



SIMAR-Design FX

How to ...

Fotorealistisch perspectief in
versie FX 6

SIMAR-Design FX: Fotorealistisch perspectief in versie FX 6

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	2
DIRECT FOTOREALISTISCH	3
AUTOMATISCH KUNSTSTLICHT	3
RAMEN EN DEUREN MET GLAS	4
STAP 1: NAVIGEREN.....	4
STAP 2: ACHTERGROND.....	5
STAP 3: VERLICHTINGSTHEMA.....	5
STAP 4: RENDEREN.....	7
EXTRA STAP 5: SFEERVERLICHTING.....	8
EXTRA STAP 6: RICHTING VAN DE ZON	8
EXTRA STAP 7: TABBLAD RENDEREN	8
EXTRA STAP 8: PERSPECTIEF WERKTABBLADEN	9
HET CONCEPT "WITTE KEUKEN"	9

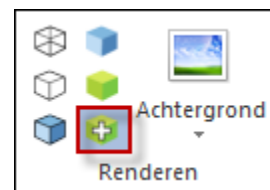
INLEIDING

Deze 'How to' is in het leven geroepen om het begrip 'Fotorealistisch perspectief' meer duidelijkheid te geven in de huidige FX versie 6. Dit is namelijk grotendeels vernieuwd in vergelijking met voorgaande versies. In SIMAR-Design FX versie 6 zijn voortaan veel minder handelingen nodig voor de belichting van de keuken en vanwege de hoge snelheid van de render staat het fotorealistisch perspectief dus vele malen sneller op uw beeldscherm.

DIRECT FOTOREALISTISCH

Na het maken van een ontwerp in SIMAR-Design FX komt de stap om het geheel in 3D weer te geven en dan waarschijnlijk zo realistisch mogelijk. Met de huidige FX versie 6 kan dat namelijk direct. In voorgaande versies van FX moest u eerst nog kamerlichtpunten toevoegen. Daar zijn toentertijd nog verschillende combinaties voor gemaakt om met minimale handelingen een gemiddelde keuken uit te lichten. Nu is de algemene belichting van de ruimte voortaan automatisch.

Dat wil zeggen dat u voortaan direct naar het aanzicht perspectief kan navigeren en vervolgens de gewenste render kan kiezen. U heeft waarschijnlijk al gezien dat de standaard render 'Inkleuren' voortaan ook al de belichting van uw keuken goed laat zien. Als u dan vervolgens kiest voor de render 'FR presentatie plus' dan wordt uw ontwerp in de hoogst mogelijke fotorealistische weergave getoond.



Wat gebleven is dat de sfeerverlichting, zoals onderbouwspots en ledstrips zelf door u geplaatst moeten worden. Maar voor standaard inbouwspots onder bovenkasten is nog steeds de knop 'Standaard verlichting' beschikbaar. Daar later meer over.

Nu volgt eerst een korte uitleg betreft de automatische belichting van de ruimte. Handig voor u om de werking hiervan te weten, want met bepaalde instellingen veranderd deze mee.

AUTOMATISCH KUNSTSTLICHT

De ruimte die u getekend wordt voortaan al direct van kunstlicht voorzien. De grootte van de ruimte bepaald ook de hoeveelheid standaard lichtpunten, ook als u later nog de ruimte gaat vergroten of verkleinen wordt de hoeveelheid hierop aangepast.

Opmerking 1: De standaard lichtpunten zijn niet als groep of afzonderlijk te beïnvloeden, deze zijn standaard in het programma aanwezig.

Opmerking 2: Het automatische kunstlicht verdwijnt als groep wanneer u voor een verlichtingsthema kiest, zoals middagzon, bewolkt, enz. Hiermee schakelt FX versie 6 volledig over op daglicht van buitenaf. Er moet dan wel een raam of een deur met glas aanwezig zijn. Anders wordt alsnog het automatisch kunstlicht actief.

Opmerking 3: De standaard lichtpunten kunnen in bepaalde situaties als lichtval zichtbaar worden. Deze lichtpunten worden op een vaste afstand van een muur geplaatst ter hoogte van het plafond. Wanneer u de ruimte opvult met een voorzetmuur of een koof dan wordt de afstand tussen een standaard lichtpunt kleiner en kan de lichtval zichtbaar worden op een object. Wanneer u een alternatief wenst leest u dat terug in 'Opmerking 2'. Zie voorbeeld in afbeelding.



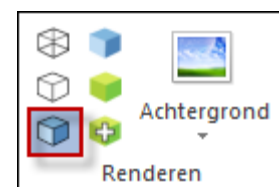
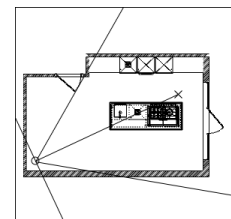
RAMEN EN DEUREN MET GLAS

Met fotorealisme draait het natuurlijk om een zo'n natuurgetrouwe weergave van de werkelijkheid. Vandaar dat glas in ramen en deuren voortaan daadwerkelijk daglicht naar binnen laten vallen. Dit gebeurt automatisch en de grootte van het glas bepaald ook de hoeveelheid daglicht, ook als u later nog het raam of deur zou vergroten of verkleinen wordt de hoeveelheid aangepast. Dit wil dus zeggen, dat met een grote raampartij er veel daglicht op de keuken zal vallen.

STAP 1: NAVIGEREN

Na het maken van een ontwerp in SIMAR-Design FX komt de stap om het geheel in 3D weer te geven. Navigeer allereerst binnen het aanzicht perspectief naar de gewenste kijkrichting. Doe dit bij voorkeur in de render 'Inkleuren' vanwege de snelheid waarmee deze render wordt weergegeven.

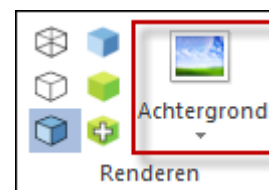
Opmerking: Navigeren met een 'zwaardere' render kan ook altijd, omdat u uiteindelijk niet hoeft te wachten tot de gehele render op het beeldscherm staat. Onderbreek deze gerust door het kiezen van een andere kijkpositie of kijkrichting en zie dat de render automatisch opnieuw wordt gestart.



STAP 2: ACHTERGROND

Kijkt u na het navigeren op een raampartij met zicht naar buiten dan kunt u daarachter een geschikte achtergrond kiezen.

Tip: Maakt u de keuze voor een achtergrond in combinatie met de render 'Inkleuren' dan verliest u minder tijd aan de opbouw van het perspectief.



Opmerking: Een gekozen achtergrond wordt achter al het glas in ramen en deuren zichtbaar. Er zijn ook situaties waarachter een deur bijvoorbeeld de woonkamer bevindt. Schakel hierbij de achtergrond uit en zie dat vervolgens het glas niet meer transparant wordt getoond.

Selecteer hiervoor de deur en kies via tabblad **Artikelen** in de groep **Eigenschappen** voor **Instellingen** en vink de optie **Binnenraam of binnendeur** aan. Zie in afbeelding hiernaast dat de achtergrond niet meer achter de rechter deur zichtbaar is.



Let op, deze optie werkt alleen in de renders FR presentatie en FR presentatie plus.

STAP 3: VERLICHTINGSTHEMA

Laat u de keuze voor een verlichtingsthema op 'Geen' staan, dan zal het automatisch kunstlicht actief zijn in de gehele ruimte. Dit in combinatie met daglicht van de aanwezige ramen en deuren met glas.



Misschien stelt u zich de vraag, wanneer kies ik voor een verlichtingsthema? Deze keuze is aan u zelf. Kiest u voor een natuurgetrouwe weergave met juist wel of geen thema, oftewel het verschil tussen een weergave met daglicht of enkel met kunstlicht.

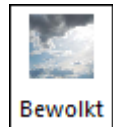
Neem bijvoorbeeld het thema 'Middagzon'. Deze gaat uw ruimte weergeven alsof we rond het middaguur leven met veel daglicht en de zon hoog aan de hemel die als zonnestraal naar binnen valt.



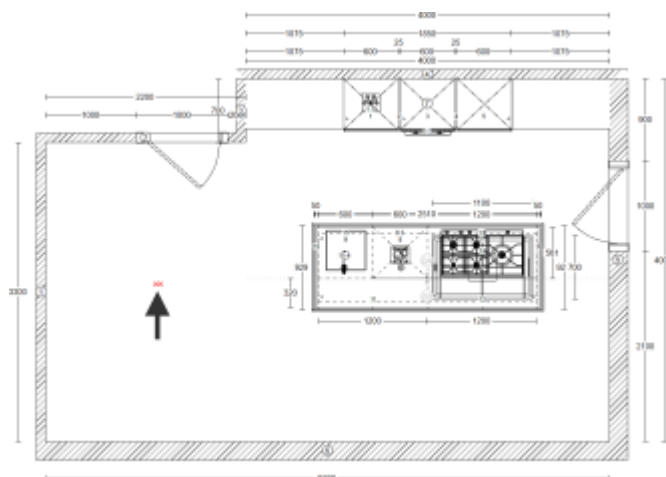
Of kies juist voor thema 'Bewolkt' wanneer u wel de natuurgetrouwe weergave wil van daglicht, maar niet een zonnestraal op de keuken wil hebben.



Opmerking 1: De verlichtingthema's hebben allen hun specifieke eigenschap. Naast dat het thema 'Bewolkt' het zonlicht uitschakelt, wordt ook de intensiteit van het daglicht afgezwakt, maar ook bijvoorbeeld de helderheid van de achtergrond. Dus al met al zijn het realistische keuzes die gemaakt kunnen worden.



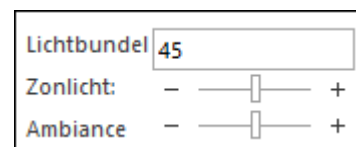
Opmerking 2: Een gekozen thema kan altijd nog worden gecombineerd met eigen toegevoegde lichtbronnen. Dit kan het geval zijn als er geen grote raampartij in de ruimte aanwezig is en daardoor minder daglicht naar binnenvalt. Een gedeelte van de keuken kan hierdoor meer in de schaduw komen te liggen. Voeg dan gerust extra kunstlicht toe, neem hiervoor artikel 'LICHTBRON' uit het bestand 'Verlichting' en sleep deze op de gewenste positie. Zie hieronder twee afbeeldingen met een enkele balkondeur en zie in de rechter afbeelding twee toegevoegde 'lichtbronnen' als extra kunstlicht in tegenovergestelde hoek dan waar de balkondeur zich bevindt.





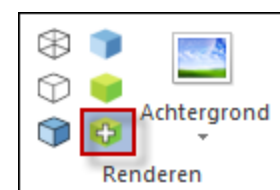
Tip 1: Voeg pas een extra lichtbron toe als alle daadwerkelijke inbouwspots en ledstrips zijn toegevoegd, want in de FX versie 6 wordt elke weerkaatsing van lichtval met omliggende objecten zo natuurgetrouw mogelijk berekend. Dus het kan zo maar zijn dat elke inbouwspot en ledstrip toch uiteindelijk voor voldoende kunstlicht zorgt.

Tip 2: Elk gekozen verlichtingsthema heeft zijn standaard instellingen, maar weet dat u deze altijd nog enigszins aan kan passen. De intensiteit van het zonlicht en ambiance zijn door middel van een schuifbalk in te stellen. Klik met een linker muisklik op de - of + voor een aanpassing in vaste stappen. Of klik met de linker muisklik direct op de gewenste positie. Onder ambiance wordt verstaan het omgevingslicht, oftewel in dit geval de intensiteit van het daglicht. De laatste instelling is hoek waarmee de zonlichtbundel de ruimte binnenschijnt. Een middagzon staat hoog aan de hemel en schijnt met zijn bundel onder een hoek van 45 graden. Met een zonsondergang staat de zon lager en heeft vandaar als standaard instelling een hoek van 25 graden. U kan deze waarde ook zelf aanpassen wanneer gewenst.



STAP 4: RENDEREN

Hier kunnen we eigenlijk heel kort over zijn, de beste render is 'FR presentatie plus'. De verklaring hiervoor is vrij gemakkelijk. Deze maakt de meeste berekeningen en dat ziet u ook gebeuren doordat deze laagje voor laagje het perspectief steeds opnieuw opbouwt. Dat wil zeggen dat elke lichtval, weerkaatsing en schaduwvorming steeds wordt herberekend tot een zo goed mogelijk realistisch resultaat.



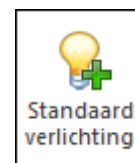
Opmerking: De render 'FR presentatie plus' hanteert ook de hoogste resolutie. Profiteer hiervan met kaderfronten en/of ander sterk geprofileerde onderdelen van de keuken. Zie dat vooral aan de strakke belijning van schuine lijnen, worden niet trapsgewijs weergegeven.

Tip: De overige renders zijn weer goed te gebruiken tijdens de ontwerpfase voor een snellere weergave van het perspectief.

EXTRA STAP 5: SFEERVERLICHTING

Onder sfeerverlichting wordt verstaan, de onderbouw- of inbouwspots en ledstrips onder bijvoorbeeld bovenkasten of verwerkt in een koof.

Automatisch: Wanneer de keuken is voorzien van boven- en/of klepkasten dan kunt u automatisch een inbouwspot onder deze kasten laten plaatsen. Ga naar tabblad **Beeld** in de groep **Verlichting** en druk op **Standaard verlichting**. Zie dat een standaard inbouwspot in het midden onder deze kasten wordt geplaatst.



Handmatig: Hiermee heeft u een ruimere keuze in verschillende modellen. Filter binnen het bestand 'Verlichting' via artikelgroep **Lichtbronnen** naar de gewenste sub artikelgroep.

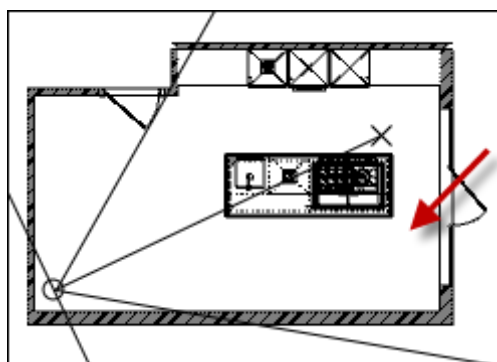
Lichtbronnen ▼
Spot onderbouw ▼
Spot plafond ▼
Ledstrip ▼

Tip: De artikelen met een 'potlood' zijn geschikt op als lengte artikel te worden geplaatst. Dat wil zeggen, van magneetpunt tot magneetpunt. Lees voor meer info de ontwerptekst die als 'tooltip' verschijnt bij een artikel met een 'informatie icoontje'.



EXTRA STAP 6: RICHTING VAN DE ZON

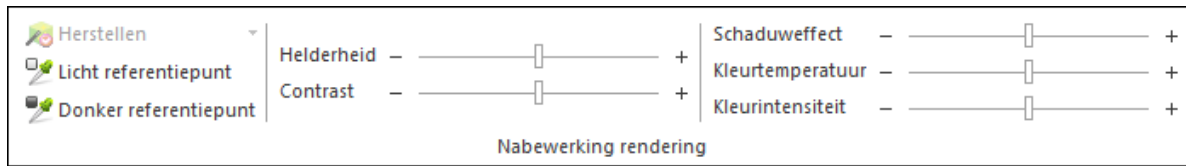
Wanneer u heeft gekozen voor een verlichtingsthema met een zon, dan kunt u de richting waar deze naar toe schijnt nog zelf bepalen. Klik op de gele pijlen en bepaal hiermee de richting waar de zon naar toe moet schijnen. Bekijk dit vanuit het bovenaanzicht met het raam als uitgangspunt.



EXTRA STAP 7: TABBLAD RENDEREN

Dit tabblad verschijnt als extra tabblad met de render FR presentatie en de FR presentatie plus. In dit tabblad kunt u het fotorealistische perspectief nog nabewerken met verschillende

schuifbalken, zoals helderheid en contrast. Klik met een linker muisklik op de - of + voor een aanpassing in vaste stappen. Of klik met de linker muisklik direct op de gewenste positie.

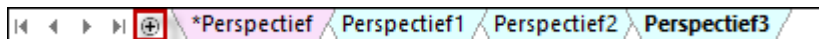


Opmerking 1: Weet dat deze aanpassingen direct worden opgeslagen. Extra uitleg hierover volgt in het volgende hoofdstuk tabbladen.

Opmerking 2: Maak de aanpassingen wanneer gewenst met de icoon 'Herstellen' ongedaan. Ook kunt u het icoon openklappen met het pijltje er naast om een bepaalde onderdelen te herstellen.

EXTRA STAP 8: PERSPECTIEF WERKTABBLADEN

Het aanzicht perspectief wordt steeds in zijn geheel automatisch opgeslagen in het '*Perspectief' werktabblad wat onderaan het venster staat in de kleur roze. Dat wil zeggen dat de naast de gekozen kijkrichting en render ook de achtergrond, verlichtingsthema, lagen en het rendergereedschap blijft behouden.



Tip 1: Maak een kopie van het tabblad met een klik op de kleine 'plus' om meerdere kijkrichtingen met dezelfde instellingen te maken en dat deze tevens worden opgeslagen. Of maak een kopie van een tabblad om deze juist met een afwijkende instelling weer te geven.

Tip 2: Wijzig de naam van een tabblad met een dubbelklik voor meer duidelijkheid.

Let op: De naam van een tabblad mag niet beginnen met een * of een + als de tekening vanuit een offerte of order is geopend. Tevens mogen mag deze ook geen tekens bevatten die niet door Microsoft Windows als geldige bestandsnaam worden geaccepteerd.

~" # % & * : < > ? / \ { | }

Opmerking: Wilt u het gemaakte perspectief aanzicht ook als afbeelding terug zien in de offerte of order, dan moet er altijd een kopie van het tabblad worden gemaakt. Het roze werktabblad wordt namelijk niet als afbeelding meegenomen naar de offerte of order.

HET CONCEPT "WITTE KEUKEN"

We krijgen zo nu en dan de opmerking dat de witte keuken in het aanzicht perspectief niet wit lijkt. Of dat bijvoorbeeld een witte muur niet wit lijkt. Uiteindelijk komen we altijd dichter bij de verwachting als men het principe weet van SIMAR-Design FX.

Het einddoel van SIMAR-Design FX is een zo realistisch mogelijke weergave van de keuken die in een bepaalde ruimte is geplaatst. Tijdens de berekening hiervan wordt met allerlei

factoren rekening gehouden wat het perspectief tot de meest realistische weergave brengt. Dus de belichting wordt berekend aan de hand van de hoeveelheid licht in en buiten de ruimte en uit welke richting deze komt. Tegelijkertijd wordt rekening gehouden met de reflectie en de kleur van alle oppervlakken. Op een glanzend oppervlak wordt de hoeveelheid licht wat hier op valt meer weerkaatst dan op een mat oppervlak, dus in de nabijheid van een glanzend oppervlak wordt de omgeving vervolgens ook meer belicht. Dit zelfde principe geldt ook voor de kleur van een oppervlak, een donkergrijze tegelvloer geeft de omgeving juist een iets donkere tint en een houten vloer maakt je omgeving juist wat warmer van kleur doordat hout veelal bruin van kleur is.

Hoe krijgt u nu uiteindelijk de meest "witte keuken" naar uw verwachting?

Gebruik een voldoende hoeveelheid licht. Heeft u een kleine glaspartij dan is het beter om veel kunstlicht te gebruiken, want er is niet voldoende daglicht. Dus kies als verlichtingsthema 'Geen thema' en zie dat alleen kunstlicht wordt gebruikt. Wanneer er geen raam aanwezig is dan wordt automatisch al gebruik gemaakt van alleen kunstlicht. Heeft u juist een grote glaspartij dan brengt dit het glas al daglicht in de ruimte en nog meer in combinatie met het verlichtingsthema 'Middagzon' of 'Bewolkt'.

Houdt verder de omgeving zo licht mogelijk van kleur. Muren, vloer en plafond in een lichte kleur. Een houten vloer bijvoorbeeld geeft de keuken altijd een warmere tint. Dus de witte keuken zal uiteindelijk ook 'warm wit' worden genoemd. Maar het goede nieuws is dat dit in werkelijkheid ook zo zal zijn als men een houten vloer heeft liggen.

Zie afbeelding hieronder, welke is gesplitst in het linker deel met een houten vloer en in het rechter deel een betonnen vloer in lichte kleur. Zie bijvoorbeeld in de koof wat een vloer met een warme kleur voor effect heeft op de omgeving en de beleving hiervan.

