

Neu in Version 18: 3D-Struktur

In der neuen Version 18 des ArCon Render Studios gibt es nun für alle Materialien eine neue Zusatzfunktion – die 3D-Struktur! Diese Eigenschaft kann bei jedem Material aktiviert werden und erzeugt aus einem ebenen Material ein geometrisches Objekt. Die 3D-Struktur wird über ein Graustufenbild erzeugt, wobei helle Bildpunkte in die Höhe gezogen werden, während schwarze Bildpunkte „unten“ bleiben. Dies kann ohne großen Aufwand umgesetzt werden und ist vielseitig einsetzbar.

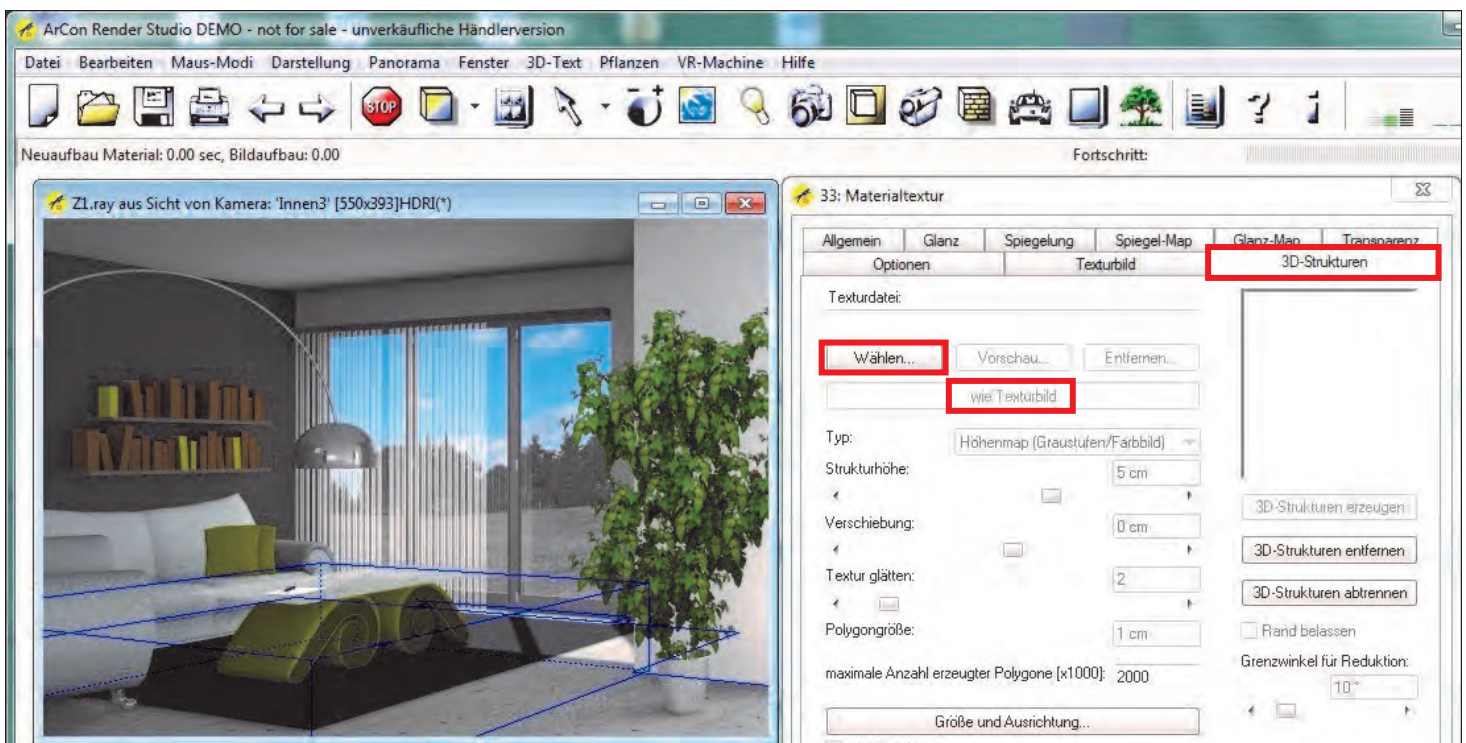
Im folgenden Beispiel erstellen wir aus einem ebenen Teppich (einfach eine Fläche) in einem Wohnzimmer einen Hochflor-Teppich. Genauso können z.B. Wellen in einem Pool erstellt werden oder Sie lassen Grashalme in einem Geländemodell wachsen ...

Im ArCon Render Studio® sehen Sie vorerst ein Wohnzimmer in welchem noch kein Teppich vorhanden ist. Vor der Sitzgruppe soll nun ein Hochflor-Teppich liegen, wobei einfach eine Fläche mit beliebiger Größe des späteren Teppichs an der gewünschten Stelle platziert wird.

Per Doppelklick auf das Material der Fläche werden die **Materialeigenschaften** geöffnet. Über die neue Karteikarte „3D-Strukturen“ kann diese nun erzeugt werden.

Die Schaltfläche „Wählen“ ermöglicht es Ihnen, ein gewünschtes Graustufenbild für die 3D-Struktur zu bestimmen. Ist das Material im Projekt verwendet, dann können Sie mittels „wie Texturbild“

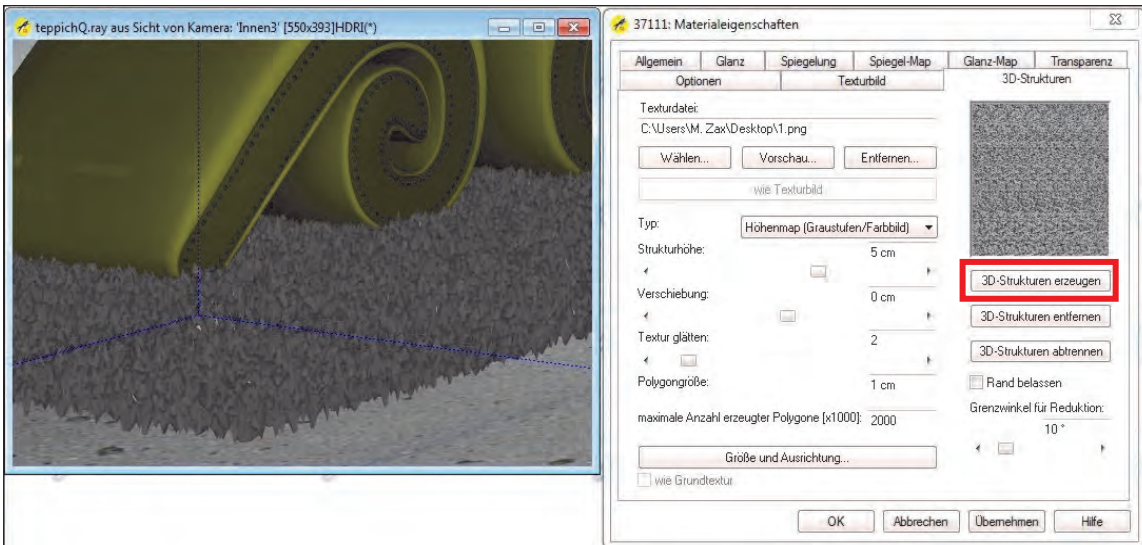
dieses automatisch zuordnen. In unserem Beispiel soll der Teppich eine weiße Farbe haben und daher kann für den 3D-Effekt nicht dasselbe Texturbild Verwendung finden, da es lediglich eine einheitliche Farbe hat. Es wird dafür ein schwarz-weißes Pixelbild gewählt, damit über die **Strukturhöhe** ein Effekt erzielt werden kann.



Zu beachten ist, dass helle Bildpunkte in die Höhe gezogen werden, während Bereiche von schwarzen Bildpunkten „unten“ bleiben. Ein schwarzer Bildpunkt bedeutet also Strukturhöhe = 0, während ein weißer Bildpunkt der eingegebenen Strukturhöhe entspricht.

Neu in Version 18: 3D-Struktur

Über die **Polygongröße** wird die Feinheit der einzelnen Flächen bestimmt. Wenn sich die 3D-Struktur zu stark nach oben zieht kann die Einstellung **Textur glätten** aktiviert werden. Durch das „Verschmieren“ des Texturbildes erscheinen die Kanten somit weicher.



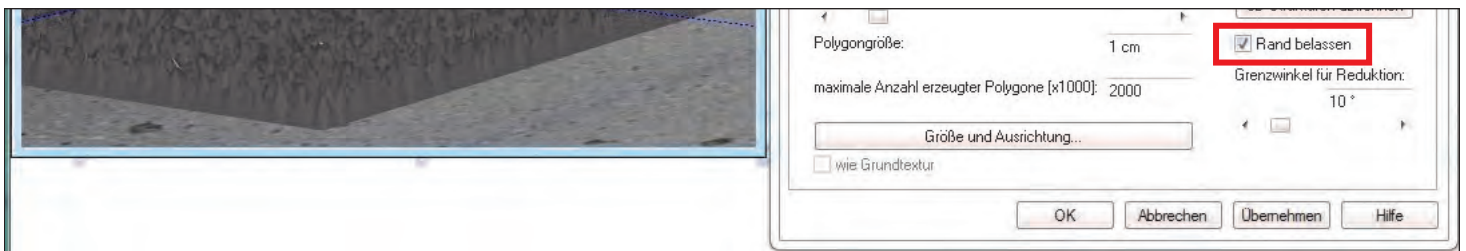
Über den Button „**3D-Struktur erzeugen**“ wird die 3D-Struktur mit den getätigten Einstellungen erstellt.

Danach erscheint auf dem Materialsymbol der Buchstabe **G**. Dies dient als Information, dass die 3D-Struktur nun im Projekt generiert ist.



Render Studio

Die Funktion „**Rand belassen**“ erzeugt folgendes Ergebnis.



Möchten Sie danach noch etwas an den Einstellungen der 3D-Struktur ändern, dann ist nach dem Adaptieren der Einstellungen immer der Button „**3D-Struktur erzeugen**“ zu betätigen und die Lichtberechnung im Lichtmanager neu durchzuführen.

