



Si no estas logado en REHUBIC



Si estas logado en REHUBIC



Con 2 clic entramos y modificamos la pared

Con 1 clic desplazamos y modificamos la pared

Cuando empieces a trabajar con la aplicación te encontraras por defecto esta ventana
Si deseas desconectarla haz clic en : No deseo que aparezca esta ventana

Pestañas: Los títulos de las pestañas nos indican cual es su uso preferente, **Inicio:** para nuevo o abrir -- **Paredes:** para dar la forma a la estancia -- **Muebles:** para insertar los elementos, cambiar texturas, propiedades de los objetos -- **Proyecto 3D:** para enfocar la perspectiva, render de alta calidad -- **Grabar:** para guardar e imprimir o enviar por mail e imprimir -- **ayuda:** parámetros por defecto, borrar temporales y configuraciones del proxy



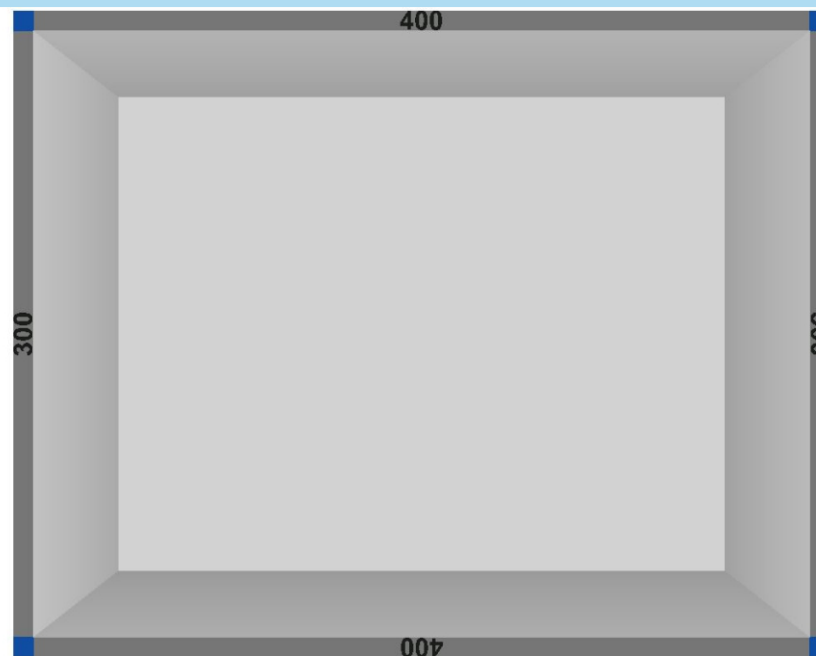
Iconos: en cada pestaña nos aparecerán los iconos necesarios para trabajar

Paredes y Tarimas:

En esta ventana aparecen diferentes paredes y tarimas, basta con arrastrar y colocar sobre la estancia, y en la texturas arrastrar colocar sobre el objeto



Zona trabajo: Es la zona donde aparece la estancia a decorar, en el caso de paredes nos permite modificar la geometría para adaptarla a nuestro diseño



Texturas:

En esta ventana aparecen las librerías de texturas, basta con arrastrar y colocar sobre el objeto o la estancia

Lista de Materiales:

En esta ventana aparecen todos los objetos que tiene la estancia

Buscar Objeto:

Ayuda de búsqueda textual de objeto

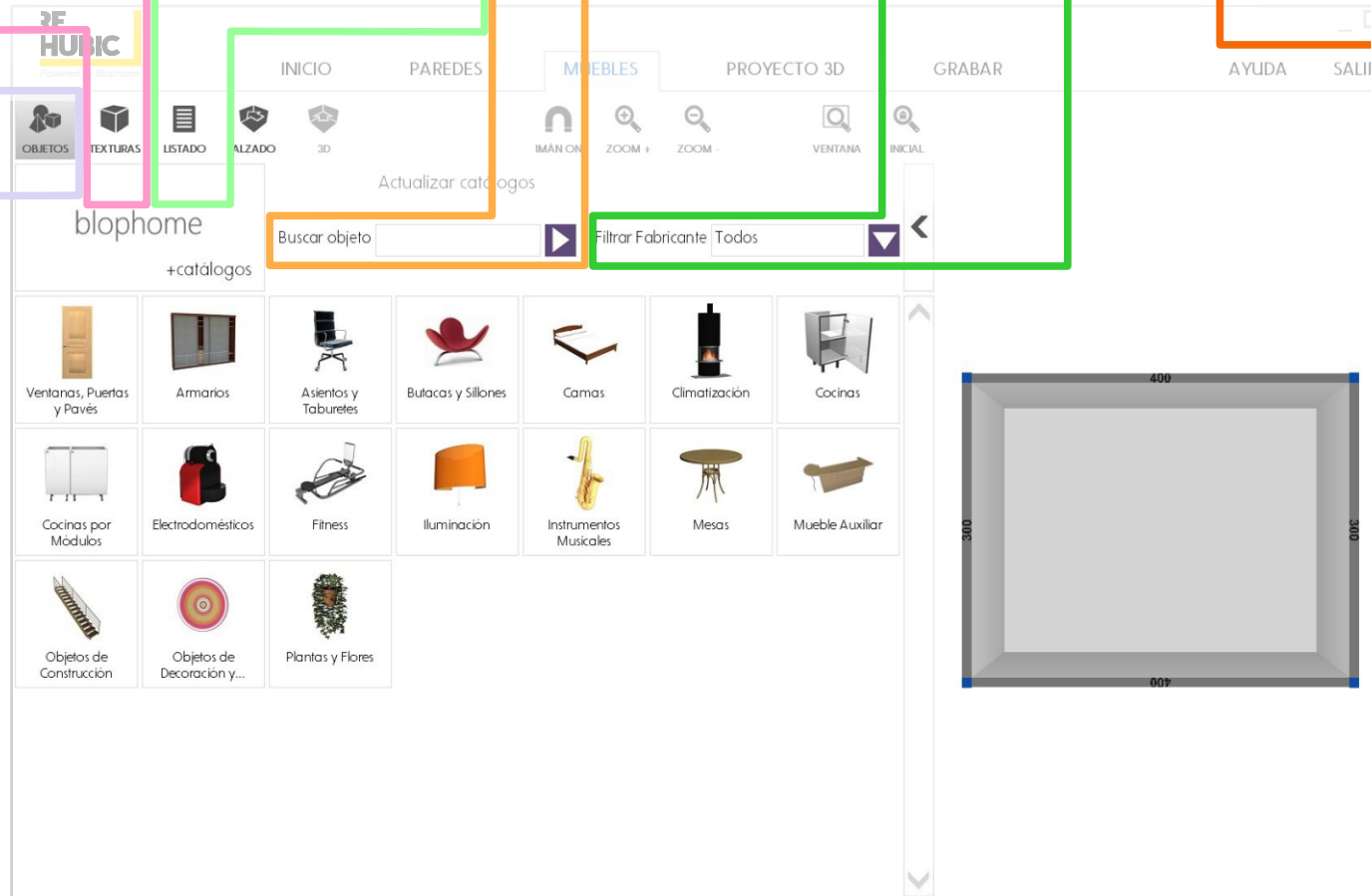
Filtrar Fabricantes

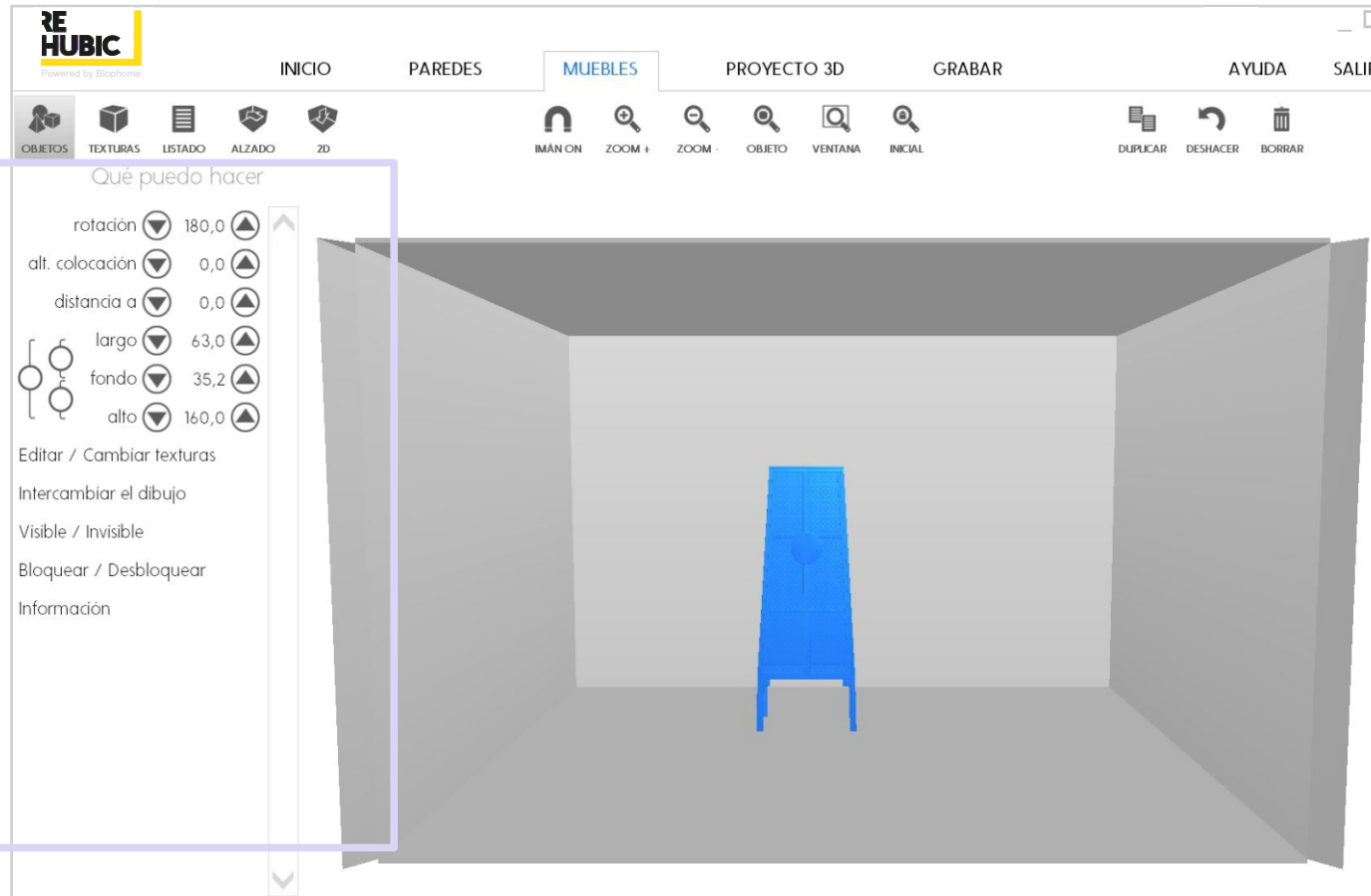
Maximizar y Minimizar

Ventana de Objetos

Objetos:

En esta ventana aparecen las librerías de objetos, basta con arrastrar y colocar sobre la estancia

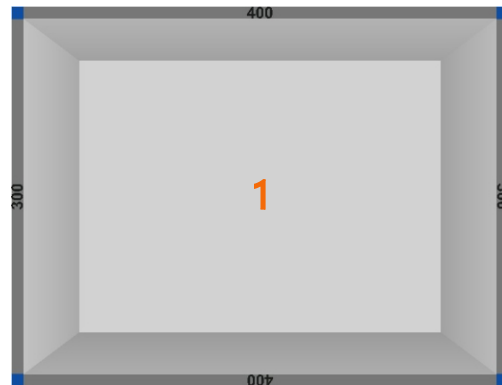




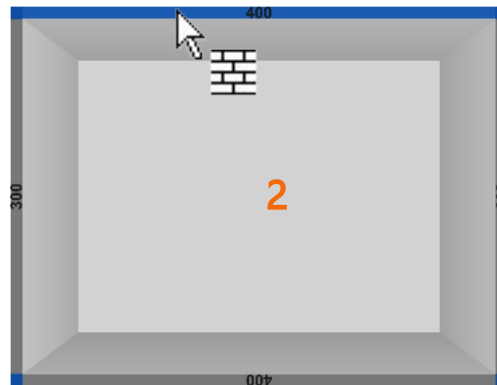
Para adaptar la geometría (1) es tan sencillo como situar el ratón en cualquier pared y estirar, si lo hacemos por los rectángulos interiores (2) podremos realizar formas, para deformar las formas hacerlo por los cuadrados de color azul

1

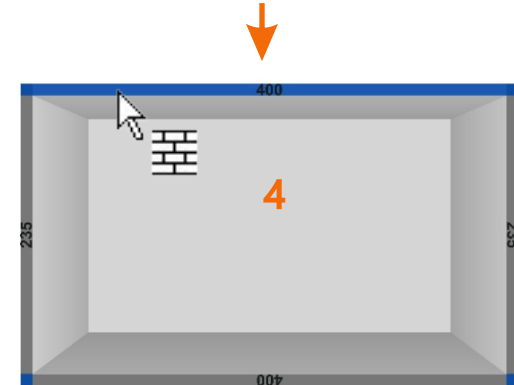
Estado actual



Un clic sobre el zona gris

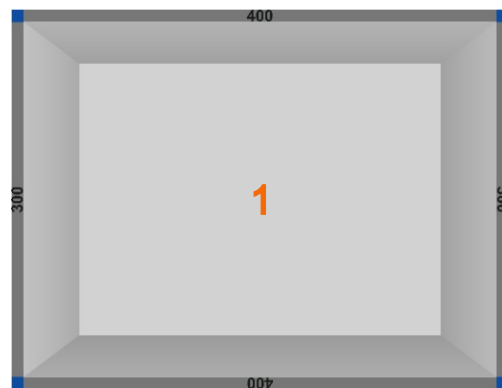


Estirar con el ratón

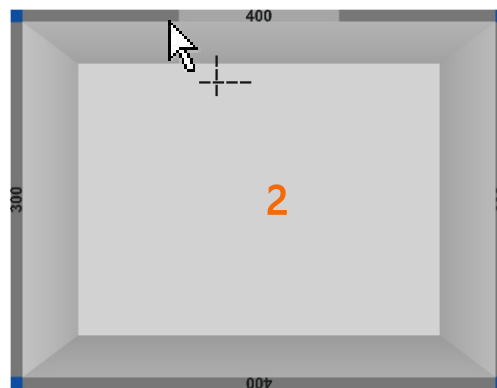


2

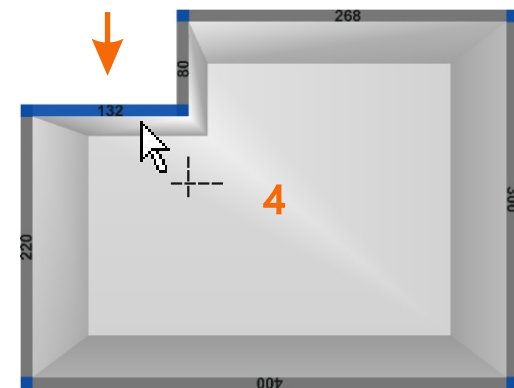
Estado actual



Dos clics sobre el zona gris



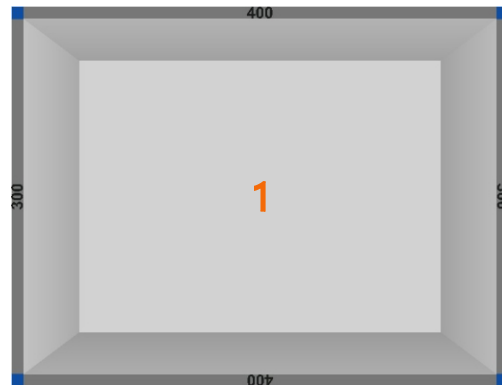
Estirar con el ratón



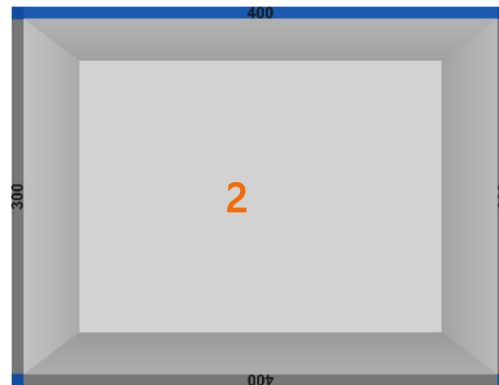
Para adaptar una pared de la geometría (1) doble click en cualquier pared y borrar (2) podremos modificar el largo de la pared

1

Estado actual



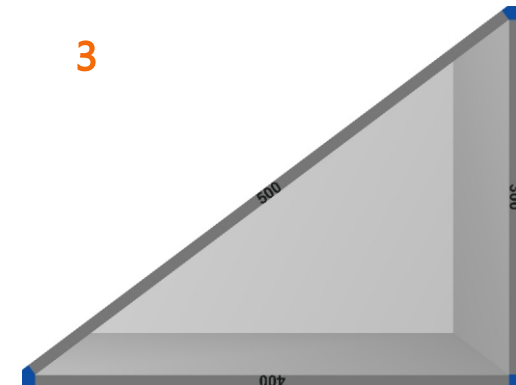
Un clic



Borrar pared

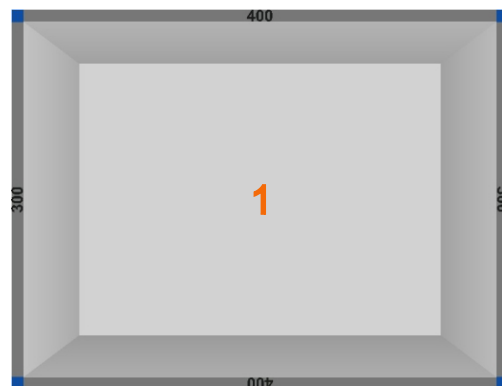


3

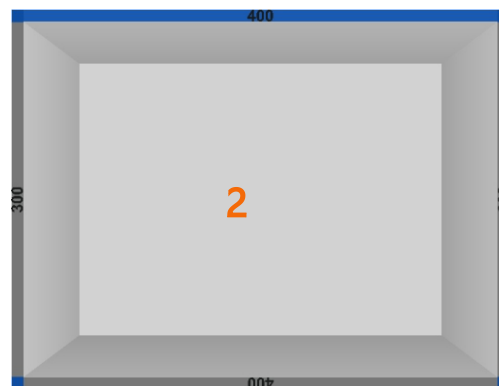


2

Estado actual

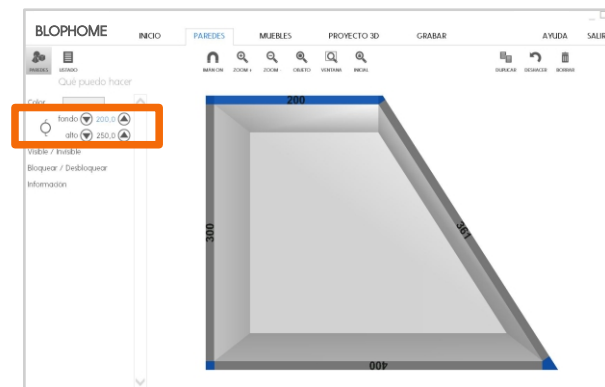


Un clic



Modificar largo de la pared

3



Ayuda REHUBIC

Listado de iconos y que hacen



Añadir pared: hacer clic y automáticamente nos aparecerá un tabique en la estancia, lo podremos modificar, mover.



Añadir Tarima: hacer clic y arrastrar y colocar, nos permite crear tarimas una vez colocada podremos modificar su forma, tamaño, altura.



Catálogos : hacer clic para ver las librerías de objetos



Texturas : hacer clic para ver las librerías de texturas



lista de materiales : hacer clic para ver todos los objetos que tiene la estancia



Alzado: icono intercambiable para editar el revestimiento de la estancia



Vista 3D / Vista 2D: icono intercambiable para ver la estancia en 3D (perspectiva) o 2D (planta)



Imán On / Imán Off: nos indica que en la actualidad los objetos se engancharan a las paredes por defecto, si hacemos clic los objetos quedaran liberados y no se engancharan a las paredes.



Render realista: Icono para ver los render del proyecto



Vistas : hacer clic para recuperar cualquier punto de vista sobre el que se haya realizado una perspectiva



Zoom + : al hacer clic nos ampliara la vista incrementalmente



Zoom - : al hacer clic nos reducirá la vista incrementalmente



Zoom objeto : al hacer clic hara un encuadre de la vista sobre el objeto seleccionando



Zoom ventana : con dos puntos haremos marcaremos el área que deseemos ver de cerca.



Zoom inicial : al hacer clic nos dejara el zoom en el inicio



Duplicar : duplica el objeto seleccionado



Deshacer : icono para deshacer una acción



Borrar : Borra el objeto seleccionado



Rehacer : icono para rehacer una acción

Seleccionar un objeto simple

Rotación : Editando el numero o con las flechas nos rotara el objeto en las coordenadas x,y (planta)

Altura de colocación :

Editando el numero o con las flechas nos cambiara la altura de colocación respecto el suelo

Distancia a: al hacer clic en la flecha nos iremos al objeto y seleccionaremos la distancia que deseemos modificar

Largo : Editando el numero o con las flechas nos modifica la medida

Alto : Editando el numero o con las flechas nos modifica la medida

Ancho : Editando el numero o con las flechas nos modifica la medida

Cambiar texturas : desde aquí también podemos cambiar las texturas, al hacer clic nos aparecerán las librerías de texturas y las capas del objeto, nos indica que textura tiene cada capa, y podemos arrastrar y colocar también de la librería de texturas a la capa.

Intercambiar el dibujo : Solo posible en ciertos objetos

Visible / Invisible: Ocultar objetos

Bloquear / Desbloquear : Bloquea la posición del objeto y sus dimensiones

Información: información adicional del objeto

Qué puedo hacer

rotación ▼ 180,0 ▲

alt. colocación ▼ 0,0 ▲

distancia a ▼ 0,0 ▲

largo ▼ 63,0 ▲

fondo ▼ 35,2 ▲

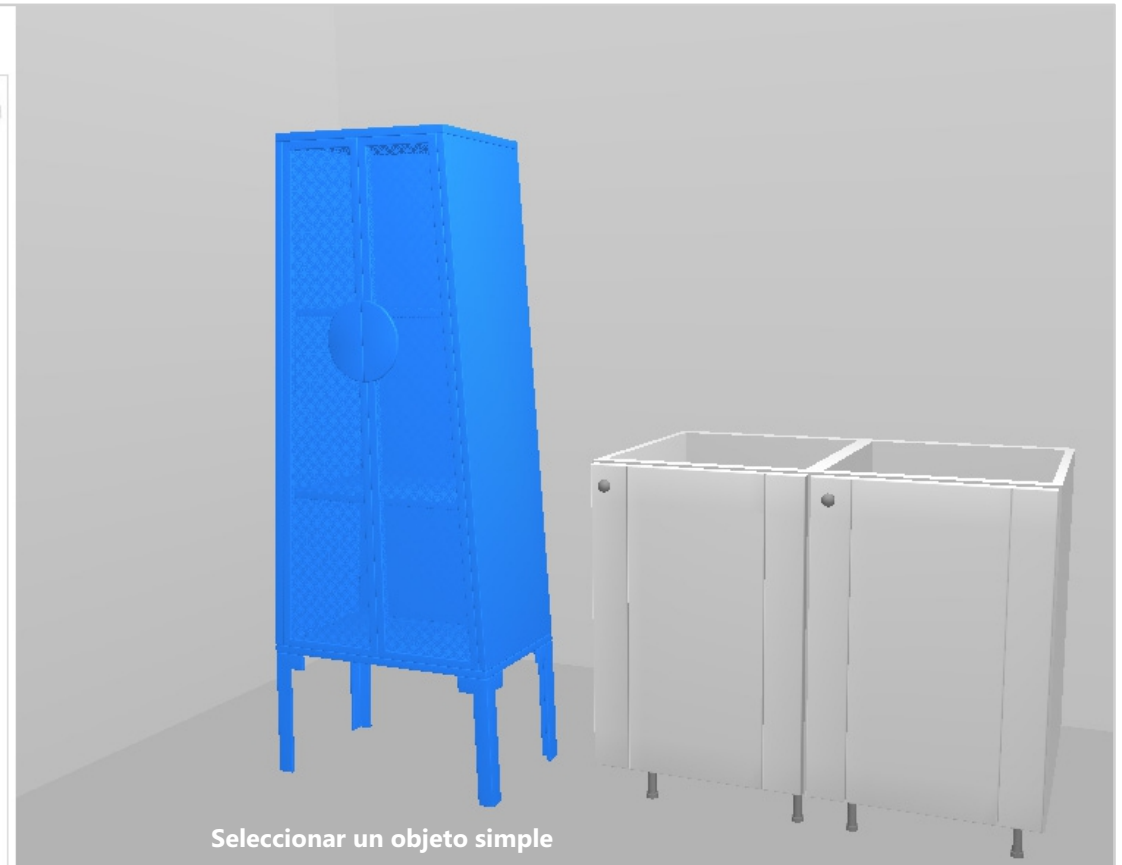
alto ▼ 160,0 ▲

Editar / Cambiar texturas

Visible / Invisible

Bloquear / Desbloquear

Información



Seleccionar un objeto simple

Seleccionar un objeto con series y objetos vinculados y acabados

Rotación : Editando el numero o con las flechas nos rotara el objeto en las coordenadas x,y (planta)

Altura de colocación :

Editando el numero o con las flechas nos cambiara la altura de colocación respecto el suelo

Distancia a: al hacer clic en la flecha nos iremos al objeto y seleccionaremos la distancia que deseemos modificar

Largo : Editando el numero o con las flechas nos modifica la medida

Alto : Editando el numero o con las flechas nos modifica la medida

Ancho : Editando el numero o con las flechas nos modifica la medida

Qué puedo hacer

rotación 180,0

alt. colocación 8,0

distancia a 0,0

largo 20,0

fondo 62,2

alto 88,0

Cambio de serie

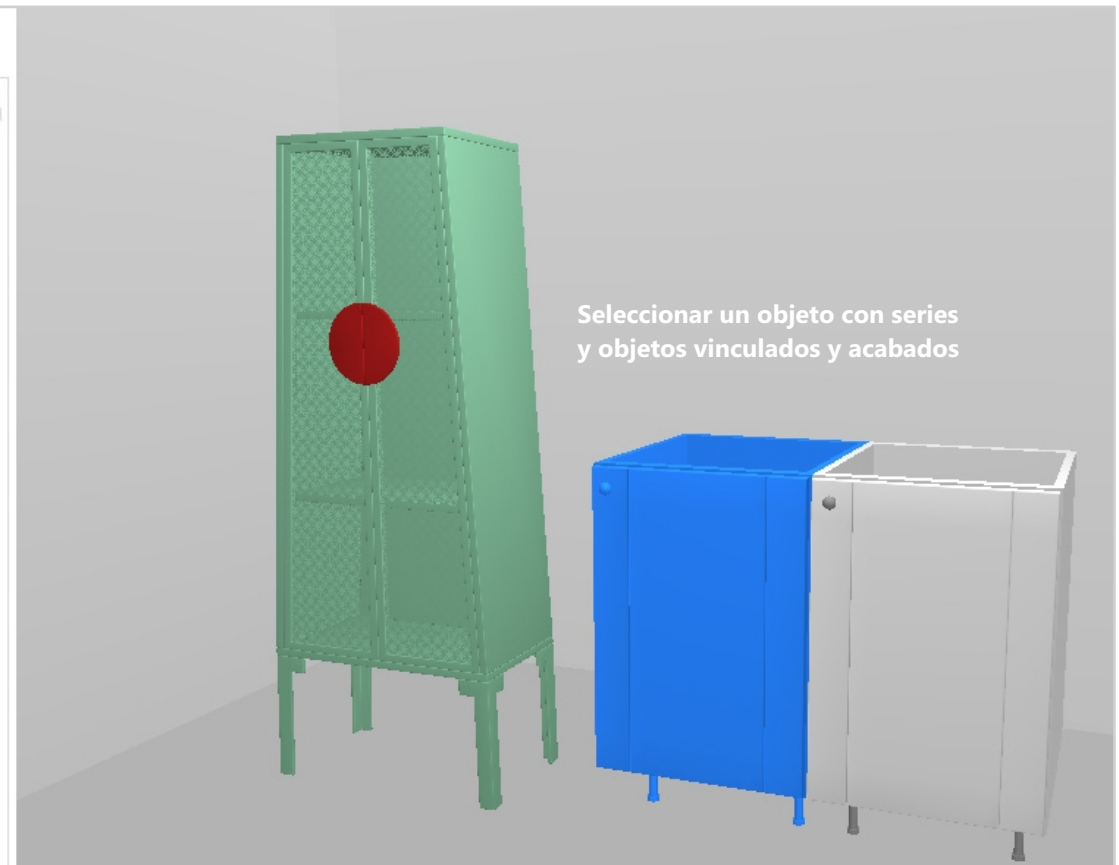
Cambio de color

Abrir / Cerrar

Visible / Invisible

Bloquear / Desbloquear

Información



Cambio de serie : nos aparecen tres opciones:

Muebles bajos: en este caso inactivo

Puertas: nos presentara los estilos de puerta

Tiradores: nos presentara los tiradores

Cambio de color: Nos aparecen las opciones de acabado definidas por el fabricante

Visible / Invisible: Ocultar objetos

Bloquear / Desbloquear : Bloquea la posición del objeto y sus dimensiones

Información: información adicional del objeto

Seleccionar varios objetos con series y objetos vinculados y acabados

Altura de colocación :

Editando el numero o con las flechas nos cambiara las alturas de colocación respecto el suelo de los objetos seleccionados

Cambio de serie :

nos aparecen tres opciones:

Muebles bajos: en este caso inactivo

Puertas: nos presentara los estilos de puerta

Tiradores: nos presentara los tiradores

Cambio de color: Nos aparecen las opciones de acabado definidas por el fabricante

Abrir / Cerrar : Nos abre las puertas

Visible / Invisible: Ocultar objetos

Bloquear / Desbloquear : Bloquea la posición del objeto y sus dimensiones

Agrupar objetos: Unir varios objetos como si fuesen solo uno

Desagrupar objetos: Descomponer el grupo de objetos en sus nativos

Qué puedo hacer

alt. colocación ▼ 15,0 ▲

Cambio de serie

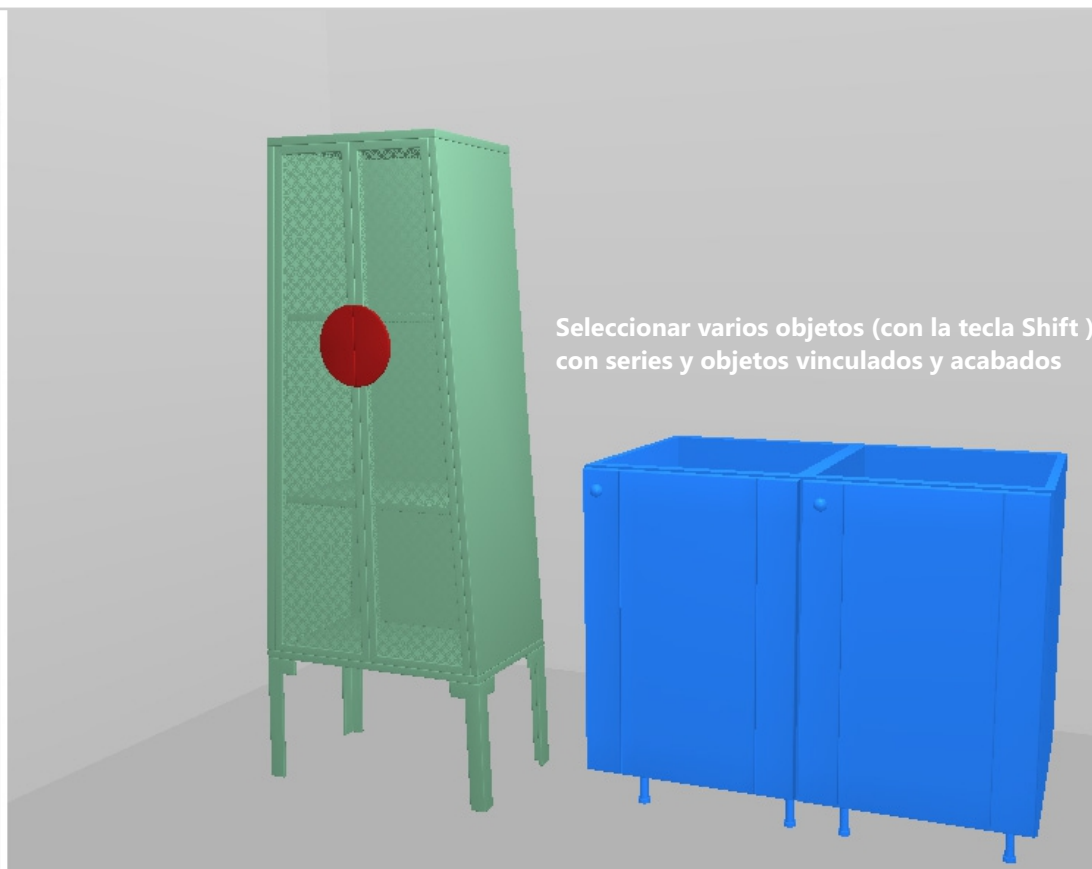
Cambio de color

Abrir / Cerrar

Visible / Invisible

Bloquear / Desbloquear

Agrupar objetos



Combinación modificadores de tamaño



largo ▼ 63,0 ▲

fondo ▼ 35,2 ▲

alto ▼ 160,0 ▲

Largo y Fondo :

Al conectar estos dos modificadores y cambiar los datos de uno de ellos: por ejemplo el largo; modificara proporcionalmente el fondo, y viceversa



largo ▼ 63,0 ▲

fondo ▼ 35,2 ▲

alto ▼ 160,0 ▲

Fondo y Alto :

Al conectar estos dos modificadores y cambiar los datos de uno de ellos: por ejemplo el alto; modificara proporcionalmente el fondo, y viceversa



largo ▼ 63,0 ▲

fondo ▼ 35,2 ▲

alto ▼ 160,0 ▲

Largo y Alto :

Al conectar estos dos modificadores y cambiar los datos de uno de ellos: por ejemplo el alto; modificara proporcionalmente el largo, y viceversa



largo ▼ 63,0 ▲

fondo ▼ 35,2 ▲

alto ▼ 160,0 ▲

Largo, Fondo y Alto :


Al conectar todos los modificadores y cambiar los datos de uno de ellos modificara proporcionalmente los dos restantes


Qué puedo hacer


rotación ▼ 180,0 ▲

alt. colocación ▼ 0,0 ▲

distancia a ▼ 0,0 ▲

 largo ▼ 63,0 ▲

 fondo ▼ 35,2 ▲

 alto ▼ 160,0 ▲

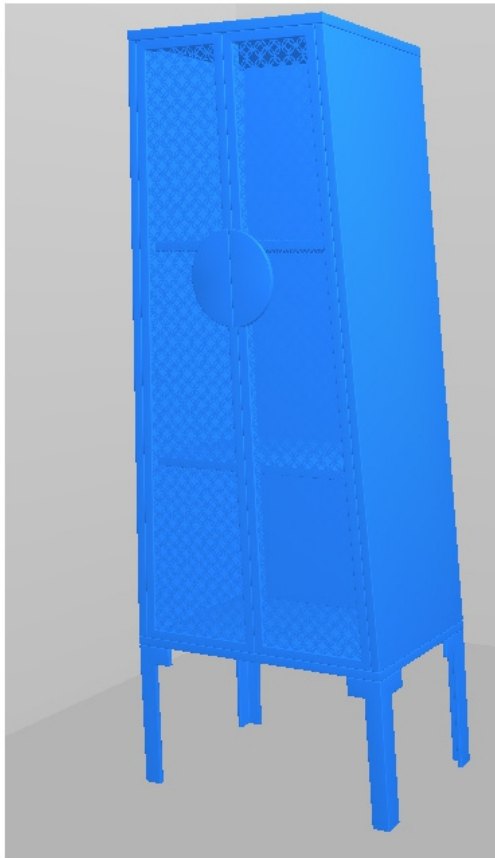
Editar / Cambiar texturas

Intercambiar el dibujo

Visible / Invisible

Bloquear / Desbloquear

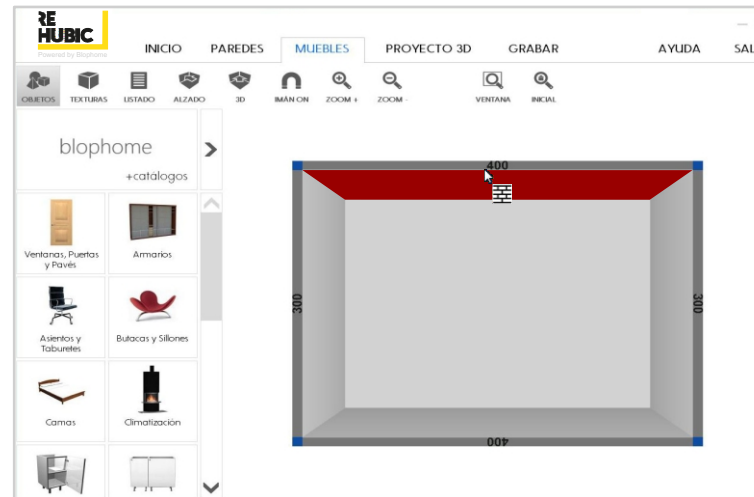
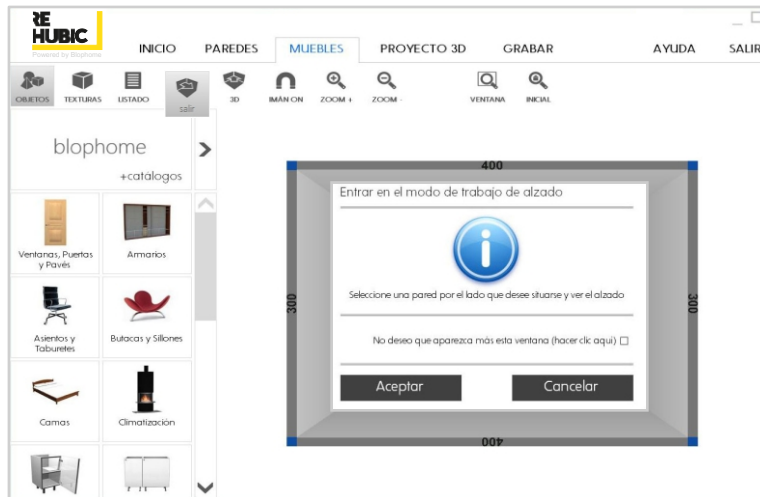
Información



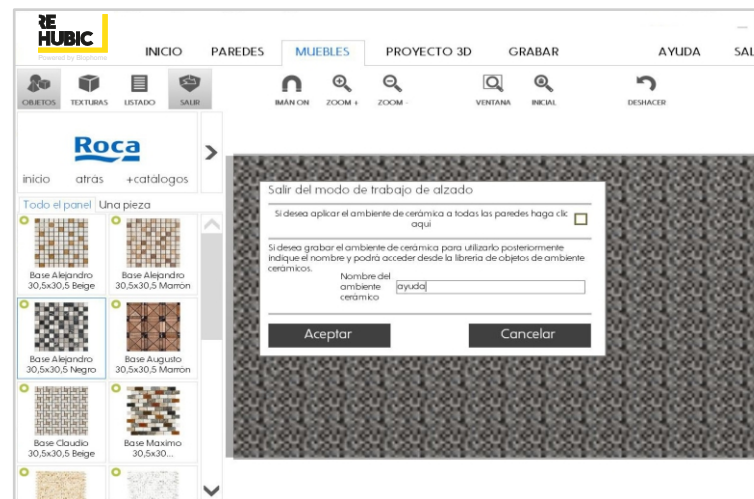
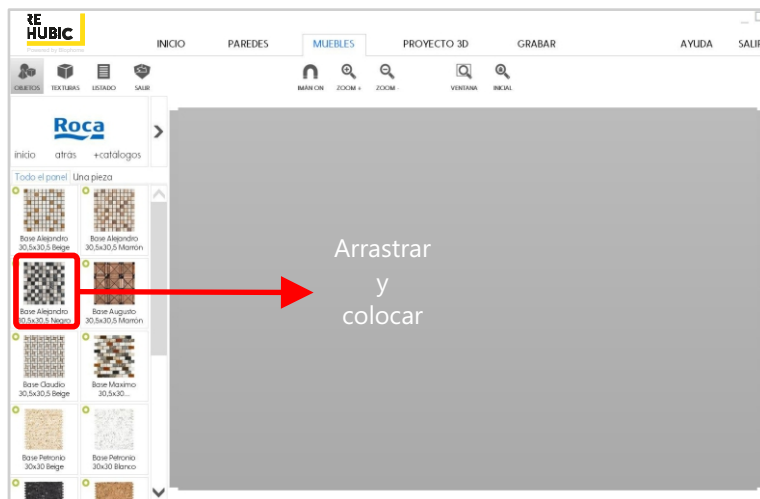
Haciendo clic en los corchetes se ponen de color rojo; sirven para bloquear o desbloquear el largo; fondo y/o alto

Ayuda REHUBIC

Entrar y Salir en Modo Trabajo en Alzado



Seleccione una pared por el lado que desee situarse y ver el alzado



El alzado es el modo mas apropiado para trabajar con los catálogos de cerámica

Si desea podrá aplicar el ambiente de cerámica a todas las paredes

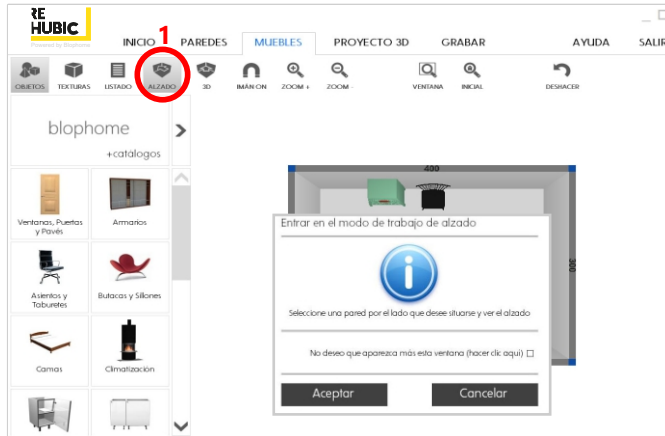
También podrá grabar el ambiente de cerámica para utilizarlo posteriormente indique el nombre y podrá acceder desde la librería de objetos de ambiente cerámicos

Si solo desea revestir una pared y no grabar el ambiente presione Aceptar y saldrá del modo de trabajo en alzado

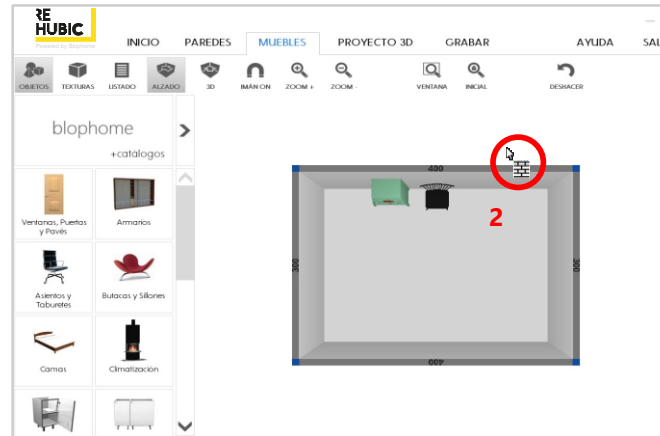
Ayuda REHUBIC

Revestir Paredes o Suelo en Modo Trabajo en Alzado

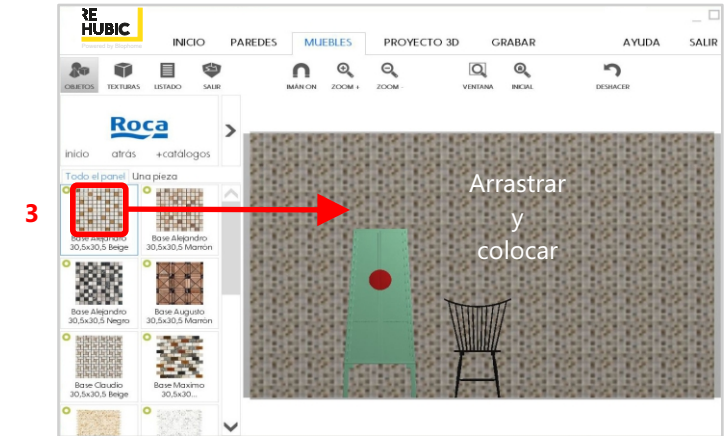
1 de 5



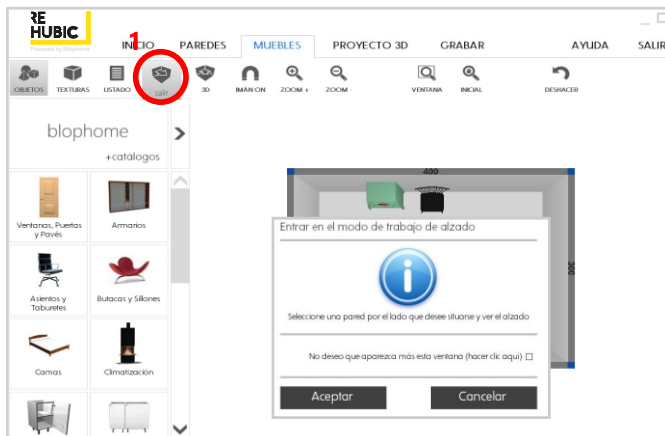
1. Seleccionar Alzado



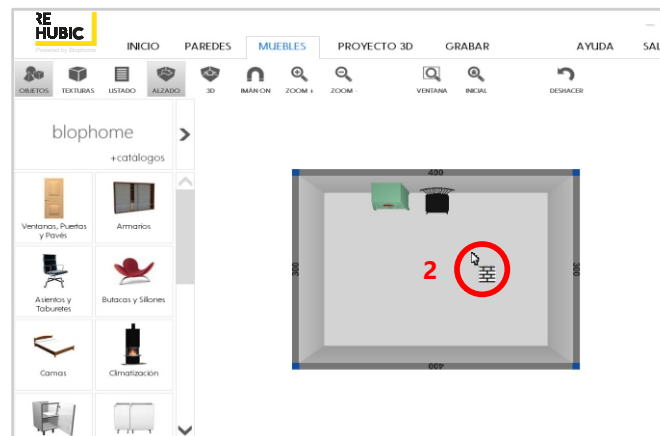
2. Seleccionar pared



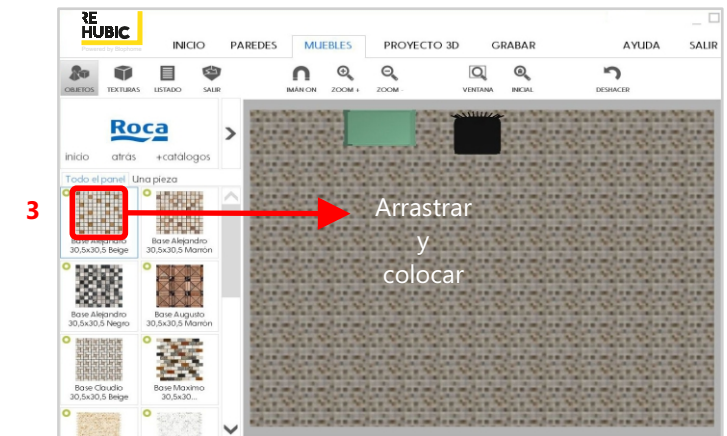
3. Revestir



1. Seleccionar Alzado



2. Seleccionar suelo



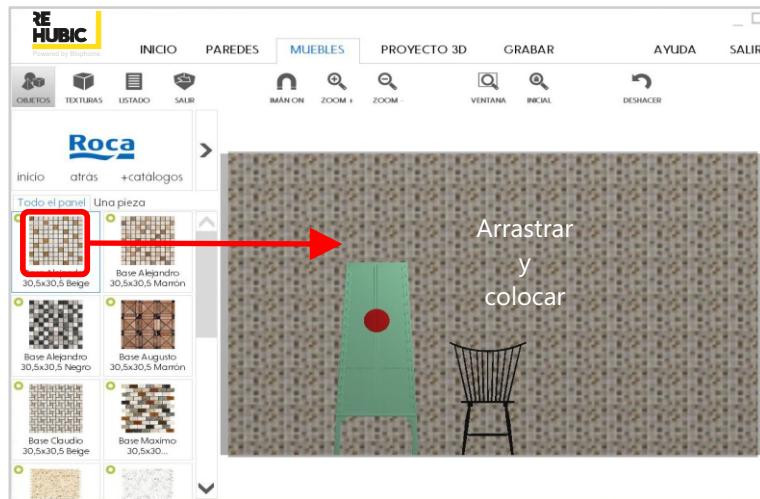
3. Revestir

Ayuda REHUBIC

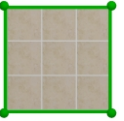
Revestir Paredes o Suelo en Modo Trabajo en Alzado

2 de 5

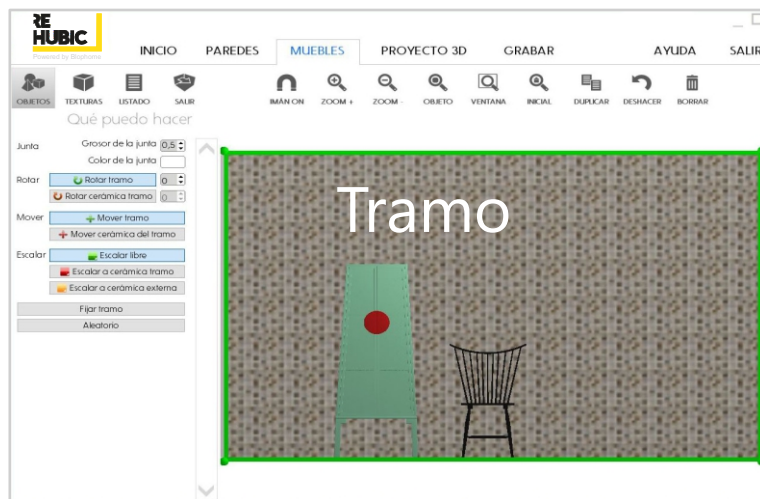
Ventana ¿Que puedo hacer?



Creara un tramo de toda la pared con cerámica



Creara un tramo de una sola pieza de cerámica



Para rotar aquí



Para rotar aquí

¿Que puedo hacer?

Ayuda REHUBIC

Revestir Paredes o Suelo en Modo Trabajo en Alzado

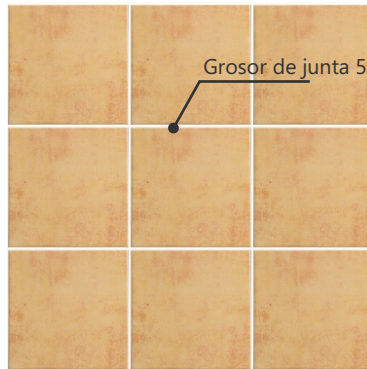
3 de 5

Ventana ¿Que puedo hacer?

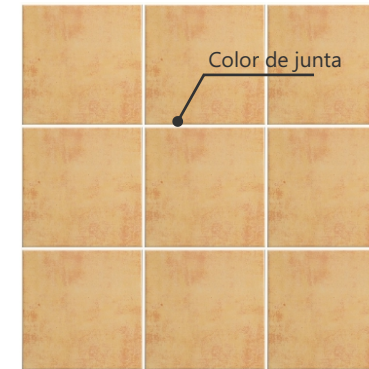
Cambiar grosor de junta

Qué puedo hacer

Junta Grosor de la junta Color de la junta

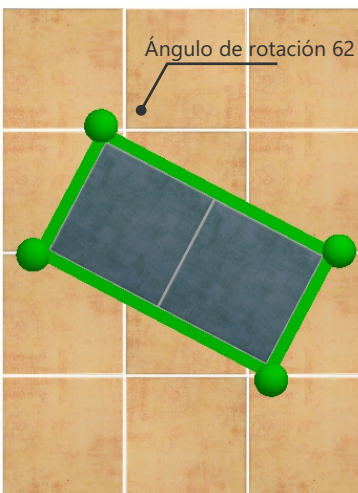
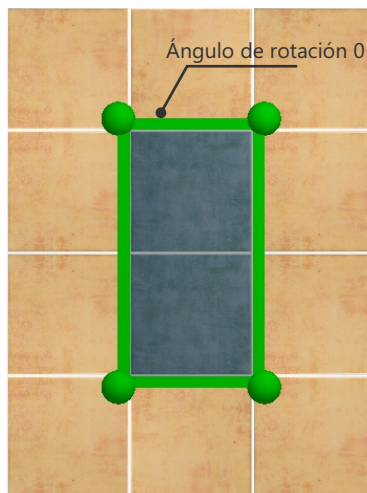


Cambiar color de junta

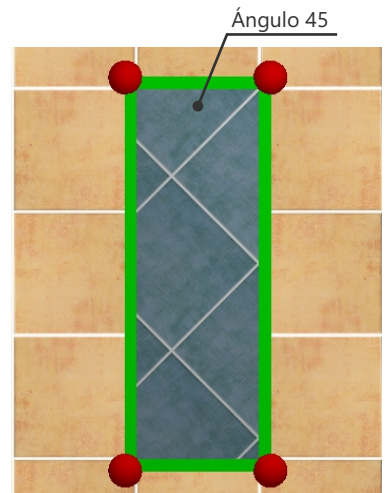
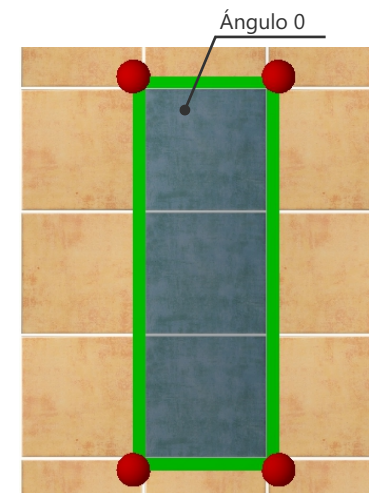


Rotar tramo

Rotar

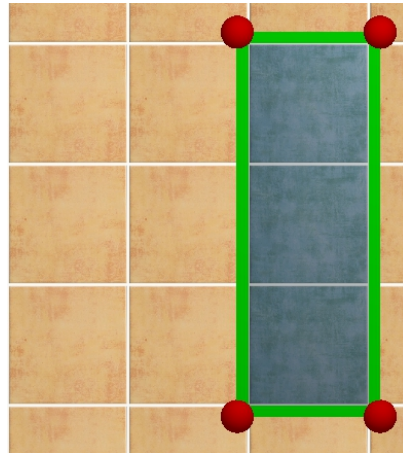
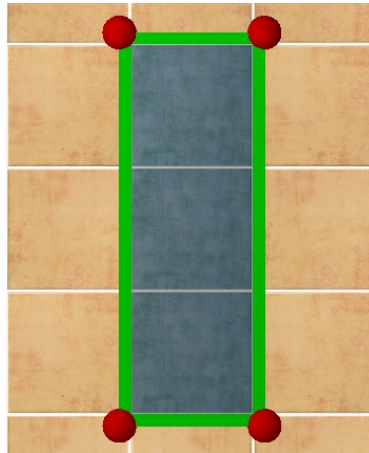
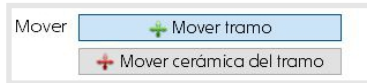


Rotar cerámica del tramo

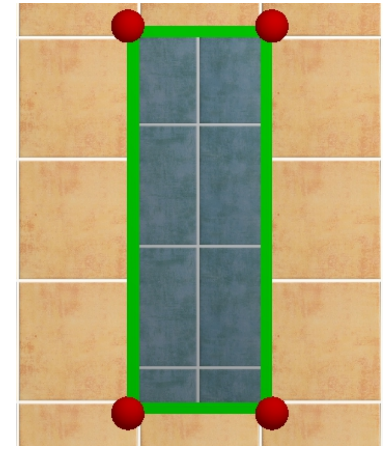
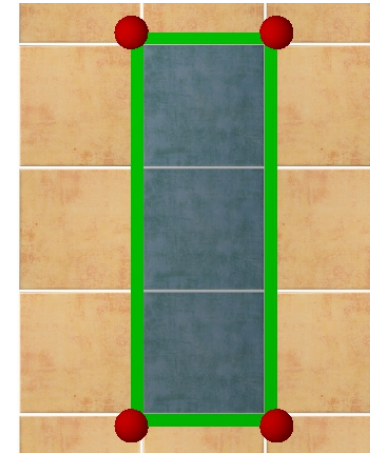


Ventana ¿Que puedo hacer?

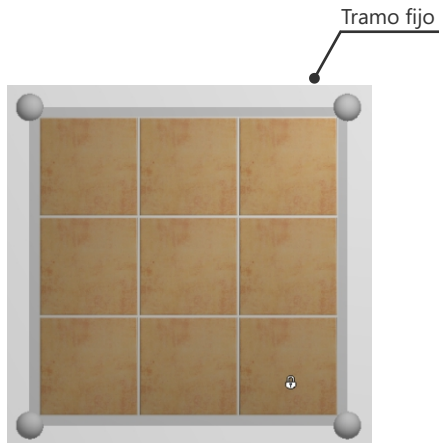
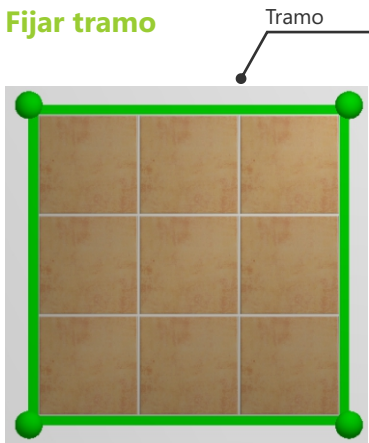
Mover tramo



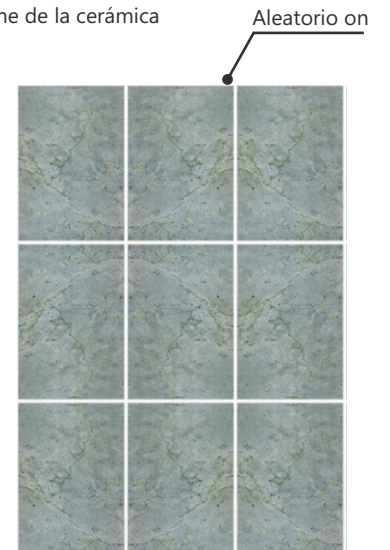
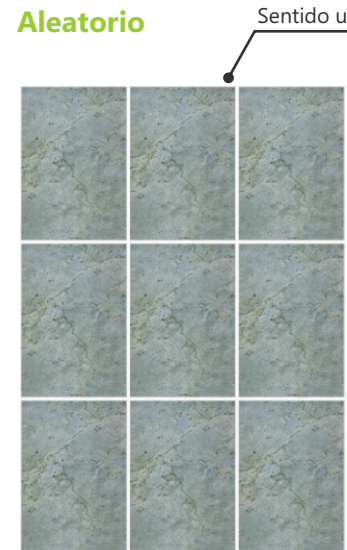
Mover cerámica del tramo



Fijar tramo

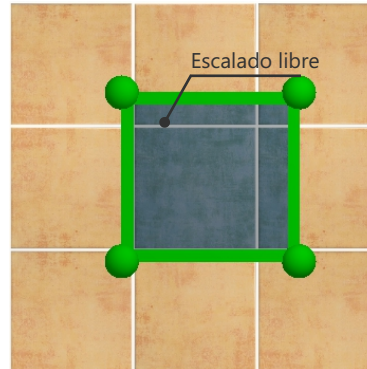
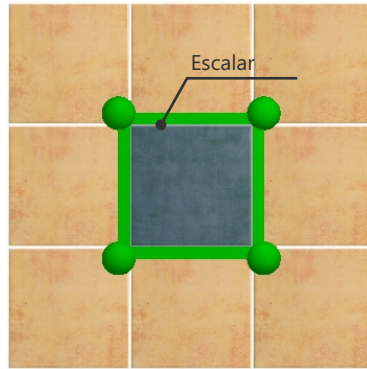


Aleatorio

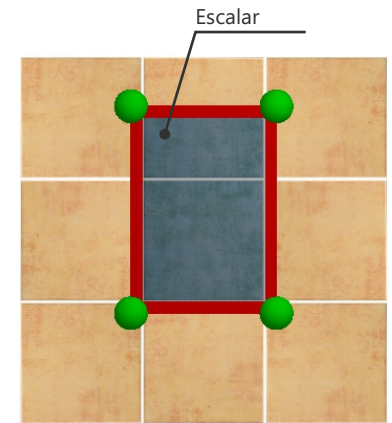
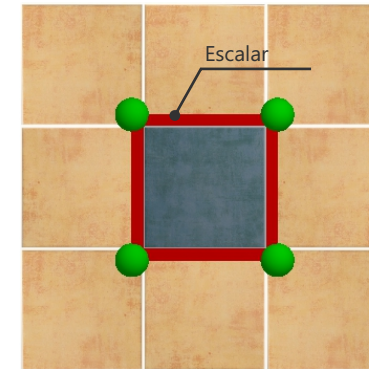


Ventana ¿Que puedo hacer?

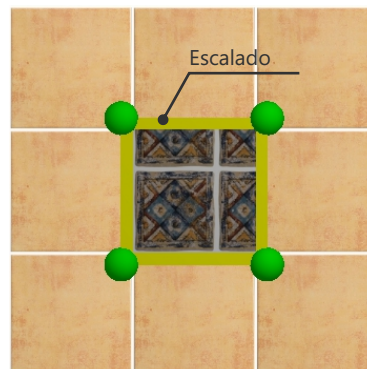
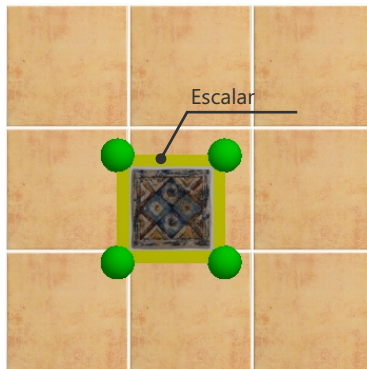
Escalar libre



Escalar a cerámica tramo



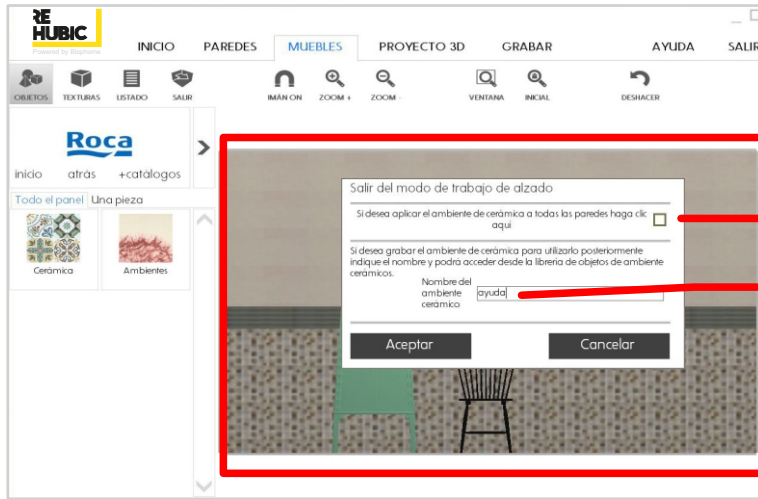
Escalar a cerámica externa



Ayuda REHUBIC

Revestir Paredes o Suelo en Modo Trabajo en Alzado

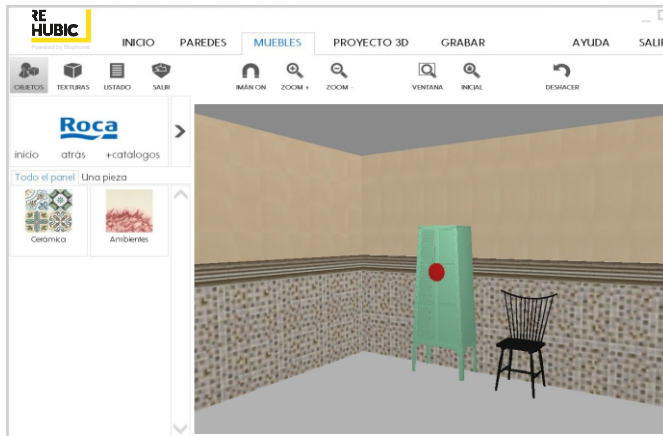
Ambientes Cerámicos



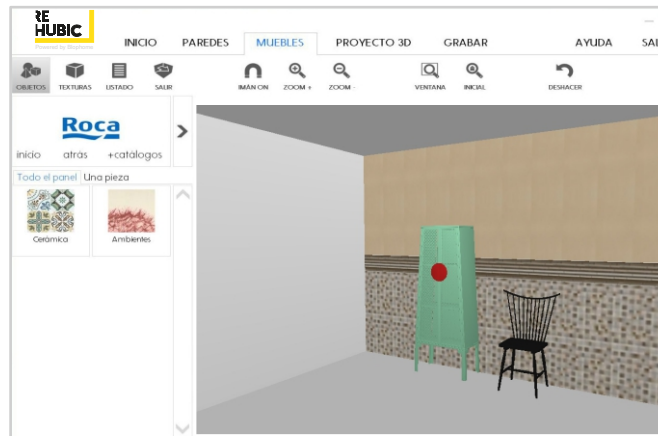
Si activa esta casilla aplicara el ambiente de cerámica a todas las paredes

También podrá grabar el ambiente de cerámica para utilizarlo posteriormente indique el nombre y podrá acceder desde la librería de objetos de ambiente cerámicos

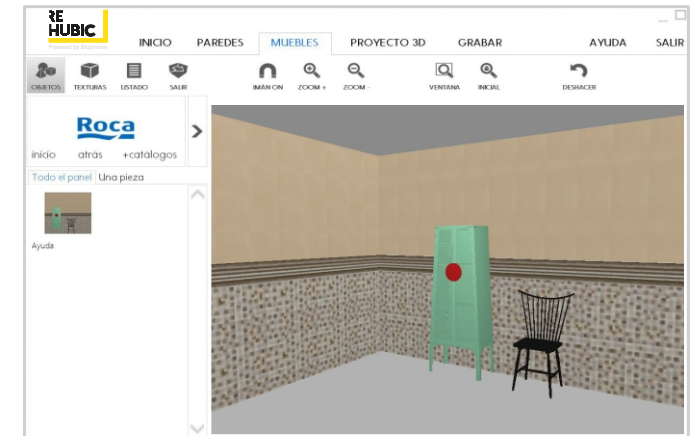
Si solo desea revestir una pared y no grabar el ambiente presione Aceptar y saldrá del modo de trabajo en alzado



Ambiente aplicado a todas las paredes de la estancia



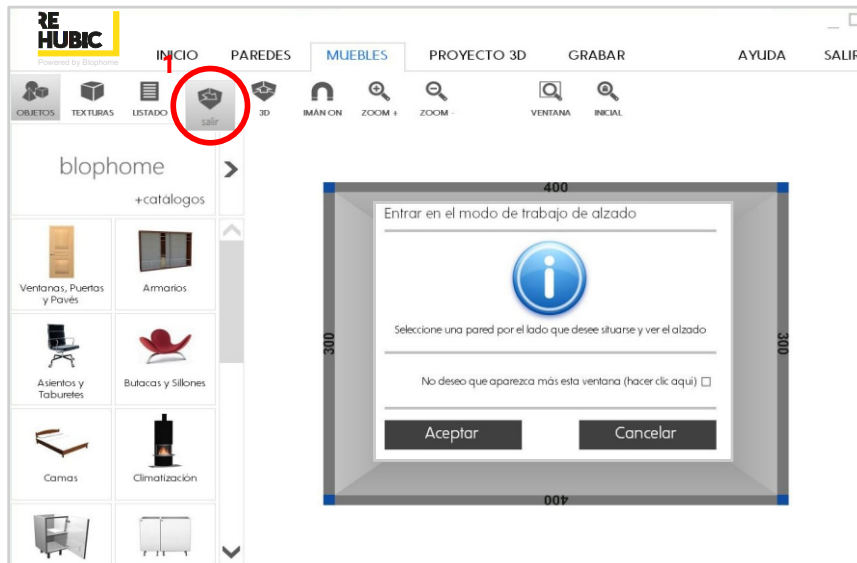
Ambiente aplicado a una sola pared



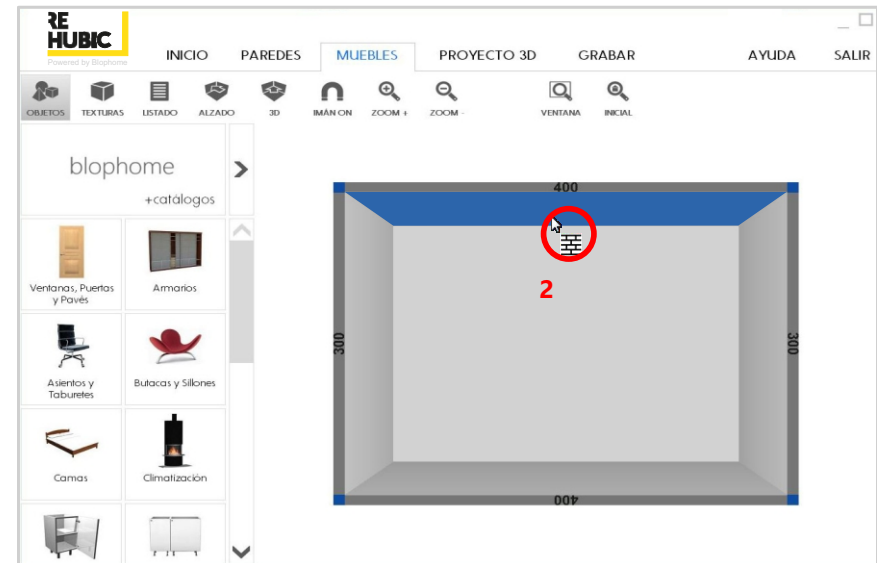
Ambiente grabado en la librería de objetos cerámicos

Ayuda REHUBIC

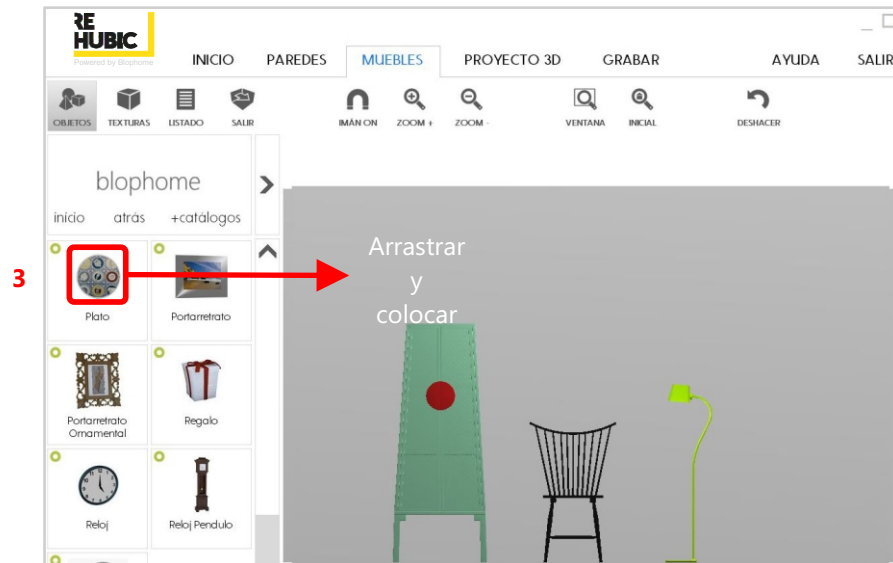
Inserción de objetos en Modo Trabajo en Alzado



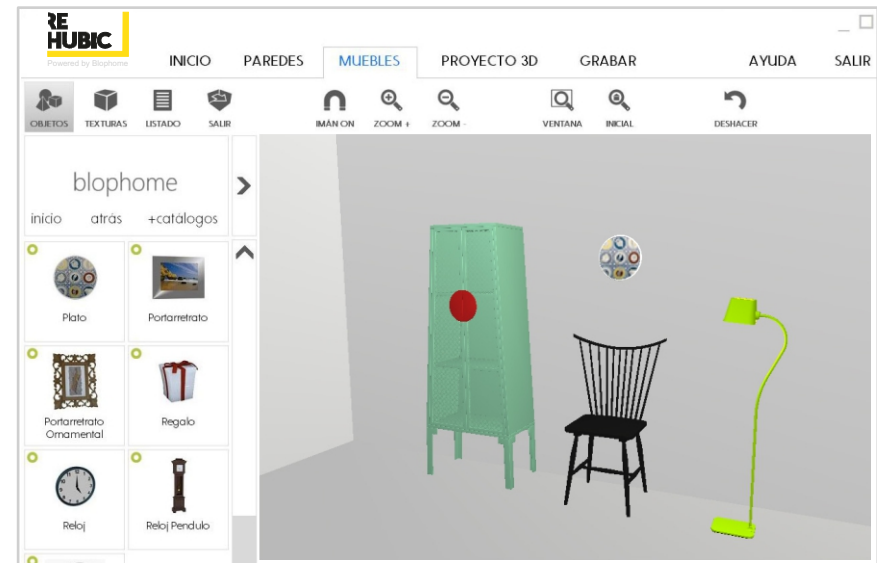
1. Seleccionar Alzado



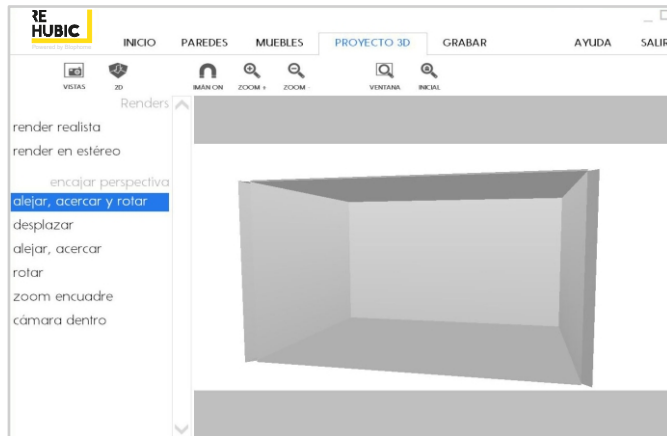
2. Seleccionar pared



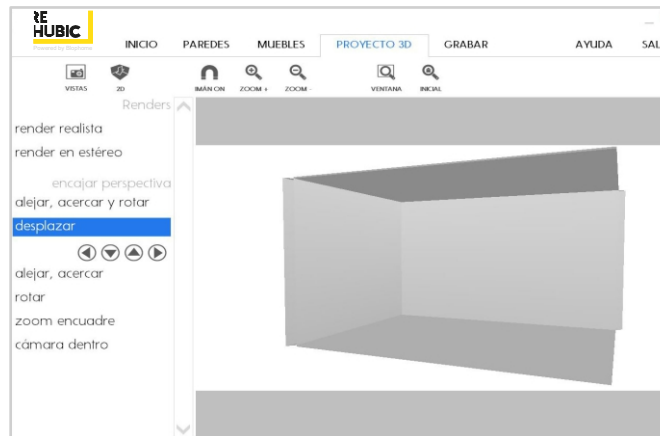
3. Amueblar



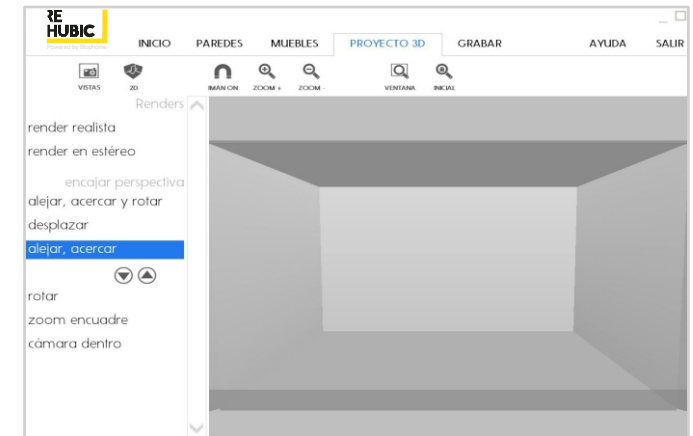
Al acceder a la carpeta Proyecto 3D automáticamente la estancia se presenta en 3D con el icono 2D volveremos a la planta



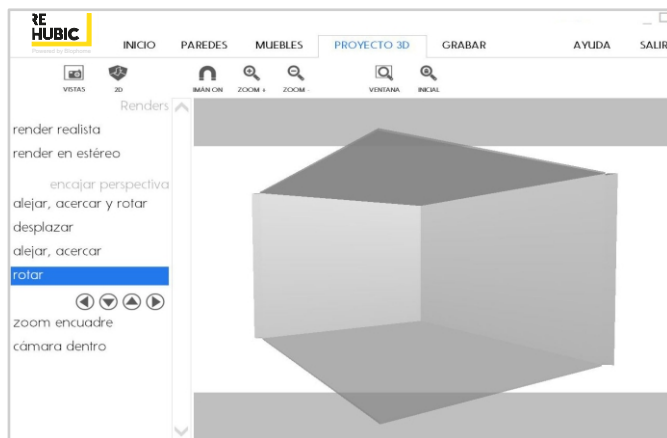
Desde la estancia apretando el primer botón del ratón podemos enfocar la perspectiva para alejar, acercar y rotar



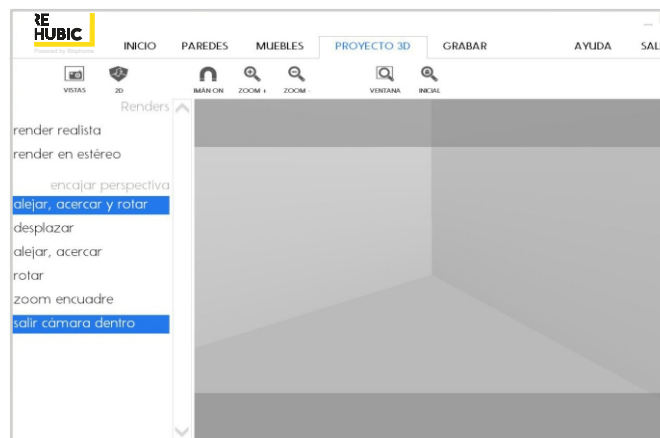
Desplazar: cada extremo del botón desplaza la estancia en el sentido de la flecha



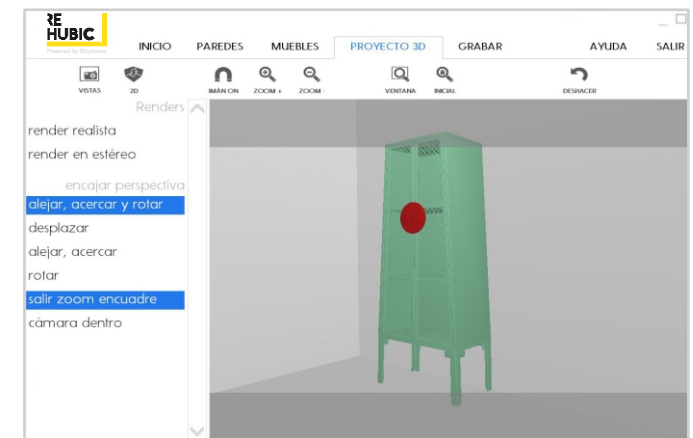
Alejar, acercar: Cada extremo del botón nos reducirá o ampliará la vista incrementalmente



Rotar: Cada extremo del botón hace rotar la estancia en el sentido de la flecha



Camara adentro: Nos sitúa la camara dentro de la estancia



Zoom encuadre: Con el cursor indique el objeto que desea ver de cerca y mueva el ratón, recuerde de volver a dejar el estado en Zoom encuadre

Render Realista



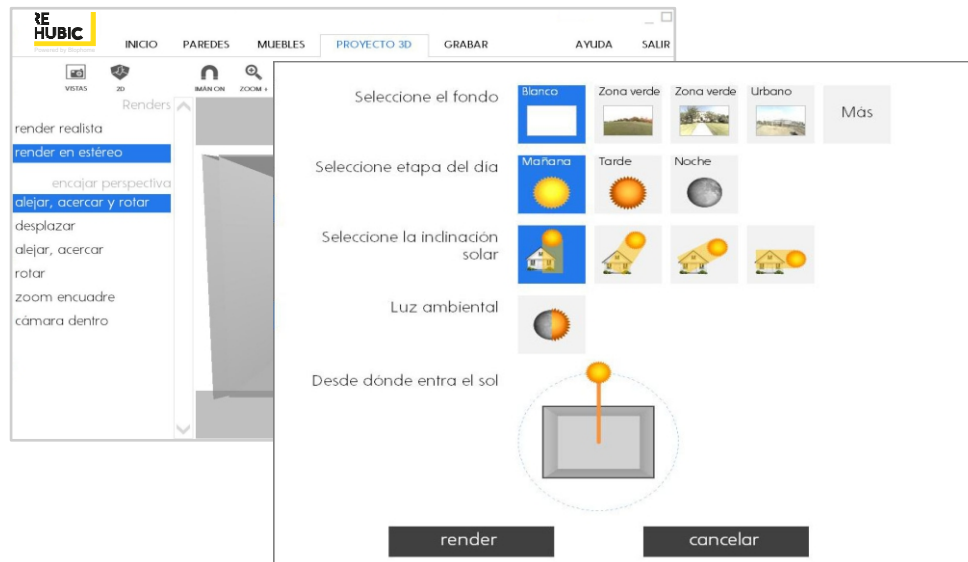
Render realista

Selección de Fondo: click sobre el fondo que desea; encontrara diferentes tipos de entorno; agregando luz exterior con paisajes al proyecto

Selección etapa del día: mañana, tarde o noche

Selección inclinación solar: ubicación del sol

Haga click en el sol y mueva el cursor alrededor del sol para definir la entrada de luz del sol a su proyecto



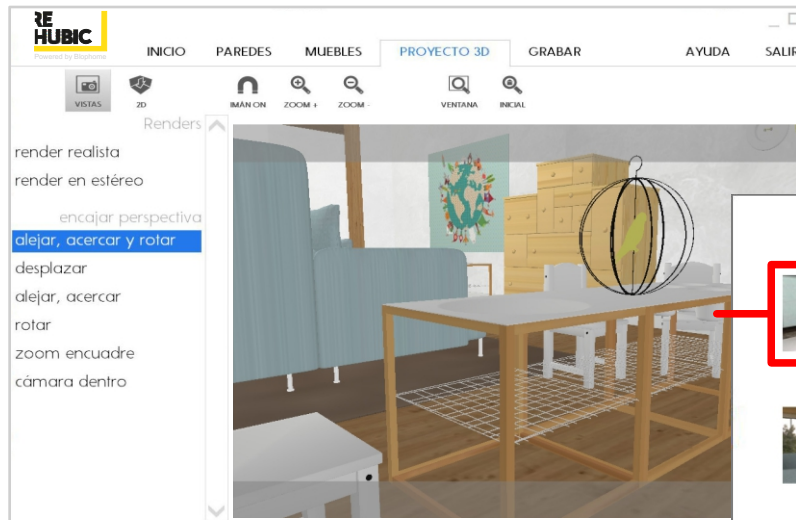
Render en estéreo

Más parámetros ESTEREO (3D) GAFAS

Si dispone de la configuración necesaria, podrá ver las fotos en 3D igual que en el cine.

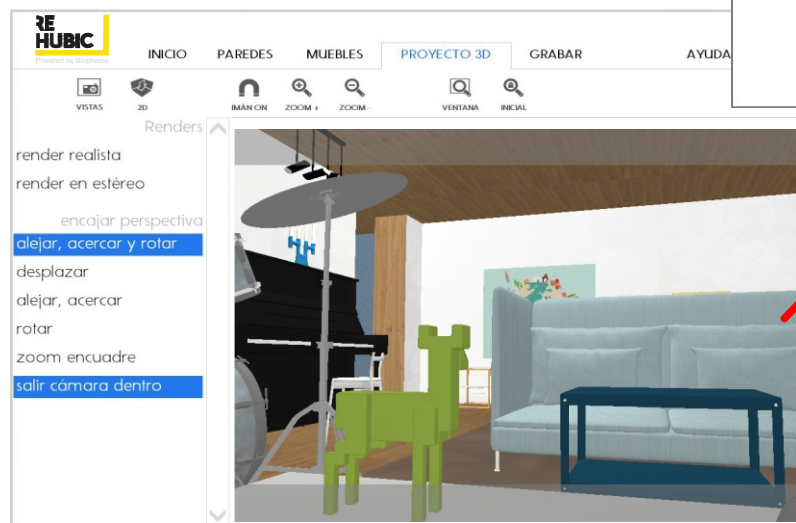
Si tiene los drivers para formato JPS y dispone de monitor y tarjeta gráfica compatibles con este formato podrá generar perspectiva estéreo.

Vistas (posición de cámaras)




Vistas de Camara relacionada con los render

Cualquier render que se realice guarda la posición de la camara, para que si deseas la vuelvas a utilizar



En proyectos anteriores no se podrán recuperar las vistas

Grabar en disco



INICIO

PAREDES

MUEBLES

PROYECTO 3D

GRABAR

AYUDA

SALIR

Grabar en disco

Grabar en la nube

Enviar por correo

Titulo

Escriba el título de su proyecto

Publicar el proyecto

Hacer público el proyecto, para que sea visible en REHUBIC

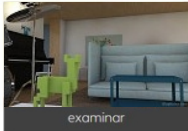
Público

Si

Descripción proyecto

Imagen previa del proyecto

Si quiere cambiar la imagen previa, click en examinar



examinar

Usuario autor del proyecto publicado

Anónimo

Si

Anónimo

No

Usar otro Usuario

Acceder

Crear un Usuario

Registrarme

Seleccione el tipo de estancia

Cocinas

Cuartos de baño

Dormitorios

Estudios

Locales comerciales

Oficinas

Pasillos y recibidores

Salones

Varios

No

No

No

No

No

No


No

No

No

Seleccione las imágenes a guardar

Si



Guardar

Proyecto aun no guardado

Escribir el nombre del proyecto, podrá si lo desea publicar su proyecto en la web de BlopHome

Para cambiar la imagen con la que aparezca el proyecto, click en examinar y elegir la imagen que desea

Puede publicar su proyecto como anónimo
Si desea que los proyectos aparezcan con su nick y que este sea único debe registrarse

Debe elegir el tipo de estancia que desee publicar

Las perspectivas de calidad generadas nos aparecerán aquí, marcar todas las que deseemos guardar

Ayuda REHUBIC

Configuración recomendada

REHUBIC

SISTEMA:

Windows vista, 7,8.

PC:

Cualquier PC, siempre considerando que a mejor tarjeta gráfica más óptimo será su funcionamiento.

Si dispone de los drivers actualizados de la tarjeta le recomendamos desconecte el motor gráfico por blophome software para utilizar el del hardware.

RED:

Lo mas importante para el correcto funcionamiento de Blophome es la velocidad de Red, a mas mejor; dado que blophome classic trabaja con todos los catálogos en red.