

impórtalas todas. Una vez importadas, puedes moverte entre ellas con la ayuda de los botones Adelante y Atrás (en la izquierda superior de la pantalla).

9. Para cada imagen, repite el siguiente proceso:

a. Selecciona la herramienta de Inserción de Marcas (parte inferior de la pantalla), utilizándola para identificar la posición de cada marca visible, comenzando con el número menor. Para seleccionar un número diferente que el que te asigna el programa, oprime el botón derecho del ratón y selecciona el número correcto del menú desplegable. Si no insertas algún marcador en la posición correcta, siempre puedes seleccionarlo con la herramienta de Selección (en la parte inferior de la pantalla, a un lado de la herramienta de Magnificación).

b. Define el objeto delineándolo con la herramienta de Mascara (parte superior izquierda de la pantalla). Utiliza la herramienta de Magnificación para delinear con precisión. Cuando el objeto ha sido trazado por completo, haz doble-clik sobre el punto final, para producir una mascara.

10. Cambia la vista del programa a pantalla de modelo (con el boto de la pequeña M en la parte inferior-izquierda de la pantalla). En la barra de botones de la derecha, oprime el segundo botón (contando desde abajo; esto hace que el programa calcule un modelo). Una vez que se presente la geometría del modelo, puedes hacer klik y jalar para rotarlo.

11. En la parte inferior de la pantalla se puede ver el número de polígonos ('triángulos') del modelo. Con la barra deslizador del lado derecho de la pantalla, se puede reducir el nivel de detalle. La mayoría de los modelos se ven bien con unos 2000-5000 triángulos. Esta reducción es muy importante para Web 3d.

12. Una vez que hayas finalizado la geometría del modelo, oprime el botón inferior de la barra de botones de la derecha (Extraer Mapa de Texturas). Esto agregará un mapa de texturas al modelo, basado en todas las fotos tomadas (el mapa mismo es guardado en formato *.jpg, junto con el modelo).

13. Para utilizar el modelo en Web 3d, puedes exportar el modelo en los siguientes formatos: Direct 3d, DXF, VRML2, y Wavefront. También se puede exportar directamente a 'Java'; así el modelo es guardado como un archivo muy pequeño que puede ser visto directamente en Internet.