

## איכות תמונה

בפרק זה נעמוד על דגשים אשר יתרמו לנו בסופו של דבר להפיק פרספקטיבה צבעונית באיכות טובה, עם המחשות שונות של עזרים והמחשת השתקפויות. כך נוכל להציג בפני הלקוח בצורה מוחשית וטובה יותר את עיצוב החלל שלו.

כשאומרים פרספקטיבה באיכות טובה, למה הכוונה?  
פרספקטיבה המורכבת מהפרמטרים הבאים:

- תכנון יפה
- הוספת פרטי המחשה שונים
- הוספת רצפה לחלל
- עמדת הצופה- גובה וכיוון הסתכלות
- בחירת צבעים נכונה ומעניינת
- תאורה- מיקום מקורות האור ועוצמתם
- שקיפות והשתקפות
- דגימת יתר למסך
- המחשת השתקפויות

1. דבר ראשון וחשוב מאד- **תכנון יפה!** אין אפס, למטבח המתוכנן יפה נוכל להפיק פרספקטיבה טובה ויפה ולהגיע לאיכויות טובות.

2. **הוספת פרטי המחשה**- כדי ליצור מראה של מטבח פעיל ומלא יש להוסיף פרטי המחשה שונים כגון: סירים, בקבוקים, כוסות וכד' ההוספה תהיה בטעם ולא יותר מדי. לאחר מכן, בהוספת צבעים לפרספקטיבה, יש לתת לפרטי המחשה צבעים וטקסטורות נכונות וטובות שמתאימות למראה המטבח הכללי.

3. **רצפה**- הוספת רצפה תורמת בכך שקודם כל החלל לא מרחף, הוא מהווה חלק מהחלל השלם והגדול. וכן בהמשך, בהוספת מקורות אור ותאורת ספוטים, נוכל לראות את אלומות האור ושכירתן על הרצפה ועל כל הארונות בתפריט המחשת ההשתקפויות.

#### 4. עמדת הצופה-

א. גובה הצופה: בפרספקטיבה סטנדרטית הגובה הוא 135 ס"מ, רצוי לשנות את הגובה ל115-120 ס"מ כדי להיות קצת מעל לגובה השיש כי בנקודת מבט זו יש הרגשה שאנו בתוך המטבח ולא צופים מרחוק. יש לשוטט עם החיצים בפרפקטיבה לנקודת מבט הרצויה, שנראה כמה שפחות את החלל מחוץ למטבח ונתמקד במטבח.

ב. כיוון ההסתכלות: בפרספקטיבה סטנדרטית הכיוון בזווית 135 ניתן לשנות את הזווית ל90 או 180 כדי ליצור קווים ישרים וחלקים יותר, אך אם זו אינה הזווית הרצויה ניתן להחליק את הקווים בדגימת יתר למסך (בהמשך).

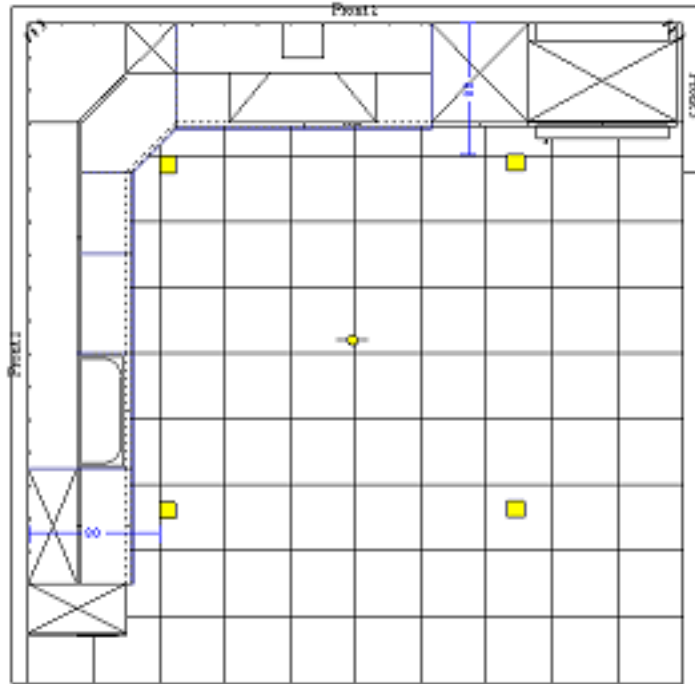
5. **בחירת צבעים נכונה**- בחירת הצבעים ושילוב הצבעים במטבח הם דבר חשוב מאד יש לחשוב על צבעים שיתנו את המראה הטוב שאליו רוצים להגיע בסופו של התהליך.

6. **תאורה**- מיקום וגובה מומלץ:

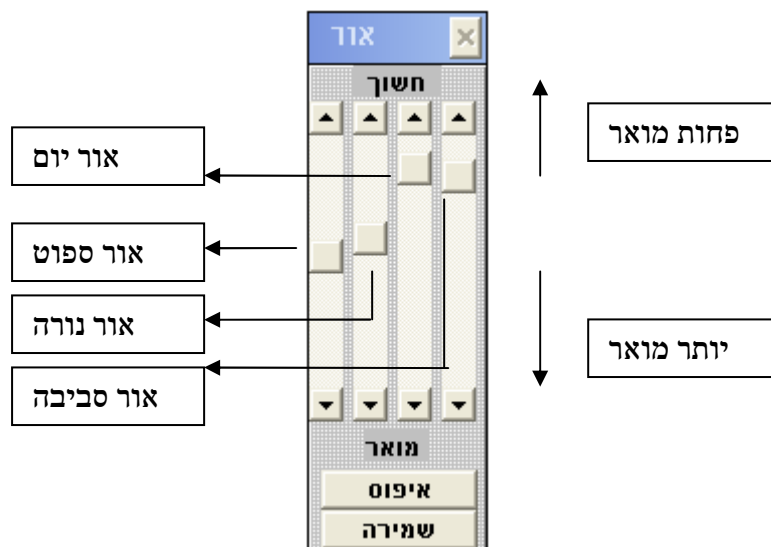
ספוט במרכז החלל בגובה 400

מקור אור בגובה 260 במרחק 80 מהקיר בשני צידיו, בכמות לפי הצורך.

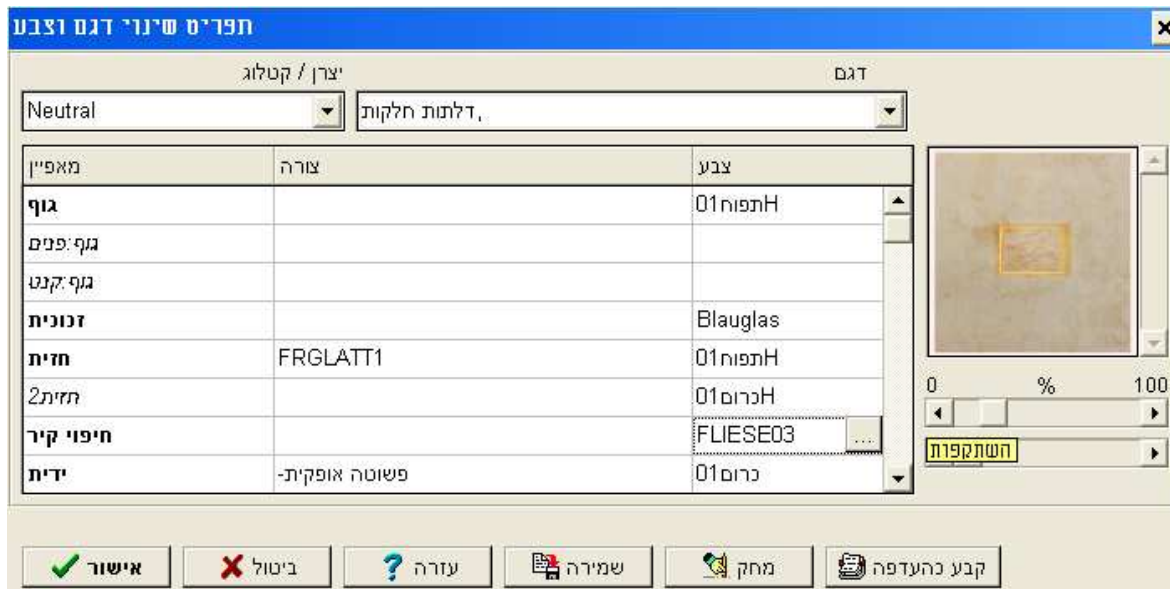
אך כמובן שאין כללים קבועים, יש להוסיף מקור אור במקומות שרוצים שיהיו מוארים יותר ולהוסיף ספוטים במקומות שונים לפי הצורך.



לאחר מכן, בתפריט של האור שנפתח בצד הפרספקטיבה יש להביא את עוצמות האור של מקורות האור השונים, למצב הטוב ביותר והאידיאלי לפרספקטיבה.



7. **שקיפות והשתקפות** - ישנם אלמנטים אשר לא מקבלים באופן סטנדרטי שקיפות או השתקפות וכדי ליצור תמונה איכותית מומלץ לתת להם רמה מסויימת.  
 רצפה: לתת השתקפות כדי ליצור מראה של הברקה והארונות יוכלו להשתקף בה.  
 ארונות: אם יש ארון שנבחר לו צבע מבריק גם כן יש לתת לו השתקפות בכדי להדגיש את הברק שלו.  
 זכוכיות וויטרינות: לקבוע את רמת השקיפות שלהם.



### בתפריט פרספקטיבה- אפשרויות לאיכות תמונה :

8. דגימת יתר למסך- ברירת המחדל היא 1 אך כדי לשפר את איכות הקווים צריכה להיות דגימת יתר 2 או 3 (מעבר לזה לא מומלץ כי זה מאט את התזוזה בכל פעם)
9. המחשת השתקפויות- אם בוחרים באופציה זו, רואים את כל ההשתקפויות שהוגדרו קודם ברמת ההשתקפות ואת השפעת וזריקת האור בחלל.

(אם רוצים לעצור תהליך של התקדמות האחוזים עד שמופיעה התמונה צריך ללחוץ על ESC)



נוכל לראות הבדלים בפרספקטיבות הבאות, התכנון של המטבח זהה וכן גם הצבעים, אך ישנם אותם הבדלים מהותיים המבדילים בין פרספקטיבה באיכות טובה לפרספקטיבה סטנדרטית. הפרספקטיבה הראשונה היא פרספקטיבה סטנדרטית ללא פרטי המחשה שונים, רצפה, תאורה ומקורות אור. עמדת הצופה היא כברירת המחדל וכן גם האפשרויות לאיכות התמונה- אין המחשת השתקפויות ודגימת יתר למסך-1. בפרספקטיבה השנייה ישנם הפרמטרים לפרספקטיבה באיכות טובה. ניתן לראות כיצד באה המחשת ההשתקפויות לידי ביטוי וכיצד הופכת את המטבח למציאותי ופעיל.

