



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

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



Redway – Rendering Local

Introducción	2
Instalación.....	2
Interfaz principal	3
Configuraciones	3
Luz Solar	4
Fondo	6
Enviar los renders	8
Registro y/o acceso	11
Compartir los renders	11

Introduzione

Redway es la evolución del rendering local. Gracias a la iluminación global, con esta herramienta es posible realizar renderings fotorealísticos de sombras más suaves y un efecto parecido a la realidad.

Requisitos

Requisitos recomendados

- Windows 10
 - 16GB o 32GB de RAM¹
 - Módulo M41 (eCadPro) o flag RENDER in supervisor (eCadLite)
- Los Sistemas XP o Windows 7 no soportan la nueva versión de rendering local.

Instalación

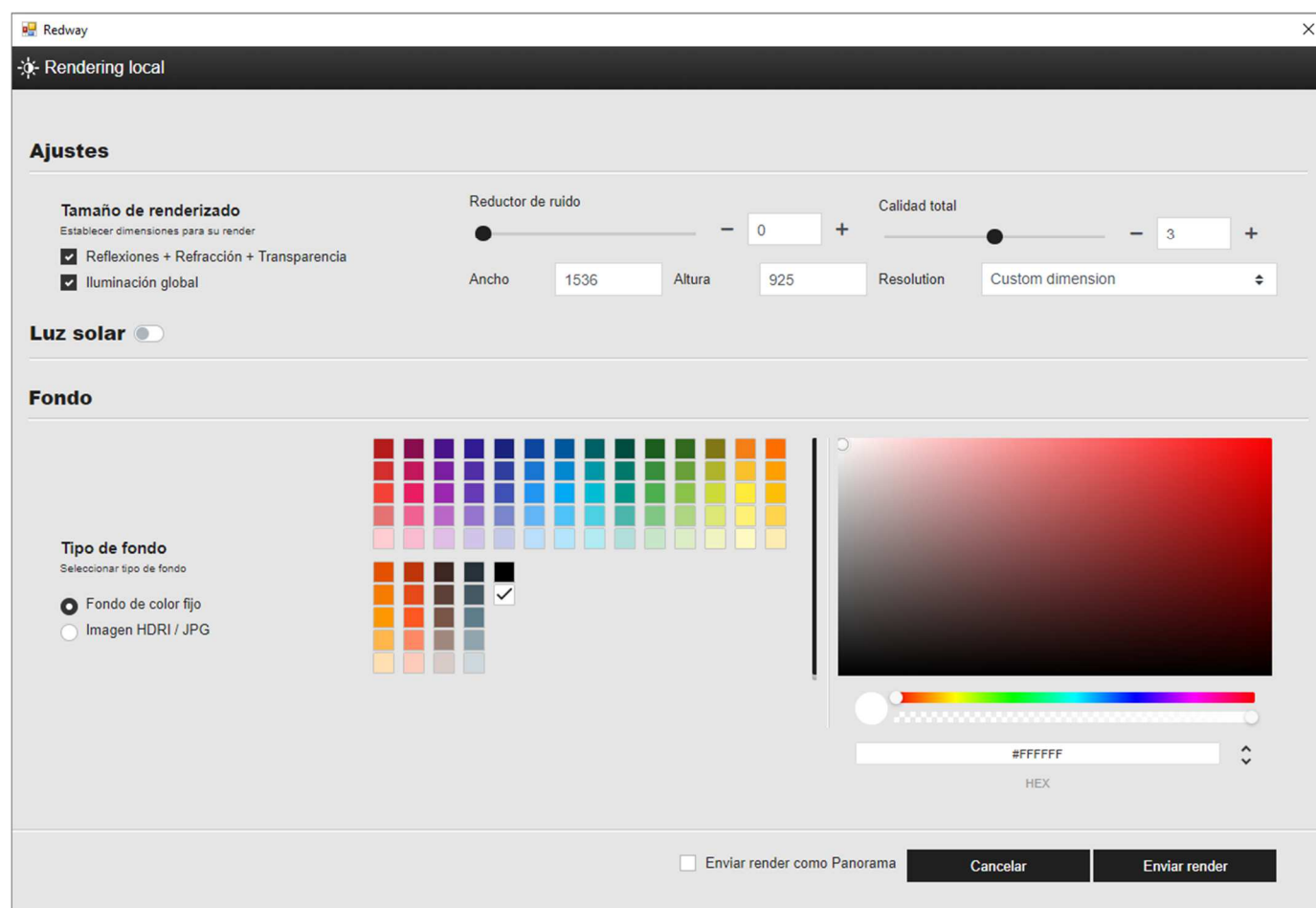
Pulsar la tecla “Render Redway”  en la barra de las herramientas situada arriba. Con el primer clic el programa pedirá instalar el módulo Redway, luego proceder con la instalación.



En caso de que falte el módulo 3cad Chromium, el programa pedirá la instalación también de ese módulo. Este módulo sirve para compartir los proyectos.

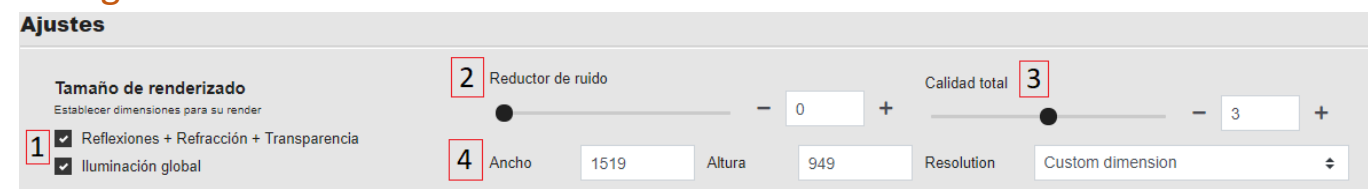
¹ Una RAM limitada puede llevar a una parada inesperada del programa y a la regeneración del render. Es muy recomendable liberar lo más posible el espacio de la memoria y evitar otros consumos de otros programas abiertos simultáneamente.

Interfaz principal



He aquí la interfaz del rendering local. Vamos a ver en el detalle los términos de Redway.

Configuraciones



1. En esta parte pueden manejarse distintos efectos en el rendering.

a. *Reflexiones + Refracción + Transparencia*: este parámetro determina respectivamente

- reflexiones de los objetos sobre las superficies metálicas/reflectantes;
- refracción, haz de luz que incide en la superficie de separación entre dos medios transparentes (por ej. agua) y una parte del mismo la atraviesa y se transmite al segundo medio donde forma, con la normal en la superficie, un ángulo distinto del de incidencia;
- transparencia de los elementos.

Se recomienda mantener estos parámetros siempre habilitados.

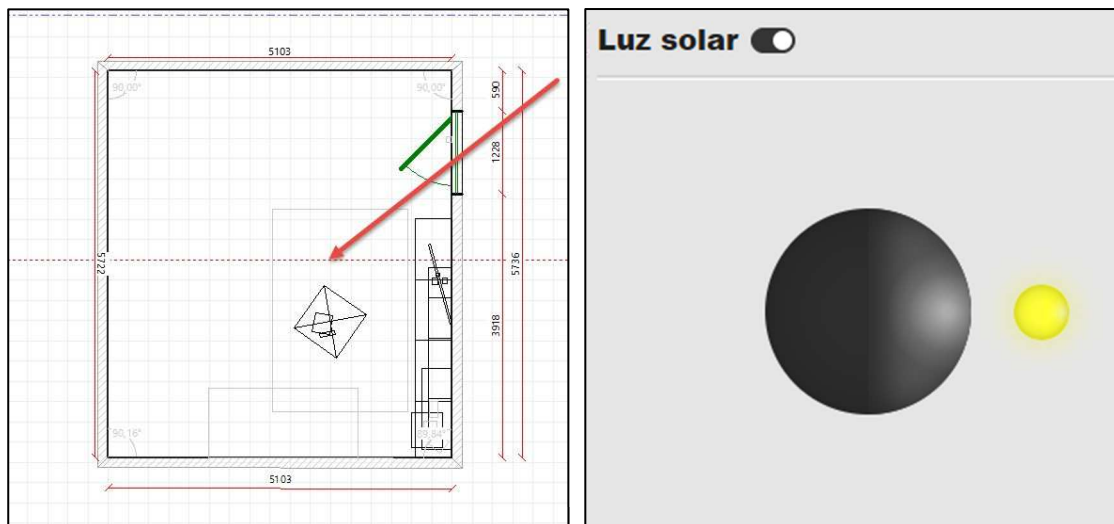
- b. *Iluminación global*: la luz en el proyecto es reflejada e irradiada por todas las superficies de la composición.
2. Reductor de ruido: este parámetro maneja el ruido del render. Analizando la palabra, *Denoiser*, **el Noise es lo que definimos un ruido de la imagen**, o sea el resultado por ejemplo de la compresión de archivos. Estos elementos causan la presencia de puntos en la imagen; **por lo tanto, el Denoise es una herramienta que nos permite eliminar o reducir la presencia del Noise**. Mientras más alto es este valor, más homogéneo será el rendering final.
 3. Calidad total: calidad del resultado final. Mientras más alta es la calidad exigida del rendering, más aumenta el tiempo de renderización. Tener una calidad 3 les garantiza un resultado discreto en poco tiempo, una calidad 5 un render óptimo en más tiempo. El tiempo medio de un rendering local es usualmente de 2 / 3 minutos en un ordenador con Ram de 16 gigas. Se recomienda no abrir programas o browsers que necesiten mucha memoria del pc en la fase de rendering (por ej. Firefox).
 4. Dimensiones del render. En esta sección los valores por defecto son 1536 x 925. El usuario puede elegir si utilizar los valores predeterminados o elegir una resolución alternativa.

Luz Solar

Con Redway es posible aplicar la luz solar activando este parámetro:



1. **Imagen previa del proyecto:** desde aquí es posible visualizar una imagen previa de la dirección de los rayos solares. La esfera oscura representa el proyecto visto desde arriba, la esfera amarilla representa el sol. En esta situación, el proyecto tiene una ventana arriba a la derecha (visto en el plano), por lo tanto el sol se aplicará en la parte superior a la derecha, como en la imagen.



Para poder girar el sol, hay que introducir un valor en grados (véase el punto 2 siguiente).

2. **Grados de vista desde arriba:** arrastrando este parámetro, o introduciendo un valor preciso, el sol se desplaza alrededor de nuestro proyecto.



3. **Deegrees Azimuth:** arrastrando este parámetro, o introduciendo un valor preciso, podemos elegir si tener un efecto parecido a la puesta del sol, durante el día o por la mañana temprano. Además podemos ver en la imagen previa nuestro sol que cambia el ángulo:

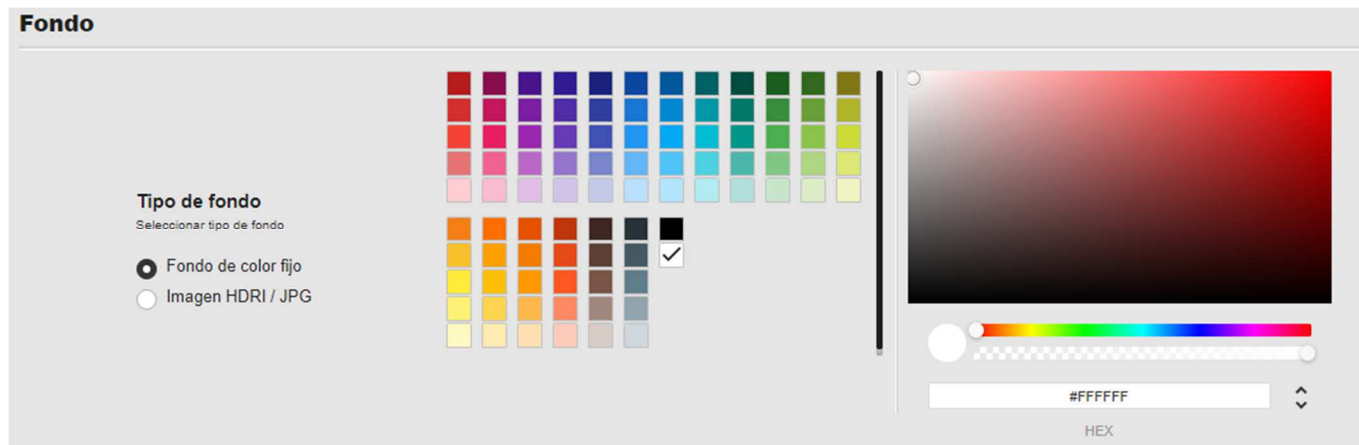


4. **Intensidad de la luz:** ajusta la intensidad de la luz solar.

Fondo

Con Redway es posible aplicar un fondo a su render final, tanto un fondo monocromático como un panorama real.

Fondo de colores



Con este parámetro es posible aplicar un color de fondo a elección del usuario. Por ejemplo eligiendo un fondo blanco neutro lograremos un resultado como en la imagen siguiente.

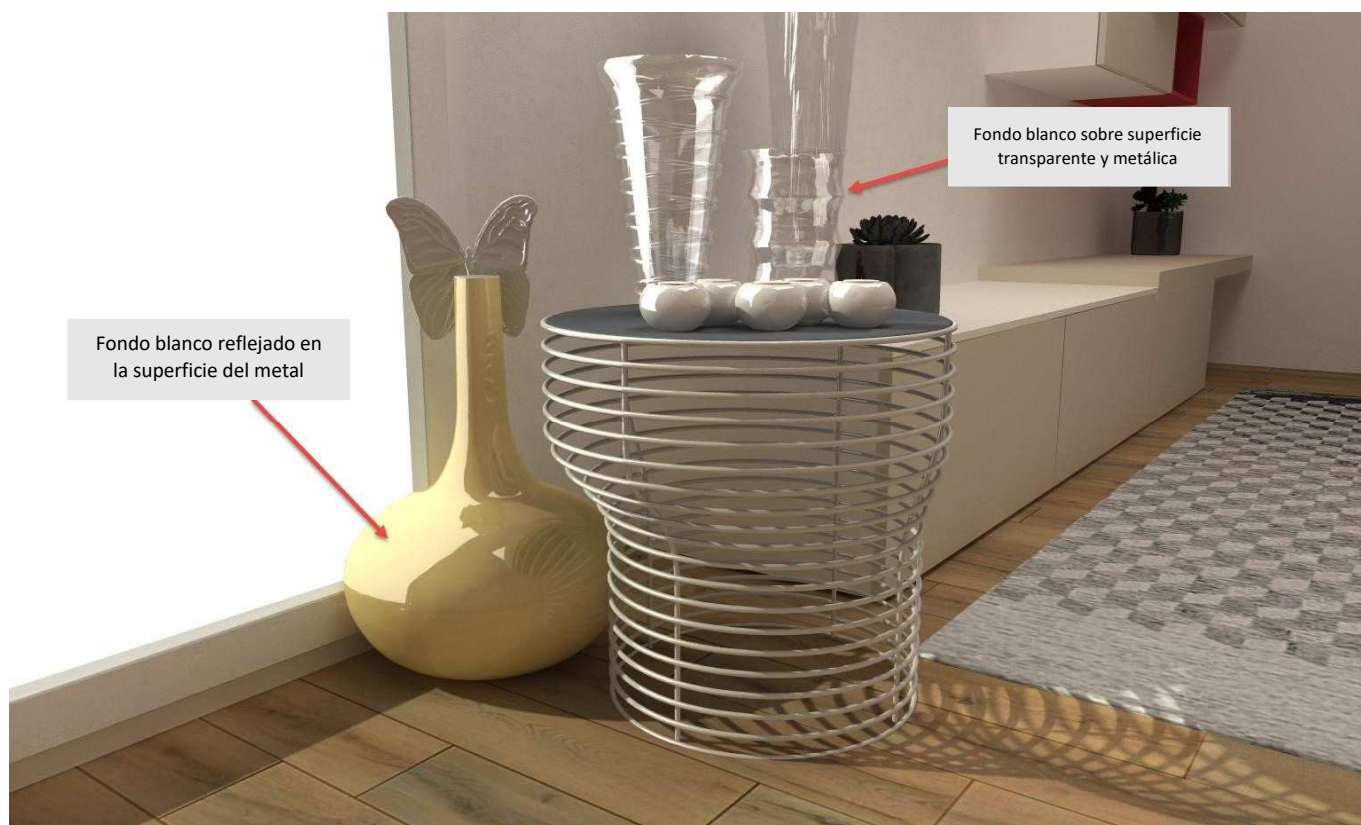


Imagen HDRI / JPG

Fondo

Tipo de fondo
 Seleccionar tipo de fondo
☐ Fondo de color fijo
☒ Imagen HDRI / JPG

Subir un archivo

Seleccione
Archivo

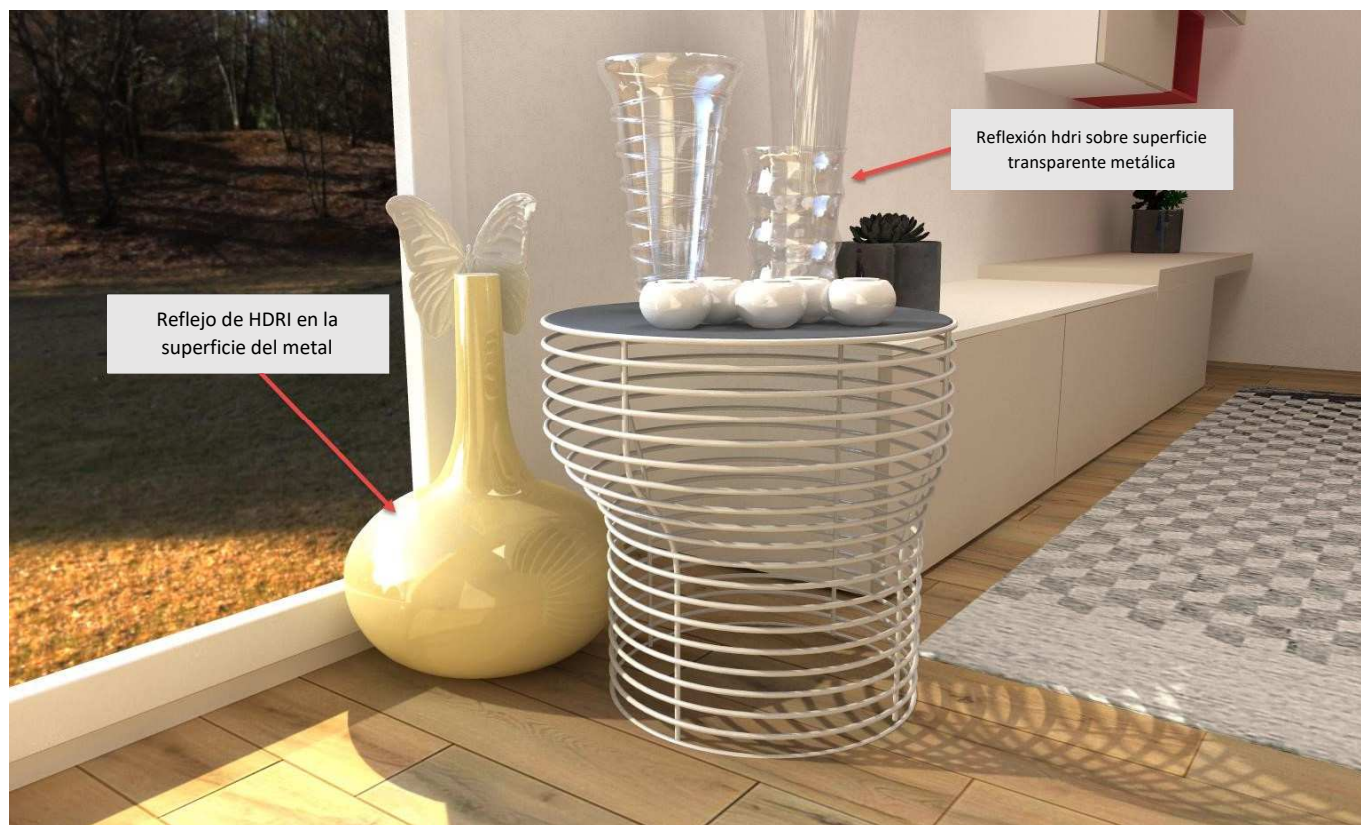
Ruta de archivo cargada

- **HDRI:** se trata de una imagen de 360° que puede aplicarse al proyecto para tener un panorama continuo desde las ventanas y que envuelve totalmente la escena. Uno de los usos más comunes del HDRI es también la iluminación del ambiente: los HDRI pueden utilizarse para captar la cantidad de luz y la dirección de la luz en una escena. Como puede verse, no se renderiza sólo la luz procedente del HDRI, sino en la escena aparecen también los reflejos de los objetos que se encuentran en el HDRI.

Pueden encontrar HDRI gratis en este sitio: <https://hdrihaven.com/>

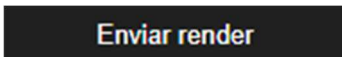
- **JPG:** imagen estática de fondo. Cargar utilizando el mismo procedimiento que el HDRI. Prestar atención que con una imagen no es posible aplicar una escala de ajuste de las dimensiones.

En la imagen siguiente se indica como un HDRI se refleja en los objetos metálicos y transparentes (por ej. en el cristal).



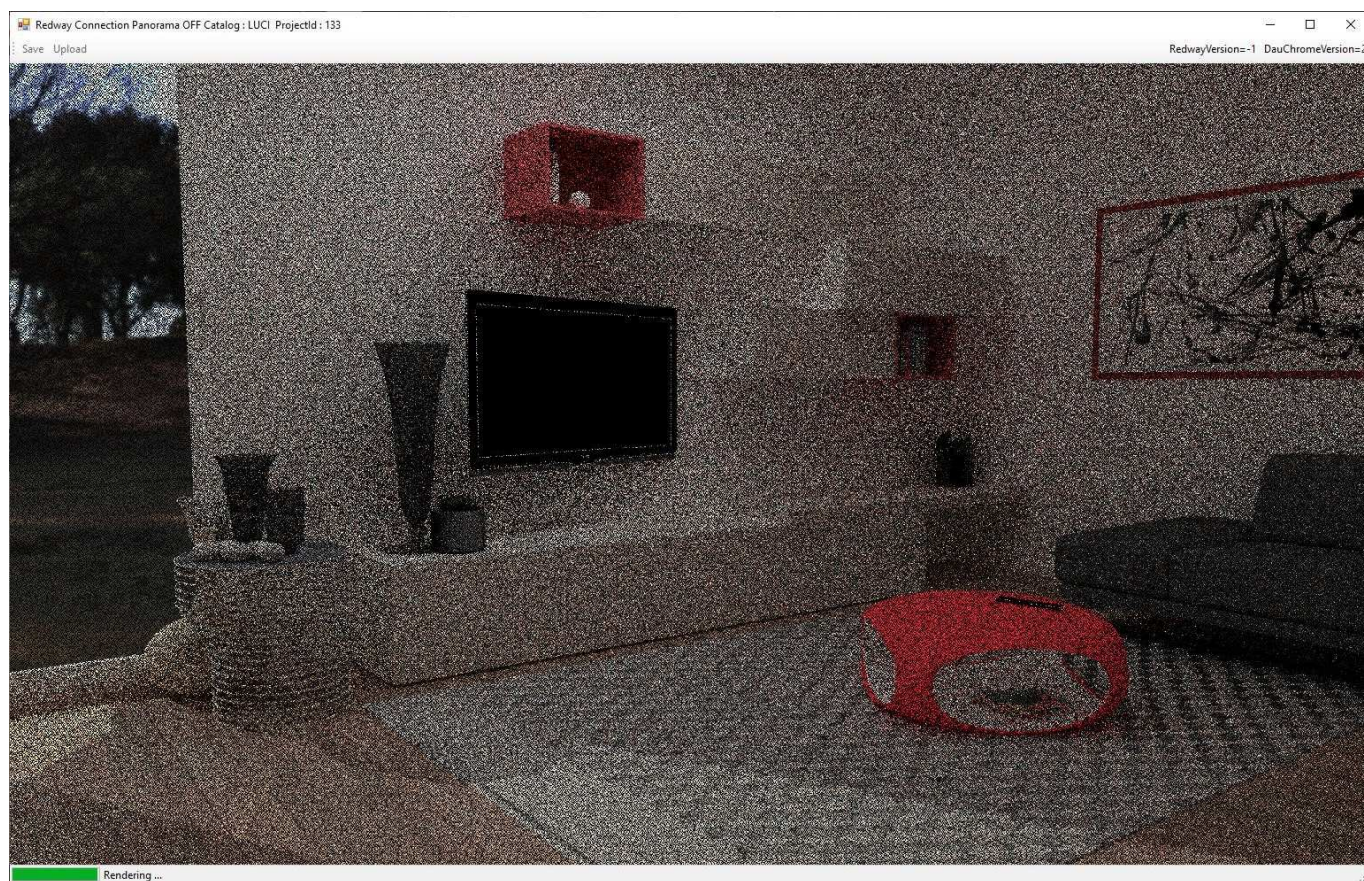
Generación de los renders

Luego de haber creado nuestra imagen que hay que renderizar, hacemos clic en  y configuramos denoiser, calidad, luz del sol y fondo.

Hacemos clic en  y esperamos hasta que comience el proceso de renderización.

A este punto se abrirá otra ventana e indicará el proceso de rendering en curso. Esta ventana puede trabajar en background, por lo tanto es posible reducirla en un icono para seguir con la modificación de su proyecto, en caso de que fuera necesario.

Se recomienda no enviar más de un rendering a la vez para evitar el bloqueo del mismo render. Esperar que el render se termine antes de efectuar otro.



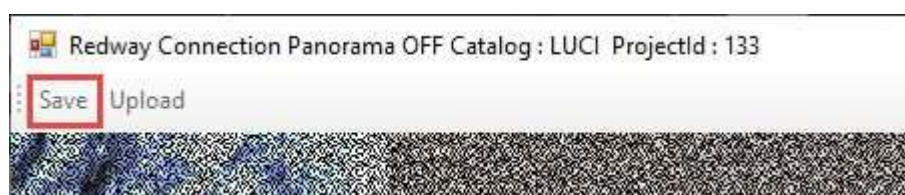
El proceso de rendering mediante Redway aparece inicialmente punteado, como en la imagen de arriba. Aquí tienen una imagen previa del resultado final del render. En el ejemplo hemos introducido una composición con la configuración siguiente:

- Denoiser = 1
- Calidad de la imagen = 4
- Luz solar = 332 (grados de vista desde arriba), 31 (degrees azimuth), 50 (intensidad de la luz)
- HDRI = park_bench_4k.hdr
- Objetos metálicos y reflectantes, objetos transparentes, objetos skip y accesorios.

La imagen siguiente es el resultado de las configuraciones introducidas.



Para memorizar la imagen recién realizada, hacer clic en “Save” arriba a la izquierda y configurar un recorrido de destino. Pueden utilizar su imagen a su gusto.



Para más informaciones enviar un correo electrónico a support@dau.it