



Via Sernaglia 76 int. 8
31053 Pieve di Soligo
(Treviso) Italy

Phone +39 0438 981034
Fax +39 0438 981063
Vat IT 03060530262



Editor de Materiales

13 de Marzo de 2021 – Vers- 802

Un progreso en la libertad de personalización.....	0
Modo de uso	0
Mandos	1
Creación del material	1
Memorización del material	3
Cargar un material	5
Eliminación de un material	5
Aplicación de un material a un objeto	5
Restablecimiento los materiales.....	7
Notas importantes	7
Conclusiones	7

Un progreso en la libertad de personalización

Con 3CAD vers. 802, la libertad en la personalización de los contenidos ha sido siempre una prioridad absoluta.

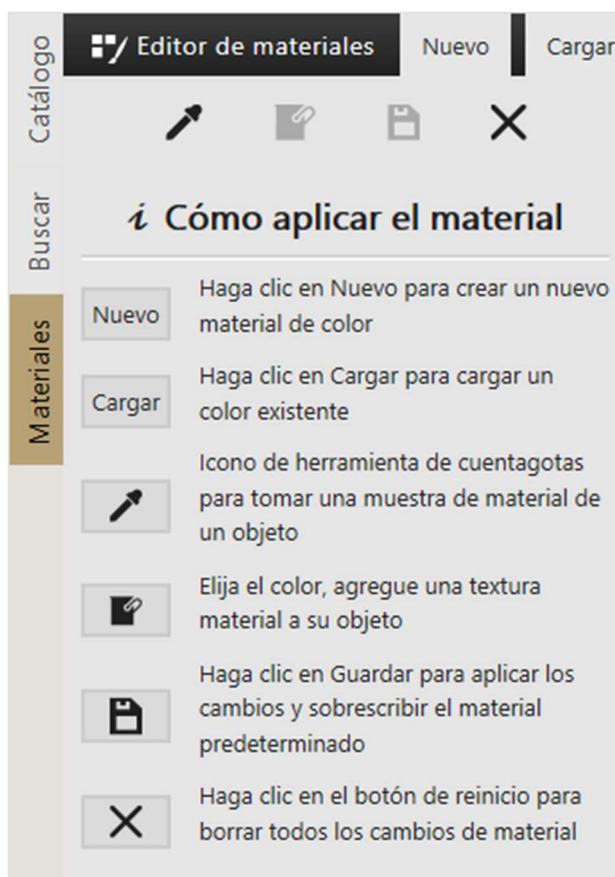
En la versión 802 hemos introducido una herramienta sencilla y muy potente para modificar los materiales. De ahora en adelante el usuario podrá crear su librería de materiales y utilizarla para mejorar el realismo de sus proyectos.

Modo de uso

La herramienta de materiales se activa con la tecla de la modificación de materiales al lado, en la barra de las herramientas a la derecha.



A la izquierda se visualizará esta nueva interfaz:



Mandos

Con esta nueva herramienta tenemos la posibilidad de crear nuestra librería de materiales, que luego pueden aplicarse a cualquier elemento introducido en la presentación gráfica en el área de trabajo.



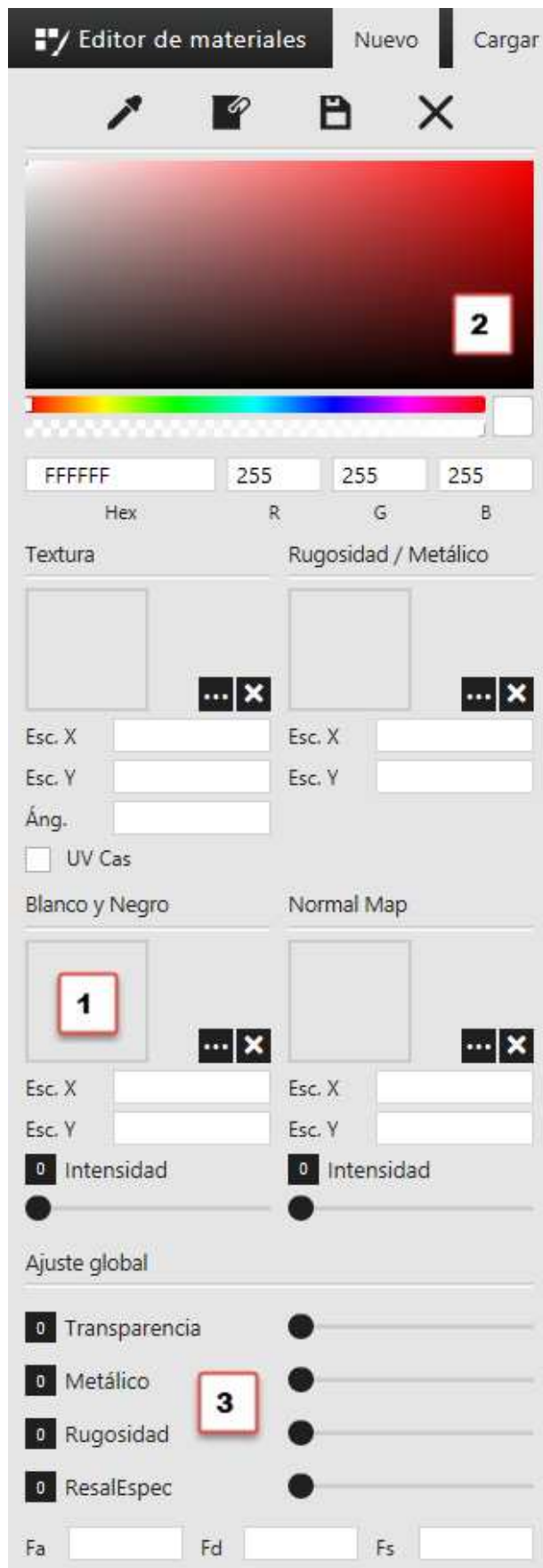
1.  = Permite crear un nuevo material. Más adelante veremos como crear el material, como cargarlo, como aplicarlo y como eliminarlo.
2.  = Permite cargar un material creado anteriormente.
3.  = ColorPicker. Permite seleccionar un determinado material/acabado sacando su muestra. Luego es posible efectuar unas modificaciones al material de muestra y memorizarlas.
4.  = Relleno. Permite aplicar la textura personalizada en el elemento evidenciado.
5.  = Permite memorizar el material creado.
6.  = Restablece todos los materiales.

Creación del material

Para la creación de un material, seleccionar una textura de inicio. Se recomienda utilizar la textura Seamless¹.

Hacer clic en  y se visualizará esta nueva ventana:

¹ sin repeticiones, uniforme



Después de haber hecho clic en el mando “Nuevo” será posible importar una textura personalizada en el campo “texture” **(1)**. Pueden controlarse las modificaciones aplicadas al material gracias a una imagen previa al lado de la interfaz. Desde aquí es posible manejar las distintas características del material, mediante las teclas de arrastre de abajo **(3)**.

En caso de que se modifique la imagen previa, la misma se actualizará con los valores transparencia, metálico, rugosidad y SpecPower.

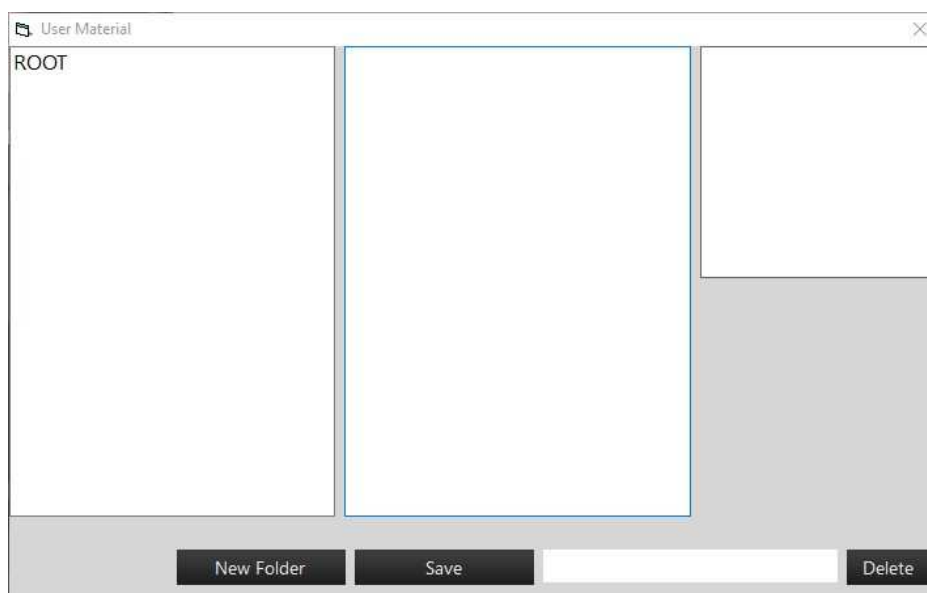
- **Transparencia** = parámetro que ajusta la transparencia del material;
- **Metálico** = parámetro que ajusta el reflejo del material (100 = espejo);
- **Rugosidad** = parámetro que ajusta la rugosidad/aspereza del material. Combinado con el parámetro metálico, es posible obtener el efecto satinado;
- **SpecPower** = parámetro que ajusta la intensidad de la luz reflejada en el material.

Además, mediante la ventana de colores RGB **(2)** es posible modificar el color a la textura introducida.

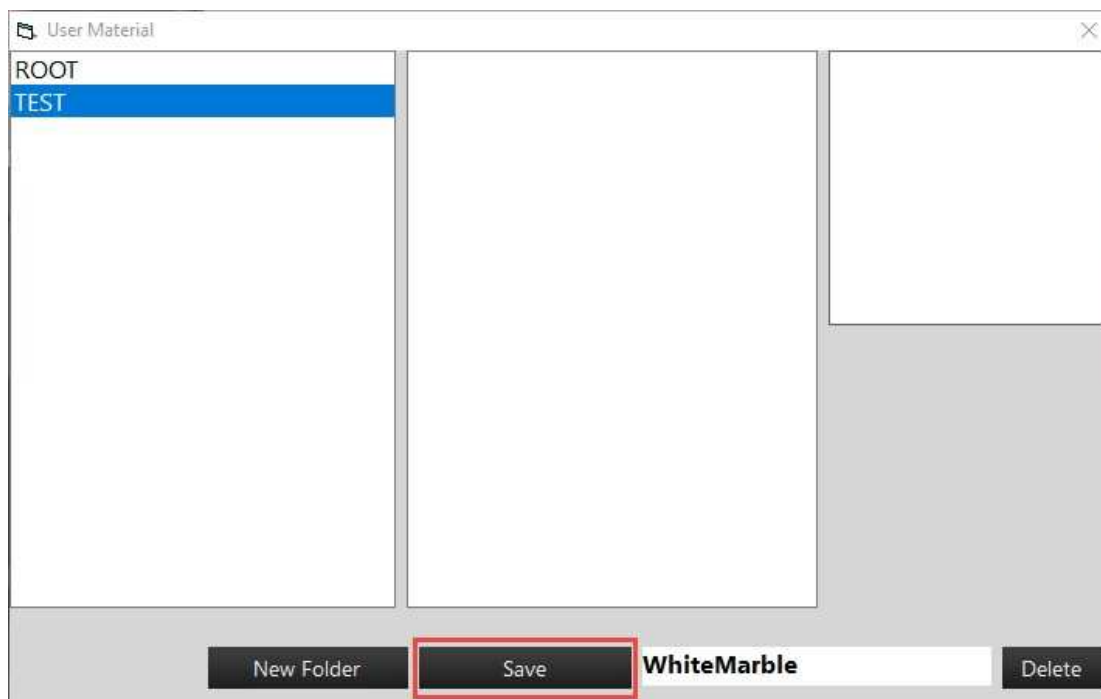
Luego de haber realizado todas las modificaciones necesarias, se sigue con la memorización del material.

Memorización del material

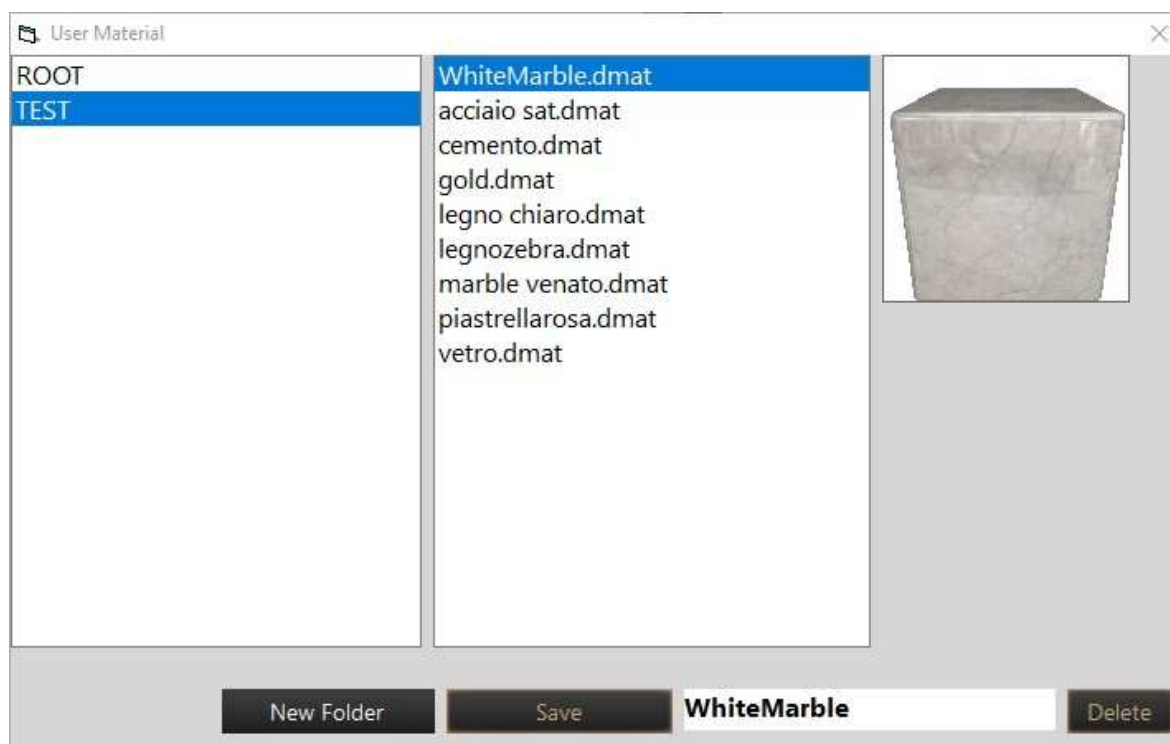
Luego de haber creado el material, pulsar la tecla  para la memorización. Aparecerá la ventana siguiente, en la que es posible añadir unas carpetas en las que se memorizarán los materiales.



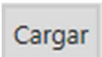
Para añadir una nueva carpeta, escribir el nombre en el campo blanco (en este caso la llamaremos TEST) y luego hacer clic en la tecla “New Folder”. Se les pedirá la confirmación de creación de la carpeta. Luego de haberla creado, seleccionarla e introducir siempre en el campo blanco un nombre para la textura (aquí la llamaremos WhiteMarble) y hacer clic en “Save”.



Pueden crearse todos los materiales necesarios para nuestros proyectos siempre con este procedimiento, para realizar una librería de materiales personalizados por el usuario. Luego de haberlas creado, las mismas podrán reutilizarse varias veces, como indicado en la imagen siguiente.



Cargar un material

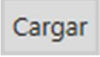
Para cargar un material pulsar la tecla . Seleccionar una textura y hacer dos clics con el ratón para cargarla en el editor de materiales. Desde aquí será posible aplicarla al objeto deseado o modificarla de nuevo.

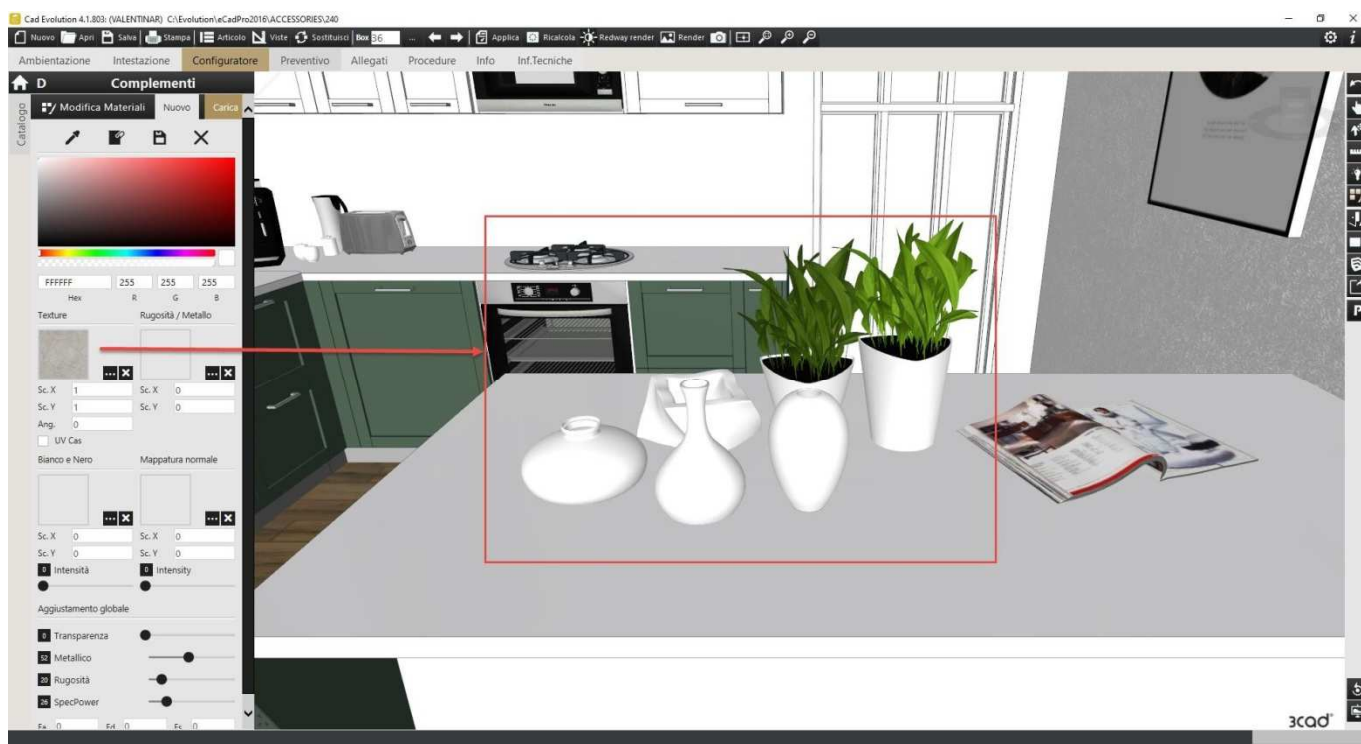
Eliminación de un material

Para eliminar un material, pulsar la tecla  y, en la lista de materiales, seleccionar la textura que se desea eliminar y pulsar "Delete". La textura seleccionada será eliminada.

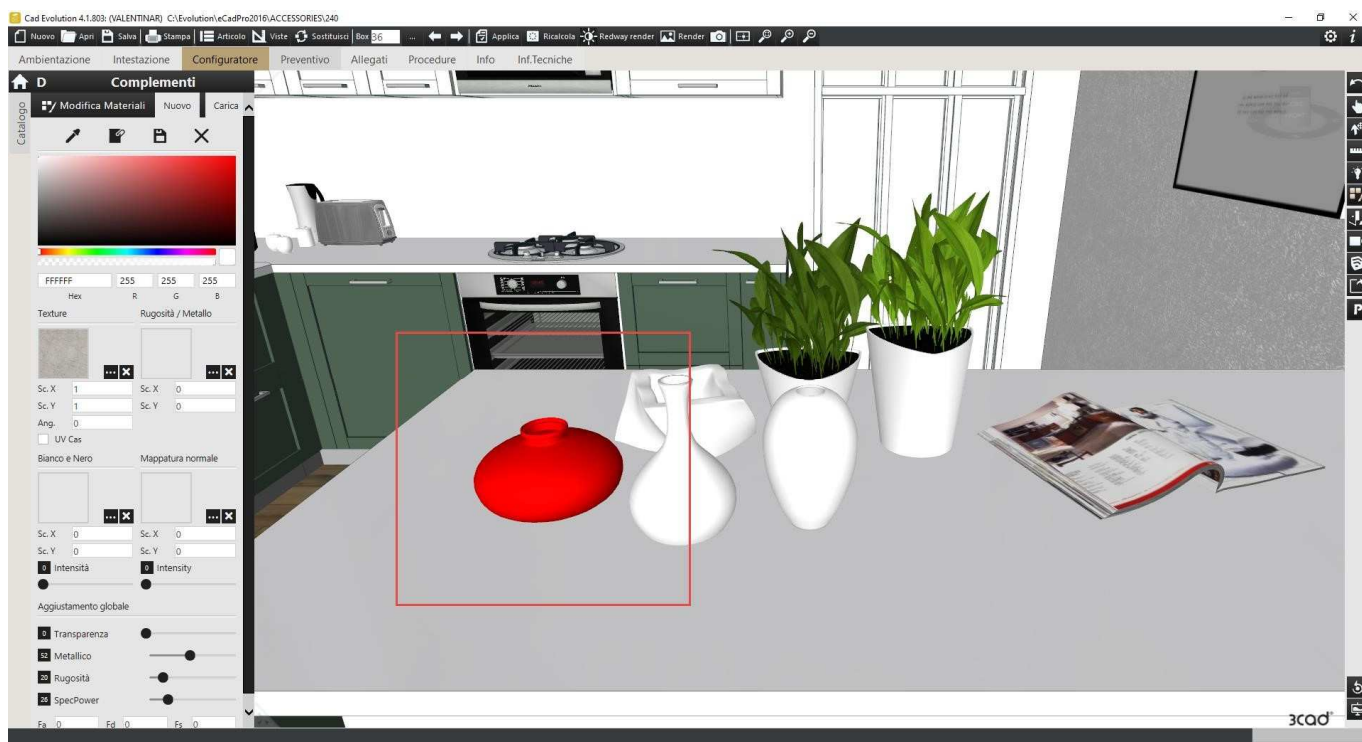
Aplicación de un material a un objeto

Ahora vamos a ver como se carga y se aplica una textura.

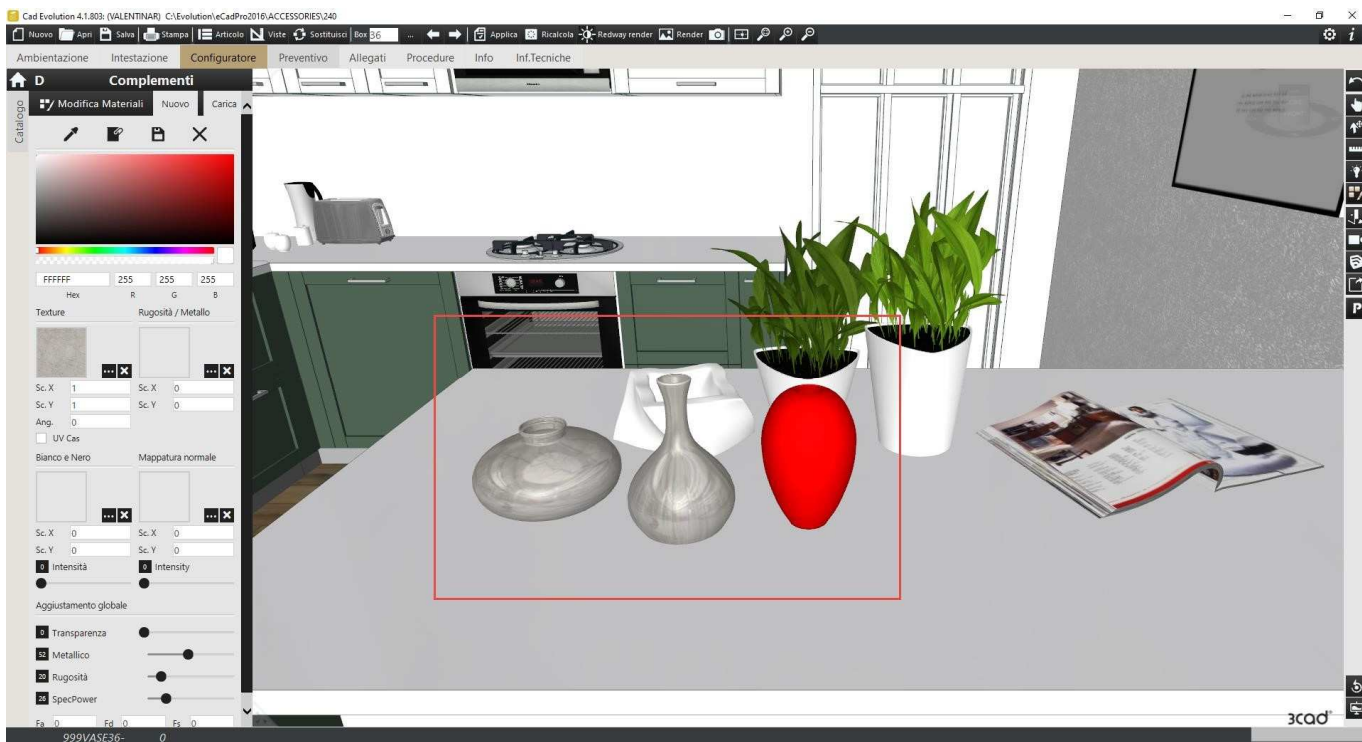
La primera operación que hay que hacer es cargar la textura que deseamos aplicar mediante . Por ejemplo, nos encontramos en esta situación en la cual queremos aplicar el material *WhiteMarble* al grupo de vasos en la mesa:



Por lo tanto hacemos clic en el icono del relleno . Todas las superficies donde el material puede aplicarse, se evidenciarán de **rojo** (pasando sobre las mismas con el ratón), como en la imagen siguiente.



Hacer clic en el elemento evidenciado para aplicar el material. El material puede aplicarse con un clic cada que un elemento se evidenciará de rojo.

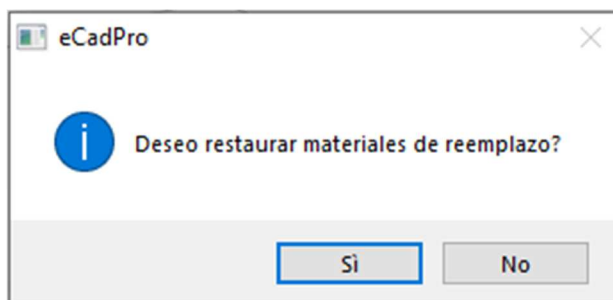


Para salir del editor de materiales, hacer clic en la mano de movimiento a la derecha



Restablecimiento de los materiales

Si se desea restablecer la escena con las texturas originales, hacer clic en la . Los materiales se restablecerán automáticamente en la condición inicial.



Notas importantes

El cambio de materiales se permite en cualquier elemento en el área de trabajo a nivel gráfico (paredes, accesorios, artículos del catálogo, Sketchup).

Prestar atención a que, en el momento de memorización del proyecto, el cambio de materiales aplicado a paredes y elementos lineales se restablecerá con las texturas originales. Además, Dau no garantiza la factibilidad de realizar acabados alternativos a los disponibles en el catálogo, en este caso contactar con su proveedor.

El nuevo Editor de Materiales está disponible exclusivamente en la versión 802. Es necesario que el módulo de Materiales sea activado.

Conclusiones

Esta herramienta es muy innovadora con respecto a la anterior puesto que es más sencilla y permite la aplicación de distintos materiales en varias superficies con pocos y simples clics. Además permite al usuario crear su librería de materiales que puede utilizar y reutilizar cada vez que lo desee. Gracias a esta herramienta es posible crear materiales muy detallados, para aumentar el rendimiento gráfico en la fase de rendering.