

LUXION

KeyShot™

The key to amazing *shots*.



Crea le tue foto con KeyShot. Semplice, fantastico, veloce.

KeyShot è il primo programma di rendering fotorealistico interattivo in raytracing con illuminazione globale che si comporta come una macchina fotografica piuttosto che come un programma di calcolo grafico. Ed è disponibile sia per Windows che per Mac OS X.

KeyShot lavora con qualsiasi modello solido 3D. Usa una libreria di materiali scientificamente accurati, luci reali e tutta la potenza nascosta del processore del tuo computer, anziché della scheda grafica, per darti istantaneamente immagini foto realistiche strabilianti dei tuoi modelli!

KeyShot non richiede talenti particolari ne' hardware dedicato. E crea subito in 6 passi davanti ai tuoi occhi la foto senza che tu debba lanciare alcun rendering finale!



1° passo - Importa il modello CAD

Basta esportare il file BIP da Alibre Design ed importarlo in KeyShot.

2° passo – Assegna i materiali

Clicca e trascina qualsiasi material predefinito. Metalli, vernici, plastiche, vetri e tanti altri materiali pronto all'uso.



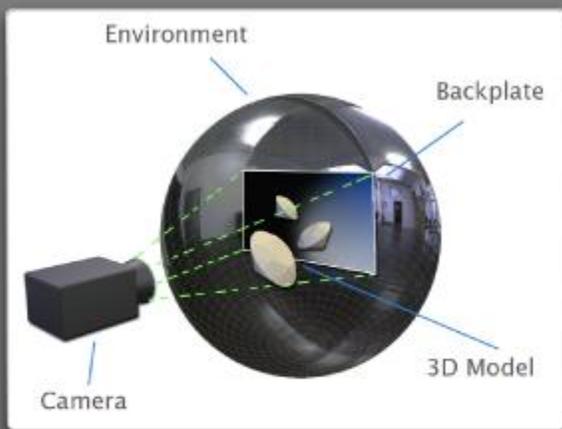


3° passo – Scegli l'illuminazione

Seleziona l'ambientazione (HDRI) che preferisci. Non è necessario creare manualmente le luci. L'illuminazione automatica HDRI risolve automaticamente i complessi calcoli per i settaggi. All'utente basta solo aprire il file d'ambiente desiderato.

4° passo – Indica lo sfondo

Basta mettere una immagine sullo sfondo del modello. Metti un paesaggio reale o uno sfondo astratto per una resa più creativa.



5° passo – Aggiusta la visuale

Con semplici movimenti del mouse indica la tua visuale preferita. Ruota, trasla, ingrandisci e cambia qualsiasi parametro in ogni istante.

6° passo – Goditi il risultato

Tutto avviene in tempo reale davanti ai tuoi occhi per farti apprezzare quello che stai man mano costruendo. Non devi nemmeno lanciare il rendering finale, sbalorditivo!



"[E' stato] **il mio primo rendering con Alibre Design**
... il mio cliente è rimasto impressionato e
pensava fosse una foto della macchina già costruita."

- Dave, PT Axon Instruments

"Il mio primo rendering... tutte le parti disegnate in Alibre
...sono rimasto sbigottito dalla **facilità d'uso**"

- Matt, ConveyTrex, LLC

"E' un dato di fatto che Alibre con [KeyShot] ha **colpito così**
tanto i clienti che ora stampiamo sempre le immagini
fotorealistiche assieme alle messe in tavola per **assistere**
i venditori nel chiudere le trattative."

- Nathan, Merrill Equipment Company



KeyShot for Alibre Edition Basic

Disponibile **gratuitamente** con Alibre Design
Professional e Expert

KeyShot for Alibre Edition

Disponibile in aggiunta a 199 Euro

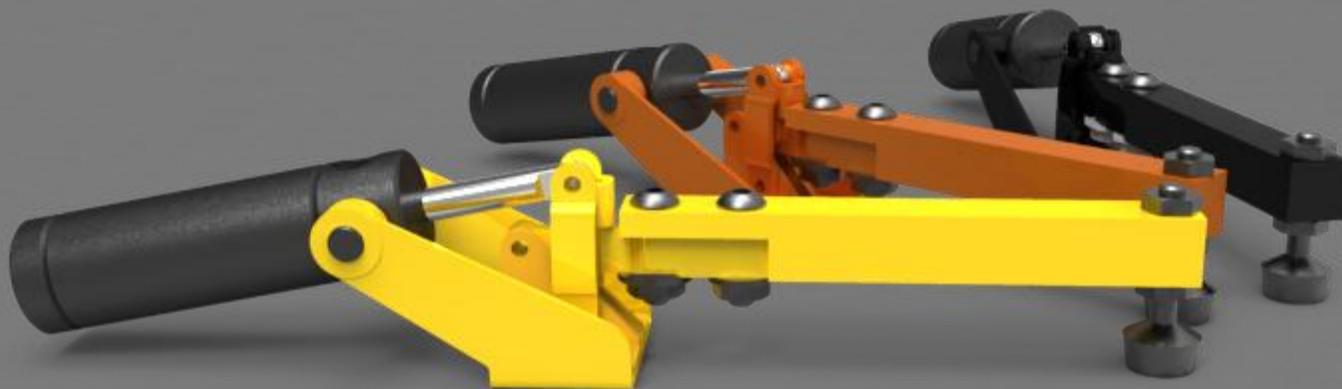
Differenze principali tra i due prodotti: risoluzione massima, rendering esplicito con controlli, alpha channel.

Rendering in tempo reale: è la caratteristica strabiliante di KeyShot, la scena è costantemente renderizzata man mano che si prepara il modello e non solo alla fine dei settaggi. Con un ritardo di un paio di secondi, infatti, l'immagine si aggiorna con l'input dell'utente e acquista sempre più dettaglio fino a diventare completamente fotorealistica con luci, ombre, riflessi e textures. E' un procedimento veramente strabiliante che lascia a bocca aperta qualsiasi utente come verificabile in http://www.lista.it/alibre/alibre_photor.html

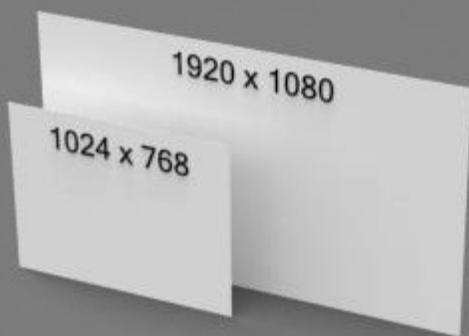
Rendering Esplicito: oltre al rendering in tempo reale è disponibile anche la soluzione tradizionale, il rendering esplicito solo alla fine (e non durante) la preparazione del modello. Premendo il pulsante di rendering esplicito si apre una nuova finestra dove verrà creata l'immagine mettendo a disposizione dell'utente ulteriori settaggi, maggiore risoluzione e l'opzione alpha channel. E' un'opzione disponibile solo con KeyShot for Alibre Edition.

Alpha Channel: rendering con alpha channel significa renderizzare solo il modello e non lo sfondo. Torna utile se lo stesso modello va usato in posti diversi, ovvero se lo scenario viene definito a posteriori in altra soluzione grafica. E' un'opzione disponibile solo con KeyShot for Alibre Edition.

	KeyShot for Alibre Edition Basic	KeyShot for Alibre Edition
Massima risoluzione in tempo reale	1024x768 pixels	1920x1080 pixels
Massima risoluzione in rendering esplicito	non applicabile	2500x1600 pixels
Rendering con alpha channel	No	Si
Settaggi aggiuntivi sul rendering esplicito	No	Si



Descrizione delle specifiche



Risoluzione in tempo reale

La massima risoluzione a schermo con l'attualizzazione immediata di tutti i settaggi del modello modificando i materiali, applicando textures e variando le luci. Disporre di maggiore risoluzione in tempo reale è come avere uno schermo più grande – c'è più spazio per vedere i dettagli. In KeyShot for Alibre Edition Basic questa risoluzione coincide con la generazione finale dell'immagine.

KeyShot for Alibre Edition Basic
1024x768 pixels

KeyShot for Alibre Edition
1920x1080 pixels

Rendering esplicito (non in tempo reale)

Massima risoluzione nel rendering ottenuto con la procedura tradizionale. Nella maggior parte dei casi il precedente rendering in tempo reale è più che sufficiente; se viceversa l'utente desidera maggiore risoluzione o vuole la disponibilità di ulteriori controlli e dell'alpha channel, allora il rendering esplicito è la soluzione ideale.

KeyShot for Alibre Edition Basic
Non applicabile

KeyShot for Alibre Edition
2500x1600 pixels



Ulteriori controlli nel rendering esplicito

Con la versione KeyShot for Alibre Edition è disponibile il rendering esplicito con gli ulteriori controlli:

Samples

Controlla la campionatura per pixel. Le scene con una gran quantità di autoriflessioni e rifrazioni possono beneficiare di un livello più elevato di samples. Un valore elevato di campionatura viene spesso usato insieme ai settaggi di **anti-alias** (vedi voce relativa qui sotto).

Ray Bounces

Questo parametro controlla le riflessioni reciproche tra gli oggetti.

Anti-Aliasing Level

Incrementare il livello di anti-alias consente di ridurre i bordi dentellati negli oggetti che hanno materiali fortemente riflettenti su spigoli prossimi alla posizione orizzontale. Aumentando questo parametro bisogna parimenti aggiustare la campionatura con il controllo **Samples**.

Shadow Quality

Questo parametro controlla la qualità delle ombre nella scena.

Global Illumination Quality

Incrementando questo parametro si ottiene migliore illuminazione nelle aree con piccoli dettagli.

Pixel Filter Size

Questa funzione aggiunge una sfuocatura all'immagine per correggere eccessiva nitidezza. Livelli compresi tra 1.5 ed 1.8 sono solitamente raccomandati, ma non è raro il caso, ad esempio in gioielleria, di valori inferiori, ad esempio tra 1 ed 1.2.

Immagine **senza alpha** channel – lo sfondo è parte integrante del modello renderizzato.



Immagine **con alpha** channel – il modello renderizzato è distinto dallo sfondo che può essere cambiato.



Rendering con alpha channel

Usando il rendering esplicito è possibile inserire l'alpha channel. E' allora disponibile un'immagine renderizzata disgiunta dallo sfondo che può quindi essere cambiato a seconda del documento ove si vuole utilizzare l'immagine. Varie elaborazioni grafiche sono così possibili senza dover penosamente ritagliare l'oggetto desiderato dallo sfondo e rendendo disponibile la stessa immagine per gli utilizzi più vari.

KeyShot for Alibre Edition Basic

No

KeyShot for Alibre Edition

Si

Domande frequenti

Quali formati CAD importa KeyShot?

Keyshot for Alibre importa files BIP.

Ed i files BIP sono tra i formati di esportazione di Alibre.

KeyShot è disponibile a 64-bit?

Certamente, oltre che a 32-bit KeyShot è disponibile anche a 64-bit come Alibre.

Entrambe le soluzioni a 64-bit sono consigliate per grossi assiemi.

KeyShot sfrutta le soluzioni multiprocessore?

Completamente. KeyShot è stato sviluppato fin dall'inizio per sfruttare fino all'ultima goccia ogni processore di sistema senza richiedere risorse alla scheda grafica. Le soluzioni multiprocessore ovviamente non sono obbligatorie.

Quali sono i requisiti di sistema?

KeyShot gira praticamente su qualsiasi computer Windows o Mac senza richiedere alcuna specifica scheda grafica:

requisiti per Windows:

- Windows 7, Vista ed XP (32 o 64 bit)
- processore AMD o Pentium 4 o superiore

requisiti per Macintosh:

- Intel-based Mac
- Mac® OS X 10.5 o successivo

requisiti generali per KeyShot:

- minimo 1GB di RAM
- minimo 500MB di spazio su disco
- mouse a tre pulsanti
- monitor con risoluzione 1024 x 768 o superiore
- qualsiasi scheda grafica (nessuna specifica)
- connessione internet per la sola attivazione iniziale

LISTA STUDIO srl

www.lista.it

Borgo Belvigo 33, 36016 Thiene Vi, tel. 0445382056

e-mail info@lista.it

