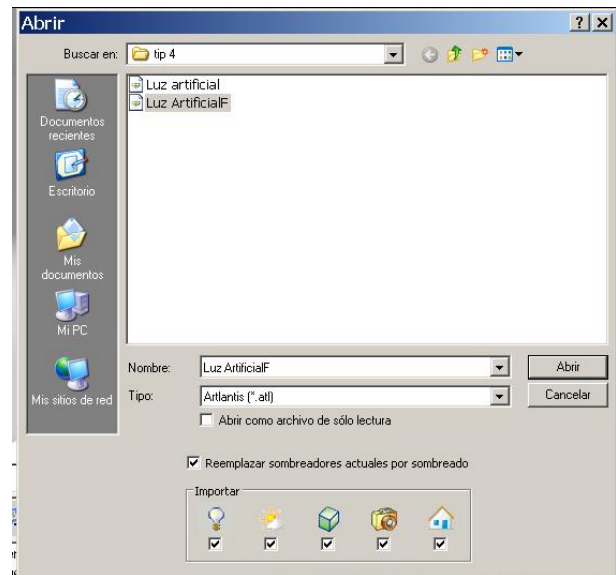


## Serie Tips Técnicos # 5 Herramientas de Productividad

El objetivo de estos tips es utilizar cuatro herramientas de productividad que nos permiten heredar preferencias y aprovechar el trabajo realizado en un proyecto en otro, ejem, reappicar materiales y sombreadores con una configuración propia, establecer materiales por omisión, etc.

### 1) Utilizar un proyecto como referencia de uno nuevo

El objetivo en este caso es usar la configuración de sombreadores, texturas, iluminación, vistas, objetos y características adicionales. Al utilizar como referencia otro proyecto, podemos heredar Lamparas, heliodon, objetos, vistas y materiales, el usuario puede filtrar que opciones quiere heredar del proyecto seleccionado al proyecto actual.

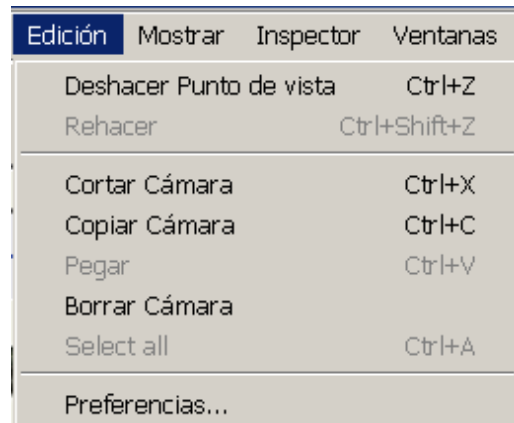
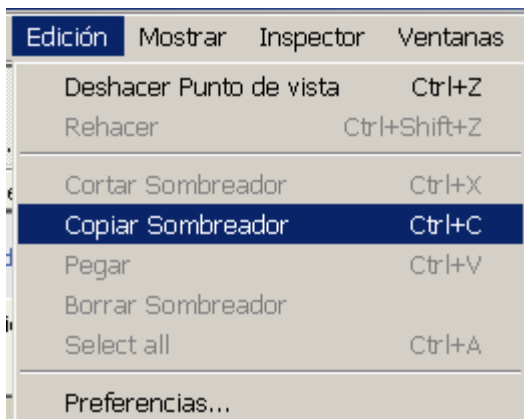


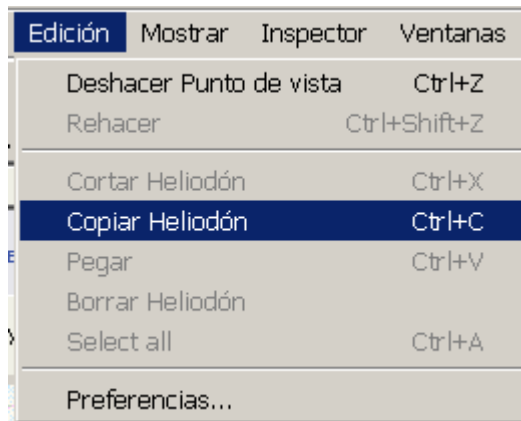
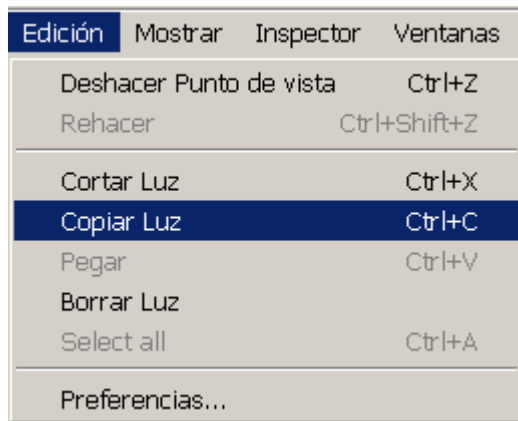
En el proyecto actual, ir a Archivo/Utilizar Archivo de Referencia. En el menú de apertura, se selecciona el proyecto deseado y al fondo se seleccionan las opciones que se quieren heredar de ese proyecto al nuevo.

Con esta función en resumen, podemos utilizar lo hecho en un proyecto anterior, o en una versión anterior del mismo proyecto a uno nuevo. Un ejemplo típico, es cuando la arquitectura de un modelo ha cambiado, es necesario editar el modelo 3D pero queremos heredar todo el trabajo hecho con anterioridad en un modelo preliminar. De esta forma todas las combinaciones de vistas, objetos, sombreadores, texturas e iluminación pueden ser reapplicadas sin el mayor esfuerzo.

### 2) Copiar Características de materiales y luces

Estas funciones nos permiten copiar un sombreador (incluso con Textura) de un material a otro, al igual que copiar la configuración del Heliodon o luces de una vista a otra o entre fuentes de iluminación:

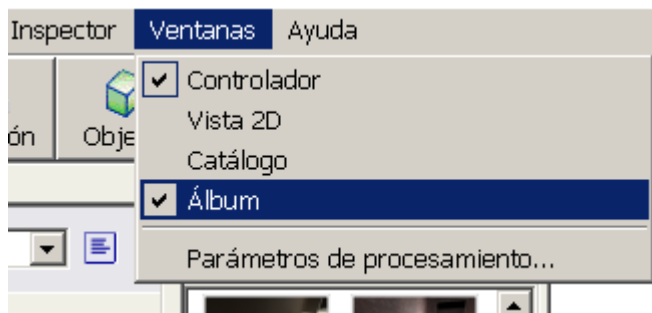
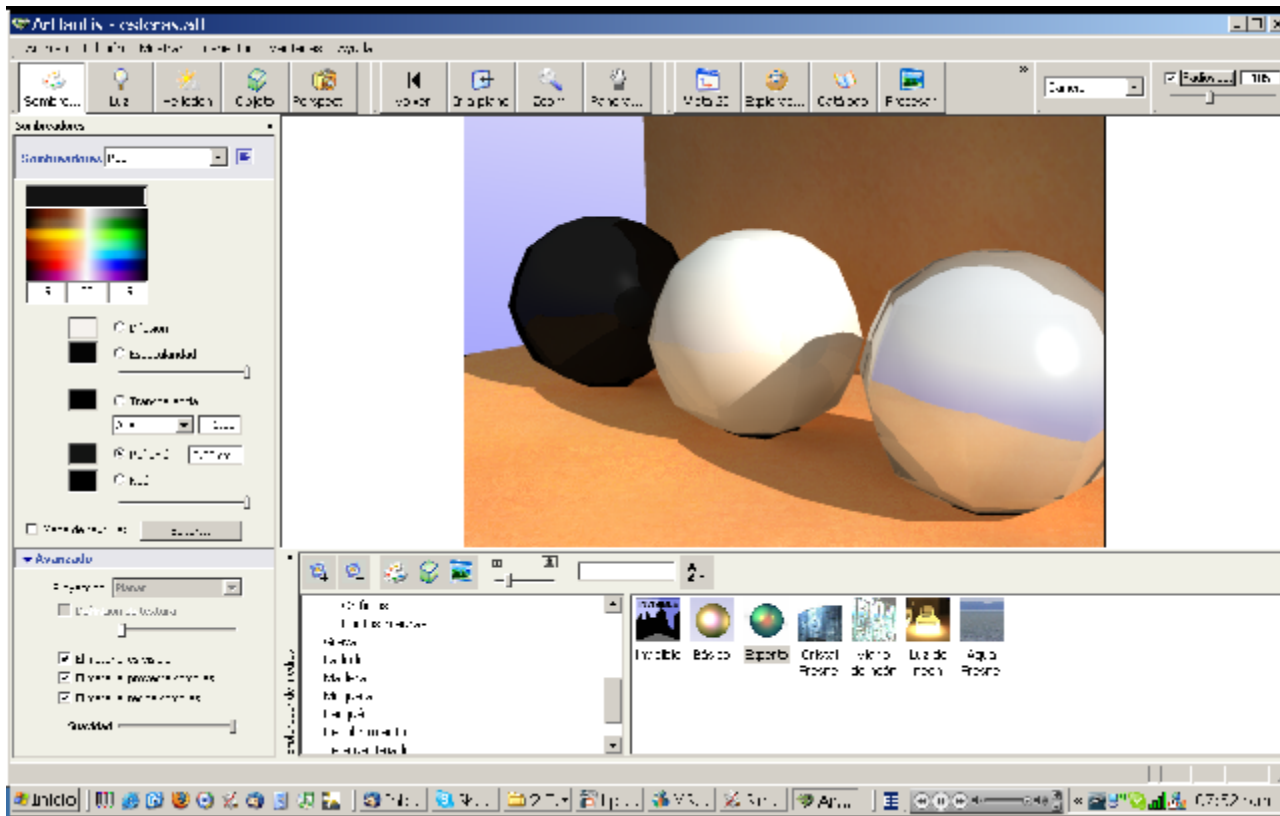




Quando el usuario se encuentra en cualquiera de las 5 ventanas de definición, el menú de *Edición* se adapta a la función de copiar/cortar/pegar del menú seleccionado, por ejemplo, si estamos editando sombreadores el menú de *Edición* indicara *Copiar Sombreador*, esto permite copiar el sombreador y a través de la función de pegar aplicar ese sombreador a otro material. El mismo procedimiento es válido para luces, heliodón, objetos y vistas.

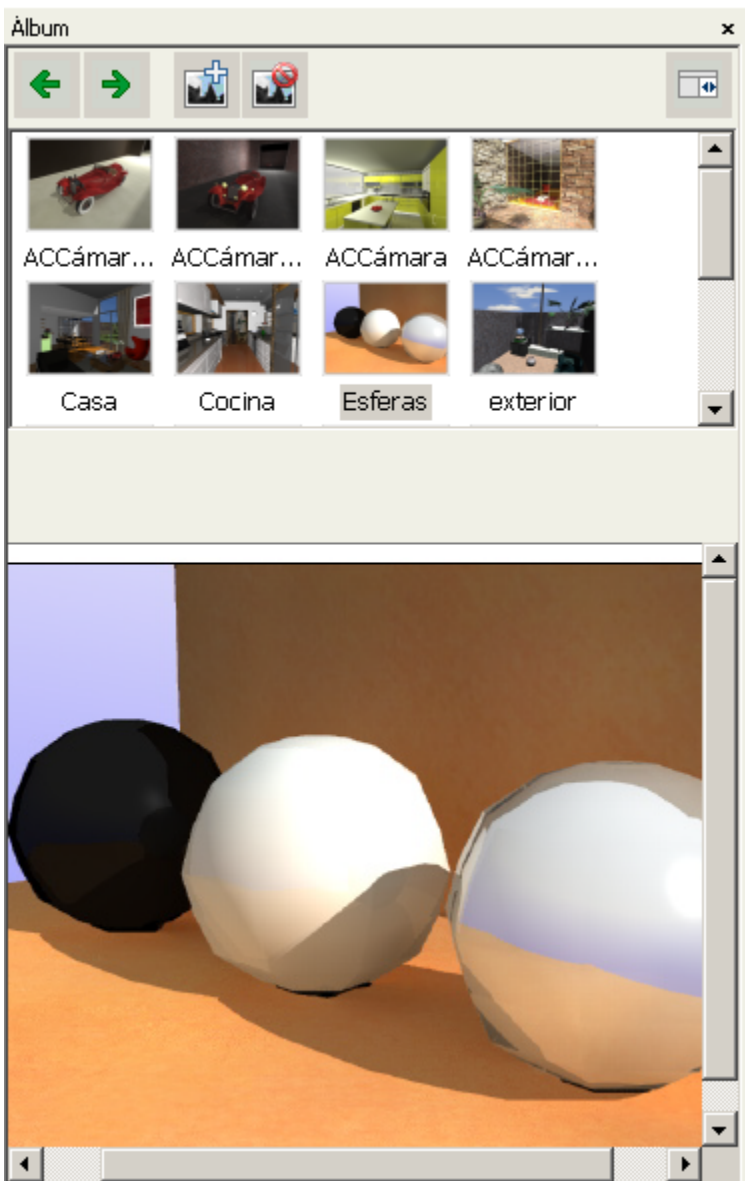
### 3) Concepto de Album

El Album de Artlantis R es una herramienta indispensable para utilizar el trabajo realizado en uno o varios proyectos y crear un catálogo de sombreadores de acuerdo al éxito logrado, de esta manera, el usuario, puede mejorar sus resultados de forma continua y reducir de forma significativa sus tiempos de preparación de render al usar la configuración de materiales (sombreadores) de otros proyectos.



Una vez configurados los sombreadores de un proyecto, se utiliza el menú de Album en la pestaña de Ventanas. Al activarse aparece una ventana que administra las “postales”, o vistas almacenadas. Para almacenar una postal nueva, basta hacer apretar el botón de “+” para que quede almacenada como un .jpg (+codigo propio) usando el mismo nombre de la vista actual.

La misma vista de cámara que esta activa sirve como imagen previa del catalogo del Album.



La ventana del Album, muestra una colección de postales que han sido guardadas previamente por el usuario, si es la primera vez que un usuario usa esta función, el menú de imágenes aparecerá vacío.

El menú superior permite adicionar vistas o quitar vistas del Album. Estas vistas quedan guardadas en disco duro en un folder de Abvent en las preferencias del usuario.

Es posible que un usuario copie este archivo .jpg y se lo de a otro usuario, este solo requiere poner el .jpg en el mismo folder de su computadora para que este tenga la postal disponible en el catalogo del Album.

La postal seleccionada aparece en tamaño grande en la parte de abajo (o lateral) del catalogo de postales, y para utilizar cualquier material, sombreador o textura aplicada de esa vista al proyecto actual, solo basta con hacer un arrastre de la imagen del Album, hacia el material deseado en el proyecto. Este movimiento es suficiente para pasar las mismas características del material del Album a la perspectiva actual, de tal forma que el catalogo de postales es una biblioteca de texturas y sombreadores listas para ser usadas en cualquier proyecto a futuro.

La definición de materiales es uno de los procesos mas complicados de la tarea de preparación de un render, el hacer un catálogo de proyectos anteriores nos ayuda a disminuir el tiempo de elaboración de cada proyecto, además de ser una forma óptima de aprovechar la experiencia adquirida en el trabajo acumulado en Artlantis R.

Nota: ¡las texturas externas aplicadas a un material no quedan contenidas en el archivo .jpg, la postal solo guarda las características de esa textura en ese proyecto y su lugar dentro del disco duro! i.e. Si la textura cambia de lugar en el disco duro, el sombreador de la postal pierde el vinculo con esa textura, hasta no definir el nuevo lugar dentro del disco duro.

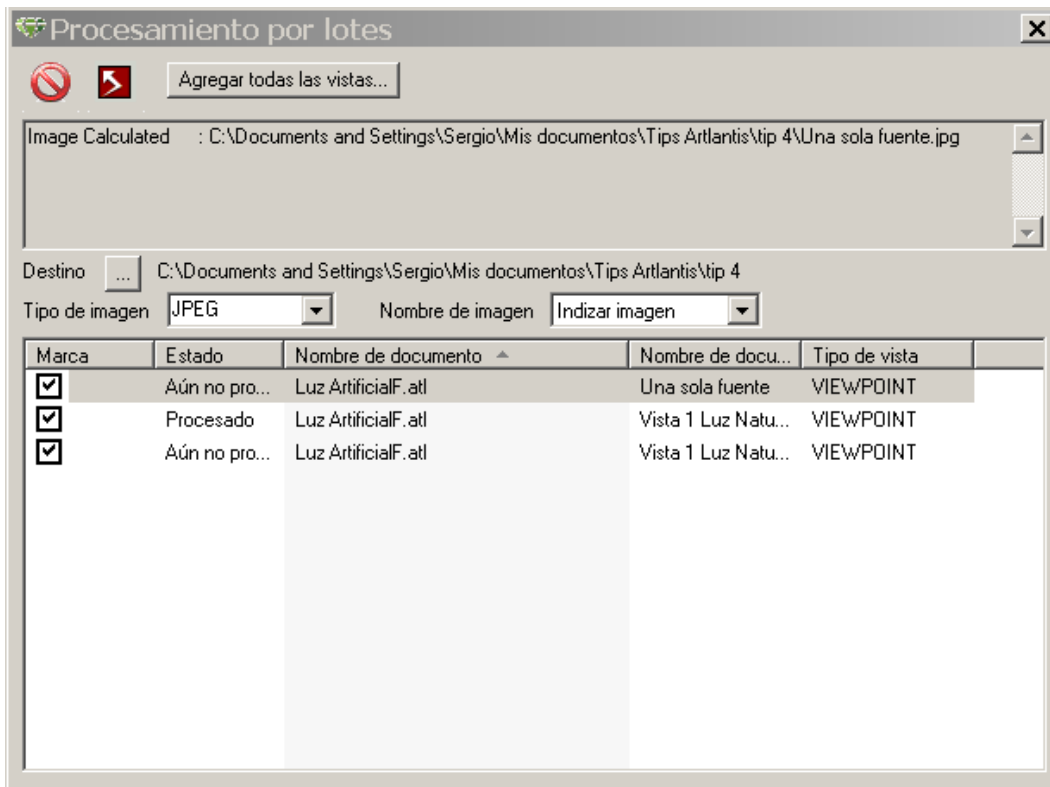
#### 4) Render por lotes

Cuando tenemos gran numero de renders por ejecutar el procesamiento en lote nos ayuda a optimizar nuestro tiempo de trabajo, dejando que la computadora haga el trabajo pesado de forma programada en otro horario. Esto es esencial para que el usuario use su tiempo de forma mas eficiente y no tenga que esperar que un render acabe para poder seguir trabajando en otro proyecto.

El procesamiento en lotes es muy sencillo, cuando se define la vista y se pide el procesamiento de la misma, solo basta elegir "Generar en otro momento", de esa forma esa vista queda en lista para ser procesada en otro momento.



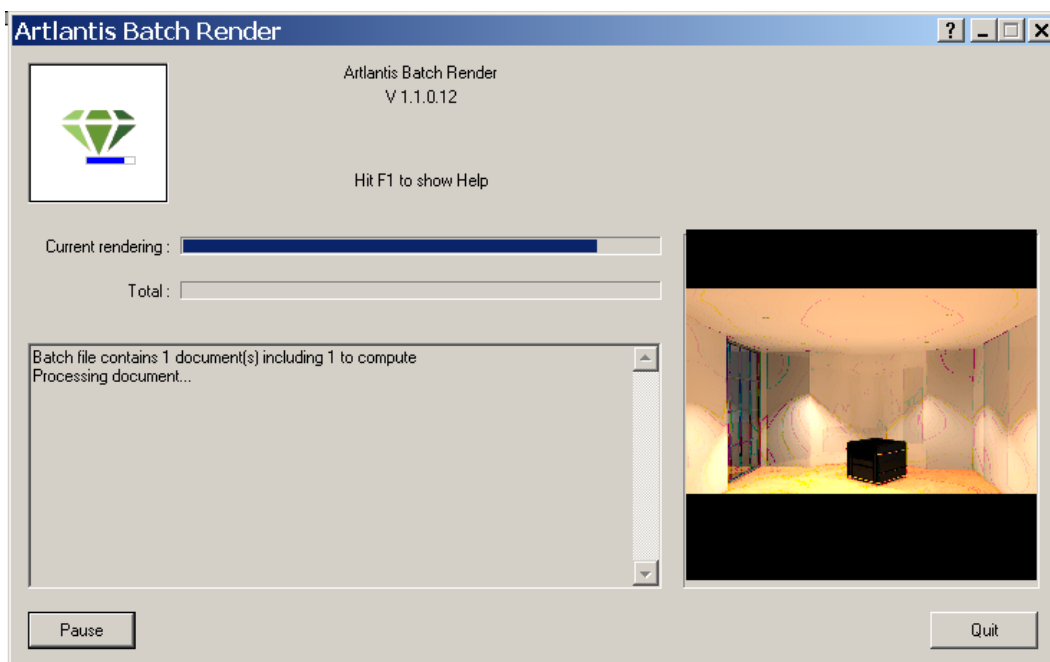
Todas las vistas programadas para ser procesadas (render) en otro momento aparecen enlistadas en el menu de "Procesamiento en Lotes", donde es posible borrar y editar la lista pendiente del archivo actual.



Este paso de guardar procesos para efectuarse en otro horario, puede realizarse en varios proyectos a la vez.

Artlantis R incluye una aplicación, visible en el menú de programa de Artlantis R como Artlantis Batch Render, este programa abre la ventana del programa, que incluye una lista de todos los procesos programados, solo basta con apretar el boton de “START” para que el batch render comience a realizar todos los procesos pendientes.

Esta utileria es sumamente útil, ya que permite que el programa calculo los renders en otro horario, como podría ser en la noche o el fin de semana.



**Suerte y buenos resultados, no olvides compartir tu trabajo con nosotros**