

RHINOCEROS 3D

Modelado básico

- Las primitivas o sólidos
- Visualización Vistas
- Manipulación Básica
- Operaciones Booleanas
- Manipulación de sólidos
- Geometría básica Líneas y polilíneas
- Ayudas en la creación de geometría la malla
- Manipulación de la geometría
- Geometría avanzada Curvas de superficie
- El texto

Modelado avanzado

- Tipos de superficies
- Herramientas especiales de superficies
- Manipulación de superficies
- Geometría sobre superficies
- Generación de dibujos 2D a partir de modelo 3D, manipulación de mallas y polígonos. Edición de superficies
- Transformación de superficies
- Herramientas de análisis
- Propiedades
- Capas
- Representación
- Proyectos

FLAMINGO 3D

Conceptos Básicos de Renderizado

- Asignar Materiales
- Establecer un Plano de Suelo
- Añadir Luces
- Renderizado Final

Materiales

- Librería de Materiales
- Asignar Materiales a Capas u Objetos
- Previsualizador de Materiales

Crear y Editar Materiales

- Guía de Materiales
- Partes del Editor de Materiales
- Color Base
- Acabado Reflectante
- Autoluminancia
- Transparencia
- Mapeado de Imágenes y Relieve
- Relieves Algorítmicos
- Brillo del Material 92

Materiales Algorítmicos

- Mármol
- Granito
- Madera
- Loseta
- Máscara
- Mezcla
- ClearFinish
- Mezcla Angular

Propiedades del Objeto

- Transparencia y Mapeado
- Transparencia y Proyección de Sombras
- Mapeado y Mosaico de Material

Calcomanías

- Colocar Calcomanías en Objetos
- Propiedades de Calcomanía
- Ondas

Iluminación

- Iluminación del Modelo
- Iluminación de Tres Puntos
- Cualidades de las Luces
- Efectos de Iluminación

Luces

- Foco de Luz
- Luz Puntual
- Luz Direccional
- Luz Rectangular
- Luz Lineal
- Luz Goniométrica
- Propiedades de Iluminación del Objeto
- Luz Ambiental
- Luz de Día
- Dirección de la Luz Solar
- Configuración de Sol y Cielo
- Colores de Sol y Cielo
- Luz de Día para Interiores

Entorno

- Color de Fondo
- Cielo Automático
- Fondo con Degradado de Color
- Imagen de Fondo
- Nubes
- Neblina
- Plano de Suelo
- Canal Alfa

Plantas

- Librerías de Plantas
- Previsualización de Plantas
- Editar Propiedades de Plantas
- Crear Nuevas Plantas
- Modos de Renderizado
- Renderizado por Trazado de Rayos
- Propiedades de Documento de Flamingo
- Profundidad de Campo
- Rendimiento de Renderizado
- Renderizado Fotométrico
- Propiedades Fotométricas de Documento
- Ajuste de Exposición
- Modelo de Iluminación por Radiosidad
- Cuándo usar el Proceso de Radiosidad
- Cuándo evitar el Proceso de Radiosidad
- Cálculo de Radiosidad
- Impacto de la Radiosidad en el Proceso de Trazado de Rayos
- Artefactos del Proceso de Radiosidad
- Modelo para el Proceso de Radiosidad
- Configuración de Radiosidad en Propiedades de Objeto

PENGUIN 3D

- Primeros pasos
- Asignar materiales



- Añadir luces
- Configurar el entorno
- Seleccionar un estilo de renderizado
- Renderizar
- Opciones generales
- Opciones de malla de renderizado de Rhino
- Opciones de renderizado de Rhino
- Resolución
- Antialias
- Opciones generales de Penguin
- Colores de renderizado
- Bitmap de fondo
- Opciones de Caricatura
- Aristas
- Siluetas
- Bordes
- Pliegues
- Sombreado
- Ángulo
- Colores
- Opciones de Boceto

