

# Consejo MineSight 3D: Opciones de visualización de sólidos

MineSight 3D brinda diversas opciones para que el despliegue de elementos geométricos resulte más claro. Estas opciones son particularmente útiles para mostrar los sólidos de galerías, que muchas veces se superponen en el visor. El consejo de este boletín explora algunas de esas opciones.

La Figura 1 muestra un sólido de galería típico que se despliega utilizando la opción **Show Faces** en **Object Properties**, y que es para mostrar solo las caras.

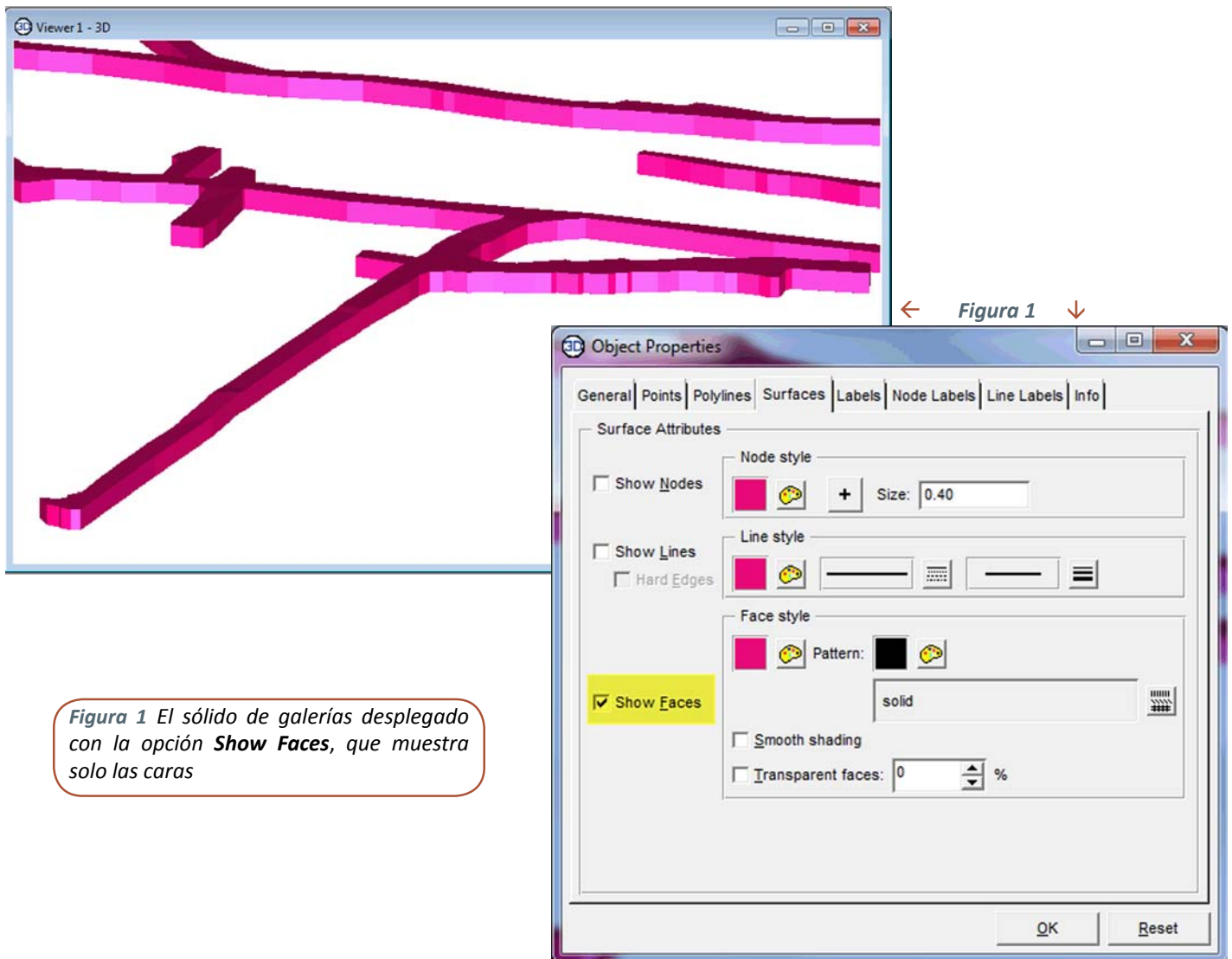
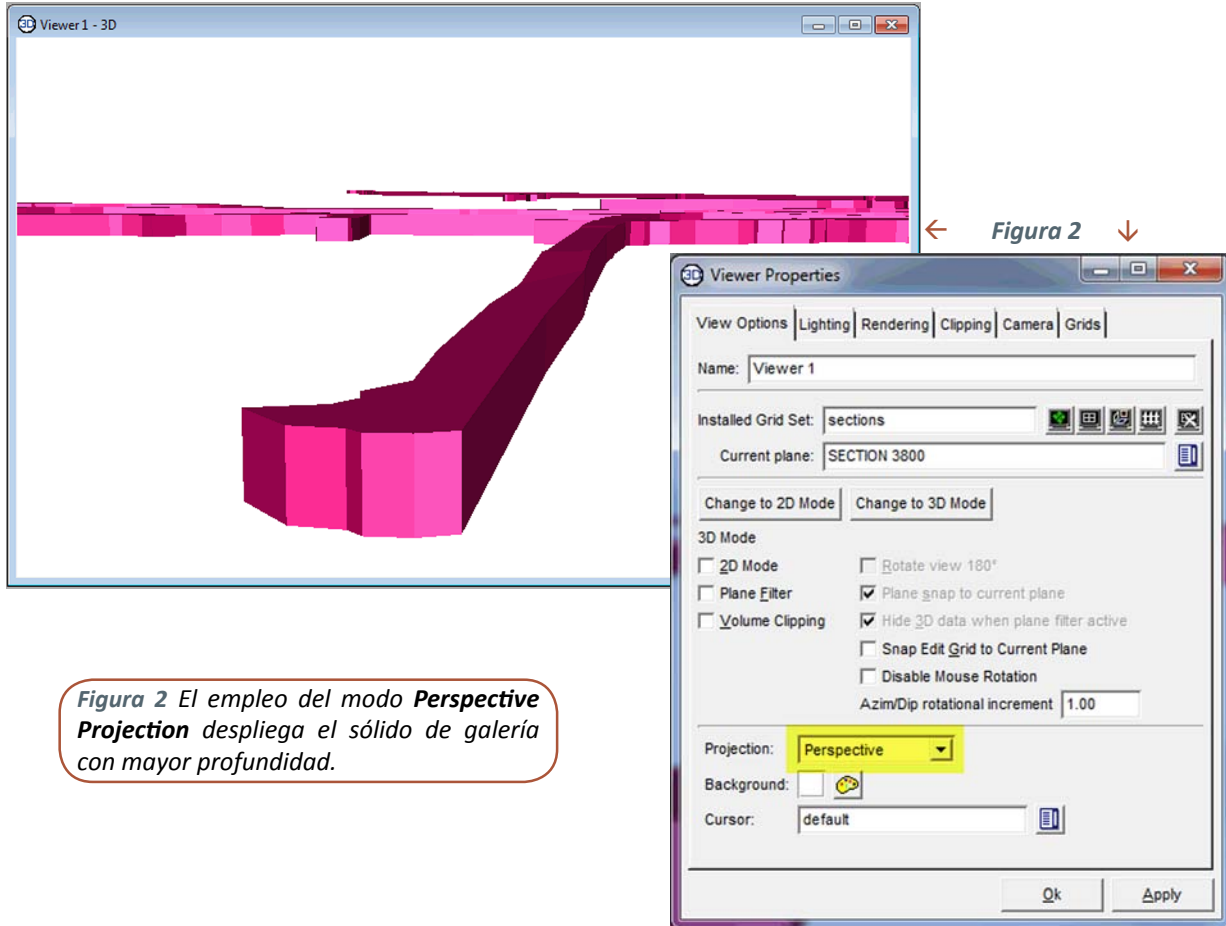


Figura 1 El sólido de galerías desplegado con la opción **Show Faces**, que muestra solo las caras

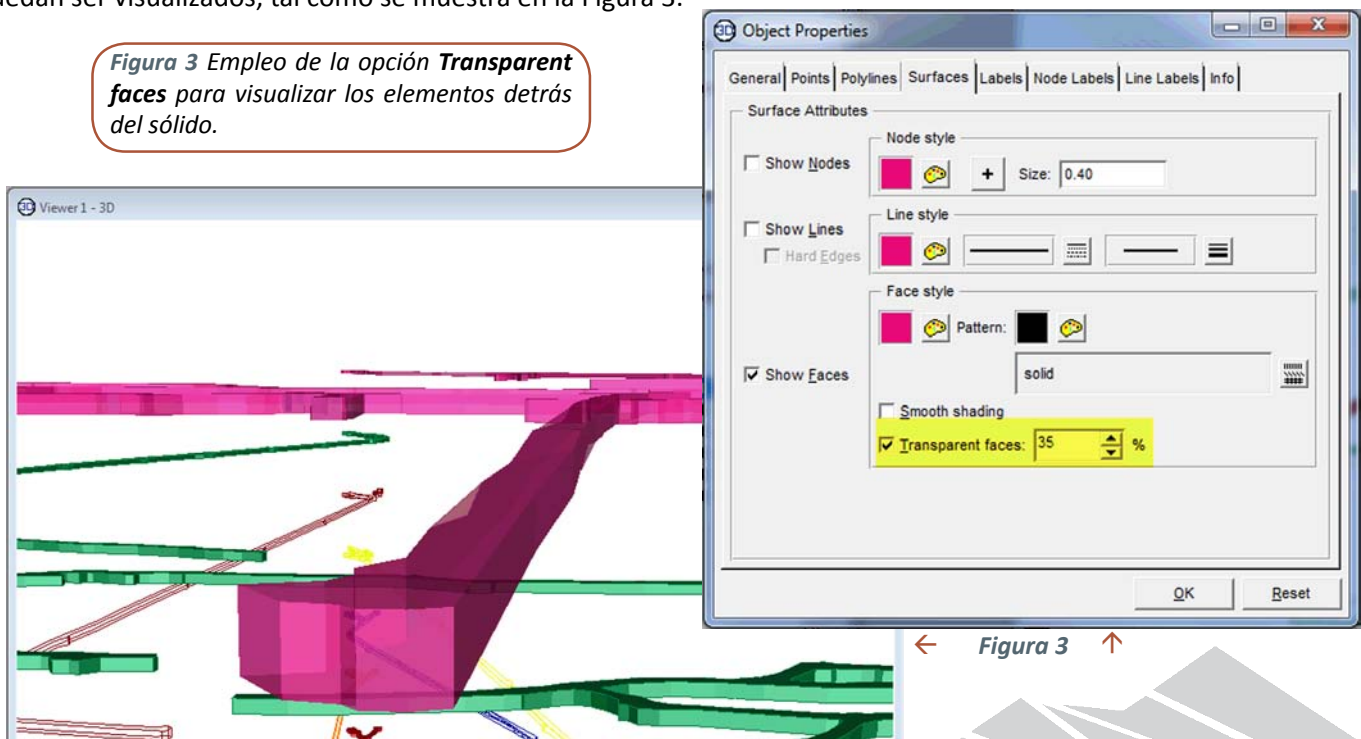
La proyección de la imagen se puede modificar desde **Viewer Properties – Projections** en la pestaña **Options**. Por defecto, **Projection** está fijado en **Orthographic**, que es la opción para ortografía. No obstante, si se elige la opción **Perspective**, la escena adquirirá perspectiva, con mayor profundidad visual, tal como se muestra en la Figura 2.



*Figura 2 El empleo del modo **Perspective Projection** despliega el sólido de galería con mayor profundidad.*

La vista se puede mejorar aún más con el empleo de la opción para caras transparentes que se encuentra en **Object Properties | Surfaces | Transparent faces**. De esta forma, se permitirá que los elementos geométricos debajo del sólido puedan ser visualizados, tal como se muestra en la Figura 3.

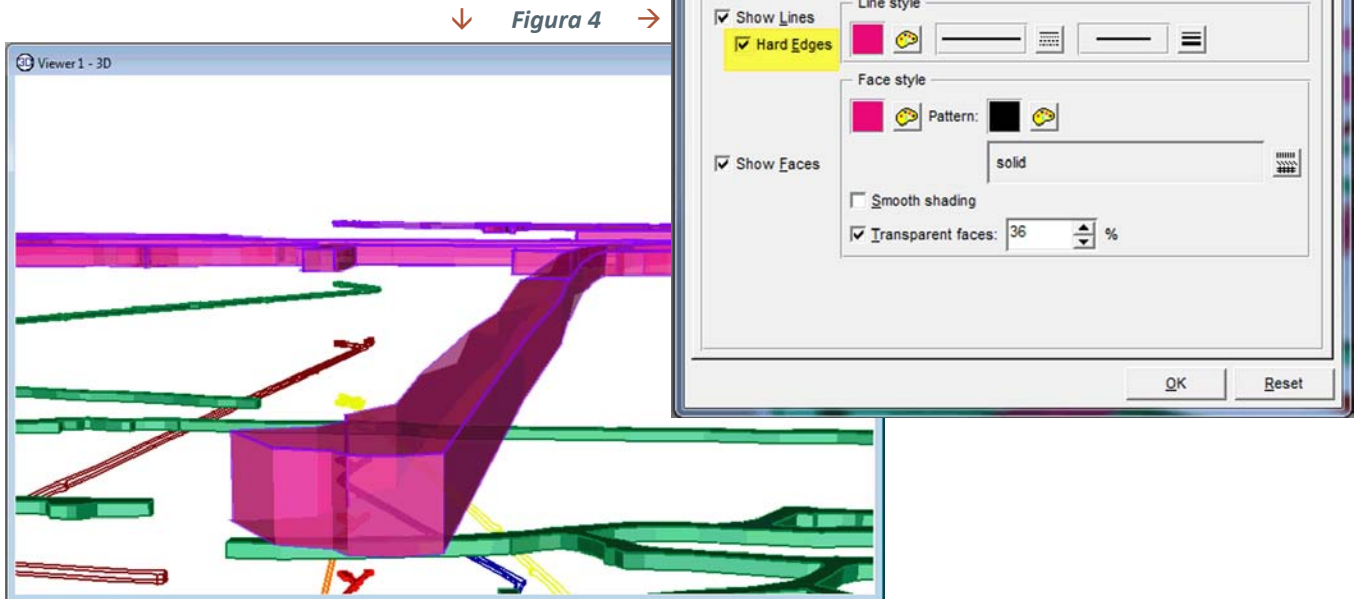
*Figura 3 Empleo de la opción **Transparent faces** para visualizar los elementos detrás del sólido.*



*Figura 3*

Cuando utilice la función para caras transparentes, la opción **Hard Edges** ayuda aún más a distinguir los sólidos, dado que las aristas adoptan trazos gruesos, tal como se muestra en la Figura 4. When using transparent faces, the **Hard Edges** option will further help distinguish the solids as shown in Figure 4.

Figura 4 Trazos gruesos para destacar sólidos.



También hay una combinación de opciones que resulta útil para desplegar los contornos de una galería no planar. Asegúrese de que los casilleros **Show Lines**, **Hard Edges**, y **Show Face**, (que muestran líneas, trazos gruesos y caras, respectivamente) estén activados en la pestaña **Object Properties**, para el elemento galería con el que está trabajando, tal como se muestra en la Figura 5.

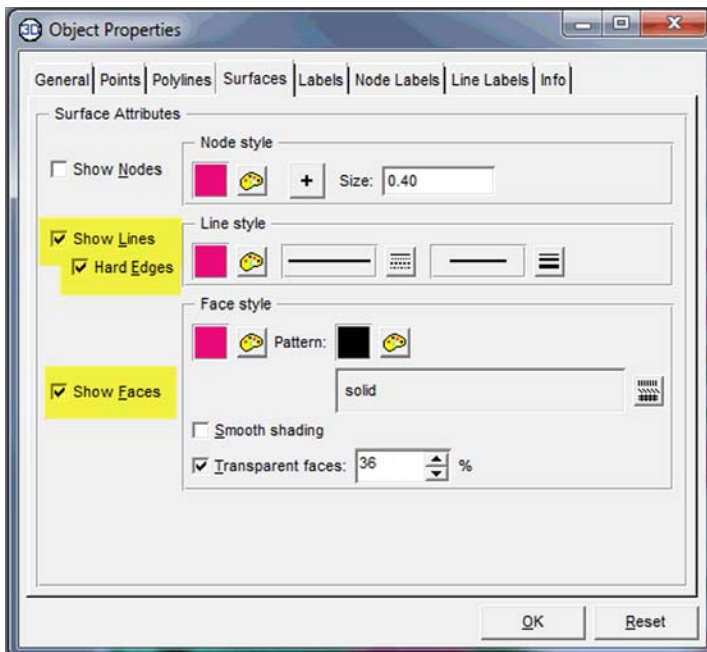


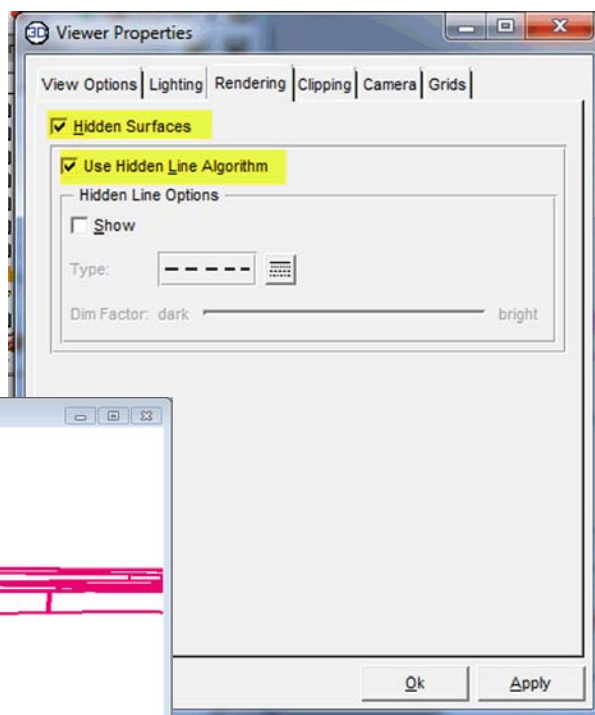
Figura 5 Establecer las opciones Object Properties para ocultar superficies en el visor con **Hidden Surfaces**.

← Figura 5

Luego, en la pestaña **Viewer Properties | Rendering**, active **Hidden Surfaces** y **Use Hidden Line Algorithm**.

El contorno de la galería aparecerá entonces tal como se muestra en la Figura 6.

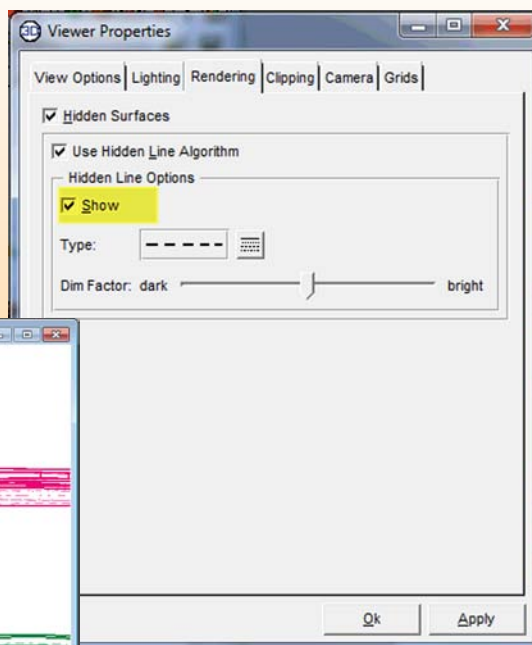
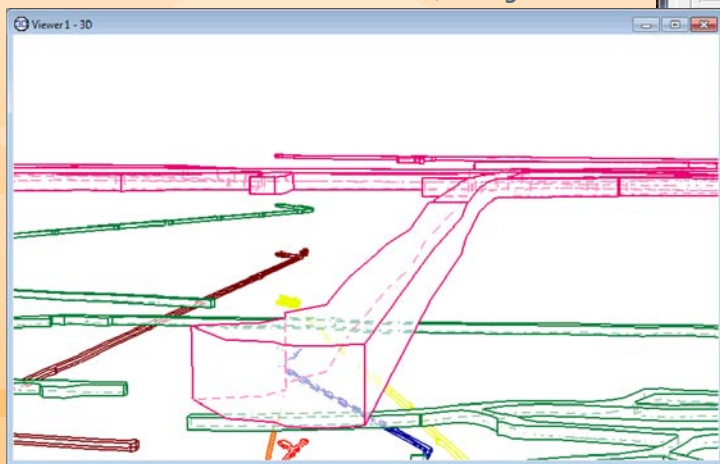
*Figura 6 Contorno del sólido de la galería desplegado con la opción **Hidden Surfaces**, que oculta las superficies en el visor.*



← Figura 6 ↑

Por último, para visualizar los contornos que se encuentran detrás del sólido, active la opción **Show** que se encuentra en la pestaña **Viewer Properties | Rendering** (Figura 7). Los contornos se pueden desplegar en distintos estilos y con distintas intensidades.

*Figura 7 Contorno del sólido de la galería con líneas entrecortadas para los contornos de elementos ocultos.*



↓ Figura 7 →