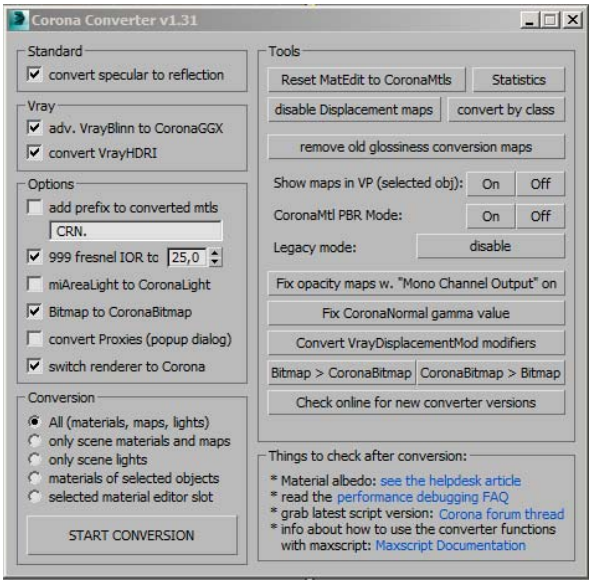
TIPS de Corona Converter 1.31

Las opciones del cuadro del menu son las que aparecen por defecto.

Lo primero que hay que tener en cuenta para entender el conversor es que los contenidos de los cuadros ESTÁNDARD, VRAY y OPTIONS son opciones para la herramienta CONVERSION, es decir son los parámetros que podemos elegir antes de las diferentes opciones de conversión.

Los contenidos del cuadro TOOLS los podemos utilizar en cualquier momento, no hace falta activarlas y darle a la casilla STAR CONVERSION, en el momento que hagamos click, se aplican sobre la escena



OPTIONS:

Add prefix to converted mtls, nos permite poner un prefijo a nombre de los materiales.

999 fresnel IOR to, si en el objeto original no está activado el fresnel, el programa entiende que su valor es de 999 y lo que hace es bajarlo a 25. Antiguamente muchas personas trabajaban los metales sin fresnel. Esos materiales los va a dejar en un IOR de 25, conviene vigilarlo puede ser fuente de problemas.

Bitmap to CoronaBitmap**,** convierte todo los bitmaps estándar a los de Corona

Switch render to Corona, cambia el motor de render a Corona

CONVERSION:

Only scene lights, para convertir las luces de otros motores por las de corona. En el caso de que sean luces de vray, un vraysun o vraylight, las cambia respectivamente por coronasun y coronalight. Si convertimos luces standar, por ejemplo una direct, lo que cambia solo son las sombras por coronashadows.

Material of selected objects, solo para convertir los objetos que está seleccionado, muy útil cuando se añaden objetos que lleven materiales hechos con otro motor de render.

Selected material editor slot, lo mismo que el anterior pero seleccionando el material en el editor de materiales.

TOOLS:

Reset Matedit to CoronaMtl, no convierte los materiales del editor sino que lo que hace es resetear y ponerlos todos por el material por defecto de Corona. Hay que utilizar esta opción porque si usas la opción de siempre del editor de materiales, te vuelve a poner todos los slots de nuevo como materiales estándar.

Disable displacement maps, desactiva la casilla displacement en los mapas de los materiales, no afecta a los objetos que lleven Corona Displacement Mod.

Convert by class, convierte al material por defecto de Corona el tipo de materiales que seleccionemos de la lista. Por ejemplo, si seleccionamos los vraymat todos los de ese tipo que haya en la escena los convertirá en el material gris por defecto de Corona. Se puede hacer con varios tipos de materiales a la vez, incluso con los del propio Corona.

Remove old glossiness conversion maps,(NUEVO) en antiguas versiones de conversores lo que hacía era pasar un output por delante del mapa de glossiness para modificar su curva. Esta casilla ahora elimina esa curva que tienen nuestros antiguos materiales y deja la textura sin modificar.

CoronaMtl PRB Mode,(NUEVO) activa o desactiva la casilla en la opción avanced options de los materiales para utilizar el modo PRB que son las siglas de Physically Reality Based. Con esta opcióne le decimos al software que use materiales con criterios físicos correctos basados en modelos matemáticos reales. (muy recomendable activarlo)

Legacy Mode, cuando abrimos una escena realizada en una versión anterior de Corona, el programa por defecto nos permite conservar los sombreados de material realizados con esa versión. Si activamos la casilla Disabled, nuestros antiguos materiales cambiaran a los nuevos modelos de sombreados actuales. (muy recomendable desactivarlo)

Show maps in viewport, para ver los mapas reflejados sobre el objeto, pero solo os que están en el diffuse, si queremos ver alguno de los que tiene el bump por ejemplo, hay que hacer el metodo tradicional. Si lo dejamos por defecto lo hace en toda la escena, pero podemos indicar que solo lo haga en los seleccionados.

Fix CoronaNormal gamma value, convierte el valor de input gamma de los mapas de normales de Corona de 2,2 a 1,0, solucionando uno de los fallos más habituales en los render.

Bitmap > Corona Bitmap, lo mismo que la opción de OPTIONS pero ahora sin cambiar toda la escena, solo afecta a la conversión de mapas.

Check on line for new conversion versions, comprueba si exite alguna versión nueva del conversor para descargar.