CAD PROJEKT K&A

MÓJ PIERWSZY PROJEKT

SYPIALNIA

www.cadprojekt.com.pl

Mając w dłoni ten samouczek i odpowiednie narzędzie jakimi są programy **CAD Kuchnie, CAD Decor** lub **CAD Decor PRO**, bez problemu zaprojektują Państwo razem z nami wnętrze, którego etapy projektowania prezentuje ten dokument.

Chcąc poznać dogłębniej wyżej wymienione programy, zachęcamy do lektury instrukcji obsługi. Znajdą bo Państwo na naszej stronie internetowej www.cadprojekt.com.pl.

Jeśli mieliby Państwo pytania związane z możliwościami jakie posiadają nasze produkty, zapraszamy do kontaktu z Działem Handlowym naszej firmy.

Prawa autorskie
Ten dokument jest chroniony prawami autorskimi własności intelektualnej CAD Projekt K&A. Kopiowanie, dystrybucja i/lub modyfikowanie poniższego dokumentu jest dozwolone na warunkach umowy licencyjnej. Umowa licencyjna jest dostępna w formie elektronicznej przy instalacji programu.

Ograniczenie odpowiedzialności
Informacje zawarte w niniejszym dokumencie, w tym adresy URL i inne odwołania do internetowych witryn w sieci Web, mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Firma CAD Projekt K&A zastrzega sobie również możliwość wprowadzenia zmian w zasadach funkcjonowania wsparcia technicznego bez uprzedniego powiadomienia. W przypadku konieczności zmiany numerów telefonów stosowne informacje podawane będą na naszej stronie internetowej ***www.cadprojekt.com.pl****.*

Spis treści

1. Tworzenie nowego projektu 6
2. Rysowanie ścian 7
3. Wstawienie okna i drzwi. 9
3.1. Wstawienie drzwi. 9
3.2. Wstawienie okna 11
4. Elementy wnętrzarskie 13
4.1. Wstawienie łóżka 13
4.2. Dekoracja „Rowery” 14
4.3. Toaletka 15
4.4. Stolik nocny 15
4.5. Lampka nocna 16
4.6. Szafa na ubrania 16
4.7. Zasłony 17
4.8. Siedzisko przy toaletce 18
4.9. Misa – obiekt ustawiony na zmierzonym poziomie 18
4.10. Lampa sufitowa i bukszpan 20
5. Prosta edycja obiektów 21
5.1. Przesunięcie lampki nocnej. 21
5.2. Kopiowanie lampki nocnej. 22
5.3. Odbicie lustrzane – druga zasłona 23
6. Elementy dowolne 25
6.1. Sufit podwieszany 25
6.2. Dywan pod łóżkiem 26
7. Wizualizacja 28
7.1 Własne tekstury 28
7.2. Kolorowanie wnętrza 29
7.3. Właściwości tekstur 31
7.4. Podłoga - wykorzystanie funkcjonalności programów CAD Decor i CAD Decor PRO – układy płytek. 33
7.5. Ustawienie parametrów świateł – Rendering Profesjonalny 35
8. Wykonanie Renderingu Profesjonalnego. 39
8.1 Pierwszy etap obliczeń – Radiosity 39
8.2 Etap drugi - wykorzystanie tonacji barwnych 41
8.3 Etap trzeci – Raytracing i zapis zdjęcia 43

Uwaga: jeśli nie podano inaczej, określenie:

- kliknąć - oznacza naciśnięcie i zwolnienie lewego klawisza myszy
- kliknąć prawym - oznacza naciśnięcie i zwolnienie prawego klawisza myszy

Każdy wstawiany do projektu obiekt można usunąć, zaznaczając go kliknięciem na krawędzi obiektu, a następnie wybranie klawisza [Del] lub [Delete] z klawiatury.

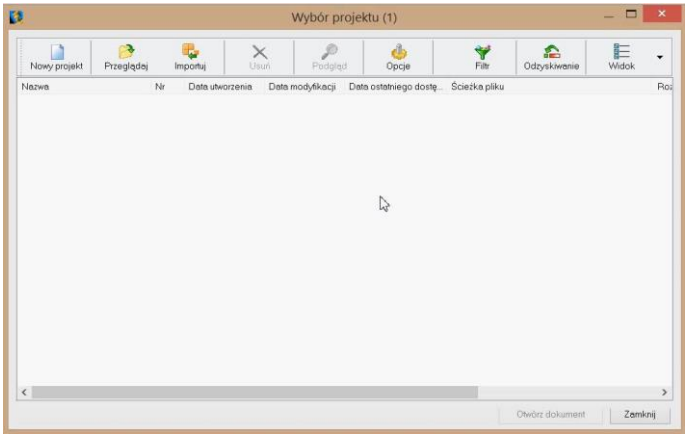
Każdy zaznaczony obiekt możemy odznaczyć wybierając klawisz [Esc]. Funkcja ta również przerywa wykonywane czynności.

Podczas wspólnego projektowania, powinniśmy mieć załączone (w zależności od stylu używanego Systemu Windows - wciśnięte/podświetlone) następujące punkty przyciągania:

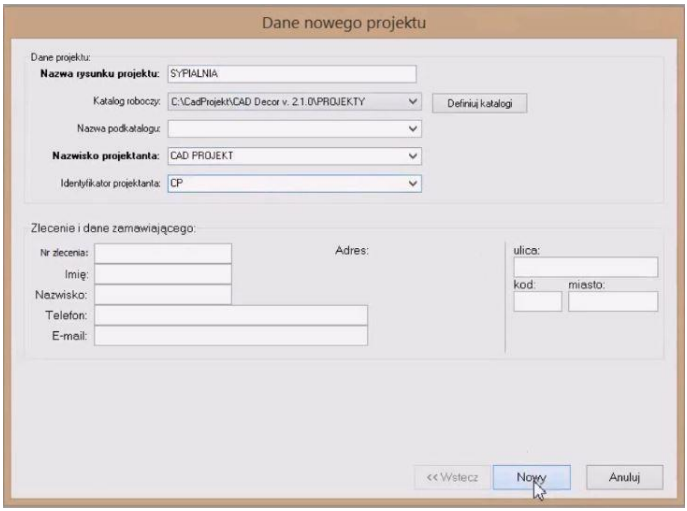
Ponieważ wszystkie obiekty występujące w bazach programu zostały narysowane w milimetrach (mm) wszystkie obiekty, które rysujemy - tworzymy w oparciu o tę jednostkę.

1. Tworzenie nowego projektu

Po uruchomieniu programu, otworzy się okno „Wybór projektu”. Tu klikamy na przycisk „Nowy projekt”.



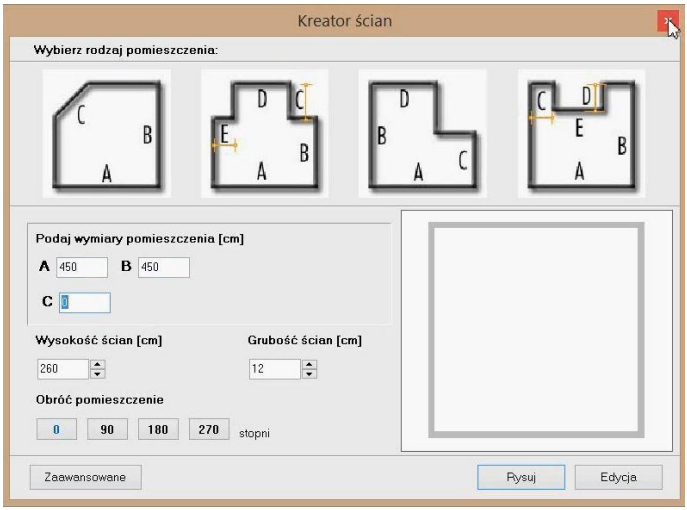
W kolejnym oknie uzupełniamy "Nazwę rysunku projektu" oraz (jeśli nie zostały uzupełnione wcześniej) „Nazwisko projektanta” i „Identyfikator projektanta”:



Następnie klikamy pozycję [Nowy].
* W przypadku programu CAD Kuchnie klikamy „>>Dalej” do momentu uruchomienia okna kreatora ścian.

2. Rysowanie ścian

Po wybraniu przycisku [Nowy] w poprzednim oknie, automatycznie otworzy się okno „Kreator ścian”, w którym można wybrać i zmodyfikować szablon pomieszczenia lub wybrać inny sposób rysowania ścian.



W naszym przypadku wykreślimy wnętrze samodzielnie, dlatego zamkniemy je poprzez [x] w prawym górnym rogu okna.

Wybieramy ikonę „Rysuj ścieżkę” z paska narzędziowego „Rysowanie”.

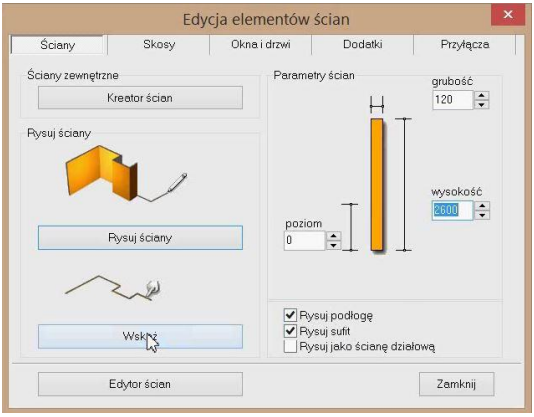
<u>Wnętrze kreślimy zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara!</u>

Wszystkie wartości które za chwilę będziemy wprowadzać wyświetlą się na pasku „Command bar”:

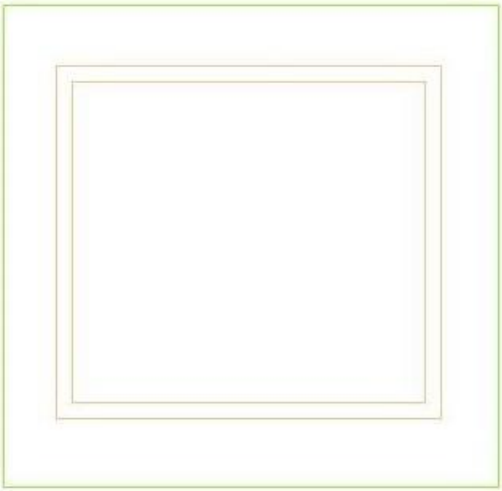
Klikamy na projekcie w miejscu z którego chcielibyśmy rozpocząć rysowanie np. w okolicach lewego górnego narożnika siatki (kropeczki na płaszczyźnie projektu). Wykonujemy kolejno czynności:

- kierujemy myszkę w prawą stronę ekranu wpisujemy 4500 i naciskamy klawisz [Enter],
- kierujemy myszkę w dół ekranu wpisujemy 4500 i naciskamy klawisz [Enter],
- kierujemy myszkę w lewą stronę ekranu wpisujemy 4500 i naciskamy klawisz [Enter],
- wpisujemy z klawiatury literę „C” i naciskamy klawisz [Enter].

Dalej wybieramy ikonę "Ściany" i definiujemy parametry zgodnie z poniższym oknem:



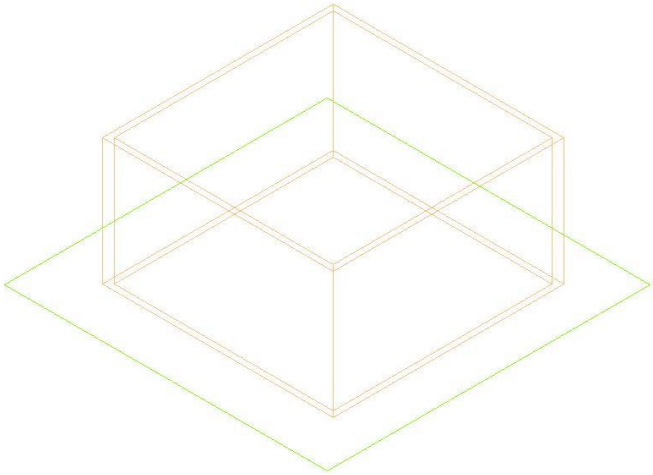
Następnie wybieramy przycisk „Wskaż”. Okno zamknie się. W tym momencie należy kliknąć na wyrysowaną czerwoną kreską kształt, w wyniku czego zostanie zbudowane pomieszczenie.



W widoku z góry, w którym obecnie się znajdujemy, podwójne pomarańczowe linie wykreślają nam ściany z ich grubością, zielony obrys tworzy podłogę. Widoki możemy zmieniać poprzez użycie ikon paska "Punkt widoków" .

3. Wstawienie okna i drzwi

Wybieramy z paska "Punkt widoków" ikonę widoku przestrzennego . Dzięki temu zabiegowi rysunek pomieszczenia będzie bardziej przejrzysty.

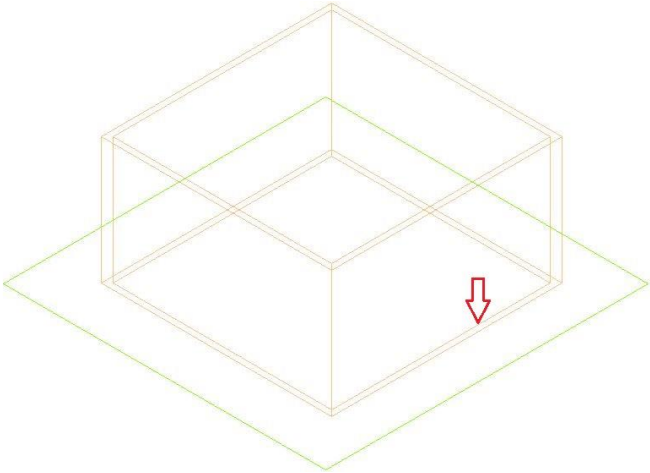


Następnie wciskamy rolkę na myszce i przesuwamy myszkę do lewej części ekranu. W ten sposób rysunek pomieszczenia przesunęliśmy do lewej krawędzi ekranu.

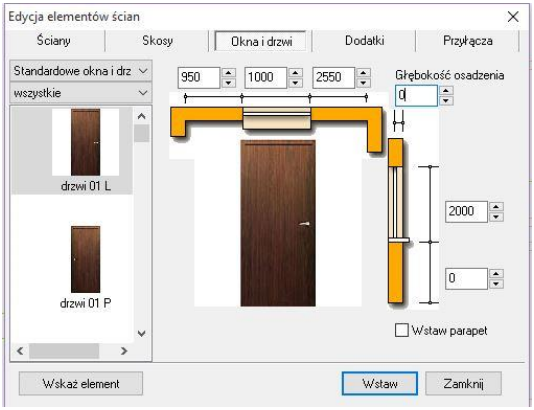
Poprzez ikonę "Ściany" uruchamiamy okno "Edycja elementów ścian". Przesuwamy je chwytając lewym klawiszem myszy za górną listwę okna do prawej strony ekranu. Dzięki temu zabiegowi będziemy widzieli jednocześnie okno w którym będziemy podawać parametry obiektów wstawianych oraz od razu w podglądzie na pomieszczeniu wstawiane elementy.

3.1. Wstawienie drzwi

W uruchomionym oknie przechodzimy do zakładki „Okna i drzwi”.
Obiekty wprowadzamy wybierając najpierw przycisk [Wskaż] (okno zniknie) i klikając na linii ściany na której ma się pojawić element. Kliknąć powinniśmy mając wskaźnik na poziomej linii ściany w której mają zostać osadzone drzwi. Ścianę zaznaczono na kolejnym zdjęciu.



Po wskazaniu ściany, gdy okno „Edycja...” ponownie się pojawi, wybieramy „Drzwi 01 L” z lewej części okna, a po ich zaznaczeniu definiujemy położenie obiektu:

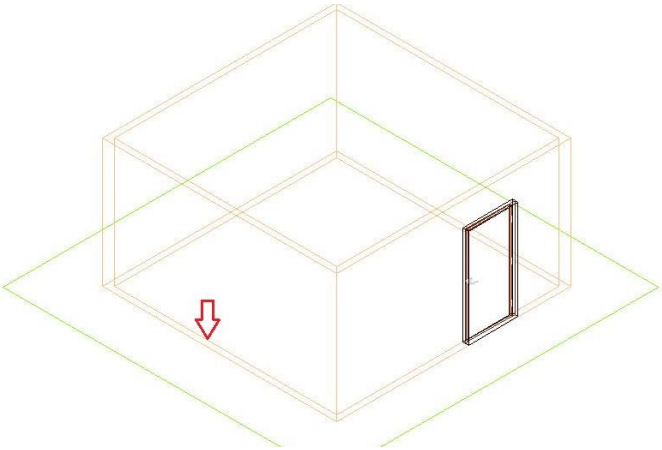


kończąc przyciskiem [Wstaw].

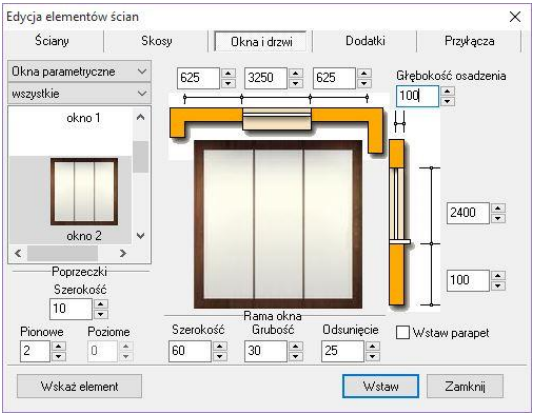
3.2. Wstawienie okna

Kolejny obiekt – okno, wstawiamy analogicznie.

Klikamy ikonę „Ściany”. W zakładce „Okna i drzwi” wybieramy przycisk [Wskaż] - okno „Edycja elementów ścian” na chwilę zniknie. Wtedy wskażemy kliknięciem ścianę na której ma zostać osadzone okno:



Okno „Edycja...” ponownie się pojawi. W zakładce „Okna i drzwi” rozwijamy pole „Standardowe okna i drzwi” zmieniając je na „Okna parametryczne”.



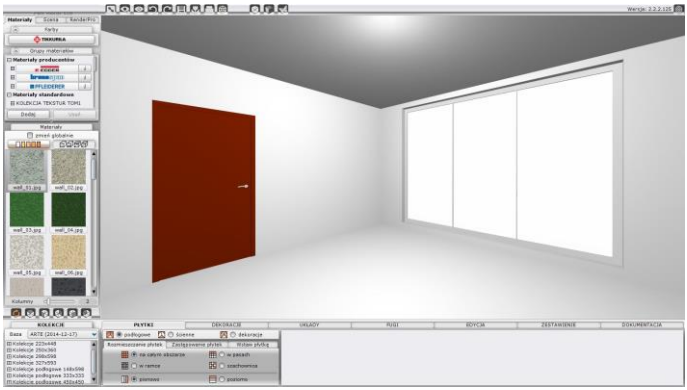
Wybieramy „Okno 2” z lewej części okna, a po jego zaznaczeniu definiujemy położenie obiektu (przedstawione na poniższym rysunku) kończąc przyciskiem [Wstaw].

Teraz możemy sprawdzić jak prezentuje się nasz projekt, wybierając ikonę „Wizualizacja” lub klawisz [F12] z klawiatury.

Po wizualizacji poruszamy się:

- przytrzymując lewy klawisz myszy i przesuwając myszkę prawo/lewo, góra/dół obracamy się w przestrzeni;
- przytrzymując prawy klawisz myszy i przesuwając myszkę prawo/lewo, góra/dół przesuwamy się w przestrzeni;
- przytrzymując wciśniętą rolkę na myszce i przesuwając myszkę przód/tył, zbliżamy się i oddalamy od obiektu w przestrzeni płynnie (szybko);

– kręcąc rolką na myszce – zbliżamy się i oddalamy od obiektu skokowo (wolniej).

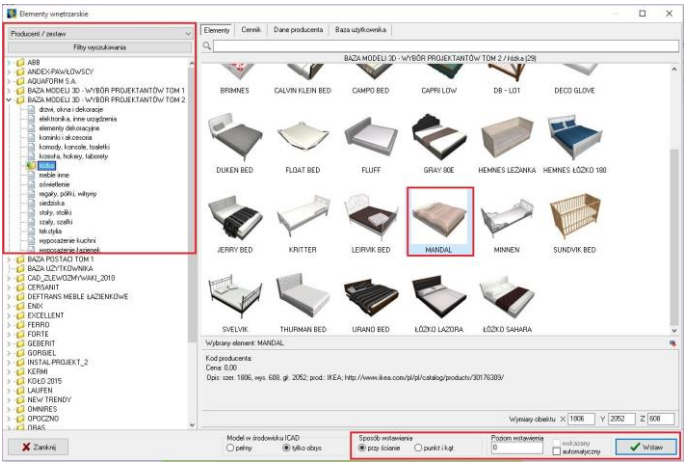


Po przyjrzeniu się wizualizacji możemy ją zamknąć (wybierając [x] w prawym górnym rogu okna) i przystąpić do zaprojektowania sypialni.
W projekcie zauważymy małą zmianę. Program automatycznie dodał 4 słoneczka. To halogeny, które doświetlą wnętrze - jeśli nie wstawimy innych świateł.

4. Elementy wnętrzarskie

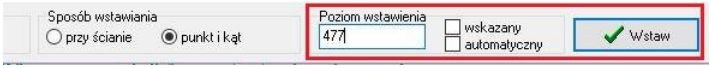
Zmieniamy ustawienie widoku na widok z góry . Wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie” . Uruchomi ona okno o tej samej nazwie w którym ustawiamy sortowanie na „Producent zestaw” – w lewym górnym rogu okna. Pozycji tej nie będziemy więcej zmieniać.

Poniższe zdjęcie pokazuje miejsca na które zwracamy uwagę podczas wyszukiwania obiektów. Najpierw odnajdujemy obiekt w bazie i zestawie po lewej stronie okna, dalej wybieramy konkretny element z prawej części okna aby na koniec zdefiniować parametry dotyczące wstawienia i kliknąć „Wstaw”.



Gdy ustawimy wskaźnik myszy na wybranym obiekcie zobaczymy jego powiększenie, które zniknie gdy zabierzemy z niego wskaźnik.

Podczas wstawiania obiektów nie zaznaczamy pozycji obok poziomi wstawienia „wskazany" lub „automatyczny". Poziomy wstawienia będziemy wpisywać samodzielnie.



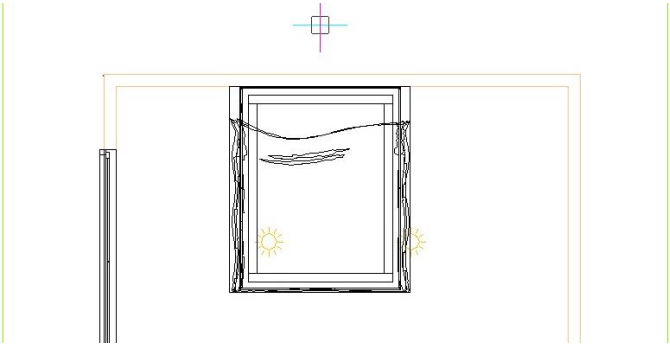
4.1. Wstawienie łóżka

Spośród dostępnych w oknie „Elementy wnętrzarskie" obiektów, odnajdujemy element znajdujący się w:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2"
Zestaw:	„Łóżka"
Element:	„MANDAL"
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	0

Po wybraniu obiektu oraz określeniu jego sposobu wstawienia wybieramy [Wstaw]. Okno „Elementy wnętrzarskie" zamknie się, a wybrany element będzie przyczepiony do wskaźnika myszy.

Wchodzimy wskaźnikiem do wnętrza pomieszczenia, następnie przesuwamy myszkę poza ścianę, do której ma dolegać obiekt. Wybierzemy poziomą ścianę znajdująca się u góry naszego ekranu, czyli wysuwamy wskaźnik poza tę ścianę. Jeśli obiekt nie zatrzyma się na ścianie, wracamy wskaźnikiem do pomieszczenia i ponownie wychodzimy poza ścianę. Następnie poruszamy myszką wzdłuż ściany.
Dzięki temu określamy miejsce w którym ma się znaleźć podgląd obiektu. Gdy znajdzie się w miejscu przedstawionym na zdjęciu klikamy lewym klawiszem myszy, akceptując jego wstawienie.



4.2. Dekoracja „Rowery”

Kolejny element który wstawimy będzie dekoracją na ścianie.

Wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie” i w uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt.

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„Elementy dekoracyjne”
Element:	„BICYCLES WALL SCULPTURE”
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	1000

Po odnalezieniu obiektu, zaznaczeniu i ustawieniu parametrów dotyczących sposobu wstawienia klikamy [Wstaw]. Okno „Elementy wnętrzarskie” zamknie się, a wybrany element będzie przyczepiony do wskaźnika myszy.

Wchodzimy wskaźnikiem do wnętrza pomieszczenia, następnie przesuwamy myszkę poza ścianę, do której ma dolegać obiekt. Wybierzemy poziomą ścianę znajdująca się u góry naszego ekranu, tę samą pod którą stoi już łóżko. Wysuwamy wskaźnik poza tę ścianę. Jeśli obiekt nie zatrzyma się na ścianie, wracamy wskaźnikiem do pomieszczenia i ponownie wychodzimy poza ścianę. Następnie poruszamy myszką wzdłuż ściany. Dzięki temu określamy miejsce w którym ma się znaleźć podgląd obiektu. Gdy znajdzie się centralnie nad wezgłowiem łóżka klikamy lewym klawiszem myszy, akceptując jego wstawienie.

4.3. Toaletka

Następny element wyposażenia, który odnajdziemy w oknie „Elementów wnętrzarskich” będzie toaletką.

Wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie” .W uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„Komody, konsole, toaletki”
Element:	„PRINCESS DRESSING TABLE”
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	0

Po odnalezieniu obiektu, zaznaczeniu i ustawieniu parametrów dotyczących sposobu wstawienia klikamy [Wstaw]. Okno „Elementy wnętrzarskie” zamknie się, a wybrany element będzie przyczepiony do wskaźnika myszy.

Wchodzimy wskaźnikiem do wnętrza pomieszczenia, następnie przesuwamy myszkę poza ścianę, do której ma dolegać obiekt. Wybierzemy poziomą ścianę znajdująca się u dołu naszego ekranu – ścianę z drzwiami. Wysuwamy wskaźnik poza tę ścianę. Jeśli obiekt nie zatrzyma się na ścianie, wracamy wskaźnikiem do pomieszczenia i ponownie wychodzimy poza ścianę.
Następnie poruszamy myszką wzdłuż ściany. Dzięki temu określamy miejsce w którym ma się znaleźć podgląd obiektu.
Gdy znajdzie się pośrodku ściany między oknem a drzwiami, klikamy lewym klawiszem myszy, akceptując jego wstawienie.

4.4. Stolik nocny

Kolejny obiekt – a dokładniej dwa obiekty, to stoliki nocne. Wstawiamy je analogicznie jak powyżej. Obiekty znajdą się na tej samej ścianie co łóżko i dekoracja „rowery”.
Ustawiamy je – jak podpowiada logika, po obu stronach łóżka.

Wybieramy „Elementy wnętrzarskie” i w uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt i wstawiamy go.

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„Stoły, stoliki”
Element:	„SELJE NIGHT”
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	0

Po wstawieniu pierwszego stolika ponownie klikamy „Elementy wnętrzarskie” .
Program zapamięta ostatnio odnaleziony obiekt – nadal będzie zaznaczony. Wybrane prawidłowo również będą parametry dotyczące wstawienia. Nie musimy w tym oknie na razie niczego zmieniać. Wystarczy wybrać [Wstaw] i ustawić po drugiej stronie łóżka - drugi stolik.

4.5. Lampka nocna

Po wstawieniu lampki nocnej będziemy musieli ją dosunąć do ściany. Przesunięcie omówimy nieco później, razem z poleceniem kopiowania tej samej lampki - nie będziemy wstawiać jej dwukrotnie.

Na razie wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie” i w uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„Oświetlenie”
Element:	„KOZA”
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	1000

Analogicznie jak poprzednio wstawiamy lampkę nocną nad jedną z szafek – np. tej bliżej okna.

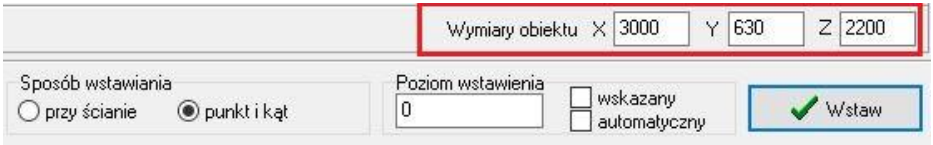
4.6. Szafa na ubrania

W przypadku tego elementu dokonamy subtelnej zmiany wymiaru elementu przed jego wstawieniem.

Wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie” i w uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt – uwaga: zmienimy również bazę w której znajdują się modele:

Baza:	„WYPOSAZENIE_WNETRZ-BAZA UNIWERSALNA”,
Zestaw:	„Szafy, szafki”
Element:	„szafa 11”
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	0

Zanim wstawimy obiekt, po jego zaznaczeniu odnajdujemy pozycję „Wymiary obiektu”, dostępne ponad przyciskiem [Wstaw]. Zmieniamy oryginalne wymiary obiektu: długość (X) i wysokość (Z).



Wprowadzamy zamiast wymiarów:
X=3000, Y=630, Z=2200
nowe:
X=3500, Y=630, Z=2500.

Wstawiamy szafę do projektu techniką przy ścianie naprzeciwko okna.
Zmiana wymiarów obowiązywać będzie jedynie podczas tego wstawiania. Jeśli wybierzemy szafę ponownie do wstawienia, będzie nadal nosić oryginalne wymiary.

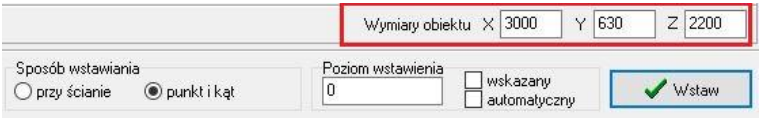
4.7. Zasłony

Podobnie jak w przypadku szafy, tu również zmienimy subtelnie wymiary obiektu. Zmienimy również bazę z której będziemy korzystać.

Wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie” i w uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 1”,
Zestaw:	„Firany, zasłony”
Element:	„zasłona 6”
Sposób wstawienia	przy ścianie
Poziom wstawienia:	2600

Zanim wstawimy obiekt, po jego zaznaczeniu odnajdujemy pozycję „Wymiary obiektu”. Parametry te dostępne są ponad przyciskiem [Wstaw].



Zmieniamy oryginalny wymiar zasłony, na nowy – nietypowy, określając długość i wysokość tkaniny z wartości:
X=700, Y=200, Z=2000
na nowe:
X=1100, Y=200, Z=2550

Po wprowadzeniu tych zmian, wstawiamy zasłonę do projektu, ustawiając ją tak by przysłaniała okno, w lewym górnym narożniku pomieszczenia – obok szafki nocnej.

4.8. Siedzisko przy toaletce

Przed toaletką ustawimy stołek. Wstawimy go nową techniką - „Punkt i kąt".

Wybieramy ikonę „Elementy wnętrzarskie" i w uruchomionym oknie odnajdujemy obiekt:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2",
Zestaw:	„Krzesła, hokery, taborety"
Element:	„WOODEN STOOL"
Sposób wstawienia	punkt i kąt
Poziom wstawienia:	0

Po odnalezieniu obiektu, zaznaczeniu i ustawieniu parametrów dotyczących sposobu wstawienia, klikamy [Wstaw]. Okno „Elementy wnętrzarskie" zamknie się, a przy wskaźniku myszy znajdzie się wybrany przez nas obiekt. Przesuwamy wskaźnik tak, aby jego podgląd znalazł się przed toaletką.

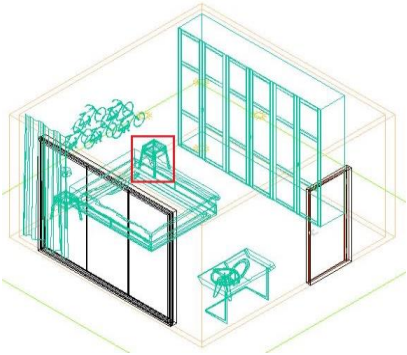
Możemy sobie pomóc, powiększając obraz miejsca w którym ma się ustawić obiekt. Wystarczy ustawić wskaźnik myszy na obiekcie, który chcemy powiększyć i kręcąc rolką na myszce - od siebie, powiększamy zbliżenie. Podobnie pomniejszamy, wystarczy kręcić rolką na myszce do siebie.

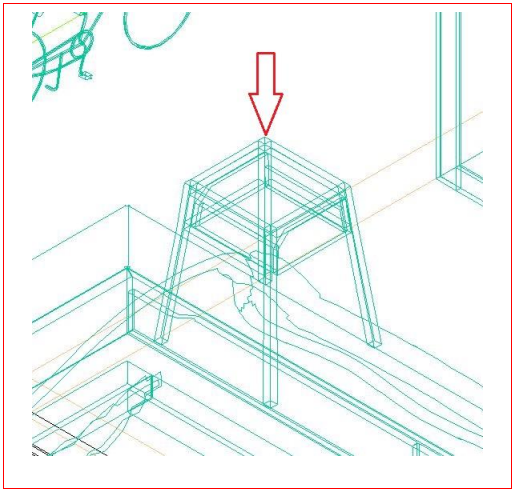
Kliknięciem (lewym klawiszem myszy) przytwierdzamy stołek w określonym miejscu. Gdy ruchem myszy zakreślimy krąg wokół tego punktu, stołek zacznie się wokół niego obracać. Gdy obrót uznamy za właściwy – kliknięciem lewym klawiszem myszy akceptujemy wstawienie.
W sumie powinniśmy kliknąć 2 razy – pierwsze kliknięcie to określenie punktu wstawienia, drugie – akceptacja jego kąta obrotu.

4.9. Misa – obiekt ustawiony na zmierzonym poziomie

Kolejny obiekt wstawimy na samodzielnie zmierzonym poziomie.

Wybieramy ikonę widoku aksonometrycznego i w tym widoku zbliżamy się do stolika nocnego (ustawiamy wskaźnik myszy na obiekcie i kręcimy rolką na myszce – od siebie), tak aby w kadrze kamery mieć widoczną jego górną krawędź. Najlepszym w tym widoku, do pomiaru poziomu, będzie stolik znajdujący się między łóżkiem a szafą – ponieważ nie jest przysłonięty.





Następnie w takim ustawieniu wybieramy ikonę „ Współrzędne punktu” i klikamy wskaźnikiem myszy na górnej krawędzi stolika, gdy wyświetli się żółty punkt przyciągania. Miejsce to zaznaczono na zdjęciu powyżej czerwoną strzałką.

Wartość, która zostanie wyświetlona na pasku „Command Bar” w pozycji „Z” jest tą, którą należy umieścić w pozycji „Poziom wstawienia” w oknie wstawiania „Elementów wnętrzarskich”. Program prezentuje ją w ten sposób:

```
Select point to identify coordinates:
 X=3387  Y=-164  Z=477
:
```

Zapamiętujemy wartość Z=477 ponieważ niebawem wykorzystamy ją podamy podczas wstawiania obiektu wpisując ją w miejscu, które określa poziom.

Wstawiamy ostatni element jakim jest misa dekoracyjna. Powracamy do ustawienia prezentującego projekt w widoku z góry a następnie uruchamiamy okno „Elementy wnętrzarskie” . Odnajdujemy tutaj obiekt:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„wyposażenie kuchni”
Element:	„DROPP BOWL”
Sposób wstawienia:	punkt i kąt
Poziom wstawienia:	477 (wartość zmierzona przez program)

Wybieramy [Wstaw], okno „Elementy wnętrzarskie” zniknie, a do wskaźnika myszy przytwierdzi się obiekt. Przesuwamy wskaźnik tak, aby jego podgląd znalazł się nad stolikiem nocnym.

Możemy sobie pomóc, powiększając obraz miejsca w którym ma się ustawić obiekt. Wystarczy ustawić wskaźnik myszy na stoliku i kręcąc rolką na myszce (od siebie), powiększamy zbliżenie.
Podobnie pomniejszamy - wystarczy kręcić rolką na myszce do siebie.

Kliknięciem (lewym klawiszem myszy) przytwierdzamy misę w określonym miejscu. Gdy ruchem myszy zakreślimy krąg wokół tego punktu, misa zacznie się wokół niego obracać. Gdy obrót uznamy za właściwy – kliknięciem lewym klawiszem myszy akceptujemy wstawienie.

4.10. Lampa sufitowa i bukszpan

Znając już opisane powyżej techniki wstawienia „Elementów wnętrzarskich” wstawimy jeszcze do projektu dwa elementy.

Pierwszym będzie lampa sufitowa którą umieścimy w centrum pomieszczenia:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„Oświetlenie”
Element:	„SKALA P6”
Sposób wstawienia	punkt i kąt
Poziom wstawienia:	2500

Drugi obiekt powinien się znaleźć na podłodze, w rogu pomieszczenia, między stolikiem nocnym a zasłoną:

Baza:	„BAZA MODELI 3D – WYBÓR PROJEKTANTÓW TOM 2”,
Zestaw:	„Elementy dekoracyjne”
Element:	„BUKSZPAN KULKA”
Sposób wstawienia	punkt i kąt
Poziom wstawienia:	0

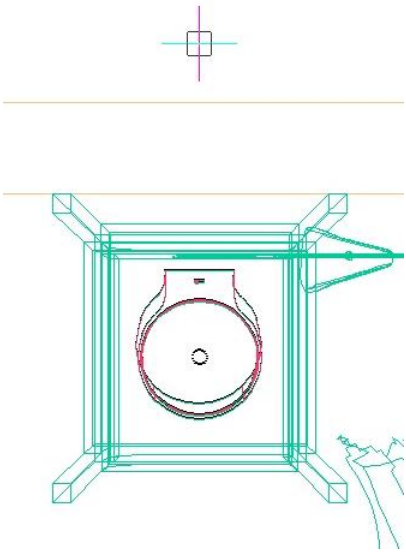
5. Prosta edycja obiektów

Jeśli elementy nie znajdują się w położeniu, które nas satysfakcjonuje, możemy je przesunąć. Oprócz przesunięcia, omówimy tutaj powielenie obiektów dwoma technikami poprzez: kopiowanie i odbicie lustrzane.

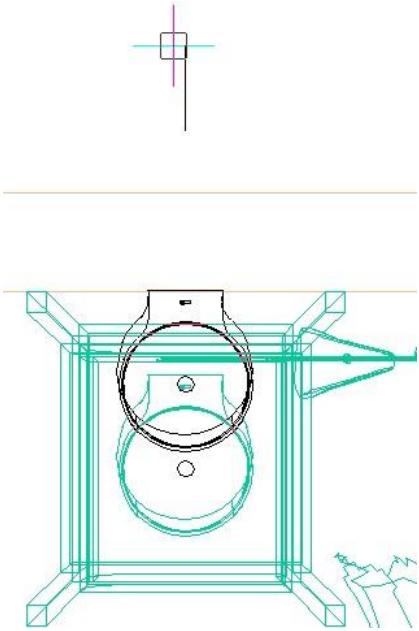
5.1. Przesunięcie lampki nocnej

W „Widoku z góry” zaznaczamy lampkę (najlepiej w zbliżeniu prezentującym lampkę i fragment ściany, oraz przestrzeń za nią).

Tu wskazano miejsce gdzie należy kliknąć po wybraniu „Przesuń 2 punkty”:



Tak przebiega przesuniecie (wykonano ruch myszką w górę ekranu):



Zaznaczenie wykonujemy poprzez kliknięcie wskaźnikiem myszy - a dokładniej kwadracikiem na końcu wskaźnika, na jednej z linii które budują lampkę. Obiekt wyświetli się w liniach przerywanych.

Jeśli zaznaczenie wymaga poprawy, wystarczy wybrać klawisz [Esc] z klawiatury i ponowić czynność.

Po zaznaczeniu lampki klikamy na wybranym obiekcie prawym przyciskiem myszy i z rozwiniętego menu wybieramy „Przesuń 2 punkty”.
Dalej - lewym klawiszem myszy klikamy w pustej przestrzeni ponad obiektem (u góry ekranu, tuż za ścianą), tak jak zaprezentowano to na zdjęciu powyżej.

Powinno to być miejsce w którego otoczeniu oraz na ewentualnej trasie przesunięcia jest pusta przestrzeń.

Po pierwszym kliknięciu przesuwamy myszkę w górę ekranu, nie przytrzymując klawiszy myszy – podgląd obiektu przemieści się pionowo w górę – tak jak na powyższym zdjęciu po prawej stronie. Jeśli miałby się przesunąć w dowolnym kierunku (tzn. inaczej niż równo pionowo lub poziomo) przytrzymujemy klawisz [Shift]. W naszym przypadku nie będziemy przytrzymywać klawisza [Shift] aby uniknąć krzywego przesunięcia.

Gdy obiekt osiągnie właściwe położenie, kliknięciem lewym klawiszem myszy akceptujemy je (jest to drugie kliknięcie lewym klawiszem myszy). Dopiero po drugim kliknięciu zwalniamy (jeśli używaliśmy) klawisz [Shift].

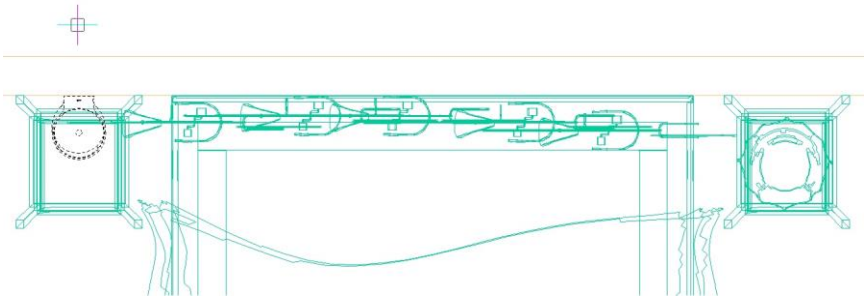
5.2. Kopiowanie lampki nocnej

Czynność ta jest bardzo podobna do przesuwania, z tą różnicą, że dzięki jej użyciu pojawia się nowy obiekt. Dodatkowo polecenie wymaga zakończenia polecenia poprzez użycie klawisza [Esc].

W „Widoku z góry” zaznaczamy lampkę. poprzez kliknięcie wskaźnikiem myszy - a dokładniej kwadracikiem na końcu wskaźnika, na jednej z linii które ją budują. Obiekt wyświetli się w liniach przerywanych.

Jeśli zaznaczenie wymaga poprawy, wystarczy wybrać klawisz [Esc] z klawiatury i ponowić czynność..

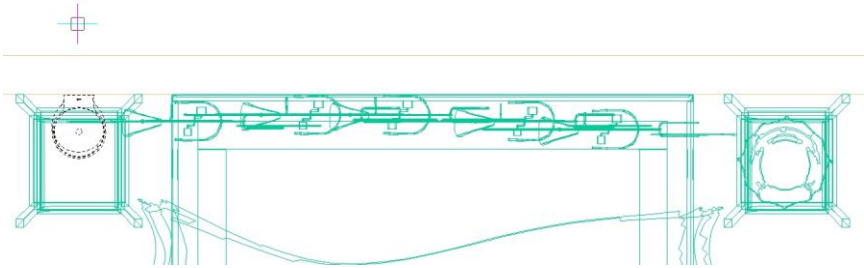
Zaznaczenie wykonujemy najlepiej w zbliżeniu, prezentującym lampkę i całą długość ściany wzdłuż której będziemy kopiować obiekt. Ustawienie widoku prezentuje poniższe zdjęcie.



Zaznaczenie wykonujemy poprzez kliknięcie wskaźnikiem myszy na jednej z linii, budujących lampkę. Obiekt wyświetli się w liniach przerywanych. Jeśli zaznaczenie wymaga poprawy, wystarczy wybrać klawisz [Esc] z klawiatury i ponowić czynność.

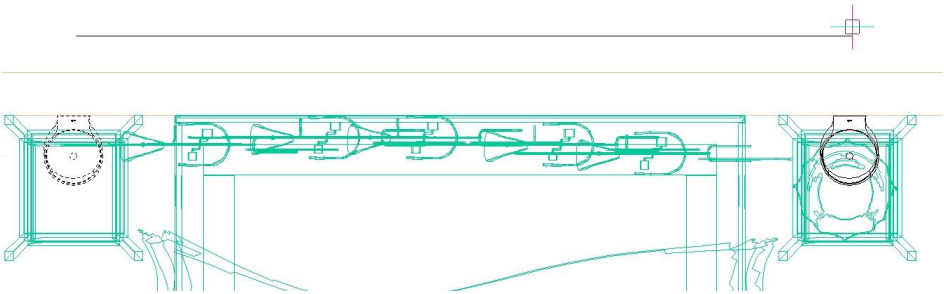
Po zaznaczeniu lampki klikamy na wybranym obiekcie prawym przyciskiem myszy i z rozwiniętego menu wybieramy „Kopiuj”.

Dalej - lewym klawiszem myszy, klikamy w pustej przestrzeni ponad obiektem (u góry ekranu, tuż za ścianą), tak jak zaprezentowano to na zdjęciu:



Powinno to być miejsce w którego otoczeniu oraz na ewentualnej trasie przesunięcia będzie pusta przestrzeń. Unikniemy w ten sposób przemieszczenia obiektu w osi Z a dokładniej mówiąc, obiekt nie zmieni swojego położenia względem podłogi.

Po pierwszym kliknięciu przesuwamy myszkę w prawo, wzdłuż ściany (nie przytrzymujemy żadnego klawisza myszy). Podgląd obiektu powędruje za wskaźnikiem – równolegle tak jak na zdjęciu poniżej:



Gdy osiągnie właściwe położenie, kliknięciem lewym klawiszem myszy akceptujemy je. Ponieważ kopiowanie jest nadal aktywne, wybieramy klawisz [Esc] w celu przerwania dalszego kopiowania.

5.3. Odbicie lustrzane – druga zasłona

Projekt uzupełnimy jeszcze o drugą zasłonę. Uzyskamy ją poprzez wykonanie funkcji odbicia lustrzanego obiektu.

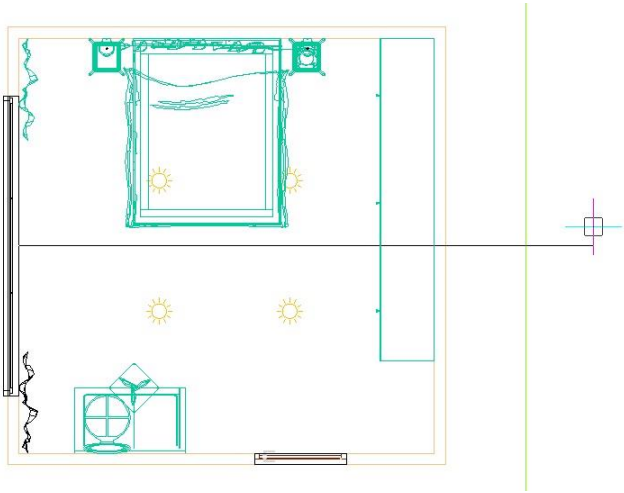
W widoku z góry w którym się znajdujemy oddalamy się od projektu tak aby pokazać całe wnętrze w kadrze. Wykonujemy to poprzez ustawienie wskaźnika myszy na środku ekranu i kręcąc rolką na myszce – do siebie

Możemy również wybrać ikonę „Widoku z góry” . Zaznaczamy, kliknięciem na linii tworzącej obiekt, wstawioną w projekcie zasłonę. Następnie wybieramy prawy przycisk myszy i z rozwiniętego menu wybieramy „Lustro”.

Upewniamy się, że mamy zaznaczone następujące punkty przyciągania:

Następnie kierujemy myszkę do pionowej ściany (z oknem), pokazując środek jednej z linii ściany. Może to być również w tym wypadku środek otworu okiennego – ponieważ okno zostało osadzone pośrodku ściany. Powinien wyświetlić się żółty trójkąt - klikamy w nim.

Następnie przesuwamy myszkę poziomo w prawo. Zobaczymy kreślącą się poziomą linię. Wskaźnik wysuwamy za pomieszczenie, tworząc linię „za długą” tj. wystającą poza pomieszczenie, tak jak tutaj:



Następnie klikamy w tym miejscu, a następnie wybieramy [Enter]. Symetrycznie po drugiej stronie ściany pojawi się zasłona.

Sprawdźmy efekt naszej pracy. Wybierzemy ikonę „Wizualizacja” lub klawisz [F12] z klawiatury.

Tak obecnie prezentuje się scena:

Wizualizację zamykamy w prawym górnym rogu okna klikając na [x].

6. Elementy dowolne

Teraz przystąpimy do narysowania własnych obiektów, będą to sufit podwieszany kryjący w sobie karnisz oraz dywan pod łóżkiem.

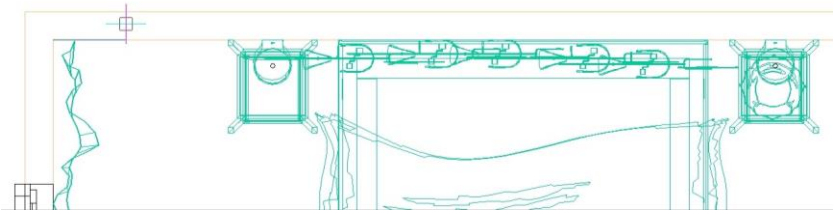
6.1. Sufit podwieszany

Pozostajemy w widoku z góry.

Wybieramy ikonę „linia” - obiekt rysować się będzie w kolorze fioletowym.

Zbliżamy się do lewego górnego narożnika pomieszczenia. Kiedy wskażemy róg pomieszczenia powinien wyświetlić się żółty kwadrat (lub trójkąt). Klikamy w nim.

Narysujemy teraz odcinek, dzięki któremu odmierzymy odległość od której rozpoczniemy rysowanie sufitu podwieszanego. Kierujemy myszkę w prawo, tak aby nie wskazywać linii ściany. Staramy się aby kwadrat na wskaźniku nie dotykał krawędzi ściany. Mysz powinna wędrować obok, równolegle – tak jak na poniższym zdjęciu.



Następnie – tak jak podczas rysowania ścian - wpisujemy 200 i wybieramy [Enter].

Został narysowany odcinek o długości 200 w kolorze fioletowym. W ten sposób wykreśliliśmy dystans, dzięki któremu będziemy mogli zbudować sufit podwieszany od tego miejsca, zachowując przestrzeń na karnisz.

Następnie wybieramy ikonę prostokąta i klikamy na końcu fioletowego odcinka (w miejscu gdzie zakończyliśmy rysowanie) gdy wyświetli się żółty kwadrat. Przesuwamy myszkę po przekątnej w kierunku prawego dolnego rogu pomieszczenia. Następnie klikamy lewym klawiszem myszy w rogu przy drzwiach, również gdy wyświetli się żółty punkt (kwadrat lub trójkąt).

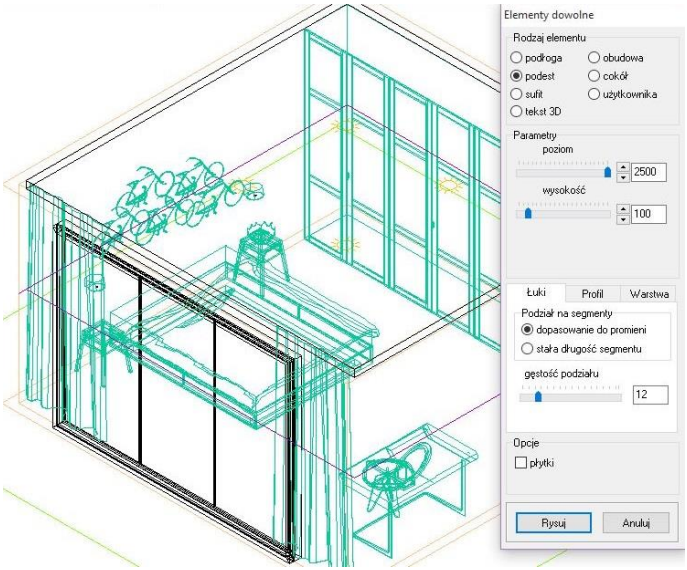
Po kliknięciu w tych dwóch punktach wyrysowaliśmy prostokąt. Na jego podstawie zbudujemy sufit podwieszany.

W tym momencie możemy przełączyć się do widoku aksonometrycznego aby oglądać dynamiczne tworzenie się bryły.

Zaznaczamy wyrysowany prostokąt kliknięciem na jego linii. Wybieramy ikonę „Elementy dowolne” i w uruchomionym oknie wybieramy kolejno:

- Rodzaj elementu: podest
- Poziom: 2500 (jest to górna krawędź szafy którą sami ustaliliśmy podczas wstawiania)
- Wysokość: 100 (tyle pozostaje do sufitu: 2600-poziom 2500 = 100)
- Opcje: płytki – jeśli jest dostępna - odznaczamy

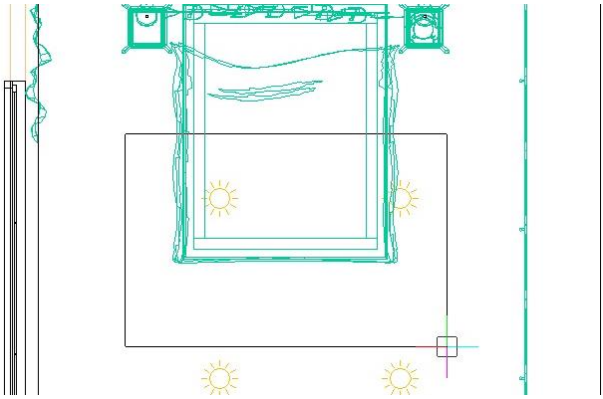
Przykład tworzenia elementu prezentuje poniższe zdjęcie:



6.2. Dywan pod łóżkiem

Czynność wykonujemy podobnie, jak w przypadku sufitu podwieszanego. Ustalamy „Widok z góry” .

Wybieramy ikonę prostokąta . Element wyrysujemy bez podawania wymiarów. Położenie obiektu prezentuje poniższe zdjęcie.



Podobnie jak poprzednio, klikamy w lewym górnym rogu od punktu - od którego ma się rozpocząć rysowanie prostokąta, następnie przesuwamy mysz po przekątnej i klikamy w drugim punkcie.

Po kliknięciu w tych dwóch miejscach zauważymy wyrysowany prostokąt, na podstawie którego zbudujemy dywan.

Kliknięciem na linii wyrysowanego prostokąta zaznaczamy wyrysowany kształt, wybieramy ikonę „Elementy dowolne” i w uruchomionym oknie podajemy kolejno:

- Rodzaj elementu: podest
- Poziom: 0 (poziom podłogi)
- Wysokość: 10
- Opcje: płytki – jeśli jest dostępna – odznaczamy

Na tym etapie zakończyliśmy wstawianie i tworzenie elementów projektu.

7. Wizualizacja

Wybierzmy teraz ikonę „Wizualizacja” lub użyjemy klawisza [F12] z klawiatury.

Po wizualizacji poruszamy się:

- przytrzymując lewy klawisz myszy i przesuwając myszkę prawo/lewo, góra/dół obracamy się w przestrzeni;
- przytrzymując prawy klawisz myszy i przesuwając myszkę prawo/lewo, góra/dół przesuwamy się w przestrzeni;
- przytrzymując wciśniętą rolkę na myszce i przesuwając myszkę przód/tył, zbliżamy się i oddalamy od obiektu w przestrzeni płynnie (szybko);
- kręcąc rolką na myszce – zbliżamy się i oddalamy od obiektu skokowo (wolniej).

7.1 Własne tekstury

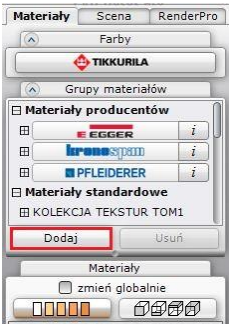
Pokolorujemy wnętrze, korzystając z tekstur dołączonych do wersji elektronicznej tego samouczka.

Tymczasowo (tj. tylko dla potrze tego projektu) kopiujemy plik samouczek_sypialnia_tekstury.zip na pulpit i tam zawartość tego archiwum wypakowujemy do folderu o tej samej nazwie.

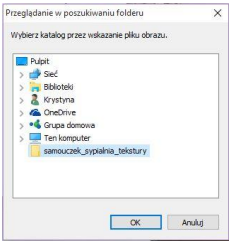
W folderze tym znajdziemy następujące pliki:

Wczytamy teraz jego zawartość do programu.

Klikamy po lewej stronie okna wizualizacji, w zakładce Materiały na pozycję [Dodaj].



W uruchomionym oknie odnajdujemy folder na pulpicie samouczek_sypialnia_tekstury. Po jego odnalezieniu zaznaczamy na dostępnej liście folderów i klikamy [OK]

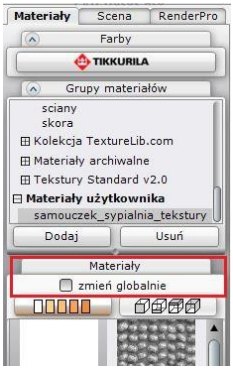


Dzięki temu zabiegowi wczyta się na listę dostępnych Grup materiałów:

7.2. Kolorowanie wnętrza

Aby pokolorować obiekt wystarczy przeciągnąć, przytrzymując lewy klawisz myszy, i upuścić wybraną teksturę na obiekt.

Przy aktywnej pozycji „[v] zmień globalnie” wszystkie te same elementy zostaną pokolorowane jednocześnie. Przykład: gdy zaznaczono „[v] Zmień globalnie” kolorując jedną z zasłon - po upuszczeniu tekstury pokolorowane jednocześnie zostaną obie zasłony.



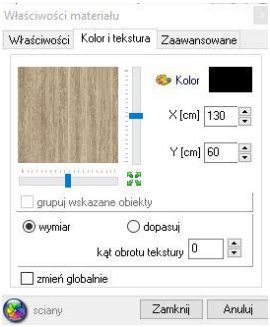
Wybierając dodane do grupy materiałów tekstury z folderu samouczek_sypialnia_tekstury kolorujemy wnętrze. W konsekwencji powinniśmy uzyskać projekt wyglądający w ten sposób:

Niewidoczne na obrazku ściany pokolorowano teksturą o nazwie „ściany.jpg” (biała struktura) natomiast drzwi pokolorowano na biało.

7.3. Właściwości tekstur

Klikamy dwukrotnie wskaźnikiem myszy na ścianie pokrytej teksturą drewna. Następnie wybieramy prawy przycisk myszy i z rozwiniętego menu klikamy „Właściwości”.

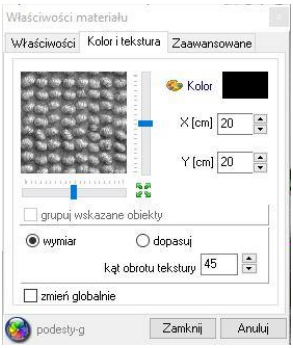
W uruchomionym oknie wprowadzamy ustawienia dotyczące wielkości tekstury tak jak przedstawiono poniżej:



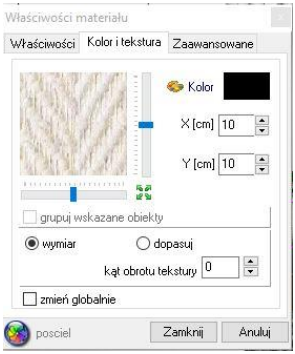
Aby ustawienia zostały zapamiętane, zamykamy okno poprzez [Zamknij].

Tutaj prezentowane są również ustawienia dotyczące narzuty i dywanu. W przypadku dywanu zmianie ulega również kąt obrotu tekstury:

Dywan:



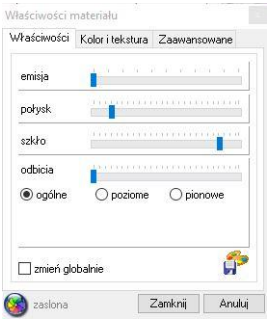
Narzuta:



Po ustawieniu parametrów klikamy [Zamknij].

Na innych elementach tj. zasłony ustawimy właściwości nadające wyraz obiektowi.

Klikamy dwukrotnie na pierwszej zasłonie i dwukrotnie na drugiej, wybieramy prawy przycisk myszy, „Właściwości” i z uruchomionego okna wybieramy zakładkę „Właściwości” w której ustawiamy następujące parametry:



Takie ustawienie suwaków sprawi, że zasłona stanie się częściowo transparentna i będzie miała satynowy połysk.

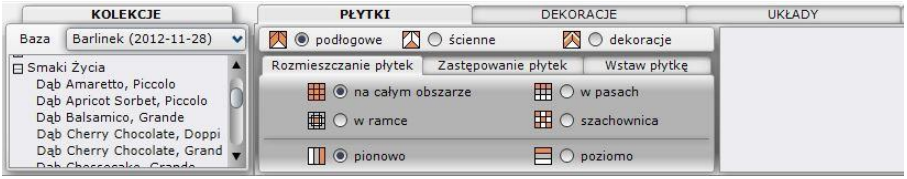
Po ustawieniu efektów na zasłonach, możemy sprawdzić jak prezentuje się wizualizacja w renderingu podstawowym (przed ustawieniem parametrów świateł). W tym celu wystarczy kliknąć ikonę „Pokaż światła” lub wybrać klawisz [F1].

7.4. Podłoga – wykorzystanie funkcjonalności programów CAD Decor i CAD Decor PRO – układy płytek

Pasek „Płytki” jest standardem w programach CAD Decor i CAD Decor PRO. Jeśli nie dysponujemy poniższą funkcjonalnością, możemy upuścić na podłogę dowolną teksturę np. tą którą zamieściliśmy również na ścianie z drewnem.

Skorzystamy z funkcjonalności paska „Płytki”. Jeśli jest dostępny, znajdziemy go u dołu okna wizualizacji, a prezentuje się następująco:

Po lewej stronie tego paska wybieramy bazę, np. Barlinek, a w niej kolekcję: np. „Smaki życia” i na koniec pod-kolekcję: np. „Dąb Olive Crostini, Grande”.



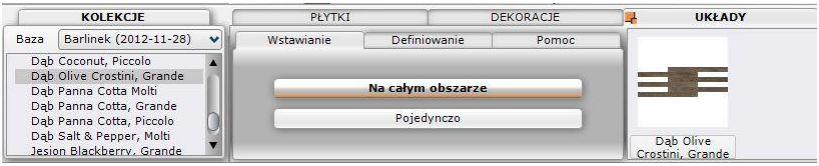
Po wybraniu tej kolekcji możemy przystąpić do ułożenia paneli.

Pozycja z której skorzystamy to „Układy”. Aby móc użyć układ, powinniśmy mieć go zdefiniowanego w bazie. W przypadku wybranej przeze mnie: Barlinek „Smaki życia” Dąb Olive Crostini, Grande - zostało to zrobione fabrycznie.

Możemy od razu zauważyć czy dana kolekcja ma zdefiniowany układ – poprzez symbol poprzedzający nazwę „UKŁADY”

pokazujący się jedynie w przypadku dostępności układu w kolekcji.

Przechodzimy do zakładki „Układy” klikając na nią:



Mając wybrane w zakładce „Wstawianie” - „Na całym obszarze”, chwytamy za układ „Dąb Olive Crostini, Grande” lewym klawiszem myszy i upuszczamy go na podłogę. Kolejne okno (Powierzchnie do odjęcia) zamykamy klikając [OK].

W ten sposób obecnie powinien prezentować się projekt, bez renderingu.

7.5. Ustawienie parametrów świateł – Rendering Profesjonalny

Wybierzemy z panelu po lewej stronie okna zakładkę „Scena” w której znajduje się grupa „Światła”. Wszystkie wstawione w projekcie halogeny znajdują się w jednej grupie, którą można rozwinąć klikając na [+] przy pozycji „Halogeny”. Aby lista pojawiła się w całości na ekranie, wystarczy rozciągnąć pole świateł chwytając za znajdujący się w dolnej części tej listy punkt, lewym klawiszem myszy i skierować mysz w dół ekranu.

Oba elementy: Halogeny i rozwinięcie listy prezentują poniższe zdjęcia:

Rozwinięcie halogenów:

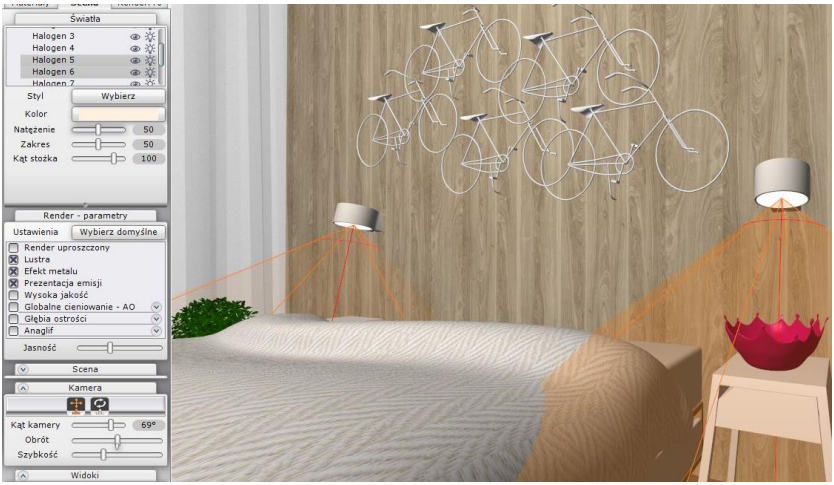
Rozciągnięcie panelu:

W tym momencie po wybraniu konkretnego halogenu zobaczymy stożek tworzący się od punktu świetlnego. Określa on biegnący od niego rozkład światła.

Aby zaznaczyć kilka halogenów do wspólnej edycji należy przytrzymać klawisz [Ctrl] a następnie klikać na poszczególne nazwy halogenów. My to zrobimy dla np. Halogen 5 i Halogen 6 - .są to światła lampek nocnych.

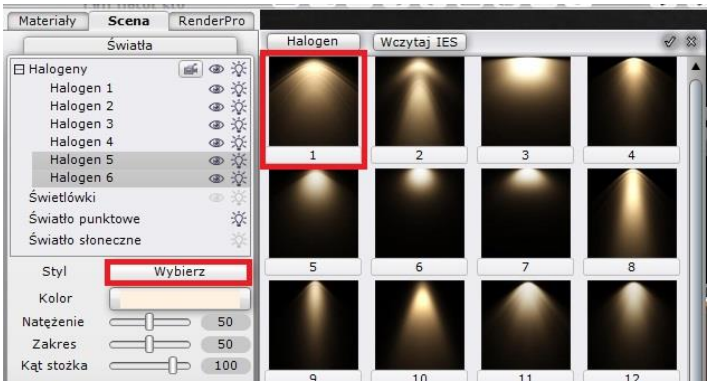
Jeśli chcemy wybrać inne halogeny – wystarczy wybrać [Esc] odznaczając wszystkie obecnie wybrane, a następnie na nowo zaznaczyć te, które chcemy wybrać.

Wybrane halogeny prezentuje poniższe zdjęcie.



Gdy elementy zostaną już wyróżnione, klikniemy w pozycji „Styl” [Wybierz]. Dzięki temu zabiegowi będziemy mogli ustalić charakterystykę światła.

Gdy po kliknięciu [Wybierz] rozwinie się po prawej stronie lista dostępnych rozkładów światła klikamy dwukrotnie na np. pozycję „1”.



Rozwinięte okno zamknie się a przy pozycjach Halogen 5 i Halogen 6 znajdzie się symbol [IES] oznaczający przypisanie charakterystyki.

Po włączeniu świateł poprzez ikonę „Pokaż światła” lub klawisz [F1] światła zaprezentują się w następujący sposób:

Powyższe zdjęcie również prezentuje oznaczenie pojawiające się przy Halogenach 5 i Halogen 6.

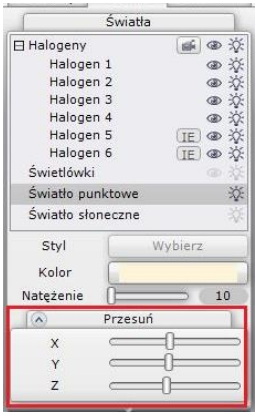
Zamiast „Stylu” możemy pozostałym halogenom ustawić kolejno:

- Natężenie
- Zakres
- Kąt stożka.

Zrobimy to dla świateł Halogen 1, 2, 3 i 4 zaznaczając je z przetrzymanym klawiszem [Ctrl]. Następnie ustawiamy suwaki od wymienionych powyżej wartości w następujących położeniach, jak na zdjęciu po lewej stronie:

Ustawienie halogenów:

Ustawienie światła punktowego



Podobnie ustawimy parametry światła punktowego, zgodnie z ustawieniami na powyższym zdjęciu po prawej stronie.

Po zaznaczeniu „Światło punktowe” na projekcie pojawi się widoczny obiekt – duży żółty punkt, którego zadaniem jest m. in. doświetlenie sceny podczas projektowania.

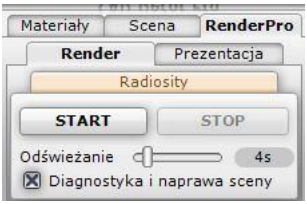
Zmienimy również jego położenie przesuwając odpowiednio w osi X, Y i Z tak jak zaznaczono powyżej.

Po włączeniu świateł poprzez ikonę „Pokaż światła” lub klawisz [F1] możemy sprawdzić w jaki sposób prezentuje się wnętrze z nowym ustawieniem świateł.

8. Wykonanie Renderingu Profesjonalnego

Rendering profesjonalny jest częścią programu CAD Decor PRO. Posiadacze programów CAD Kuchnie oraz CAD Decor, mogą z niego skorzystać, nabywając go jako odrębny moduł.

Przechodzimy do zakładki Render PRO.

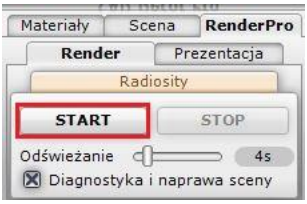


8.1 Pierwszy etap obliczeń – Radiosity

Wchodzimy kamerą do wnętrza pomieszczenia, czyli wciskamy rolkę na myszce i przesuwamy myszkę od siebie, dzięki czemu zbliżymy się do wnętrza.

Kadr, który widzimy powinien prezentować wnętrze w pozycji jakbyśmy stali w jego centrum. Nie jest istotne jakie ujęcie obecnie pokazuje kamera, ponieważ najpierw dokonamy obliczeń sceny, a dopiero później będziemy zapisywać konkretne zdjęcia.

Przy zaznaczonej pozycji [x] Diagnostyka i naprawa sceny klikamy „START”.



Odczekamy chwilę, do momentu, aż program odblokuje „Stop”.

Na tym etapie będziemy mogli poruszać się po pomieszczeniu. Obliczenia będą wykonywane w tle. Program co 4 sekundy będzie pokazywał efekt obliczeń, za każdym razem je udoskonalając i wygładzając cienie na obiektach, tak jak to widać na przykładowym modelu, na poniższych zdjęciach:

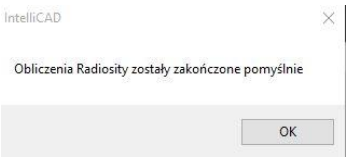
Na początku obliczeń:

Pod koniec obliczeń:

Aby zobaczyć efekt obliczeń wcześniej, niż zdeklarowane w programie 4 sekundy – używamy ikony „Pokaż światła” lub klawisza [F1]. Dodatkowo w czasie trwania tych obliczeń możemy sterować światłami tak jak wykonywaliśmy to wcześniej.

Gdy uznamy, że scena została już wyliczona i jest gotowa do zapisu (tj. wszystkie cienie na obiektach wygładziły się) możemy zakończyć pierwszy etap obliczeń. Program sam podpowie nam kiedy możemy tego dokonać, podświetlając przycisk „STOP” na pomarańczowo (tak jak przedstawiono poniżej), sugerując jego wybranie. Dzieje się tak gdy program przeliczy scenę i większość obiektów będzie już gotowa do prezentacji.

Jeśli zaczekamy chwilę dłużej, program sam wyłączy obliczenia informując nas o tym w komunikacie:



Jeśli mimo upływu czasu na obiektach nadal występują ciemne (wręcz czarne) plamy, niezależnie od tego czy obliczenia zakończyliśmy sami czy dokonał tego program, powinniśmy powtórzyć je.

Przed wybraniem „START” zaznaczamy „Diagnostyka i naprawa sceny” oraz staramy się skierować kamerę na obiekty na których widzieliśmy uprzednio „ciemne plamy”.

Od momentu zakończenia obliczeń poprzez „STOP” (lub gdy zrobi to za nas program) nie powinniśmy zmieniać tekstur, właściwości obiektów, świateł, ani zamykać wizualizacji jeśli nie chcemy utracić obliczeń. Gdy tak zrobimy – będziemy musieli ponownie wykonać obliczenia Radiosity.

8.2 Etap drugi - wykorzystanie tonacji barwnych

Tonacje barwne możemy ustawiać również w trakcie obliczeń „Radiosity”. Dzięki zastosowaniu tego narzędzia będziemy mogli wnętrze rozświetlić, nadać mu charakteru, ocieplić lub ochłodzić.

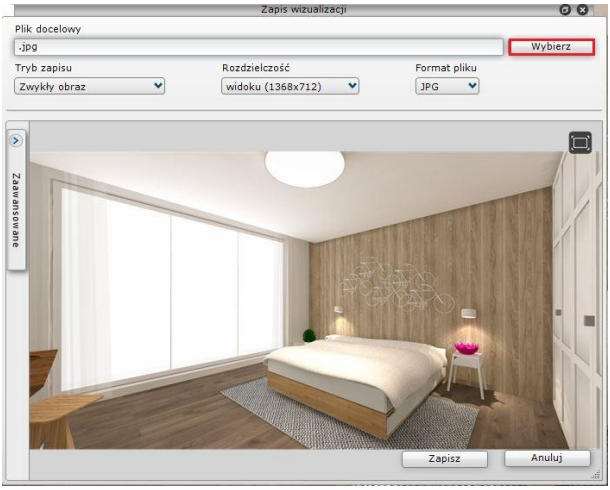
Rozwiniemy „Tonacje barwne” – czyli filtry fotograficzne z użyciem których wykonamy zdjęcia. Znajdziemy je w lewym dolnym rogu okna wizualizacji.

Spośród dostępnych filtrów, wybieramy Advantix-100CD i klikamy „Pokaż światła” w celu sprawdzenia efektu. Scena zmieni swoja tonację zgodnie z wybranym filtrem. Jeśli ustawienie to nam nie odpowiada, możemy wybrać inny. Przy każdej zmianie sprawdzimy efekt klikając „Pokaż światła”.

W ten sposób prezentuje się projekt w Tonacji barwnej „Standard”:

a w ten sposób, po zmianie tonacji barwnej na Advantix-100CD:

W kolejnym kroku wykonamy ostatnie działania po których zapiszemy gotowe obrazy.



8.3 Etap trzeci – Raytracing i zapis zdjęcia

Dla wprowadzonych ustawień ustalamy kadr kamery prezentując w nim to, co ma pokazywać zdjęcie. Następnie przechodzimy do pozycji „Raytracing i ustawiamy tam parametry obliczeń, analogicznie jak na zdjęciu poniżej. Pozycję tę znajdziemy w środkowej części panelu „Render PRO”.

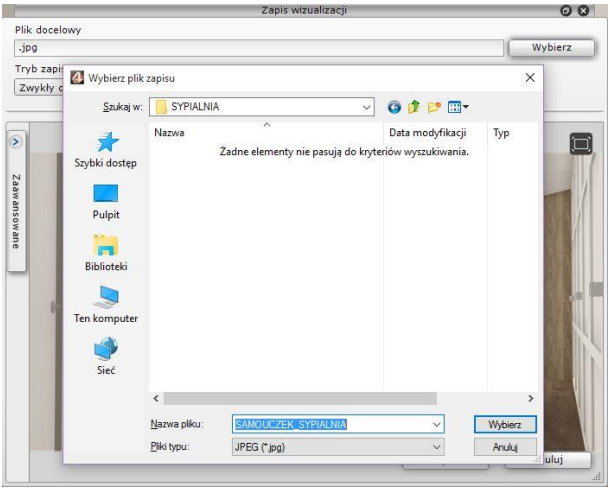
Klikamy na „START” znajdujący się w pozycji „Raytracing”. Będzie on aktywny jedynie po wykonanych obliczeniach „Radiosity” bez ich naruszenia (tj. zmian tekstur, właściwości itp.).

Czekamy, aż program wyliczy kadr. Wyraźnie zauważmy różnicę, ponieważ zmieni się wygląd odbić obiektów na bardziej naturalne

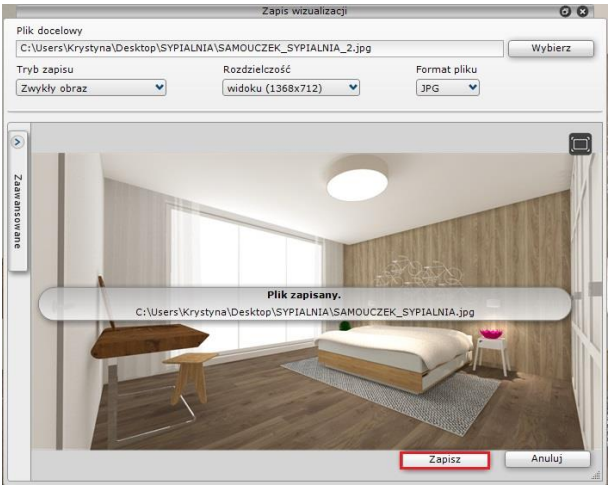
Gdy obliczenia się zakończą - klikamy „Eksport sceny 3D” .

W uruchomionym oknie „Zapis wizualizacji” klikamy „Wybierz” - tak jak przedstawiono to poniżej. Uruchomi się okno „Wybierz plik zapisu”. Wskazujemy tu miejsce na dysku gdzie ma zostać zachowana

seria zdjęć, którą wykonamy, oraz nadajemy nazwę pierwszemu zdjęciu z tej serii. Po ustaleniu lokalizacji i nazwy pliku klikamy „Wybierz”.



Okno „Wybierz plik zapisu” zniknie, przepisując ustaloną ścieżkę zapisu i nazwę pierwszego zdjęcia do pozycji „Plik docelowy”. Uzupełnioną pozycję można zauważyć na poniższym zdjęciu:

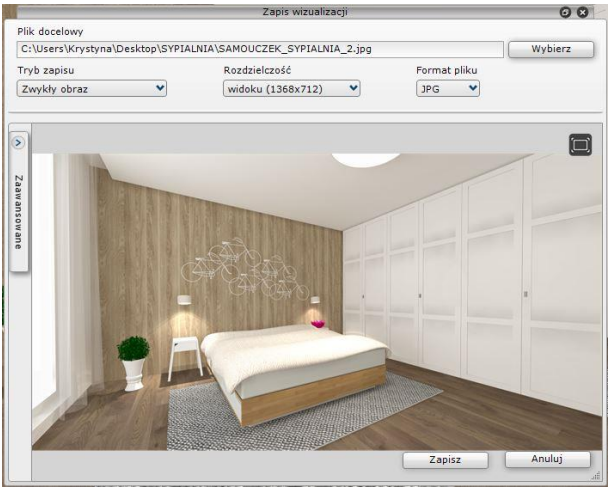


W ostatnim kroku wystarczy wybrać przycisk „Zapisz”. Centralnie w oknie „Zapis wizualizacji” zostanie wyświetlona informacja (również na poniższym zdjęciu) potwierdzająca zapis pliku, a na dysku we wskazanym przez nas miejscu pojawi się plik o nadanej wcześniej nazwie.

Następnie po zapisie, klikamy „Anuluj” lub zamykamy okno w prawym górnym rogu poprzez [x].

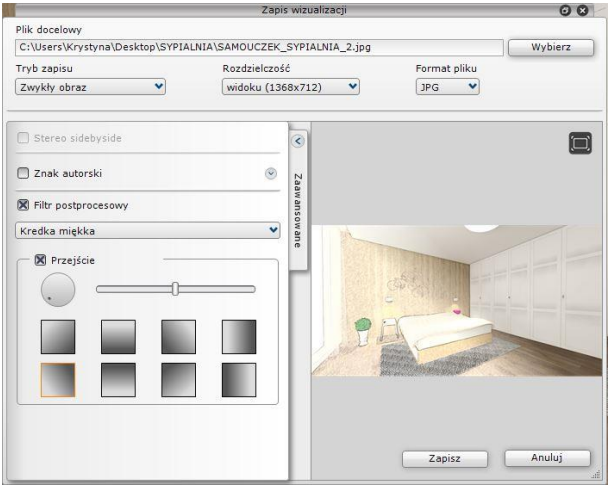
Zmieniamy ustawienie kamery, wykonujemy ponownie obliczenia „Raytracing” (nie zmieniając ustawień w projekcie by ich nie utracić) i analogicznie zapisujemy drugie zdjęcie. Zapis wykonujemy gdy obliczania się zakończą.

Klikamy „Eksport sceny 3D” . Ponieważ wcześniej określiliśmy miejsce zapisu zdjęcia, nie musimy ponownie tego robić. Nie musimy również zmieniać nazwy pliku w pozycji „Plik docelowy” ponieważ program automatycznie dodał cyfrę na końcu nazwy pliku, kolejno numerując zdjęcie.



Klikamy jedynie [Zapisz] i pozostajemy w oknie „Zapis wizualizacji”.

Wprowadzimy dla tego ujęcia subtelną modyfikację, poprzez zastosowanie filtrów artystycznych. Funkcję tę znajdziemy w pozycji „Zaawansowane”, rozwijając ją poprzez kliknięcie na symbol [<] przy „Zaawansowane”.



Po zaznaczeniu pozycji „Filtr postprocesowy” i wybraniu odpowiedniego efektu, aktualizujemy rysunek klikając na symbol odświeżenia w centrum zdjęcia (jeśli będzie taka potrzeba i symbol się wyświetli).

Dodatkowo możemy określić przejście prezentujące filtr na zdjęciu jedynie w części, zaznaczając konkretny kwadrat. Przy tak wprowadzonych ustawieniach klikamy [Zapisz] tworząc kolejne zdjęcie.

Efekt naszej pracy możemy zobaczyć przechodząc do lokalizacji na dysku, wskazanej przez nas podczas wykonywania pierwszego zdjęcia.

Gratulacje

Właśnie zaprojektowaliśmy wspólnie sypialnię.
Zapraszamy do zapoznania się z innymi przykładami z cyklu „Mój pierwszy projekt” oraz na naszą stronę internetową www.cadprojekt.com.pl.

Tel. 61 642 90 82 lub 61 662 38 83

WSPARCIE TECHNICZNE
Masz jakiekolwiek pytania albo wątpliwości?
Skontaktuj się z naszym serwisem
e-mail: pomoc@cadprojekt.com.pl
lub poszukaj informacji w „Centrum wiedzy”
na **www.cadprojekt.com.pl**

CAD PROJEKT K&A

CAD Projekt K&A s.c., ul. Rubież 46, 61-612 Poznań
tel. +48 801 000 269 (stacjonarne)
tel. +48 61 662 38 83 (stacjonarne i komórkowe)
fax +48 61 642 94 55, biuro@cadprojekt.com.pl
www.cadprojekt.com.pl

IntelliCAD and the IntelliCAD logo are registered trademarks of The IntelliCAD Technology Consor-tium in the United States and other countries.