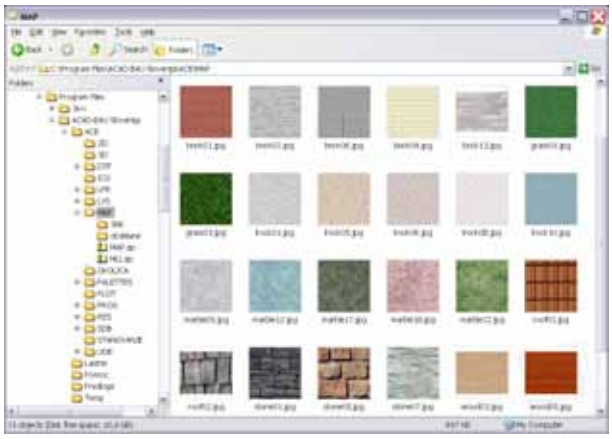
MATERIALI

Preden začnemo prirejati materiale objektom, jih je treba v risbo uvoziti. Uvažamo lahko pred pripravljene materiale, ki so v AutoCAD-ovi knjižnici RENDER.MLI. Seveda pa je cilj, da si pripravimo lastno knjižnico z arhitekturnimi materiali.

Za dober izgled materialov, potrebujemo kvalitetne forografije – rasterske slike npr. opeke, strešnikov, lesa, ometov, tlakov…Te lahko sami fotografiramo z digitalnim fotoaparatom, ali pa se lotimo brskanja po internetu…Tu je seveda nepogrešljiv Google s ključnimi besedami MAP, TEXTURE, FREE…itd. Ena zanimivih lokacij je npr: www.planit3D.com

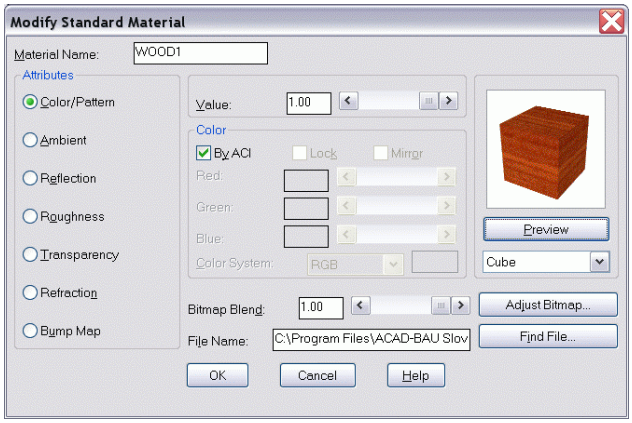


Najbolje je, da si pripravimo posebno mapo, kamor shranimo vse slike, ki jih bomo uporabili kot material. Naj bo to:

C:\Program Files\ACAD-BAU Slovenija\ACB\MAP

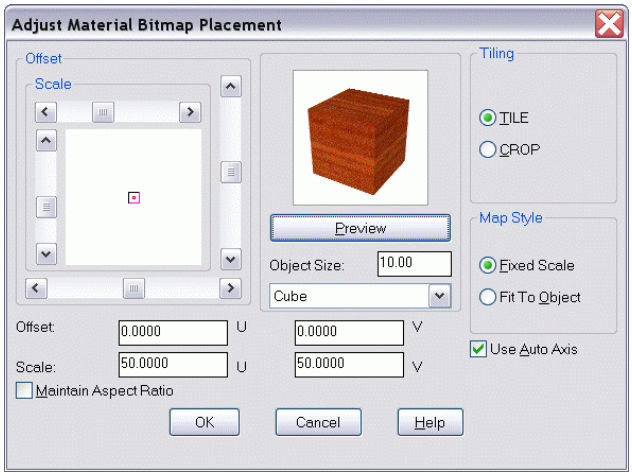
Slike je smiselno prej malce obdelati – izrezati, pomanjšati…tako da dobimo enotno območje teksture.

Teksture tudi enotno poimenujemo – ime in zaporedna številka – npr. Opeka01, Opeka02…



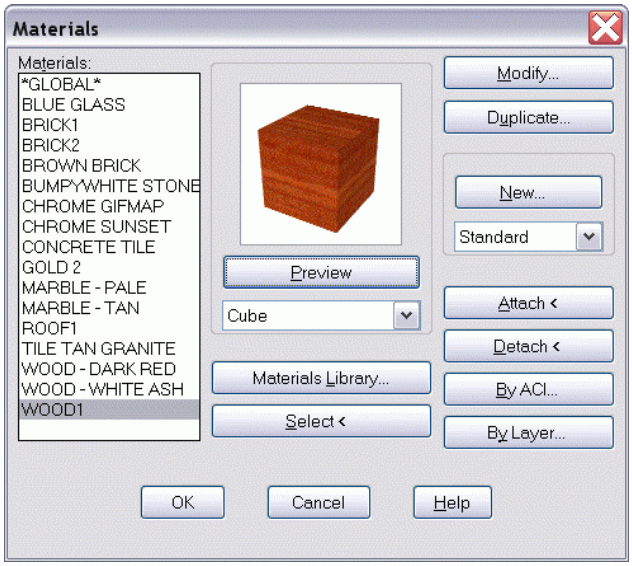
Sedaj pa pokličemo ukaz Materials z orodne vrstice Render. Izberemo gumb New in vpišemo ime novega materiala. Nato določimo sliko, ki določa material preko gumba Find File…Material si že lahko ogledamo na gumbu Preview.

Verjetno bomo imeli boljši občutek, če bo na predogledu namesto krogle kocka. Pod gumbom Preview izberemo iz seznama Cube.

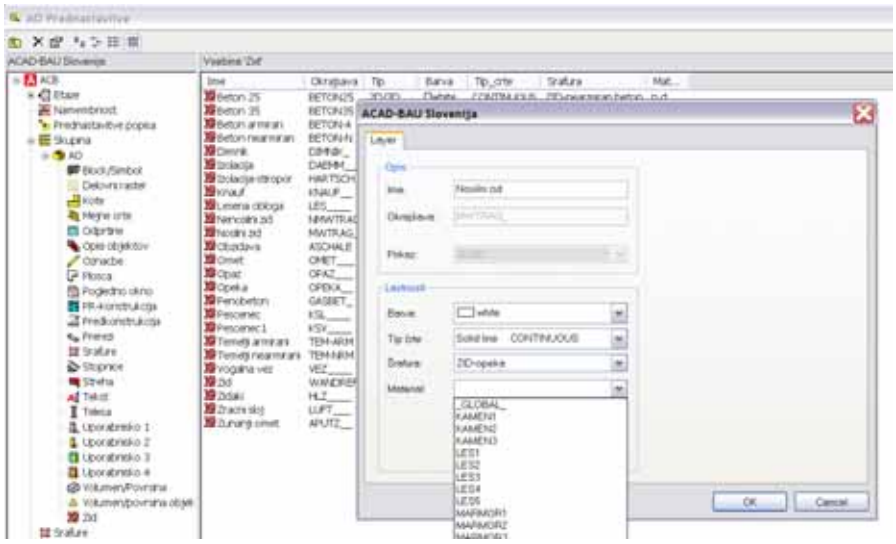


Z gumbom Adjust bitmap pa odpremo novo okno, kjer nastavimo velikost slike na objektu. V polju Scale U in Scale vpišemo vrednosti povečave. Ta nastavitev je zelo pomembna – saj želimo, da je velikost npr. opeke kot materiala približno enaka velikosti prave opeke.

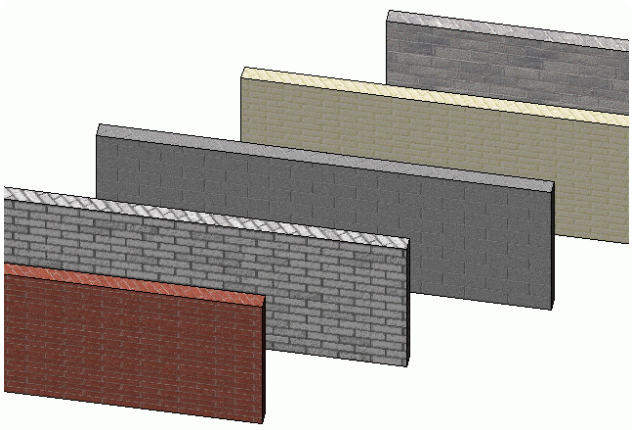
Ker vrednosti ne moremo kar vnaprej poznati, je tu potrebno nekaj preiskušanja…Dodeliti material objektu in preveriti ali je struktura pregosta ali preredka. Nato pa v skladu s tem material popraviti. Šele dokončno nastavljene materiale shranimo v knjižnico. Pomembna nastavitev je Fixed Scale, ki mora biti vključena. Ne glede na velikost objekta bo gostota strukture materiala v risbi enaka.



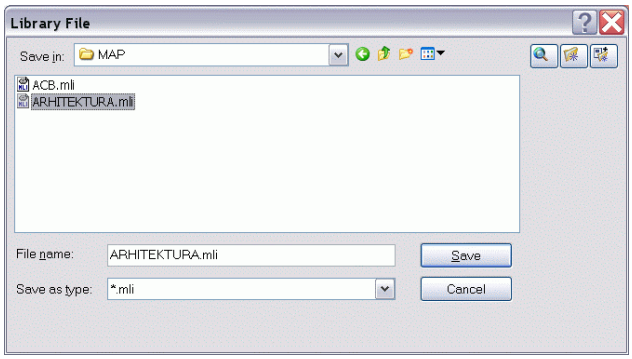
Ko potrdimo obe okni z OK, je naš novi material že uvrščen na levi seznam med materiale, ki so definirani v risbi. Tudi to okno potrdimo z OK in sedaj smo tik pred tem, da preverimo naš dosežek na ekranu. Material je potrebno samo še dodeliti nekemu tipu objekta – npr. nosilnemu zidu.



To storimo preko gumba Prednastavitve. V oknu, ki se odpre, izberemo na levi Skupina, AO in Zid. Na desni strani se pokaže vsebina knjižnice zidnih slojev. Poiščemo vnos Nosilni zid in ga dvokliknemo. V spodnjem seznamu so izpisani vsi materiali, ki so trenutno definirani v risbi – torej tudi naš novo izdelani material, ki ga tudi izberemo.

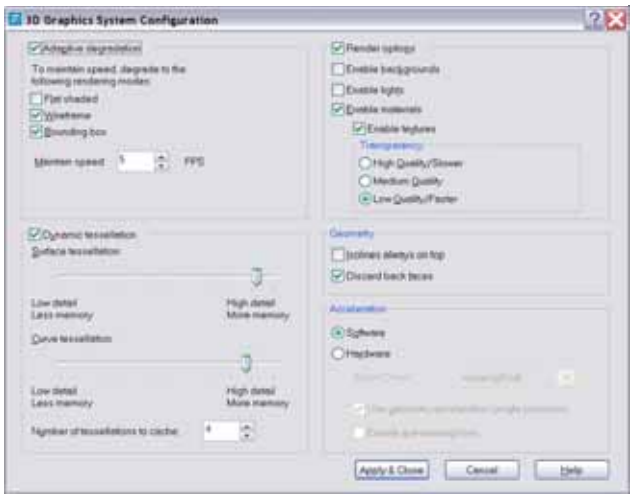


Vsa okna zapremo in se vrnemo v risbo. Narišemo zid, ki vsebuje sloj Nosilni zid in pogledamo narisano v aksonometriji. Sprožimo ukaz Render z orodne vrstice Render in pritisnemo še gumb Render v pogovornem oknu. Počakamo nekaj trenutkov in stena z materialom se upodobi. Sedaj lahko preverimo prej omenjeno velikost teksture. Če je le ta zelo drobna, bo potrebno povečati merilo – Scale U in V.



Ko smo ugotovili pravo velikost teksture, je smiselno zadnje nastavitve shraniti še v knjižnico, da se nam v novi risbi ne bo potrebno spet mučiti z nastavitvami. Sprožimo ukaz Materials Library z orodne vrstice Render in odpre se pogovorno okno, kjer imamo na levi strani materiale, ki smo jih že uvozili v risbo. Najbolje, da kar tam stisnemo gumb Save As in shranimo knjižnico z imenom Arhitektura.mli v isto mapo, kjer smo zbrali slike.

Na enak način lahko definiramo in shranimo vse najbolj uporabljane materiale, ki jih lahko kasneje uporabljamo v poljubni risbi. Mogoče je malce moteč le postopek renderiranja, saj je med preverjanjem velikosti teksture vsako čakanje odveč. Zato je smiselno, da si aktiviramo prikaz tekstur že v navadnih senčenih pogledih.



To storimo z ukazom Tools/Options. Postavimo se na kartonček System in izberemo gumb Properties. Desno zgoraj aktiviramo opcije Render options, Enable materials in Enable textures. Če imamo hitro grafično kartico, bo pomagal tudi preklop na strojno pospeševanje – Hardware v polju Acceleration. Lahko pa se zgodi, da zaradi slabih gonilnikov stvar tudi nagaja. V tem primeru preklopite nazaj na Software.

Sedaj imamo lahko na ekranu več poglednih oken (Viewports) in v enem od njih senčen pogled. Tako je naša risba ves čas na voljo v obliki prikaza z materiali. Če želimo, lahko tudi shranimo nastavitve lastnosti posameznih gradbenih elementov (med njimi tudi material) z ukazom Lastnosti shrani (paleta Layer) in jih naložimo v drugi risbi z Lastnosti naloži.