

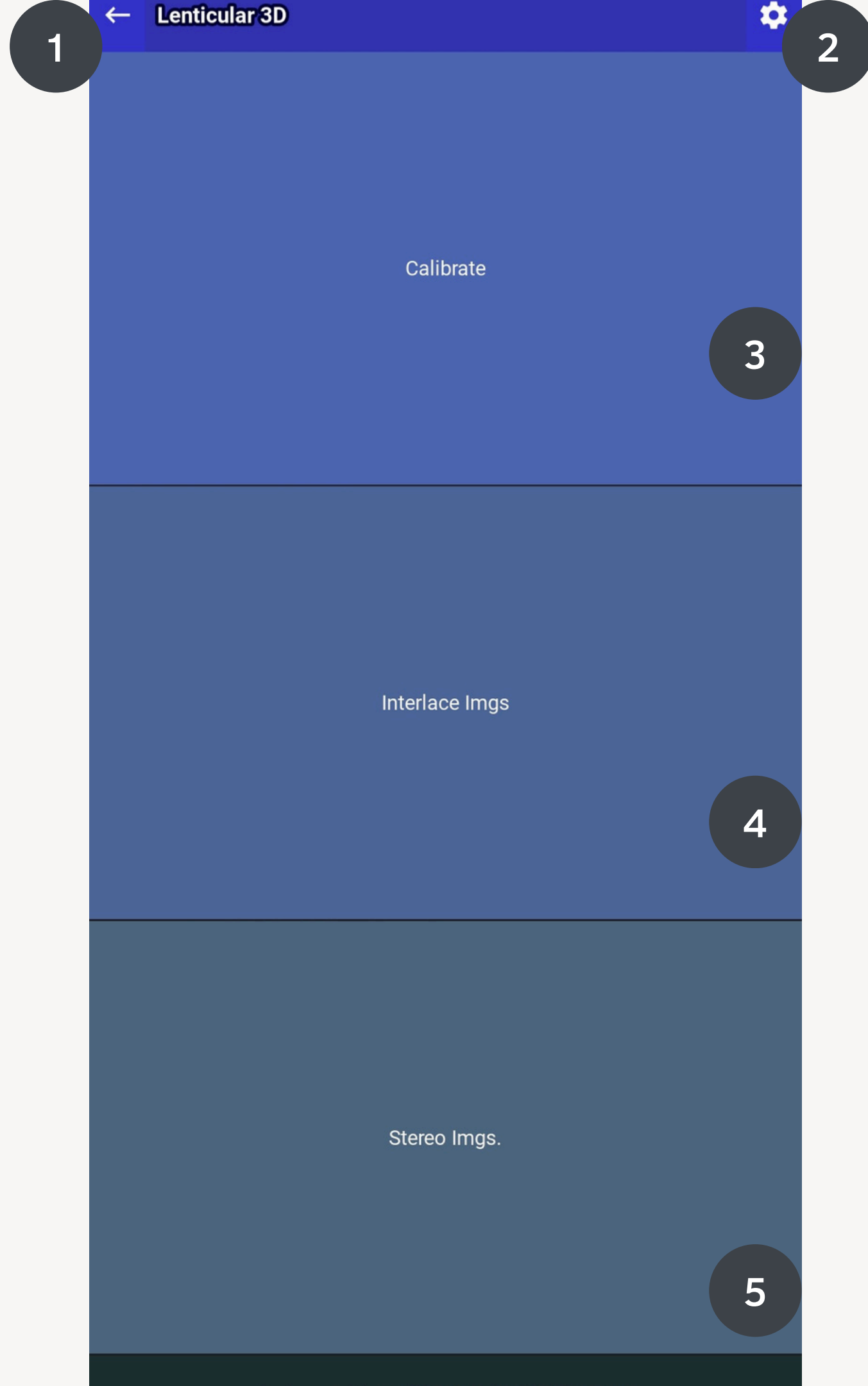
MANUAL

Lenticular 3D

Manual para usuarios

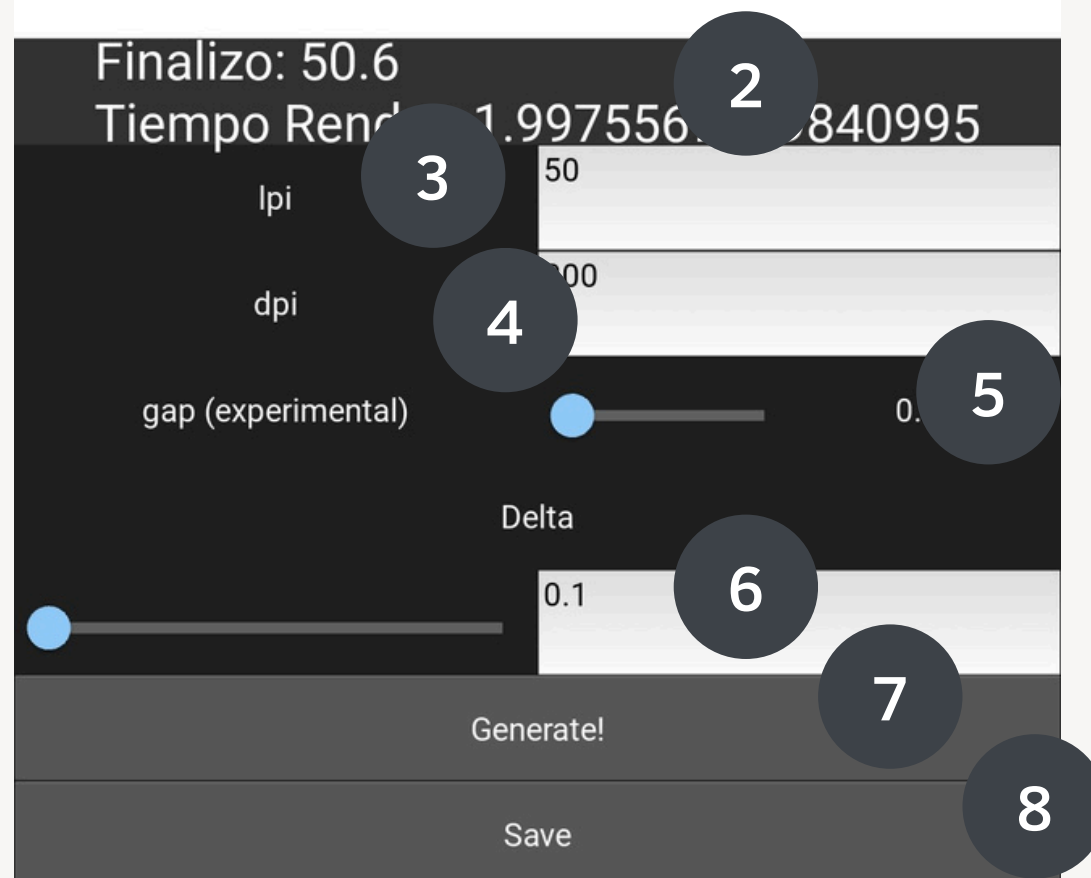
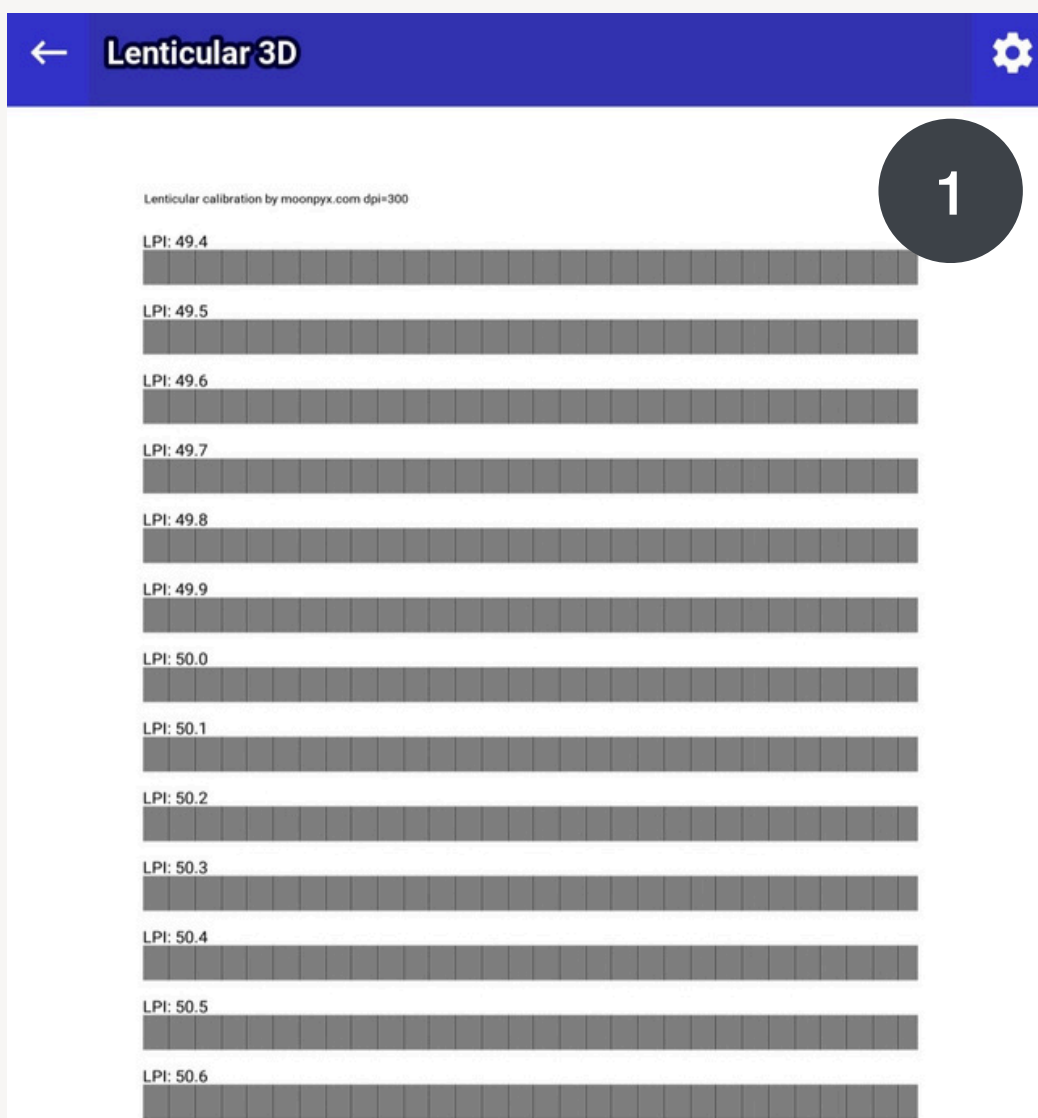


1.



Menú principal

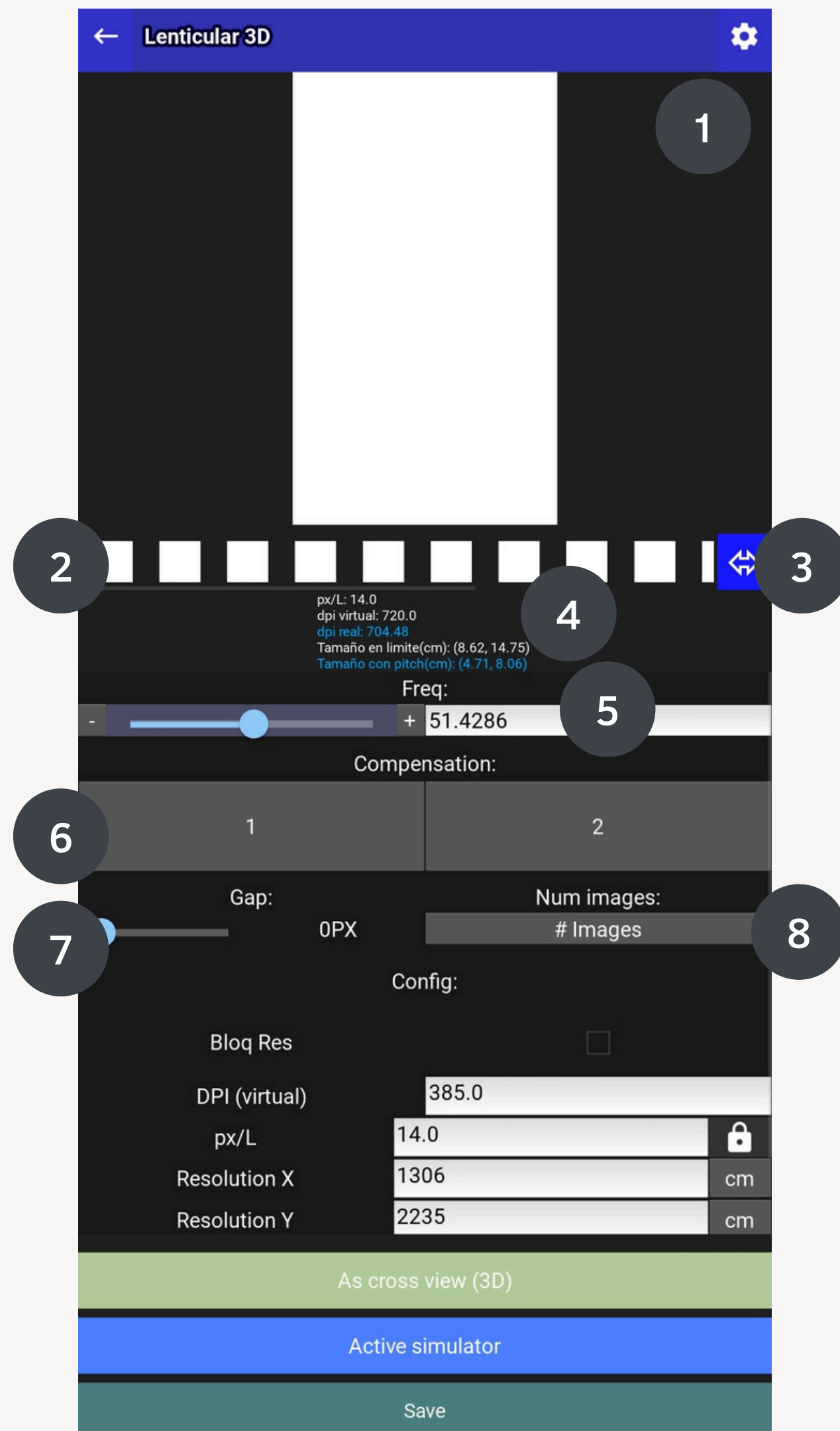
1. Botón para regresar a menú anterior o salir del programa.
2. Botón para abrir menú de configuración.
3. Opción para ingresar a menú de calibración.
4. Opción para ingresar a menú de entrelazado.
5. Opción para ingresar a menú Estéreo para creación de lenticulares 3d usando parallax y profundidad.



Menú calibración

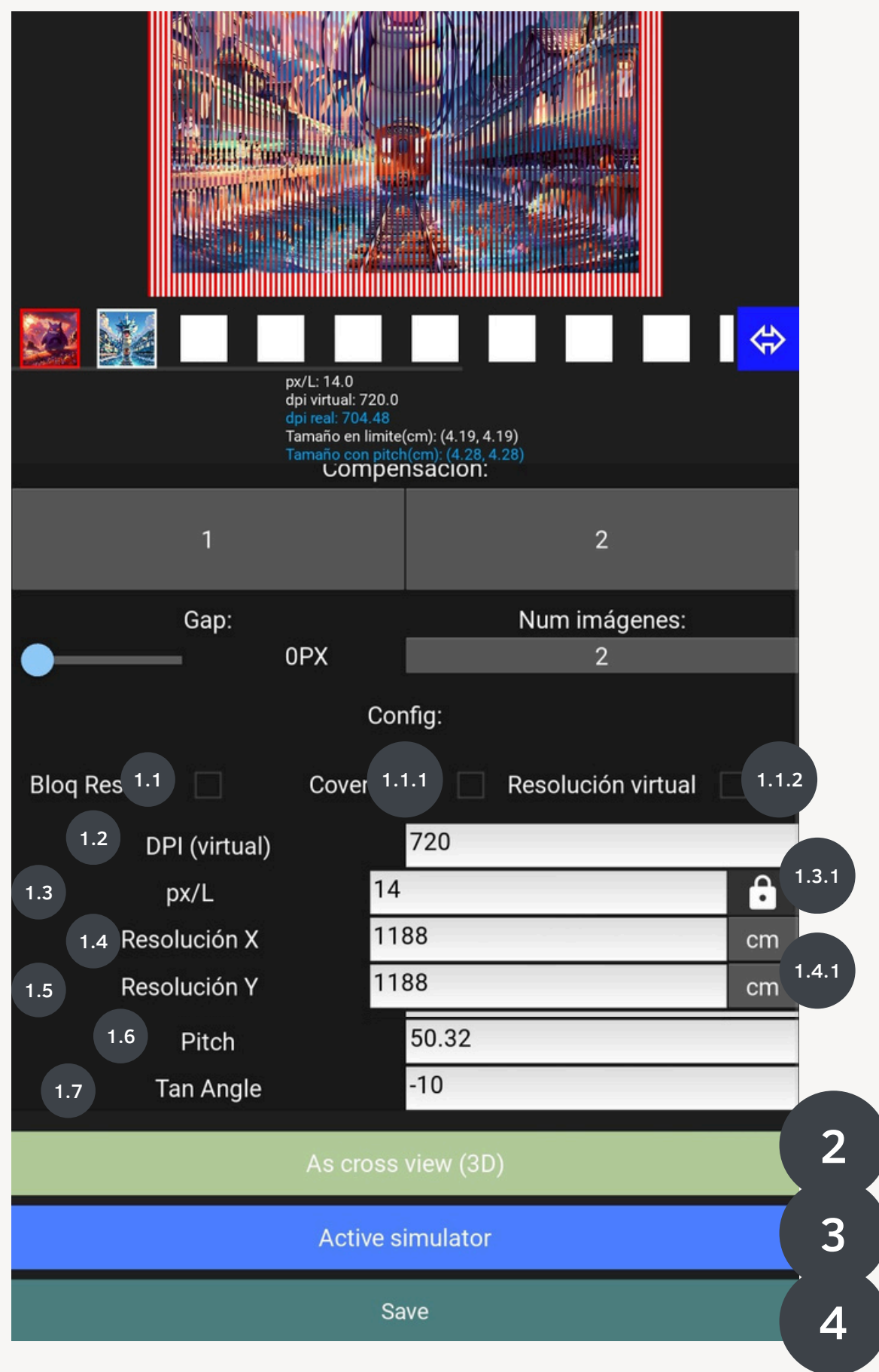
1. previsualizador hoja calibre.
2. texto informativo de tiempo usado generando hoja calibre y último valor de calibre generado.
3. define el valor LPI(LENTICULARES POR PULGADA) de su plástico lenticular.
4. define DPI(densidad de pixel por pulgada), es la resolución de la imagen que será generada.
5. genera un descanso entre las líneas del calibre, permitiendo aclarar más el interlineado.
6. define la razón de cambio entre las líneas entrelazadas.
7. botón para generar la imagen de calibre.
8. botón para guardar imagen de calibre.

3.



Menú entrelazado

1. previsualizador imagen entrelazada.
2. riel de botones usado para importar imágenes para entrelazar.
3. botón para invertir orden de imágenes para entrelazar.
4. informa la cantidad de pixeles en un lenticular (líneas usadas para entrelazar), el tamaño de la imagen virtualmente(en pantalla), la resolución virtual, la resolución y tamaño final de la imagen que será generada.
5. usa este control para definir el valor de entrelazado(pitch virtual) para probar directamente tu plástico lenticular en la pantalla o monitor.
6. la opción de compensación te permite aplicar mas peso a una imagen (funciona solo para las dos primeras imágenes), así reduce el efecto ghosting.
7. esta opción te permite agregar un descanso(pixeles blancos entre las imágenes), ayuda a reducir el efecto ghosting.
8. define la cantidad de imágenes que entrelazadas.



Sección configuración menú entrelazado

1.1 esta opción bloqueará la resolución de su entrelazado, es decir, cuando use imágenes que no tienen el mismo tamaño y se importen, todas tendrán el tamaño de la resolución que ha sido bloqueada.

1.1.1 activa la opción **cover** si quieres importar tus imágenes y que estas se adecuen al tamaño que definas en la resolución sin perder proporción (aspecto del ratio).

1.1.2 usa esta opción para definir el tamaño virtual o real de la imagen.

tamaño virtual: es el tamaño usado directamente en la pantalla

tamaño real: es el tamaño con el que se genera la imagen final usado para imprimir su imagen.

1.2 define el valor DPI, la resolución de la imagen que será generada (este valor también es útil para probar directamente en pantalla tu plástico lenticular).

1.3 define la cantidad de píxeles por lenticular (líneas por lenticular).

1.3.1 botón que permite bloquear la cantidad de píxeles por lenticular, esto es útil cuando quieres probar directamente en la pantalla de su dispositivo

1.4 define el tamaño en ancho de la imagen, puede ser valores en píxeles o en centímetros si activas el botón CM.

1.4.1 botones para activar ingreso de medidas en centímetros.

1.5 define el tamaño en alto de la imagen, puede ser valores en píxeles o en centímetros si activas el botón CM.

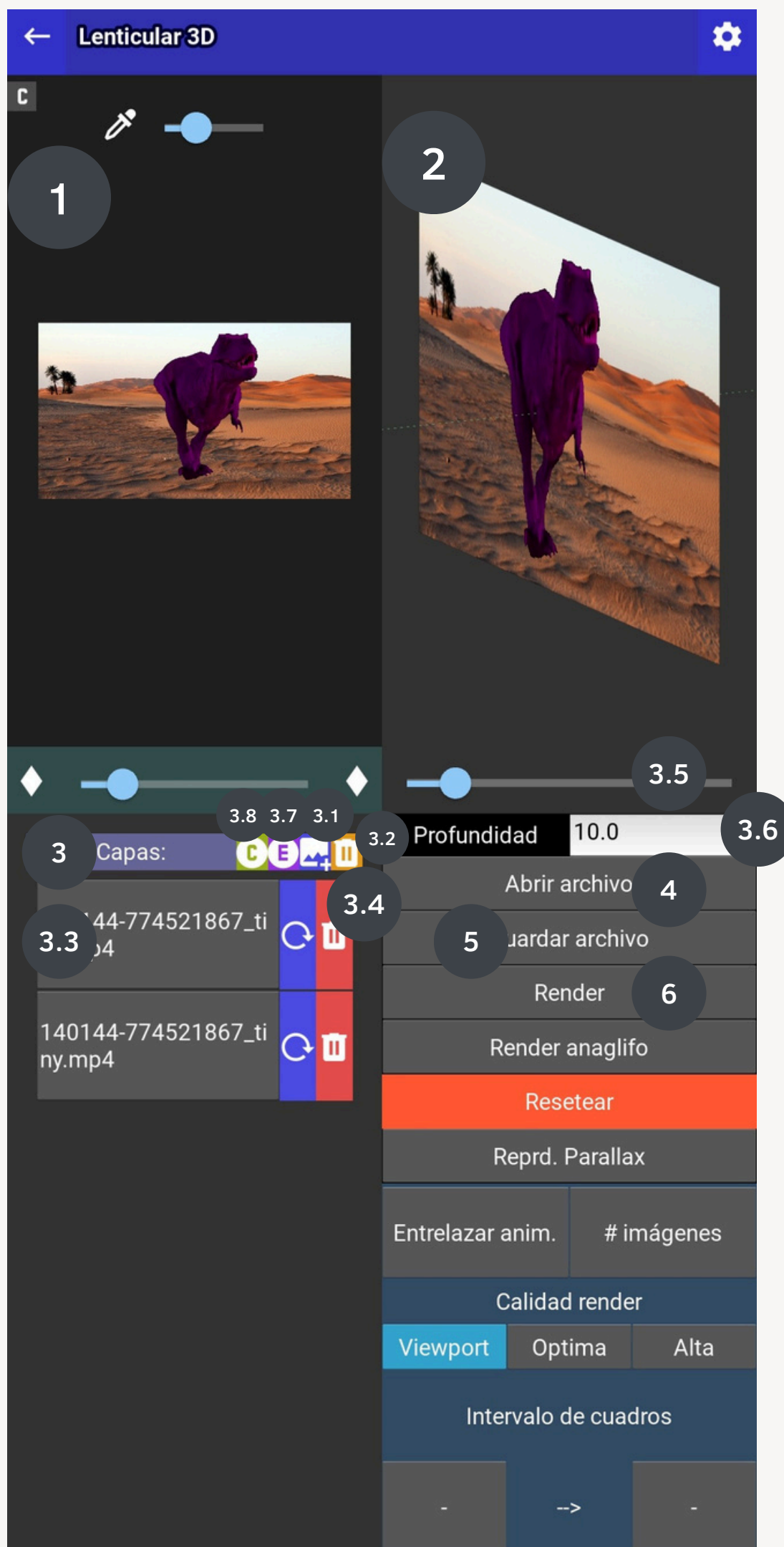
1.6 define el valor de su pitch (valor calculado con una hoja calibre).

1.7 puedes definir un ángulo para probar directamente en la pantalla de su dispositivo y si configuraste un valor de 90° puedes usarlo para generar lenticulares verticales.

2. si activas esta opción, la imagen que importes se importará como dos imágenes estéreo (al entrelazarlas y usar una lamina lenticular 3d podrás percibir el efecto Autostereoscopic de profundidad y volumen).

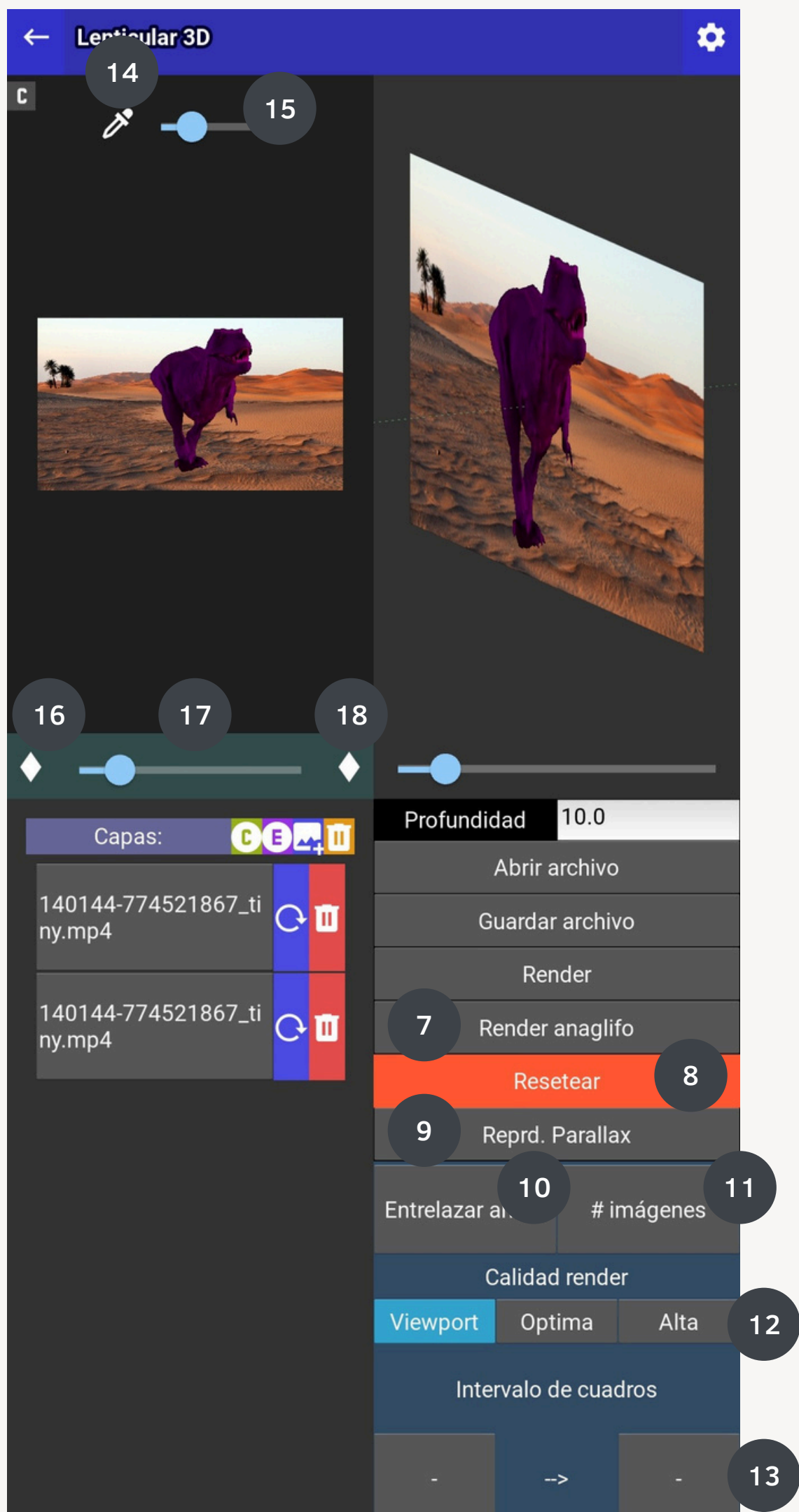
3. activará el simulador que en dispositivos Android con sensor giroscopio le permitirá interactuar moviendo el dispositivo, si no cuentan con sensor giroscopio se activará un control manual en pantalla.

4.



Menú stereoscópico, 3D y parallax (parte 1)

1. previsualizado 2D capas.
2. previsualizado 3D capas.
3. sección interactiva para listar, eliminar y seleccionar capas importadas.
 - 3.1 botón para agregar imagen extra a capa seleccionada (generar efectos flip +3d con esta opción)
 - 3.2 botón para eliminar imagen extra de la capa seleccionada.
 - 3.3 botón de capa que te permitirá seleccionar la capa en la vista 2D y 3D para asignar propiedades como profundidad imagen extra.
 - 3.4 botón para eliminar la capa de la lista y visualización.
 - 3.5 control para definir el tamaño de la visualización 3D.
 - 3.6 podrás ingresar un valor numérico para definir profundidad o volumen de la capa seleccionada (recomendados valores entre -100 y 100)
 - 3.7 activa efecto colorido(arcoíris) a la capa seleccionada
 - 3.8 activa efecto chromakey para la capa seleccionada
4. botón para abrir un archivo en formato PDF, PSD, JPG, JPEG, PNG, WEBP, GIF(primer frame), LEND
5. botón para guardar proyecto como un archivo LEND
6. botón para generar render de dos imágenes estéreo (estas imágenes podrás importarlas en el menú de entrelazado y c9n un lenticular 3D percibir el efecto Autostereoscopic)



Menú stereoscopic, 3D y parallax (parte 2)

7. botón para renderizar una imagen anaglifo.

8. botón para resetear proyecto

9. botón para reproducir animación parallax.

10. botón para entrelazar animación parallax y exportarla a menú de entrelazado

11. control para definir cantidad de cuadros(frames) destinados para entrelazar la animación parallax.

12. control para definir la calidad del renderizado de la animación parallax

13. control que ayuda a definir el rango en el que se posiciona la animación parallax en el menú de entrelazado (esta función es útil para generar efecto 3d + flip de dos escenas diferentes)

14. botón para activar captura de valor de pixel que será usado para reemplazar en rango de chromakey

15. control para calibrar rango de intensidad de color chromakey

16. control diamante, te permite bloquear el valor mínimo del zoom de la capa seleccionada

17. control deslizante para modificar valor del zoom de la capa seleccionada

18. control diamante, te permite bloquear el valor máximo del zoom de la capa seleccionada