# Krojenje brez krojača ali kako uporabljati *ArahDrape*

Predmet: **PREDSTAVITVENE TEHNIKE IN VIRTUALNI KATALOGI**

Nosilec predmeta: izr.prof.dr. Stjepanović Zoran

Renata Damijan in Lidija Rotar

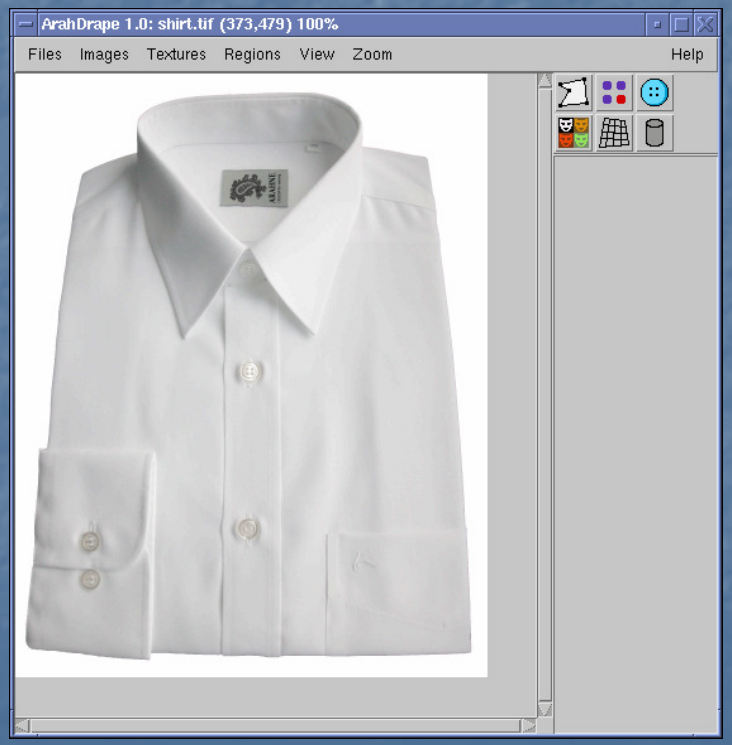
Julij 2010

- V nadaljevanju predstavitev navodil za uporabo programa *ArahDrape*, s pomočjo katerega lahko modeliramo in simuliramo izgled tekstilij in oblačil.

- Program je enostaven in uporabniku prijazen, omogoča nam virtualno komunikacijo z izdelkom pred samim nakupom.

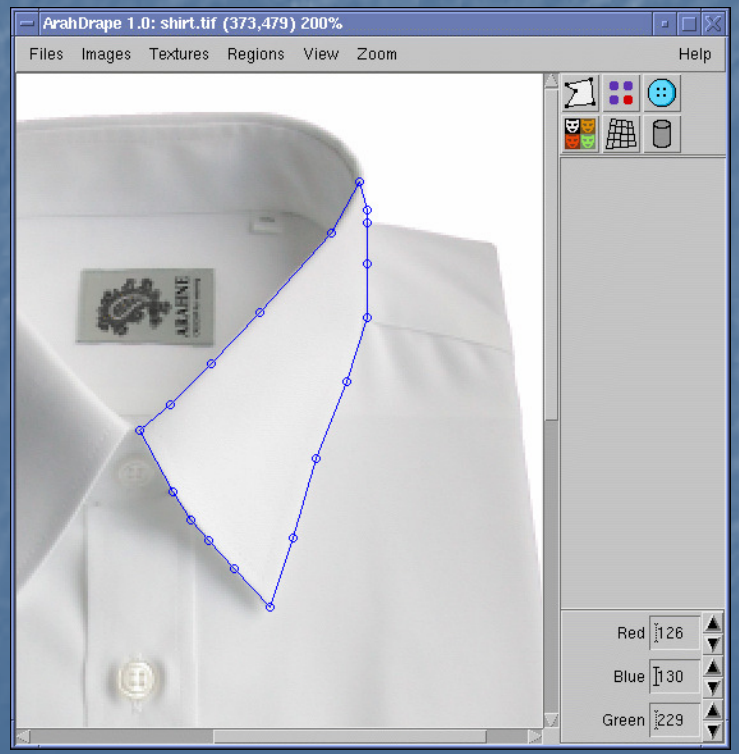
- Za lažjo predstavitev potrebujemo sliko enobarvnega, najboljše svetlega ali celo belega izdelka, na kateri so ohranjene sence in ozadje.

Sliko modela lahko skeniramo, ali pa model slikamo z digitalnim fotoaparatom in sliko prenesemo v računalnik.




Nato izberemo:
**Images > Load Image....**

Najprej označimo (definiramo) mejne predele. Predel (Region) je površina znotraj slike, ki jo želimo prekriti z določenim vzorcem blaga, ali pa "luknja" na blagu, kjer vzorca ne bo (npr. gumbi).




Izberemo:

**Regions > New > Vectors**, ali pa preprosto kliknemo na ikono v obliki zastavice

**Začetek risanja - označevanja**

- na izbrano mesto kliknemo z levim gumbom na miški. Miško premaknemo na novo točko, ki jo spet označimo s pritiskom na levi gumb miške... tako nadaljujemo, dokler ne obkrožimo predela in pridemo nazaj do začetne točke.

**Konec risanja - označevanja**

- pritisnemo desni gumb na miški in program bo zaključil predel s tem, da bo povezal zadnjo označeno točko z začetno.

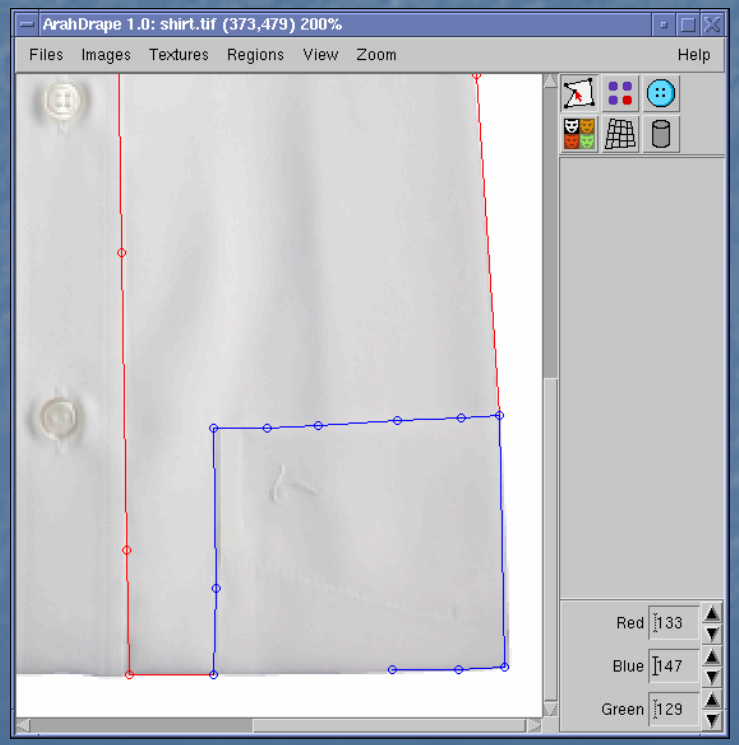
**Brisanje, dodajanje, premikanje točk**

- za brisanje zadnje označene točke, pritisnemo [Esc]
- točko lahko izbrišemo tudi s pritiskom na srednji gumb miške
- za dodajanje točk v že dokončano mejo predela se s kurzorjem postavimo na mesto kjer želimo točko dodati in pritisnemo srednji gumb na miški.
- za izbris celotnega predela kliknemo nanj in uporabimo [Del] ali **Regions > Delete** v glavnem meniju.

**Premikanje točk**

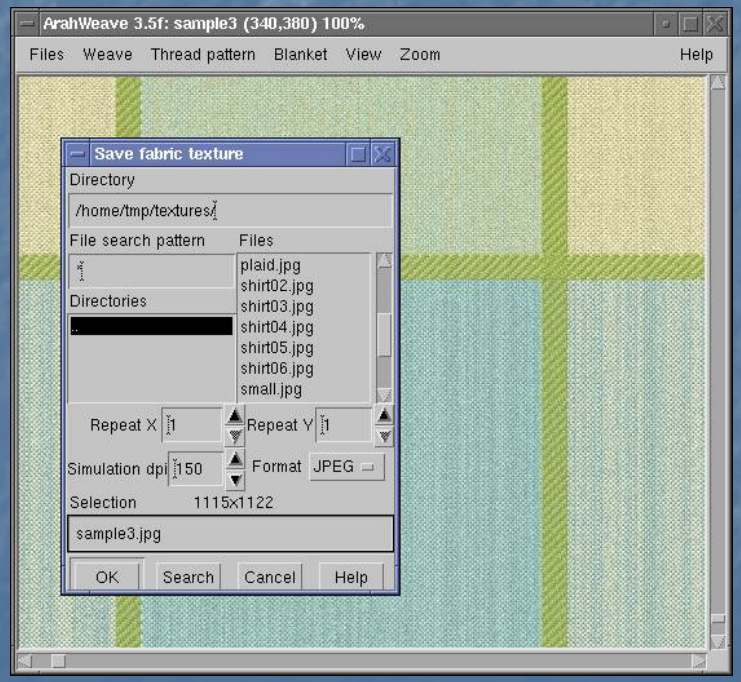
- s pritiskom na levi gumb miške lahko premaknemo točko – pritisnemo in držimo gumb ter povlečemo točko na novo mesto.

Ko so narisani / označeni vsi mejni predeli, vključno z mejami, ki označujejo gumbe lahko začnemo z nalaganjem vzorca, ki ga želimo položiti čez predel.




Pred-nastavljena barva mej aktivnega predela je modra, medtem ko je barva predelov, s katerimi trenutno delamo, rdeča.

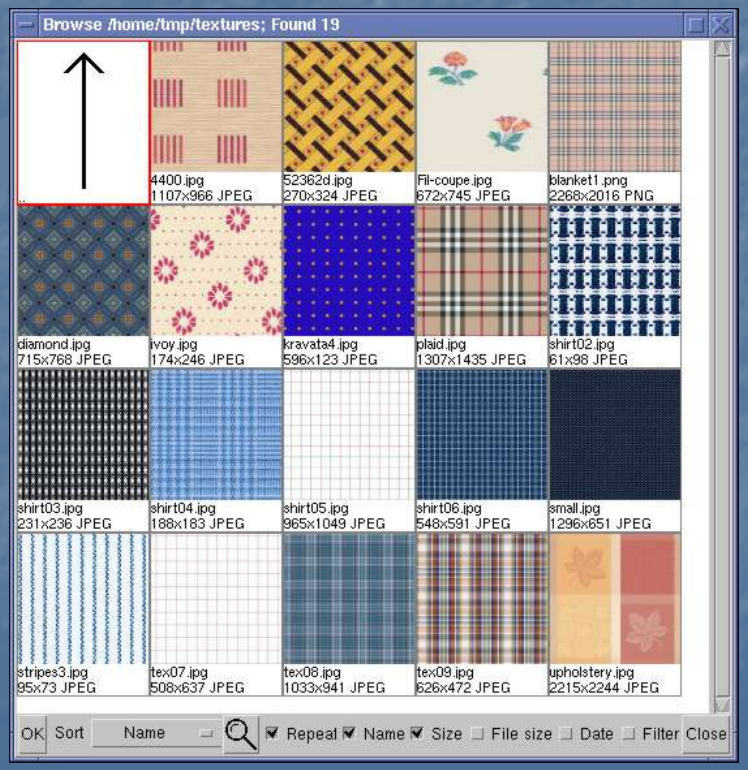
Najlažji način izdelave vzorca je, da shranimo simulacijo vzorca iz programa *ArahWeave*. Tako smo lahko prepričani, da se bo na sliki vzorec primerno ponavljal.




V meniju programa *ArahWeave* izberemo:

**Files > Save fabric texture.**

Vzorce lahko naložimo v program *ArahDrape* tako, da jih določimo v izbirnem polju, ki se nam odpre, če v meniju izberemo **Textures > Load texture....**




Za boljši pregled in lažjo odločitev prebrskamo vzorce na grafičen način. Izberemo:
**Textures > Browse....**

**V prikazanem oknu za brskanje na prejšnji strani so na razpolago številne možnosti:**

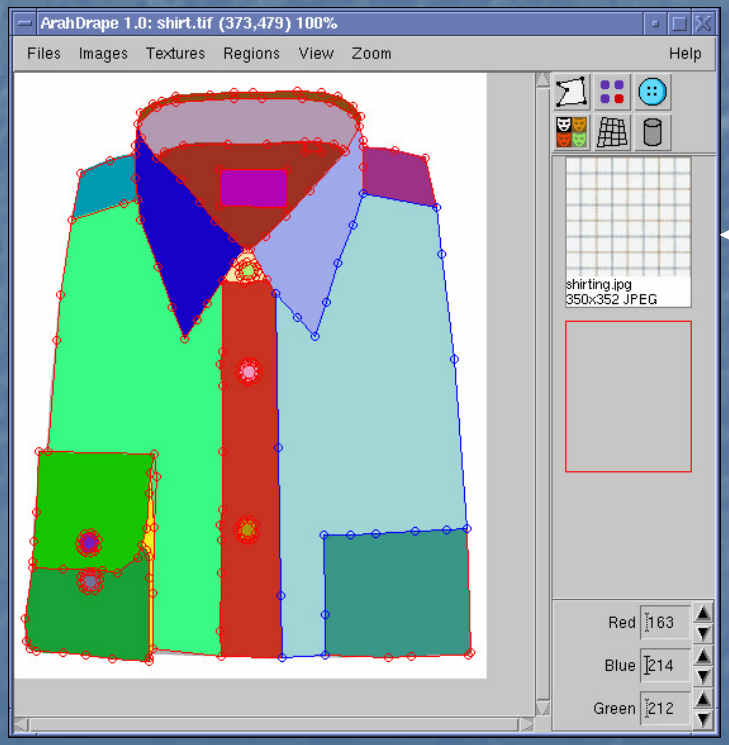
- ponovitve, velikost, datum (Repeat, Size, Date)
- spremenimo lahko ime datoteke ali jo preprosto zbrišemo

Sliko vzorca lahko povečamo čez celoten zaslon s pritiskom na desni gumb miške ali uporabo znakov + in – na tipkovnici.

S pomočjo [PgUp] ali [PgDn] pa lahko pogledamo naslednjo ali prejšnjo sliko vzorca.

Z naslednjim pritiskom na desni gumb na miški pa lahko celozaslonski pogled zapremo.

Na izbrani vzorec smo z miško dvakrat kliknili in ga tako naložili v *ArahDrape*.




Izbran vzorec se je prikazal v stolpcu desno pod ikonami.

Prišli smo do točke, ko moramo določiti vzorce za naše predele:

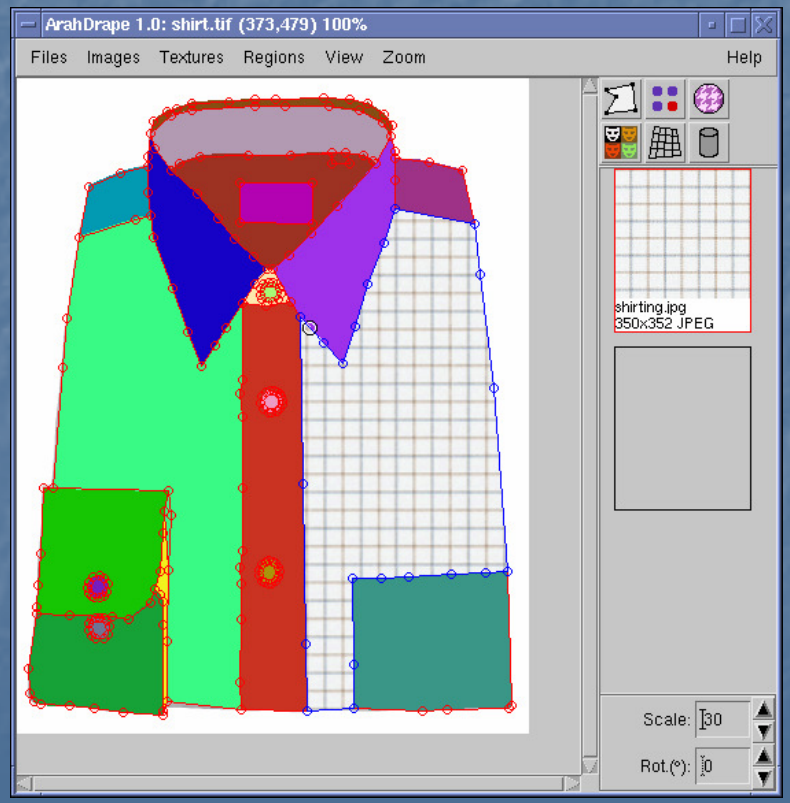
- spremenimo način pogleda **(View)** v meniju na najvišji ravni
- iz **Regions** v **Regions and Drape**

Vsakemu predelu določimo tip, eno izmed treh možnih funkcij:

- barva
- vzorec
- luknja

Najprej so predeli prekriti z barvami, ki označujejo njihov tip, zato daje srajca videz krpanke.

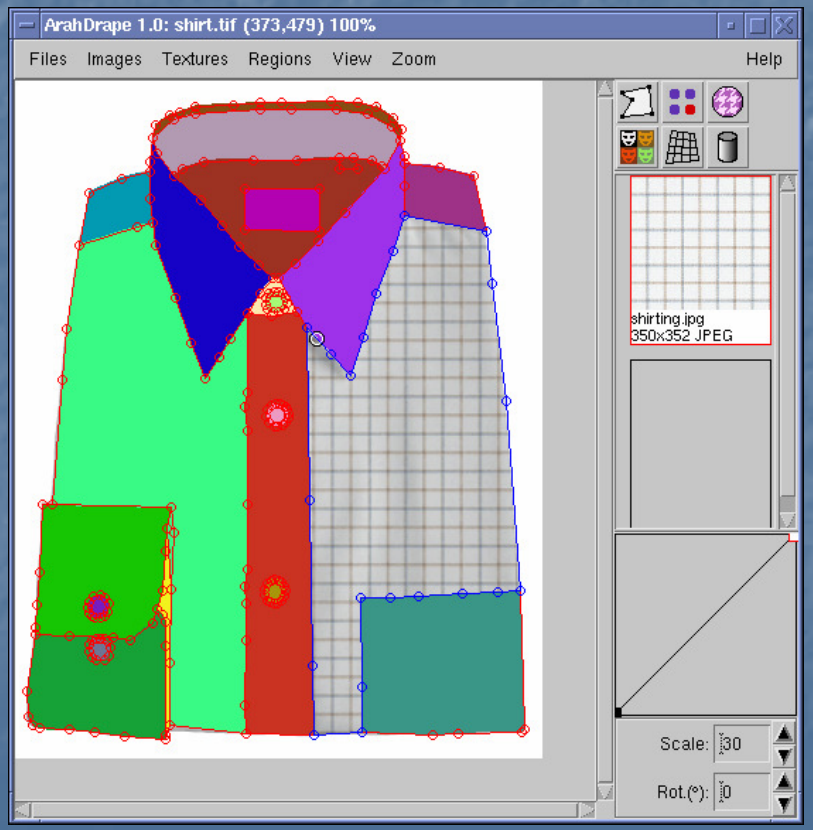
**Obarvane predele spremenimo v vzorec.**




- z levim gumbom na miški kliknemo na ikono vzorca na desni,
- premaknemo miško na izbran predel
- vzorec nanj kopiramo s pritiskom na desni gumb miške

Vsak predel ima lahko eno od naslednjih dveh stanj:

- ploskovito
- senčeno




- izberemo predel, ki ga želimo spremeniti
- kliknemo na ustrezno ikono zgoraj desno
- ko s pritiskom na desni gumb miške kopiramo vzorec na izbran predel, ustrezno nastavimo stopnjo povečave vzorca
- dve kontrolni točki v vogalih kvadrata omogočata stopnjevanje svetlosti

**Izbrano ploskovito stanje**

celoten predel je prekrit z enotno barvo, s ponovljenim vzorcem, ali z ozadjem oziroma osnovno sliko

**Izbrano senčeno stanje**

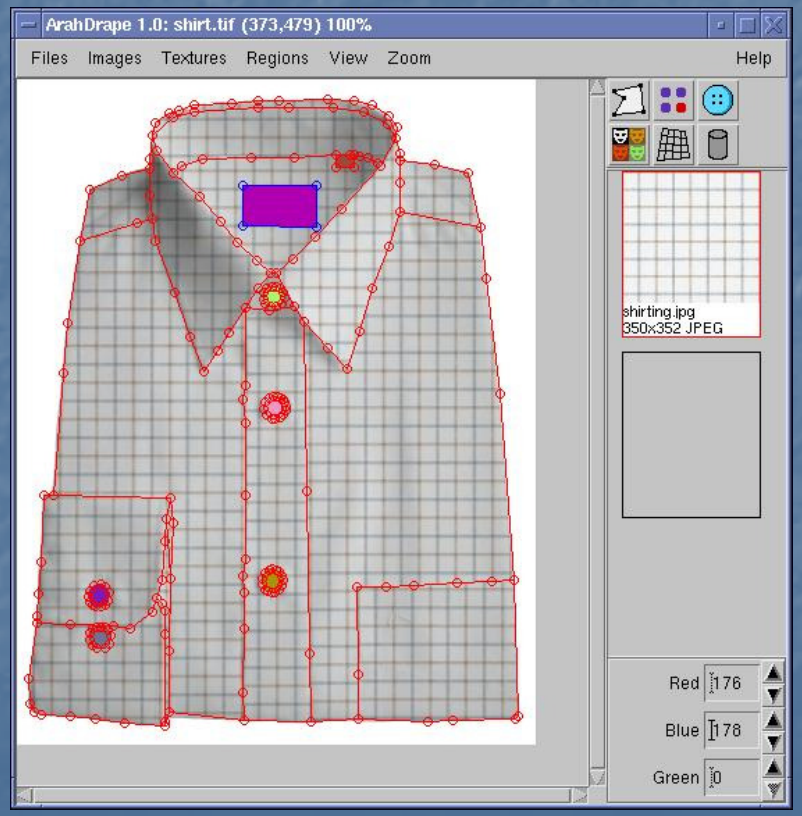
V senčenem stanju je predel kombinacija senc iz slikovne podloge in izbrane barve ali vzorca.

**Uporaba: ploskovito / senčeno**

- če je izhodišče fotografija, je primernejši način uporabe v senčenem stanju,
- ploskovito stanje pa je bolj primerno za hitre modne skice.

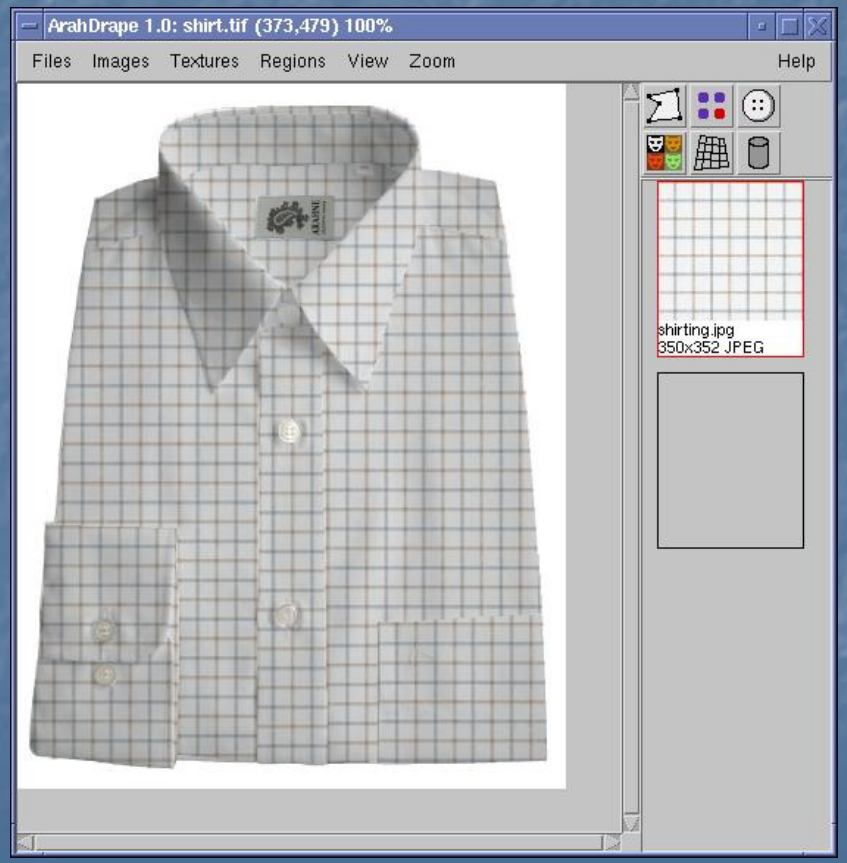
Za predele, ki predstavljajo gumbe in etikete izberemo tip:

- luknja (hole )



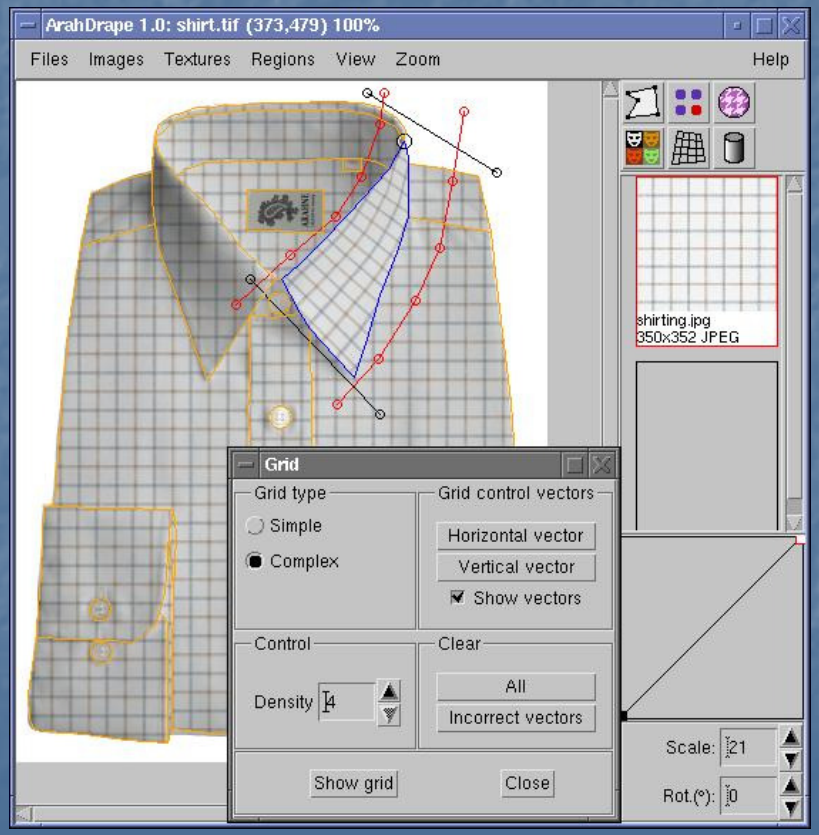

S pomočjo miške in klika na desni gumb lahko kopiramo že definirane lastnosti (stopnja povečave, odtenek) tudi na druge predele, na katerih je enak vzorec.

Za bolj realističen pogled na končno sliko srajce brez mejnih predelov, izberemo **View > Drape**.




Srajca izgleda še vedno nenaravna zato, ker na novo aplicirani vzorci ne sledijo obliki osnovnega modela.

Uporabimo mrežo (Grid) in z njo korigiramo izgled 3D volumna (perspektiva)



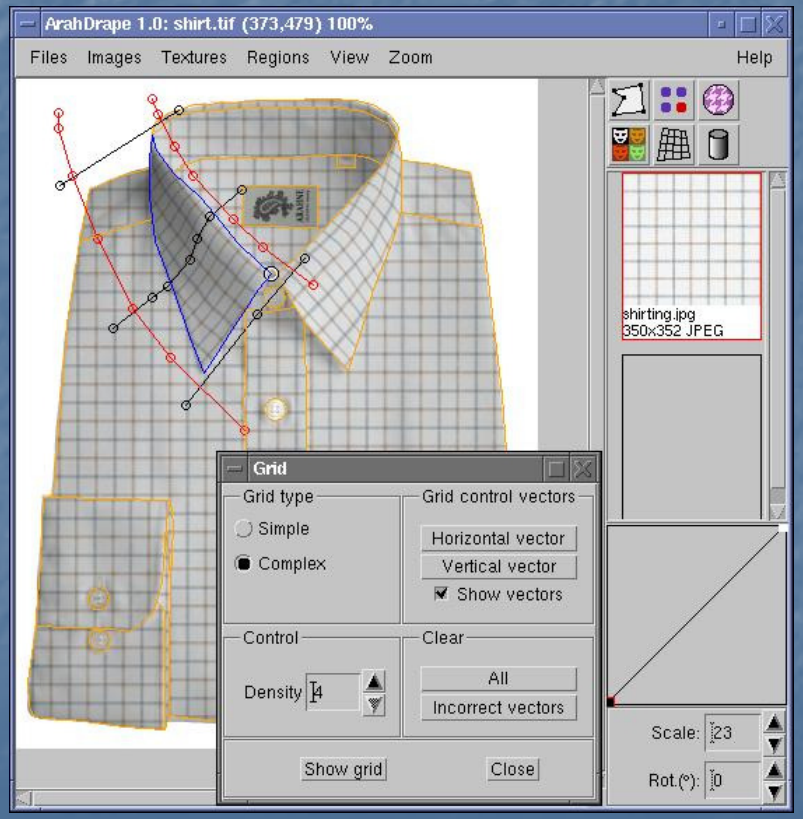

- kliknemo izbrano področje in ikono Grid
- ali v meniju izberemo **Regions > Grid....**

**Obstajata dve vrsti mreže:**

- **Simplex** uporabljamo za preprosto zasnovo (npr. preproga, pri kateri pravokotnik preoblikujemo v trapezoid)

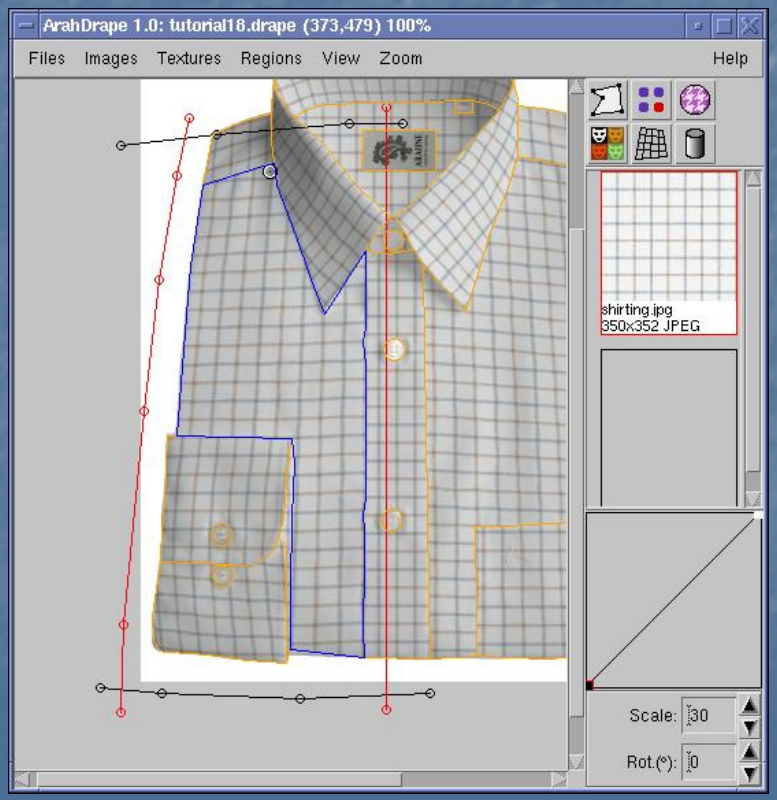
- **Complex** za bolj zapletene oblike, kjer si pomagamo s pomočjo navpičnih in vodoravnih vektorjev, ki se morajo med seboj sekati, njihove meje pa morajo biti zunaj predela (podobno kot točke mejnih predelov definiramo točke vektorjev; potrebujemo najmanj dva navpična in dva vodoravna vektorja)

Gostoto mreže lahko povečamo s pomočjo polja **Density** (mreža je lahko sestavljena iz večjih ali manjših kvadratkov – različne gostote mreže)




**Schow grid** v oknu **Grid** nam omogoča, da pogledamo katera mreža bo uporabljena

**Dodajanje, brisanje in premikanje** točk vektorjev mreže je enako, kot pri točkah mej predela. Če želimo izbrisati cel vektor izberemo **Delete vector**.




Dodatni rob in s tem dovolj delovnega prostora okrog slike dobimo s klikom na

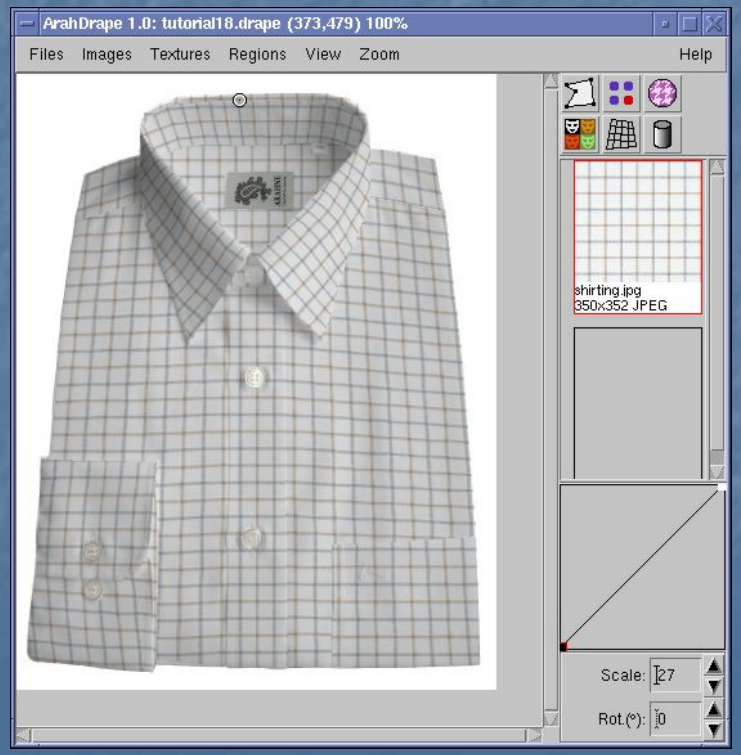
**View > Image offset**.

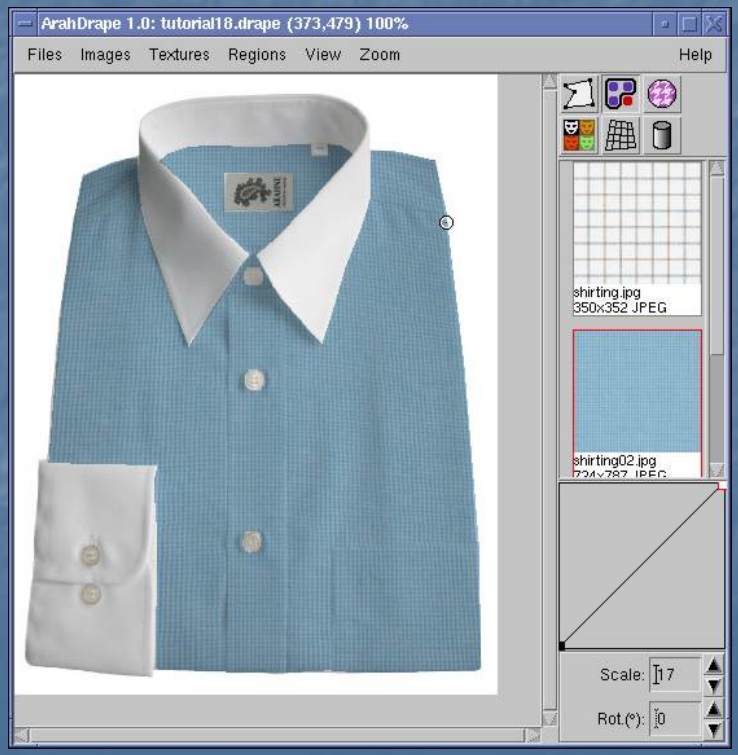
S premikanje miške v želeni položaj dosežemo ujemanje vzorca

Ko končamo, izdelek shranimo:

**Files > Save project...**

S pomočjo **Textures > Browse...,** lahko naložimo druge vzorce blaga.



*ArahDrape* je enostavno orodje s pomočjo katerega potencialnim strankam pomagamo pri izboru med različnimi možnimi variacijami izdelkov.

- stranko lahko povabimo pred računalnik in jo tako aktivno vključimo v proces oblikovanja,

- simulacije izdelkov lahko natisnemo (**Files > Print picture...**. in jih potencialni stranki posredujemo,

- slike lahko pripravimo za objavo na internetu - glej *drape gallery* http://www.arahne.si/drapeGallery.html ,

- lahko pa jih tudi samo shranimo (iz menija izberemo **Files > Save image as...**

Viri:

Shirting without a tailor

http://www.arahne.si/tutorial19.html (17.07.2010)
More information | Arahne home (17.07.2010)

Predstavitvene tehnike in virtualni katalogi (2. del)
http://fs-server.uni-mb.si/si/inst/itkp/lttkt/izpiti-zs/Predstavitvene%20tehnike%20in%20virtualni%20katalogi/Predstavitvene%20tehnike%20in%20virtualni%20katalogi_min.pdf (17.07.2010)