



עדכונים לגרסה 2016

אוגוסט 2015

מבוא

בעדכון זה ריכזנו את ההסברים על השינויים שחלו בגרסה 2016 של תוכנת רויט. בגרסה החדשה הוכנסו שינויים מעטים, בעיקר בתהליכי ביצוע הדמיות.

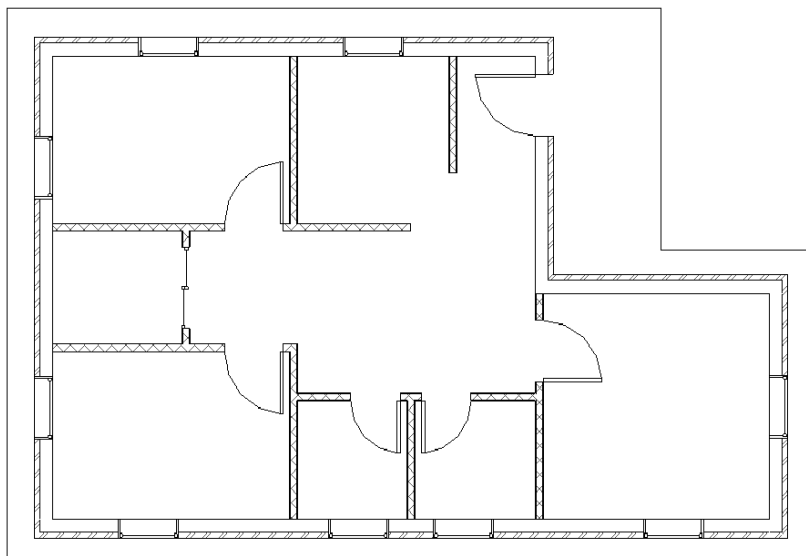
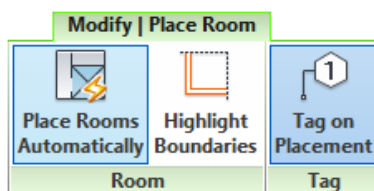
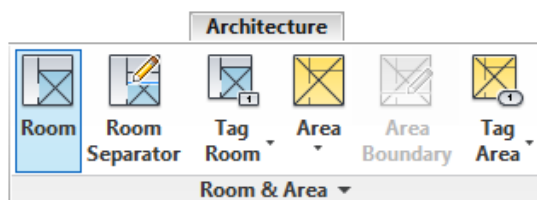
אנו מאחלים לקוראים וללומדים הנאה רבה,
מחברי הספר זאב גלברד ושלמה רבין

תוכן העניינים

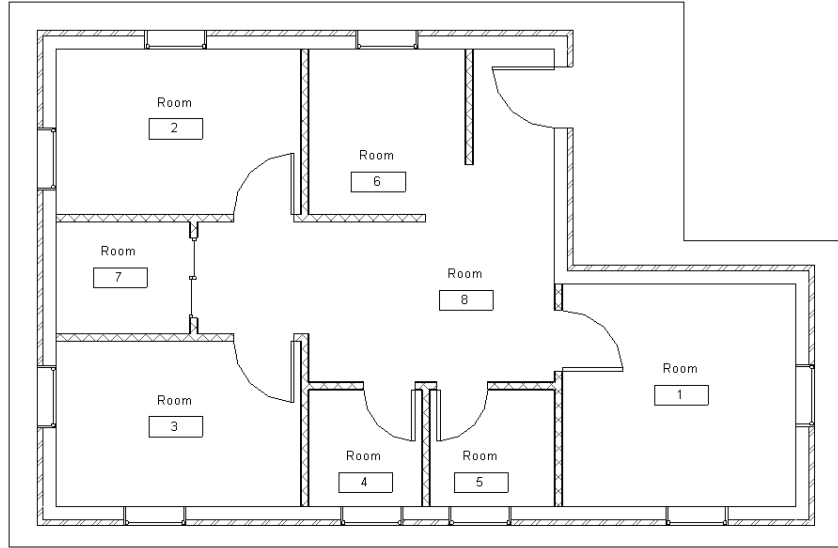
443	Place Rooms Automatically – סימון חדרים אוטומטי
445	Sun Path – תאורת השמש
446	Rendering – שינויים בהפקת תמונות הדמיה

סימון חדרים אוטומטי – Place Rooms Automatically

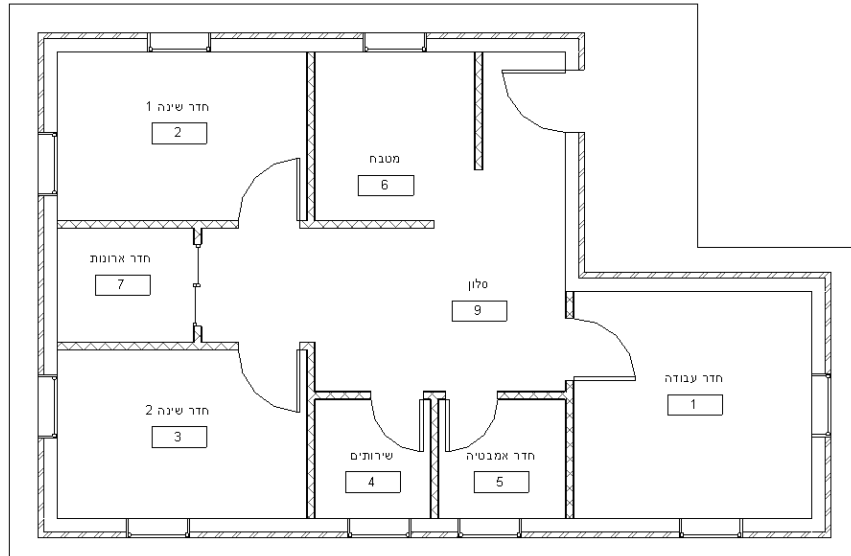
בגרסה 2016 נוספה פקודה חדשה המאפשרת לסמן את כל החדרים במפלט באופן אוטומטי. השימוש בפקודה פשוט וידידותי. לאחר הפעלת הפקודה **Room** מתוך קבוצת הפקודות **Room & Area** נפתחת הכרטיסייה הזמנית **Modify | Place Room** ובה הפקודה החדשה **Place Rooms Automatically**. לחיצה על סמל הפקודה תסמן את כל החדרים במפלט הפעיל. כל חדר מקבל שם ברירת מחדל (**Room**) ומספר. אפשר לשנות את שמות החדרים ואת המספור.



שרטוט מפלט לפני סימון החדרים

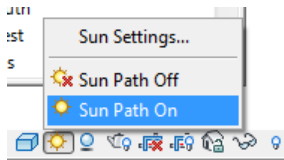


שרטוט מפלס לאחר סימון החדרים



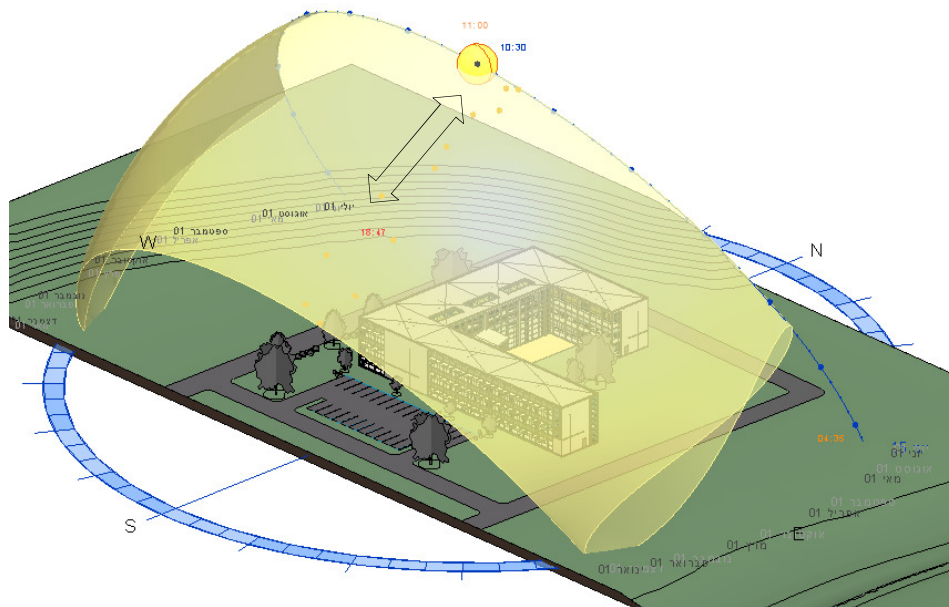
שרטוט מפלס לאחר שינוי שמות החדרים

תאורת השמש – Sun Path (עדכון)



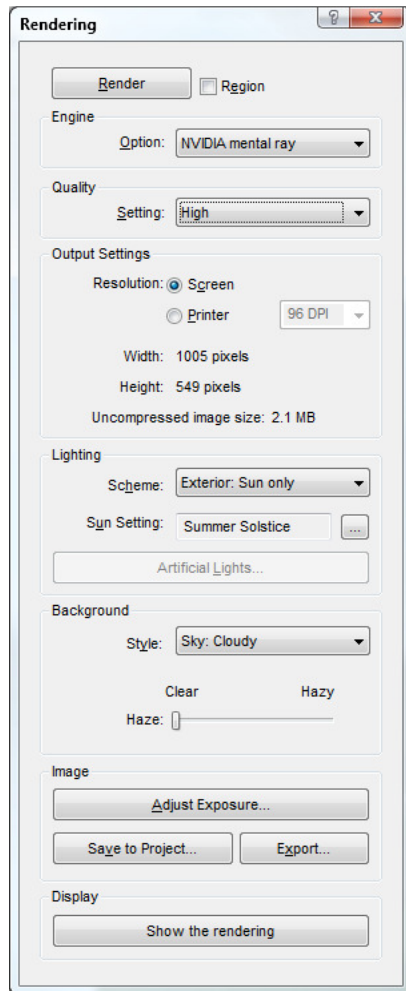
התוכנה מאפשרת להגדיר את מאפייני תאורת השמש גם באופן ידני, באמצעות הפקודה **Sun Path On** הנמצאת בחלקו התחתון של המסך. מומלץ להשתמש במבט תלת-ממדי שהוכן מראש בתצוגה מסוג **Shading**. לאחר הפעלת הפקודה יוצגו על המבט התלת-ממדי מעגל הכיוונים ומסלול זריחת השמש. לקביעת תאריך לחץ על התאריך הקיים ועדכן אותו לתאריך הרצוי. לשינוי השעה לחץ על השעה הנמצאת ליד השמש ועדכן אותה לשעה הרצויה. גרירת השמש באופן ידני משנה את כיוון הזריחה ומאפשרת לראות את התוצאה על המסך.

כמו כן אפשר לשנות את תאריך ואת שעת זריחת השמש באופן ידני באמצעות גרירת תמונת השמש. גרירה על המסלול משנה את שעת הזריחה, וגרירה בכיוון ניצב למסלול הזריחה משנה את תאריך הזריחה. בעת כיוון ידני של תאריך הזריחה מוצג מעל המודל הטווח האפשרי בהתאם לאזור הגאוגרפי שנבחר קודם. אפשר להגדיר את מאפייני זריחת השמש גם בחלון הדו-שיח **Sun Settings** (ראה בעמ' 313 בספר).

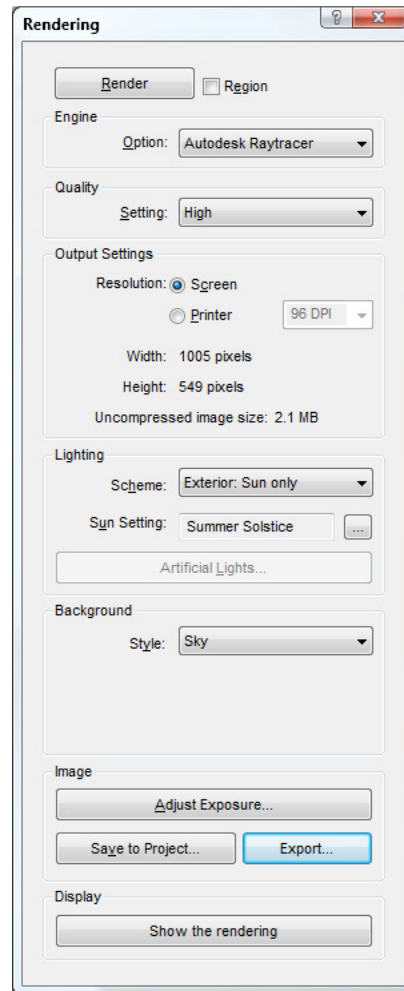


שינויים בהפקת תמונות הדמיה – Rendering

בגרסה 2016 של התוכנה נוספה אופציה לביצוע הדמיה: **NVIDIA mental ray**. האופציה מאפשרת להפיק הדמיה מדויקת יותר עם יותר אפקטים ויזואליים, בעיקר באיכות רקע התמונה, בהשוואה להדמיה הרגילה מסוג **Raytracer**. האופציה **Raytracer** מאפשרת ליצור תמונות הדמיה סטטיות בלבד. באופציה **NVIDIA Walkthrough** (ראה בספר בעמ' 340). אפשר להשתמש בסרטוני אנימציה שהוכנו באמצעות הפקודה

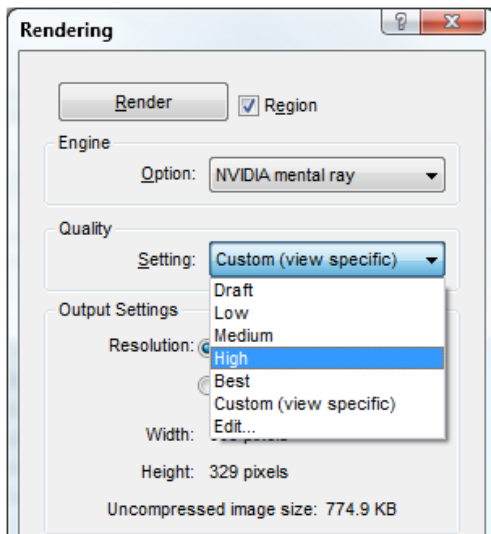


NVIDIA mental ray

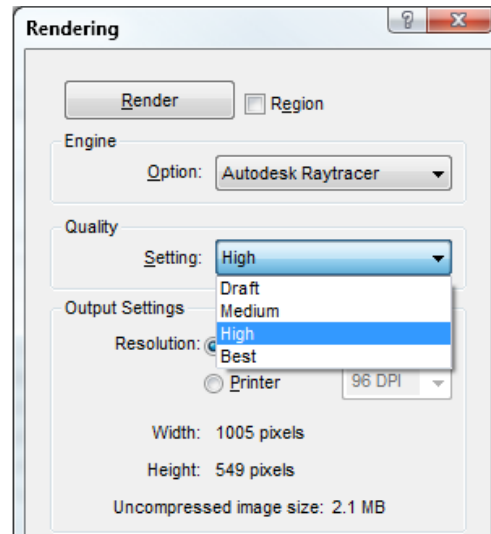


Raytracer

בבחירת איכות התמונה באופציה החדשה **NVIDIA mental ray** קיימות יותר דרגות איכות של הדמיה.

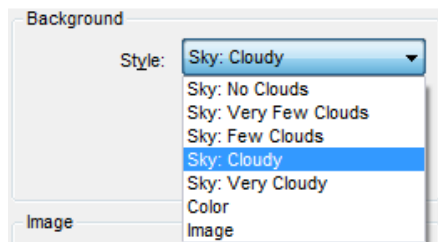


NVIDIA mental ray

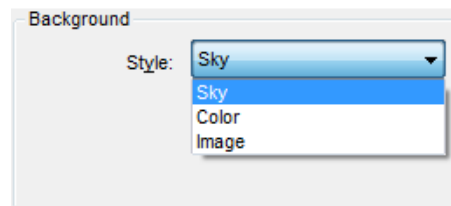


Raytracer

בהדמיה מסוג **NVIDIA mental ray** נוספו אפשרויות לביצוע הדמיה עם אפקטים ברקע המודל.

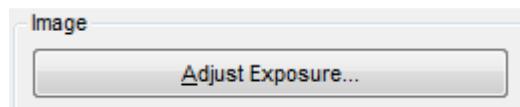


NVIDIA mental ray



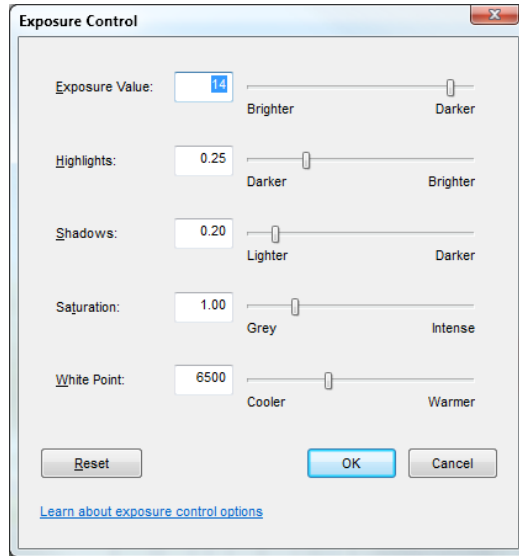
Raytracer

לאחר ביצוע ההדמיה אפשר לראות את התוצאה באמצעות הפקודה **Adjust Exposure** הנמצאת בחלון הדו-שיח **Rendering**.

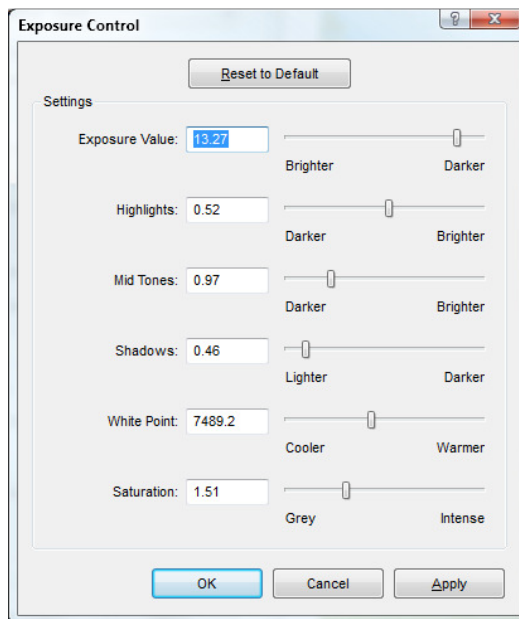


איכות ההדמיה תלויה בעיקר ברמת החומרה. לביצוע הדמיה באיכות גבוהה דרוש מחשב חזק עם כרטיס מסך איכותי וגודל זיכרון אופרטיבי **RAM** מרבי.

בגרסה 2016 של התוכנה נוספו בהדמיות מסוג **NVIDIA mental ray** אפשרויות חדשות לשיפור תמונות ההדמיה, המקנות להן מראה אמיתי יותר.



Raytracer



NVIDIA mental ray



תמונת הדמיה שנוצרה באמצעות האופציה **Raytracer**



תמונת הדמיה שנוצרה באמצעות האופציה **NVIDIA mental ray**



כל הזכויות שמורות
למחברי הספר: זאב גלברד ושלמה רבין

טל' סלולרי: זאב גלברד 050-6221209
שלמה רבין 050-6445383

אתר האינטרנט: <http://grcad.co.il>
דואר אלקטרוני: grcad@grcad.co.il