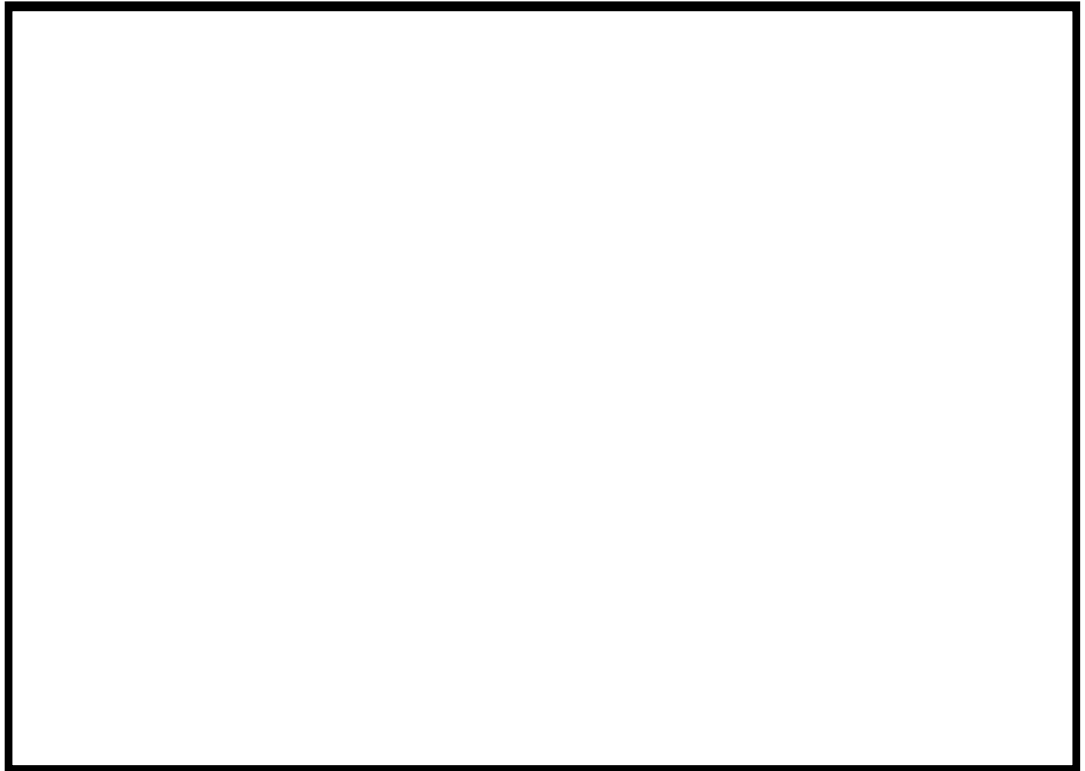


---

Descripción de programa

# **Cambios en Abis Fotostudio Versión 20.0**

**Abis Softwareentwicklungs GesmbH.**





# Cambios en Abis Fotostudio V20.0

## **Fondo del modelo renderizado**

Archivos de fondo del tipo .bmp, .jpg, .tif, .png, .gif, .tga, .pcx

Bóveda de cielo

Archivo Panorama

## **Creación de nuevas texturas a partir de archivos Bitmap**

A partir de archivos del tipo .bmp, .jpg, .tif, .png, .gif, .tga, .pcx

## **EXPT – POV**

Cálculo de luz indirecta (Radiosity): 4 preconfiguraciones de calidad



---

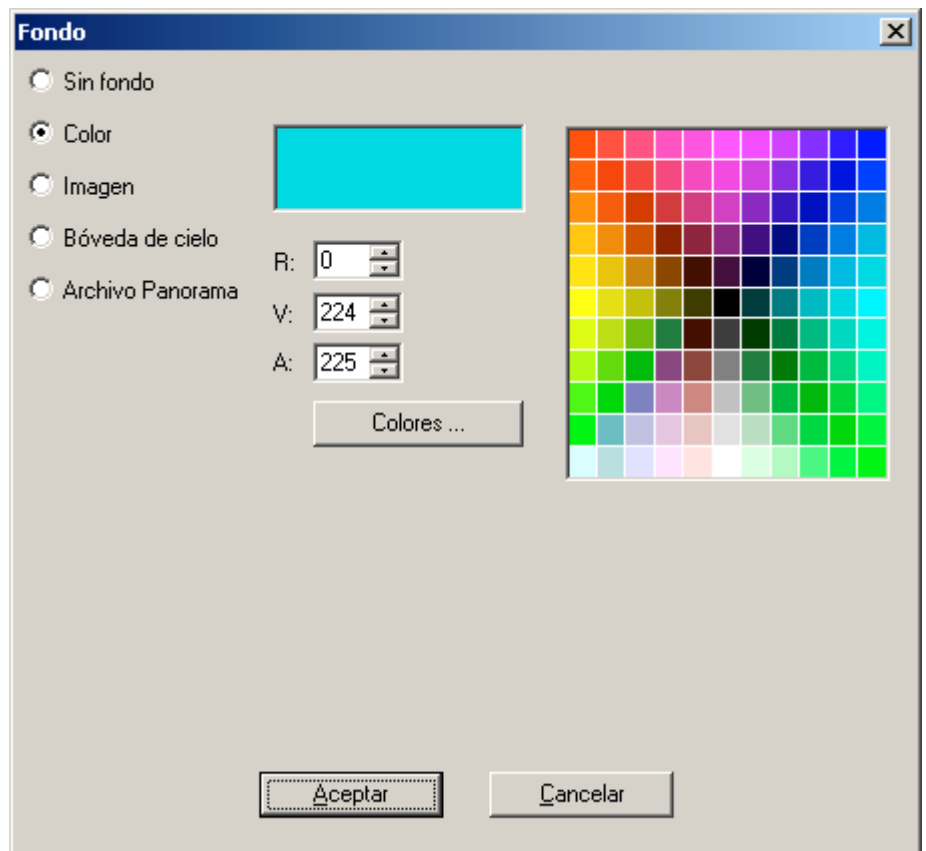
## Fondo del modelo renderizado

Menú "Configuraciones – Fondo"

El fondo del modelo renderizado se fija mediante el menú "Configuraciones – Fondo":

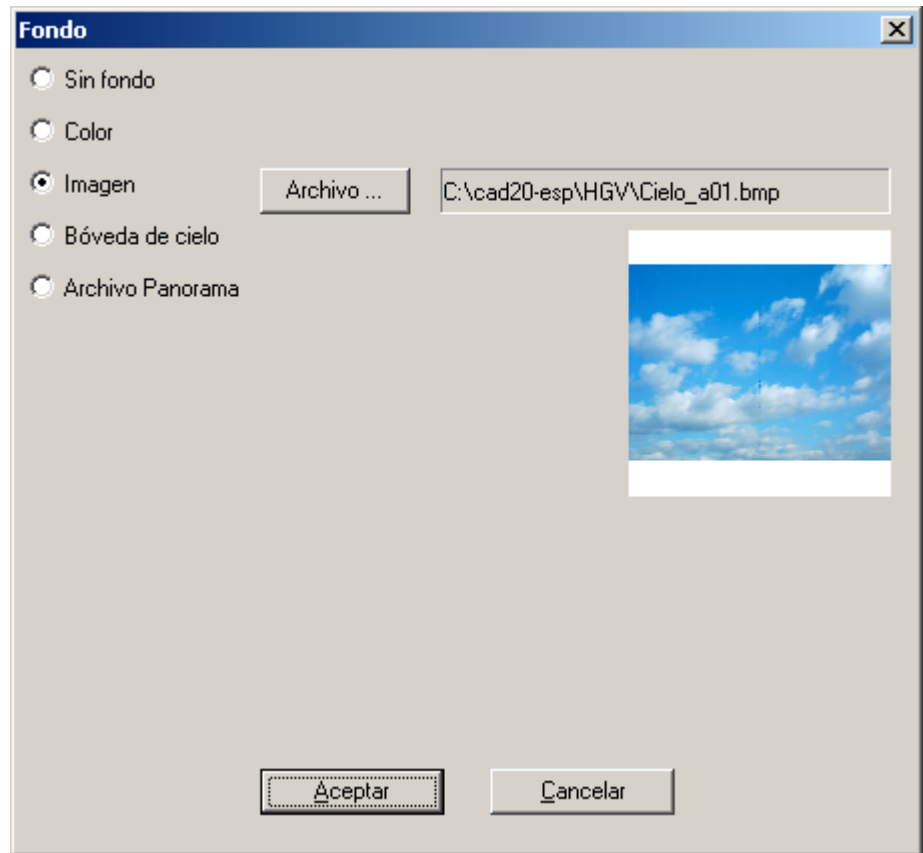
**Sin fondo** El diseño se renderizará sobre un fondo negro

**Color** Se puede definir el color deseado como fondo



## Imagen

Se puede introducir una imagen como fondo  
(vea también el comando VIST – FOND)



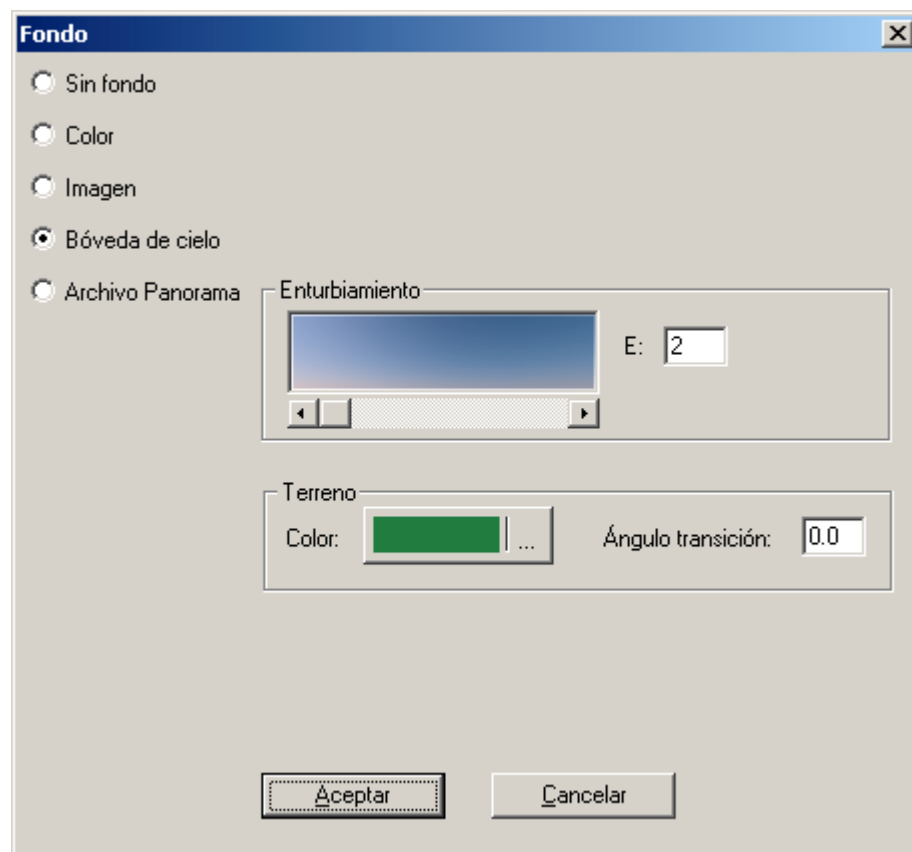
### Bóveda de cielo

La bóveda del cielo se generará mediante el modelo analítico de Preetham. El modelo Preetham ofrece una dispersión de colores muy realista de un cielo despejado con distintas condiciones atmosféricas.

Para una descripción más detallada de este modelo, vea:

"A Practical Analytic Model for Daylight" (en inglés) en la página

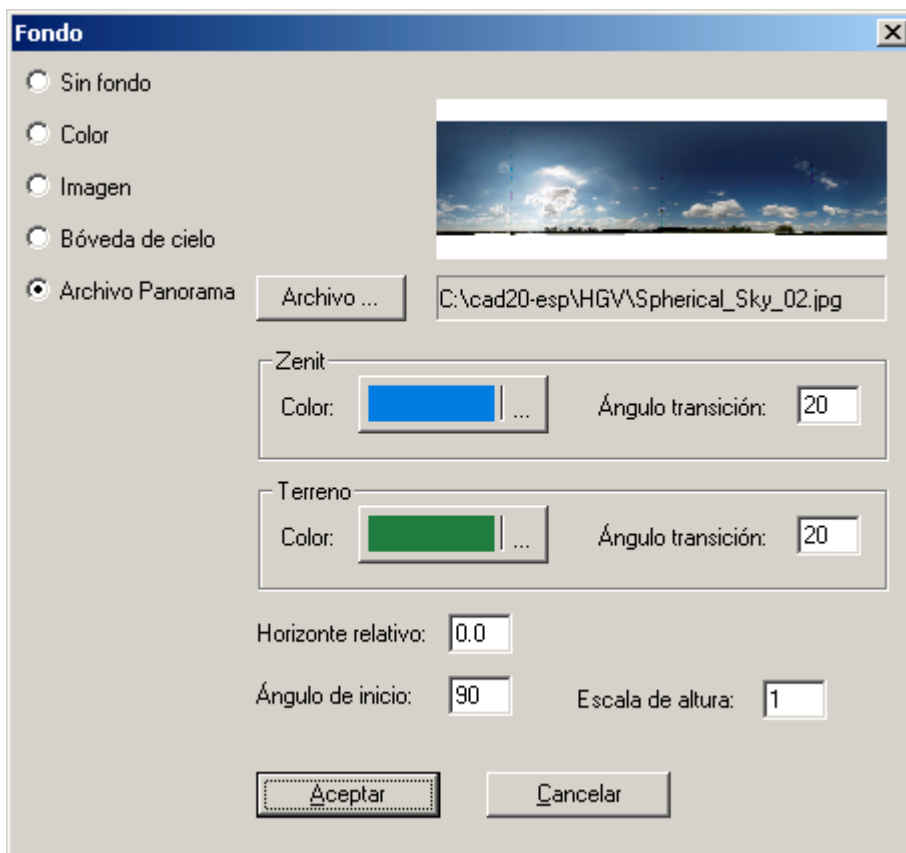
<http://www.cs.utah.edu/~preetham>



Enturbiamiento	Medida para la transparencia de la atmósfera. 2 (muy clara) hasta 16 (muy turbia)
Terreno Color	Color del fondo bajo el horizonte
Ángulo transición	Controla la dispersión de los colores en la frontera entre el color del terreno y la bóveda del cielo. Transición abrupta (0) – Transición más suave (>0)

**Archivo  
Panorama**

Se puede introducir una imagen como fondo tipo panorama (envolvente).  
La imagen se proyectará en la cara interior de un cilindro, y la posición del observador determina el centro del cilindro.



Archivo	Imagen de fondo (360°-)
Zenit	
Color	Color del fondo por encima del cilindro de panorama
Ángulo transición	Controla la dispersión del color en la frontera entre el color del zenit y el panorama. Transición abrupta (0) – Transición más suave (>0)
Terreno	
Color	Color del fondo bajo el cilindro de panorama
Ángulo transición	Controla la dispersión del color en la frontera entre el color del terreno y el panorama. Transición abrupta (0) – Transición más suave (>0)
Horizonte relativo	Posición del horizonte con relación al panorama: 0.0: El horizonte corresponde al borde inferior de la imagen 0.5: El horizonte corresponde a la parte media de la imagen 1.0: El horizonte corresponde al borde superior de la imagen
Ángulo de inicio	Posición del inicio de la imagen en el círculo del cilindro de proyección: Un ángulo de 90° corresponde al norte geográfico en el diseño.
Escala de altura	Compresión (< 1.0) o alargamiento (> 1.0) de la imagen.

Parámetros de cálculo:

#### Calidad Radiosity

Rápida

Cálculo relativamente rápido, la calidad se verá posiblemente un poco afectada.

Normal

Ofrece una relación equilibrada entre calidad y velocidad de cálculo.

Mejor

Calidad buena o muy buena con largos tiempos de cálculo.

Presentación

Máxima calidad, duración del cálculo muy alta.