

Nowości w ABISPhotostudio w wersji 28



OŚWI / GEOG

Określenie położenia słońca dla poszczególnych perspektyw.

TRAN / TŁO - 1PLAN

aktualizacja i zapisywanie zmian.

TRAN / PARM

Zmiana parametrów ostrości.

EXPT / POV - FILM

Perspektywy i filmy z głębią ostrości.

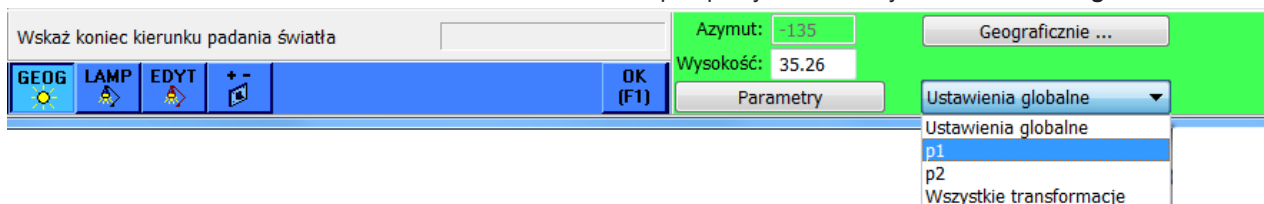
MATE / KOLOR

Wzorniki kolorów.

OŚW / GEOG

Położenie słońca

Ustawienie położenia słońca może być zdefiniowane globalnie lub przyporządkowane indywidualnie do każdej ze zdefiniowanych perspektyw. Standardowo każda perspektywa ma domyślne "*Ustawienie globalne*".



Jeżeli chcemy konkretnej perspektywie przyporządkować konkretne położenie słońca to należy wybrać z listy nazwę perspektywy (**p1**) i zdefiniować położenie słońca parametrecznie lub graficznie.

Jeżeli się zmieni nasłonecznienie w *Ustawieniach globalnych* to ustawienia dla poszczególnych perspektyw pozostaną bez zmian.

Ustawienie "*Wszystkie transformacje*" umożliwia przyporządkowanie nowego nasłonecznienia dla wszystkich widoków i perspektyw.

TRAN / TŁO, 1PLAN

Aktualizacja widoków

Funkcja <Aktualizuj widok> umożliwia zapisanie zmian tła i pierwszego planu i przyporządkowanie tych zmian do bieżącej perspektywy.

PARM Zmiana parametrów perspektywy

Pozycja głębi ostrości = <ESC>



Funkcja umożliwia zmianę głębi ostrości.

Dokonane zmiany można zapisać klikając **<Aktualizuj widok>**. Zmiany zostaną przypięte do aktualnego widoku.

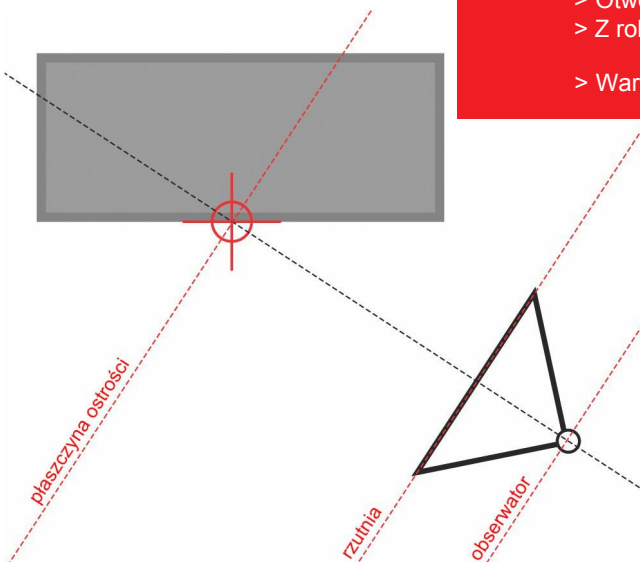
> FOCUS / Głębina ostrości

Focus określa płaszczyznę gdzie perspektywa zostanie policzona z uwzględnieniem głębi ostrości.

Aktualny focus pokazany jest na ekranie krzyżykiem a na zielonym polu podana jest odległość ostrej płaszczyzny od obserwatora. Kliknięciem na rysunku przejmujemy odległość.

Przejmowanie odległości Z od obserwatora:

- > Cursor ustawić na wybranym elemencie i przejść wysokość naciskając np. **Shift+F**
- > **Wartość Z:** zostanie wpisana jako propozycja. Potwierdzamy naciskając **Enter**.
- > Można również kliknąć prawym klawiszem na polu **Z:**
- > Otworzy się roleta z opcjami wyboru.
- > Z rolety wybrać pasującą i wskazać na rysunku element.
- > **Wartość Z:** zostanie wpisana. Potwierdzamy naciskając **Enter**.



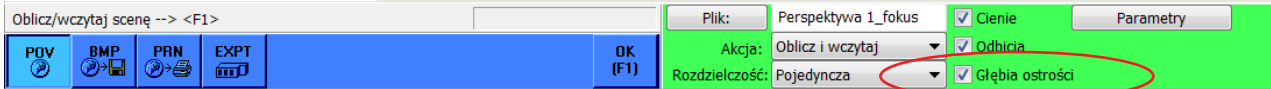
Absolutna odległość **Z:** jest zasadniczo odległością rzutni od płaszczyzny ostrości. Analizując rzeczywistą odległość od obserwatora należy doliczyć odległość rzutni od obserwatora.

Podana płaszczyzna ostrości dotyczy aktualnej i nazwanej perspektywy. Klikając **<Aktualizuj widok>** zapiszemy zmiany w aktualnej perspektywie.



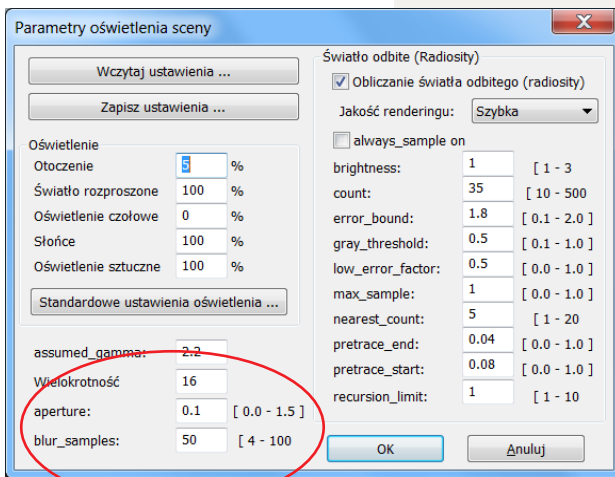
EXPORT

EXPT/POV POV-Ray z głębią ostrości



Funkcja **EXPT / POV** otrzymała dodatkowy parametr umożliwiający obliczanie perspektywy z głębią ostrości.

PovRay w trakcie obliczania perspektywy z głębią ostrości oprócz odległości wykorzystuje jeszcze dwa inne parametry.



EXPT - POV / Parametry ...

> aperture [0.0 - 1.5]

jest parametrem określającym skalę rozmycia. Czym wyższy parametr tym rozmycie jest większe. Wartość 0.0 oznacza że obraz jest w całości ostry

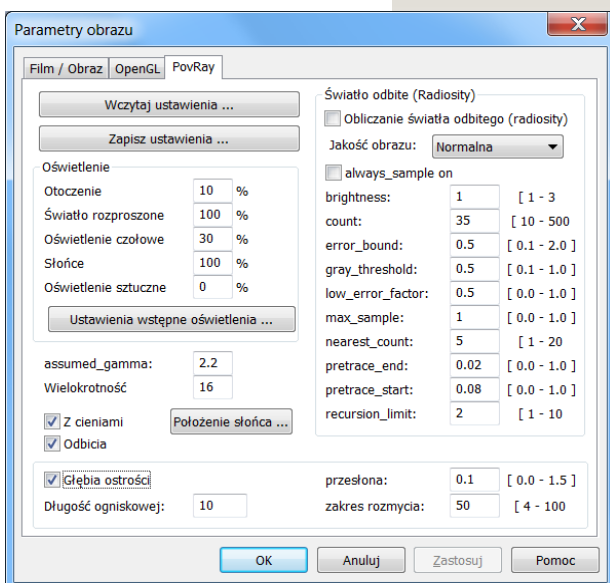
> blur_samples [1 - 100]

Określa ile promieni ma być użytych do obliczenia jednego piksela.

więcej = większa dokładność i czas obliczania. Wartość **50** umożliwia uzyskanie dobrej jakości przy rozsądnym czasie obliczania.

FILM POV-Ray z gł bi ostro ci

Również filmy można tworzyć z użyciem **Głębi ostrości**.



> Przy czym punkt ostrości zawsze znajduje się w środku obrazu.

> Odległość płaszczyzny czyli długość ogniskowej określa się w oknie **Parametry obrazu**.

Korzyści wynikające z użycia głębi ostrości

> zwiększenie wrażenia przestrzenności

Poprzez koncentrację na jednym punkcie obrazu wzmaga się wrażenie 3D!

> bardziej realistyczne odbicia w oknach

Odbicie w oknach staje się rozmyte w przeciwieństwie do krawędzi okien co tworzy bardzo naturalne wrażenie.

> **Renderings bez efektu interferencji pikseli**

Faktury o dużej dokładności z dużej odległości sprawiają wrażenie ziarnistości. Dzięki głębi ostrości można zlikwidować ten niepożądany efekt. Uzyskujemy zatem płynne przejście od detalu do tła.



> **Redukcja efektu Moiré tworzącego łuki**

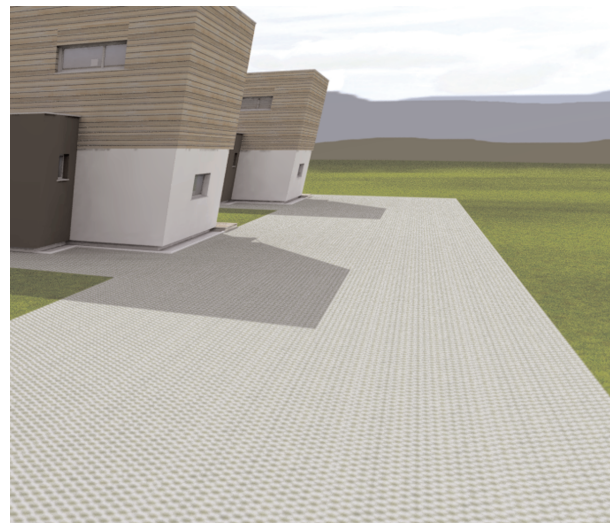
Efekt Moiré polega na interferencji dwóch rastrów i tworzeniu się trzeciego wynikowego rastra, który znacząco obniża jakość wizualizacji.

Dzięki głębi ostrości można zredukować lub wyeliminować całkowicie interferencje rastrów.

Ważne!
Wszystkie dodatkowe funkcje w renderingu wydłużają czas obliczania. Głębina ostrości zwiększa ten czas 2-, 3-krotnie. Zatem wygodnie jest korzystać z tej funkcji jeżeli model jest już dopracowany i rendering ma służyć prezentacji.



bez głębi ostrości



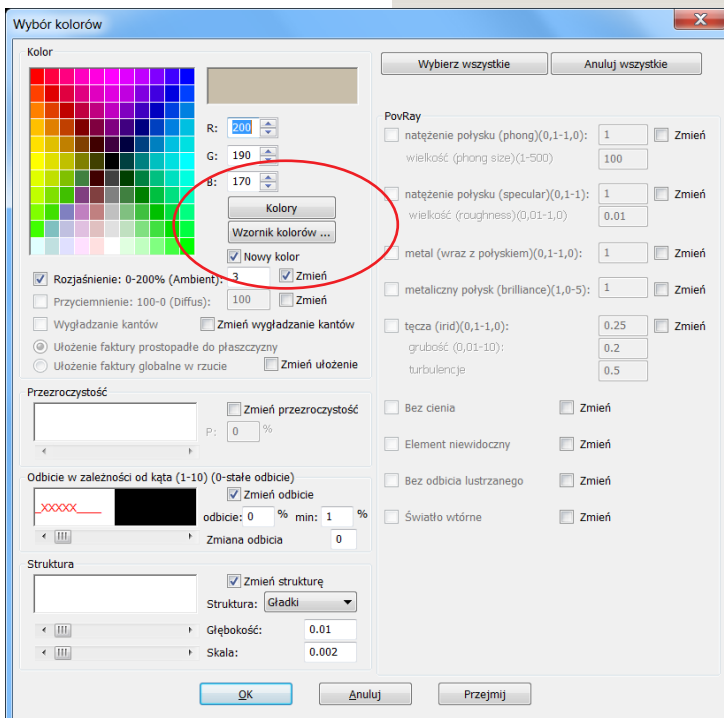
z głębią ostrości

KOLOR z wzorników kolorów

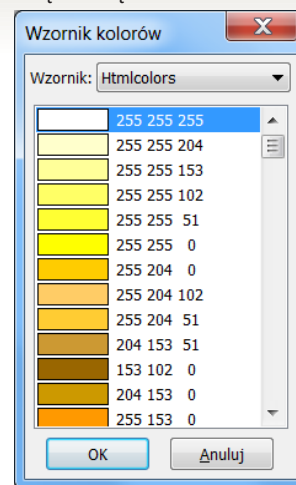


Również w ABIS Photostudio istnieje możliwość korzystania ze **Wzorników kolorów**.

Wybór kolorów



Kliknięciem na klawiszu **Wzornik kolorów ...** otwiera się tabelę kolorów:



W tych tabelach mogą być zapisane różne wzorniki np.: RAL, PANTONE, CIELAB, ...)

Wzorniki kolorów dostępne są również podczas definiowania tła:

- > TŁO - kolor
- > TŁO - czasza nieba / kolor podstaw
- > TŁO - pliki panoramiczne / kolor podstawy

