

[1 – Új menüfunkciók](#)

[2 – Új eszközök és paraméterek](#)

[3 – RENDER+ opciók bővítése](#)

[4 – Kilincs paraméter-csoport az ajtókhöz és ablakokhoz](#)

## 1 – Új menüfunkciók

### 1.1 3D - Képszerkesztő

Általános képezelő funkció, mellyel tetszőleges képeket dolgozhatunk össze, és a végeredményen további szerkesztő munkákat végezhetünk. Ezzel a menüponttal a 3D ablakban készített, háttérképpel kombinált modellek végleges képein is végezhetünk további módosításokat.

A funkció alapvetően a olyan képek készítésére hivatott, amely egy háttér fotót, egy számított modell képet és különböző régiókat (poligonok, pixelek) tartalmaz. A háttér fotó természeténél fogva egy perspektív kép, amit egyfajta színpadként foghatunk fel. Ezen a színpadon helyezük el mélységében a számított modell képet és a környezetet. A végső kép a fóliaként egymásra helyezett alpha channel-es régiók során alakul ki. Emellett a funkció eszköze lehet egyéb kép-manipulációknak is, például alpha channel-es képek elkészítéséhez.

A következő régiókkal dolgozhatunk alulról felfelé:

**Háttér** – hiánya esetén fekete a háttér

**Háttérképek** – a modell által takart képek

**Számított modell kép** – ha nincs megadva akkor azonos a háttér képpel

**Előtér képek** – a modell előterében elhelyezett képek

**Átlátszó régió**

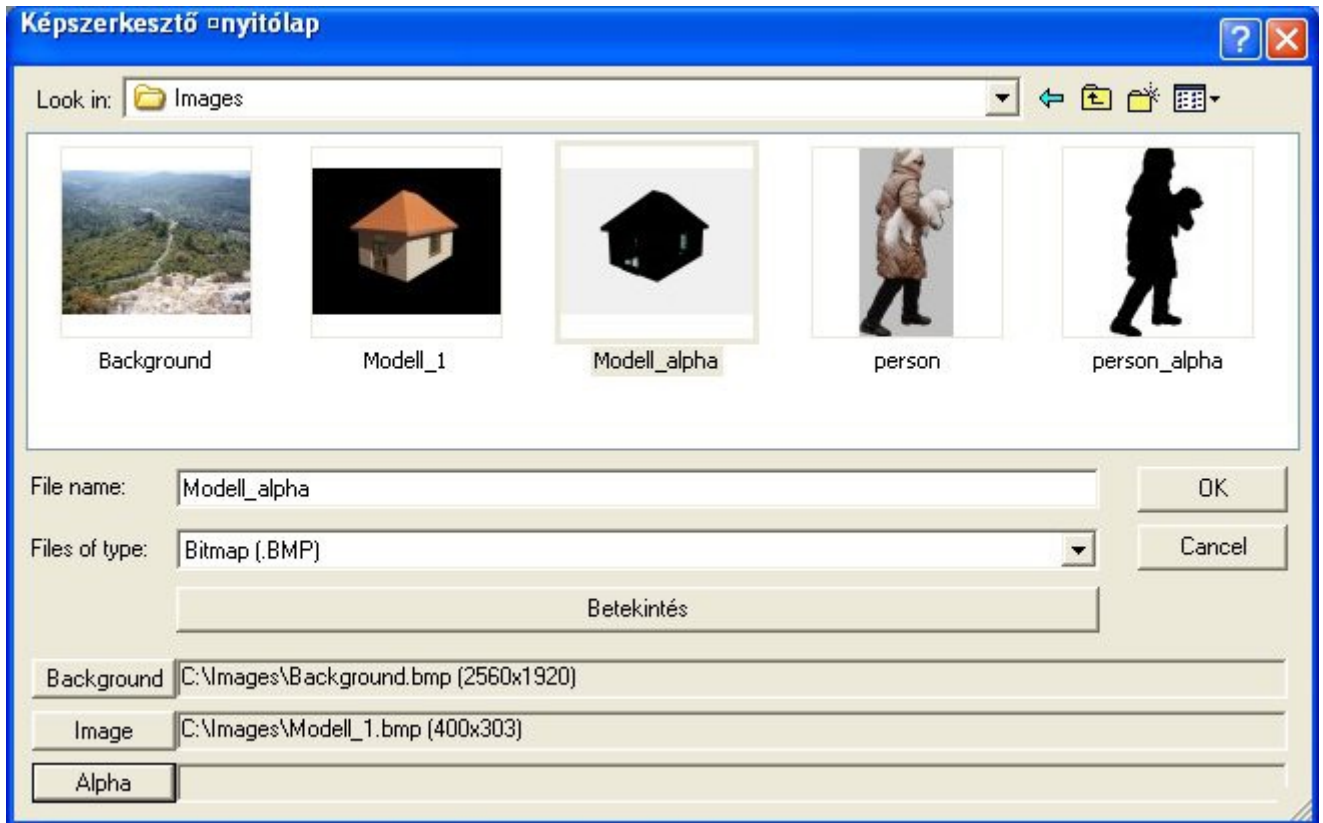
**Minta régió**

**Árnyék/Fény régiók**

Az utolsó négy típus tetszőleges sorrendbe rendezve követheti egymást, így érhető el egy viszonylagos térhatás. A háttérkép és a számított modell kép méretének lehetőség szerint azonosnak kell lenni, ha mégis eltérő a méretük, akkor mindig a háttérkép mérete lesz az irányadó. A végső kép szerkesztése során munkánk bármikor elmenthető egy belső formátumú CFI kiterjesztésű fájlba, ill. onnan újraindítható és folytatható.

A menüpont meghívása után párbeszédablak nyílik meg:

**Képszerkesztő nyitólap**



### Fájl neve

Válassza ki a kívánt képet. A kiválasztás után az alsó három gomb valamelyikét is nyomja le, ez dönti el, hogy a készülő végleges képnek melyik komponense legyen.

### Fájl típusa

Háromféle fájl típus közül lehet választani.

- Compressed Final Image (.CFI): az Image ablakban készülő képet a munka bármelyik fázisában el lehet menteni .CFI formátumban. Ezeket a félkész képeket itt lehet újra megnyitni és a szerkesztést folytatni. A .CFI az ArchiTECH.PC saját belső formátuma, tartalmazza a képszerkesztés során elhelyezett különféle régiókat is.
- Bitmap Image (.BMP): BMP formátumú képek beolvasása
- JPEG Data (.JPG): JPG formátumú képek beolvasása

### Háttér (Background)

A végleges képben ez a kép fog háttérként szolgálni, és a különféle, háttérre vonatkozó szerkesztő műveletek lesznek rá érvényesek. Ha üresen marad, akkor a háttér fekete színű lesz.

Kattintson a gombra, a Fájl neve mező aktuális tartalma, az éppen kiválasztott fájl bekerül ebbe a mezőbe.

Újabb kattintás a gombon törli a tartalmát.

### Kép (Image)

A végleges képben az itt beolvasott tetszőleges képet a program úgy kezeli, mint a 3D ablakban készített számított modell képét, vagyis a különféle, számított modellképre vonatkozó szerkesztő műveletek lesznek rá érvényesek.

Kattintson a gombra, a Fájl neve mező aktuális tartalma, az éppen kiválasztott fájl bekerül ebbe a mezőbe.

Újabb kattintás a gombon törli a tartalmát.

### Alpha

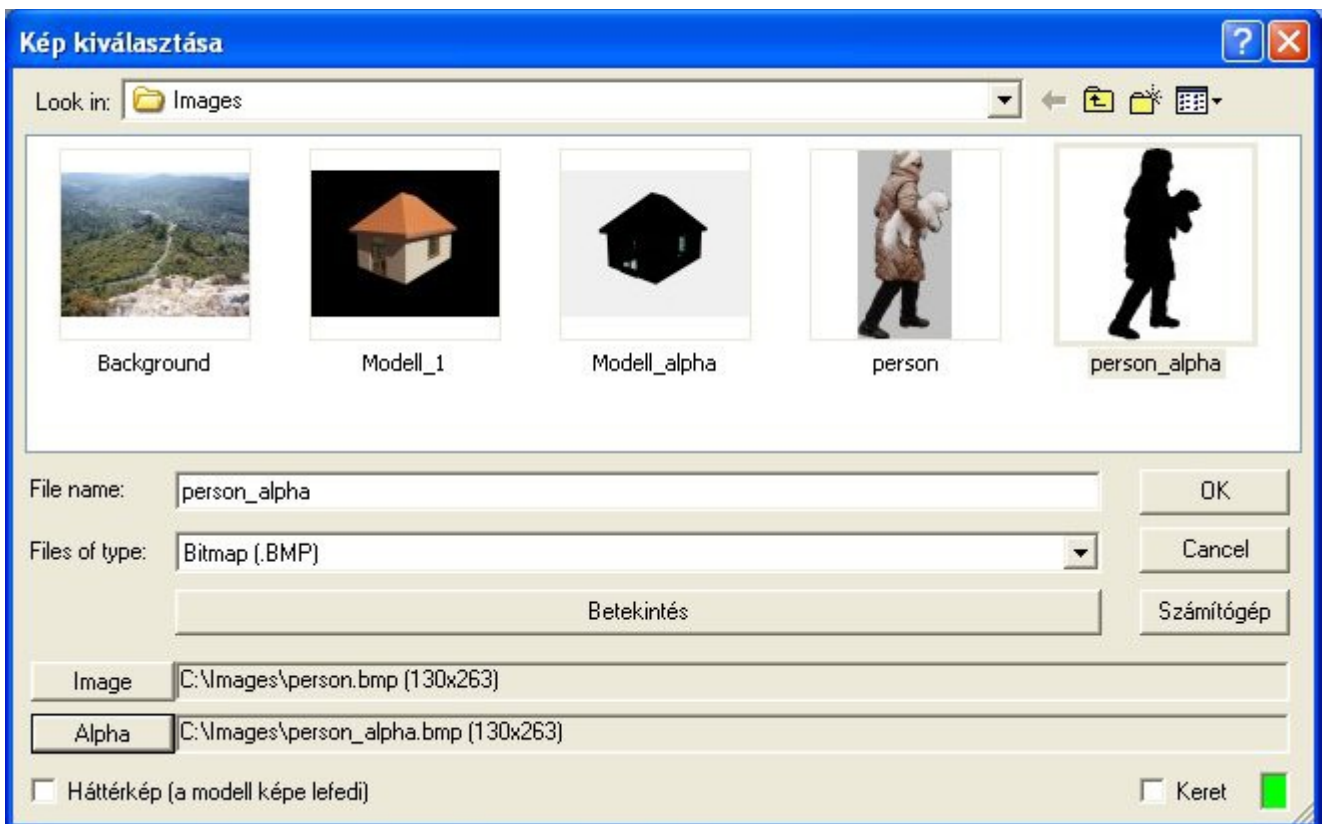
Az Image mezőben szereplő kép alpha channel párja, amennyiben létezik. Ha a 3D ablakban a modell számításnál alpha channel opciót kértünk, ez a fájl automatikusan elkészül a modell képével együtt. Ellenkező esetben gondoskodni kell a meglétéről.

Kattintson a gombra, a Fájlnév mező aktuális tartalma, az éppen kiválasztott fájl bekerül ebbe a mezőbe. Újabb kattintás a gombon törli a tartalmát.

Nagy képek esetén (amennyiben a háttérkép vagy a számított modell nagyobb, mint a képernyő mérete) a kép beolvasása után automatikusan preview módban jelenik meg. Ilyenkor lekicsinyített formában látható a munkánk aktuális állapota. A kép maga ilyenkor nem változtatható. Egy téglalap jelöli a szerkesztő ablakot, mely a Jobbra-Balra, Le-Föl nyilakkal a kívánt helyre mozgatható. Ha a munkaterület kijelölésével végeztünk, akkor ENTER lenyomásával léphetünk be a szerkesztő módba. A preview állapotba a p, P billentyűk lenyomásával bármikor visszaválthatunk. A mód választásának további szükséges feltétele, hogy ne legyünk egyik zoom állapotban se, illetve ne legyen megkezdett régió.

## Új régiótípus: Kép

A végleges képhez a modellen kívül további kiegészítések adhatók, pl. emberek, növények, utcabútorok, járművek, stb. Kattintson a képen arra a pontra, ahová az ábra középpontját szeretné elhelyezni, megnyílik a képválasztó párbeszédablak. Bezárása után megjelenik az ábra, melynek pontos pozícióját az alábbi billentyűparancsok segítségével lehet véglegesíteni. A parancsok használata előtt vigye a kurzort a kép belsejébe.



### Fájlnév

Válassza ki a beillesztendő képet.

### Fájl típusa

Válassza ki a kép formátumát (BMP, JPG, GIF, PNG)

### Kép (Image)

A végleges képben az itt beolvasott tetszőleges kép mindig legfelülre kerül, tehát a háttér és a modellt is takarja.

Kattintson a gombra, a Fájlnév mező aktuális tartalma, az éppen kiválasztott fájl bekerül ebbe a mezőbe. Újabb kattintás a gombon törli a tartalmát.

## Alpha

Az Image mezőben szereplő kép alpha channel párja, amennyiben létezik.

Kattintson a gombra, a Fájlnév mező aktuális tartalma, az éppen kiválasztott fájl bekerül ebbe a mezőbe. Újabb kattintás a gombon törli a tartalmát.

## Háttérkép (a modell képe lefedi)

A kapcsoló bekapcsolt állapotában a beolvasott kép a modell mögé, annak takarásába kerül, de az alapként választott háttérkép előtt marad.

## Keret és szín

A Keret opció bekapcsolásával 1 pixelnyi keret rajzolódik a kép kontúrájára. Kattintson a szín ikonra és válassza ki a keret színét.

A további lehetőségeket lásd: 3D - Háttérbe illesztett végleges kép módosítása

## 1.2 Elemeket vonalláncsal elvág

A <Szerkesztés - Elemeket vonalláncsal elvág> parancs az aktuális eszközhöz tartozó elemeket több részre vágja az egymást követő kattintásokkal meghatározott vonallánc mentén. Az elemeknek nem kell kijelöltnnek lenniük. Az összes olyan elem, amely belesik a vágóvonalba és az aktuális eszköz típusával megegyezik, el lesz vágva. A Nyíl eszközben a <Elemeket vonalláncsal elvág> parancs valamennyi elemet elvágja, függetlenül annak típusától.

A menüparancs fődémekre, tetőkre, sraffozásokra és terep platókra működik 2D nézetben.

Kapcsolódó témakörök: Szerkesztés - Minden elemet vonallal elvág

## 2 – Új eszközök és paraméterek



### A3 – Vonallánc hossza (2D nézet)



### A5 - Vonallánc hossza (3D szerkesztő nézet)

Információt ad egy vonallánc hosszáról. Kattintson egymás után a vonallánc sarokpontjaira, az utolsó pontot kettős kattintással vagy jobb kattintással jelölje meg (vagy a jobb kattintásra feljövő menüben az OK-t választva), illetve kattinthat az első pontra is. Egy dialógusablakban jelenik meg a kívánt információ.

*Ez a művelet a rajzterület bármely pontján végrehajtható.*



### E9 - Szelemenek hozzáadása egy tetőrészlethez

Meglévő tetősík egy részére szelemensor elhelyezése. Kizárólag a Tárgy könyvtár meghatározott eleme használható ebben az eszközben (Általános tetőgerenda). Az elhelyezésre kerülő szelemen paraméterei előzetesen is beállíthatók, a párbeszédablak az eszközre történő kettős kattintással nyitható meg.

Kattintson a tetősík belsejében és rajzoljon egy gumivonalat. A második kattintással a megrajzolt gumivonal két végpontjának a tető referenciavonalára eső vetülete jelöli ki azt a tartományt, ahová a szelemenek kerülnek. A rajzon egy ideiglenes téglalap jelöli a szelemenek helyét. A megnyíló párbeszédablakban a jellemző paraméterek állíthatók be (Szelemen párbeszédablak). További sajátosságok a 3D nézetben való szerkesztés során.

A tető szerkezeti elemei nem követik automatikusan a tető változásait és a tető törlésével ezek az elemek nem törölődnek! A tetősík bármely paraméterének módosítása után a szerkezeti elemek paramétereinek ellenőrzése és korrekciója is szükségessé válik.



### E11 - Szarufák hozzáadása egy tetőrészlethez

Meglévő tetősík egy részére szarufák elhelyezése. Kizárólag a Tárgy könyvtár meghatározott eleme használható ebben az eszközben (Általános tetőgerenda). Az elhelyezésre kerülő szarufa paraméterei előzetesen is beállíthatók, a párbeszédablak az eszközre történő kettős kattintással nyitható meg.

Kattintson a tetősík belsejében és rajzoljon egy gumivonalat. A második kattintással a megrajzolt gumivonal két végpontjának a tető referenciavonalára eső vetülete jelöli ki azt a tartományt, ahová a szarufák kerülnek. A rajzon egy ideiglenes téglalap jelöli a szarufák helyét. A megnyíló párbeszédablakban a jellemző paraméterek állíthatók be (Szarufa párbeszédablak).



### E13 - Tetőlécek hozzáadása egy tetőrészlethez

Meglévő tetősík egy részére lécsor elhelyezése. Kizárólag a Tárgy könyvtár meghatározott eleme használható ebben az eszközben (Általános tetőgerenda). Az elhelyezésre kerülő lécsor paraméterei előzetesen is beállíthatók, a párbeszédablak az eszközre történő kettős kattintással nyitható meg.

Kattintson a tetősík belsejében és rajzoljon egy gumivonalat. A második kattintással a megrajzolt gumivonal két végpontjának a tető referenciavonalára eső vetülete jelöli ki azt a tartományt, ahová a lécsor kerül. A rajzon egy ideiglenes téglalap jelöli a lécsor helyét. A megnyíló párbeszédablakban a jellemző paraméterek állíthatók be (Szarufa párbeszédablak).



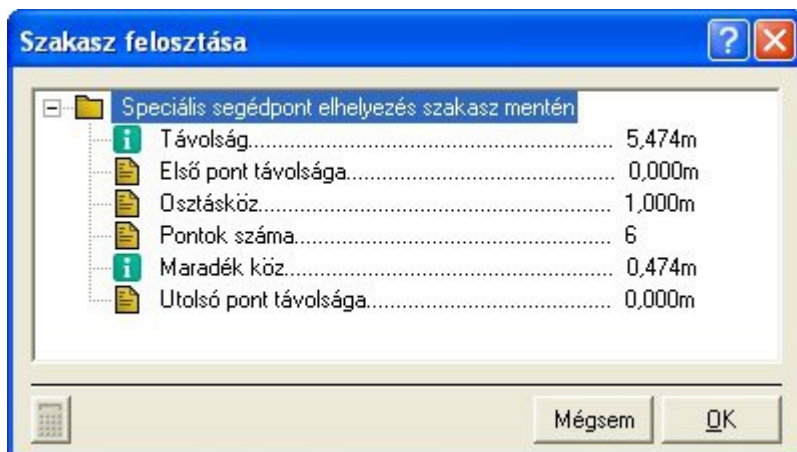
### N10 – Speciális segédpont elhelyezés szakasz mentén (2D View)

### J3 - Speciális segédpont elhelyezés szakasz mentén (3D Edit View)

Azonos távolságra levő segédpontok elhelyezése egy látszólagos szakaszon.

A szakasz rugalmas vonalként jelenik meg (kattintson mindkét végére). Segédpont sorozat keletkezik a megjelenő párbeszédablakban beállított speciális paramétereknek megfelelően.

A szakasz két végpontjára nem kerülnek segédpontok.

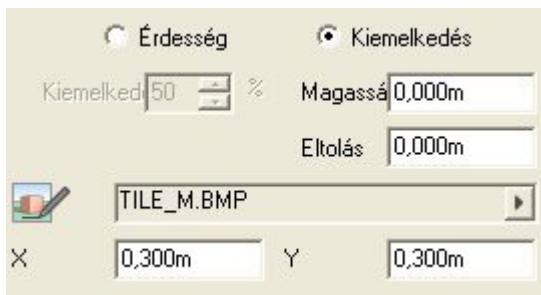


### Fal láthatósága

A falak speciális opcióval is rendelkeznek: *Sraffozás nélkül*. Ezt választva a falak sraffozása nem látszik a 2D nézetben, viszont a 3D nézet metszetrajzain megjelennek.

### 3 - RENDER+ opciók bővítése

Az *Érdesség* csoportban található új paraméterrel az APC alapú és a RENDER+ textúrákra egyaránt hatást gyakorolhatunk.



#### **Kiemelkedés**

A Kiemelkedés paramétert a bitmap (beleértve a méretét is), a Magasság és az Eltolás együttesen határozza meg.

A *Magasság* paraméter a modellben a maximális magasságot adja meg. A pont valódi magassága a bitmaptól függ: a legvilágosabb szín lesz a legmagasabb.

Az *Eltolás* az egész felület eltolása. Például, ha a az offset értéke a kiemelkedés értékének -1-szerese, a létrejövő felület bemélyed a felületbe.

A sztenderd ArchiTECH.PC-alapú textúrák esetében vagy az *Érdesség* vagy a *Kiemelkedés* opció lehet használatban. a RENDER+ textúrák esetén mindkettőt egyidejűleg lehet használni.

### 4 – Kilincs paraméter-csoport az ajtókhöz és ablakokhoz

Valamennyi ajtó és ablak könyvtári egység új paraméter csoporttal egészült ki: KILINCS. A fogantyú és a címer típusa külön állítható, a TEXTÚRA csoportban az ezekhez rendelhető textúrák is megtalálhatók.

