda per attivare il client.

Rosso: il computer cliente non è disponibile.

4. Aggiornare i client

Cliccare per aggiornare l'elenco dei client. Questa operazione è utile se dopo l'avvio di Render Manager sono stati aggiunti punti di vista da elaborare successivamente.

5. Elenco dei render

Visualizzare lo stato dei punti di vista: da calcolare, calcolo in fase di elaborazione, calcolo effettuato.

Il menu contestuale dell'elenco.

Cliccando con il tasto destro sul nome del rendering o sulla relativa vignetta si visualizza un menu a comparsa che consente di:

Aprire la cartella contenente il documento atla.

Ricalcolare il punto di vista.

Eliminare il punto di vista dall'elenco

Aprire la cartella contenente il rendering.

6. Codice colore del rendering



A seconda dell'opzione di visualizzazione per miniature o per elenco; i codici delle schede dei colori per le miniature, il colore del nome dello stato per l'elenco

Bianco: Rendering non ancora eseguito

Arancione: calcolo in corso

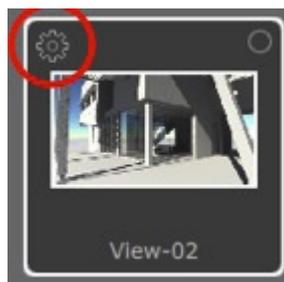
Verde: Rendering riuscito

Rosso: Rendering non eseguito a causa di errori

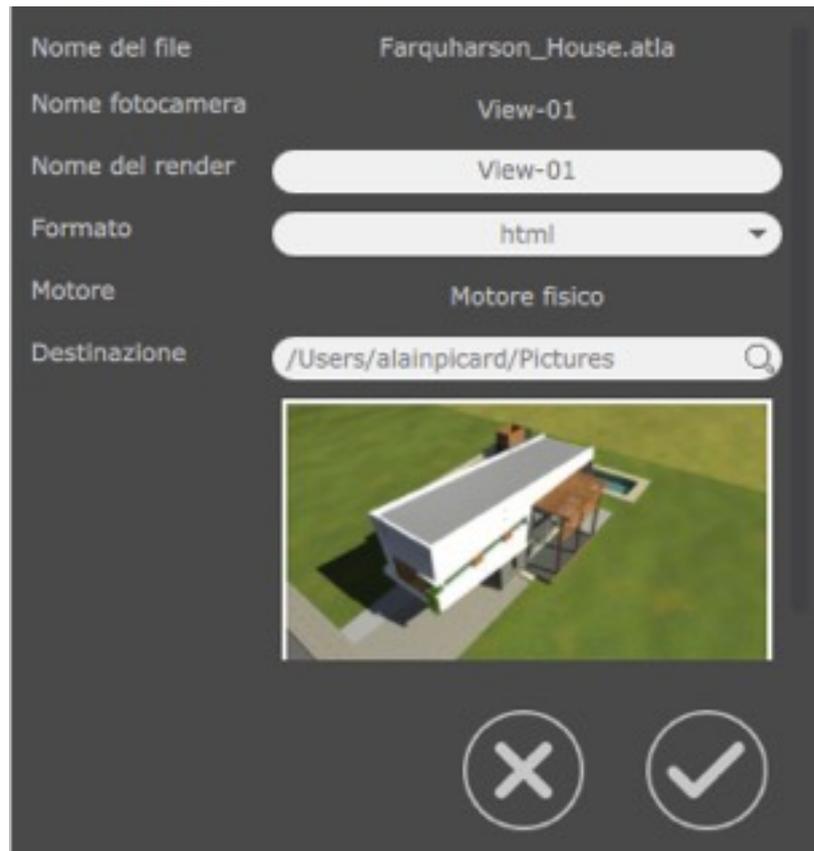
Cerchio bianco: calcolo in pausa

I: visualizza i parametri del rendering utilizzati con questa vista già calcolata

7. Visualizzare i parametri del rendering



Ruota dentata: visualizza i parametri di rendering impostati per il rendering



Strumento ingrandimento



Quando il calcolo è terminato, facendo clic sulla lente d'ingrandimento si visualizza il rendering

8. Ricalcolare il rendering selezionato

Selezionare il rendering per ricalcolare il clic sull'icona. È possibile una selezione multipla tenendo premuto il Cmd tasto.

9. Rendering

Lancia / Fermarsi un rendering.



Nota: si possono avviare contemporaneamente più sessioni di Render Manager sulla stessa rete. Tuttavia, i client possono accettare le richieste di una sola sessione di Render Manager alla volta.



Nota: la porta utilizzata per collega Render Manager e i client 52123, 52124, 52125.



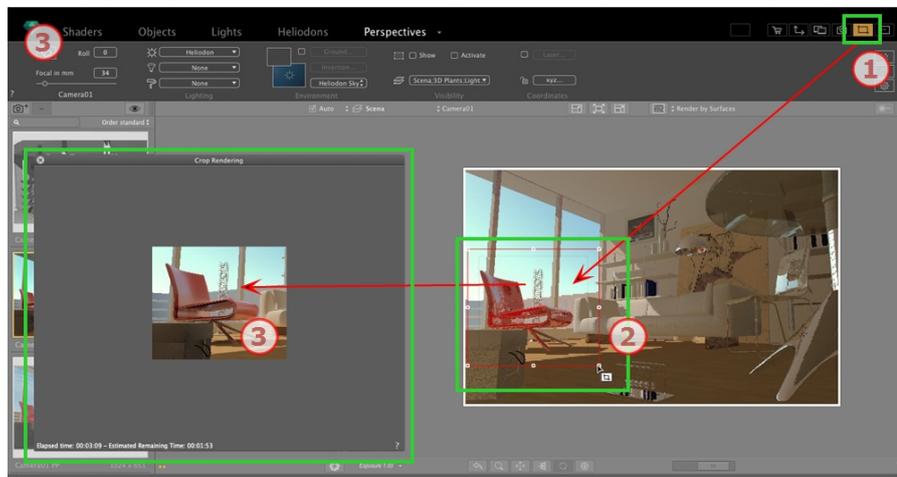
FINESTRA RENDERING PARZIALE

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

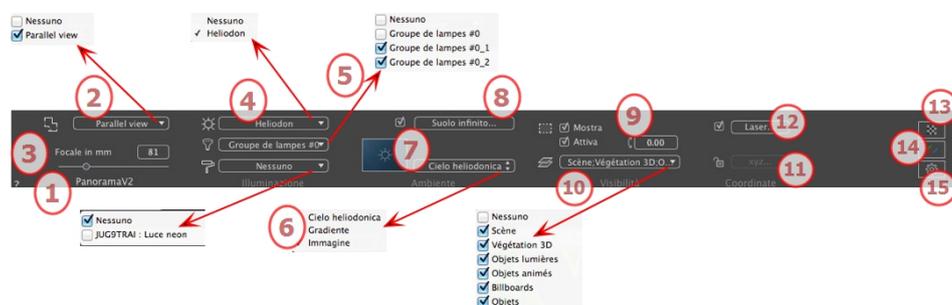
L'avanzamento del calcolo è mostrato.

Chiudendo la finestra si esce dal rendering o, se è chiusa una volta completato il rendering, si salva l'immagine.

ISPETTORE PANORAMI

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Casella ritaglio	292
Strumento laser	293
Impostazioni Tono	293
Post elaborazione	293
Parametri rendering	293
Elenco panorami	294
Impostazioni Rendering panorama	296



1. NOME VISTA

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

2. ASSOCIA UNA VISTA DALL'ALTO A UN RENDERING

Consente di aggiungere automaticamente una o più viste parallele superiori al panorama post rendering. Nel menu a comparsa, scegliere la vista da aggiungere. Selezionare "Nessuna" per disattivare la vista superiore.



NB: Una o più viste superiori deve/devono essere definita/e nell'ispettore Viste parallele. Il nome di una vista superiore deve essere composto solo da due caratteri; non sono ammesse lettere, spazi, né 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. NEON SHADER

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

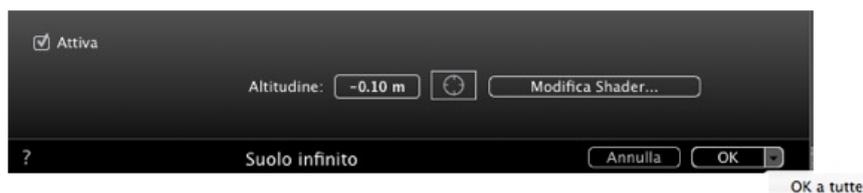
7. SFONDO

Collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o semplicemente trascinarla e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic su un tasto per aprire l'editor.

Il menu a comparsa può essere utilizzato per scorrere tra diversi tipi di sfondo: Cielo Heliodoniche, Gradiente e Immagine.

8. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per visualizzazione:



- Selezionare/deselezionare per attivare e disattivare il suolo. Il suolo riceve Ombre, Shader e Oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in Anteprima cliccare sull'elemento della scena per definire l'altezza da terra.

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in un'elevazione della Vista 2D cliccare sulla geometria per definire l'altezza da terra.

- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menu OK: OK consente di diffondere le impostazioni a tutti i suoli infiniti inseriti nel 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 DEL NODO

Cliccare sul tasto **xyz...** per aprire la finestra di dialogo delle coordinate.



Lucchetto: Cliccare sull'icona per bloccare o sbloccare le coordinate.

Posizione della fotocamera: Posizioni X, Y e Z.

Riferimento altitudine: Consente di definire una posizione in riferimento ad una geometria cliccata.

12. STRUMENTO LASER

Definisce una linea virtuale nel progetto e la utilizza per allineare oggetti, lampade, texture.

13. IMPOSTAZIONI TONO

Imposta il tono per la visualizzazione corrente.

14. POST ELABORAZIONE

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

15. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento per il rendering finale.



Usa default

Usare le impostazioni per default.

Imposta come predefiniti

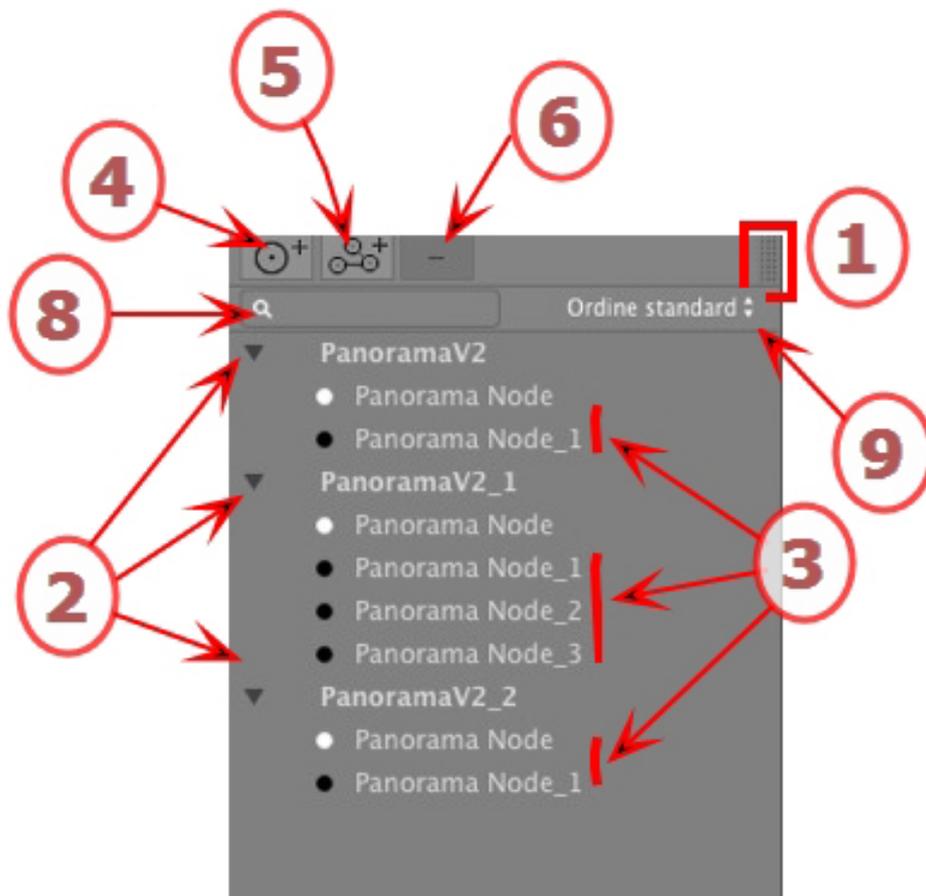
Definisce le impostazioni correnti come impostazioni predefinite

OK per tutti i menu a comparsa

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste per il relativo ispettore.



ELENCO PANORAMI



1. ACCESSO ELENCO

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

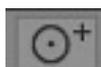
2. NOME PANORAMA

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



Elimina il nodo o il panorama selezionati.

Premere il tasto per eliminarlo.

7. SCHERMO FILTRO

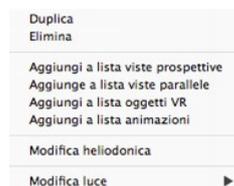


Evidenzia l'attuale panorama nell'elenco.

8. ELENCARE MENU A COMPARSA

Elencare menu a comparsa Panorami

- Fare clic con il tasto destro del mouse su una vista per far aprire il menu a comparsa:



DUPLICARE

Usa l'originale per creare un nuovo panorama sovrapposto.

ELIMINA

Il panorama è rimossa dall'elenco.

AGGIUNGI A ELENCO PROSPETTIVE

AGGIUNGI A ELENCO VISTE PARALLELE

AGGIUNGI A ELENCO OGGETTI VR

AGGIUNGI A ELENCO ANIMAZIONI

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

MODIFICA HELIODONICA

La tavolozza ispettori passa alla modalità Heliodonica e l'heliodonica viene selezionata.

MODIFICA LUCE

Selezionare una luce, la tavolozza ispettori passa alla modalità Luci e la luce viene selezionata.

9. ELENCA MENU A COMPARSA NODI

DUPLICARE

Usa l'originale per creare un nuovo nodo sovrapposto.

ELIMINA

Il nodo viene rimosso dall'elenco.



AGGIUNGI A ELENCO PROSPETTIVE

AGGIUNGI A ELENCO VISTE PARALLELE

AGGIUNGI A ELENCO OGGETTI VR

AGGIUNGI A ELENCO SEQUENZA

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

MODIFICA HELIODONICA

La tavolozza ispettori passa alla modalità Heliodonica e l'heliodonica viene selezionata.

MODIFICA LUCE

Selezionare una luce, la tavolozza ispettori passa alla modalità Luci e la luce viene selezionata.

CREA PRIMO NODO

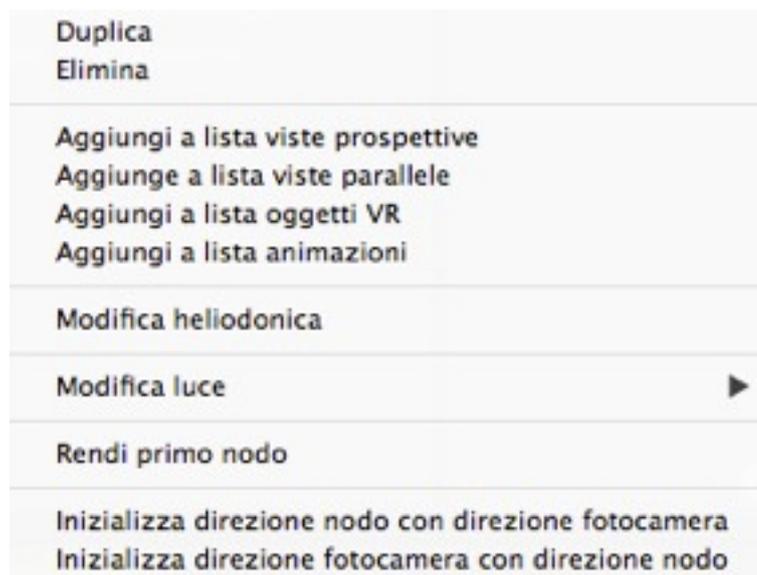
Il nodo selezionato diverrà il primo nodo; ovvero sarà il primo a comparire nella riproduzione del panorama. Se il nodo era già il primo nodo, compare l'opzione per disattivare "È il primo nodo".

INIZIALIZZARE LA DIREZIONE DEL NODO CON LA DIREZIONE DELLA FOTOCAMERA

Abbina la direzione del nodo alla direzione della fotocamera corrente.

INIZIALIZZARE LA DIREZIONE DELLA FOTOCAMERA CON LA DIREZIONE DEL NODO.

Abbina la direzione della fotocamera a quella del nodo.



Fare clic con il tasto destro del mouse su una vista per far aprire il menu a comparsa:

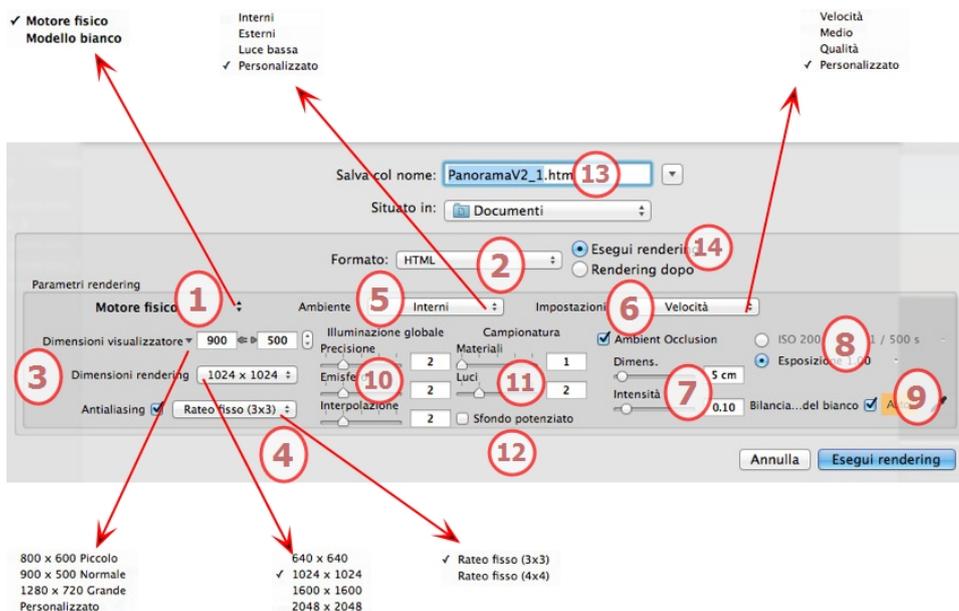
Crea collegamenti tra i nodi

IMPOSTAZIONI RENDERING PANORAMA





Nell'Ispettore Vista panorami, cliccando sull'icona Rendering compaiono i parametri specifici di rendering o l'Ispettore menu > renderign.



1. MOTORE RENDERING

Nel menu a comparsa, scegliere uno di motori di rendering, **Modello bianco**, **Motore reale**, elenca i relativi parametri.

Modello bianco: A tutti i materiali rivestiti con Shader o texture è assegnato un colore bianco unico attenuato; i riflessi saranno ignorati. Il colore dell'heliodonica, le luci, le ombre, lo sfondo e il primo piano sono presi in considerazione.

Motore reale Il motore di rendering di alta qualità.

2. FORMATO FILE

- Un formato di file unico: html.



Consiglio: Il formato html può essere letto su un computer. Per riprodurre il panorama su un dispositivo iOS o Android, usare il file .pno che si trova accanto ai file html.

3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Imposta la risoluzione del rendering. Determina la dimensione dei pixel dell'immagine per ottenere una stampa del dpi e delle dimensioni desiderate.



DIMENSIONI FLASH PLAYER

Definisce la dimensione del lettore Flash.

Piccolo: 800 x 600, Normale: 900 x 500 (iPad) e Grande: 1280 x 720.



- Selezionare una dimensione dal menu o
- Inserire *Larghezza* e *Altezza* del lettore Flash in pixel.
- Aumentare/diminuire i valori per due cliccando sulle frecce.

DIMENSIONI RENDERING

La dimensione dei pixel nelle immagini calcolate. Il rendering è sempre in formato quadrato.

Selezionare una dimensione dal menu a comparsa:

- *640*: Verifica rapida o formato Web piccolo.
- *1024*: Utilizzo di pagine 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.

Scegliere una definizione di valore più elevata per ottenere un'immagine di migliore qualità, specie se si utilizza lo zoom nel browser. Tuttavia, la dimensione dell'immagine avrà bisogno di un tempo di rendering più lungo.

4. ANTI-DISTORSIONE

Verificare che l'anti-aliasing sia acceso; impostare la qualità a:

Tasso fisso 3 x 3: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata tre volte più ampia dell'originale.

Tasso fisso 4 x 4: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata quattro volte più ampia dell'originale.



Consiglio: Iniziare il rendering con la modalità tasso fisso 3 x 3: è la più veloce. Tuttavia, se alcuni dettagli sembrano inaccurati o mancanti nel rendering, passare al tasso fisso 4 x 4. Si sconsiglia di iniziare con un valore elevato poiché il tempo di rendering aumenterà e, a seconda della scena, potrebbe non valere la pena sostenere questo tempo aggiuntivo.

5. AMBIENTE

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre opzioni preimpostate di ambiente ottimizzate, così **Interni**, **Esterni**, **Luce bassa**, parametri **Illuminazione globale** e **campioni** sono indicati di conseguenza. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

6. IMPOSTAZIONI

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre impostazioni di rendering ottimizzate, **velocità**, **Supporto**, **Qualità** indica la qualità di rendering predefinita. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

7. AMBIENT OCCLUSION

Conferisce più profondità e rilievo. L'occlusione ambiente è semplicemente una simulazione dell'ombra causata da oggetti che bloccano la luce ambiente.

Esposizione: i valori vanno da 1 a 100cm. È la dimensione dell'ombra dall'inizio della geometria.

Intensità: Imposta la potenza dell'ombra.



NB: Molto più rapido dell'Illuminazione globale.

8. ESPOSIZIONE

Scegliere il tipo d'impostazioni: per **ISO/rapidità dello Shutter** o per **Esposizione** - far scorrere i cursori.

**ISO/Rapidità Shutter:**

ISO: Imposta la sensibilità delle superfici. I valori vanno da 1 a 32.000.

Rapidità Shutter: Imposta il tempo d'esposizione. I valori vanno da 1 a 16.000/secondo.

Esposizione: I valori vanno da 0 a 2. 0, da sottoesposto a sovraesposto.



NB: Queste opzioni sono disponibili anche in fondo alla finestra di Anteprima. Cliccando sull'icona si scorre dalla

modalità ISO alla modalità Esposizione.



9. BILANCIAMENTO DEL BIANCO

Consente di aggiustare l'intensità dei colori.

Quando la casella è selezionata, si attiva il bilanciamento del bianco.

Cliccare sul contagocce e poi su Anteprima per definire il punto di bilanciamento del bianco. Artlantis fa riferimento al colore cliccato e aggiusta i colori dell'intera vista.

Cliccare sul tasto Auto per impostare il bilanciamento del bianco preimpostato.

10. ILLUMINAZIONE GLOBALE

Accuratezza: i valori vanno da 1 a 5.

Questo riguarda soprattutto la luce indiretta, quindi non è utile per le viste esterne. Nelle ombre degli interni, aiuta a svelare i dettagli dei piccoli oggetti come le maniglie. Iniziare sempre con un valore di 1 e aumentare se necessario.

ad es. l'esilità del supporto di una lampada appesa: iniziare da 1. Se il supporto sembra incompleto o rovinato, aumentare il livello.

Il livello 1 è più rapido nel rendering. Aumentare il livello solo se i dettagli non sembrano abbastanza potenziati.

Emisfero: i valori vanno da 1 a 5.

Controllare il numero di campioni raccolti per stimare l'illuminazione globale in un luogo dato

Interpolazione: i valori vanno da 1 a 5.

Si tratta della distanza di attenuazione tra due campioni e la perpendicolare; con un valore basso, il rendering è più veloce. L'attenuazione si applica ad un'illuminazione ridotta.

11. CAMPIONATURA

Aggiusta il rumore del rendering.

Materiali: i valori vanno da 1 a 5.

Riguarda il riflesso diffuso dei materiali se troppo rumore nel rendering aumenta il valore. Attenzione: più si aumenta il valore, più tempo ci vorrà per il rendering.

Luci: i valori vanno da 1 a 5.

Influenza le luci se troppo rumore nel rendering aumenta il valore.

12. SFONDO POTENZIATO

Il cielo funge da sorgente di luce. Funziona con qualsiasi immagine di sfondo. Una volta selezionato, fa emanare la luce del cielo.

Deve essere selezionato con un'immagine HDR. Il rendering è più lento.



13. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

14. RENDERING

RENDERING ORA

Apre la finestra di rendering, mostra il progresso del rendering e i tempi di calcolo stimati e trascorsi. Per interrompere il rendering, cliccare sulla casella per chiudere la finestra.

RENDERING IN SEGUITO

Posticipa il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà effettuato con Render Manager.



Nota: è necessario salvare i documenti Rendering in seguito da un file archivio atla di Artlantis altrimenti non sarà possibile aggiungere il punto di vista all'elenco delle attività in batch.

15. RENDERING

Elimina, Rendering ora o In seguito in base all'opzione scelta sopra.

CREAZIONE DI UN FILE PNO E SUA LETTURA SU UN DISPOSITIVO MOBILE

È necessario creare un file .pno. Si tratta di un archivio che può essere letto sia su dispositivi Android che iOS.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

leggere un file .pno o .vro (Oggetto VR) su dispositivo mobile301

LEGGERE UN FILE .PNO O .VRO (OGGETTO VR) SU DISPOSITIVO MOBILE

Durante la riproduzione di un Panorama o un Oggetto VR, un file .pno o .vro si crea automaticamente insieme alla cartella di rendering. Questo archivio può essere letto sia su dispositivo Android che su dispositivo iOS.

Leggere un file PNO o VRO su dispositivi Android e iOS

Usare il proprio dispositivo Android

- Connettersi a Google Play e scaricare iVisit3D sul dispositivo Android.



- Avviare **iVisit 3D**¹ e caricare il file .pno.

Usare il proprio dispositivo iOS

- Avviare iTunes e collegare il dispositivo iOS.
- Connettersi all'AppStore e scaricare iVisit3D sul dispositivo iOS.



- Sul computer, nella scheda Applicazioni iTunes, selezionare iVisit3D e cliccare sul tasto "**Aggiungi...**" per caricare un file pno o vro.

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



NB: iPad 2 e successivi - usare il Giroscopio per simulare uno spazio 3D reale.

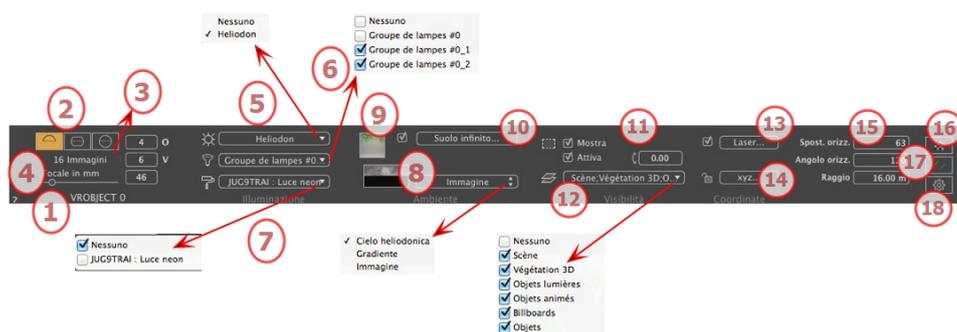
ISPETTORE OGGETTI VR

Gestisce i punti di vista definiti da una fotocamera, una destinazione o una lunghezza focale. Ogni punto di vista è considerato come un documento a se stante con i suoi parametri, che può ricevere il proprio contesto.

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 questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Casella ritaglio	304
Impostazioni Tono	305
Post elaborazione	305
Parametri rendering	306
Rendering e Lettura di Oggetti VR	306
Elenco Oggetti VR	306
Impostazione rendering Oggetti VR	308
Rendering e Lettura di Oggetti VR	312



1. NOME VISTA

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

2. PROIEZIONE VR

Scegliere 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'eliadonica alla vista. Selezionando "Nessuna" si disattiva l'eliadonica.

6. GRUPPO LUCI

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

7. NEON SHADER

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

8. SFONDO

Collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o semplicemente trascinarla e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic su un tasto per aprire l'editor.

Il menu a comparsa può essere utilizzato per scorrere tra diversi tipi di sfondo: Cielo Heliodoniche, Gradiente e Immagine.

9. PRIMO PIANO

Collocare un'immagine 2D con maschera alfa in Primo piano o semplicemente trascinarle e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic sul tasto per aprire l'editor.

10. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per visualizzazione:



- Selezionare/deselezionare per attivare e disattivare il suolo. Il suolo riceve Ombre, Shader e Oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in Anteprima cliccare sull'elemento della scena per definire l'altezza da terra.

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in un'elevazione della Vista 2D cliccare sulla geometria per definire l'altezza da terra.

- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menu OK: OK consente di diffondere le impostazioni a tutti i suoli infiniti inseriti nel 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. STRUMENTO LASER

Definisce una linea virtuale nel progetto e la utilizza per allineare oggetti, lampade, texture.

14. COORDINATE

Cliccare sul tasto **xyz...** per aprire la finestra di dialogo delle coordinate.



Fotocamera: Posizione X, Y e Z del Centro VR.

Lucchetto: Cliccare sull'icona per bloccare o sbloccare le coordinate.

Posizione della fotocamera: Posizioni X, Y e Z

Riferimento altitudine: Consente di definire una posizione in riferimento ad una geometria cliccata.

15. IMPOSTAZIONI SFERA

Spostamento orizzontale

A seconda del cerchio trigonometrico, ruotare il punto di apertura dell'Oggetto VR. Inserire un valore in gradi

Angolo orizzontale

Limita l'angolo di apertura. Inserire un valore in gradi

Raggio

Il raggio del VR.

- Cliccare sull'icona lucchetto per bloccare o sbloccare le coordinate.

16. IMPOSTAZIONI TONO

Imposta il tono per la visualizzazione corrente.

17. POST ELABORAZIONE

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



18. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento per il rendering finale.



Usa default

Usare le impostazioni per default.

Imposta come predefiniti

Definisce le impostazioni correnti come impostazioni predefinite

OK per tutti i menu a comparsa

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste per il relativo ispettore.

RENDERING E LETTURA DI OGGETTI VR

ELENCO OGGETTI VR



1. ACCESSO ELENCO

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra



dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

Cliccarvi sopra per modificarlo. Un prefisso tra parentesi indica il motore corrente selezionato: **(W)** Modello bianco, **(P)** Motore reale.

4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra la dimensione del punto di vista del rendering corrente.

5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente.

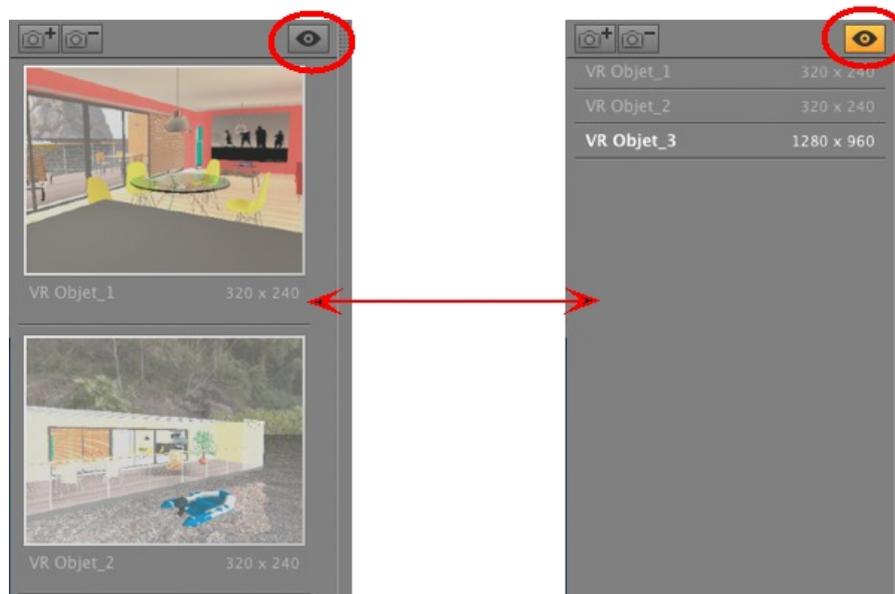


Elimina il punto di vista selezionato.

Selezionare la vista con i tasti di scelta rapida e premere il tasto Backspace per eliminarla.

6. SCHERMO FILTRO

Mostra i punti di vista visibili senza le anteprime.



- Cliccare su  per mostrare il punto di vista con il suo nome e la dimensione del rendering.

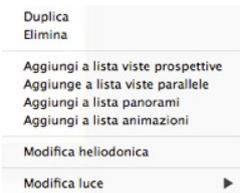


NB: I comandi *Elimina*, *Annulla/Ripristina* sono disponibili nell'elenco oggetto.



Elenca menu a comparsa

- Fare clic con il tasto destro del mouse su una vista per far aprire il menu a comparsa:



DUPLICARE

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

In base all'opzione selezionata, aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami o Animazioni.

MODIFICA HELIODONICA

La tavolozza ispettori passa alla modalità Heliodonica e l'heliodonica viene selezionata.

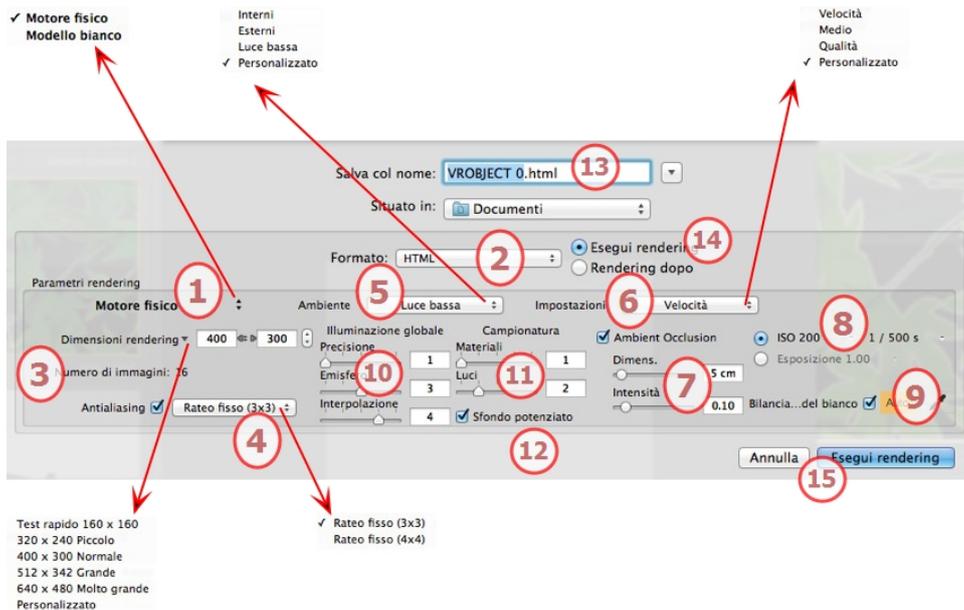
MODIFICA LUCE

Selezionare una luce. La tavolozza ispettori passa alla modalità Luci e la luce viene selezionata.

IMPOSTAZIONE RENDERING OGGETTI VR



Nell'Ispettore vista Oggetti VR, facendo clic sull'icona Rendering compaiono gli specifici parametri di rendering o Menù Ispettore > Rendering.



1. MOTORE RENDERING

Nel menu a comparsa, scegliere uno di motori di rendering, **Modello bianco**, **Motore reale**, elenca i relativi parametri.

Modello bianco: A tutti i materiali rivestiti con Shader o texture è assegnato un colore bianco unico attenuato; i riflessi saranno ignorati. Il colore dell'eliodonica, le luci, le ombre, lo sfondo e il primo piano sono presi in considerazione.

Motore reale Il motore di rendering di alta qualità.

2. FORMATO FILE

Un formato di file unico: html.



Consiglio: Il formato html può essere letto su un computer. Per riprodurre il panorama su un dispositivo iOS o Android, usare il file .pno che si trova accanto ai file html.

3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegliere una dimensione di rendering predefinita o inserire una larghezza o un'altezza in pixel. Cliccare sulla catena per bloccare o sbloccare i valori.



Dimensioni rendering

- Selezionare una dimensione dal menu o
- Inserire **Larghezza** e **Altezza** in pixel.
- Aumentare/diminuire i valori per due cliccando sulle frecce.



Numero di fotogrammi

Informazioni sul numero d'immagini su cui operare il rendering per creare Oggetti VR in base all'incremento verticale o orizzontale.

4. ANTI-DISTORSIONE

Verificare che l'anti-aliasing sia acceso; impostare la qualità a:

Tasso fisso 3 x 3: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata tre volte più ampia dell'originale.

Tasso fisso 4 x 4: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata quattro volte più ampia dell'originale.



Consiglio: Iniziare il rendering con la modalità tasso fisso 3 x 3: è la più veloce. Tuttavia, se alcuni dettagli sembrano inaccurati o mancanti nel rendering, passare al tasso fisso 4 x 4. Si sconsiglia di iniziare con un valore elevato poiché il tempo di rendering aumenterà e, a seconda della scena, potrebbe non valere la pena sostenere questo tempo aggiuntivo.

5. AMBIENTE

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre opzioni preimpostate di ambiente ottimizzate, così **Interni**, **Esterni**, **Luce bassa**, parametri **Illuminazione globale** e **campioni** sono indicati di conseguenza. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

6. IMPOSTAZIONI

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre impostazioni di rendering ottimizzate, **velocità**, **Supporto**, **Qualità** indica la qualità di rendering predefinita. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

7. AMBIENT OCCLUSION

Conferisce più profondità e rilievo. L'occlusione ambiente è semplicemente una simulazione dell'ombra causata da oggetti che bloccano la luce ambiente.

Esposizione: i valori vanno da 1 a 100cm. È la dimensione dell'ombra dall'inizio della geometria.

Intensità: Imposta la potenza dell'ombra.



NB: Molto più rapido dell'Illuminazione globale.

8. ESPOSIZIONE

Scegliere il tipo d'impostazioni: per **ISO/rapidità dello Shutter** o per **Esposizione** - far scorrere i cursori.

ISO/Rapidità Shutter:

ISO: Imposta la sensibilità delle superfici. I valori vanno da 1 a 32.000.

Rapidità Shutter: Imposta il tempo d'esposizione. I valori vanno da 1 a 16.000/secondo.

Esposizione: I valori vanno da 0 a 2. 0, da sottoesposto a sovraesposto.



NB: Queste opzioni sono disponibili anche in fondo alla finestra di Anteprima. Cliccando sull'icona si scorre dalla modalità ISO alla modalità Esposizione.



ISO 200

1 / 500 s

9. BILANCIAMENTO DEL BIANCO



Consente di aggiustare l'intensità dei colori.

Quando la casella è selezionata, si attiva il bilanciamento del bianco.

Cliccare sul contagocce e poi su Anteprima per definire il punto di bilanciamento del bianco. Artlantis fa riferimento al colore cliccato e aggiusta i colori dell'intera vista.

Cliccare sul tasto Auto per impostare il bilanciamento del bianco preimpostato.

10. ILLUMINAZIONE GLOBALE

Accuratezza: i valori vanno da 1 a 5.

Questo riguarda soprattutto la luce indiretta, quindi non è utile per le viste esterne. Nelle ombre degli interni, aiuta a svelare i dettagli dei piccoli oggetti come le maniglie. Iniziare sempre con un valore di 1 e aumentare se necessario.

ad es. l'esilità del supporto di una lampada appesa: iniziare da 1. Se il supporto sembra incompleto o rovinato, aumentare il livello.

Il livello 1 è più rapido nel rendering. Aumentare il livello solo se i dettagli non sembrano abbastanza potenziati.

Emisfero: i valori vanno da 1 a 5.

Controllare il numero di campioni raccolti per stimare l'illuminazione globale in un luogo dato

Interpolazione: i valori vanno da 1 a 5.

Si tratta della distanza di attenuazione tra due campioni e la perpendicolare; con un valore basso, il rendering è più veloce. L'attenuazione si applica ad un'illuminazione ridotta.

11. CAMPIONATURA

Aggiusta il rumore del rendering.

Materiali: i valori vanno da 1 a 5.

Riguarda il riflesso diffuso dei materiali se troppo rumore nel rendering aumenta il valore. Attenzione: più si aumenta il valore, più tempo ci vorrà per il rendering.

Luci: i valori vanno da 1 a 5.

Influenza le luci se troppo rumore nel rendering aumenta il valore.

12. SFONDO POTENZIATO

Il cielo funge da sorgente di luce. Funziona con qualsiasi immagine di sfondo. Una volta selezionato, fa emanare la luce del cielo.

Deve essere selezionato con un'immagine HDR. Il rendering è più lento.

13. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

14. RENDERING

RENDERING ORA

Apri la finestra di rendering, mostra il progresso del rendering e i tempi di calcolo stimati e trascorsi. Per interrompere il rendering, cliccare sulla casella per chiudere la finestra.

RENDERING IN SEGUITO

Posticipa il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà effettuato con Render Manager.



Nota: è necessario salvare i documenti Rendering in seguito da un file archivio .atla di Artlantis altrimenti non sarà possibile aggiungere il punto di vista all'elenco delle attività in batch.

15. RENDERING

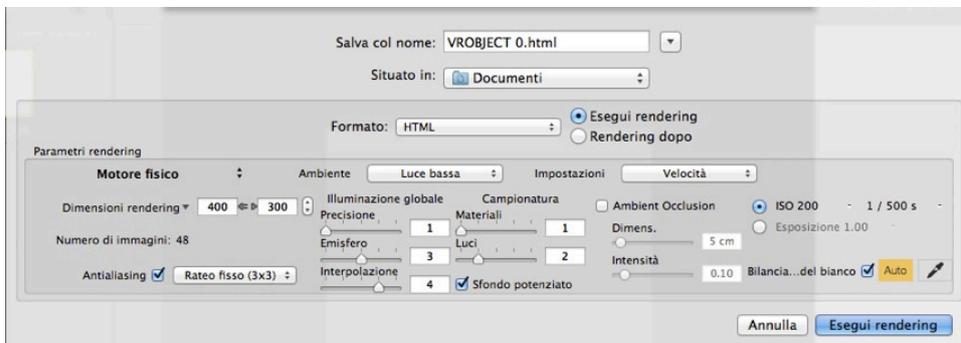
Elimina, Rendering ora o In seguito in base all'opzione scelta sopra.

RENDERING E LETTURA DI OGGETTI VR

Fare il rendering di un oggetto VR.

Un Oggetto VR è composto da immagini salvate come file jpeg. Il formato file dell'Oggetto VR è html, che può essere riprodotto su un browser. Un file autonomo .pno dell'Oggetto VR si crea accanto alla cartella Oggetto VR e consente di essere letto su un dispositivo iOS o Android.

- Scegli una cartella di destinazione.

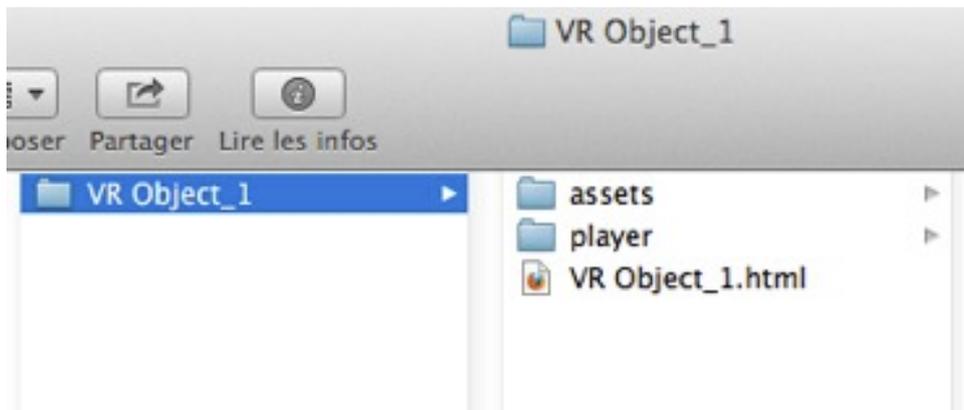


L'Oggetto VR renderizzato:



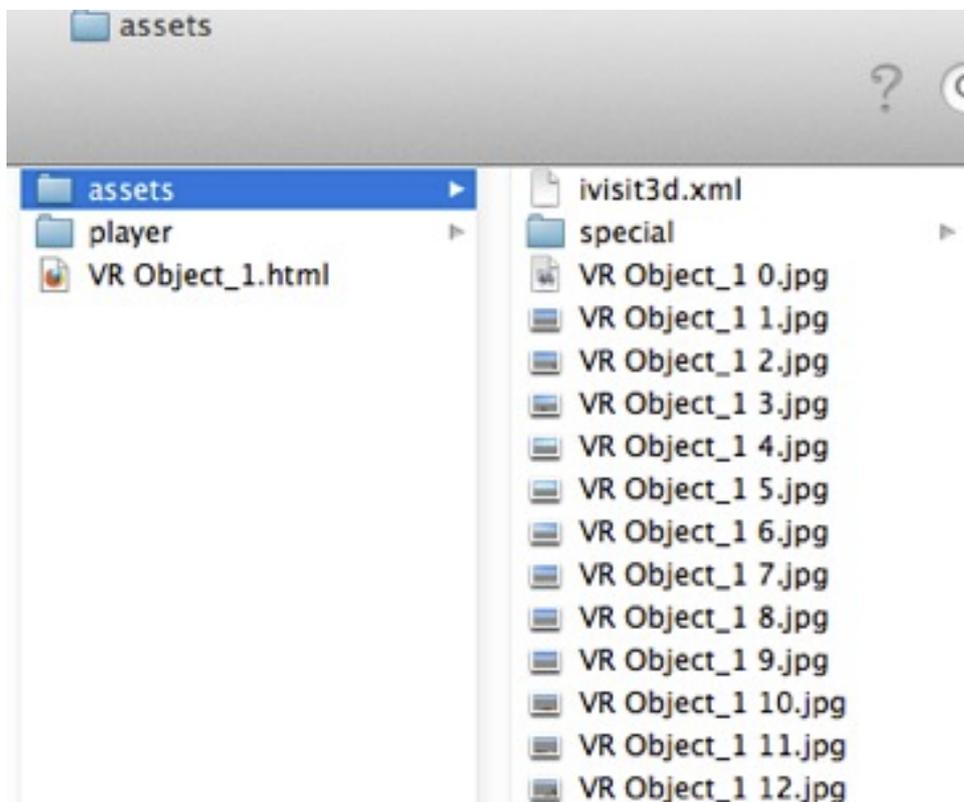


Nella cartella di destinazione, si crea una cartella con il nome Oggetto VR. All'interno si trovano due cartelle, **asset** e **player**, e un file html con il nome dell'Oggetto VR.

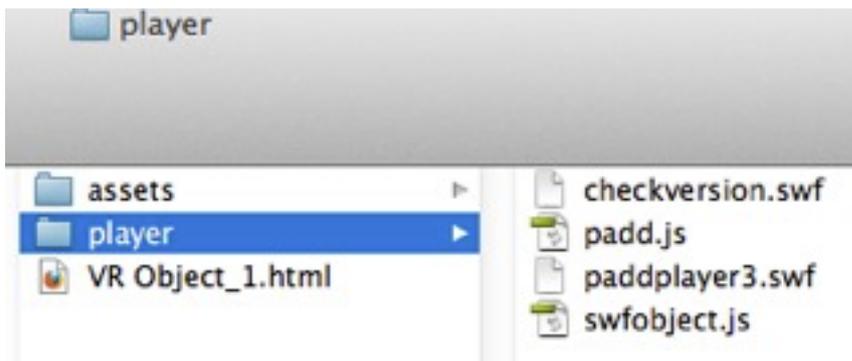


La cartella **risorse** contiene tutte le immagini jpeg dell'Oggetto VR , un file **ivisit3d.xml** e una cartella **speciale**.

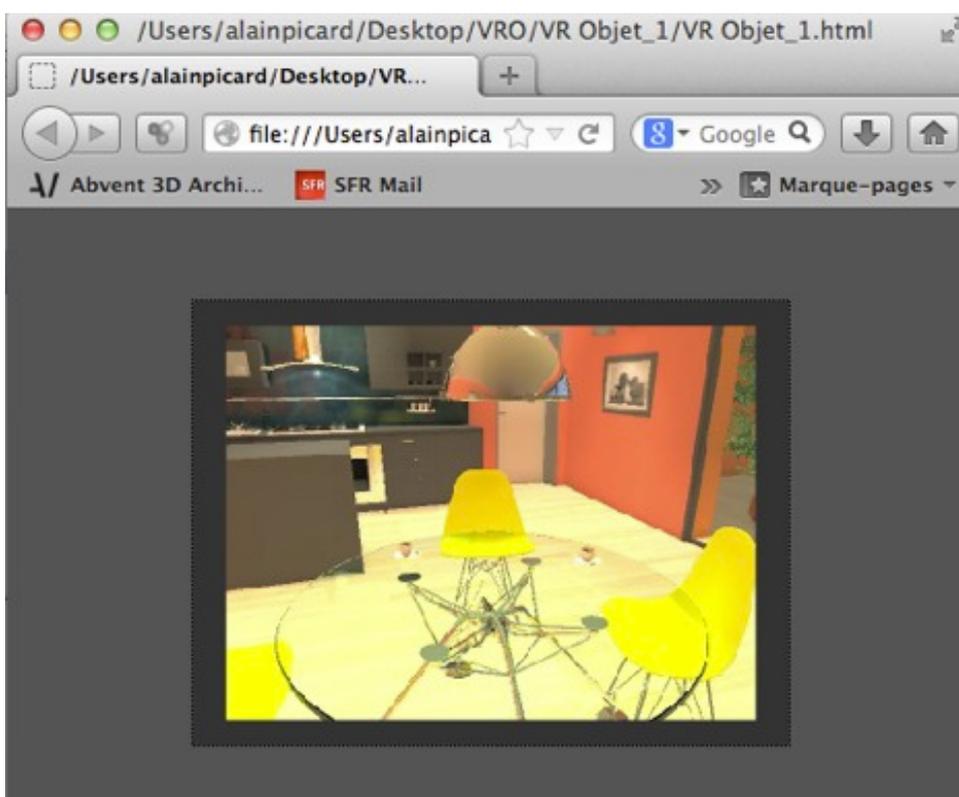
NB: Non rinominare, né separare i file html dalle cartelle dipendenti.



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.



*Adobe Flash Player deve essere installato per leggere il panorama.
<https://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>.*



***NB:** Per leggere l'Oggetto VR su un dispositivo iOS o Android, basta trasferire il file .pno accanto alla cartella dell'Oggetto VR generato.*

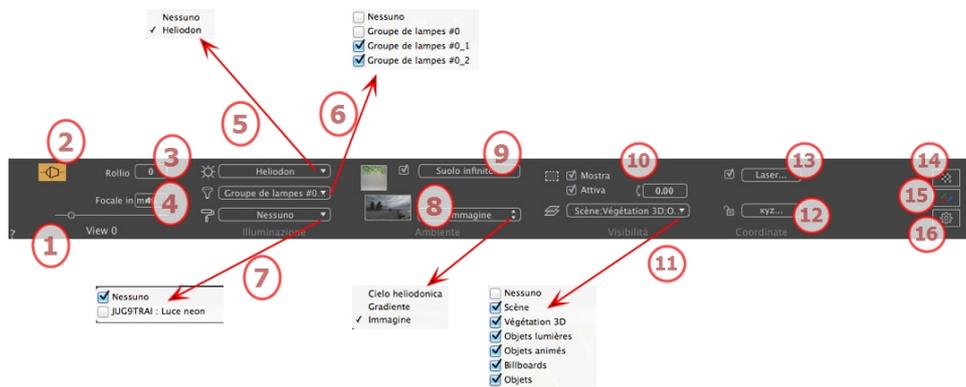
ISPETTORE ANIMAZIONI

ANIMAZIONI: INFORMAZIONI GENERALI

Una Sequenza è definita da una fotocamera: un punto di vista, un punto di mira e una distanza di messa a fuoco.

Ciascuna sequenza è considerata come un documento a sé, con i suoi propri parametri:

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:



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. NEON SHADER



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

8. SFONDO

Collocare un'immagine 2D, 3D o HDR sullo Sfondo o semplicemente trascinarla e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic su un tasto per aprire l'editor.

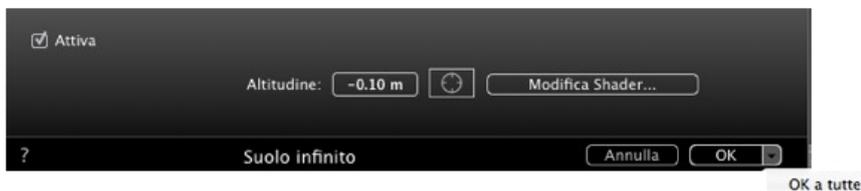
Il menu a comparsa può essere utilizzato per scorrere tra diversi tipi di sfondo: Cielo Heliodoniche, Gradiente e Immagine.

9. PRIMO PIANO

Collocare un'immagine 2D con maschera alfa in Primo piano o semplicemente trascinarla e posizionarla sul tasto rilevante. Fare doppio clic sul tasto per aprire l'editor.

10. SUOLO INFINITO

Per definire un suolo infinito per visualizzazione:



- Selezionare/deselezionare per attivare e disattivare il suolo. Il suolo riceve Ombre, Shader e Oggetti.
- Digita un valore nel campo relativo o stabilisci graficamente l'altezza in Anteprima o in Vista 2D:

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in Anteprima cliccare sull'elemento della scena per definire l'altezza da terra.

In Anteprima, cliccare sullo strumento *Altitudine*  poi in un'elevazione della Vista 2D cliccare sulla geometria per definire l'altezza da terra.

- Modifica Shader attiva la modalità di Modifica dello Shader.

Menu OK: OK consente di diffondere le impostazioni a tutti i suoli infiniti inseriti nel 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



Cliccare sul tasto **xyz...** per aprire la finestra di dialogo delle coordinate.



Lucchetto: Cliccare sull'icona per bloccare o sbloccare le coordinate.

Posizione della fotocamera: Posizioni X, Y e Z.

Posizione destinazione: Posizioni X, Y e Z.

Definire come destinazione: Consente di limitare la destinazione della fotocamera al movimento di un oggetto: In modalità Oggetto, fare clic con il tasto destro del mouse su un oggetto e selezionare "Definire come destinazione" nel menu a comparsa. Poi, in modalità Animazioni, selezionare il nome dell'oggetto in questione in questo menu.

Riferimento altitudine: Consente di definire una posizione in riferimento ad una geometria cliccata.

14. STRUMENTO LASER

Definisce una linea virtuale nel progetto e la utilizza per allineare oggetti, lampade, texture.

15. IMPOSTAZIONI TONO

Imposta il tono per la visualizzazione corrente.

16. POST ELABORAZIONE

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

17. PARAMETRI RENDERING

Prepara il documento per il rendering finale.



Usa default

Usare le impostazioni per default.

Imposta come predefiniti

Definisce le impostazioni correnti come impostazioni predefinite

OK per tutti i menu a comparsa

Applica queste impostazioni a tutte le altre viste per il relativo ispettore.

See "Lavorare con le Animazioni Fotocamera in Vista 2D" on page 80

See "Lavorare con le Animazioni Luce in Vista 2D" on page 90

See "Lavorare con le Animazioni Oggetto in Vista 2D" on page 100



See "Finestra Timeline" on page 116

See "Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione" on page 357

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: La fotocamera può essere fermata sugli oggetti, le luci o un'eliodonica animati.

Il **percorso della fotocamera** è elaborato:

- Ispettore animazioni (parametri animazione, distanza focale, associazione con gruppi d'illuminazione, profondità del campo, rollio, ecc.)
- Nella Finestra Timeline (gestione del tempo)
- Nella Finestra Anteprima (gestione soggetti fotocamera)
- La Vista 2D (gestire percorsi: fotocamere, luci e oggetti)

Parametri animati impostati in altri Ispettori in una Sequenza

Attiva l'Ispettore Animazioni prima di impostare animazioni dipendenti da altri ispettori.

Ai parametri si può accedere in:

- 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 linea temporale: Creare e modificare fotogrammi chiave (cambiare i parametri di un elemento in un istante T, interpolazione dei cambiamenti di parametro tra due fotogrammi chiave), sincronizzare i fotogrammi chiave degli elementi che possono appartenere o meno allo stesso Ispettore.

Visualizzazione in tempo reale

Finestra Anteprima: Mostra e riproduce il risultato delle regolazioni in tempo reale.

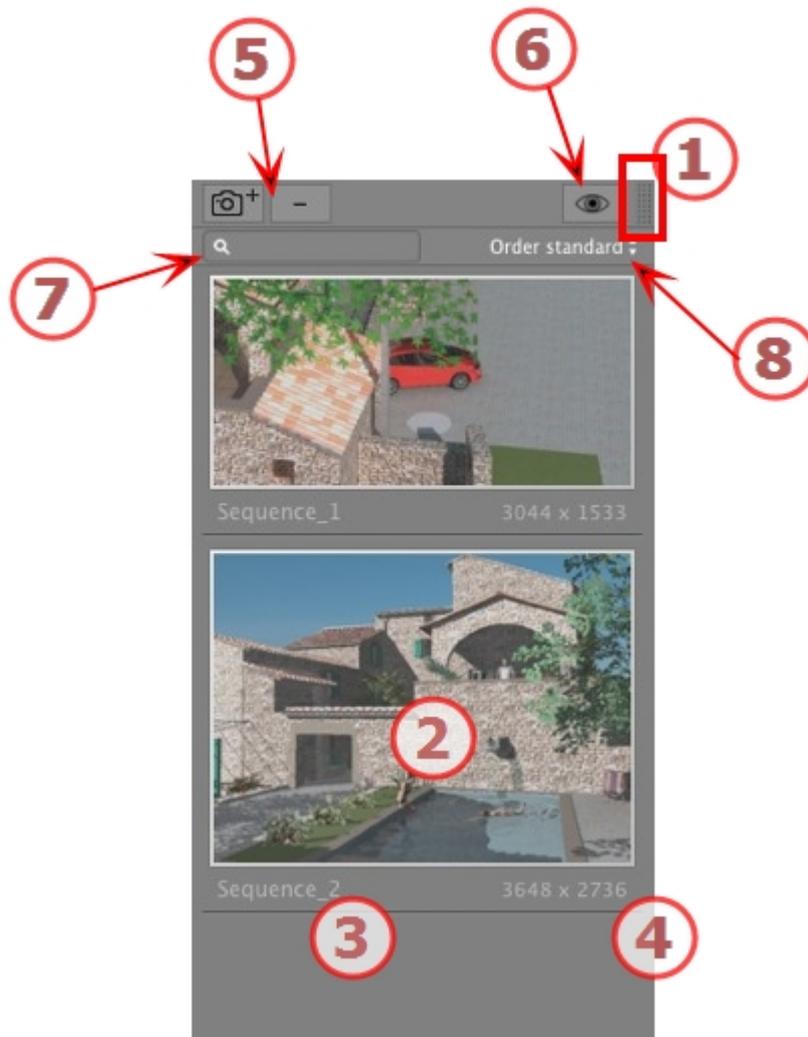
Elementi che possono essere animati

Possono essere animati tutti gli elementi tranne quelli collegati all'Ispettore Shader o elencati come impossibili da animare in:

- Parametri fotocamera animabili See "Parametri fotocamera" on page 323
- Parametri eliodonica animabile See "Parametri eliodonica animabile" on page 323
- Parametri Luce animabili See "Parametri Luce animabili" on page 324
- Parametri oggetto animabile See "Parametri oggetto animabile" on page 324



ELENCO ANIMAZIONI



1. ACCESSO ELENCO

L'elenco è preimpostato per aprirsi quando si muove il mouse, portando il cursore a sinistra nella finestra Artlantis e si chiude automaticamente quando il cursore si sposta sull'elenco. Nell'angolo in alto a destra dell'elenco, cliccare sull'icona per costringere l'elenco a restare aperto e con un altro clic si torna alla funzione auto-retrattile.

2. THUMBNAIL

Mostra l'anteprima di ciascun punto di vista.

3. NOME DEL PUNTO DI VISTA

Cliccarvi sopra per modificarlo. Un prefisso tra parentesi indica il motore corrente selezionato: **(W)** Modello bianco, **(P)** Motore reale.

4. DIMENSIONI RENDERING

Mostra la dimensione del punto di vista del rendering corrente.



5. AGGIUNGI/ELIMINA PUNTO DI VISTA



Duplica il punto di vista corrente.

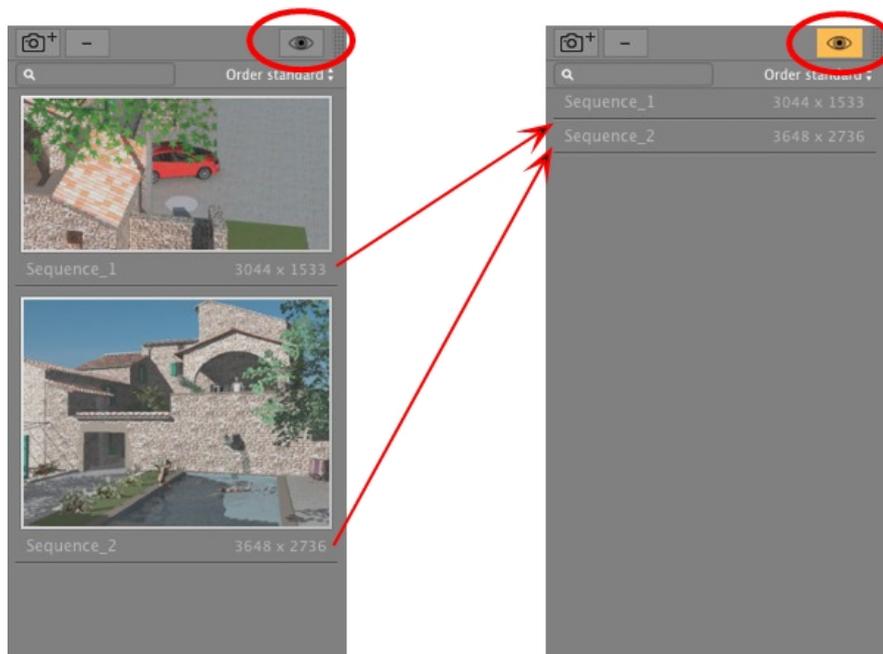


Elimina il punto di vista selezionato.

Selezionare la vista con i tasti di scelta rapida e premere il tasto Backspace per eliminarla.

6. SCHERMO FILTRO

Mostra i punti di vista visibili senza le anteprime.



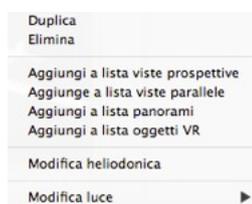
- Cliccare su  per mostrare il punto di vista con il suo nome e la dimensione del rendering.



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

Elenca menu a comparsa

- Fare clic con il tasto destro del mouse su una vista per far aprire il menu a comparsa:



DUPLICARE

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

In base all'opzione selezionata, aggiunge la vista corrente da Prospettive a Viste parallele, Panorami o Oggetti VR.

MODIFICA HELIODONICA

La tavolozza ispettori passa alla modalità Heliodonica e l'Heliodonica viene selezionata.

MODIFICA LUCE

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

COORDINATE ANIMAZIONE



Dal punto di vista, la Fotocamera definisce:

Posizione punto di vista

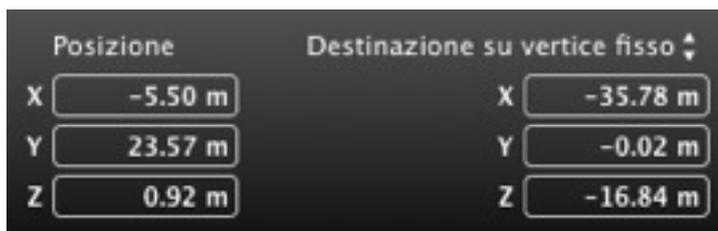
Fornisce le coordinate x, y e z. L'immissione di nuovi valori ridefinisce la posizione.

Posizione soggetto

Scegli tra il soggetto su un Vertice fisso o su un oggetto definito come soggetto per *Soggetto su percorso*.

Esistono due opzioni:

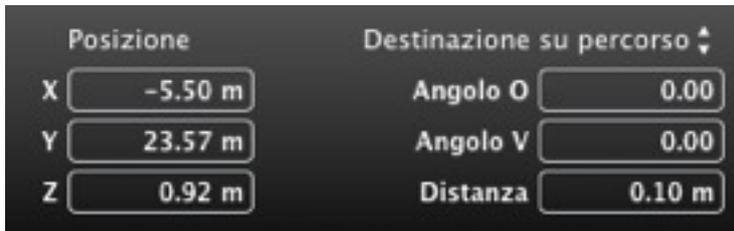
Su un vertice fisso



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.

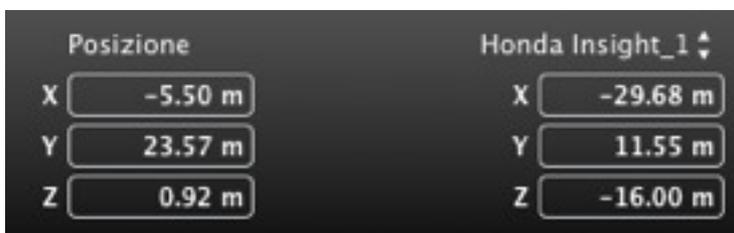


Orientamento sul percorso



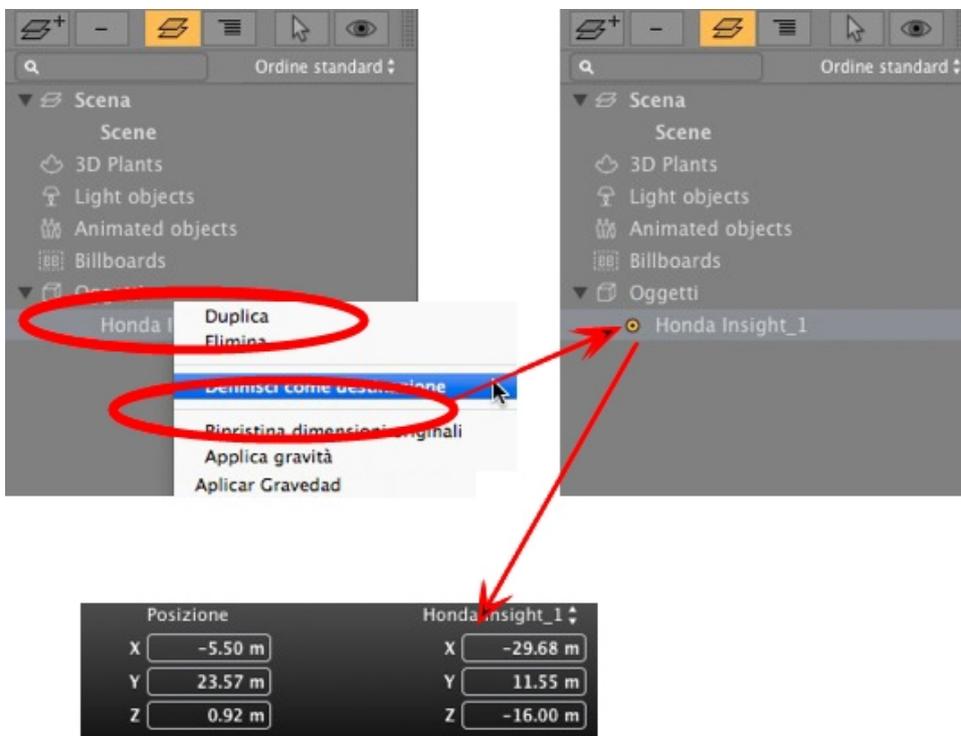
La fotocamera si sposta in modo tangenziale lungo il percorso. Possono essere definiti angoli orizzontali o verticali relativi a questa tangente. La distanza fornisce la distanza tra la fotocamera e il punto di mira.

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 Oggetti.



NB Nell'elenco Shader, l'oggetto mirato può essere impostato come invisibile. La fotocamera continuerà ad essere puntata verso le sue coordinate.



NB Usando la Timeline, in una singola sequenza la fotocamera può cambiare più volte il comportamento.

PARAMETRI FOTOCAMERA

Cosa può essere animato

Uso dell'Ispettore Fotocamere	Modificato in
Coordinate fotocamera	Ispettore Animazioni - Coordinate
Coordinate destinazione	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 Casella di modifica	Ispettore Animazioni - Visibilità
Fuoco	Ispettore Animazioni
Sfondo colorato - Menu a comparsa del gradiente	Ispettore Animazioni - Ambiente
Profondità di campo	Ispettore animazioni - Post-elaborazione
Rollo	Ispettore Animazioni

Impostazioni disponibili nell'[Ispettore Animazioni](#). See "Ispettore Animazioni" on page 315

Cosa non può essere animato

Fotocamere
Modificare un'helioidonica.
Modificare gruppi luci
Immagini di sfondo e primo piano
Modificare il motore
Fotocamera architetto

PARAMETRI ELIODONICA ANIMABILE

Cosa può essere animato

Uso dell'Ispettore Eliodoniche	Modificato in
Tempo	Ispettore Eliodoniche
Data	Ispettore Eliodoniche
Intensità del sole	Ispettore Eliodoniche
Illuminazione cielo	Ispettore Eliodoniche
Tipo di alone	Ispettore Eliodoniche
Inquinamento	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 241

Cosa non può essere animato

Ispettore Eliodoniche
Città
Ombre (on/off)
Contributo alla radiosità
Orientamento a 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
Potenza ombra	Ispettore Luci
Coordinate sorgente	Ispettore Luci - Coordinate
Coordinate destinazione	Ispettore Luci - Coordinate
Cono di luce	Ispettore luci - Illuminazione

Impostazioni disponibili nell' Ispettore Luci. See "Ispettore Luci" on page 251

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 217



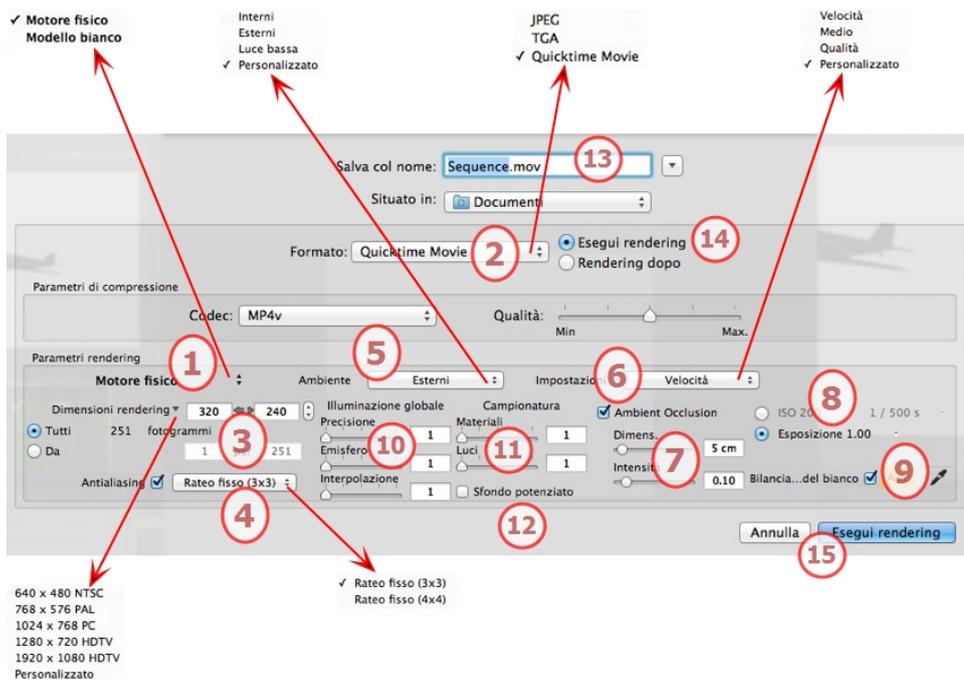
Cosa non può essere animato

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 o Menù Ispettore > Rendering.



1. MOTORE RENDERING

Nel menu a comparsa, scegliere uno di motori di rendering, **Modello bianco**, **Motore reale**, elenca i relativi parametri.

Modello bianco: A tutti i materiali rivestiti con Shader o texture è assegnato un colore bianco unico attenuato; i riflessi saranno ignorati. Il colore dell'heliodonica, le luci, le ombre, lo sfondo e il primo piano sono presi in considerazione.

Motore reale: Per una qualità di rendering superiore. Si applica principalmente a materiali con un calcolo di campionatura per riflessi e materiali lucidi. A causa dell'elevata qualità di rendering rispetto al motore rapido, ci vuole circa da due a quattro volte di più per il rendering.



2. FORMATO FILE

- Specificare il formato di file: JPEG, TGA o QuickTime Movie (codec MP4v).
- Qualità: fai scorrere il cursore per scegliere un tasso di compressione. A una qualità superiore corrisponde una migliore definizione dell'animazione, ma il file dell'animazione diventa più grande; e viceversa.

3. DIMENSIONI E RISOLUZIONE DEL RENDERING

- Scegliere una dimensione di rendering predefinita o inserire una larghezza o un'altezza in pixel. Cliccare sulla catena per bloccare o sbloccare i valori.



Dimensioni rendering

- Scegli dimensioni dal menù o immetti larghezza e altezza in pixel.
- Aumentare/diminuire i valori per due cliccando sulle frecce.

Rendering tutto: compare il numero d'immagini di cui fare il rendering o *Rendering immagine da X a Y*. Inserire i numeri delle immagini corrispondenti per calcolare una fetta della sequenza. Il primo fotogramma è impostato sullo 0.

Numero di fotogrammi

Informazione sul numero di immagini o fotogrammi selezionati da renderizzare per realizzare l'animazione.

4. ANTI-DISTORSIONE

Verificare che l'anti-aliasing sia acceso; impostare la qualità a:

Tasso fisso 3 x 3: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata tre volte più ampia dell'originale.

Tasso fisso 4 x 4: l'anti-aliasing si applica ad un'immagine calcolata quattro volte più ampia dell'originale.

 **Consiglio:** Iniziare il rendering con la modalità tasso fisso 3 x 3: è la più veloce. Tuttavia, se alcuni dettagli sembrano inaccurati o mancanti nel rendering, passare al tasso fisso 4 x 4. Si sconsiglia di iniziare con un valore elevato poiché il tempo di rendering aumenterà e, a seconda della scena, potrebbe non valere la pena sostenere questo tempo aggiuntivo.

5. AMBIENTE

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre opzioni preimpostate di ambiente ottimizzate, così **Interni**, **Esterni**, **Luce bassa**, parametri **Illuminazione globale** e **campioni** sono indicati di conseguenza. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.

6. IMPOSTAZIONI

Nel menu a comparsa, scegliere una delle tre impostazioni di rendering ottimizzate, **velocità**, **Supporto**, **Qualità** indica la qualità di rendering predefinita. **Personalizza** indica che i valori preimpostati di Ambiente e/o Impostazioni sono cambiati.



7. AMBIENT OCCLUSION

Conferisce più profondità e rilievo. L'occlusione ambiente è semplicemente una simulazione dell'ombra causata da oggetti che bloccano la luce ambiente.

Esposizione: i valori vanno da 1 a 100cm. È la dimensione dell'ombra dall'inizio della geometria.

Intensità: Imposta la potenza dell'ombra.



NB: Molto più rapido dell'Illuminazione globale.

8. ESPOSIZIONE

Scegliere il tipo d'impostazioni: per **ISO/rapidità dello Shutter** o per **Esposizione** - far scorrere i cursori.

ISO/Rapidità Shutter:

ISO: Imposta la sensibilità delle superfici. I valori vanno da 1 a 32.000.

Rapidità Shutter: Imposta il tempo d'esposizione. I valori vanno da 1 a 16.000/secondo.

Esposizione: I valori vanno da 0 a 2. 0, da sottoesposto a sovraesposto.

9. BILANCIAMENTO DEL BIANCO

Consente di aggiustare l'intensità dei colori.

Quando la casella è selezionata, si attiva il bilanciamento del bianco.

Cliccare sul contagocce e poi su Anteprima per definire il punto di bilanciamento del bianco. Artlantis fa riferimento al colore cliccato e aggiusta i colori dell'intera vista.

Cliccare sul tasto Auto per impostare il bilanciamento del bianco preimpostato.

10. ILLUMINAZIONE GLOBALE

Accuratezza: i valori vanno da 1 a 5.

Questo riguarda soprattutto la luce indiretta, quindi non è utile per le viste esterne. Nelle ombre degli interni, aiuta a svelare i dettagli dei piccoli oggetti come le maniglie. Iniziare sempre con un valore di 1 e aumentare se necessario.

ad es. l'esilità del supporto di una lampada appesa: iniziare da 1. Se il supporto sembra incompleto o rovinato, aumentare il livello.

Il livello 1 è più rapido nel rendering. Aumentare il livello solo se i dettagli non sembrano abbastanza potenziati.

Emisfero: i valori vanno da 1 a 5.

Controllare il numero di campioni raccolti per stimare l'illuminazione globale in un luogo dato

Interpolazione*: i valori vanno da 1 a 5.

Si tratta della distanza di attenuazione tra due campioni e la perpendicolare; con un valore basso, il rendering è più veloce. L'attenuazione si applica ad un'illuminazione ridotta.

11. CAMPIONATURA

Aggiusta il rumore del rendering.

Materiali: i valori vanno da 1 a 5.

Riguarda il riflesso diffuso dei materiali se troppo rumore nel rendering aumenta il valore. Attenzione: più si aumenta il valore, più tempo ci vorrà per il rendering.

Luci: i valori vanno da 1 a 5.



Influenza le luci se troppo rumore nel rendering aumenta il valore.

12. SFONDO POTENZIATO

Il cielo funge da sorgente di luce. Funziona con qualsiasi immagine di sfondo. Una volta selezionato, fa emanare la luce del cielo.

Deve essere selezionato con un'immagine HDR. Il rendering è più lento.

13. DESTINAZIONE DEL RENDERING

Indica il percorso in cui sarà calcolato il rendering.

14. RENDERING

RENDERING ORA

Apre la finestra di rendering, mostra il progresso del rendering e i tempi di calcolo stimati e trascorsi. Per interrompere il rendering, cliccare sulla casella per chiudere la finestra.

RENDERING IN SEGUITO

Posticipa il rendering del punto di vista corrente; il documento viene salvato automaticamente. Il rendering sarà effettuato con Render Manager.



Nota: è necessario salvare i documenti Rendering in seguito da un file archivio atla di Artlantis altrimenti non sarà possibile aggiungere il punto di vista all'elenco delle attività in batch.

15. RENDERING

Elimina, Rendering ora o In seguito in base all'opzione scelta sopra.

STRUMENTO ARTLANTIS IMPLODI/ESPLODI

Esplose o implode file di Shader (atls), Oggetti (atlo) e Immagini (atlp).

- Fai doppio clic sul programma Artlantis Implodi-Esplodi installato nella cartella Artlantis corrente.

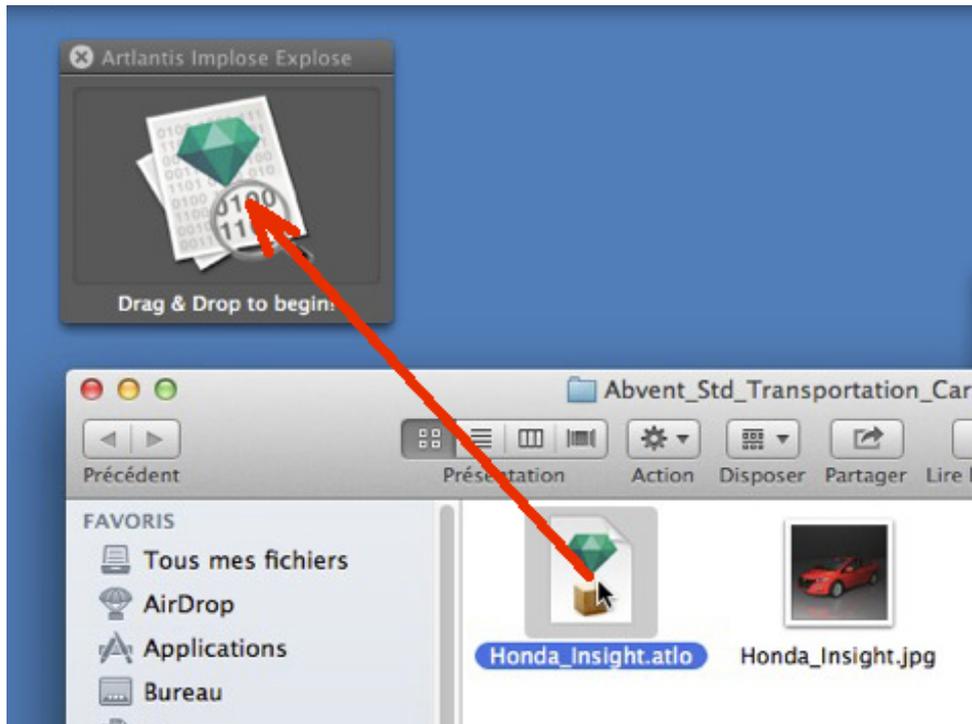


Artlantis Implode
Explode

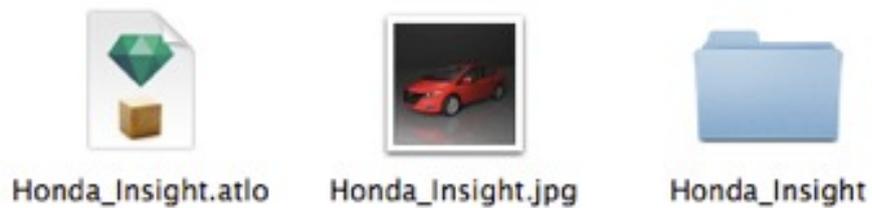




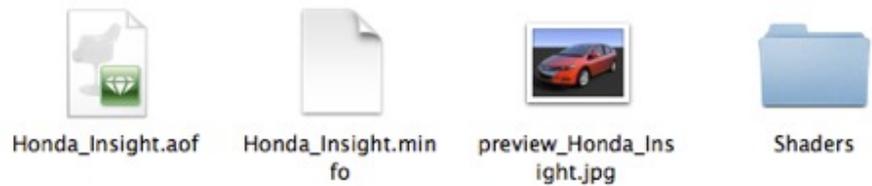
Come si espode un file Oggetto atlo?



- Seleziona un file atlo, quindi trascinalo e rilascialo sulla zona.



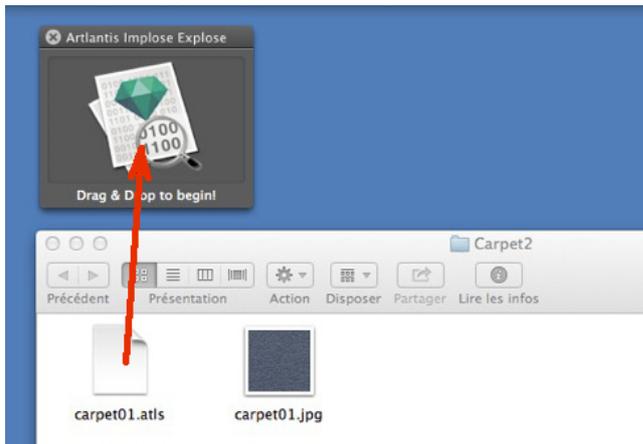
Oltre ai file è creata la nuova cartella xxx_Insight.



- Aprire la cartella xxx_Insight dentro il file oggetto aof e la cartella Shader contenente tutti gli Shader e le texture necessari.
- Aprire il file aof in Artlantis per modificare Shader, Texture, gruppi luce, ecc.



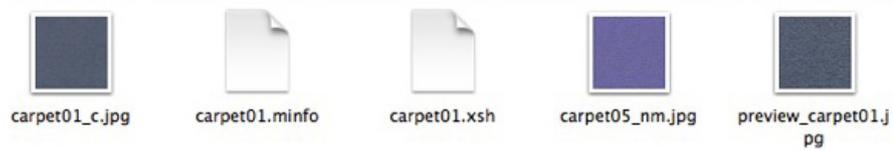
Come si esplosa un file Shader atls?



- Seleziona un file atls. quindi trascinalo e rilascialo sulla zona.



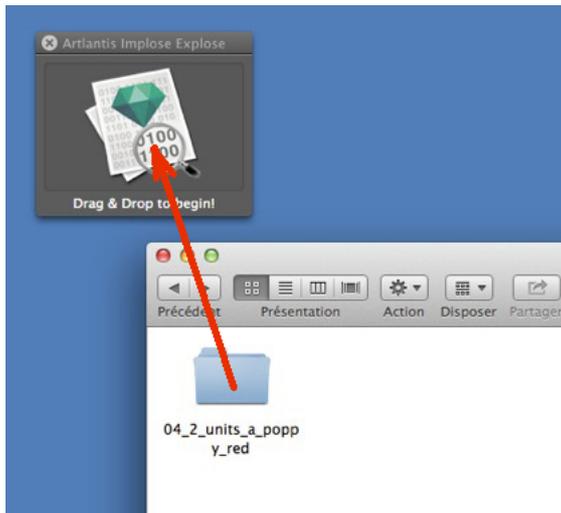
Oltre ai file è creata una nuova cartella con il nome dello Shader.



- Aprire la cartella. All'interno si trovano i file xsh, il file Shader e qualsiasi file di texture relativo.



Come si implode un Oggetto?



- Seleziona una cartella oggetto, quindi trascinala e rilasciala sulla zona.



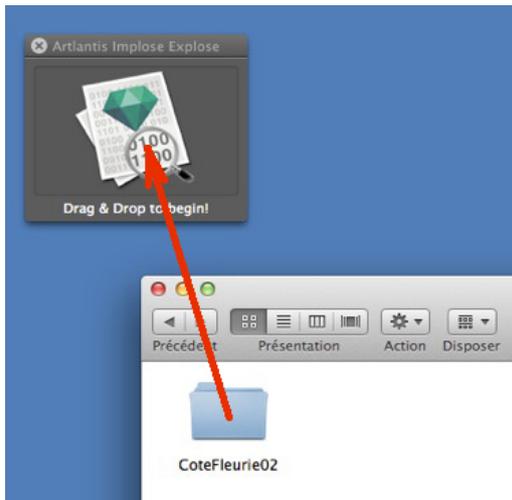
Due file sono creati accanto alla cartella: atlo e jpg.



Per risparmiare spazio, elimina la cartella.



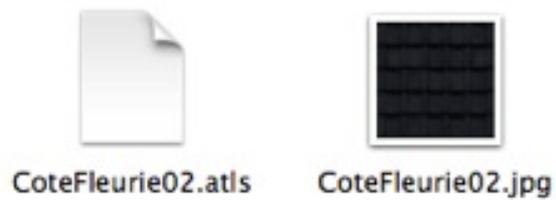
Come si implode uno Shader?



- Seleziona una cartella Shader, quindi trascinala e rilasciala sulla zona.



Due file sono creati accanto alla cartella: atls e jpg.



Per risparmiare spazio, elimina la cartella.



NB: Assicurati di avere l'autorizzazione di scrittura nella cartella, altrimenti comparirà un messaggio di errore.



-



STRUMENTO ARTLANTIS IMPLODI/ESPLODI

Esplosa o implode file di Shader (atls), Oggetti (atlo) e Immagini (atlp).

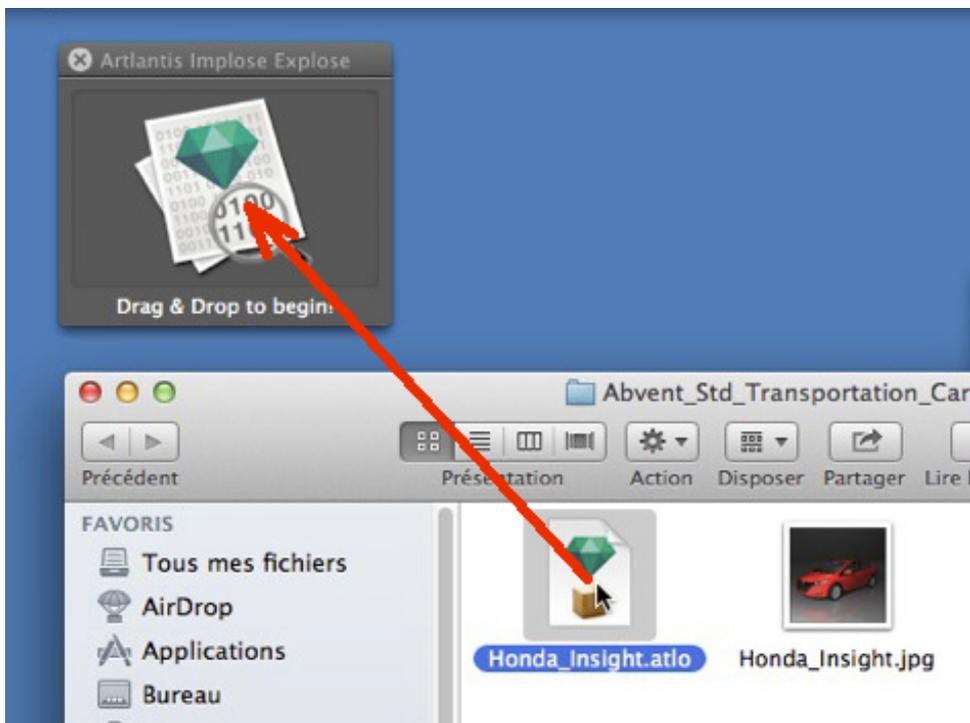
- Fai doppio clic sul programma Artlantis Implodi-Esplodi installato nella cartella Artlantis corrente.



Artlantis Implode
Explode

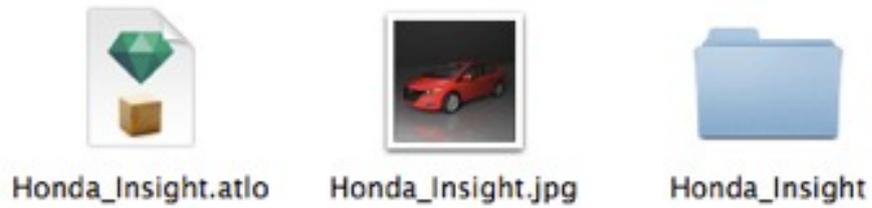


COME SI ESPLODE UN FILE OGGETTO ATLO?

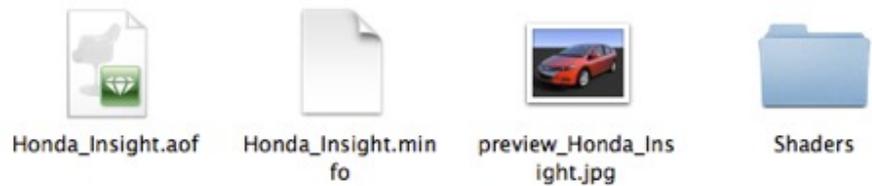




- Seleziona un file atlo, quindi trascinalo e rilascialo sulla zona.

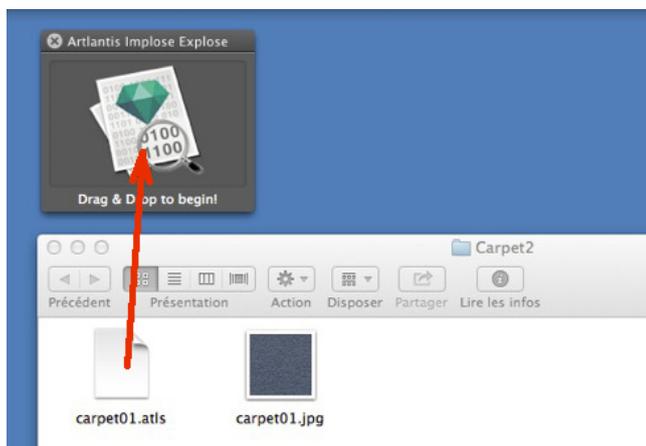


Oltre ai file è creata la nuova cartella xxx_Insight.



- Aprire la cartella xxx_Insight dentro il file oggetto aof e la cartella Shader contenente tutti gli Shader e le texture necessari.
- Aprire il file aof in Artlantis per modificare Shader, Texture, gruppi luce, ecc.

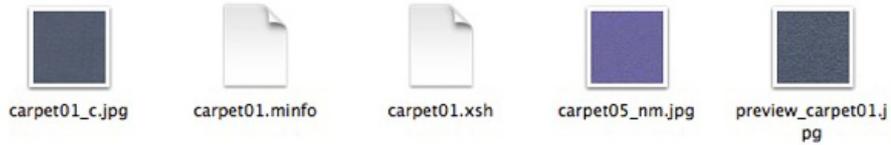
COME SI ESPLODE UN FILE SHADER ATLS?



- Seleziona un file atls. quindi trascinalo e rilascialo sulla zona.

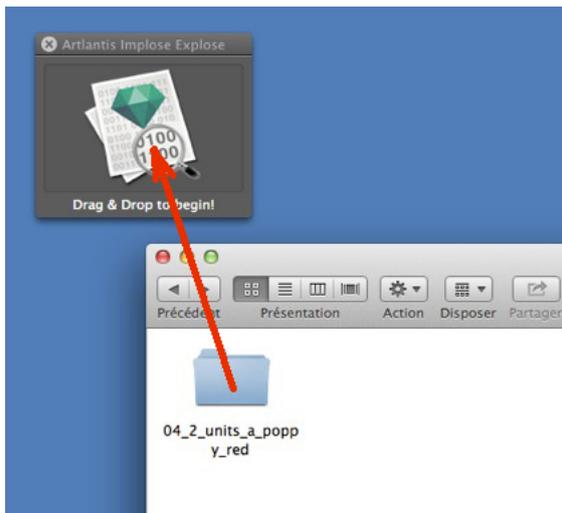


Oltre ai file è creata una nuova cartella con il nome dello Shader.



- Aprire la cartella. All'interno si trovano i file xsh, il file Shader e qualsiasi file di texture relativo.

COME SI IMplode UN OGGETTO?



- Seleziona una cartella oggetto, quindi trascinala e rilasciala sulla zona.



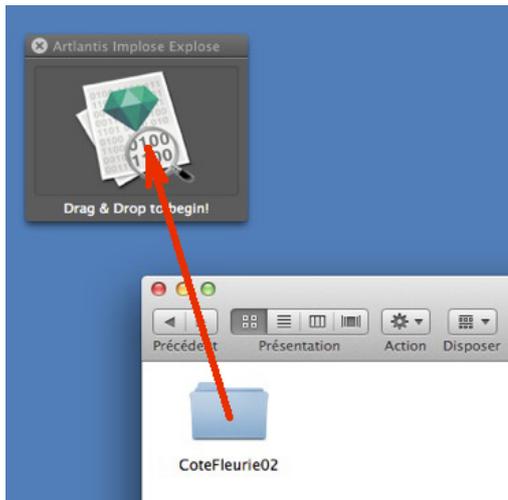
Due file sono creati accanto alla cartella: atlo e jpg.



Per risparmiare spazio, elimina la cartella.



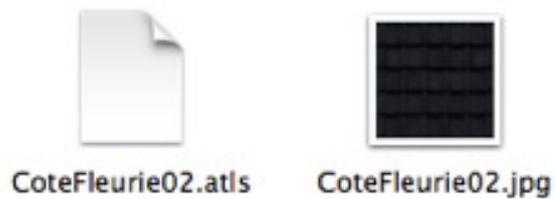
COME SI IMplode UNO SHADER?



- Seleziona una cartella Shader, quindi trascinala e rilasciala sulla zona.



Due file sono creati accanto alla cartella: atls e jpg.



Per risparmiare spazio, elimina la cartella.



NB: Assicurati di avere l'autorizzazione di scrittura nella cartella, altrimenti comparirà un messaggio di errore.



STRUMENTO LASER

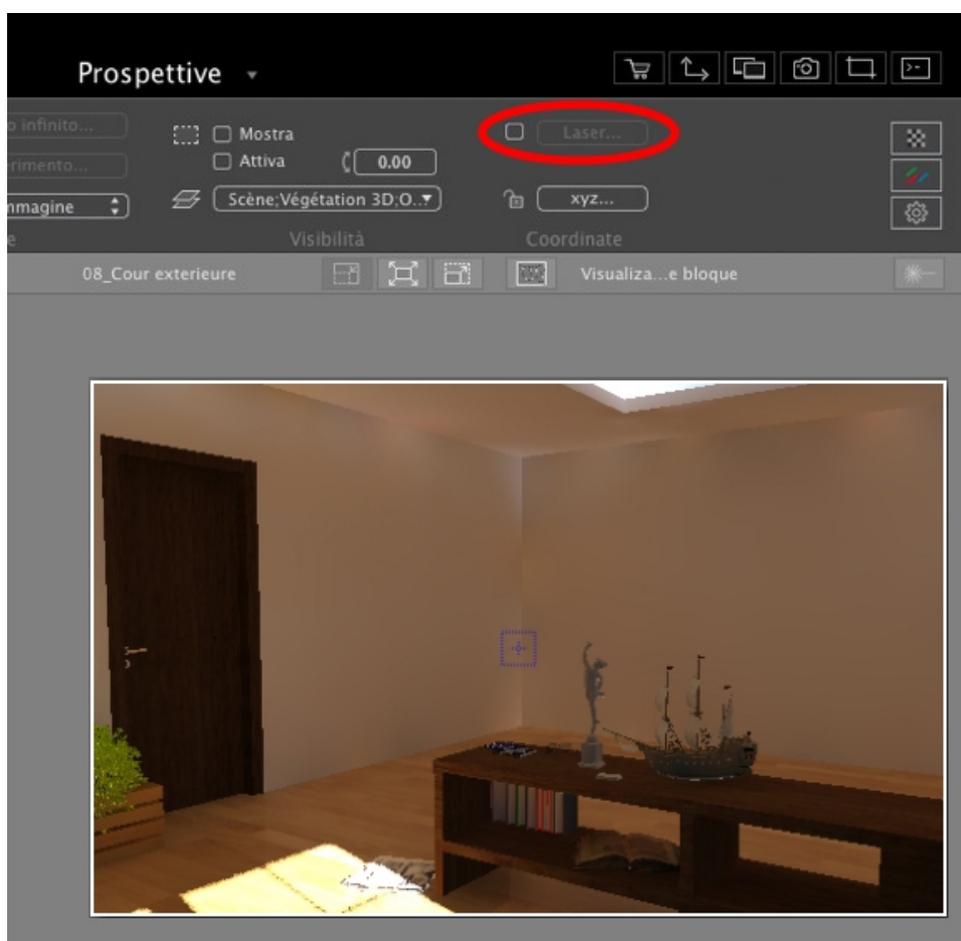
Nell'Ispettore Prospettive, *Laser...* consente di materializzare un piano virtuale indicato da una linea rossa lungo tutta la scena.

Aiuta a fare un'istantanea o a posizionare un elemento multimediale in base ad un piano virtuale attraverso il modello 3D. Tutti gli elementi di una geometria toccati dal piano generano una linea rossa. Il laser dipende dal punto di vista.

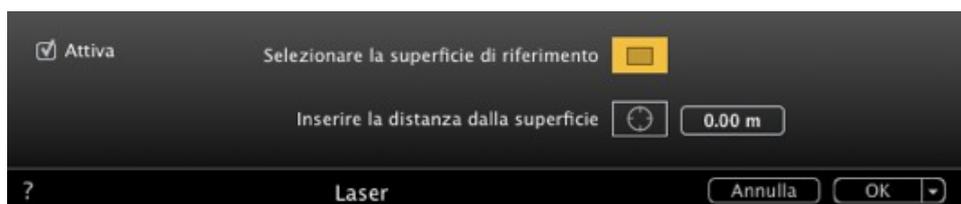
Nella barra strumenti visualizzazione, un tasto premuto consente di attivare  o disattivare  il Laser. Gli elementi multimediali possono quindi essere scattati quando si usano gli Ispettori Shader, Oggetti e Luci senza tornare all'ispettore punto di vista.

ESEMPIO

Il modello è visualizzato



Cliccare sulla casella selezionata e poi sul tasto **Laser...** . Compare la tavolozza.



Selezionare **Attiva** per accedere agli strumenti o per visualizzare la linea laser.



Selezionare la superficie di riferimento .



Selezionare lo strumento superficie di riferimento e poi in Anteprima cliccare su una geometria per definire la superficie di riferimento sul piano laser. La superficie può essere orizzontale, verticale o inclinata.

In vista 2D, cliccare e strascinare la linea rossa per definire una nuova altezza del piano laser. La linea laser si vede a seconda della vista prescelta.



NB: Per default, la linea rossa laser è visualizzata nel livello di zero assoluto del modello.

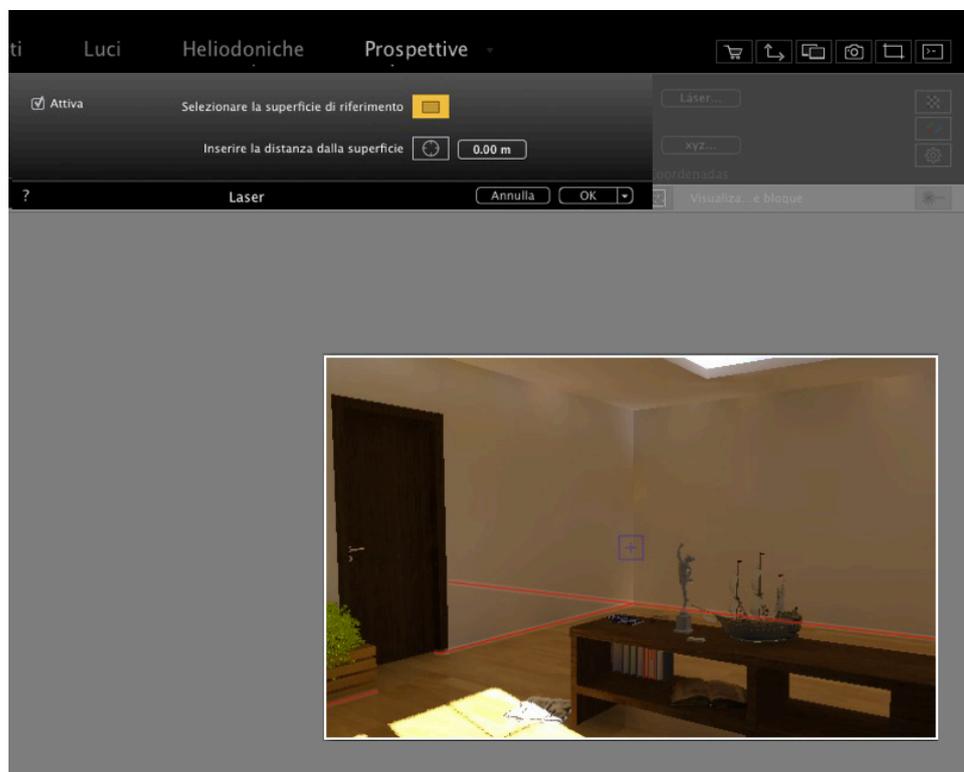
Inserire la distanza verso la superficie: per bilanciare la posizione di piano dalla superficie di riferimento,



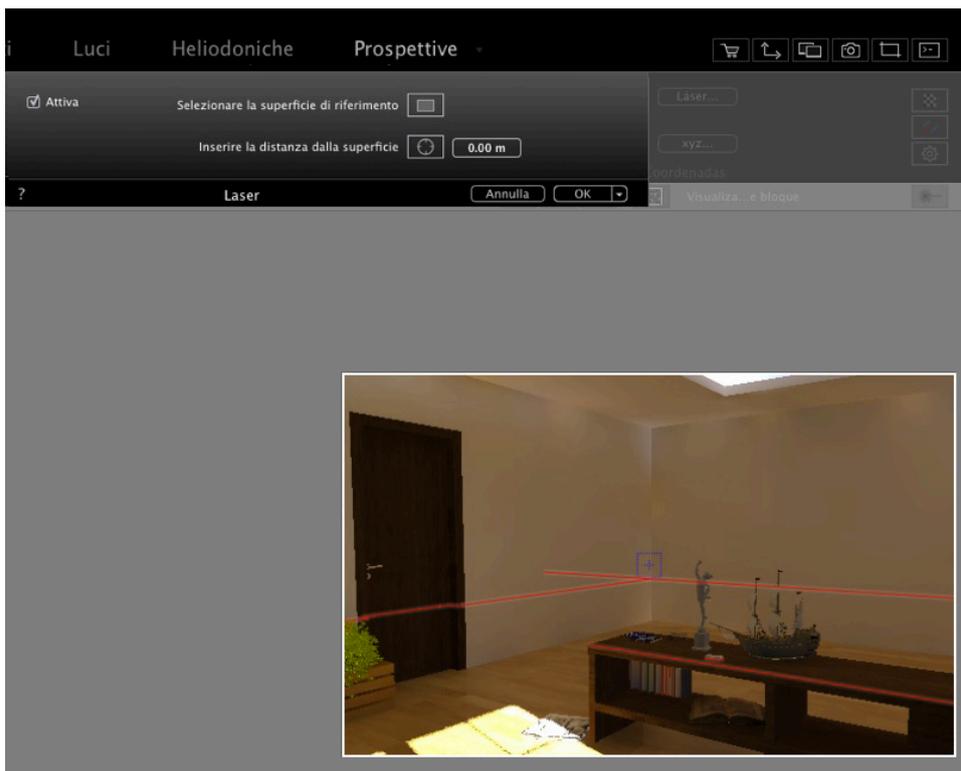
selezionare lo strumento destinazione poi cliccare sulla geometria o inserire un valore nel campo numerico.

Come definire un piano laser?

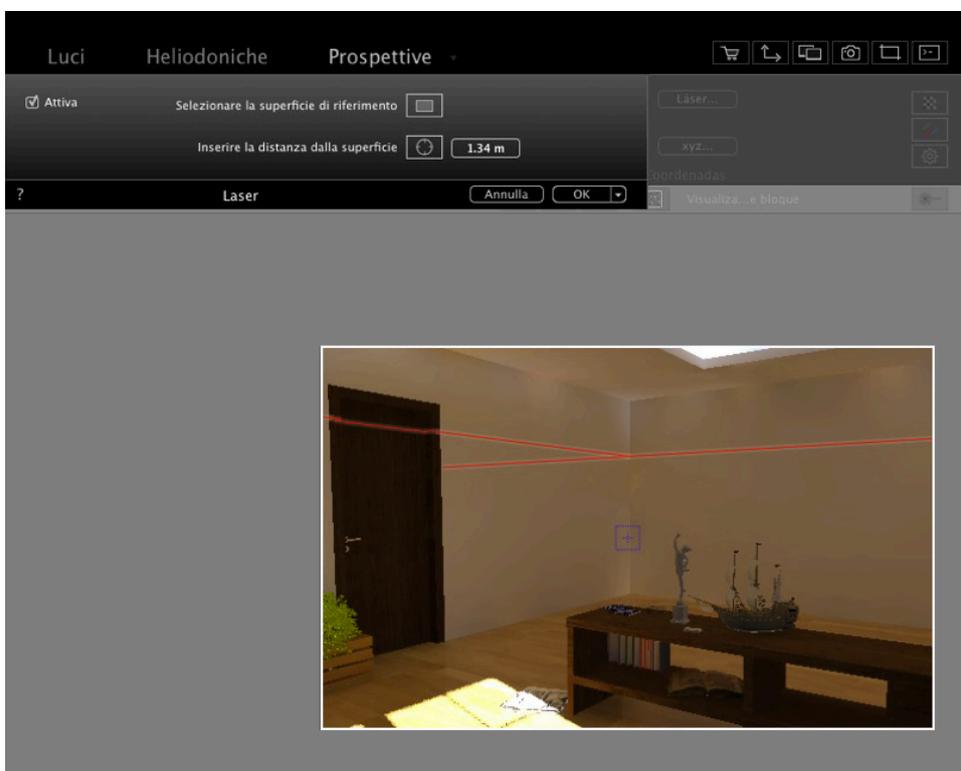
Qui, il piano è al livello di zero assoluto.



Attivare lo strumento di superficie di riferimento , poi cliccare su un tavolo per definire come nuova la posizione del piano di riferimento.

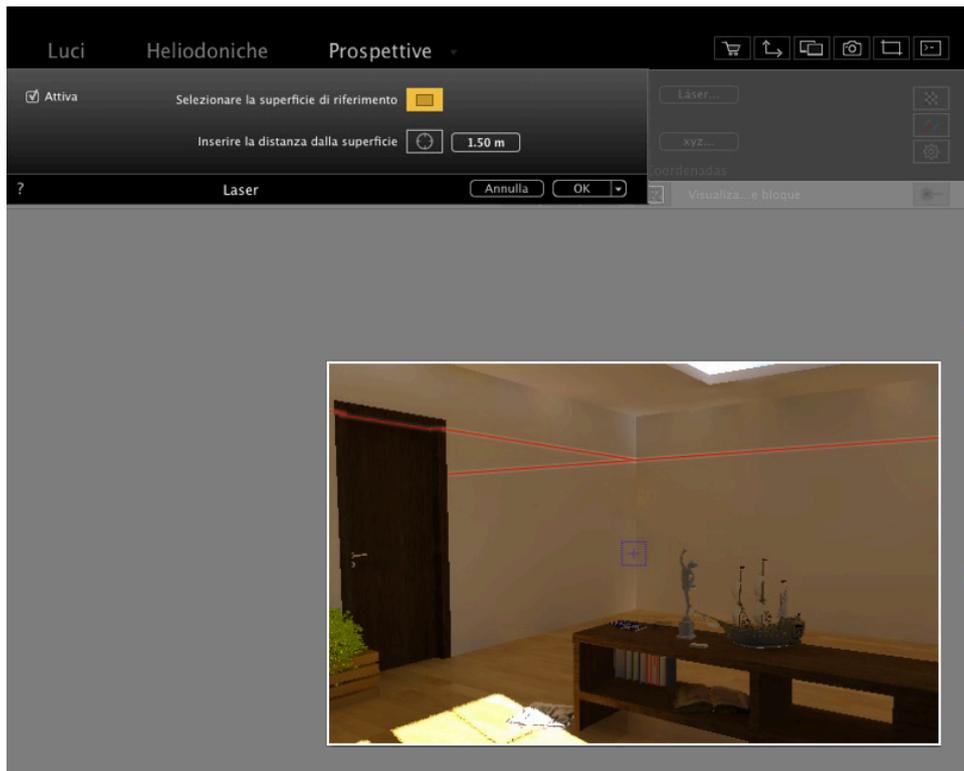


Per bilanciare il nuovo piano rispetto alla parte alta del tavolo, attivare lo strumento.



Poi cliccare su una parete: la linea rossa laser si sposta verso l'alto.

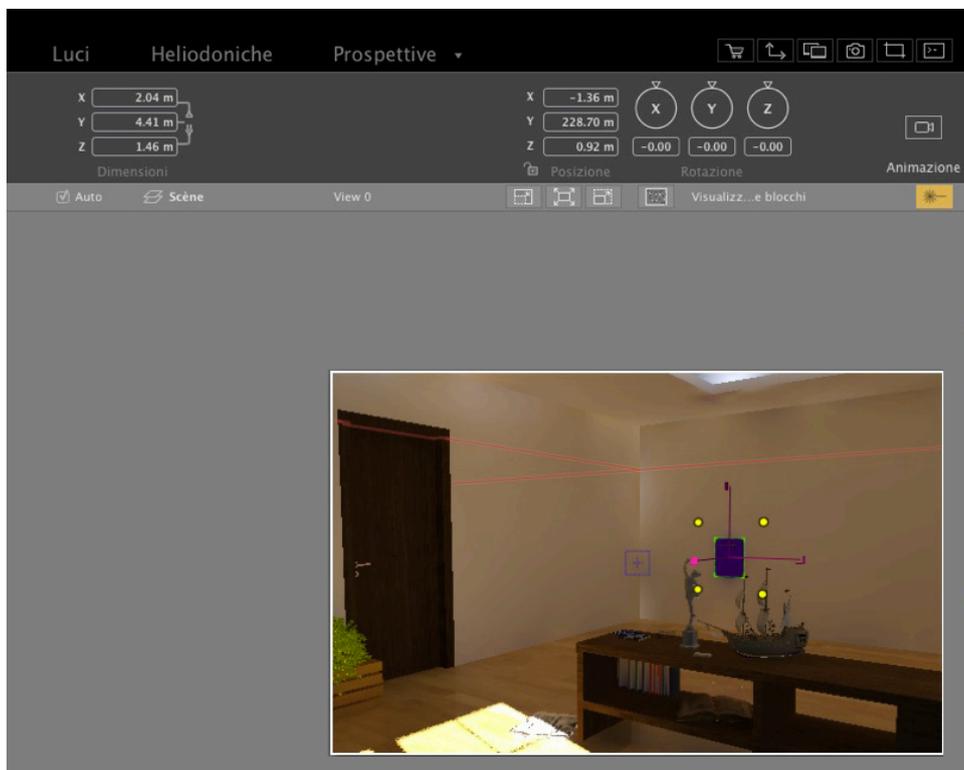
È possibile inserire un valore numerico per impostare una distanza precisa dal piano di riferimento (la parte alta del tavolo) e il piano laser.



NB: Ci può essere soltanto un piano laser per punto di vista.

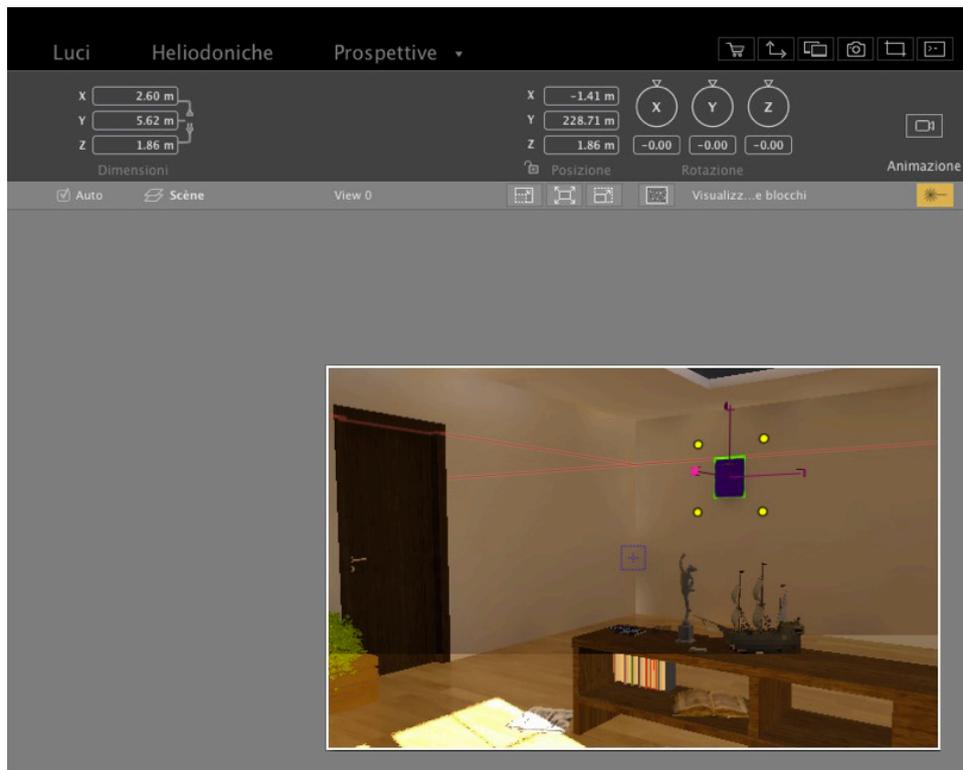
Come allineare un elemento multimediale a un laser?

Trascinare e rilasciare una lampada sulla parete. Occorre allineare la sua parte superiore alla linea laser.





Selezionare la lampada, poi **Shift + clic** sulla sua linea verde superiore e poi spostare verso la linea laser. La lampada sarà allineata quando la linea verde sarà attaccata alla linea laser.



NB: *Qualsiasi tipo di elemento multimediale può essere allineato usando lo strumento laser.*

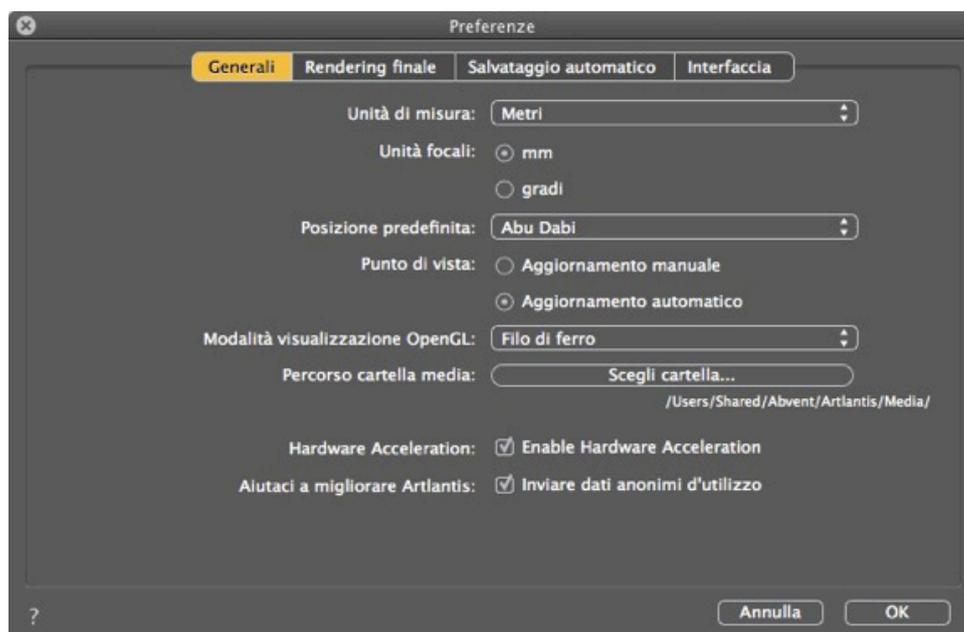
PREFERENZE

Le impostazioni Artlantis consentono di organizzare il proprio ambiente di lavoro.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Accesso: Menù Artlantis > Preferenze 343

ACCESSO: MENÙ ARTLANTIS > PREFERENZE



Scheda generale

- **Unità di dimensione:**

Nel menu a comparsa, scegliere le unità (mm, m, cm, pollici, piedi e pollici).

- **Unità focali:**

Selezionare *mm* o *gradi* per la messa a fuoco dell'ispettore del punto di vista.

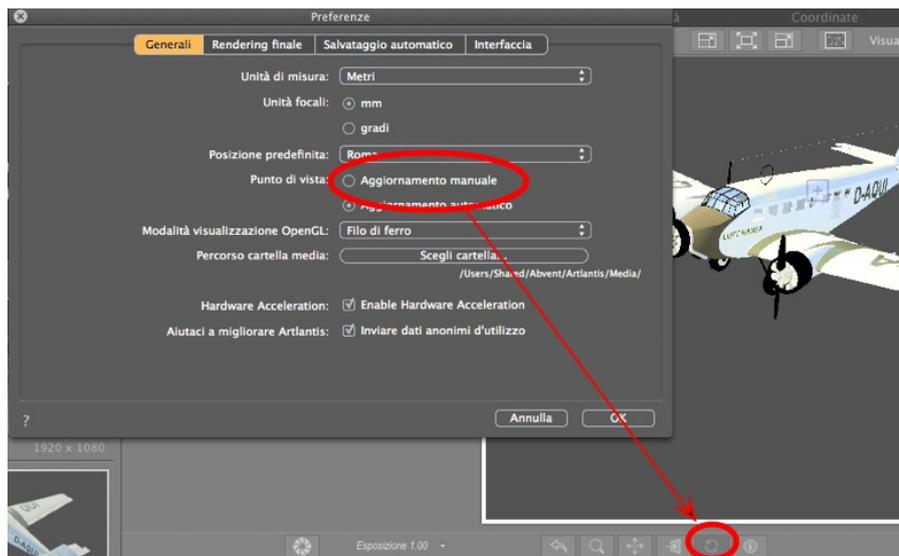
- **Posizione predefinita:**

Apri il menu a comparsa. La modifica diventa effettiva la volta dopo che si apre un file DWG, DWF, DXF, OBJ o 3DS che non contiene informazioni legate alla posizione.

- **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.

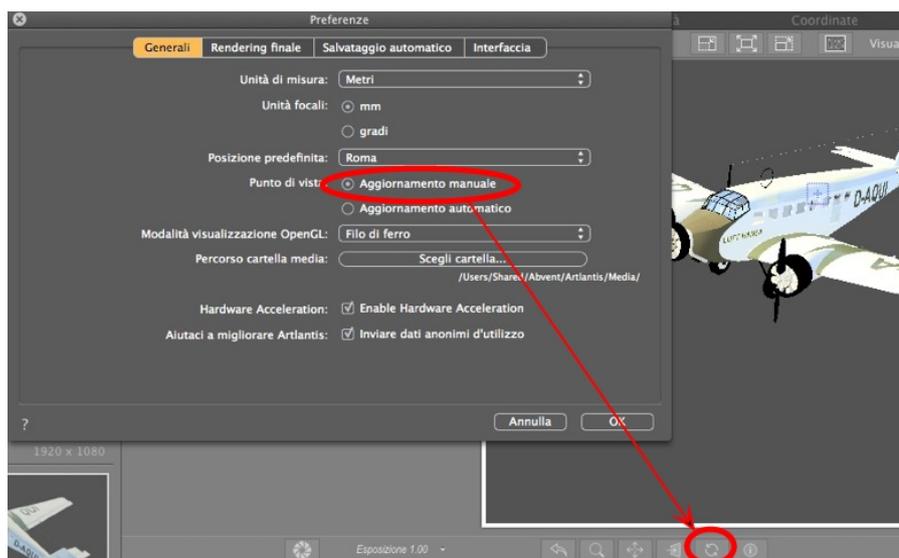
- **Automatico**

Ogni volta che si modificano le impostazioni della fotocamera, è l'ultimo stato utilizzato. Gli stati usati in precedenza non sono conservati, tranne se si clicca sullo strumento **Indietro** (a condizione che il documento corrente non sia stato salvato nel frattempo o che un altro punto di vista non sia stato attivato).



- 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.



- Aggiornare il punto di vista cliccando su  nella barra strumenti della finestra Anteprima.



NB: Aggiornare o no il punto di vista non ha ripercussioni su eventuali modifiche a Shader, oggetti, luci o sfondi, che continuano ad essere aggiornati automaticamente.

In modalità aggiornamento manuale, le miniature saranno aggiornate nell'elenco punti di vista qualora l'utente clicchi il tasto "Aggiorna" o qualora sia attivata una nuova vista.

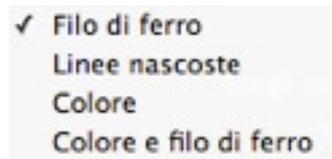
Le miniature nell'elenco non saranno aggiornate quando si modificano Shader, luci o sfondi.

Modalità visualizzazione OpenGL

Influenza la visualizzazione sia nella finestra Anteprima che nella vista 2D quando si cerca la visualizzazione OpenGL.



Scegliere una delle modalità dal menu a comparsa:



Percorso cartella Media

Seleziona la cartella che conterrà i Media.

Per default, i Media Artlantis sono installati nella cartella Condivisione del computer.

Mac_HD/Users/Shared/Abvent/Artlantis/Media

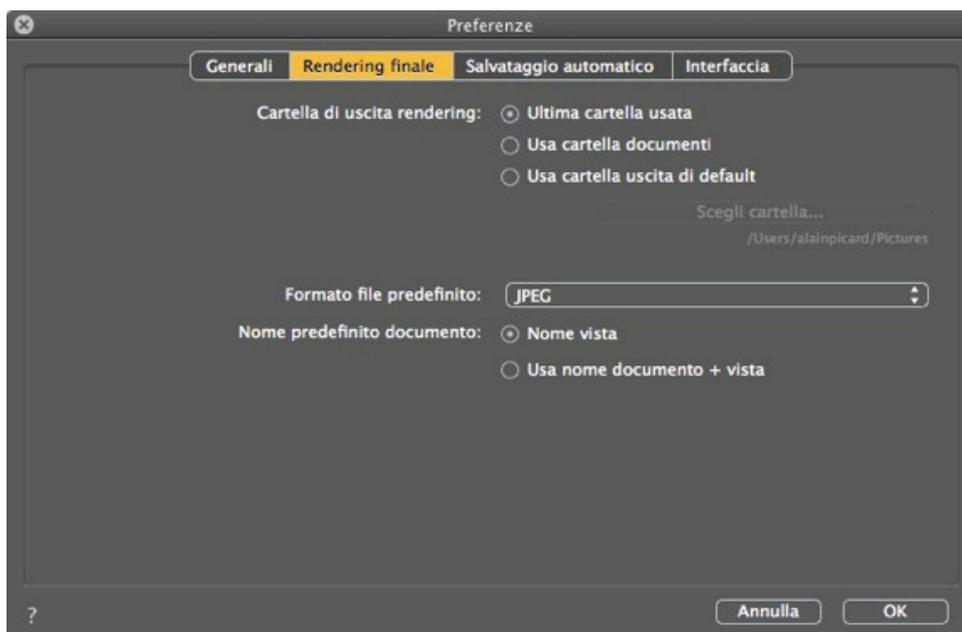
Fil di ferro, Linee nascoste, Colore, e Colore e fil di ferro.

Nella visualizzazione OpenGL sono presi in considerazione shader, texture, illuminazione e ombre reali.

• Aiutaci a migliorare Artlantis

- Selezionando le caselle ci aiuterete a migliorare Artlantis. Nessun dato personale sarà condiviso. Fornisce dati statistici generali quali le funzioni più utili, i motori più utilizzati, ecc.

Scheda Rendering finale



- **Cartella di uscita rendering:**

Sono tre le scelte per la cartella dei risultati del rendering di default:

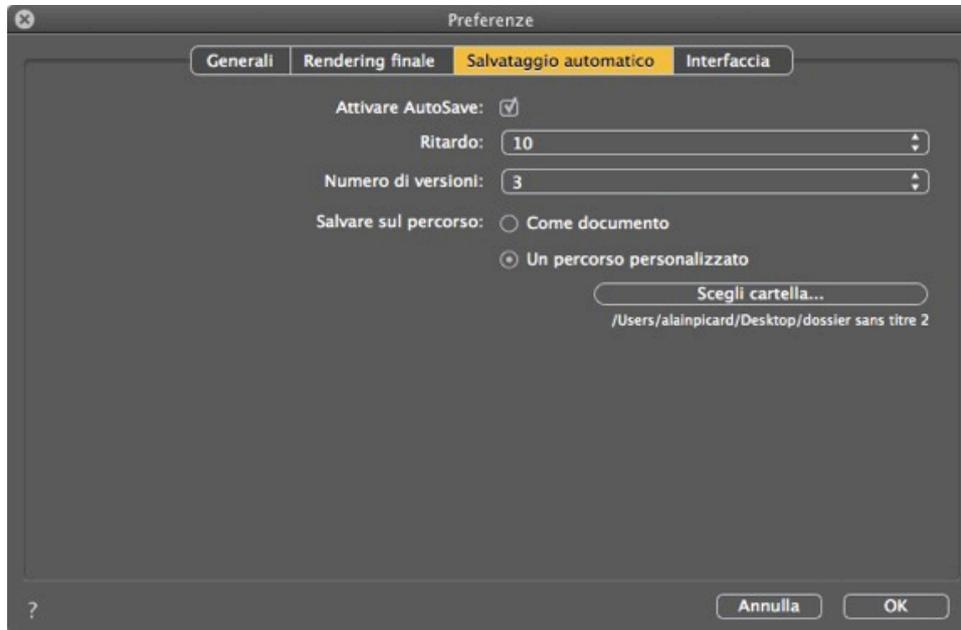
 - *Ultima cartella usata:* I rendering sono salvati nell'ultima cartella usata.
 - *Usa cartella Documenti:* I rendering sono salvati nello stesso livello del file corrente.
 - *Usa cartella di destinazione di default:* I rendering sono salvati per default nella cartella definita facendo clic su *Scegli cartella...*
- **Formato file di default:** nel menù a tendina, scegli: *JPEG, BMP, TARGA, PICT, TIFF, Photoshop o*



Piranesi.

- *Nome file per default:* o il **Nome della vista** o il **Documento + nome della vista**.

Scheda salvataggio automatico



Attivare salvataggio automatico: Salvare il progetto a intervalli regolari.

Timer: Impostato a 5, 15, 30 o 60 minuti.

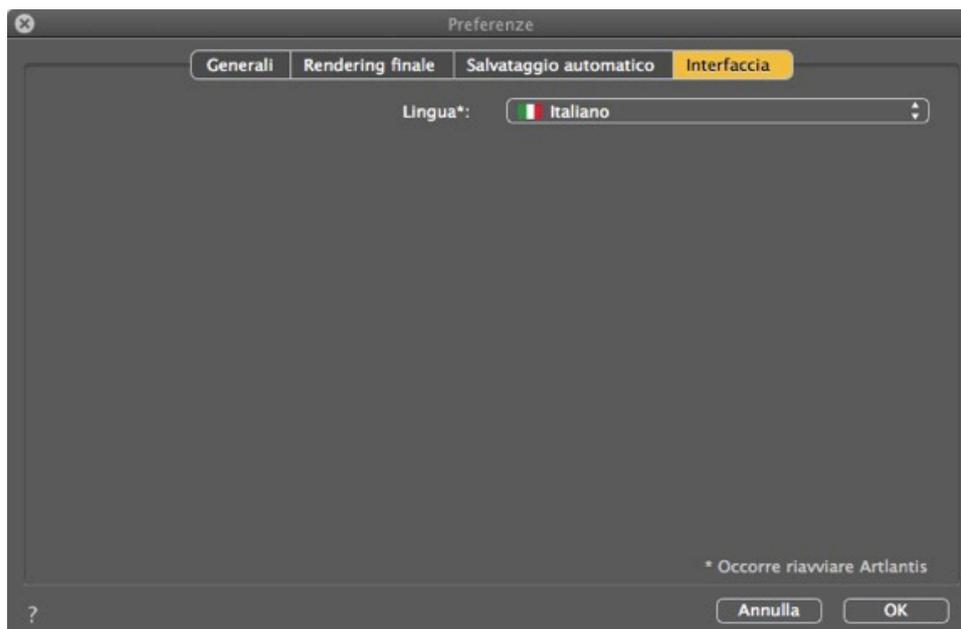
Numero di versioni: Impostare 3, 5 o 10.

Salvare sul percorso: Impostare il luogo di salvataggio del file, accanto al documento corrente o in un altro posto.



NB: Durante il processo di salvataggio, Artlantis rallenta il flusso di lavoro.

Scheda interfaccia





Lingua: Artlantis installer verifica se le lingue di Artlantis possono corrispondere alla lingua del sistema operativo Mac X corrente. Se il sistema operativo usa una lingua diversa, Artlantis comparirà in inglese. Per scegliere un'altra lingua, usare il menu a comparsa delle lingue. Le modifiche avranno effetto dopo aver riavviato Artlantis.

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.

SCORCIATOIE DA MOUSE E TASTIERA

Disponibili in Vista 2D e Anteprima.

In questo capitolo sono spiegati i seguenti soggetti:

Scorciatoie 2D generali	349
Scorciatoie 2D - Lavoro con Prospettive	350
Scorciatoie 2D - Lavoro con Viste parallele	350
Scorciatoie 2D - Lavoro con Casella di ritaglio	351
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti	352
Scorciatoie 2D - Lavoro con Luci	353
Tasti di scelta rapida 2D - Lavorare con le Heliodoniche	354
Scorciatoie 2D - Lavoro con Panorami	356
Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti VR	356
Scorciatoie 2D - Lavoro con Animazioni	357
Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione	357
Anteprima generale - Scorciatoie Navigazione	358
Ispettore Oggetto attivato - Scorciatoie Anteprima	359
Scorciatoie Anteprima Ispettore Prospettive - Inserimento nel sito	360
Ispettore Eliodoniche attivato - Scorciatoie Anteprima	360
Ispettore Shader attivato - Scorciatoie Anteprima	361

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: 1 (Sopra), 2 (Di fronte), 3 (Destra), 4 (Sinistra), 5 (Dietro)
Attiva il menù a comparsa	
Costringe un movimento di 45° su scala incrementale.	

Scorciatoie 2D - Lavoro con Prospettive

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Prospettive
Sposta graficamente: La fotocamera, la destinazione o la bisettrice.	
Altera graficamente la distanza focale.	
Duplicare un punto di vista.	

Scorciatoie 2D - Lavoro con Viste parallele

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Heliodoniche, Oggetti e Viste parallele
Sposta graficamente: La fotocamera, la destinazione o la bisettrice.	



Azioni	Combinazioni di tasti
Modificare graficamente la larghezza della sezione.	
Duplicare un punto di vista.	

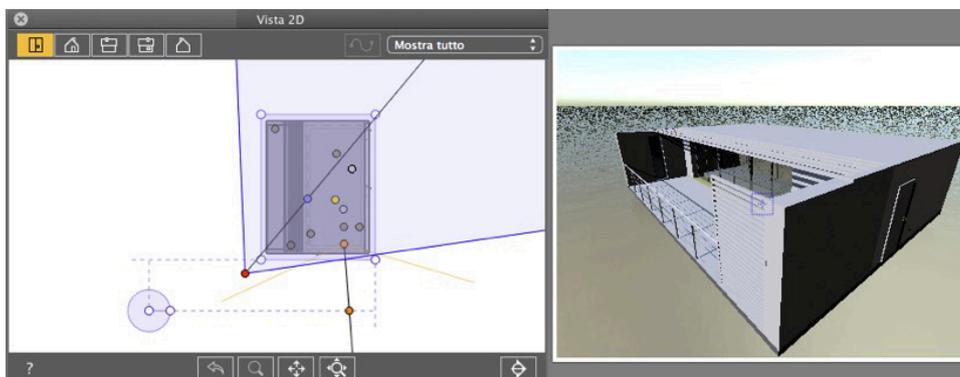
Scorciatoie 2D - Lavoro con Casella di ritaglio

Per usare lo strumento Casella di ritaglio occorre spuntare l'opzione "Mostra" nell'Ispettore Prospettive.

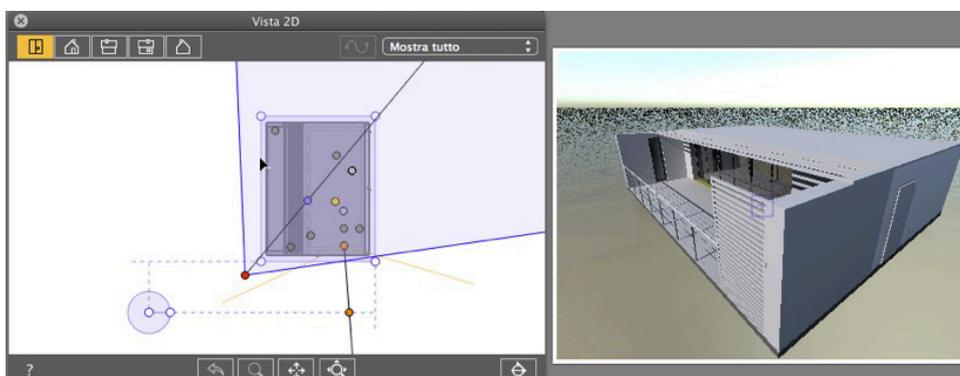


Questo comando ha effetto con tutti gli ispettori.

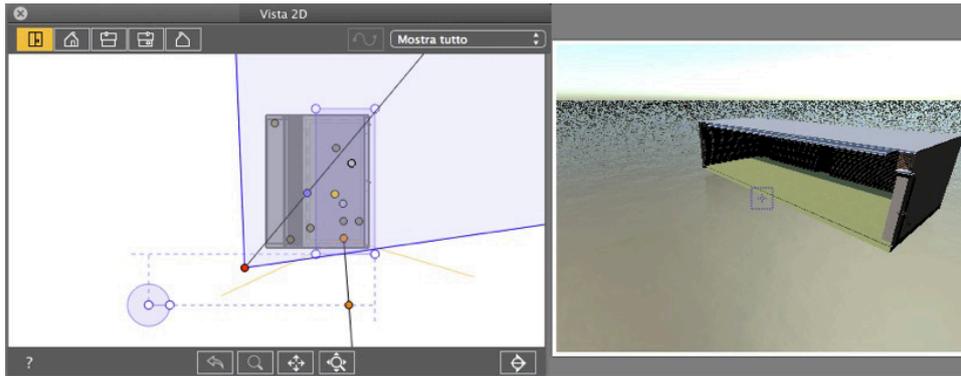
Azioni



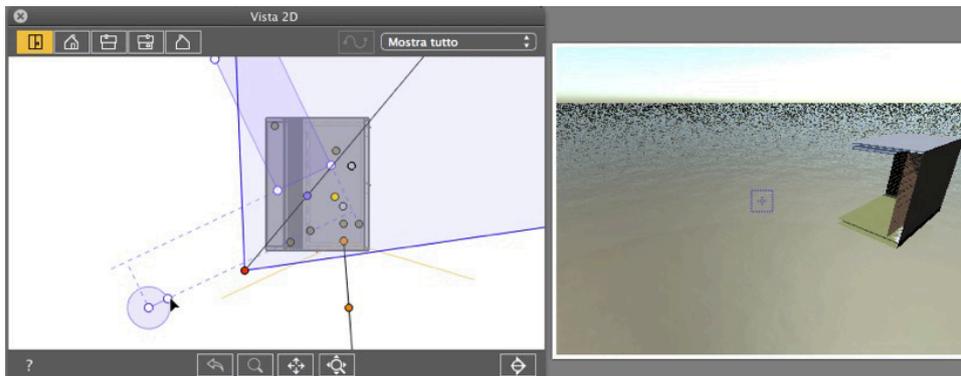
Compare la casella di ritaglio.



- Inserimento linea di contorno blu.



- Quando la luce di contorno si sposta, il piano di taglio opera in Anteprema.



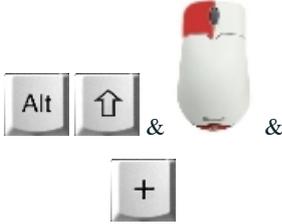
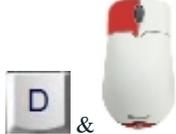
- Per creare un'angolazione della casella di ritaglio, afferra la maniglia sul cursore circolare e ruotala.
- Sposta l'origine del cursore circolare facendo clic e trascinando dal centro.

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.
Spostare un oggetto	
Replicare un oggetto	



Azioni	Combinazioni di tasti
<p>Replicare un oggetto più volte.</p>	 <p>aumentare o</p>  <p>diminuire il numero di copie.</p>
<p>Ridefinire il punto d'ancoraggio di un oggetto.</p>	

Scorciatoie 2D - Lavoro con Luci

Azioni	Combinazioni di tasti
	<p>Ispettori: Shader, Luci, Prospettive, Viste parallele, Panorami, Oggetti VR e Animazioni.</p>
<p>Sposta graficamente sorgente, soggetto e bisettrice, modifica il cono di luce e le distanze d'illuminazione.</p>	
<p>Replicare una luce.</p>	
<p>Replicare una luce più volte.</p>	 <p>per aumentare o</p>  <p>diminuire il numero di copie.</p>

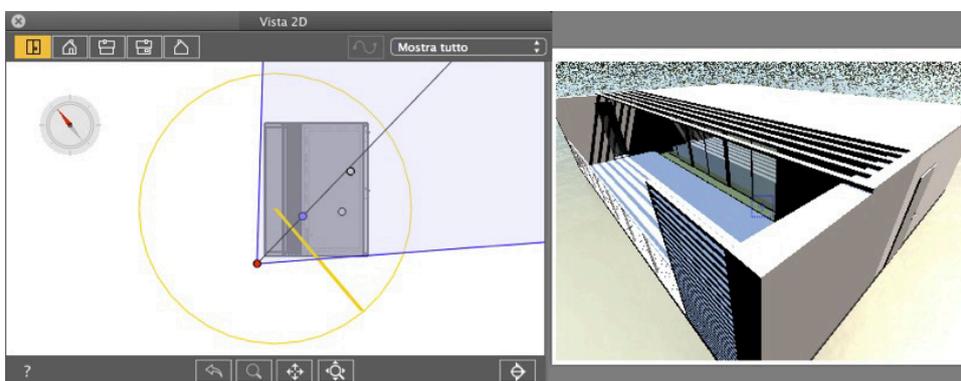


Tasti di scelta rapida 2D - Lavorare con le Heliodoniche

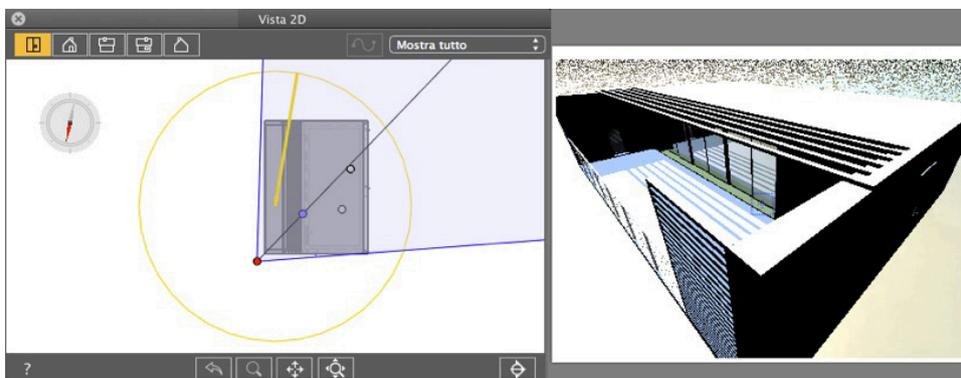
A seconda dell'operazione prescelta nell'ispettore Heliodoniche, esistono tre opzioni (dall'alto al basso): *Luogo*, *Manuale* e *45°*.



Opzione luogo



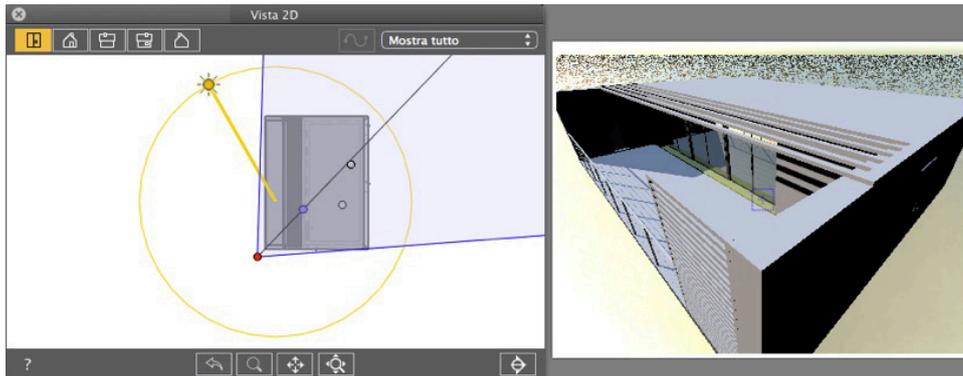
- Definisce la direzione nord spostando il punto giallo intorno alla bussola.



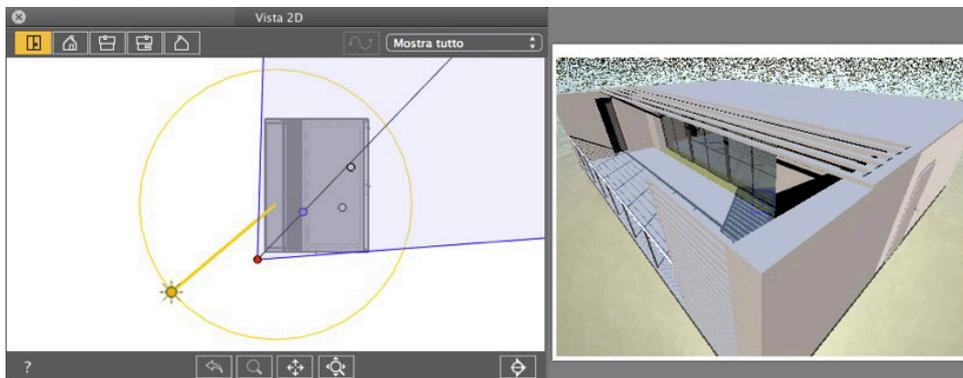
Risultato: Le ombre sono ricalcolate.



Opzione posizione manuale del sole

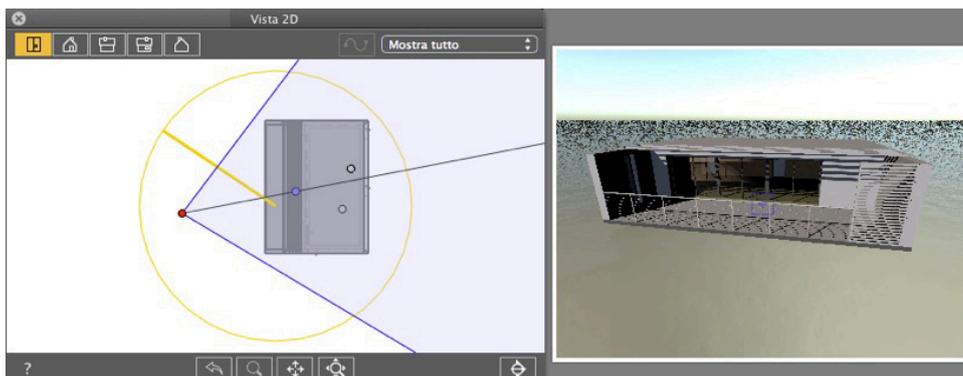


- Sposta graficamente l'icona del sole intorno al cerchio giallo.

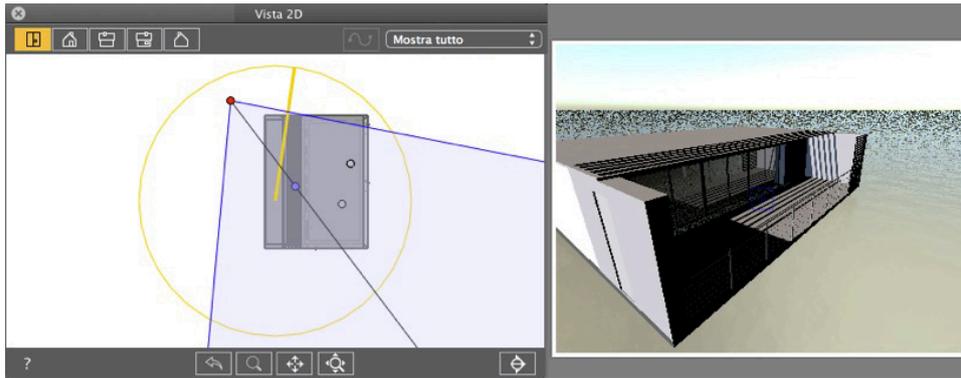


Risultato: Le ombre sono ricalcolate.

Le ombre sono proiettate a 45° a seconda della posizione del punto di vista.



- Risultato: Anche se la fotocamera viene graficamente spostata, le ombre restano a 45° rispetto alla fotocamera.



Risultato: Anche se la fotocamera viene graficamente spostata, 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: La fotocamera, la destinazione o la bisettrice.	
Modificare graficamente la messa a fuoco (Prospettive, Oggetti VR e Animazioni). Modificare graficamente la larghezza della vista (Panorami).	
Duplicare un punto di vista.	

Scorciatoie 2D - Lavoro con Oggetti VR

Azioni	Combinazioni di tasti
	Ispettori: Shader, Luci, Eliodoniche, Oggetti e Oggetti VR
Sposta graficamente: La fotocamera, la destinazione o la bisettrice.	



Azioni	Combinazioni di tasti
<p>Modificare graficamente la messa a fuoco (Prospettive, Oggetti VR e Animazioni).</p> <p>Modificare graficamente la larghezza della vista (Panorami).</p>	
<p>Duplicare un punto di vista.</p>	

Scorciatoie 2D - Lavoro con Animazioni

Azioni	Combinazioni di tasti
	<p>Ispettori: Shader, Luci, Eliodroniche, Oggetti e Animazioni</p>
<p>Modalità modifica percorso:</p> <p>Serve a spostare graficamente la fotocamera, il punto di vista, la linea bisettrice, il percorso o un punto di controllo.</p>	
<p>Modalità modifica tempo:</p> <p>Serve a spostare un fotogramma chiave</p>	<p>Cmd+</p>
<p>Modifica graficamente la distanza focale</p>	
<p>Modalità modifica percorso - Estendere il percorso</p>	<p>Estende il punto di controllo finale del percorso</p>

Anteprima generale - Scorciatoie Visualizzazione

Azioni	Combinazioni di tasti
<p>Ingrandisci il contenuto della finestra Anteprima.</p> <p> NB: la fotocamera non si sposta.</p>	
<p>Riduci il contenuto della finestra Anteprima.</p> <p> NB: la fotocamera non si sposta.</p>	



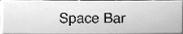
Azioni	Combinazioni di tasti
Autoscala	
Zoom +	 rilasciare e poi tracciare un rettangolo.
Zoom -	 rilasciare, poi  , poi tracciare un rettangolo.

Anteprima generale - Scorciatoie Navigazione

Azioni	Combinazioni di tasti			
	Modalità Viste parallele e Prospettive.	Modalità Panorami.	Modalità Oggetti VR.	Modalità Animazioni
				 NB: Per una fotocamera senza alcun percorso.
Ruotare la fotocamera intorno al punto cliccato.		N/A	N/A	
Ruotare la fotocamera intorno alla sua destinazione.	 & 	N/A		 & 
Ruota la fotocamera su se stessa.			N/A	
Lo Zoom dinamico + o - è centrato sulla posizione del cursore.		N/A	N/A	
Cambia la distanza del fuoco.	N/A			N/A

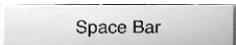
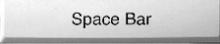


Azioni	Combinazioni di tasti			
Movimento panoramico fotocamera.		N/A	N/A	  NB: Per una fotocamera senza alcun percorso.
Panoramica su: Poni un punto di vista perpendicolare a una superficie.	 & Clic	N/A	N/A	 & Click.
Sposta la fotocamera attraverso la scena. Quando il cursore è puntato verso la sommità 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.	 & Clic	N/A	N/A	 & Click.  NB: Per una fotocamera senza alcun percorso.

 **NB:** Nelle modalità Shader, Luci, Eliodoniche 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.	



Azioni	Combinazioni di tasti
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
Spostare l'origine del triedro, ruotare gli assi o far scivolare il cursore delle maniglie verso l'asse di riferimento.	
Mostrare/nascondere la lente d'ingrandimento. Ogni incremento aumenta il contenuto della lente d'ingrandimento da 2 fino a 8 volte.	

Ispettore Eliodiche attivato - Scorciatoie Anteprima

Azioni	Combinazioni di tasti
<p>Spostare il sole manualmente.</p> <p> <i>NB: Disponibile solo quando nell'Ispettore Eliodiche è selezionata l'opzione Manuale.</i></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.

Ispettore Shader attivato - Scorciatoie Anteprima

Azioni	Combinazioni di tasti
Selezionare un Materiale o uno Shader.  NB: Il materiale è evidenziato.	
Seleziona un materiale o uno Shader posto dietro una superficie trasparente.	
Replicare uno Shader o una Texture.	

Questa pagina è lasciata intenzionalmente in bianco.