

NASTAVNI PRIRUČNIK

ZA UČENJE PROGRAMA

ARCON VIZUALNA ARHITEKTURA

KORAK PO KORAK

II. DIO - DIZAJNERSKA OBRADA MODELA



Sva prava pridržana. Kopiranje priručnika ili bilo kojeg njegovog dijela nije dozvoljeno bez suglasnosti tvrtke.

Digital Media d.o.o. Šenkovec, Anke Butorac 8 HR 40000 Čakovec matični broj: **1359843** telefon: +385 40 343 612 telefax: +385 40 343 710 e-mail: info@digitalmedia.hr žiro račun: **2484008 - 1100191564**



8 DIZAJNERSKI PRIKAZ

U dizajnerskom prikazu uređujete interijer stana ili kuće. Ovdje, osim gornje, postoji i dodatna druga horizontalna traka s alatima kao i vertikalna traka s alatima pomoću koje izvršavate određene radnje za označene objekte. U slijedećem poglavlju biti će opisane ikone druge horizontalne trake s alatima Stanje tih ikona vrijedi samo za aktualni prozor. Ako radite s više prozora, kod mijenjanja prozora možete mijenjati i ikone. Tako je moguće da radite npr. u pogledu odozgo i paralelno u perspektivnom pogledu. Aktualizacija kod promjene objekata ili slično slijedi u svim prozorima tako da npr. radnju koju ste izveli u 2D prikazu možete direktno kontrolirati u perspektivnom pogledu. Ako ste uredili stan u dizajnerskom

prikazu i vraćate se u konstrukcijski prikaz da bi nešto izmijenili ili dopunili, klikom na ikonu 🕮 možete isključiti ili isključiti namještaj stana. U verziji Arcona Hr Pro 6.0 možete direktno uključiti 3D prikaz prilikom crtanja u konstrukcijskom prikazu, klikom na ikonicu 💷 u gornjem desnom uglu.

8.1 POGLEDI

U dizajnerskom prikazu nacrt možete prikazati na tri različita načina. To su tlocrtni pogled, pogled odozgo i perspektivni pogled. Radite li s više prozora istovremeno možete u različitim pogledima koristiti različite vrste pogleda. Točniji opis pojedinačnih mogućnosti prikaza naći ćete u slijedećim poglavljima.

8.1.1 Tlocrtni pogled

Tlocrtni pogled razlikuje se samo u nekim detaljima od izgleda pogleda u konstrukcijskom prikazu. Vidljivi su svi zidovi i konstruktivni elementi, kao u konstrukcijskom prikazu. Jedina razlika je u tome što su elementi aktualnog kata sivi. Nasuprot tome, elementi unutarnjeg uređenja su prikazani crnim linijama. Označeni objekti u tlocrtnom pogledu označeni su crvenim pravokutnikom, a u ostala dva pogleda označeni su okvirom. Ovaj pogled je vrlo prikladan za kombiniranje objekata i njihovo točno postavljanje. Pritom je postavljanje objekata obzirom na visinu nešto teže, no budući da objekti automatski padaju prema dolje, o visini ne trebate brinuti. Želite li namjestiti stan nemojte zaboraviti da postoji ovaj pogled. U nekim prilikama je jednostavnije raditi u ovom pogledu nego npr. u perspektivnom. ArCon Pro korisnicima na raspolaganju je ikona s varijantama za tlocrtni pogled. Pomoću ove ikone tlocrt možete promatrati od

gore, slijeva, sprijeda, straga i od ispod. Ako ste odabrali pogled sprijeda 🛄, straga 🗔, slijeva 🗔 ili s

desna 🔤 postoji dodatno mogućnost prikaza na tri različita načina 🗊 🗇 🕼 :

- kao žičani prikaz,
- kao žičani prikaz s prekrivenim površinama
- kao žičani prikaz s prekrivenim bridovima.

vrste perspektivnog prikaza ---- ArCon priručnik ili Pomoć

Ako ste u konstrukcijskom prikazu definirali presjeke odnosno poglede, možete ih promatrati i u tlocrtnom pogledu. U varijantama imate na raspolaganju dodatnu opciju *Prikaz presjeka*. Ako ste u konstrukcijskom prikazu kreirali više presjeka odnosno pogleda pojavit će se u drugoj horizontalnoj traci s alatima lista popisa tih presjeka, pri čemu se nakon izbora jednog od presjeka dobiva pogled sprijeda na presjek.

Napomena: Oprez! Presjecima i pogledima koji će biti prikazani u dizajnerskom prikazu nije dodijeljeno mjerilo (možete proizvoljno zumirati)! Izlaz u mjerilu moguć je samo u konstrukcijskom prikazu.

8.1.2 Pogled odozgo

U pogledu odozgo vidite isto što i u tlocrtnom pogledu, samo što je ovaj prikaz obojen. Vidite sve karakteristike površine podova i predmeta unutarnjeg uređenja. U pogledu odozgo uvijek je prikazan isključivo aktualni kat. Za razliku od tlocrtnog pogleda, pogled odozgo je trodimenzionalni pogled iako treću dimenziju (visinu) ne vidite direktno. No, kod polaganja objekata možete pomoću desne tipke miša odrediti visinu. Ovaj način pogleda ima prednost pred tlocrtnim jer se objekte može postaviti u određenoj visini, iako to postavljanje nije jednostavno. Može se dogoditi da npr. prilikom pomicanja objekta on nestane pod stol, što je znak da je visina objekta krivo podešena.

l u obojenom pogledu odozgo, na raspolaganju vam je ikona s osam varijanti pogleda. Ovdje možete birati između šest različitih vrsta prikaza.

Uz tri vrste koje smo spomenuli ranije, na raspolaganju su još :

- 🗇 obojeni prikaz,
- obojeni prikaz + tekstura srednje kvalitete
- 🖾 obojeni prikaz + tekstura visoke kvalitete.

Ove vrste prikaza možete birati u svim pogledima, odozgo 赵 odozdo 🕺 i kao presiek 🗕

Napomena : Oprez! Presjecima i pogledima koji će biti prikazani u dizajnerskom prikazu nije dodijeljeno mjerilo (možete proizvoljno zumirati)! Izlaz u mjerilu moguć je samo u konstrukcijskom prikazu.

8.1.3 Perspektivni pogled

Perspektivni pogled je "ArConov pogled" u kojem možete razgledavati zgradu i postavljati objekte. Prednost perspektivnog pogleda je dobro visinko postavljanje objekata i vrlo dobar prostorni dojam Nedostatak perspektivnog pogleda je teško dubinskom polaganje objekata, u tom slučaju bolje je koristiti tlocrtni pogled i pogled odozgo. Perspektivni pogled je jedini pogled u kojem možete prošetati stanom. Za razgledavanje stana pojavit će se u drugoj horizontalnoj traci ikona 🚺. Presjeke koje ste kreirali u konstrukcijskom prikazu možete vizualizirati i u perspektivnom pogledu. Postoji li u konstrukcijskom prikazu presjek, tada se ikona za perspektivni pogled pretvara u ikonu s varijantama koja omogućuje

biranje između perspektivnog pogleda ili perspektivnog presjeka 🖾 . Vrijede iste vrste prikaza kao i u poglavlju 8.1.2 (šest vrsta). Na slijedećoj slici vidite tlocrtni pogled odozdo, pogled odozgo obojen sprijeda i perspektivni presjek.



69

8.2 KATALOG TEKSTURA I OBJEKATA

U dizajnerskom prikazu raspolažete velikim brojem materijala, tekstura i objekata koji pokrivaju cijelo područje uređivanja kao npr. kupaonica ili kuhinja. Da bi se moglo upravljati tom količinom tekstura i objekata, oni su obuhvaćeni i organizirani katalogom objekata i tekstura. Katalog se aktivira odnosno deaktivira klikom na ikonu ili preko izbornika *Prikaz* biranjem opcije *Katalog tekstura i objekata. Katalog tekstura i objekata* je svojim oblikom i funkcijama vrlo sličan Windows Exploreru, neovisan o glavnom prozoru ArCona i može biti postavljen bilo gdje na ekranu ili prilijepljen na glavni prozor ArCona. Između tih dviju mogućnosti prebacujete preko izbornika *Prikaz/ Katalog.* Ako je katalog "prilijepljen" na glavni prozor, pomicanjem naslovne trake kataloga na lijevi, desni, gornji odnosno donji rub ArCon glavnog prozora određujete položaj kataloga.

Funkcije kataloga bit će kratko opisane u slijedećim poglavljima.

8.2.1 Područja kataloga tekstura i objekata

Naslovna traka

Ovdje je navedeno ime kataloga. Naslovna strana sadrži i uobičajena Windows polja

- za minimaliziranje

- maksimiziranje i zatvaranje

Traka padajućih izbornika

Traka padajućih izbornika sadrži izbornike Katalog, Prikaz i Pomoć.

Katalog omogućuje odabir direktorija kataloga za objekte, teksture, učitane teksture i materijale kako bi se oni mogli učitati u katalog.

Prikaz omogućava uključivanje odnosno isključivanje trake s alatima te liste detalja. Aktiviranjem opcije Detalji bit će ispisani opširniji podaci o objektima ili teksturama kao npr.proizvođač, broj artikla, cijena i naziv datoteke objekta.

katalog tekstura i objekata ---- ArCon priručnik ili Pomoć

Traka s alatima

Ako je traka s alatima uključena, sve naredbe iz navedenih padajućih izbornika možete izvesti klikom lijeve tipke miša na odgovarajuće ikone.

Područje struktura

U lijevom dijelu kataloga tekstura i objekata ispod padajućih izbornika nalazi se područje struktura s direktorijima struktura koje koristi ArCon, a u kojima su organizirani katalozi objekata, tekstura ili materijala.

Napomena: Kada katalog vidite prvi put - nakon pokretanja ArCona - područje struktura je "minimalizirano". Da bi povećali područje pomoću pritisnute lijeve tipke miša razvucite prozor kataloga i nanovo odredite njegov položaj. Na taj način možete sami odrediti odnos između područja strukture i područja sadržaja. S ikonom vraćate prikaz prethodne mape direktorija strukture.

Područje sadržaja

U desnom dijelu kataloga nalazi se *Područje sadržaja*, koje prikazuje sadržaj aktualne mape tekstura i objekata. Sva podešavanja veličine kataloga tekstura i objekata ArCon preuzima automatski kod izlaza iz programa, tako da se kod ponovnog pokretanja katalog pojavljuje na istom

mjestu i ne morate ga svaki put nanovo podešavati.

U katalog tekstura i objekata možete unijeti grupu objekata koju ste sami definirali npr. kompletnu blagovaonicu. Na taj način možete definirati vlastite kataloge namještaja.

8.2.2 Objekti u katalogu

Brojni predmeti unutarnjeg uređenja u ArConu su obuhvaćeni i organizirani u direktoriju *Objekti*. Taj direktorij satoji se od od više poddirektorija (npr. *Kupaonica, Kuhinja, Dnevni boravak* itd.) u kojima su smješteni katalozi ili zasebni objekti (npr. ormari, stolice, stolovi).

Ti katalozi objekata ili zasebni objekti su u području sadržaja kataloga ilustrirani grafičkim prikazom da bi se dobila optička predodžba o objektu koji želite postaviti. Katalozi imaju žutu pozadinu, a objekti sivu.

Učitavanje objekata

Kliknete li lijevom tipkom miša na direktorij *Objekti* u području struktura kataloga bit će prikazani svi poddirektoriji kao npr. *Predsoblje, Kupaonica, Ured* itd. i učitani u područje sadržaja. U području struktura otvarate poddirektorij klikom lijeve tipke miša, dok u području sadržaja kataloga mapu otvarate tako da dvaput kliknete na nju.



Postoje li daljnji poddirektoriji (npr. u mapi *Ured* su mape *Pisaći stolovi*, *Stolice, Ormari* itd.), otvorite ih, da bi u katalogu bili prikazani pojedinačni objekti unutar mape. Ako ne želite učitati sve objekte (jer ih se npr. otvara veliki broj), postupak učitavanja prekidate klikom na ikonu *Odustani*. U području sadržaja kataloga biti će prikazani samo samo učitani objekti.

Pomoću ikone 🔄 vraćate se u prikaz prethodne mape – «korak gore» u direktoriju strukture. Klikom na ikonu ili preko naredbe izbornika *Objekti* dobit ćete posljednje korištenu mapu objekata.

Pomoću ikone *Detalji* možete dobiti prikaz kataloga s nekim dodatnim informacijama kao npr. proizvođač, broj artikla, cijena i naziv datoteke.

Biranje objekata

Objekt iz otvorene mape područja sadržaja, označava se klikom lijeve tipke miša. Označeni objekt je obojen i naglašen u odnosu na ostale objekte.





Objekte postavljajte pomoću metode Vuci & Ispusti. Najjednostavnije i najpreglednije je postavljanje objekata u tlocrtnom pogledu. Preporučamo vam da samo jedan kat bude vidljiv.

Objekte možete birate i preko izbornika Objekti/Učitaj objekt Željeni objekt morate birati direktno iz direktorija ArCon/Objekti i postaviti pomoću miša.

Dijalog Pregled objekta

Ovaj dijalog dobit ćete kliknete li dvaput na objekt u području sadržaja kataloga. Dijalog je podijeljen na dva područja. U gornjem području možete unijeti podatke o proizvođaču, broju artikla i cijeni aktualnog objekta.

U donjem području nalazi se prozor pregleda, u kojem možete promatrati odabrani objekt sa svih strana proizvoljno povećan ili smanjen.



8.3 OBJEKTI I GRUPE

8.3.1 Kako smjestiti objekte i grupe

Postavljanje objekata i grupa je oisno o tome u kojem od tri pogleda se trenutno nalazite. U narednim odlomcima poglavlja bit će opisano postavljanje objekata i grupa po vrstama pogleda i mogućnostima izbora predmeta.

U tlocrtnom pogledu kursor ima oblik i funkcije 2D kursora (kao i u konstrukcijskom prikazu), dok u pogledu odozgo i perspektivnom pogledu kursor radi s oblikom i funkcijama 3D miša.

8.3.2 Tlocrtni pogled

Ukoliko ste objekt ili grupu objekata odabrali preko kataloga objekata i tekstura, objekt izvucite u projekt pritisnutom lijevom tipkom miša. Kada pustite tipku miša, predmet će biti smješten.

Kursor mijenja oblik iz strelice u križ, čim ga smjestite u prozor prikaza. Odabrani objekt je nevidljiv sve dok se kursor nalazi u prozoru prikaza. Tek nakon postavljanja, objekt će biti označen okvirom za označavanje.



Ukoliko ste objekt ili grupu objekata odabrali preko izbornika *Objekti*, izvucite ga u projekt bez pritisnute tipke miša. Klikom lijeve tipke miša predmet će biti potvrđen i smješten. Kod unosa predmeta uz pomoć pritisnute tipke *Ctrl* na raspolaganju vam je funkcija detekcije preklapanja objekata.

8.3.3 Pogled odozgo

U ovoj vrsti pogleda kursor u potpunosti ima funkciju 3D miša. Objekte možete smjestiti u x, y i z smjeru.

Učitavanje iz kataloga

Ukoliko ste objekt ili grupu objekata odabrali iz kataloga objekata i tekstura, izvucite objekt u projekt s pritisnutom lijevom tipkom miša. Lijevom tipkom miša predmete unosite obzirom na x i y smjer, dok uz pomoć lijeve i desne tipke miša predmete unosite obzirom na x i z smjer. Kada pustite lijevu tipku miša, predmet će biti smješten. Kursor su u pogledu odozgo vidi kao "križ". Izabrani objekt neće biti vidljiv sve dok se kursor miša nalazi iznad prozora prikaza. Tek nakon što postavite objekt on će biti označen okvirom za označavanje.

Učitavanje preko izbornika

Ako ste odabrali objekt ili grupu objekata preko izbornika *Objekti* izvucite ga u projekt bez pritisnute tipke miša. U x i y smjeru predmete unosite bez pritiska na tipku, dok pritisnutom desnom tipkom miša predmete unosite u x i z smjeru. Klikom na lijevu tipku miša potvrđujete unos i predmet će biti postavljen. Izabrani predmet odmah će biti prikazan u prozoru prikaza u okviru za označavanje. Kod unosa predmeta uz pomoć pritisnute tipke *Ctrl* na raspolaganju vam je funkcija detekcije kolizije kojom možete spriječiti preklapanje objekata.

8.3.4 Perspektiva

U ovom načinu pogleda, kao i u pogledu odozgo, kursor također ima funkciju 3D miša. Objekte možete postavljati u x, y i z smjeru. Pomak i funkcija 3D miša u prostoru u kombinaciji s lijevom i desnom tipkom miša ovisni su o podešenju u *Kretnja kod pritisnute desne tipke miša* u dijalogu koji ćete dobiti preko izbornika *Opcije/Program/Općenito*.

U perspektivi je 3D miš prikazan kao prostorni crveni linijski križ sa sjenom.

Učitavanje iz kataloga

Ukoliko ste objekt ili grupu objekata izabrali iz kataloga objekata i tekstura, izvucite ga u projekt s pritisnutom lijevom tipkom miša.



Ovisno o podešavanju u dijalogu *Općenito* razlikuje se postavljanje predmeta lijevom tipkom ili lijevom i desnom tipkom miša. Kada pustite lijevu tipku miša predmet će biti postavljen.

Učitavanje preko izbornika

Ukoliko ste objekt ili grupu objekata izabrali preko izbornika *Objekti*, izvucite ga u projekt bez pritisnute tipke miša. Klikom na lijevu tipku miša potvrđujete položaj predmeta i postavljate ga. Desnom tipkom miša regulirate dubinu. Izabrani predmet odmah će biti prikazan u prozoru prikaza u okviru za označavanje. Kod unosa predmeta uz pomoć pritisnute tipke *Ctrl* na raspolaganju vam je funkcija detekcije preklapanja objekata.

8.3.5 Označavanje objekata

Sve predmete koje želite obrađivati na bilo koji način morate prvo označiti. Postupak označavanja je u sva tri pogleda jednak. To vrijedi podjednako za objekte i za grupe objekata. Jedina razlika je u izgledu okvira za označavanje.









Označavanje samo jednog objekta

Želite li označiti samo jedan objekt, kliknite lijevom tipkom miša na objekt ili iznad objekta. Označeni objekt bit će uokvireni okvirom za označavanje. Objekt više neće biti označen, kliknete li na drugi objekt ili na mjesto gdje nema objekta.

Označavanje više objekata

Više objekata označavate tako da tijekom označavanja držite pritisnutu tipku *Shift* i lijevom tipkom miša klikate redom na objekte.



Kliknete li kod pritisnute tipke Shift na već označeni objekt on više neće biti označen.

Označavanje svih objekata

Sve objekte ćete označiti tako da lijevom tipkom miša kliknete na ikonu ili preko izbornika Obrađivanje/Označi sve.

Pomicanje u (x) širinu i (y) dubinu

Pomaknite kursor u okvir objekta ili grupe te s pritisnutom lijevom tipkom miša pomaknite objekt ili grupu. Kada pustite tipku miša, objekt će biti smješten na novi položaj. Označeni objekti i grupe mogu se pomicati samo u x i y smjeru. Pomicanje u smjeru z nije moguće lijevom tipkom miša.

Pomicanje u (x) širinu i (z) visinu

Pomaknite kursor u okvir objekta ili grupe te s pritisnutom lijevom i desnom tipkom miša pomičite objekt ili grupu. Kada pustite tipke predmet će biti nanovo postavljen.Označeni objekti i grupe mogu se pomicati u x i z smjeru. Pomicanje u y smjeru, s lijevom i desnom tipkom miša zajedno, nije moguće.

8.3.6 Kopiranje objekata

Ova funkcija je aktivna samo kod označenih objekata. Želite li kopirati objekte kliknite lijevom tipkom miša na ikonu izborniku *Obrađivanje* birajte naredbu *Kopiraj*. Okvirom će biti označen novi aktualno kopirani objekat, a koji služi kao daljnji predložak za kopiranje. U dijalogu *Kopiranje* možete podesiti mjesto u projektu na koje želite da bude odložen objekt.

Kopirati	×
Smještavanje C Lijevo	<u>0</u> K
C Desno	Odustani
Prema iza / gore (2D)	<u>P</u> omoć
🔿 Prema naprijed / dolje (2D)	

Navedeni dijalog dobit ćete kliknete li desnom tipkom miša na ikonu **H**. U verziji Hr Pro 5.1 i 6.0 postoji i mogućnost višestrukog kopiranje koje vam je dostupno preko ikone **H**. Držite pritisnutom lijevu tipku miša na ikonici za kopiranje i označite ovu ikonicu, sada desnim klikom miša možete otvoriti dijalog s proširenim mogućnostima kopiranja.

Višestruka kopija		x
Broj kopija 1 🔮	Smjer O Desna O Dolie	ОК
Razmak U 😭 cm □ Svijetla širina	C Lijeva O Gore	Odustani
Razmak povećati 0 🔹 cm uvijek za O F cm Smjer kopiranja 0 💽 stup	C Pod kutem od 230 🔹 stup	Pomoć

8.3.7 Brisanje objekata

Brisati možete samo označene objekte. Da bi izbrisali objekt, kliknite na ikonu 🗙 ili u izborniku *Obrađivanje* birajte opciju *Briši*, ili pritisnite tipku *Del*.

8.3.8 Rotiranje objekata

Označeni objekti mogu biti okretani oko X, Y i Z osi odnosno slobodno oko Z osi. Pomoću ikone s varijantama birate pod kojim kutem će biti okretani objekti.

Preko ove ikone s varijantama možete dobiti još i dodatnu varijantu *Proizvoljno rotiranje* **1**. kojom možete predmete okretati oko proizvoljnog kuta. Ako ste odabrali tu varijantu, na vertikalnoj traci s alatima pojavljuje se pomični klizač kojim podešavate proizvoljni kut. Odgovarajući kut potvrđujete klikom lijeve tipke miša.





Za prekid rotiranja pritisnite tipku Esc. Tada objekt ostaje na svom početnom položaju.

8.3.9 Zrcaljenje objekata

Zrcaljenje označenih objekata vrši se klikom lijeve tipke miša na ikonu ^III ili preko izbornika Obrađivanje/ Zrcaljenje.

8.3.10 Izravnanje objekta

Ova funkcija je aktivna ako su barem dva objekta ili grupe označene. Ako nijedan predmet nije označeni

ikona je nedostupna i bez funkcije. Kliknite lijevom tipkom miša na ikonu s varijantama i objekti i grupe bit će izravnani. Druga mogućnost je da u izborniku Obrađivanje birate naredbu Namjesti. Preko naredbe Namjesti bit će izvedeni naačin izravnavanja koji je trenutno prikazani na ikoni s varijantama. U traci izbornika nemate utjecaja na podešavanje načina izravnavanja.

Na raspolaganju su vam slijedeće mogućnosti za mijenjanje međusobnog položaja objekata odnosno grupa :

▤▤ॾॾ°┉┉┉┿•°ॄण┉₽₽₽₽

- Objekte i grupe izravnaj lijevo odnosno desno
- Objekte i grupe izravnaj horizontalno sredinom, odnosno horizontalno u jednakom razmaku
- Objekte i grupe izravnaj prema gore/iza odnosno prema dolje/naprijed
- Objekte i grupe izravnaj prema gore/dolje (naprijed/iza) sredinom odnosno prema gore/dolje (naprijed/iza) u jednakom razmaku
- Objekte i grupe izravnaj u visini odnosno na pod
- Objekte i grupe izravnaj u visini sredinom, odnosno u visini u jednakom razmaku

Primjena navedenih pojmova lijevo, desno, naprijed, iza, gore, dolje može na prvi pogled zbunjivati stoga ćemo ih pojasniti.

U 2D prikazu, dakle tlocrtnom pogledu i pogledu odozgo su pojmovi lijevo, desno, gore i dolje jasni. Oni se odnose direktno na sliku koju vidite. Izravnavanje u smjeru z u ovim pogledima je moguće, no rijetko se koristi jer ga ne možete vidjeti.

U perspektivnom pogledu se podatak lijevo, desno također orijentira prema ekranu (neovisno o tome gledate li na sliku sprijeda ili od iza). Podaci o "iza" i prema "naprijed" relativni su prema vašoj poziciji, ako ste dakle birali "iza" objekti će uvijek biti izravnani "u smjeru od vas" (pritom je nevažno u kojem smjeru gledate sliku). Podaci o z smjeru uvijek opisuju smjer okomito prema podu, dakle prema gore u nacrtu (ne neophodno i na ekranu).

Ako ste označili barem tri objekta ili grupu možete ih pomaknuti tako da u jednom smjeru imaju isti razmak. Označite li npr. četiri objekta i birate ikonu horizontalno u jednakom razmaku, prvi i posljednji (četvrti) objekt neće promijeniti svoju poziciju. Objekti koji se nalaze između (drugi i treći) bit će pomaknuti ulijevo i udesno tako da razmak između objekata bude jednak.

Izravnavanje objekata zahtijeva uvježbanost. Isprobajte na primjeru sve pojedinične funkcije koje vam se nude.

8.3.11 Dijalog Podešavanje objekta

Ovaj dijalog pojavit će se kliknete li lijevom tipkom miša na neki objekt. Taj objekt može, ali ne mora biti označen. Svi objekti imaju definirane karakteristike, kao izgled ali i karakteristike koje ne možete vidjeti direktno. Pomoću ovog dijaloga mijenjate karakteristike objekta. Tako možete mijenjati npr. ponašanje objekta kod postavljanja ili podatke o izvoru svjetlosti kod svjetiljke. U gornjem području dijaloga nalazi se naziv objekta. Ispod njega lijevo se nalazi područje s promjenljivim karakteristikama, a desno područje prikaza.

Područje dimenzije

U ovom području nalaze se aktualne dimenzije kao duljina (x), širina (y) i visina (z) kao numeričke vrijednosti. Ove vrijednosti možete smanjivati odnosno povećavati klikom na ikonu sa strelicama ili klikom u polje unosa, a sam unos vršite tipkovnicom.

Skalirati iskrivljeno

Aktivirate li kontrolno polje Skalirati ili Skalirati iskrivljeno, dimenzije objekta neće biti direktno ovisne jedna o drugoj i mogu se proizvoljno mijenjati neovisno jedna o drugoj. Tako možete npr. izmijeniti duljinu

objekta, a širina i visina objekta ostat će iste. Ako navedeno kontrolno polje nije aktivirano, dimenzije objekta su ovisne jedna o drugoj, tj. proporcije objekta ostaju nepromijenjene. Izmjenu dimenzije objekta možete vršiti i interaktivno pomoću okvira za označavanje. Ovisno o podešenju iskrivljenog skaliranja i okvir za označavanje imat će drukčiji izgled i funkciju

Područje Visina

Aktivirate li *Odredi visinu (slobodan pad)* objekt će automatski pasti u projekt. Ako je funkcija aktivirana tada je kontrolno polje *Visina iznad poda* nedostupna i bez funkcije.

Ova funkcija nije aktivna kod svih objekata. Postoje objekti (npr. radijator) za koje nije poželjno da padaju do poda. Kod takvih objekata navedeno kontrolno polje je nedostupno, no možete preko funkcije *Visina iznad poda* odrediti i numerički unijeti visinu objekta. Ako je navedeno polje unosa nedostupno, objekt će biti unesen na određenoj visini iznad

Podešavan	je objekta			×
		Vrtn	a ležaljka	
Dimenzije Dužina (x) Širina (y) : Visina (z) : ♥ Skalira ♥ Zrcalje	: 62 200 70 ti iskrivljeno nje	a cm a cm a cm a cm	Početne vrijednosti	<u>D</u> K Odustani <u>P</u> omoć
♥ Odrediti Visina iznad Prilagod Ne pom Ø Baci kor Izvor svije Područje utjecaja :	visinu ('slobou poda: liti terenu aknuti sa zgra d raytracinga tla Maleno	dan pad') 0 rm adom sjenu Veliko		
Intenzitet:	 Tamni	Svijetao		
Boja :		Definiranje		
F Proizve	esti kod raytra jetom	cinga sjenu Prikaz	×	• + • - a

gornjeg ruba poda. Ako je šalica npr. na stolu koji je visok 80 cm, kao visina za šalicu bit će unijeta vrijednost od 80 cm.

Ukoliko niste aktivirali kontrolno polje Odredi visinu (slobodan pad), u polje unosa Visina iznad poda možete numerički unijeti visinu na koju treba postaviti objekt. Možete npr. unijeti visinu na kojoj će biti ugrađen sudoper, armature, radijator itd.

8.4 **DEFINIRANJE GRUPA**

U ArConu imate mogućnost definirati grupe zasebnih objekata kako bi te objekte mogli spremiti u katalog te kasnije koristiti. Na taj način uvijek možete brzo raspolagati često korištenim kombinacijama objekata, čime štedite vrijeme za ponovno sastavljanje istih grupa zasebnih objekata. Ovako možete definirati i spremiti cijele kombinacije od zasebnih objekata, npr. kompletni pribor za jelo, stol, stolice, stropna rasvjeta, stolnjak.

8.4.1 Spajanje u grupu

Sve zasebne objekte koje želite spojiti u grupu morate prvo označiti te tada grupirati. Da bi označili više objekata, tijekom označavanja držite pritisnutu tipku *Shift*. Kliknite lijevom tipkom miša na ikonu 🖬 ili birajte u izborniku *Obrađivanje* naredbu *Grupiraj*. Označeni objekti bit će grupirani i obuhvaćeni okvirom

za označavanje. Grupu ćete rastaviti klikom na ikonu ablaili u izborniku Obrađivanje biranjem naredbe Rastavi grupu.

8.4.2 Spremanje i učitavanje grupa

Želite li samostalno kreiranu grupu spremiti da bi je mogli kasnije koristiti, birajte u izborniku *Objekti* naredbu *Spremi grupu*... odnosno *Učitaj grupu*.... Pojavit će se odgovarajući dijalog. Nakon što ste grupu

učitali i smjestili je ona će biti okružena okvirom za označavanje. Učitane grupe imaju jednake karakteristike i mogu se obrađivati kao i svi ostali objekti.

8.4.3 Dijalog Podešavanje grupe

Ukoliko ste više objekata ili grupa spojili u jednu grupu tako da ste ih označili i grupirali, možete izvršiti podešavanja za kompletnu grupu ako dva puta kliknete na bilo koji objekt te grupe. U gornjem vrhu odgovorajućeg dijaloga pojavit će se polje unosa u kojem grupi dodijeljujete naziv. Ostali unosi u dijalogu ne odnose se samo na zasebni objekt, već na sve objekte zajedno, za razliku od dijaloga *Podešavanje objekta*. I unosi u području *Dimenzije* ne odnose se samo na jedan objekt već na cijelu grupu. Ako unosite podatke za izvor svjetlosti oni će biti korišteni za sve svijetiljke u grupi.



8.4.4 Oznaka grupe

Za razliku od objekata, koji su već spremljeni pod nekim imenom, grupi nije dodijeljeno ime. Naziv unosite sami u gornje polje unosa dijaloga. Naziv grupe vidjet ćete kad ponovno kliknete na grupu ili ako grupu izvlačite iz kataloga pomoću metode *Vuci & Ispusti*.

8.4.5 Grupiranje svih objekata

Sve zasebno označene objekte ili grupe objekata možete obuhvatiti u jednu grupu ako kliknete lijevom tipkom miša na ikonu i u izborniku *Obrađivanje* pozovete naredbu *Grupira*j. Zasebni okviri bit će zamijenjeni jednim okvirom za označavanje koji obuhvaća sve objekte. Takvu grupu možete obrađivati kao i zasebni objekt; što znači da možete sve objekte grupe zajedno npr. pomicati, kopirati ili brisati. Grupe s objektima koji se često koriste možete odložiti u katalog objekata i tekstura kao vlastite definirane grupe i Na taj način možete definirati vlastite kataloge u koje ćete spremiti i upravljati često korištenim objektima odnosno grupama objekata.

8.4.6 Rastaviti grupiranje

Pomoću funkcije *Rastavi grupu*, grupu ponovno dijelite na zasebne objekte odnosno u zasebne grupe objekata. Funkcija je aktivna ako među označenim predmetima postoji grupa objekata.

Grupu rastavljate tako da lijevom tipkom miša kliknete na ikonu 🛅 ili da u izborniku *Obrađivanje* birate naredbu *Rastavi grupu*.

8.4.7 Animirani objekti





Osim "običnih" 3D objekata u katalogu ćete naći i animirane objekte. Sve karakteristike i funkcije (postavljanje, skaliranje, rotiranje, kopiranje, grupiranje) animiranih objekata su identične onima ostalih objekata. Kliknete li desnom tipkom miša na objekt pokrenut ćete animaciju. Pokušajte pokrenuti animaciju ljuljačke.

8.5 TEKSTURE

8.5.1 Teksture u katalogu

Sve teksture su odložene u direktoriju kataloga Teksture, a prikazane su u području sadržaja.



8.5.2 Učitavanje tekstura

Kliknete li lijevom tipkom miša na mapu *Teksture* ili na ikonu ikonu kompletni direktorij *Teksture* bit će učitan u područje sadržaja kataloga. Različite teksture su razvrstane u različitim poddirektorijima. Dakle, prije nego što ćete stvarno vidjeti teksture morate odabrati odgovarajući direktorij.

Učitane teksture

Pomoću ikone *Učitane teksture* katalog prikazuje samo teksture koje koristite ili ste ih jednom koristili u projektu. Prednost toga je što ne morate uvijek učitavati cijeli katalog tekstura. U učitanim teksturama nalazi se i "specijalna tekstura" kojom možete brisati teksture korištene u projektu. Tekstura za brisanje postavlja se jednako kao i ostale teksture.

Pomoću ikone *Detalji* i prikazuje se katalog teksture u području sadržaja kataloga kao male prozore prikaza u kojima ćete dobiti dodatne informacije kao npr. širina i visina tekstura.

Označavanje tekstura

Teksture označavate tako da lijevom tipkom miša kliknete na teksturu iz otvorenog ili učitanog kataloga tekstura. Odabrana tekstura je označena i bojom istaknuta od ostalih tekstura u području sadržaja.

Pritisnutom lijevom tipkom miša izvucite označenu teksturu u prozor pregleda. Nalazi li se miš iznad nekog područja u kojem se može postaviti ili izmijeniti tekstura (npr. zid), kursor miša će promijeniti izgled i oznakom OK vam ponuditi smještanje teksture. Kada pustite tipku miša promijenit će se izgled plohe.



8.5.3 Brisanje tekstura

Postojeće teksture brišete tako da iz učitanih tekstura pozovete *Teksturu za brisanje*. Tekstura na taj način neće biti zamijenjena novom, već će biti izbrisana.



8.5.4 Vlastite definirane teksture

Ukoliko vam nisu dovoljne teksture koje nudi ArCon, možete naravno kreirati vlastite teksture digitalnih fotografija ili pronaći odgovarajuće teksture na Internetu, te ih ubaciti u ArConov direktorij s teksturama.

Pri tome trebate paziti na slijedeće :

Teksture će biti učitane s maksimalnom rezolucijom od 256 x 256 piksla. Učitavate li sliku s višom rezolucijom, ona će najprije biti "smanjena" na navedenu rezoluciju.

- Teksture će u program biti učitane s indeksom boja. Po pikslu teksture potrebno je osam bitova. Učitavate li sliku s originalnim bojama, ona će najprije biti transformirana u osam bitni indeks boja.
- Memorija vašeg računala je ograničena. Koristite li mnogo tekstura u visokim rezolucijama, to vam može usporiti i otežati rad na računalu.

8.6 MATERIJALI

8.6.1 Materijali u katalogu

Dodijeljivanjem karakteristika materijala omogućeno vam je definiranje određenih struktura i karakteristika tekstura za objekte. Time možete mijenjati efekte odbljeska i zrcaljenja, koji se posebno pojavljuju kod raytracinga prizora.

8.6.2 Učitavanje materijala

Kliknete li lijevom tipkom miša na mapu *Materijali*, na ikonu trake s alatima ili birate li u izborniku *Katalog* naredbu *Materijali*, učitat ćete kompletni direktorij materijali u područje sadržaja kataloga.

📌 ArCon-Preglednik					
<u>K</u> atalog P <u>r</u> ikaz					
۵ 🖩 🖻 🕯 🕯	6				
Materijal za brisanje	Osnovne boje	Osnovne boje, s roflakcijom	Različiti materijali	Staklo	•

8.6.3 Biranje i postavljanje materijala

Materijal	×
Podaci	
Ime	
Standardni materija	
Spremi kao novi materija!	
C Ambijentalni i difuzni udio	
Boja : Definiranje	
Ambijentalni 🕞 💼 🖬 Difuzni 🕞	
udio: ⁵⁰	
Zrcalni udio	
Boja : Definiranje	I → I → I - a
transparentan	
Zrcalni 0 4 % Transparent. 1 4 %	
	Materijal je samosvjetleći
Idealno zrcaljenje pri Indeks	Plohe s ovim materijalima su
	obostrano vidijive
Teksturiranje	
📕 🔽 Tekstura maskira objekt 👘 U prikazu za kugl	u koristi slijedeću teksturu :
🦳 Miješanje difuzne boje i teksture	Pretraživanje
	OK Cancel Apply Help

Materijal birate tako da lijevom tipkom miša kliknete u područje sadržaja kataloga. Odabrani materijal je označen i istaknut bojom. Označeni materijal izvucite pritisnutom lijevom tipkom miša u prozor prikaza projekta. Kada se kursor miša nalazi u području gdje je moguće postaviti ili izmijeniti materijale, kursor će promijeniti izgled, tj. pored njega će se pojaviti oznaka OK kao mogućnost da ovdje smjestite materijal. Kada pustite tipku miša promijenit će se struktura površine objekta. Tom području dodijeljen je materijal. Za razliku od tekstura, gdje za svaki objekt scene možete koristiti druga tekstura, kod promjene materijala svi jednaki objekti biti izmijenjeni istovremeno. Ako npr. u kupaonici koristite dva jednaka umivaonika i jednom od njih dodijelite drugačiji materijal, istovremeno će biti izmijenjen i drugi umivaonik.

Da bi dobili efekt odbljeska i zrcaljenja kod npr. podne obloge možete kao teksturu koristiti parket ili kameni pod.

U dijalogu Materijal imate dodatnu mogućnost kreiranja vlastitog materijala.

9 RAYTRACING I SPREMANJE SLIKE

9.1 PODEŠAVANJE

Nakon što je zatvorena trodimenzionalna konstrukcija zgrade, trebalo bi kreirati nekoliko slika objekta. U programu postoji mogućnost kreiranja pojedničnih slika, kao i pokretnih video slika. U ovom poglavlju najprije ćemo govoriti o kreiranju slika. U poglavlju Kreiranje videa slijedi opis te tehnike.

Slike se mogu spremiti u tri različita formata. To su : WMF-format (Windows Meta File), BMP-format (bitmapa) i EMF-format (Enhanced Windows Meta File). Ta tri grafička formata su standardni formati u grafičkoj obradi slike na računalu i mogu biti dalje obrađivani sa svim programima za grafičku obradu. Dvodimenzionalni pogledi (tlocrti, presjeci) se također mogu se spremiti kao slika u sva tri navedena formata. Da bi odabrali vrstu formata spremanja, nakon što kliknete desnom tipkom miša na ikonu pojavit će se odgovarajući dijalog. Alternativno, odnosno birajte opciju izbornika *Opcije/Program/Spremi sliku*.

U gornjem dijelu dijaloga definira se tip spremanje 2D prikaza.

– Tloert (2D prikazi)
·····(p····)
🔿 Kao BMP datoteka (Bitmap)
Kao WMF datoteka (Metafile)

Za obrađivanje 3D pogleda su potrebna dodatna podešavanja, koja se definiraju u donjem dijelu dijaloga.

Dimenzije

Za optimalne dimenzije slike, broja piksla treba biti podešen tako da odnos dužine stranica iznosi 4:3. Taj odnos odgovara općenitim rezolucijama monitora kojima se koriste grafičke kartice (640/480, 800/600, 1024/768)

Paleta boja

Za boje visoke rezolucije i odgovarajuće točne tokove boja u slici neophodno je podešenje *True Color* u području *Paleta boja*. U suprotnom će program kreirati sve tokove boja sa samo 256 boja.

Oversampling

U području *Oversampling* kvaliteta kreiranih slika odnosno videa značajno ovisi o stupnju izvršenja oversamplinga. Za maksimalnu kvalitetu birajte 16-puta. Kod takvog podešenja za jednu točke slike bit će za interpolaciju uzeto polje od 4 x 4 piksla, dok kod 9-puta samo 3 x 3 piksla.

Glađenje rubova i raytracing

Posljednje područje dijaloga omogućuje pokretanje algoritma za glađenje rubova odnosno direktni *Raytracing* slike. Kod opcije *Glađenje* rubova postoji mogućnost glađenja ruba u području polja piksla.

- 3D prikazi	
C Kao prikaz C Proizvoljne,	C Bez
odnos stranica kao prikaz Proizvolji Širina : 1024 🙀 Piksla	 9 - puta ● 16 - puta
Visina : 🛛 768 🛔 Piksla	
Paleta boja C Indeks boje (256 boja)	🔽 Glađenje
 True Color (16.7 miliona boja) 	Raytracing







☑ Glađenje
☑ Raytracing

Proračun sjene



Polje *Raytracing* uključite ako za sliku trebaju biti uzeti u obzir utjecaji svjetla te izvršeni proračun sjene. Nemojte zaboraviti da ovaj postupak treba značajno više vremena nego proračun slike bez ove opcije. Prednost ove opcije je kreiranje posebno realne slike. Ukoliko je kod kreiranja slike aktiviran *Raytracing* tada će za postupak biti korišteni parametri koji su podešeni nakon što ste kliknuli na ikonu conson biranjem opcije izbornika *Opcije/Raytracing*.

Najjednostavniji postupak je Čisto Phong sjenčanje, kod kojeg se

C Čisto Phong sjenčanje

površina sjenča fotorealno, ali bez sjena i zrcaljenja.

Ako je ipak potreban proračun sjena, zrcaljenja i loma, kliknite na gornju opciju i odaberite pojedinosti.

Svjelost

Posljednje podešavanje koje utječe na prikaz je podešenje svjetlosti slike. Ovaj okvir za podešavanje pojavit će se kliknete li desnom tipkom miša na ikonu donosno biranjem opcije izbornika *Opcije/Svjetlost*.

Svjetlost prikaza određujete pomicanjem klizača ili direktnim unosom vrijednosti u polje dijaloga. Nakon biranja ikone pojavit će se prikaz s aktualnim vrijednostima. Vrijednost za svjetlost bit će preuzeta kada je potvrdite ikonom *OK*. Za prebacivanje između pogleda danju, pogleda noću te pogleda ovisnog o vremenu, na raspolaganju su vam tri ikone Voa funkcija aktivna je samo u obojenom pogledu odozgo i perspektivnom pogledu. Kliknete li na ikonu *Prošireno…* dobit ćete dijalog *Dnevno svjetlo*.

Dnevno svjetlo	×
Stajalište promatrača	
<u>V</u> r. zona : GMT +01:00 ▼	
Zemlja : NJEMAČKA 🔽	Odustani
Grad: Hameln 🔽	kao <u>S</u> tandard
Geografska 9 ° 22 ° Istok ▼ Geografska 52 ° 50 ° Sjev ▼	<u>B</u> omoć
Lokalno vrijeme 5 . lipani ▼ 2000 y 13 : 28 Sati ■ Ljetno vrijeme	⊻ + >-a
90° + C Konstantno	Definiranje
Hori- Original C:\Program Files\ArCon Pro	Program\ Pretraživanje
zont 🔽 Prikazati sunce	
Prikazati mjesec	
-90* Utjecaj sunca na pozadinu :	50 # %
1. Siječanj 31. Prosinac	

U ovom dijalogu podešavate odnose osvjetljenja u pogledu ovisnom o vremenu tako da odredite konstelaciju Sunce-Mjesec na temelju stajališta promatrača i lokalnog vremena.

Svjetlost					×
1	· · ·	· · ·	- i - i	1 1	<u>0</u> K
' ' Tamno		, Ļ,		· · Svijetlo	Odustani
1.10		Prikaz	Proši	reno	<u>P</u> omoć

svjetlost► A	ArCon priručnik i	ili Pomoć
--------------	-------------------	-----------

9.2 SMJER SJEVERA

Strelica koja označava smjer sjevera vidljiva je u konstrukcijskom i dizajnerskom prikazu. Naredbom izbornika *Prikaz/Smjer sjevera* uključujete, odnosno isključujete strelicu smjera sjevera. Veličinu i položaj strelice moguće je mijenjati samo u konstrukcijskom prikazu. Strelica ne određuje samo sjevera već ima utjecaj i na proračun *Svjetlo/Sjene*, budući da se proračun radi na temelju definicije smjera sjevera.

Strelicu smjera sjevera pomičete tako da lijevom tipkom miša kliknete na nju te je pritisnutom tipkom miša pomoću metode Vuci & Ispusti postavite na željeno mjesto. Kliknete li dvostruko na strelicu dobit ćete dijalog *Smjer sjevera*, u kojem možete strelici dodijeliti okret preko unosa kuta (pozitivna vrijednost - okret ulijevo, negativna vrijednost - okret udesno), te možete promijeniti veličinu u odnosu na kompletno mjerilo (u polju *Radijus simbola*).

-			•		
Smjer sjevera				×	1
Olivety				<u>0</u> K	
UKret :	lo			Odustani	
Radijus simbola:	200	•	cm	kao <u>S</u> tandard	
				<u>P</u> omoć	

9.3 SPREMANJE SLIKE

Nakon što ste završili podešavanja za kreiranje slike odnosno videa, možete spremiti slike iz 2D odnosno 3D pogleda. U 3D pogledu se preko opisanih funkcija mogu točno odrediti položaj promatrača i kut pogleda. Kreirate li sliku s raytracingom navedeni postupak nije potrebno izvršiti prije spremanja slike već će to biti učinjeno za vrijeme postupka spremanja slike. Spremanje slike pokrećete klikom na ikonu adnosno biranjem opcije izbornika *Datoteka/Spremi kao sliku…* U slijedećem dijalogu birate direktorij nosača podataka u kojem će biti odložena datoteka slike. Nakon što ste datoteci dodijelili ime, klikom na ikonu *Spremi (Save)* datoteka će biti spremljena.

Slika Spremi				? ×
Savejn: 🔂	Vrt	- 🖻	2	* 🔳
Dazen Biljke Dodaci Klupa Lezaljka Stol	C Suncobr			
File <u>n</u> ame: Save as <u>t</u> ype:	 Windows Bitmap (*.bmp)		- [-]	<u>S</u> ave Cancel <u>H</u> elp

Napomena: Za tako kreiranu datoteku postoji mogućnost daljnje obrade u programima za obradu slika (npr.MS Paint, Corel Draw, Paintshop Pro, itd) odnosno mogućnost da pridodate specijalne efekte.



Možete dobiti interesantne efekte ako npr. isključite pojedine katove i kreirate slike takvog prikaza. Na taj način dobit ćete dobar prostorni utisak.



10 KREIRANJE VIDEA

Glavna razlika između verzije ArCon + i ArCon je mogućnost kreiranja video zapisa u ArConu +. Ovo proširenje omogućuje profesionalnu prezentaciju projekata. Svi pomaci unutar zgrade bit će odloženi kao slike te mogu biti spremljeni kao video datoteka (AVI datoteka).

Postupak kreiranja videa je jednostavan. Projekt se promatra iz različitih strana i svi pomaci bit će snimljeni. Pazite da sva podešenja u odnosu na prikaz (svjetlost, glađenje rubova, raytracing, itd.) budu relevantna tek kod konačnog kreiranja video datoteke. Za snimanje pomaka u Walk-datoteci (*.wlk) podešenja nisu važna. To znači da možete šetati kroz projekt u žičanom prikazu odnosno obojenom prikazu s teksturama i tek kod kreiranja videa bit će kreirane i teksture i sjene. Kreiranjem Walk datoteke

prilikom obilaska objekta upravlja se pomoću ikona **kana men**. Izgled ikona je vrlo sličan gumbima videorekordera. Postoje slijedeće ikone:

- ikona za snimanje .
- ikona za pokretanje
- ikona za "izbacivanje" kazete
- Ikone mmmm prebacuju traku na početak ili kraj odnosno sliku po sliku naprijed ili unatrag.
- Ikone sadrže funkciju pauze odnosno prekidaju snimanje.

Za kreiranje Walk datoteke, postavite se prvo na mjesto unutar projekta (3D pogled) s kojeg ćete krenuti. Nakon toga aktivirajte ikonu za početak snimanja .

U dijalogu koji se pojavio definirate ime datoteke u koju treba snimiti pokrete. Pazite, imate mogućnost prepisati već postojeću datoteku odnosno nešto "pridodati" već postojećoj datoteci. Odaberete li već postojeću datoteku, pomoću ikone w prebacite se na kraj aktualne Walk datoteke. Na toj poziciji može biti nastavljeno snimanje pomoću ikone . Unutar Walk datoteke postoji mogućnost pomicanja unaprijed odnosno unatrag pomoću ikona « odnosno -», no svaki put za jednu sliku. Za zapis vremenskog toka potrebne su vam ove ikone .

Animacija Otv	vori				?×
Look in: 🔁	ArCon Pro	•	E	2 📩	
Polien Panorama Procad Program Projekti					
File <u>n</u> ame:	Test.wlk				<u>O</u> pen
Files of <u>t</u> ype:	Animacija (*.wlk)]	Cancel
					Help

zapis vremenskog toka ---- ArCon priručnik ili Pomoć

Na snimanje i kreiranje videa utjecaj ima količina trenutaka po slici u projektu. Kod većih trenutaka video se vrti brzo, dok kod malih trenutaka (pomaka) nastaje tekući pomak. Na to imate utjecaj preko područja dijaloga *Opcije/Program/Općenito*, tako da birate jednu od dvije gornje vrijednosti.

Ovaj postupak nema utjecaj na kvalitetu videa, budući da se video kreira kasnije sa svim informacijama teksture. Slijedeća mogućnost poboljšanja snimke je smanjivanje 3D prozora pomoću ikone . Kliknete li i držite pritisnutu lijevu tipku miša, smanjenu sliku možete u donjem desnom kutu prozora podesiti na željenu veličinu. Prilikom

– Prikaži pokretr	ne slike ———	
🔿 Kao žičani	model	
💿 Obojen, be	z teksture	
C Teksturiran	io, srednje kvaliti	ete
🔿 Kao sadrža	j slike bez kretnj	e
🔽 Aktualizirati	i rasvjetu prema	kretnji svjetiljke

obilaska objekta, strelica koja označava smjer kretanja trebala bi biti čim bliže sredini monitora. Time će

također biti kreirani manji pomaci nego u vanjskom području prozora. Nakon što završite obilazak projekta, dovršite snimanje pomaka pomoću ikone . Iz te Walk datoteke bit će kreiran video, nakon što kliknete na ikonu . U dijalogu koji će se pojaviti trebate dodijeliti ime datoteci koju želite spremiti. Standard za direktorij na tvrdom disku je *Video*, no on može biti proizvoljno promijenjen.

U slijedećem dijalogu definirate vrstu i kvalitetu komprimiranja kojom će biti kreiranivideo zapis. Predpodešenja su optimalne vrijednosti za kreiranje videa i mogu biti mijenjena po potrebi. Time ste kreirali video datoteku formata AVI, koja se može pokrenuti s Windows Media Player.

Video Spremi						?	×
Savejn: 🔂	ArCon Pro	•	Ē	<u></u>	d		
Polien Panorama Procad Program Projekti							
File <u>n</u> ame:	test.avi		_			<u>S</u> ave	
Save as type:	Video (*.avi)			•		Cancel	
						<u>H</u> elp	

Kompresija	×
<u>C</u> ompressor:	OK
VDOnet VDOWave	Cancel
Compression Quality:	Configure
✓ Key Frame Every 9999 frames	<u>A</u> bout
☑ Data Rate 300 KB/sec	