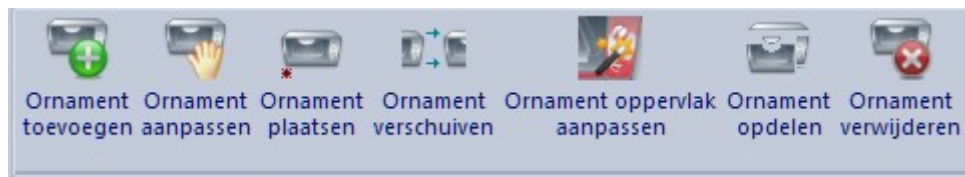


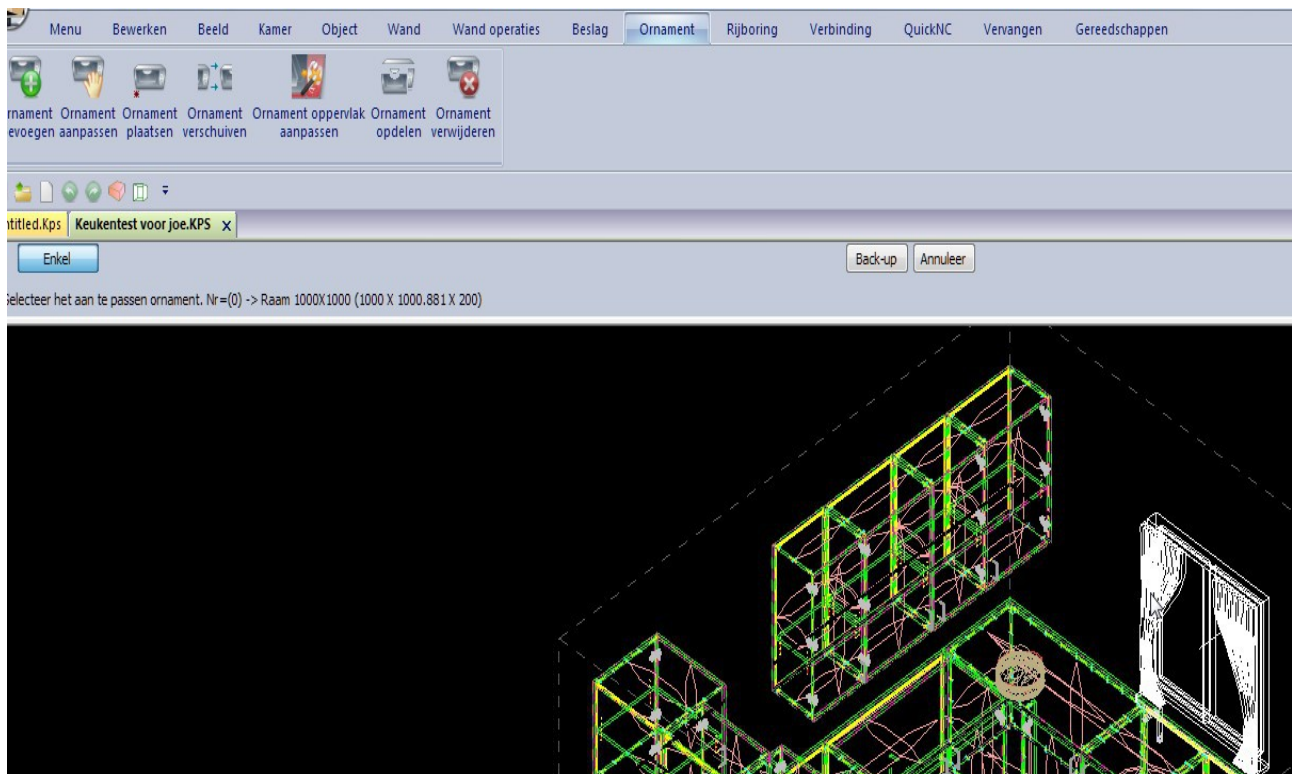
Geplaatste ornamenten aanpassen binnen Korpus.

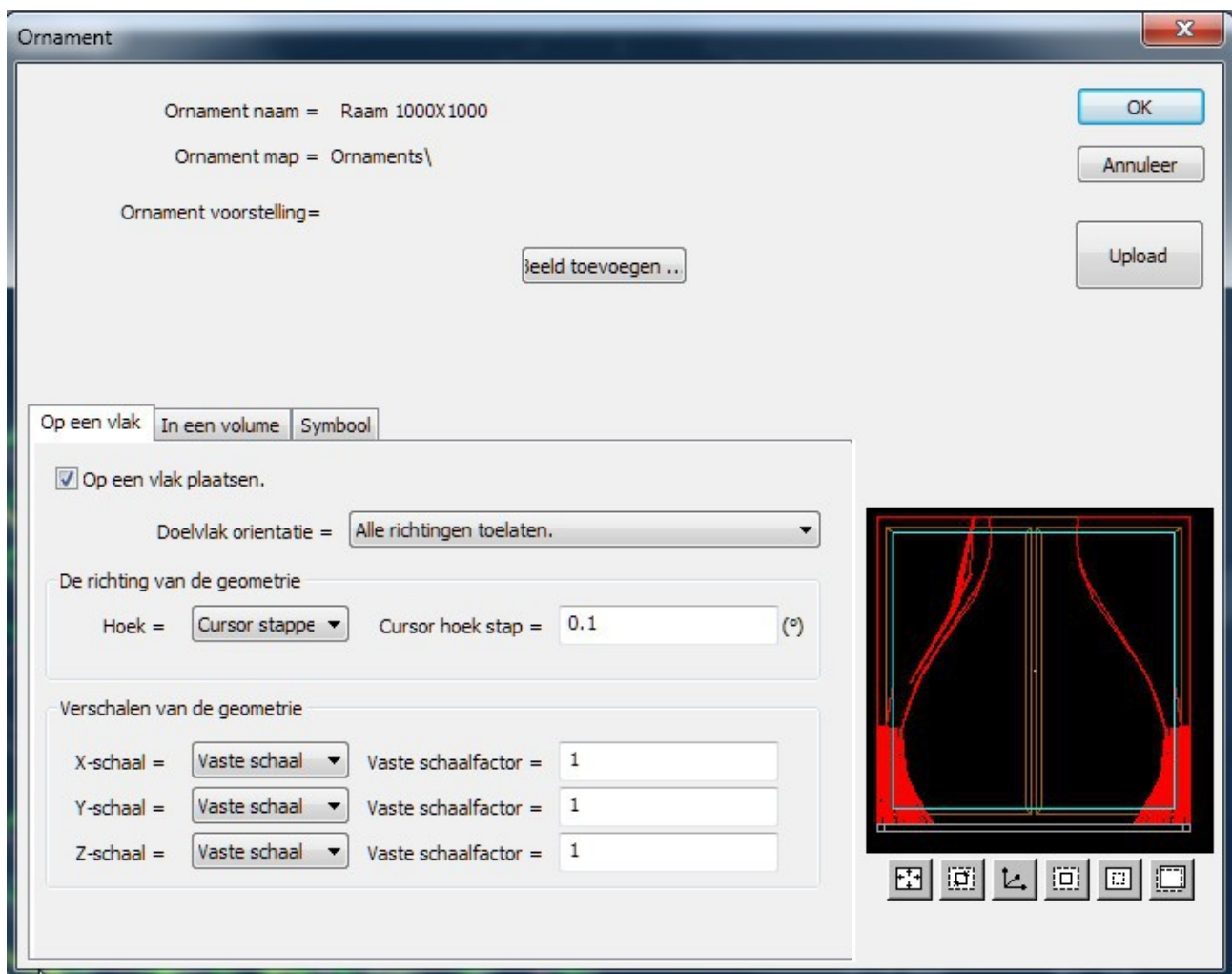
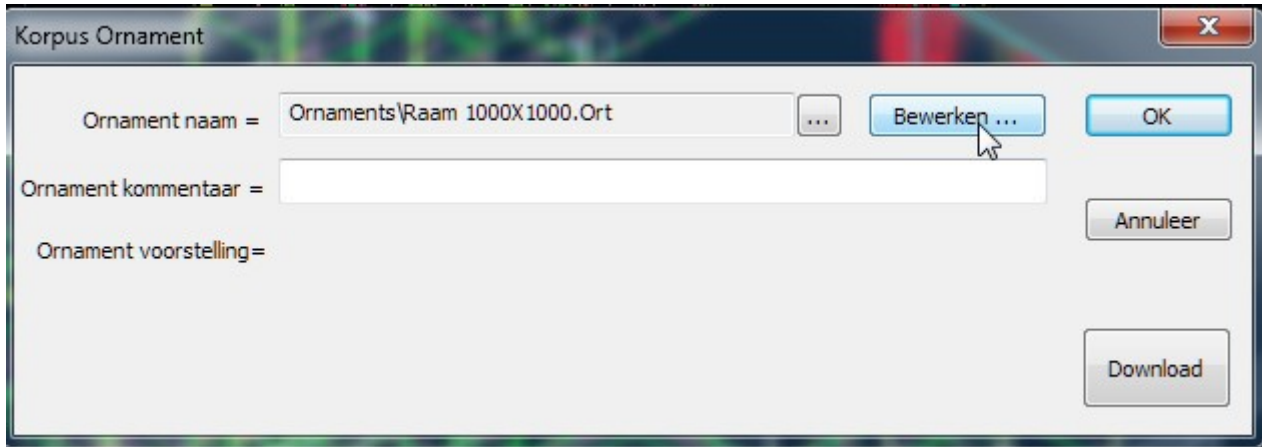


Algemene aanpassingen

men kan de algemene instellingen van het ornament aanpassen door het ornament te selecteren in de tekening en dan te bewerken.

Men kan hier instellingen aanpassen naar verscaling toe, plaatsing van het ornament,.....



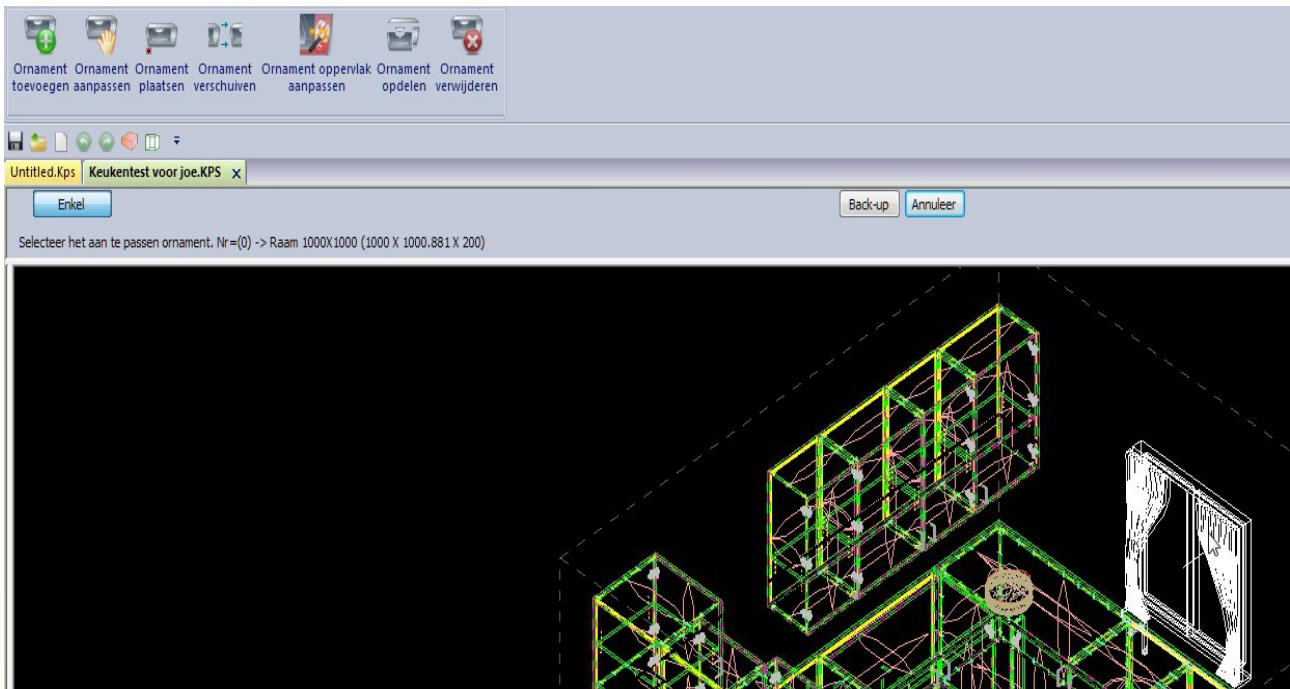


Ornament plaatsen

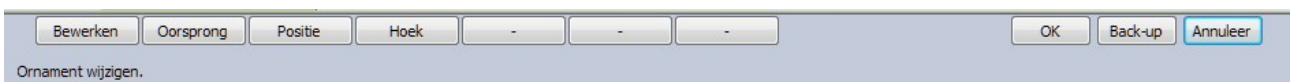
Bij het ornament plaatsen kan men corrigeren wat er bij het “ornament toevoegen” mis gelopen kan zijn.



Ornament selecteren:



selectie van bewerking:



1. Bewerken → zie algemene aanpassingen

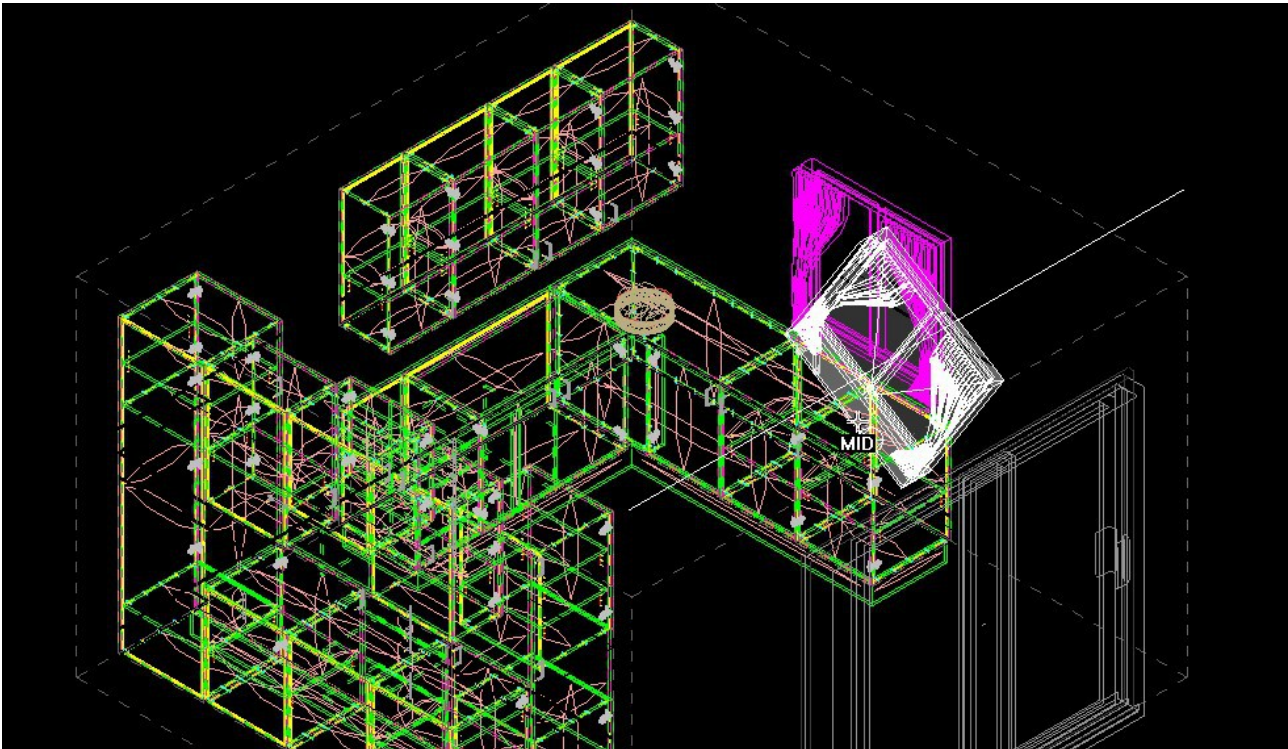
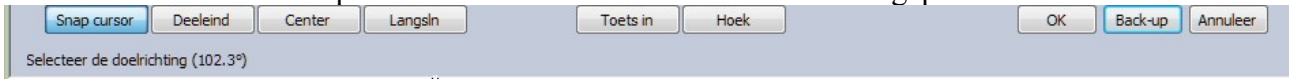
2. Oorsprong: hier kan men het nulpunt (ankerpunt) van het ornament aanpassen of verschuiven.



3. Positie : bij deze functie kan men het ornament herplaatsen dwz losmaken van de tekeningen en terug plaatsen zoals bij “ornament toevoegen”



4. Hoek : hier kan men bepalen onder welke hoek dit ornament moet geplaatst worden.



Ornament verschuiven



Indien dit ornament een juist bepaald ankerpunt heeft kan men in deze functie de plaatsing aanpassen met bepaalde maten.



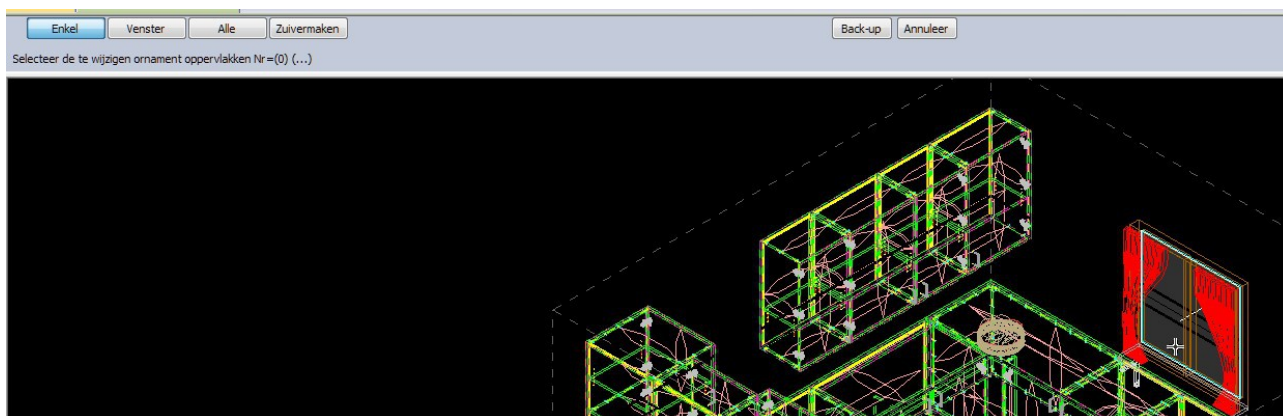
Hetzij door een nieuwe positie in te geven met “van tot”, hetzij door middel van “toets in” te verschuiven.

Dit is hetzelfde systeem zoals plaatsen van objecten, maar de ornamenten moeten 100% in orde zijn, de mogelijkheid bestaat dat ornamenten van websites (.3DS) fouten bevatten waardoor deze functie niet goed werkt.

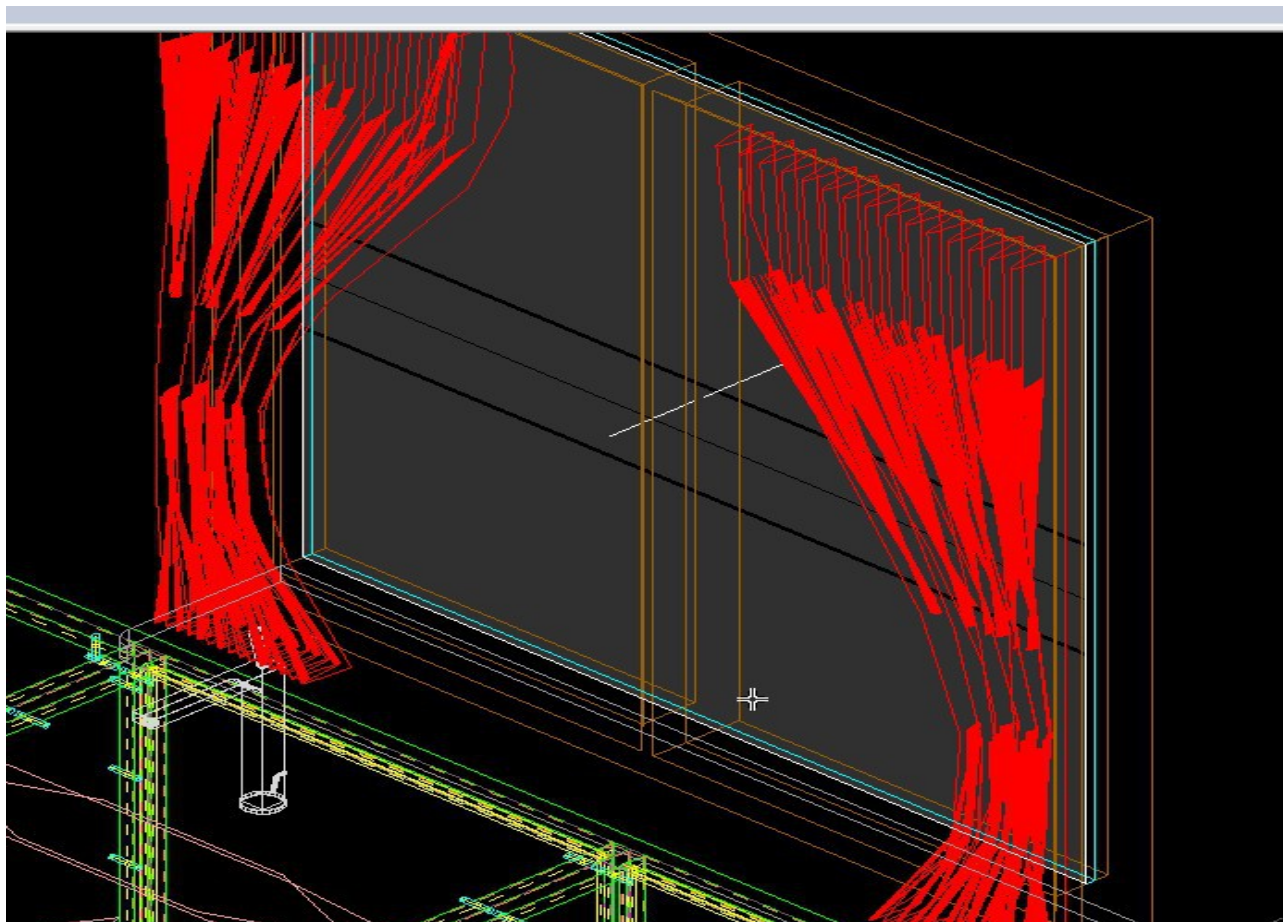
Ornament oppervlak aanpassen



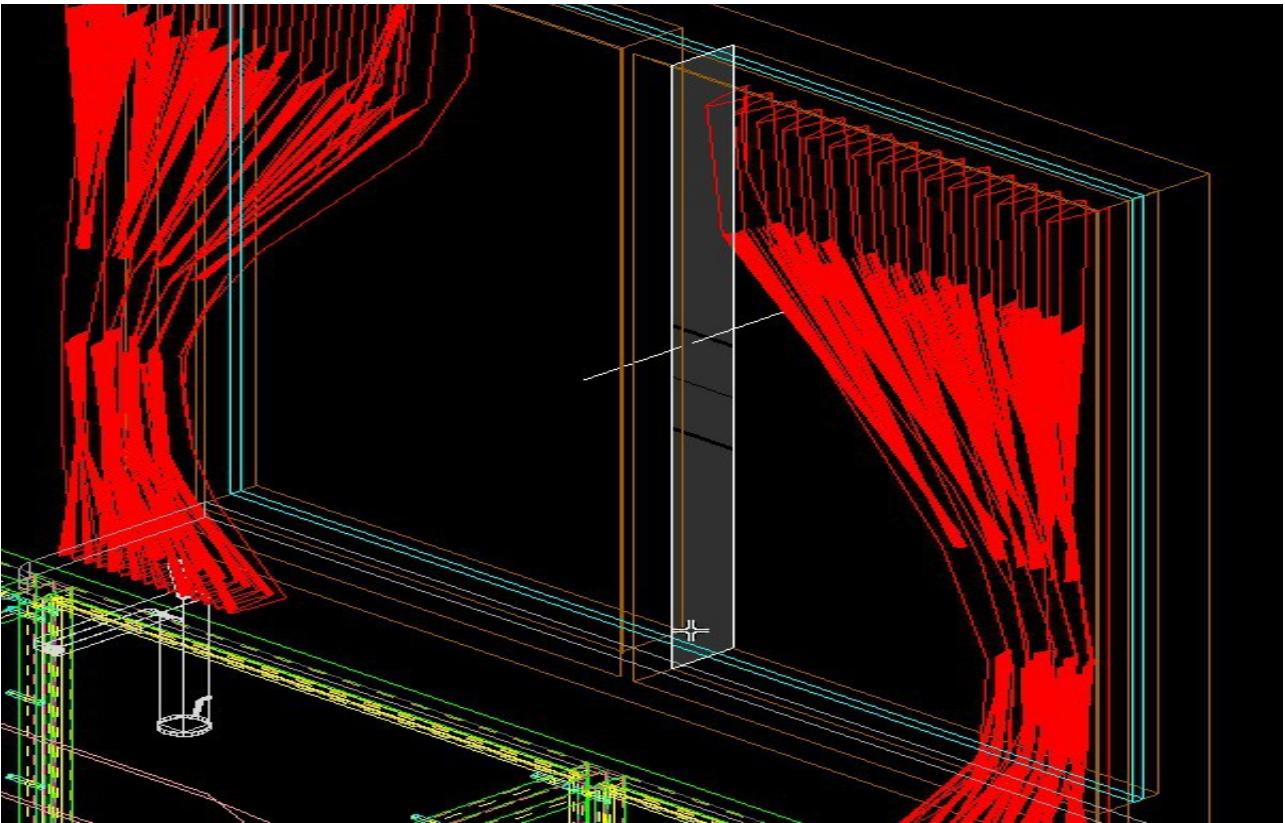
door deze functie kan men het uitzicht van het ornament (mits ok) volledig aanpassen naar eigen noden.



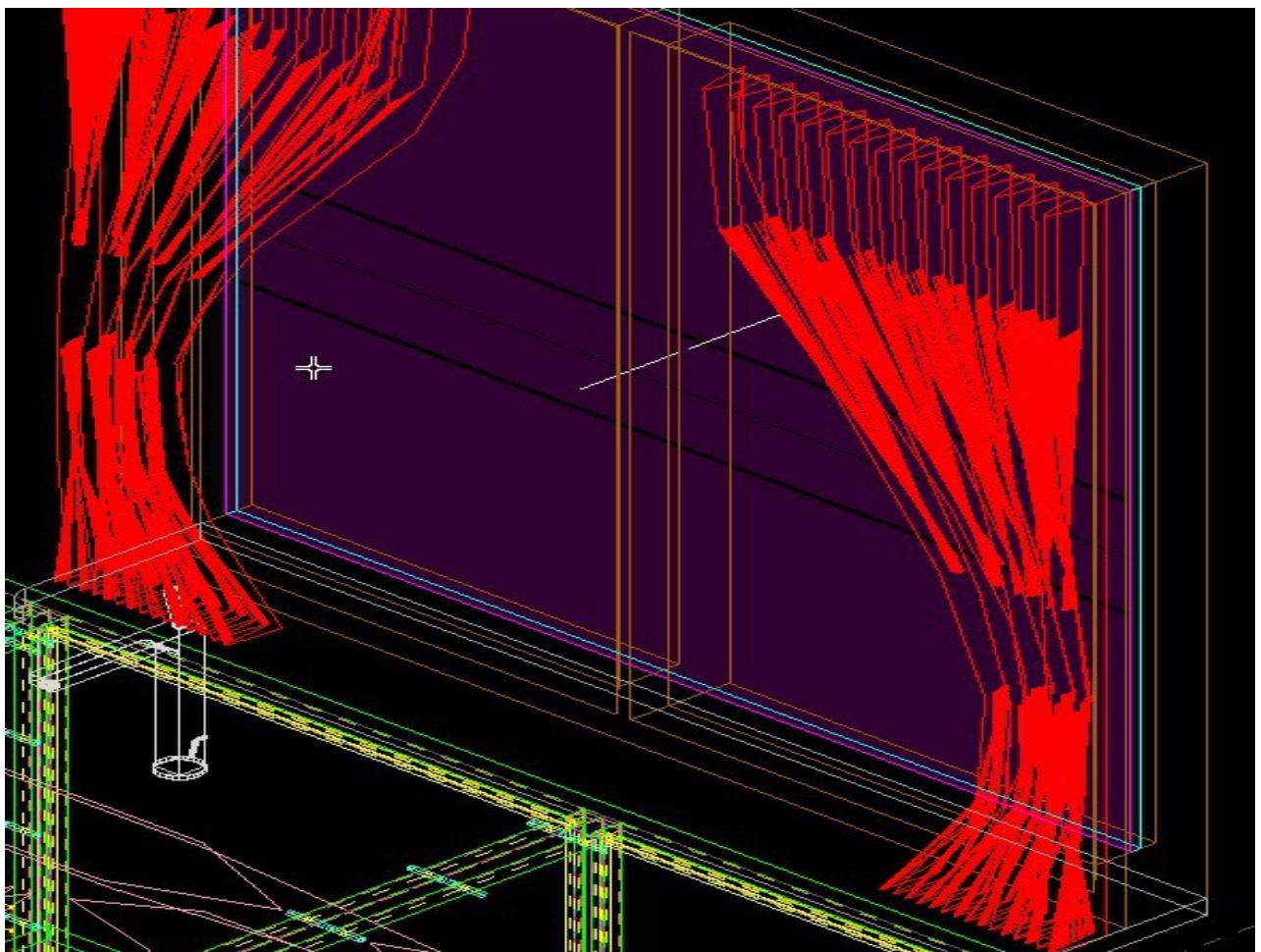
Door het selecteren van het juiste oppervlak (eventueel met behulp van de spatiebalk)



kan met verschillen de oppervlakten een eigenschap mee geven.



Na het gewenste oppervlak te selecteren kan men volgende aanpassingen doen:





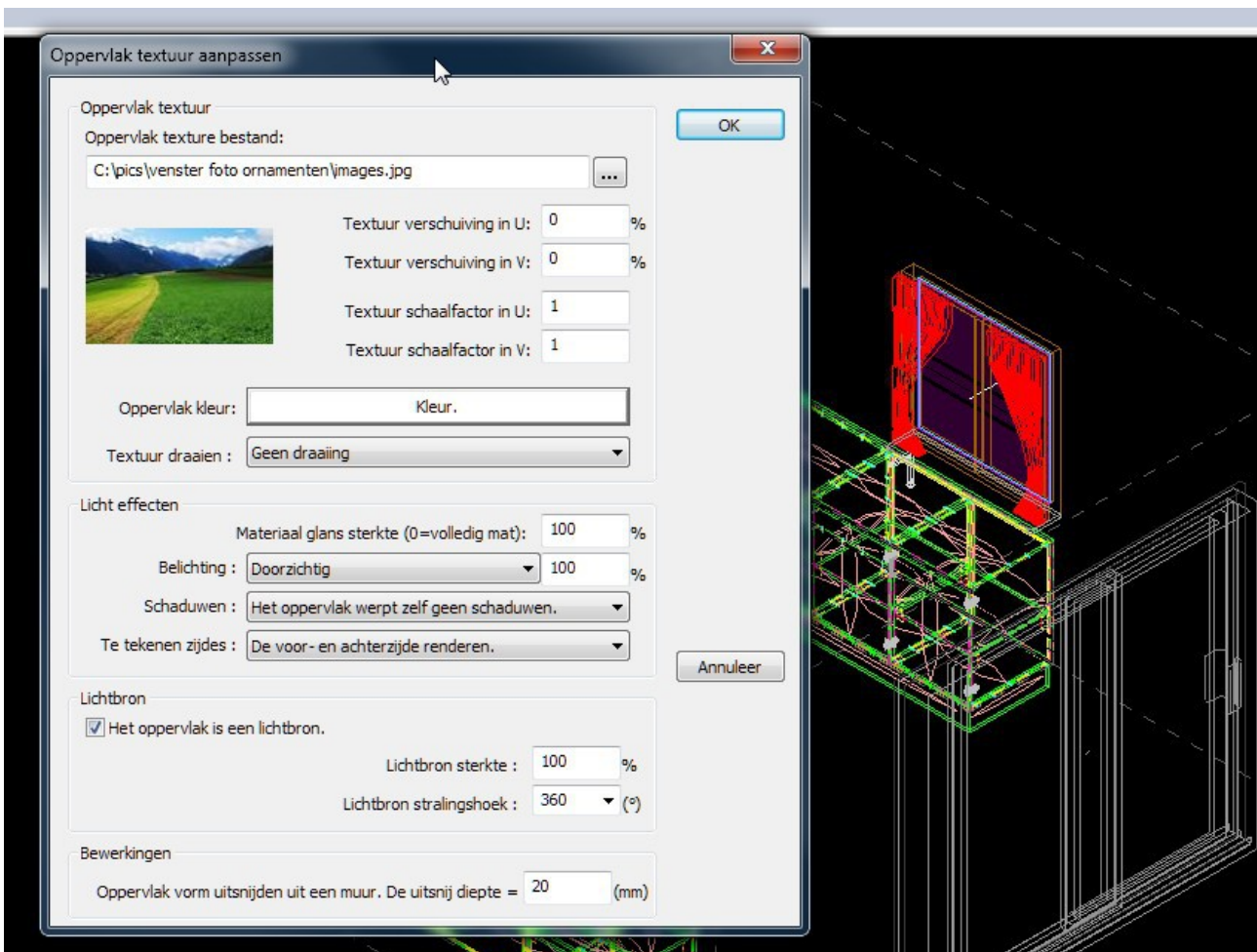
voor ons is vooral bij ramen interessant dat we naar “buiten” kunnen kijken en dat er licht naar binnen kan komen voor gebruik bij rendering.

Wil men nu geen muren met gaten tekenen om zonlicht naar binnen te laten kan men de oppervlakten licht laten geven en er een foto op plaatsen van een bepaald landschap.

Opgelet: er kunnen verschillende oppervlakten achter elkaar zitten en deze moeten **alle** juist ingesteld zijn.

Het is mogelijk dat enkel in rendermodus het juiste beeld wordt gevormd.

Vb



dit geeft volgende resultaat na een korte rendering zonder enige andere lichtbron:



Hiermee kan men dus een beetje experimenteren

Ornament opdelen



Als het ornament uit verschillende delen bestaat kan men het met deze functie opdelen.

Ornament verwijderen



na selectie van het ornament kan men dit verwijderen