

Curso LDraw, 6ª Entrega

Publicar instrucciones

Texto y gráficos por Jetro

Después de todo el trabajo que hemos hecho para documentar un MOC y de sacar algunas imágenes renderizadas seguro que te preguntas si no habrá una manera más bonita y clara para enseñar la forma de construir tu modelo. La respuesta es evidente: ¡sí! Pero antes de pensar en publicar vamos a volver a MLCad para preparar el archivo para su posterior publicación.

Aunque en la primera entrega hablamos de pasos, a muchos nos ha pasado que a la hora de construir nuestro modelo virtual, esa no ha sido la primera cosa en la que hemos pensado. De hecho, dependiendo del grado de dificultad de la construcción no siempre es práctico empezar el archivo LDraw de la misma manera como harías una construcción real. Ahora te encuentras con una lista interminable de piezas y es difícil de saber por donde empezar y cómo organizarte. Aquí van algunos consejos:

- Identifica la parte del modelo con la que quieres empezar para crear un poco de orden. No hace falta que sea por donde debería empezar la construcción. Se trata de dividir un trabajo grande en porciones manejables.

- Junta todas las piezas con las que vas a trabajar arrastrándolas hasta el inicio o final de la lista e inserta unos cuantos pasos entre esas piezas y el resto. Si seleccionas varias piezas a la vez (mantén pulsado Ctrl mientras seleccionas las piezas) aunque estén salteadas por la lista, si las arrastras a otro lugar aparecerán todas juntas.

- Agrupa las piezas con las que no vas a trabajar (Ctrl+G). De ese modo si seleccionas alguna de ellas todas serán seleccionadas y te darás cuenta enseguida de que no es esa la pieza con la que debes trabajar. Asimismo de este modo es fácil ocultar todas esas piezas a la vez para poder trabajar más cómodamente con el resto.

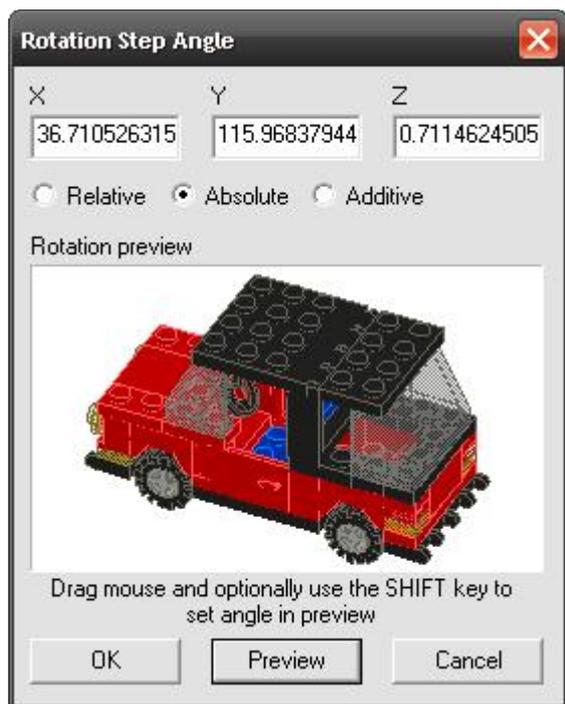
- Guarda tu trabajo muy a menudo. Como MLCad no tiene una opción 'deshacer' es la forma más segura de poder retroceder si cometes algún error. Si te equivocas en algo que no es fácil deshacer manualmente, pincha en 'abrir archivo', ¡no guardes

el archivo actual! y abre nuevamente el archivo con el que estabas trabajando.

- Recuerda que para comprobar qué tal te están quedando los pasos solo tienes que pulsar F2 para entrar en el modo de visionado (y F3 para volver al modo de edición). En ese modo puedes ver las instrucciones paso a paso y comprobar que no has añadido piezas en un paso que encajan con piezas que aún no habías colocado.

- Si te das cuenta de que en tu MOC hay ciertos elementos que se podrían construir por separado y luego incluir en la construcción como si fuera una sola pieza, puedes hacerlo de la siguiente manera:

- o Inserta un comentario antes y después del grupo de piezas que quieres sacar de la construcción para convertirlos en un archivo aparte y pulsa en guardar
- o Abre el archivo LDraw con el que estás trabajando con un editor de texto [1].
- o Localiza la sección que has delimitado con los comentarios, selecciónala y córtala (Ctrl+X)
- o Pega la selección en un archivo de texto nuevo
- o Copia también las primeras seis líneas que contiene el archivo original. Se trata del encabezado que debe tener todo archivo LDraw. Conviene poner el nombre con el que quieres identificar el archivo en la primera línea y puedes poner el nombre con el que lo guardarás en la segunda
- o Guarda el archivo con la extensión .ldr y guarda y cierra el archivo original también.
- o Vuelve a abrir el archivo original en MLCad. Verás que falta la parte que has extraído. Para volver incorporarla puedes elegir entre dos métodos: (Elige el segundo si luego vas a usar MPDWizard [2] para crear el archivo MPD incluyendo las piezas no oficiales.)
 - incluirlo como parte de un archivo MPD. Ve a Multipart y selecciona "Importar modelo"
 - incluirlo como una pieza nueva (Editar > Añadir > Pieza nueva...)
- o Puede que tengas que volver a colocar este conjunto de piezas en el sitio correcto, pero al tratarse de un bloque no suele ser demasiado complicado.



- En el menú "Editar > Seleccionar" hay dos opciones interesantes que en algunos casos pueden facilitarte el trabajo. Se trata de "mismo tipo" y "mismo color". Esto recuerda que a veces para organizar las piezas puede ser útil 'codificar' un MOC por colores mientras se está trabajando en el archivo LDraw para facilitar la identificación de qué piezas forman parte de qué conjunto.

El ángulo correcto

Aparte de tener las piezas organizadas por pasos puede ser conveniente o incluso necesario ver el MOC desde un ángulo determinado en ciertos pasos de su construcción. Para esto existen los "pasos de giro". Se trata de una herramienta muy similar a los pasos normales y de hecho la inclusión de un inicio de paso de giro tendrá el mismo efecto que un paso normal, pero además podrás configurar el ángulo desde el cual se verá el MOC desde ese momento en adelante.

La ventana que se abre para configurar el ángulo es muy sencilla de manejar. Puedes dar las coordenadas exactas de giro que por defecto serán absolutas. Debajo aparece una imagen del modelo virtual en el que estas trabajando. Allí también puedes seleccionar el ángulo de giro arrastrando el modelo con el ratón. Si luego quieres cambiar o ajustar el ángulo puedes volver a abrir esta ventana haciendo doble clic sobre la línea que se ha añadido al insertar el paso de giro.

Por desgracia, usar pasos de giro tiene como efecto secundario que en el modo "vista" se verán las cuatro ventanas de área de trabajo en modo 3D y desde el ángulo indicado. Sin embargo, si publicas las instrucciones en otro formato más accesible (como veremos más abajo) los pasos de giro son un

elemento esencial.

L Pub

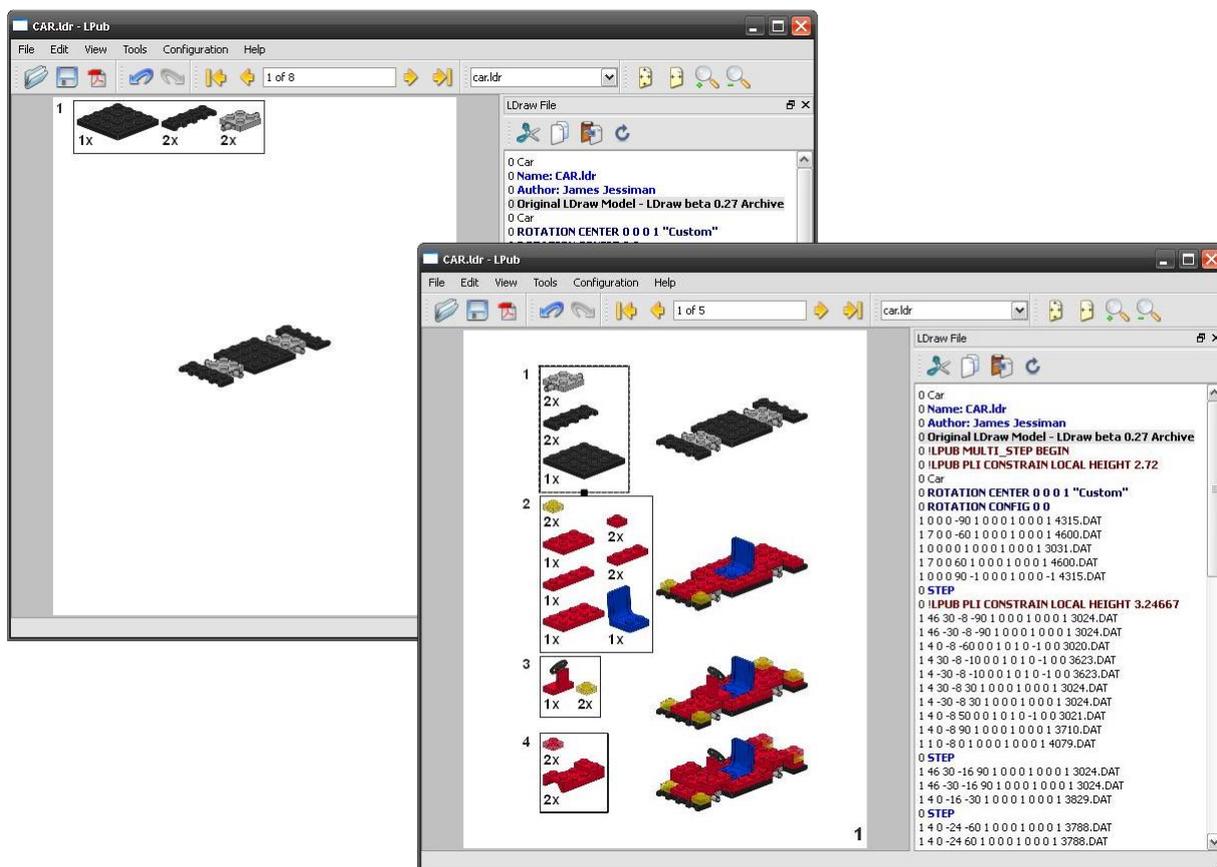
L Pub es software para publicar instrucciones y usa las herramientas LDraw para crear instrucciones basadas en un archivo LDraw. Las primeras versiones de L Pub eran bastante complejas en el manejo. Usaban Pov-Ray para renderizar y aunque la calidad de las imágenes resultantes es muy buena, esto requiere bastante tiempo. En la versión 4, L Pub ha cambiado de muchas maneras. Ya no usa Pov-RAY pero usa LDView o LDGLite para renderizar. Esto hace que el proceso sea más rápido y la calidad de los renders es suficiente para el objetivo de esta aplicación. Las anteriores versiones de L Pub generaban archivos de imágenes en png y además podían generar el código html necesario para crear instrucciones de montaje para colocar directamente en una página web. L Pub 4 genera archivos PDF.

Aunque algunos tal vez echen de menos los renders de mayor calidad y la posibilidad de generar código html para publicar las imágenes, L Pub 4 es un gran paso hacia delante ya que proporciona un control paso a paso de lo que se genera y porque las instrucciones que emplea L Pub se incrustan directamente en el archivo ldr de modo que es muy sencillo hacer modificaciones posteriores sin tener que volver a configurar todos los parámetros de las instrucciones.

Instalar L Pub [4] es bastante sencillo. Como L Pub necesita LDView [5] o LDGLite [6] para los renders, asegúrate de tener instalado uno de estos dos programas. Durante la instalación, L Pub te hará algunas preguntas como dónde se encuentra la biblioteca de piezas LDraw además de la ubicación de LDView y/o LDGLite y si quieres trabajar con cm o pulgadas (inches). Puedes cambiar esos ajustes posteriormente en Configuration > Preferences.

Para hacer una prueba con este programa echaremos un vistazo al archivo CAR.dat que se encuentra en la carpeta Models de tu instalación de LDraw. Puedes abrirlo usando File > Open o usando el primer icono de la barra de iconos. Notarás que el programa tarda un poco en abrir ese archivo. Esto es debido a que L Pub tiene que esperar a que LDView rederece las piezas para el inventario y el modelo antes de poder mostrarte la primera página del manual de instrucciones. Ya que L Pub incluye los comandos directamente en el archivo con el que trabajas, tal vez quieras guardar este archivo con un Nuevo nombre para salvaguardar el original (File > Save as...).

Requeriría de demasiado tiempo mostrar todas las opciones de las que dispone L Pub y como esto es tan solo un primer acercamiento a este programa simplemente intentaremos hacer un pequeño libro de instrucciones para el coche del ejemplo.



Echa un vistazo a la lista de piezas del primer paso. Si haces clic sobre ella, verás que aparece un cuadrado negro en el borde inferior del marco que lo rodea. Si lo pinchas y arrastras verás que es muy sencillo modificar el ancho y alto de este cuadro. Ahora pincha en el modelo. Esta vez verás que aparece un cuadro alrededor del modelo que puedes arrastrar y dejar en cualquier parte de la página, según te convenga.

En la barra de iconos puedes ver que estás en la página 1 de 8. Ocho páginas para un coche tan sencillo es una exageración, así que pondremos varios pasos en la misma página. Haz un clic derecho en cualquier parte libre de la página y pincha en "Add Next Step". Verás que los cambios que has hecho anteriormente desaparecen, pero nos preocuparemos de eso más adelante. Repite esta operación hasta que tengas cuatro pasos en la misma página. Por desgracia las Part Lists (cuadros con las piezas que se añaden en cada paso) junto con el aspecto del modelo en cada paso son bastante anchos, así que habrá que reducir el ancho de las primeras. Cambia el ancho del primer Part List a una sola columna y el del Segundo paso a dos. Ahora la página tiene mejor aspecto.

Pasa a la siguiente página y coloca en ella los pasos restantes (5-8). Ajusta el ancho de las Part Lists hasta que quede a tu gusto. Cuando hayas

terminado, ve a File> Print to file (o al 3er icono en la barra de iconos) y elige un nombre a tu gusto. Pincha en "Save" y LPub imprimirá las instrucciones en un archivo PDF.

En la siguiente entrega del tutorial LDraw veremos las posibilidades de LPub con más detalle.

- [1] Existe un editor de texto específico para archivos LDraw con el nombre LDDP (LDraw Design Pad) que puedes descargar en <http://sourceforge.net/projects/lddp/>
- [2] MPDWizard es una herramienta que permite combinar archivos ldr en un archivo conjunto. Además permite incrustar piezas específicas dentro del mismo fichero. Para más información lea la segunda entrega de este tutorial que se encuentra en Hispabrick Magazine 002.
- [3] <http://www.holly-wood.it/ldraw/helpers-en.html>
- [4] <http://www.kclague.net/LPub/>
- [5] <http://ldview.sourceforge.net/Downloads.html>
- [6] <http://ldglite.sourceforge.net/> ■