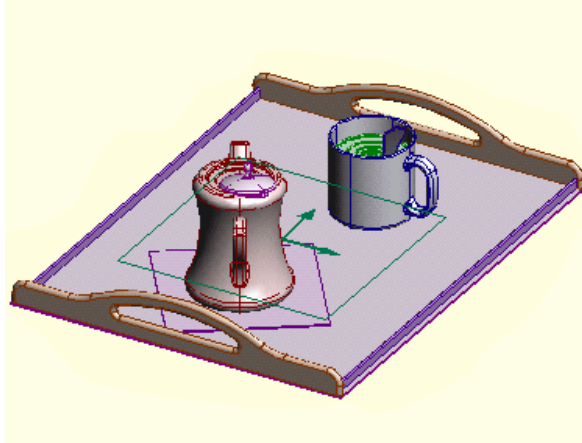


## Фото-реалистични приказ

У овом туторијалу креираћете фото-реалистичан приказ једноставног "склопа" (композиције).

---

Сада ћете отворити модел.



-Изаберите **OPEN** из **FILE** менија. Идите до Sample/Tutorial foldera и селектирајте coffee-time.cvr модел.

У овом туторијалу експериментисаћете са променом изгледа унутар албум приказа. За сада је изглед модела у реду.

Сада ћете отворити фајл: албум и креирати изглед модела унутар њега.

---

-Из **FILE** менија изаберите команду **NEW**

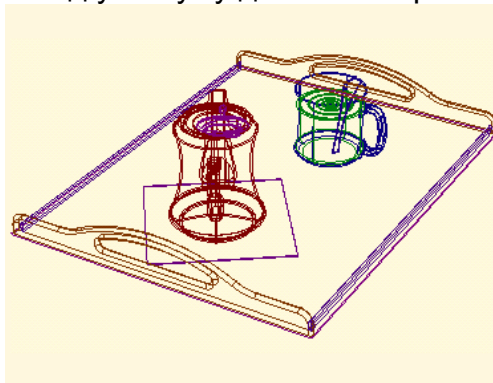
-Појавиће се прозор за дијалог, листајући типове **докумената** које можете креирати. Селектирајте **Album** са листе и притисните **OK**.

-Појавиће се прозор за дијалог. Селекујте 800h600 величину приказа у кутији падајуће листе и онда притисните **OK**.

-Прозор новог албума ће се појавити.

---

Сада ћете креирати поглед у албуму да би нам приказао модел.



-Из **FILE** менија изаберите **OPEN** и селектујте coffee-time модел са листе модела.

-Реактивирајте нови прозор албум.

-Из **IMAGE** менија изаберите команду **NEW IMAGE**.

-Појавиће се прозор за дијалог. Изаберите coffee-time модел са листе и притисните **OK**

-Нови изглед модела појавиће се у албум прозору. Име приказа је такође додато Images browser-у (претраживача приказа) који се појавио на левој страни албум прозора.

-Приказ се појавио на екрану у облику жичаног рама у истој оријентацији као и модел.

Док је приказ жичаног рама можете поставити одређене карактеристике моделу као што су врста материјала и извор светлости.

Управо сте креирали приказ и његов изглед модела.

---

Сада ћете специфицирати материјал за компоненте и извести почетно извођење.



Означити Attribute материјала.

-Из **TOOLS** менија селектујте **MATERIAL BROWSER. BROWSER** површина (површина претраживања) на левој страни албум прозора ажурирана је да прикаже категорије материјала.

Да бисмо применили (употребили) материјал на компоненту селектујте МАТЕРИЈАЛ УНУТАР МАТЕРИЈАЛ **BROWSER**, ПОВУЦИТЕ "КОФИЦУ" КА ЖЕЉЕНОЈ КОМПОНЕНТИ И ОСЛОБОДИТЕ ЛЕВИ ТАСТЕР МИША. ОВО ЈЕ ЈЕДИНО ВАЖЕЋЕ (ОПРАВДАНО) КАДА ЈЕ КОМПОНЕНТА ПРИКАЗАНА У ОБЛИКУ ЖИЧАНОГ РАМА.

Да бисте установили текући материјал примењен на компоненти, селектујте на компоненту и заберите **Show Material** са падајућег менија. Асоцирани (означени) материјал је посветлео у материјал **browseru**. Ово једино важи када је компонента приказама у облику жичаног рама.

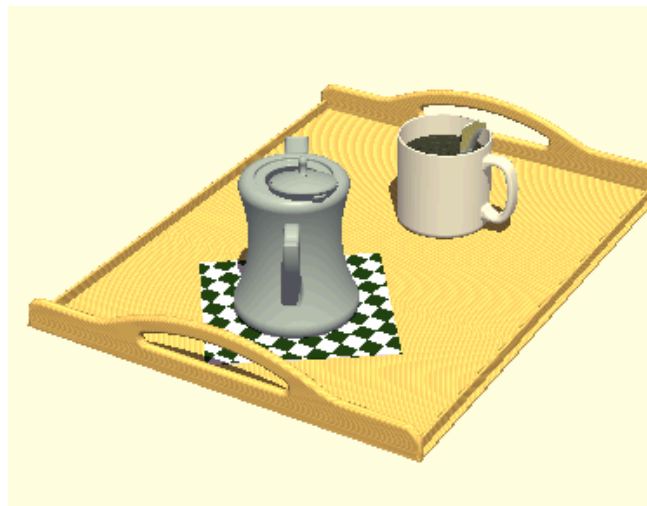
Coffe- time assembly (склоп) садржи неколико компоненти. Предложени материјал за ове компоненте су излистани испод. Ви можете експериментисати и са другим.

- Послужавник - time assembly, plain wood (обично дрво) за горњу површину и површину са страна и две дршке.
- Кашика - метал chromium plate (хромирани лим)
- Врч за кафу и поклопац – неметал, injected plastic (бризгана пластика)
- Шољица – неметал, ceramic (керамика)
- Кафа - метал cast iron (ливено гвожђе).
- Салвета - **specijal wrapped checer**

### Извођење приказа

Да би приказали употребу ових материјала и особина као што су – сочиво (оптичко стакло) и извор светлости користите **UPDATE IMAGE** (ажурирање приказа) са **IMAGE** менија.

-----  
Тип осветљења коришћен за ваш првобитни приказ био је уобичајен без сенки. У овом делу туторијала промениће тип осветљења у дневно светло.



-из **Image** менија изаберите **Image Properties** команду. Појавиће се прозор за дијалог.

-Селекујте **Studio** tab. Са **Lightning** падајуће листе изаберите дневно светло (**Day Light**).

-Притисните **OK** дугме на **Properties** дијалог прозору.

-Са **Image** менија селекујте **Update Image** (ажурирање приказа) команду да бисте регенерисали (обновили) приказ коришћењем новог типа светлости.

Управо сте ажурирали приказ коришћењем специфичног типа светлости.

-----

Сада ћете специфирати позадину.



-Из **Image** менија изаберите **Image Properties** команду. Појавиће се прозор за дијалог.

-Селекујте **Effects** ☐ ☐ ☐ и изаберите **Graduated** са **Background** менија (позадина).

-Селекујте **SET BACKGROUND TOP COLOR** (подесити боју за горњи део позадине), користите палету боја и изаберите тамно плаву боју.

-Селекујте **SET BACKGROUND BOTTOM COLOR** (подесити боју на доњи део позадине) и из палета боја изаберите светло плаву.

-Притисните **OK** на **Properties** дијалог прозору.

-Из **Image** менија селекујте **Update Image** команду да освежите приказ.

---

У овом делу експериментисаћете са различитим типовима сочива.  
Коришћење умереног (moderate telefoto) сочива.



- Из **Image** менија изаберите **Image Properties** команду.
  - Појавиће се прозор за дијалог.
  - Селекујте **Studio** tab и изаберите **Moderate Telephoto** са camera lens (сочиво камере) падајуће листе менија.
  - Притисните **OK** дугме на **Properties** дијалог прозору.
  - Са **Image** менија селекујте **Update Image** команду да обновите (освежите) приказ.
- Приметите да тип сочива које је коришћено има ефекат на перспективу и фактор размене на изведеном приказу.

## Промера размере и приказа позиција

Можете променити локацију приказа и размеру исто као оријентацију изгледа.

- Из **View** менија изаберите **Render** команду (пружити, приказати). Ова команда ради као пребацивач (прекидач).
  - Из **View** менија изаберите било који вид манипулације. Зависно од димензије прозора, можете изабрати **Autoscale** или **Half scale** и онда **Pan** да би позиционирали приказ на централно делу унутар прозора.
- Приметите: Уколико се ваш приказ појавио у облику жичаног рама у претходној презентацији да би сте специјализовали тип сочива, можете одмах видети ефекат на размеру изгледа. Можете променити размеру изгледа пре извођења.

## Коришћење сочива "рибље очи"

- Из **Image** менија изаберите **Image Properties** команду.
- Појавиће се прозор за дијалог.
- Селекујте **Studio** tab и изаберите **Fish Eye** (рибље око) са **Camera lens** (камера сочиво) падајуће листе менија.
- Притисните **OK** дугме на **Properties** дијалог прозору.
- Са **Image** менија селекујте **Update Image** (осветлити, обновити) команду да бисте регенерисали приказ.

## Специфицирање пострављање оригинала

Рибље око сочиво је интересантан стил, али не толико практичан као други типови. У овом делу ћете респецифирати тип сочива и променити размеру изгледа (погледа) и позиционирати претходно да бисте ажурирали приказ.

- Респецифицирање **Moderate Telephoto Lens** типа (telefoto сочива) коришћењем процедуре описане на првом делу ове стране.
- Unrender** приказ променити размеру изгледа и позицију коришћењем процедуре описане у другом делу ове стране.
- Ажурирајте приказ да бисте видели промене у перспективи.

**Pro/Desktop** подржава два извођења квалитета (пружање својстава): скица и презентација. Стил скицирања је брз али може донети зупчасте ивице. Стил презентације доноси фото-реалистични квалитет укључујући и транспарентност.

Сада ћете специфицирати квалитет приказа.

-Из **Image** менија изаберите **Image Properties** команду. Појавиће се дијалог.

-Селекујте **Image** tab и селекујте **Presentation**

-Притисните **OK** на **Properties** дијалог прозора.

-Из **Image** менија селекујте **Update Image** команду.

Примедба: Зато што сте захтевали виши квалитет приказа, потребно је више времена да би се приказ регенерисао.

-Да бисте још драматичније видели ефекат извођења стила презентације, изаберите **Room Lightning Light Style** (стил собног осветљења) и ажурирајте приказ.

Управо сте ажурирали приказ коришћења оштријег квалитета приказа.

---

Када је приказ дат у облику жичаног рама, можете променити оријентацију приказа и позицију приказа коришћењем опција из **View** менија.

-Прикажите модел у облику жичаног рама бирајући **Wire Frame** из **View** менија.

-Експериментишите са оријентацијом приказа коришћењем опција из **View** менија-

Тастери (пречице) су на располагању. На пример да бисте оријентисали приказ користите тастере са стрелицама.

-Предочите приказ (**render**)

-Експериментишите са оријентацијом погледа, размером и позицијом док је ваш приказ исти као приказани у приложеном графику.

Можете испитивати компоненте да бисте одредили атрибуте њихових текућих материјала. Такође можете селектовати све компоненте које су од истог типа материјала.

## Испитивање компоненти за тип материјала

-Селекујте **WIRE FRAME** приказ.

-Селекујте компоненту нпр. врч за кафу и приметите да је посветлео.

-Селекујте **SHOW MATERIAL** (приказ материјала) **IMAGE** менија.

Алтернатива: **SHOW MATERIAL** са падајућег менија. Асоцирани материјал светли у **MATERIALS** browser-у (претраживачу материјала).

## Селектовање свих компоненти од истог материјала

- Селектујте **WIRE-FRAME** приказ.
  - Селектујте материјал из претраживача материјала.
  - Изаберите **SELECT COMPONENTS** са падајућег менија.
  - Све компоненте са тим типом материјала су селектоване.
  - Имате опцију да примените нови материјал на селектоване компоненте.
- 

Можете променити име приказа у нешто што вам више одговара, и сачувати фајл приказа.

- Из **IMAGE** менија изаберите **IMAGE PROPERTIES** команду.
  - Коришћењем **IMAGE** tab-а специфицирајте ново име нпр. **TRUE MATL** и притисните **OK** да ажурира име приказа.
  - Из **FILE** менија изаберите команду **SAVE**.
-