



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

VÝUKA PČ NA 2. STUPNI – základy pokojové architektury

3D prohlížení, antialiasing- Room Arranger

Název šablony: III/2-9, Výuka PČ na 2. stupni – základy pokojové architektury

Číslo a název projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.3443,

Krok za krokem na ZŠ Želatovská ve 21.století

Název školy: ZŠ Přerov, Želatovská 8, 750 02, Přerov I. – Město

Číslo šablony: VY_32_INOVACE_512

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: únor 2013

Ročník: osmý

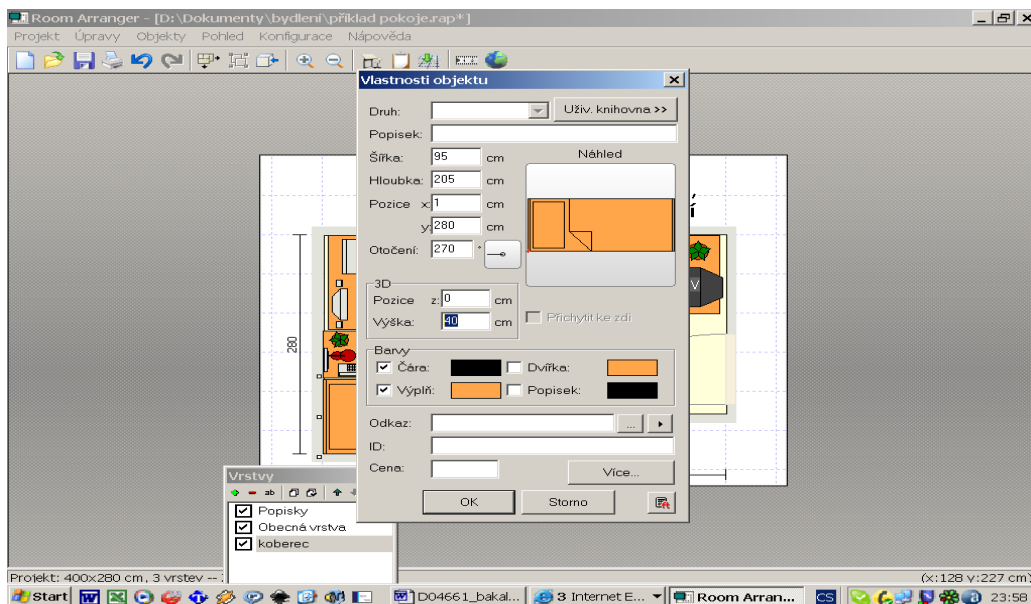
Vzdělávací oblast: základy práce s vizualizací a modelováním pokojové architektury

Anotace: základní seznámení s vizualizací a pokojovým modelováním

Projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

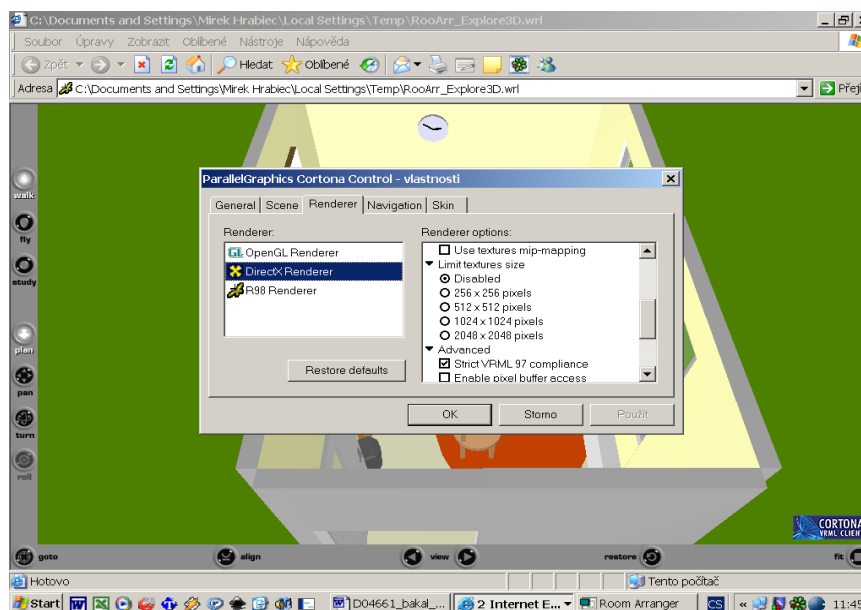
Nastavení výšky a pozice objektů

K prohlížení plánu ve 3D rozměru, nastavíte v okně *Vlastnosti objektu* *Výšku* objektů. Dvojklikem levým tlačítkem myši na objekt v plánu otevřete okno *Vlastnosti objektu*. V tomto okně nastavíte hodnotu *Výška* v poli *3D*. Zde nastavíte i vzdálenost objektu od podlahy – *Pozice z*.



Nastavení výšky a z-pozice.

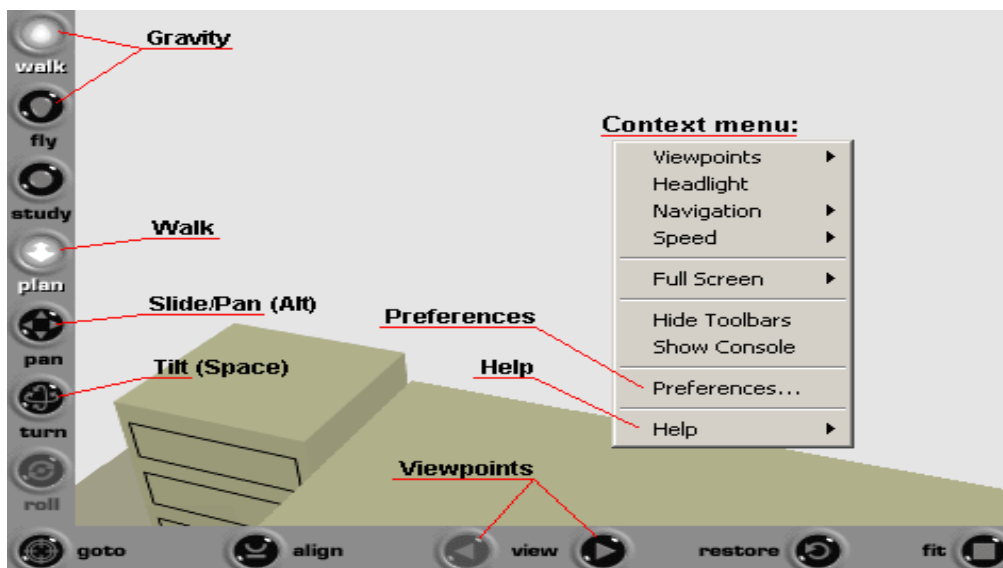
V případě, že objekt stojí na podlaze, bude v kolonce *Pozice z* nulová hodnota. Když stojí objekt na stole – zadáte do okna *Pozice z* výšku horní hrany desky stolu. Jestliže máte nastavenou výšku všech objektů, můžete přistoupit k instalaci WRML prohlížeče. Prohlížeč s názvem **Cortona** je zdarma k dispozici na adrese www.parallelgraphics.com. Má vyšší kvalitu obrazu (zejména *antialiasing*) a o něco více složitější ovládání.



Nastavení prohlížeče Cortona.

Nastavení prohlížeče Cortona

Po kliknutí pravým tlačítkem myši na odkaz *Preferences* a v záložce *Navigation* nastavíte u *Animate Viewpoints* volbu *Always* a na záložce *Renderer* zatrhněte u *Antialiasingu* *Idle-time*. Při příliš světlých barvách zaškrtněte *Strict VRML 97 Compliance* u *Advanced* v záložce *Renderer*.



Navigační panel a nastavení předvolby u prohlížeče Cortona.

Předností druhého prohlížeče **Cosmo Player** z adresy ovrt.nist.gov/cosmo. Je snadnější prohlížení pomocí tří tlačítek myši. Levým tlačítkem *Tilt* (náklon), prostředním *Walk* (chůze), pravým *Slide/Pan* (posun). Tlačítkem *Viewpoints* se přepínáte v různých pohledech do plánku, volbou *Gravity* zapínáte létání.




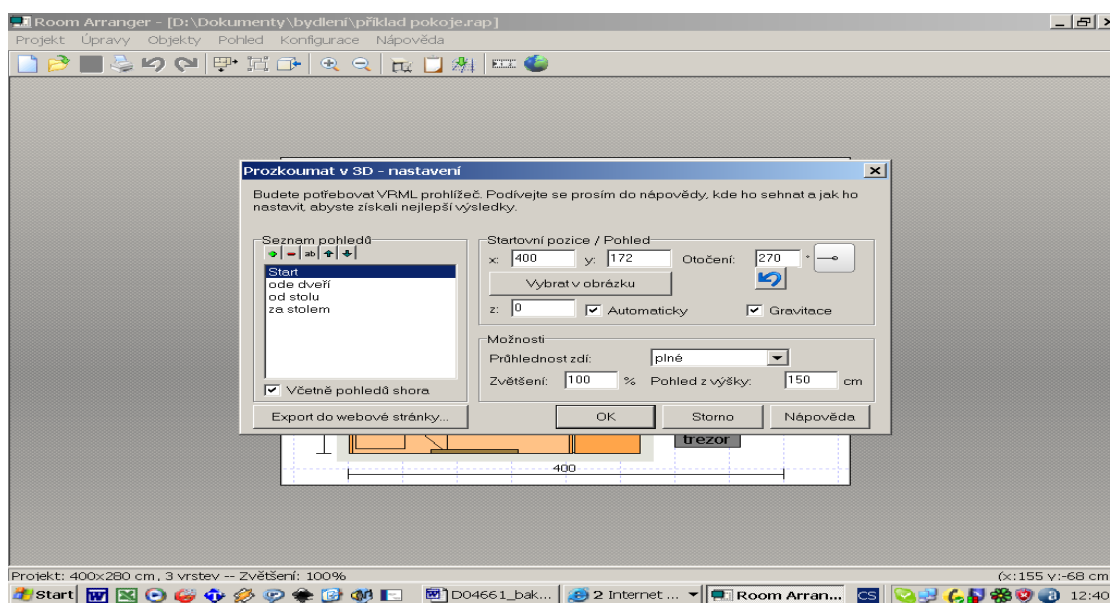
Ovládací panel prohlížeče Cosmo Player.

Nastavení prohlížeče Cosmo Player

Preference v záložce *Graphics* vyberte *OpenGL Renderer*. S *Open GL* v tomto prohlížeči dosáhnete vyšší rychlosti a plynulosti.

Prohlížení ve 3D

Klikněte na tlačítko *Prozkoumat ve 3D*  a nastavíte pohled, kterým si prohlédnete plánek. V *Seznamu pohledů* zeleným tlačítkem „+“ vyberete a pojmenujete nový pohled. Zvolíte místo, odkud se chcete dívat do prostoru plánu a směr potvrdíte. Tlačítkem *Vybrat v obrázku* se šipka myši změní v zaměřovací kříž, tím kliknete do plánu např. u vstupních dveří, ukazatel *otočení* nastavíte na směr, kterým se chcete dívat a potvrdíte tlačítkem *OK*.



Nastavení pohledu do prostoru plánu.

Použitá literatura a zdroje:

HRABIEC, Miroslav. *Kreslení plánek pomocí počítače v programu Room Arranger* [cdrom]. [cit. 8.2.2013].

ADAMEC, Jan a kol. *Room Arranger* [online]. [cit. 8.2.2013]. Dostupný na WWW: <http://www.roomarranger.com>

Obrázky použity z těchto zdrojů:

Použity screeny vlatních objektů a ikon z programu Room Arranger