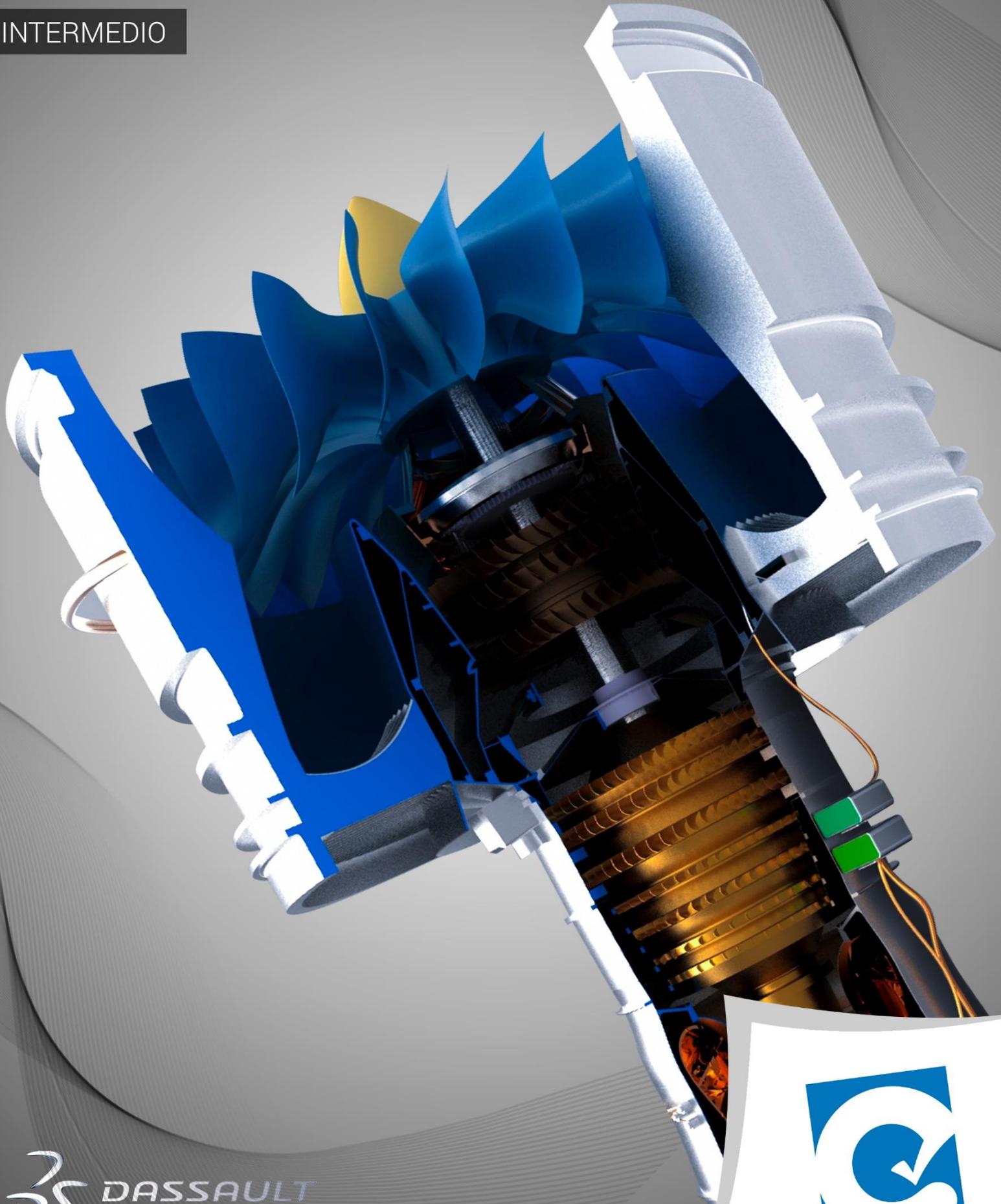




DISEÑO DE PROTOTIPOS DIGITALES CON SOLIDWORKS

INTERMEDIO





INSTITUTO
CIENTÍFICO
DEL PACÍFICO



SESIÓN 01: PHOTOVIEW 360



OBJETIVO



El objetivo de la presente sesión es **introducir** al estudiante en **Photoview 360**, el cual es un visualizador que permite tener imágenes fotorrealistas.

CONTENIDO

OBJETIVO	3
CONTENIDO	4
INTRODUCCIÓN.....	5
ACTIVAR COMPLEMENTO PHOTOVIEW 360	6
ESCENAS-FONDOS.....	7
APARIENCIAS.....	11
RENDERIZADO	14
CALCOMANÍAS.....	16

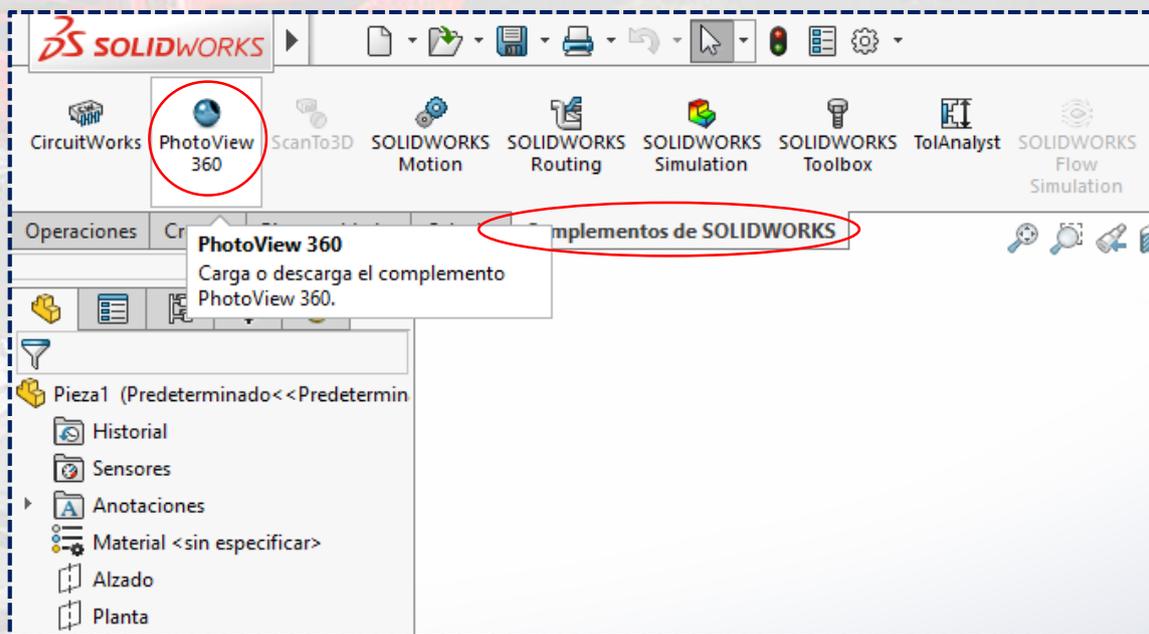
INTRODUCCIÓN

SolidWorks contiene una serie de complementos que son de gran utilidad y que vienen desactivados por defecto, dentro de los cuales uno de ellos es **Photoview360**, el cual permite poder crear imágenes fotorrealistas a cualquier pieza o ensamblaje. Estas se podrán insertar en cualquier documento que se tenga con el formato de imagen que se haya elegido guardarlas.

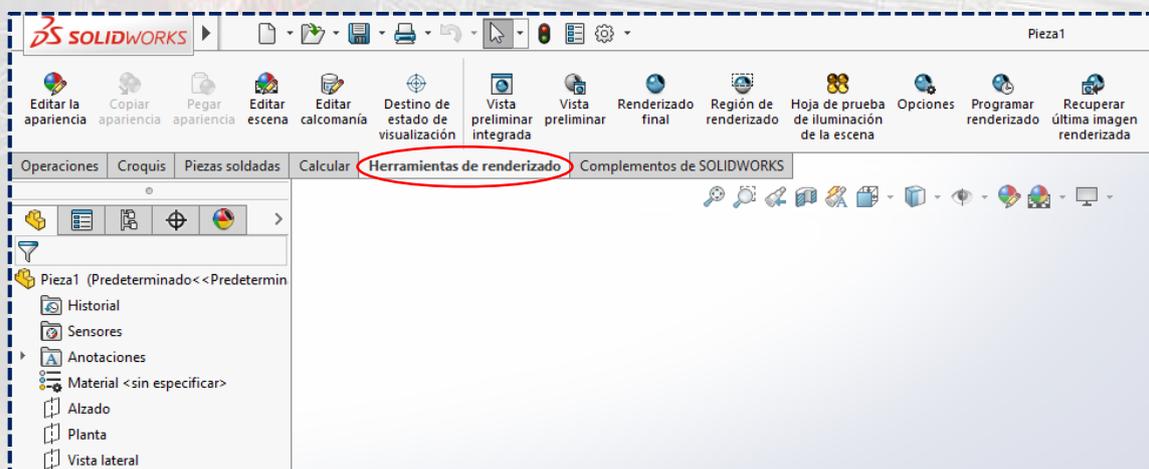
En la presente sesión se estudiará a Photoview 360, con lo que se empezará en cómo poder activarlo y con el cual se le podrá agregar distintas apariencias a cada pieza que se tenga, asignándoles un material diferente a cada uno de ellos. También se le podrá agregar escenas y fondos a la pantalla que contiene dichas piezas, así como poder agregar diversas calcomanías a sus caras; y una vez definido todo, se podrá crear la imagen fotorrealista aplicándole un renderizado.

ACTIVAR COMPLEMENTO PHOTOVIEW 360

Photoview 360 es un complemento de SolidWorks que genera renderizados con realismo fotográfico de modelos, bien sea una **pieza** o un **ensamblaje**. Para poder activarlo, ir a la pestaña de **complementos de SolidWorks** y dar clic en **Photoview 360**.

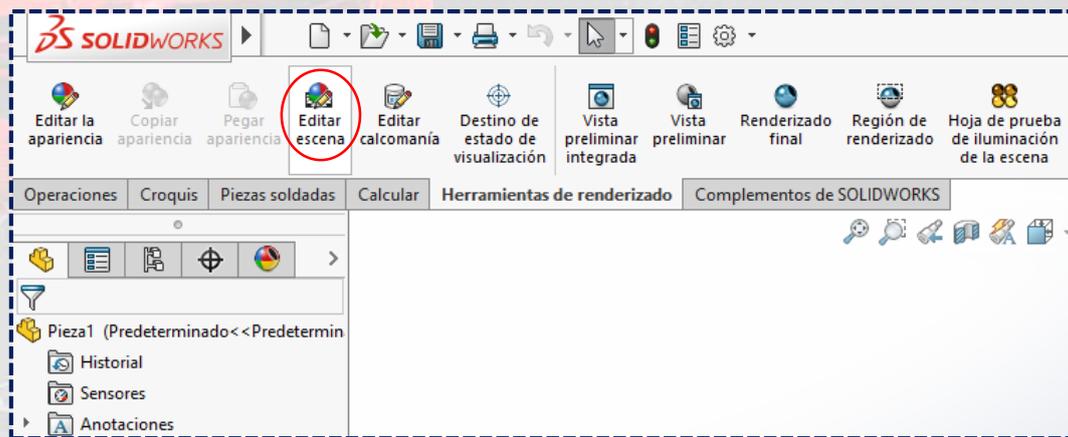


A lo que aparecerá una nueva pestaña llamada **herramientas de renderizado**, la cual contiene una serie de opciones: **apariencia**, **renderizado** y **escenas**.

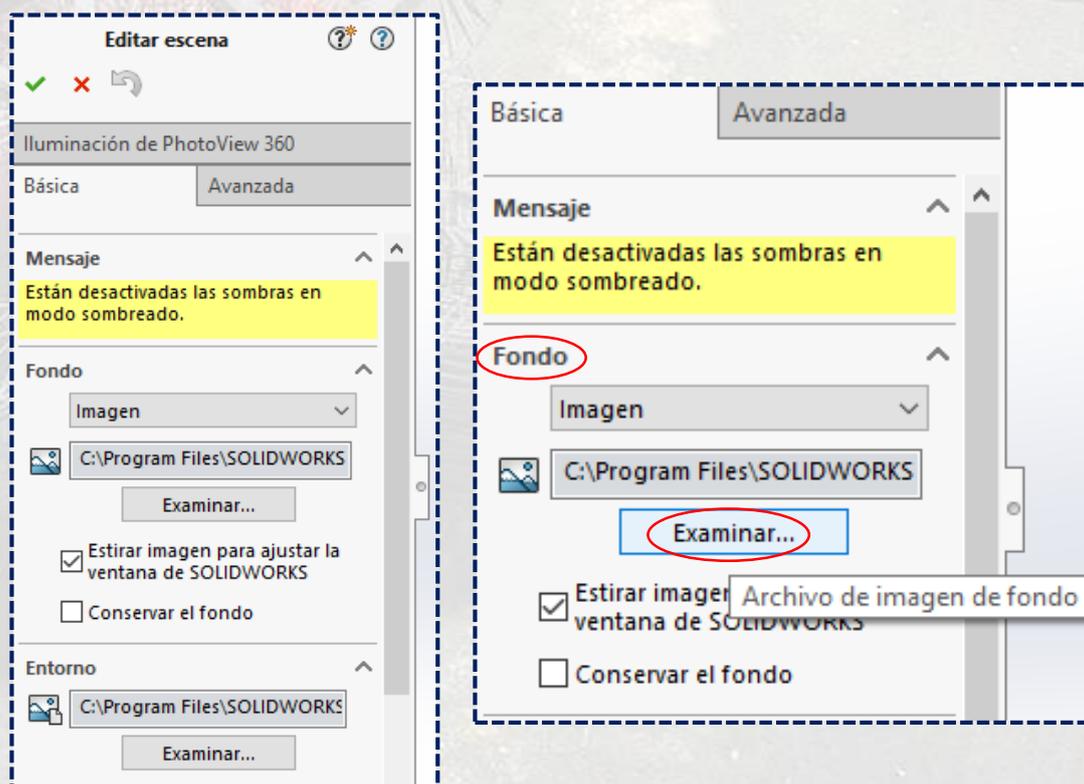


ESCENAS-FONDOS

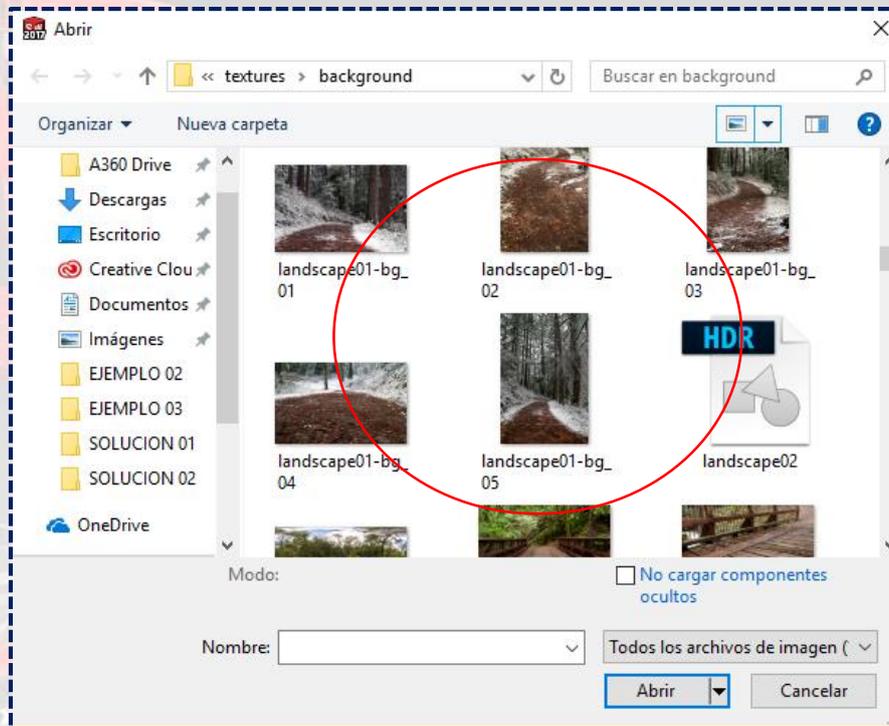
Se pueden agregar **escenas** o **fondos** a la pantalla de SolidWorks, para ello ir a la pestaña **herramientas de renderizado** y seleccionar **Editar escena**.



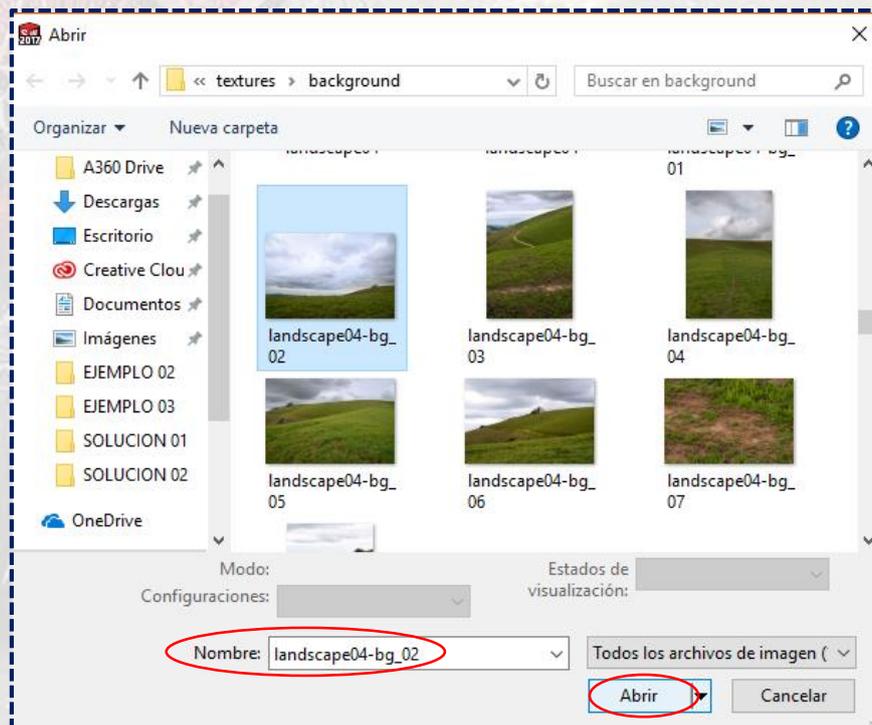
Se mostrará un panel, este contiene una serie de opciones para configurar dicha **escena**. Para poder agregar una, basta con dar clic en **Examinar en Fondo**.



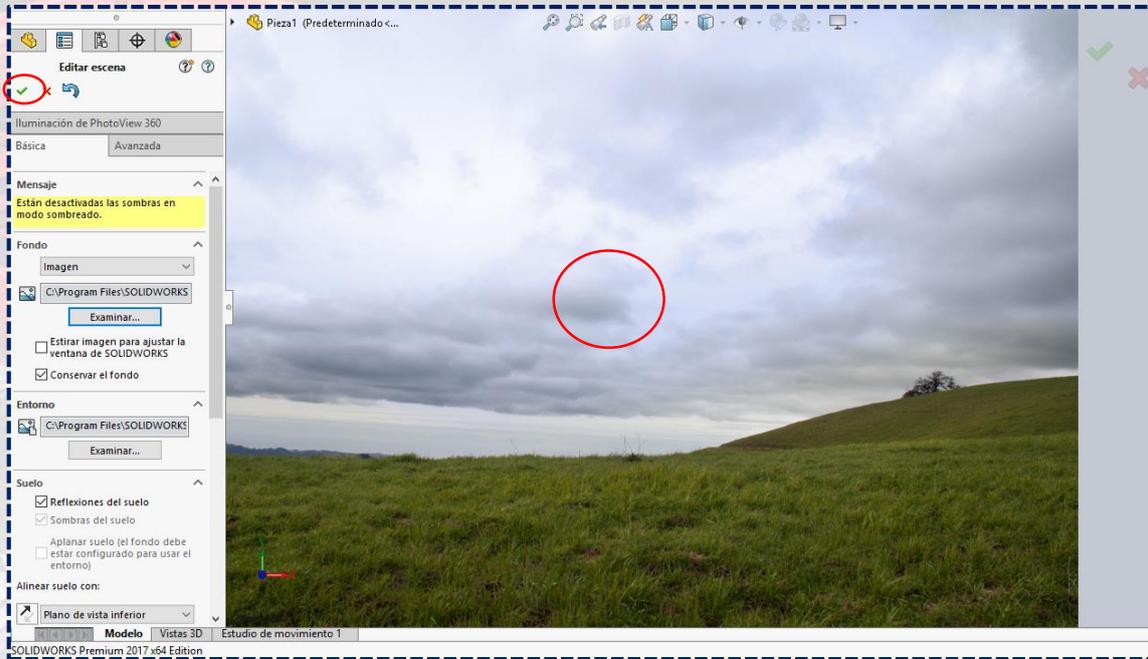
A lo que aparecerá una nueva ventana, ella contiene una serie de imágenes.



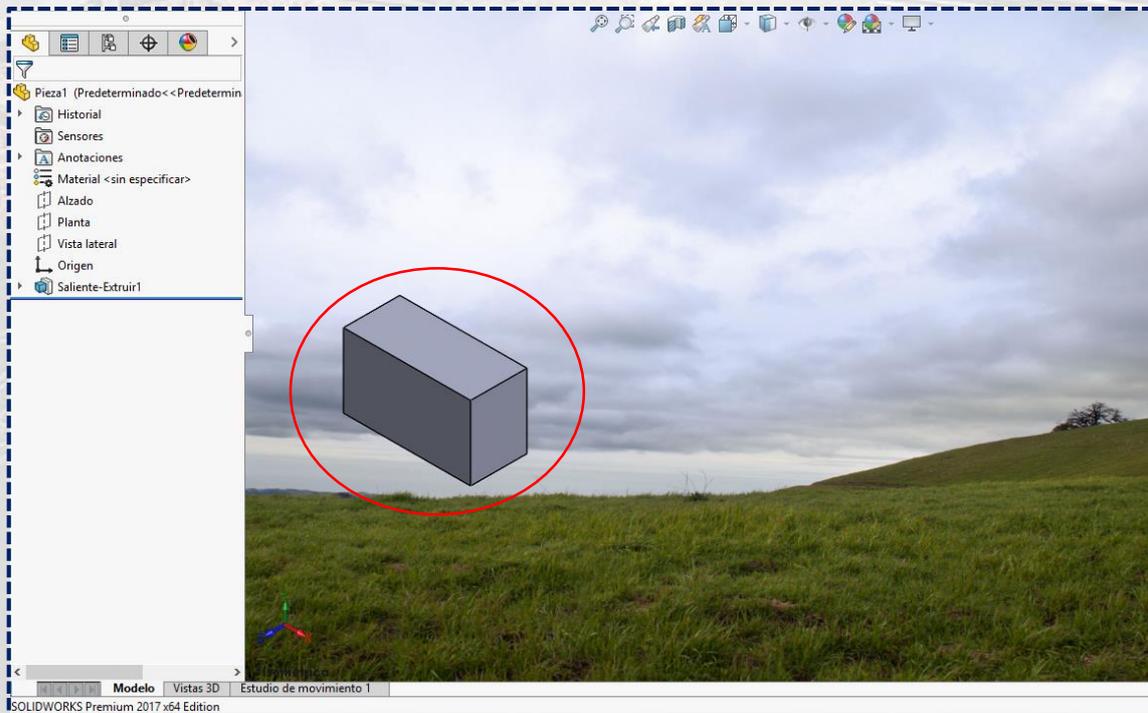
Dentro de las cuales, basta con elegir una de ellas y dar **Abrir**.



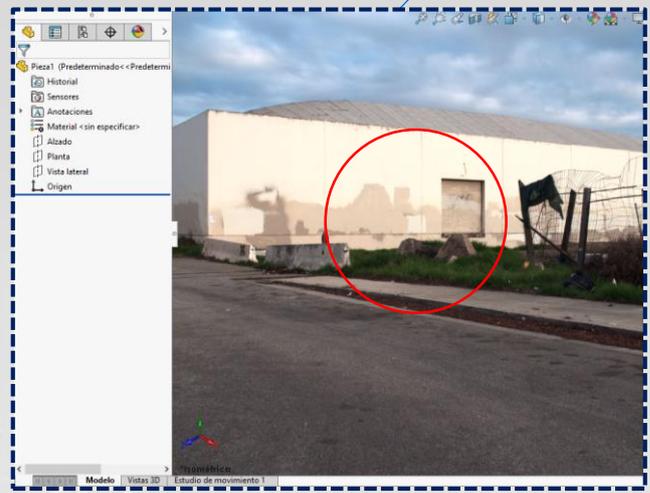
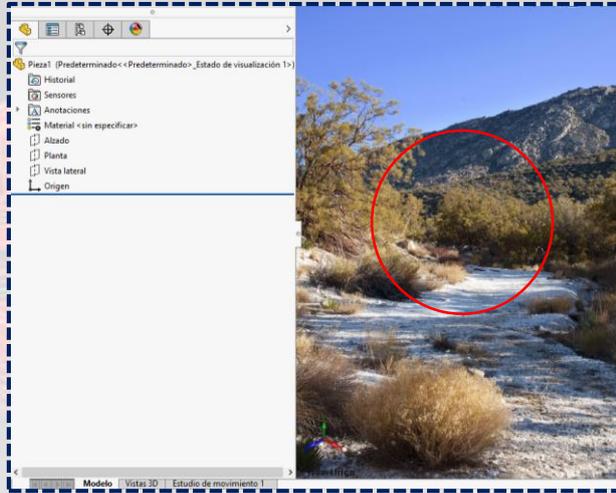
Se verá cómo el fondo se mostrará de la siguiente manera y, una vez definido todo, dar **aceptar**.



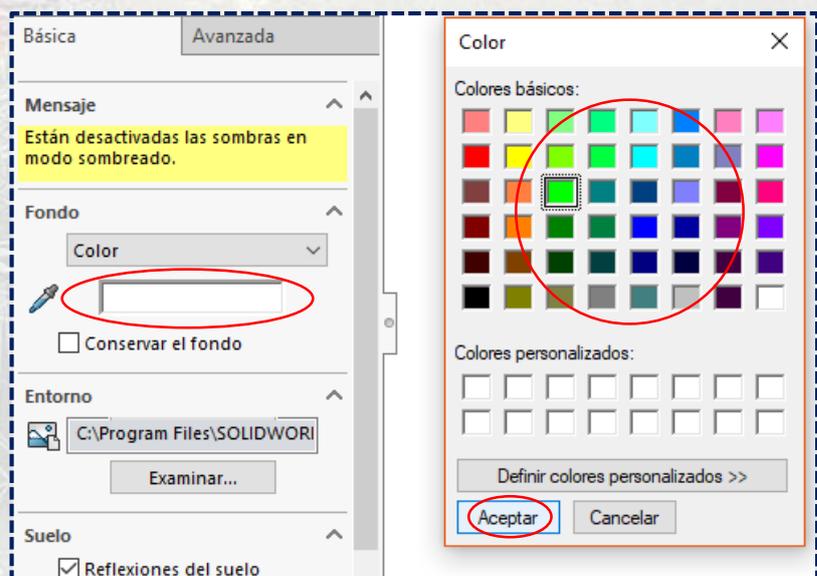
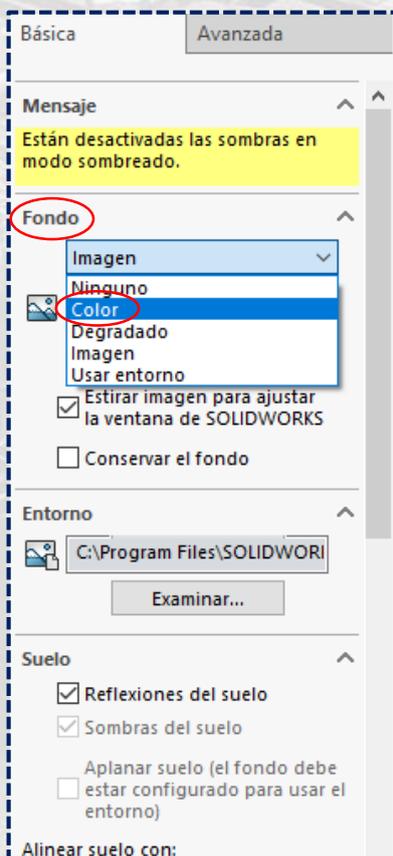
Así, podrá dibujar lo que se quiera y notará cómo el fondo se mantiene.



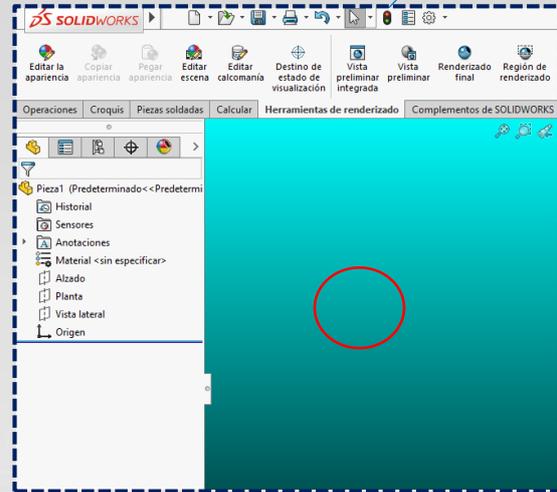
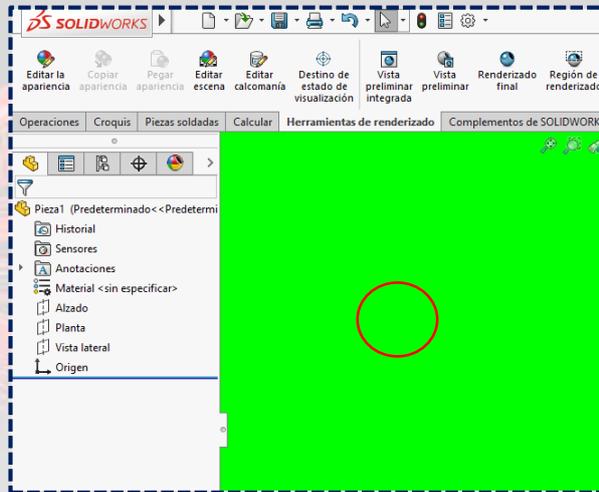
Pudiendo cambiarlo cada vez que se quiera.



También se puede agregar un **color**. Para ello, desplegar **Fondo** y seleccionar **Color**; luego, dar clic debajo de él y así aparecerá una gama de colores en una ventana nueva; en la cual basta con elegir uno de ellos y dar **Aceptar**.

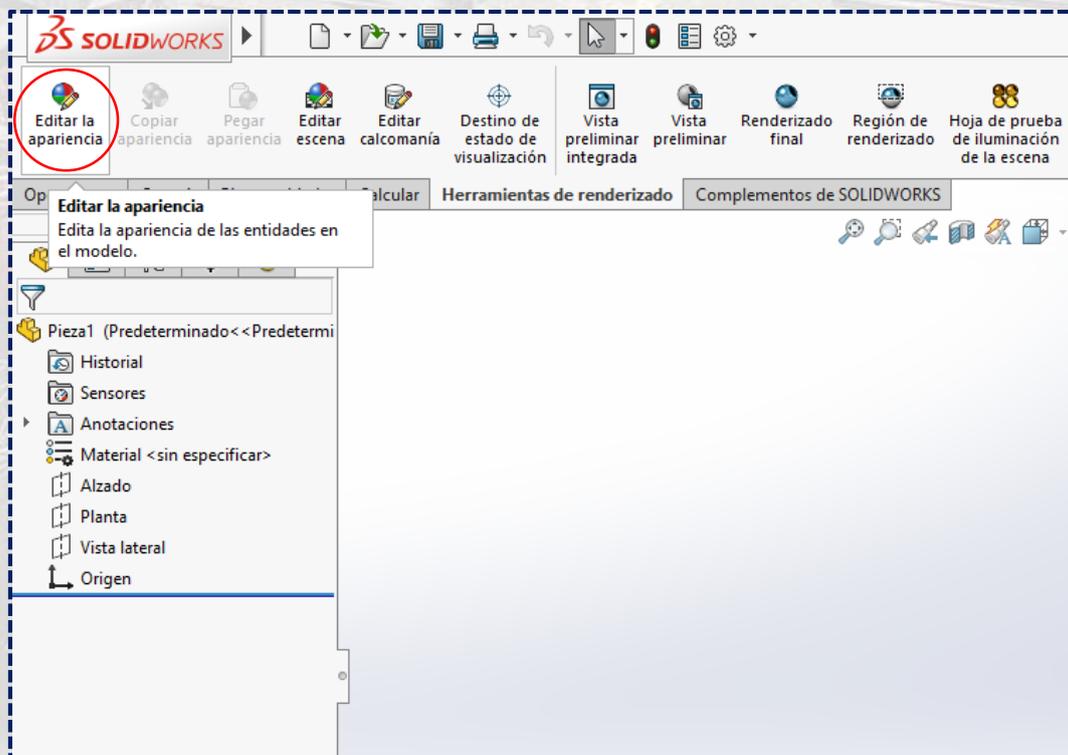


Dependiendo del **color** seleccionado, se visualizará de distintas maneras.

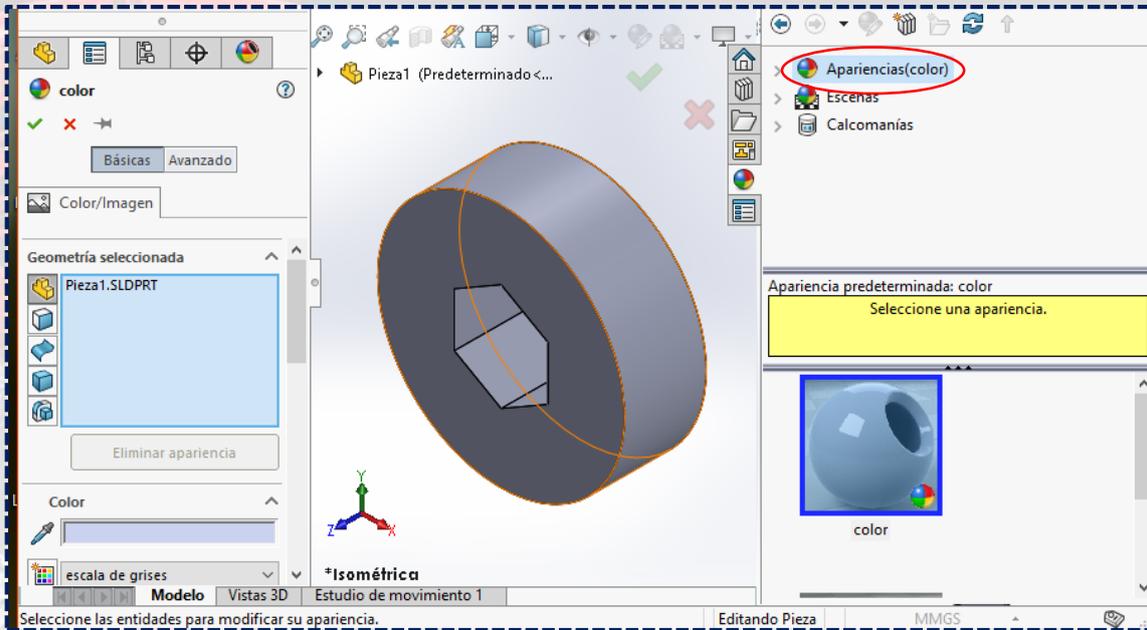


APARIENCIAS

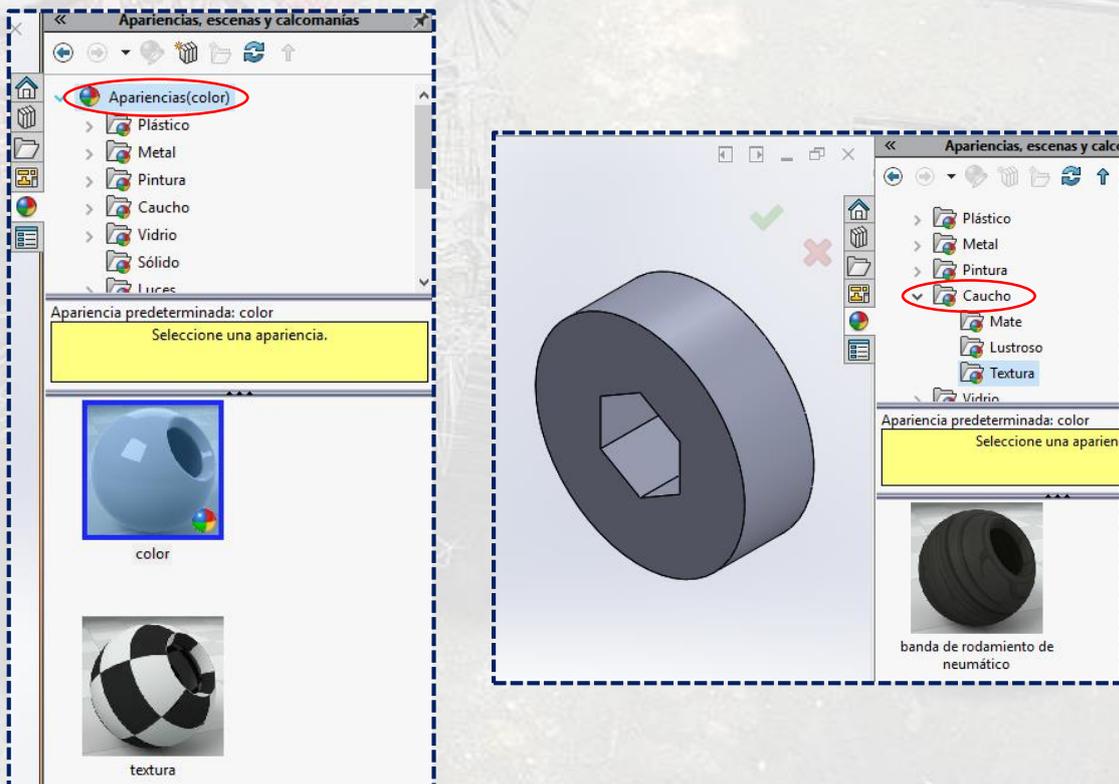
Las **apariencias** permiten agregar cualquier tipo de textura a los componentes; para ello, en la pestaña **Herramientas de renderizado**, dar clic en **Editar la apariencia**.



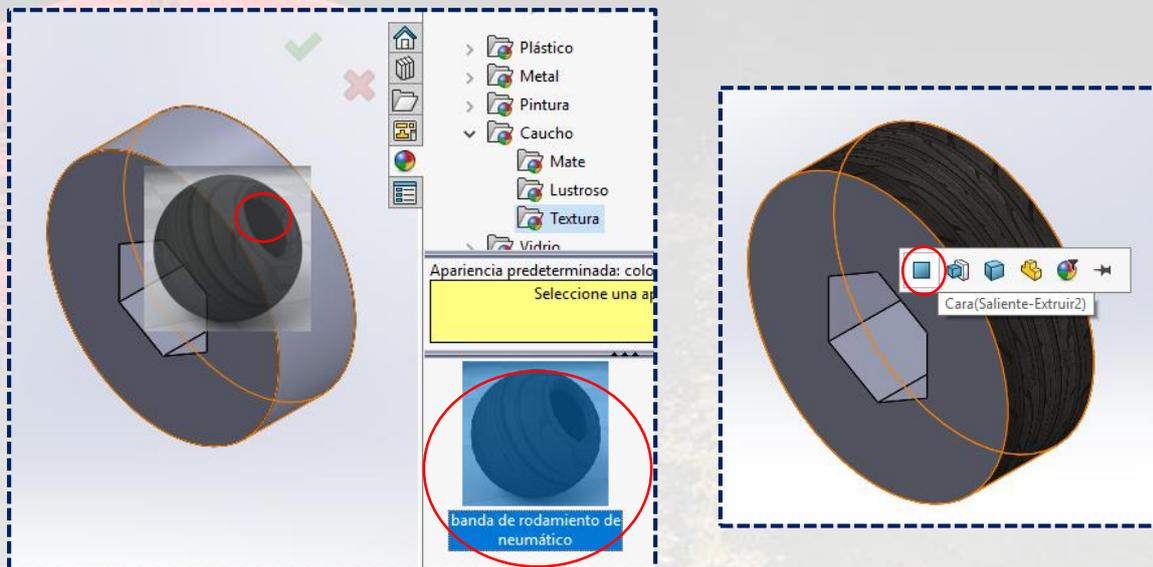
Seguidamente, al lado derecho aparecerá un panel, en el cual se visualizará **Apariencia**.



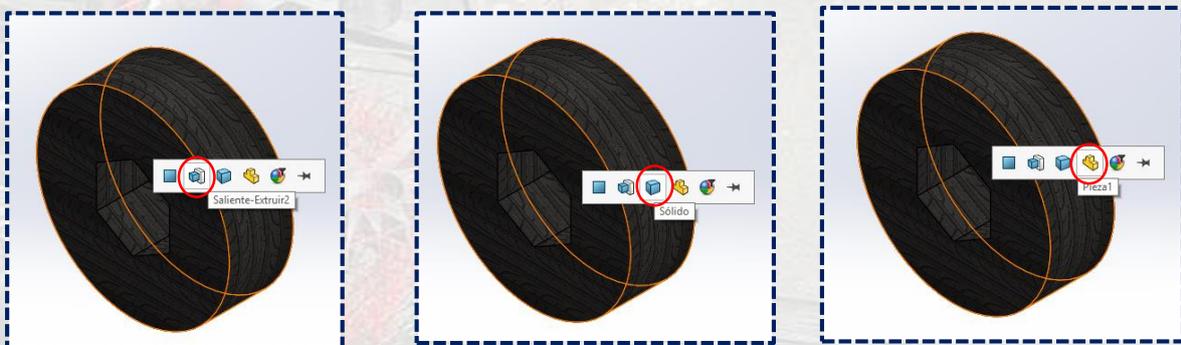
Al desplegar, hay una variedad de **tipos de materiales** y cada uno de ellos, un sub-material.



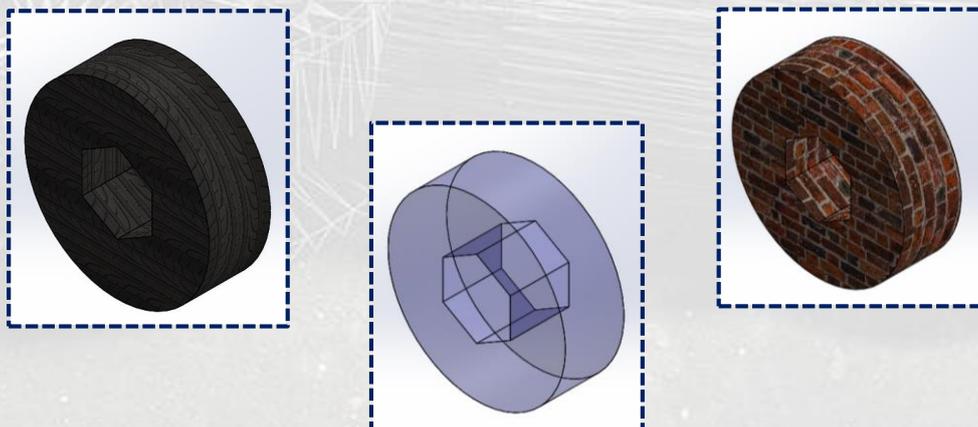
Basta con seleccionar uno de ellos y arrastrar hacia la **pieza**, por lo que aparecerán unas opciones, ahí se podrá asignar a la **cara**.



A la **operación**, al **sólido** o a la **pieza**, solo queda seleccionar alguno de ellos dando un clic sobre su ícono.

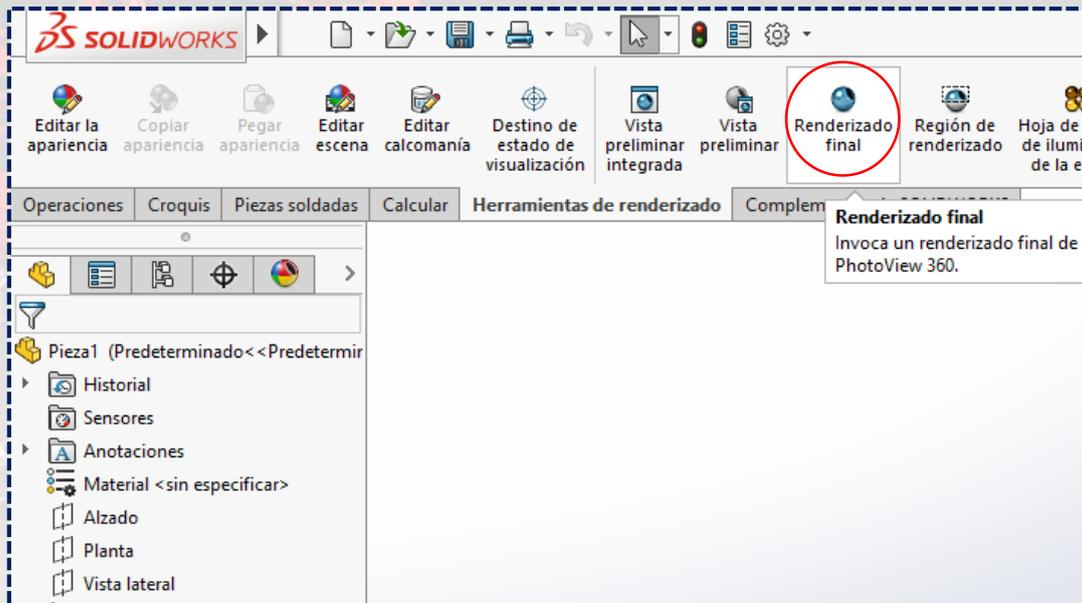


Y así se podrá asignar cualquiera de ellos a cualquier componente.

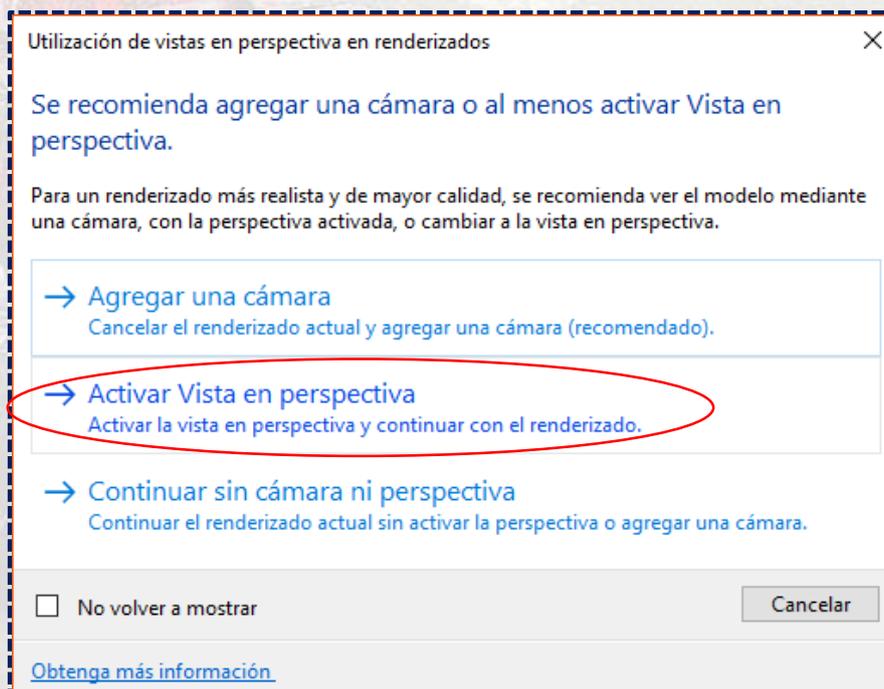


RENDERIZADO

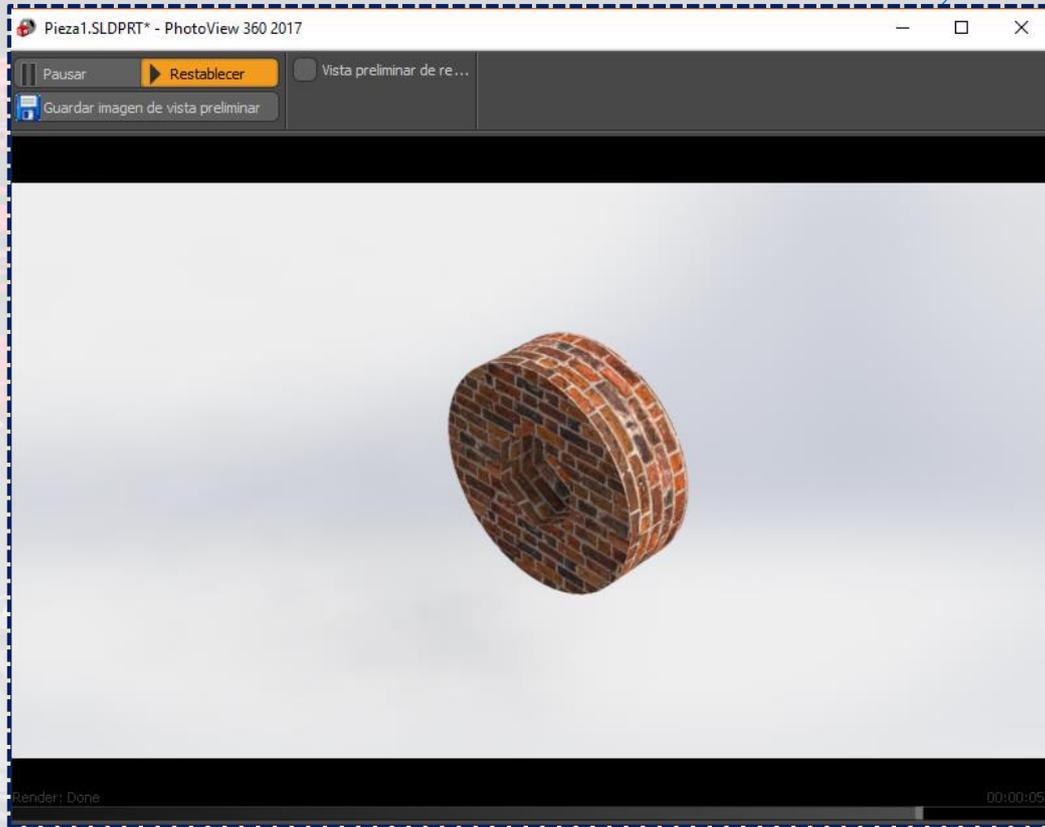
El **renderizado** dará un realismo fotográfico del componente que se tenga, para ello, dar clic a **renderizado final**.



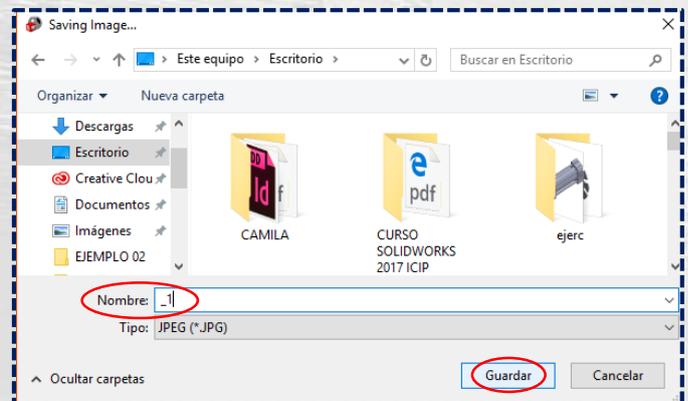
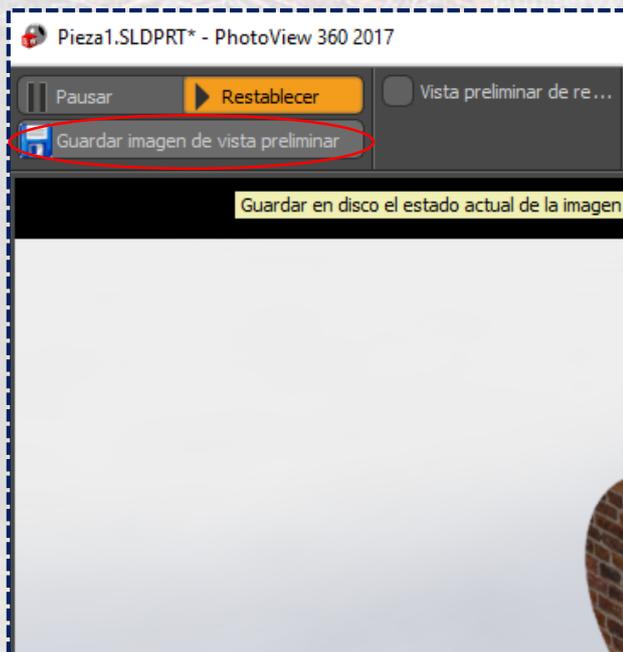
Aparecerá una ventana, en la cual se seleccionará **Activar vista en perspectiva**.



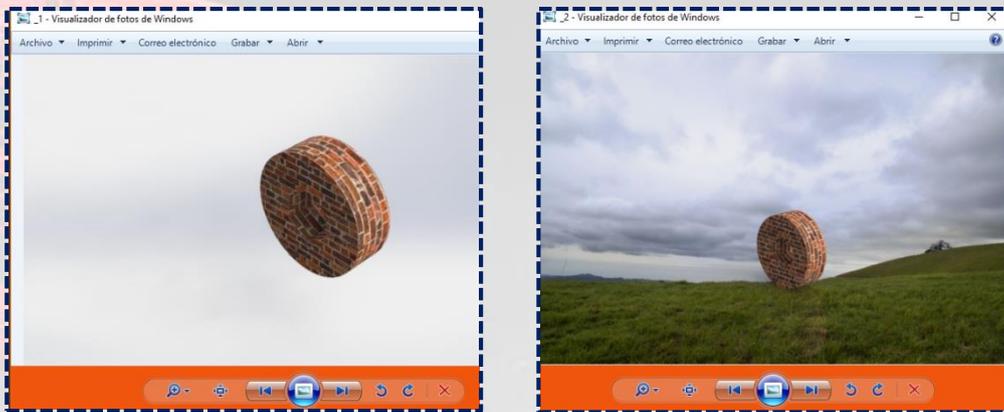
Y en su visualizador mostrará el componente de manera realista.



Seguidamente, dar clic en **Guardar imagen de vista preliminar**, colocar el nombre que se desee y dar **Guardar**.

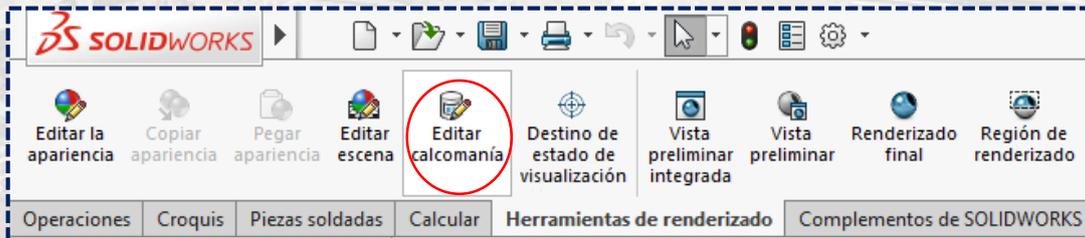


Y así se podrá ver en cualquier **visualizador de fotos** que se tenga, de acuerdo con la **escena** y **textura** asignadas.

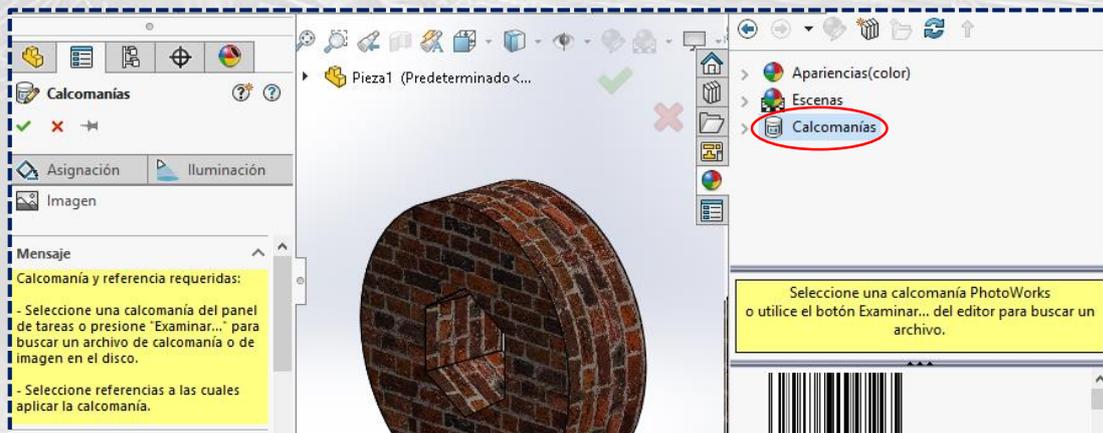


CALCOMANÍAS

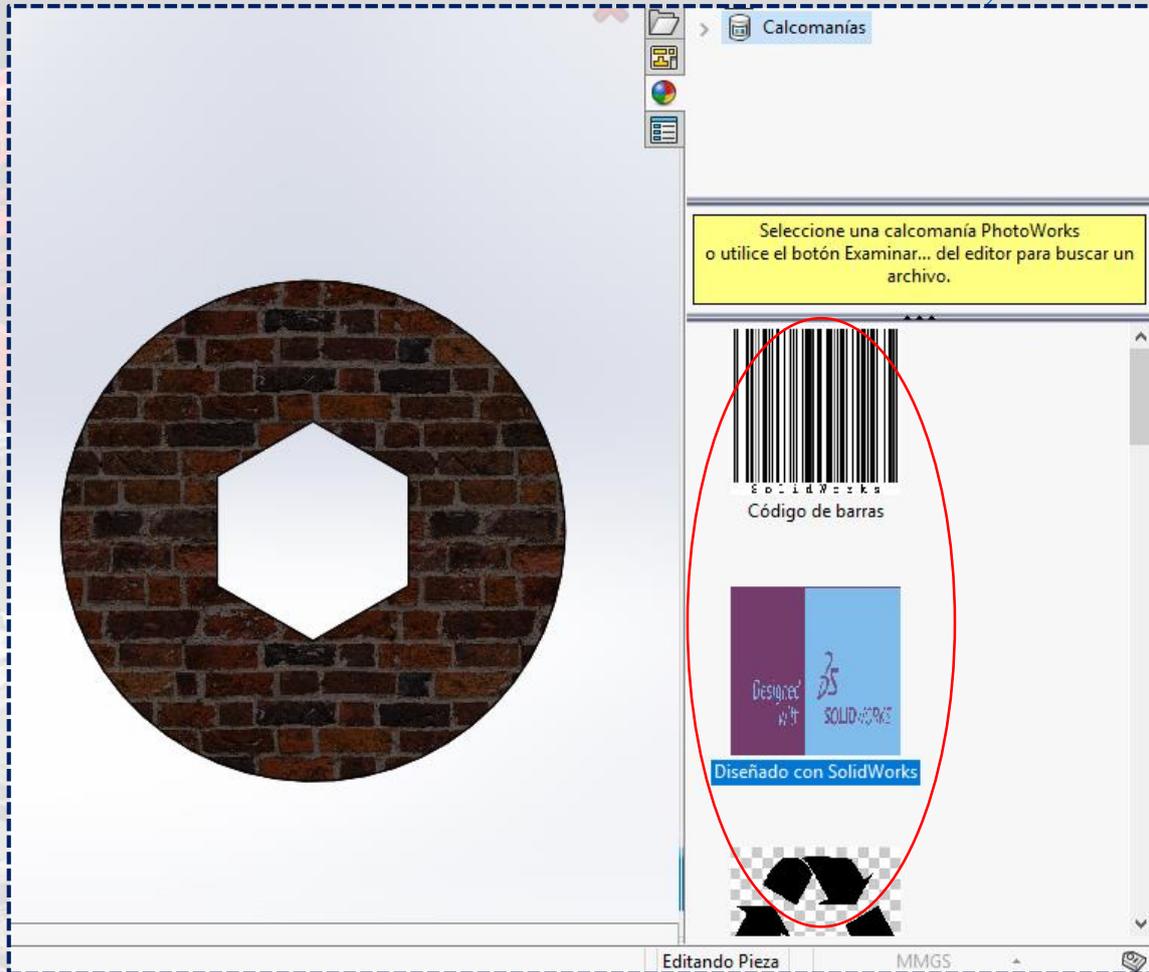
Se podrá agregar **calcomanías** a cualquier componente que se tenga; para ello, dar clic en **Editar calcomanía** de la pestaña **Herramientas de renderizado**.



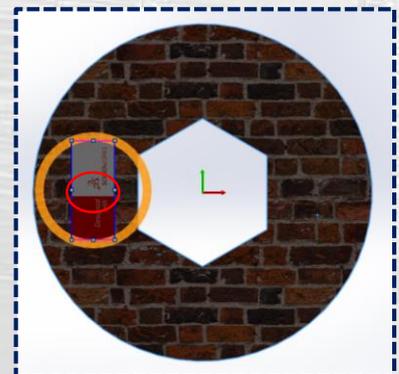
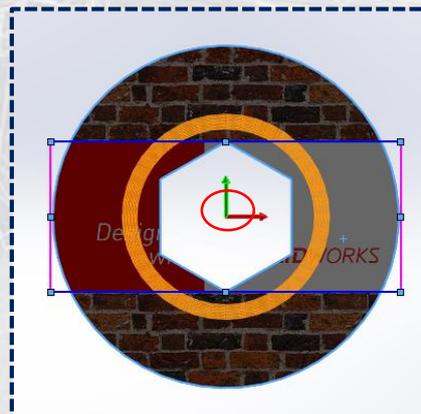
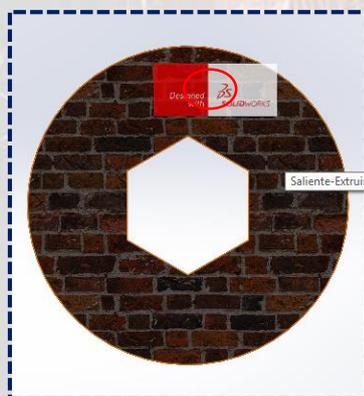
Luego, del lado derecho, aparecerá la opción de **Calcomanías**.



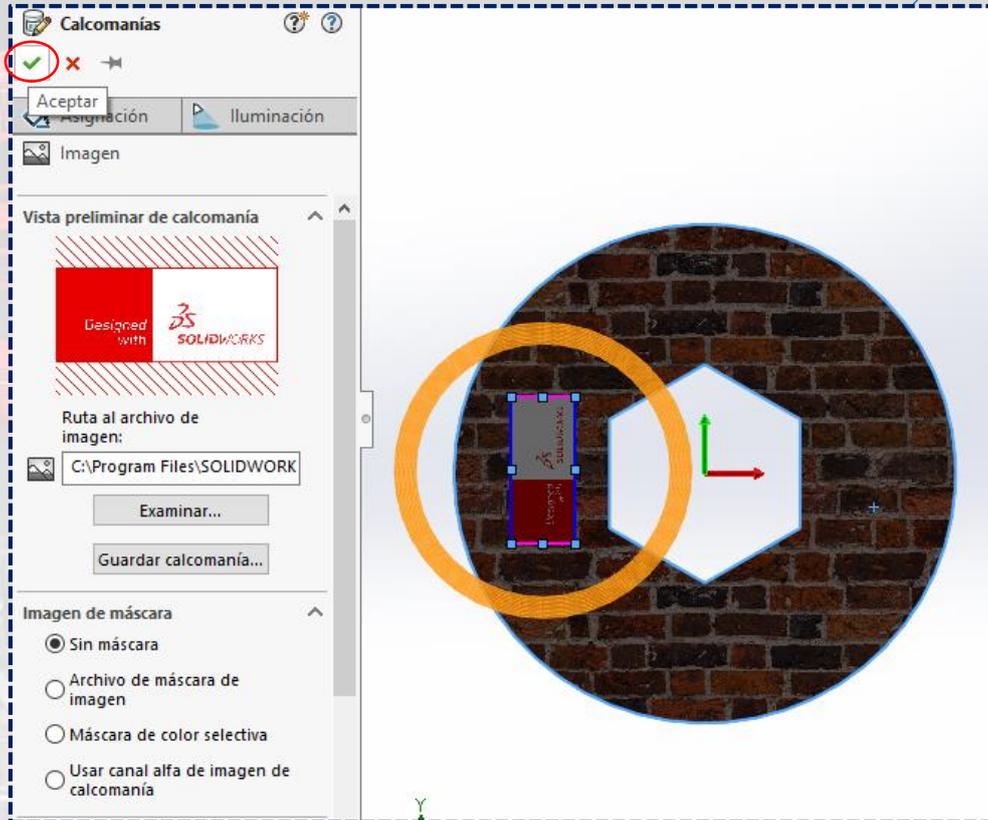
A lo que basta con elegir uno de ellos.



Y arrastrarlo hacia el componente. Una vez ahí, se podrá centrar e incluso girar.



Y así, cuando esté ubicado, soltarlo y dar **Aceptar**.



Por lo que se podrá agregar todas las **calcomanías** que se quiera, en cualquiera de las caras.

