

Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Abstrahlen von Materialien

In der neuen Version des ArCon Render Studios kommen zahlreiche Neuerungen hinzu, welche ein noch realistischeres Rendering-Ergebnis ermöglichen.

Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen die neue Funktion

Abstrahlen von Materialien näher erläutern.

Mit Tageslicht und Lichtquellen beleuchten Sie Ihr Projekt im ArCon Render Studio. Zusätzlich können nun in der neuen Version 16 auch Materialien zur Beleuchtung beitragen. Damit werden Körper, wie beispielsweise Leuchtstoffröhren, zu realen Leuchtmitteln definiert.

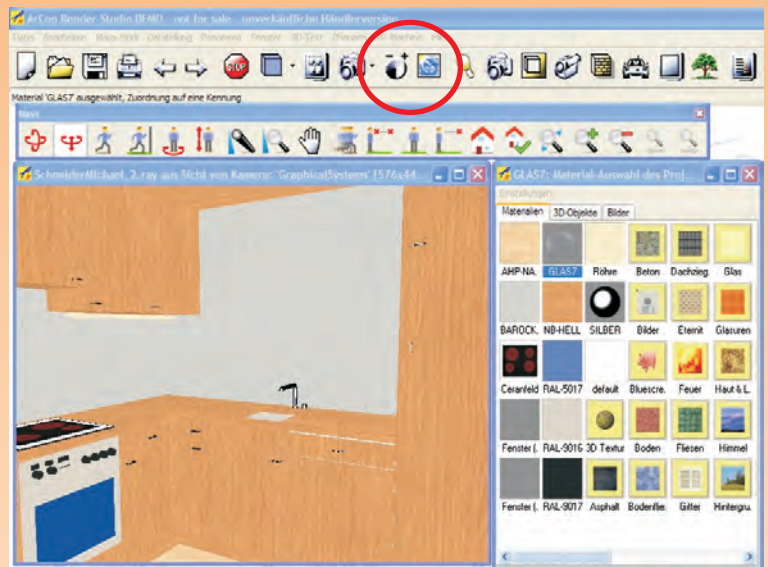
VERSION 16

UND SO WIRD'S GEMACHT:

Ein Projekt wird im neuen ArCon Render Studio V16 geöffnet und die gewünschte Perspektive für die weitere Berechnung gewählt. (hier die Farbdarstellung)

Wir greifen die zuvor beschriebene Leuchtstoffröhre auf und werden das Material, mit welchem die Röhre (das Objekt, der Körper) versehen ist, abstrahlen lassen.

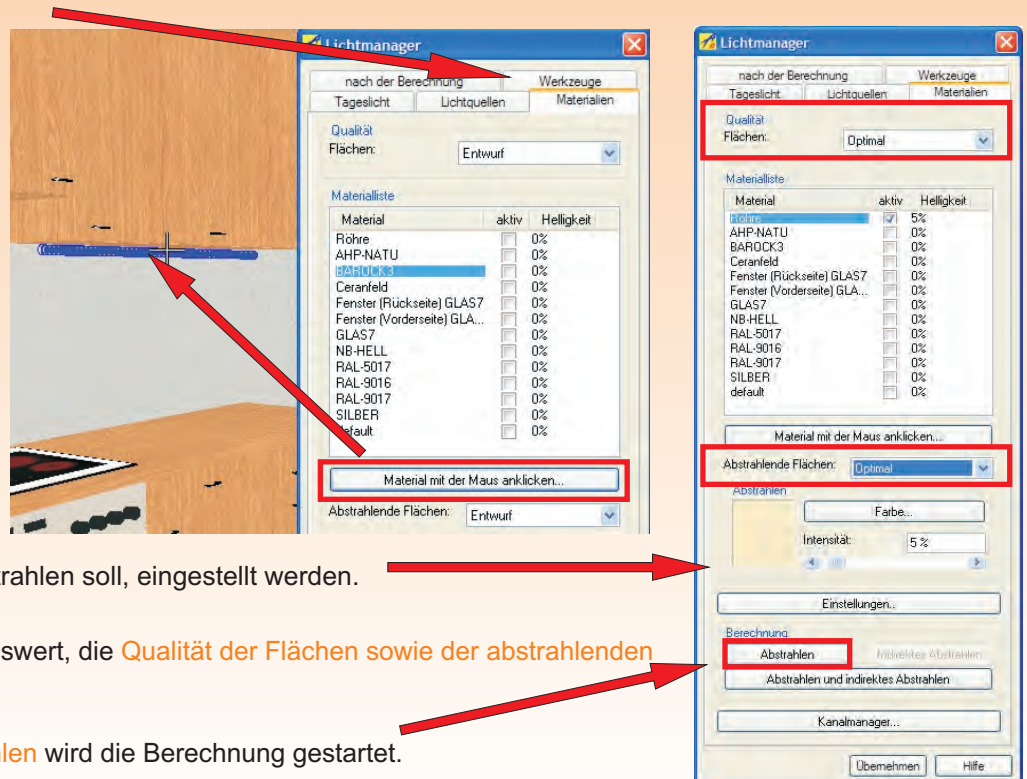
Danach wird der **Lichtmanager**, vormals als ‚Tageslicht-Button‘ bekannt, betätigt.



Es öffnet sich folgender Editor, in welchem sich die neue Karteikarte **Materialien** befindet. Unter dieser Auswahl werden alle Materialien aufgelistet, welche im Projekt in Verwendung sind.

Als erster Schritt wird das Material gewählt, welches abstrahlen soll. Dazu kann direkt in dieser Karteikarte der Button „Material mit der Maus anklicken“ (bzw. F2-Taste) aktiviert und anschließend mit der Maus, die folglich ein Fadenkreuz darstellt, das Material visuell in der Projektperspektive gewählt werden.

Dadurch wird das Material in der Materialliste blau markiert. Damit das Material abstrahlen kann, ist das **Häkchen bei aktiv** zu setzen und eine **Helligkeit einzustellen** (Bsp. 5%). Hier kann weiters die **Farbe**, mit welcher das Material abstrahlen soll, eingestellt werden.



Für die Berechnung ist es empfehlenswert, die **Qualität der Flächen sowie der abstrahlenden Flächen auf optimal** einzustellen!

Durch Betätigen des Buttons **Abstrahlen** wird die Berechnung gestartet.



Tipps & Tricks ArCon Render Studio

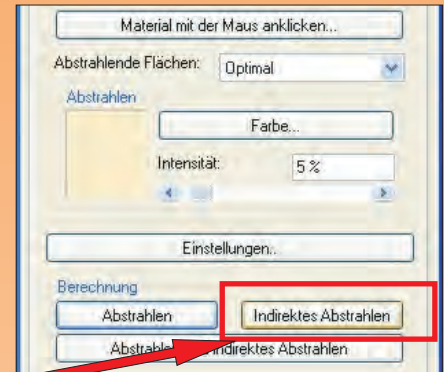


Abstrahlen von Materialien

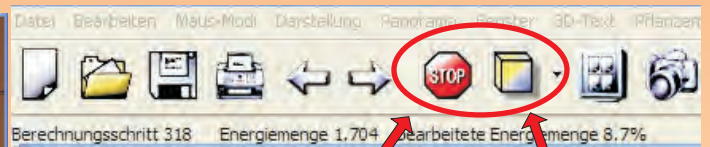


Nach Fertigstellung der Berechnung wechselt ArCon Render Studio automatisch in die HDRI-Darstellung.

Das Material beleuchtet die nähere Umgebung.



Damit der gesamte Bereich aufgehellt wird, ist noch das **indirekte Abstrahlen** zu berechnen.

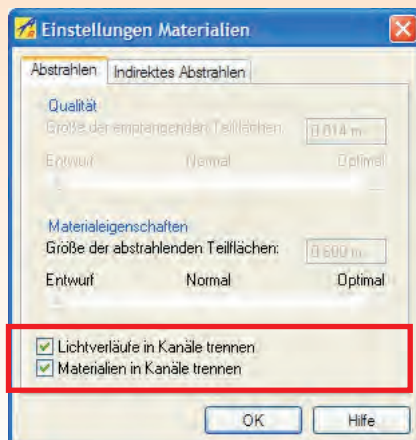
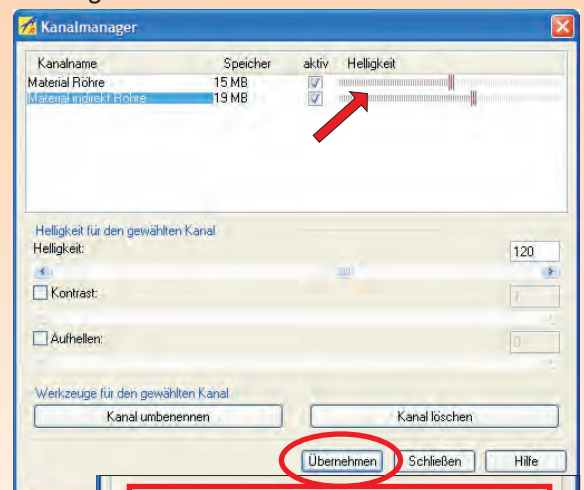
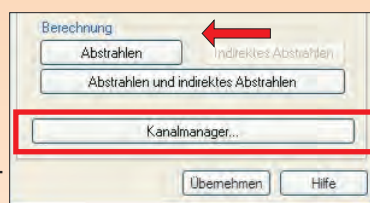


STOP BILDAUFBAU

Während der Berechnung werden die fertiggestellten Prozente (hier 8,7%) dargestellt. Jederzeit kann mittels betätigen der **STOP-Tafel** die Berechnung unterbrochen und über einen neuen **Bildaufbau** das Ergebnis mit den momentanen Prozentangaben betrachtet werden.

Ist dann das Ergebnis noch zu wenig ausgeleuchtet, kann durch erneutes betätigen des **indirekten Abstrahlens** die Berechnung bei den gestoppten Prozentangaben weitergeführt werden.

Über den neuen **Kanalmanager** stehen nach der Berechnung die einzelnen Lichtverläufe und Materialien (Abstrahlen) zur Verfügung. In unserem Beispiel entsteht ein Eintrag für das Abstrahlen und ein weiterer für das indirekte Abstrahlen. Dank des neuen Kanalmanagers können nachträglich Helligkeit und Kontrast individuell bestimmt werden.



Nach dem Justieren wird mittels **Übernehmen** das Ergebnis in der Perspektive sofort dargestellt.

Info:

Sollten im Kanalmanager nicht mehrere Einträge vorhanden sein, ist dies über die **Einstellungen** dieser Karteikarte im Lichtmanager zu definieren. Bitte setzen Sie dazu die Häkchen bei **Lichtverläufe in Kanäle trennen** und **Materialien in Kanäle trennen**. Die Berechnung ist dann erneut durchzuführen.

