

Self-paced
Video Tutorials
Series 1

Twilight Render.

Renderizando en Twilight Guía Rápida Parte III



Presione el botón de flecha
para continuar a la siguiente
diapositiva.





**Renderizando en Twilight
Guía Rápida Parte III**

El modelo está ahora listo para renderizar.
Vamos a:

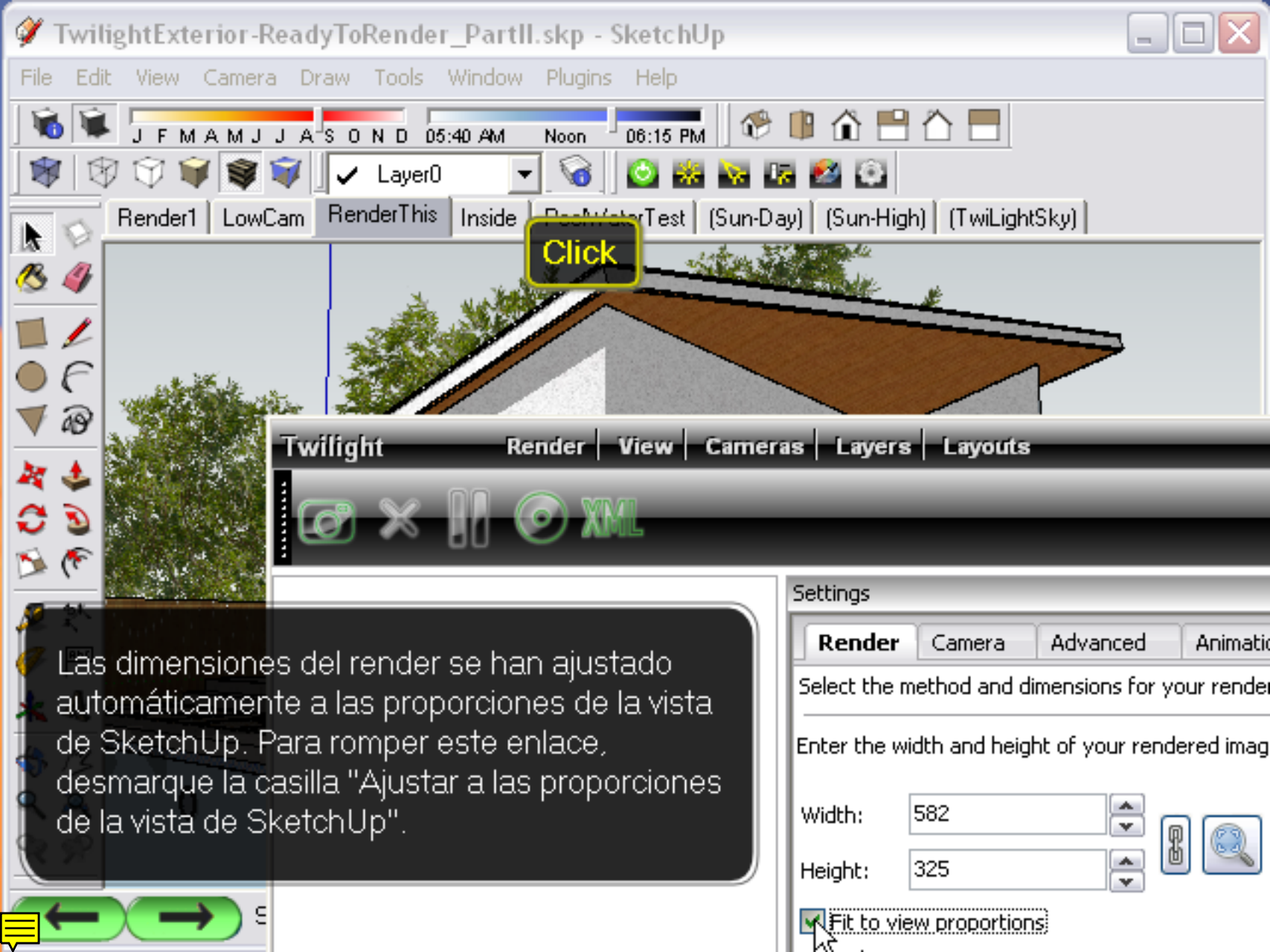
- escoger las dimensiones.
- escoger un Preset de Render
- presionar "render".

Click

Open Twilight Render



Abra la ventana de render de Twilight presionando el botón de "encendido"



Click



Las dimensiones del render se han ajustado automáticamente a las proporciones de la vista de SketchUp. Para romper este enlace, desmarque la casilla "Ajustar a las proporciones de la vista de SketchUp".

Settings

Render Camera Advanced Animation

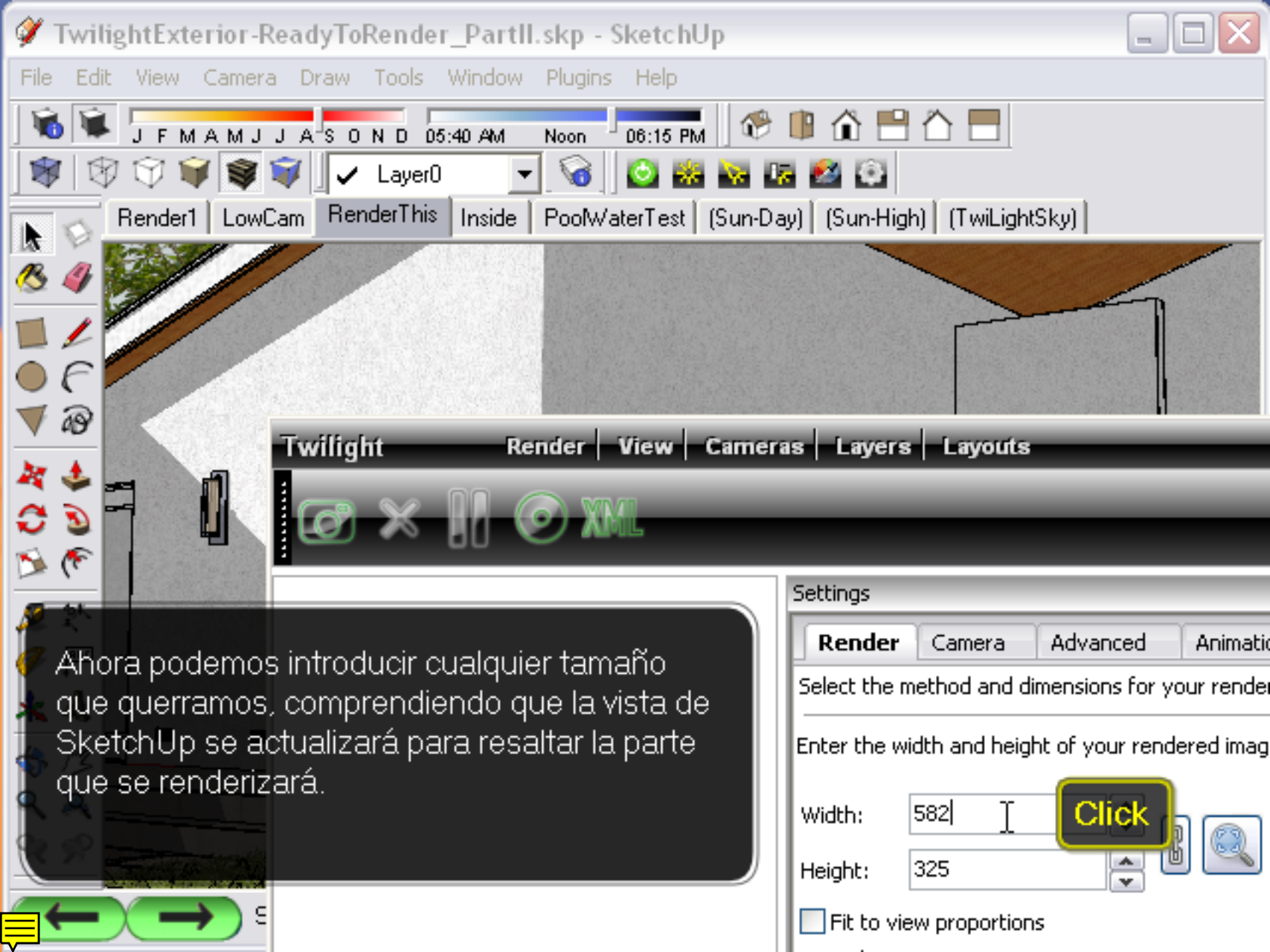
Select the method and dimensions for your render

Enter the width and height of your rendered image

Width: 582

Height: 325

Fit to view proportions



Ahora podemos introducir cualquier tamaño que querramos, comprendiendo que la vista de SketchUp se actualizará para resaltar la parte que se renderizará.

Settings

Render Camera Advanced Animation

Select the method and dimensions for your render

Enter the width and height of your rendered image

Width:

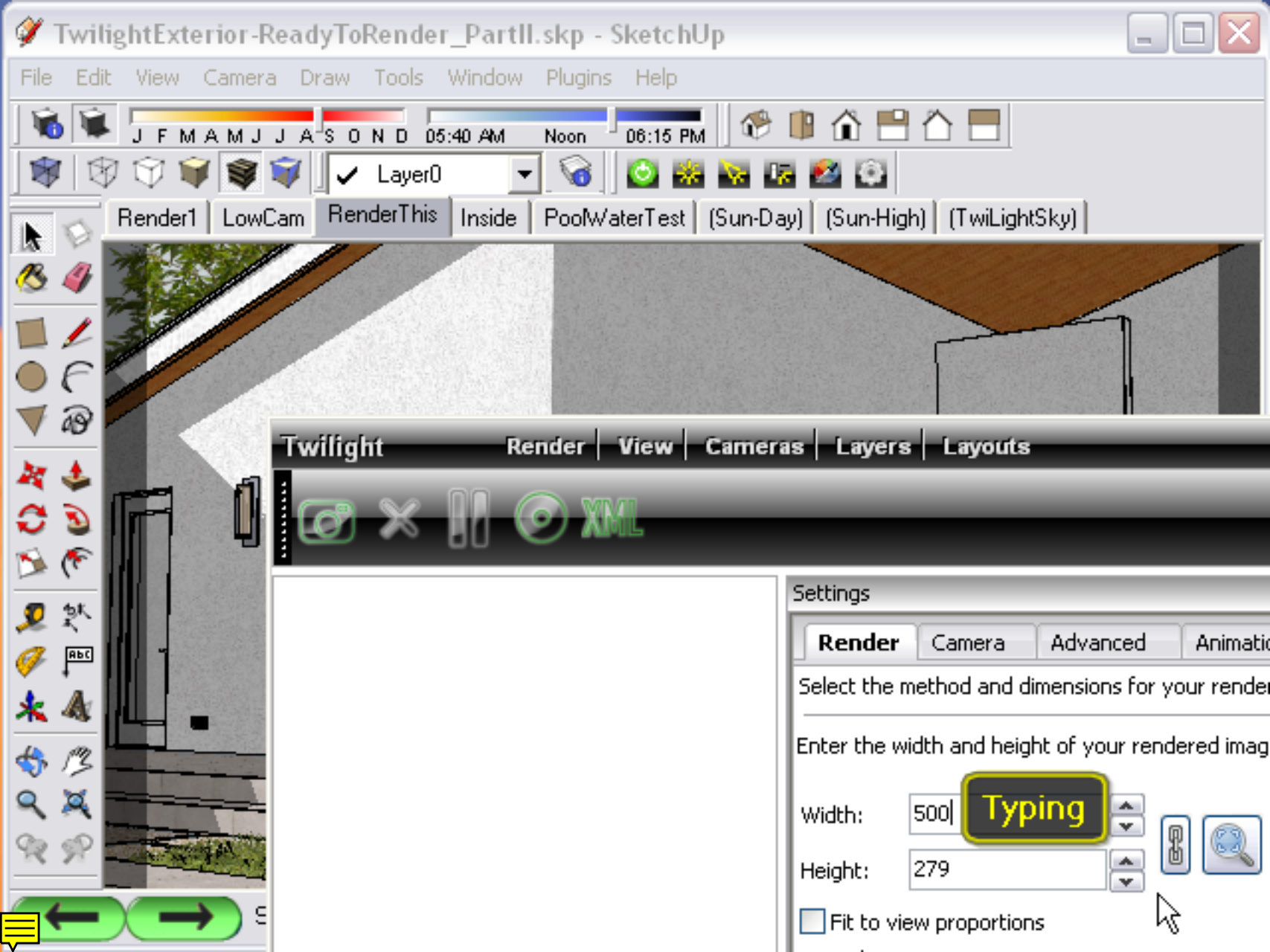
582

Click

Height:

325

Fit to view proportions



Select the method and dimensions for your render

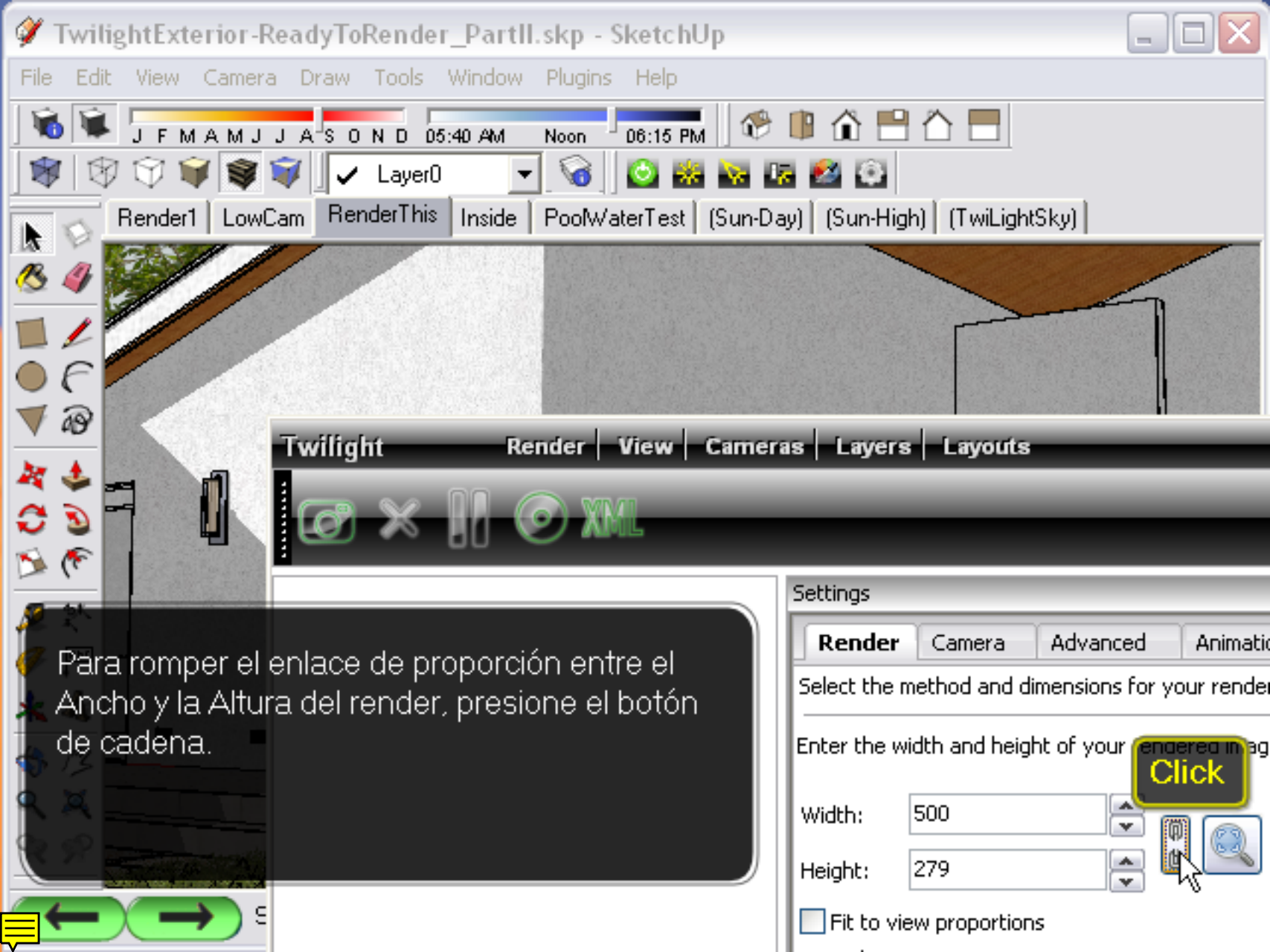
Enter the width and height of your rendered image

Width: 500

Typing

Height: 279

Fit to view proportions



Para romper el enlace de proporción entre el Ancho y la Altura del render, presione el botón de cadena.

Settings

Render Camera Advanced Animation

Select the method and dimensions for your render

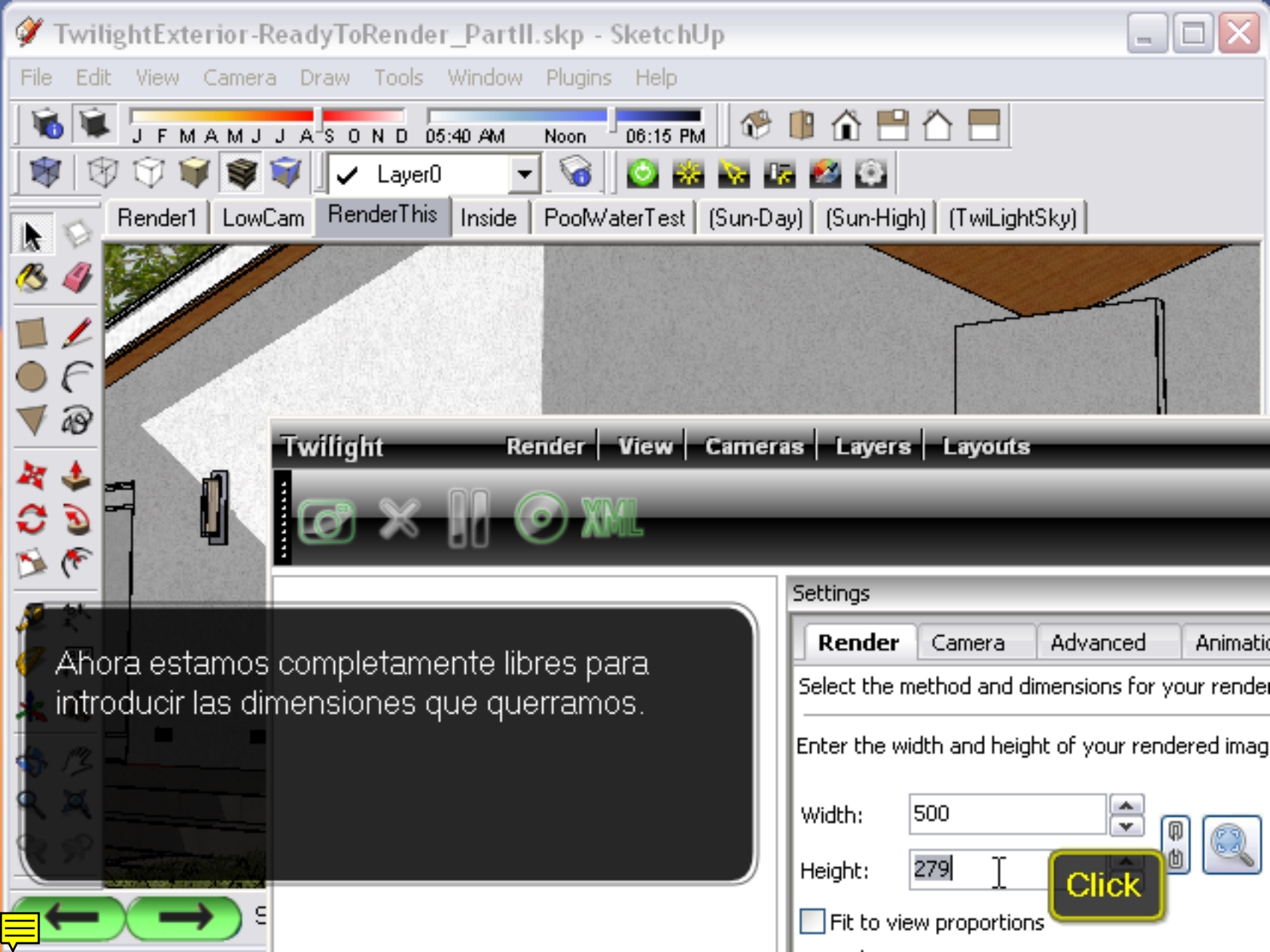
Enter the width and height of your rendered image

Width: 500

Height: 279

Fit to view proportions

Click



Ahora estamos completamente libres para introducir las dimensiones que querramos.

Settings

Render

Camera

Advanced

Animation

Select the method and dimensions for your render

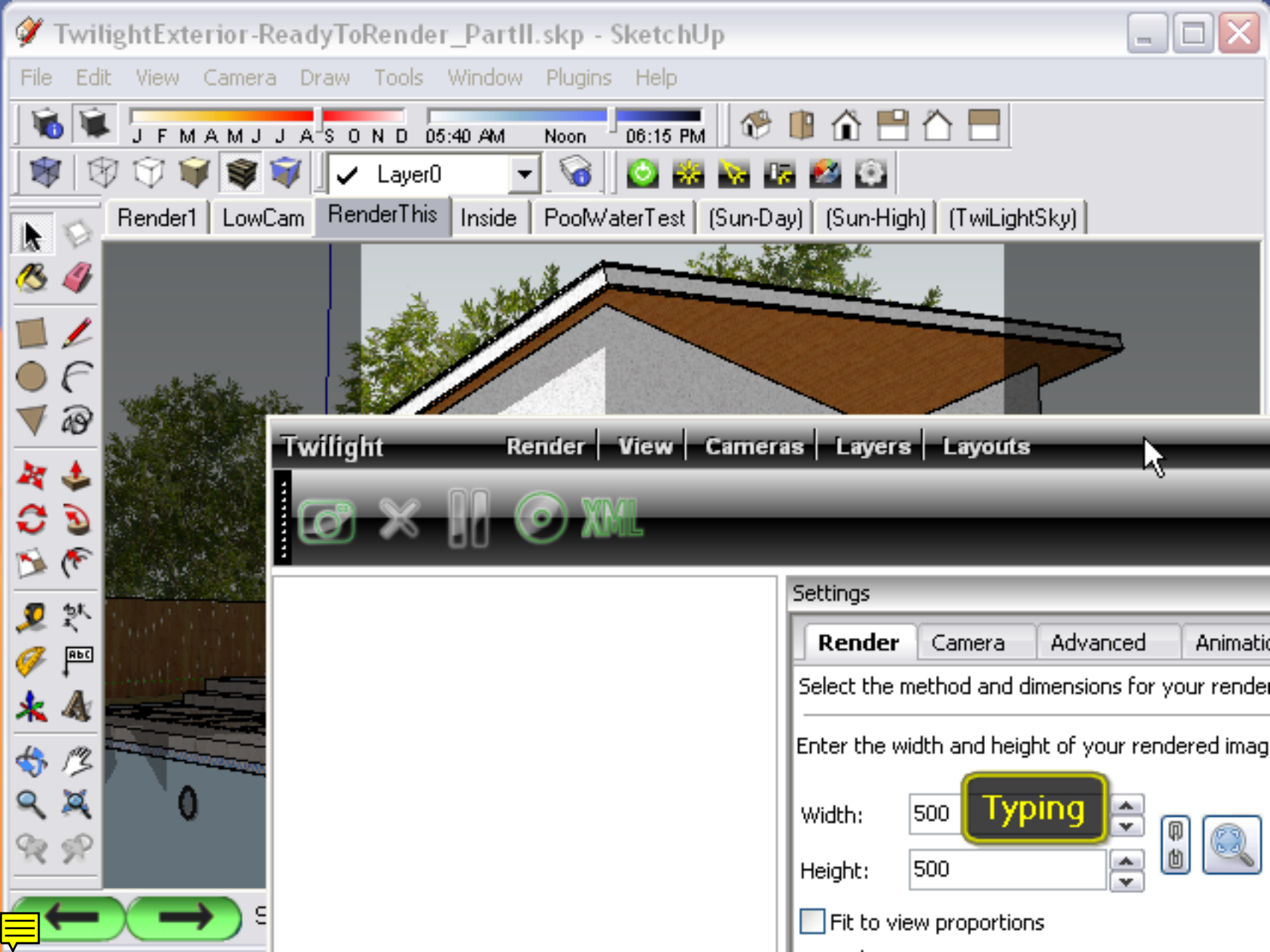
Enter the width and height of your rendered image

Width: 500

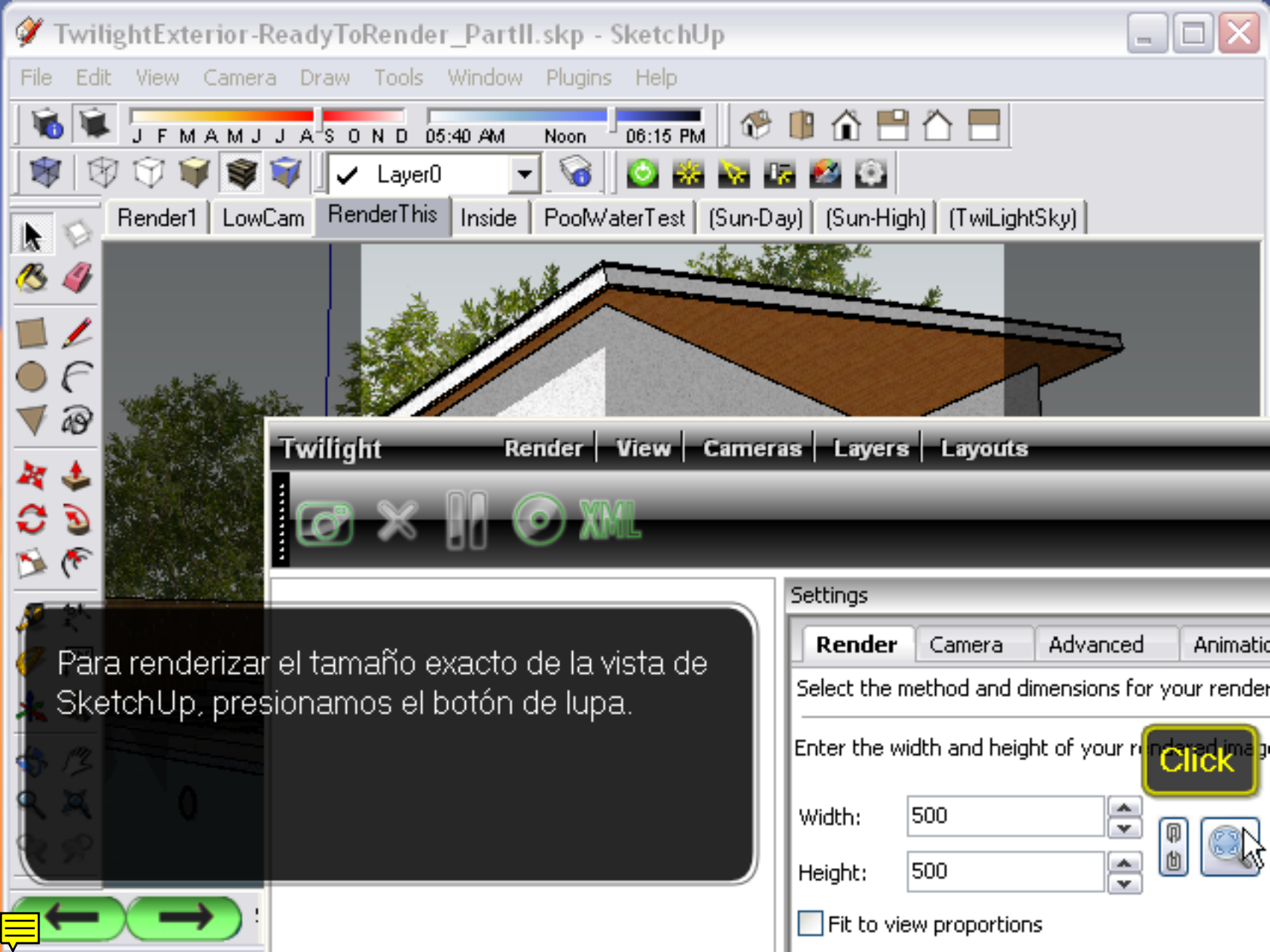
Height: 279

Click

Fit to view proportions







Para renderizar el tamaño exacto de la vista de SketchUp, presionamos el botón de lupa.

Settings

Render

Camera

Advanced

Animation

Select the method and dimensions for your render

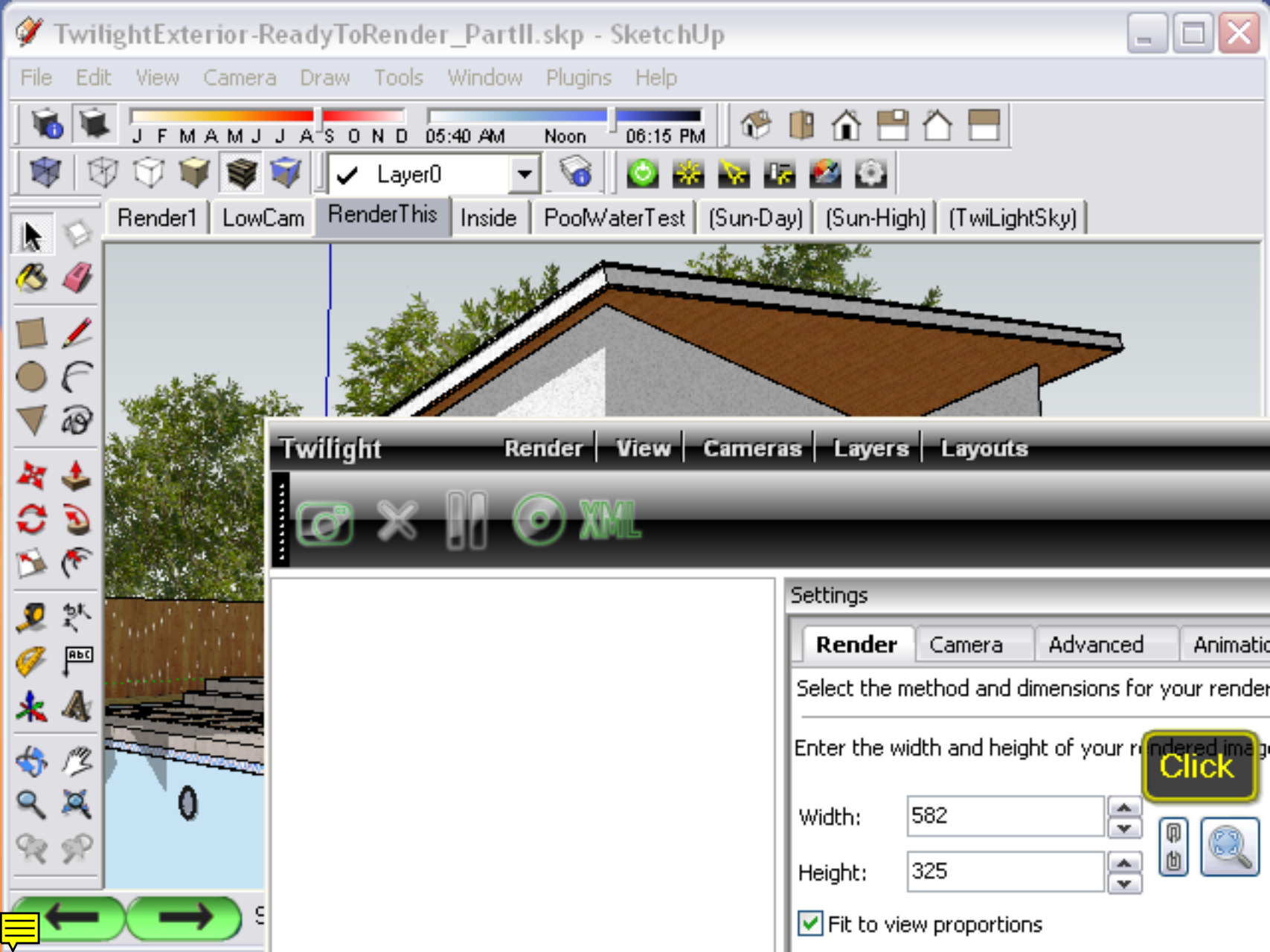
Enter the width and height of your rendered image

Click

Width: 500

Height: 500

Fit to view proportions



Settings

Select the method and dimensions for your render

Enter the width and height of your rendered image

Click

Width: 582

Height: 325

Fit to view proportions



Ahora debemos elegir cómo queremos que se calcule nuestro render. Esto se logra con Presets que cargan cientos de variables a la vez.

Settings

Render | Camera | Advanced | Animation

Select the method and dimensions for your render.

Enter the width and height of your rendered image.

Width:

Height:

Fit to view proportions

Actual Size: 582x325

Preset:

Presets

Click



Los mismos se han organizado de manera lógica. Escojamos Express > Easy.

Settings



Render

Camera

Advanced

Animation

Select the method and dimensions for your render.

Enter the width and height of your rendered image.

Width:

Height:



Fit to view proportions

Actual Size: 582x325

Preset:

- Presets
- + Express
 - + Tech

Click





Settings



Render

Camera

Advanced

Animation

Select the method and dimensions for your render.

Enter the width and height of your rendered image.

Width: Height:  Fit to view proportions*Actual Size: 582x325*Preset:

Presets

- Express
- + 1) Easy
- + 2) Advanced
- + 3) Custom
- + Tech

Click



Settings



Render

Camera

Advanced

Animation

Select the method and dimensions for your render.

Enter the width and height of your rendered image.

Width: Height:  Fit to view proportions*Actual Size: 582x325*Preset:

Presets

Express

1) Easy

2) Advanced

3) Custom

Tech

Click



Settings



Render

Camera

Advanced

Animation

Select the method and dimensions for your render.

Enter the width and height of your rendered image.

Width:



Height:



Fit to view proportions

Actual Size: 582x325

Preset:

Presets

Express

1) Easy

01. Prelim

02. Low

03. Low+

04. Medium

Click



Podemos ver que las configuraciones "Easy" (fáciles) se dividen en 11 posibilidades.

Para renders preliminares, sería prudente empezar con la configuración más baja e ir subiendo.

Un error común es saltar muy pronto a una configuración muy alta.

Settings

Render Camera Advanced Animation

Fit to view proportions

Actual Size: 582x325

Preset: 03. Low+

Presets

- Express
 - 1) Easy
 - 01. Prelim
 - 02. Low
 - 03. Low+ **Click**
 - 04. Medium
 - 05. Medium+
 - 06. High
 - 07. High+
 - 08. Exterior Daytime (Progressive Render Stop Wh
 - 09. Interior (Progressive Render Stop When Desir
 - 10. Interior+ (Progressive Render Stop When Des

Para vistas exteriores iluminadas solo con el Sol y el Cielo, simplemente seleccionamos "Exterior Daytime" (exterior de día) ya que da tanto vistas preliminares rápidas como resultados de alta calidad.

Este es un método "Progresivo" de renderizado, lo que significa que empezará borroso y lentamente se irá volviendo nítido. Podemos pararlo cuando consideremos que está listo.

Settings

Render Camera Advanced Animation

Fit to view proportions

Actual Size: 582x325

Preset: 08. Exterior Daytime (Progressive Render Stop When Desire

Presets

- Express
 - 1) Easy
 - 01. Prelim
 - 02. Low
 - 03. Low+
 - 04. Medium
 - 05. Medium+
 - 06. High
 - 07. High+
 - 08. Exterior Daytime (Progressive Render Stop Wh
 - 09. Interior (Progressive Render Stop When Desire
 - 10. Interior+ (Progressive Render Stop When Des

Click



Click

Settings

- Render
- Camera
- Advanced
- Animation

Select the method and dimensions for your render.

Enter the width and height of your rendered image.

Width:

Height:



Fit to view proportions

Actual Size: 582x325

Preset:

- Presets
 - Express
 - 1) Easy
 - 01. Prelim
 - 02. Low
 - 03. Low+
 - 04. Medium





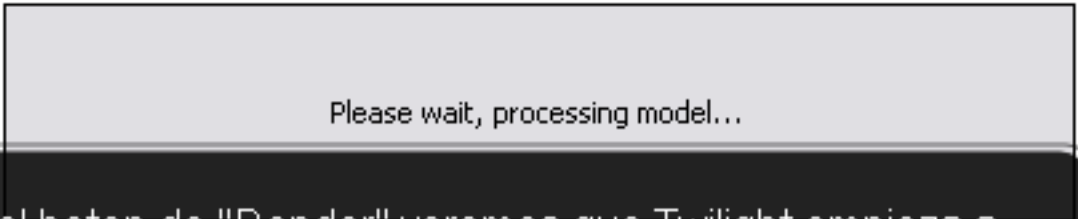
XML

Click



it view...





Please wait, processing model...

Al presionar el boton de "Render" veremos que Twilight empieza a procesar nuestro modelo. Está reuniendo toda la información de modelos, instancias, luces, cámaras, y animación.

Si utilizamos cualquier objeto más de una vez en el modelo (árboles, muebles, luces), deberíamos convertirlo a componente antes de copiarlo. Esto hará que la fase de proceso sea rápida.



Podemos parar nuestro renderizado aqui.

Image: 582x325



Después de 1 min.

Ray Tracing 3/10000 (Threads:2) 97 % <00h 01m 03s>





Podemos pausar (y reanudar) nuestro renderizado aquí.

Image: 582x325

Después de 2 min.





Podemos guardar nuestra imagen aquí en cualquier momento, antes o después de que el renderizado finalice.

Image: 582x325

Después de 3 min.





Podemos exportar nuestro modelo al formato XML aquí. (Para abrirlo en Kerkythea.)

Image: 582x325

Después de 4 min.





Stop current render...

Click



Está listo.

Image: 582x325





Click

Twilight nos permite ajustar la configuración de exposición y gamma de nuestra imagen en cualquier momento al instante.

Esto se conoce comúnmente como "mapeo de tonos".

Vayamos a la pestaña de Cámara y busquemos el área de Mapeo de tonos.

Image: 582x325





Image: 582x325

Settings



Render

Camera

A1



Type of Projection:

Planar

Camera F-Number:

Pinhole

Lens Focal Length (mm):

34.456

Tone Mapping Filter Type:

Simple

Exposure Level:

90

Sets the camera exposure when tone mapping filter is set to Simple

.8000

Click



Image: 582x325

Teclee o use las
flechas.

Settings

X

Render

Camera

A

▼

Type of Projection:

Planar

Camera F-Number:

Pinhole

Lens Focal Length (mm):

34.456

Tone Mapping Filter Type:

Simple

Exposure Level:

1.0

Gamma Adjustment:

.800

<

|||

>

Complete! [Elapsed: 00h 20m 11s]



Image: 582x325

Cambiado

Click

Settings

Render

Camera

Ar

Type of Projection:

Planar

Camera F-Number:

Pinhole

Lens Focal Length (mm):

34.456

Tone Mapping Filter Type:

Simple

Exposure Level:

.9

Gamma Adjustment:

.8



Save current rendered image...

Click

Guardemos nuestra imagen.

Esto se puede hacer en cualquier momento durante el renderizado, o cuando se termine.

Image: 582x325



Image...

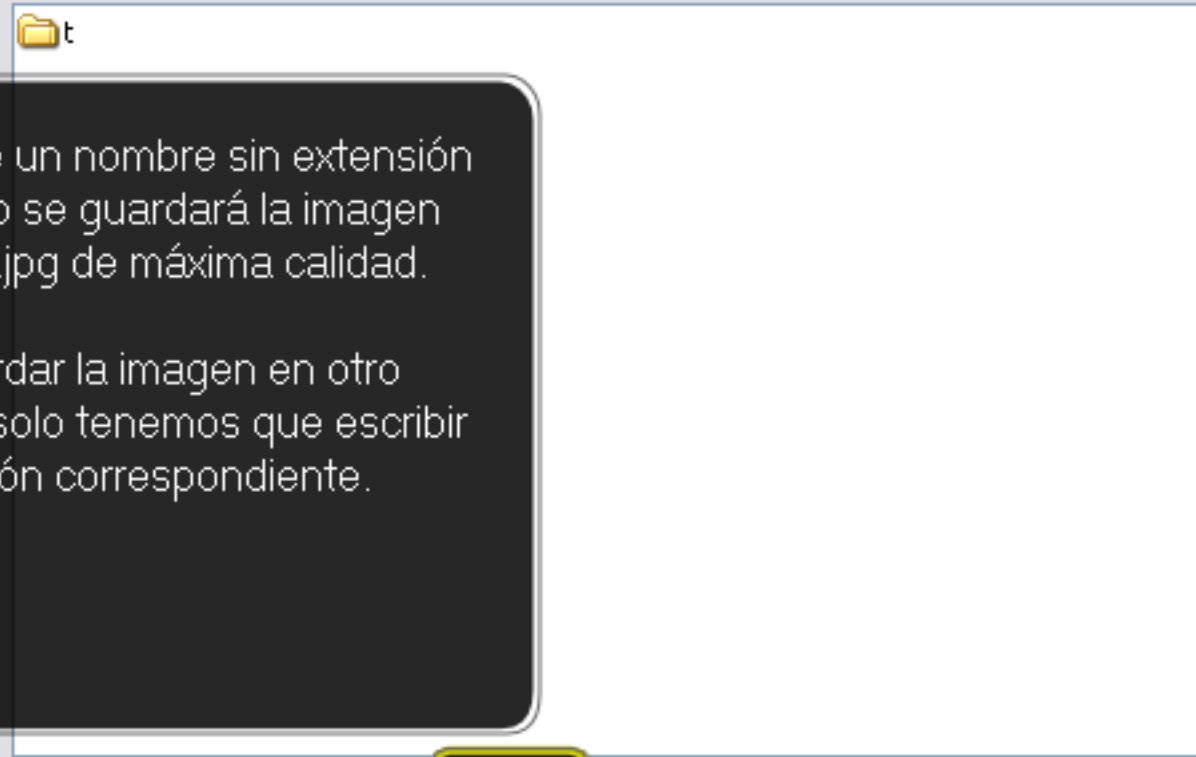
Complete! [Elapsed: 00h 20m 11s]



Save image...



Save in: Exterior_Pool_RenderProgress



Si escribe un nombre sin extensión de archivo se guardará la imagen como un .jpg de máxima calidad.
Para guardar la imagen en otro formato, solo tenemos que escribir la extensión correspondiente.

My Computer

File name: MyHouse **Click**

Save

Save as type: Common (*.jpg, *.png, *.bmp, *.tif, *.hdr)

Cancel

image: 582X325



Complete! [Elapsed: 00h 20m 11s]



Image: 582x325

Con esto concluye nuestra serie de Video Tutoriales "Guía rápida".

Visite TwilightRender.com para ver tutoriales más avanzados.

Por favor únase a la servicial comunidad del foro y comparta sus ideas, preguntas y creatividad con el mundo.

