

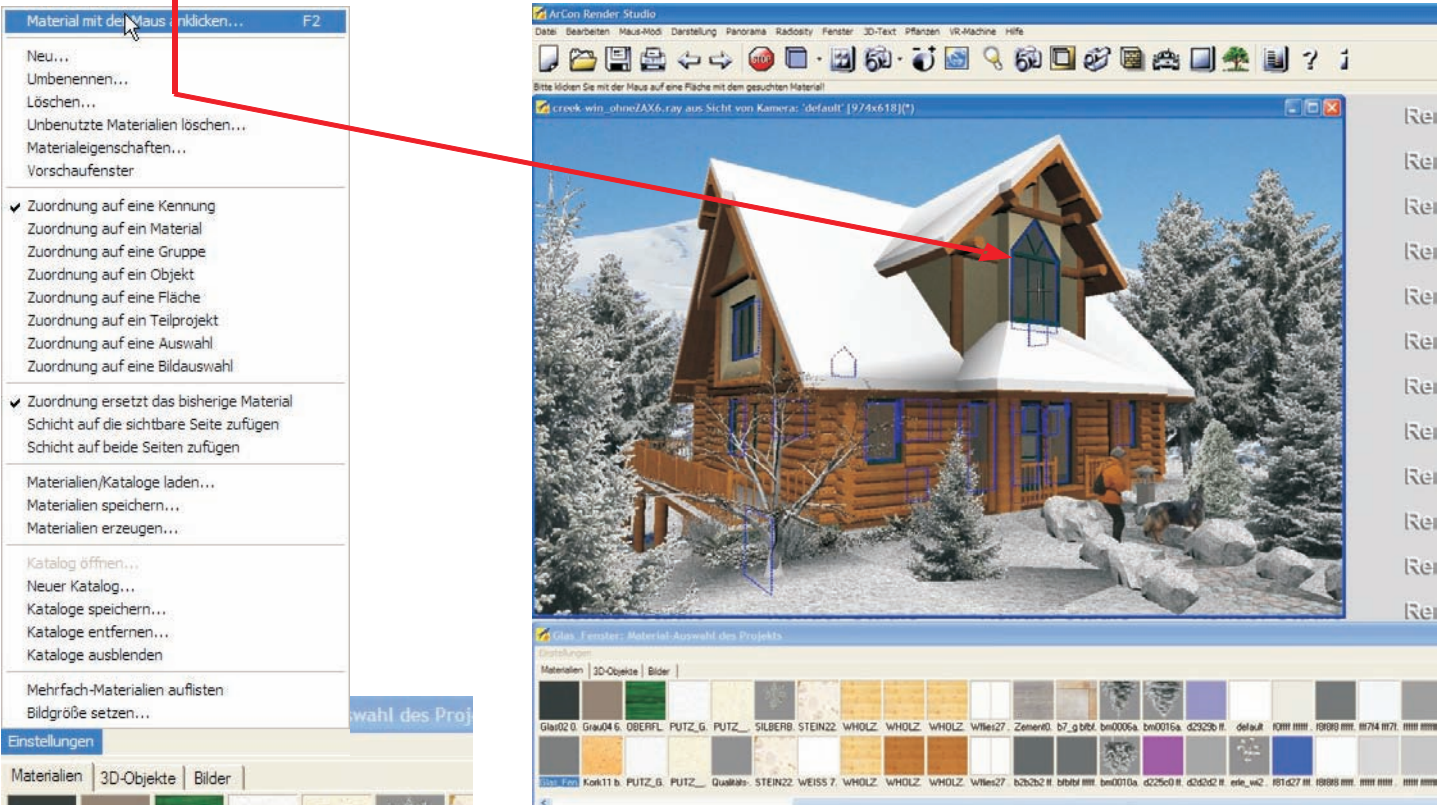
ArCon Render Studio

Anpassen von Materialeigenschaften

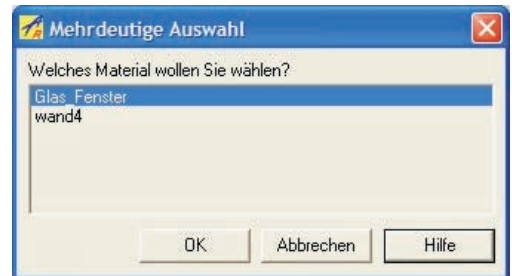
Fensterflächen von Gebäuden stellen einen wichtigen Aspekt im fertigen visualisierten Bild dar. Wer hat sich nicht schon oft Gedanken über Spiegelung, Transparenz und über die wichtigen Einstellungen im ArCon Render Studio gemacht. Am Beispiel eines Blockhauses, der Winterjahreszeit entsprechend angepasst, werden die Fensterflächen aufgewertet und ein wirklich tolles Ergebnis erzielt.

1.) Finden des richtigen, zu verändernden Materials:

Über Einstellungen des Materialkataloges -> *Material mit der Maus anklicken ...* -> und Auswählen mit der Maus der entsprechenden Flächen, (Zuordnung sollte auf Kennung stehen - somit werden alle Fensterflächen ausgewählt) wird die Textur der Fenster markiert und kann sofort bearbeitet werden.

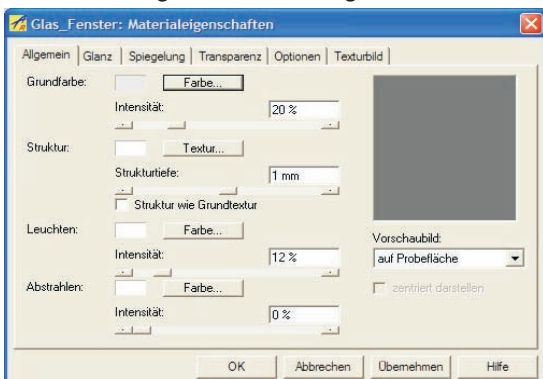


Da die Fensterflächen transparent sind, wird mittels Mausauswahl auch die Textur im Innenraum ausgewählt.



2.) Verändern der Materialeigenschaften

Durch Doppelklicken des Materials im Materialkatalog können auf verschiedenen Karteikarten Eigenschaften vergeben werden.



Karteikarte ALLGEMEIN

Grundfarbe:

Die ‚Glasfarbe‘ erhält ein helles Grau mit einer Intensität von 20%

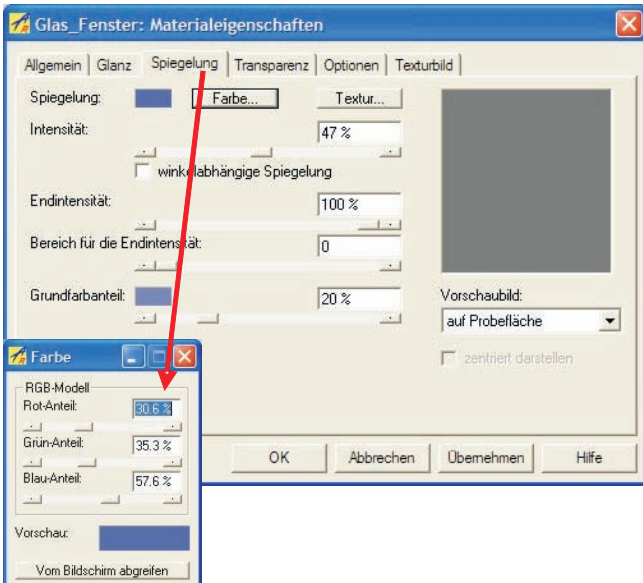
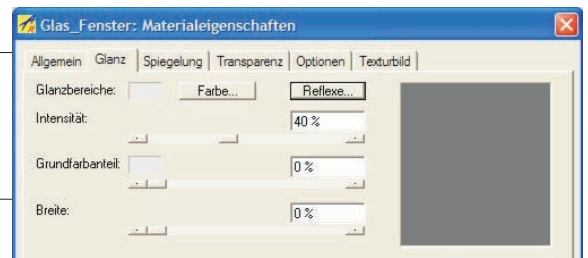
Leuchten:

Durch einen geringen Prozentanteil kann die Fensterfläche zusätzlich zum Tageslicht aufgehellt werden

Karteikarte GLANZ

Glanzintensität:

Mit ca. 40% wird ein realistischer Glanz erzielt - davon abhängig ist jedoch die Sonnenposition zu beachten



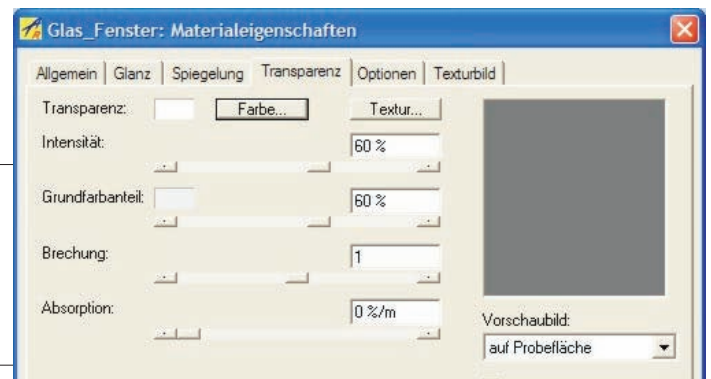
Karteikarte SPIEGELUNG

Spiegelung:

Diese kann mit ca. 45 bis 50% eingestellt werden. Zusätzlich ist, der Jahreszeit und der verschneiten Umgebung entsprechend, ein dunkles sattes Blau als Farbe der Spiegelung auszuwählen.

Grundfarbenanteil:

Hiermit kann die Farbe noch verändert werden.



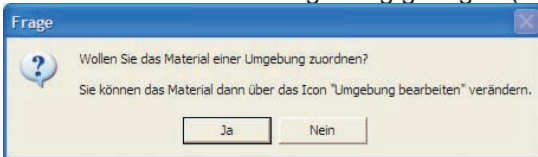
Karteikarte TRANSPARENZ

Transparenzintensität:

Wenn der Raum hinter den Fensterflächen eingerichtet ist, ist um 80% (sonst zwischen 50 bis 60%) Transparenz einzustellen.

3.) Vordergrundbild für Spiegelung verwenden

Ein Vordergrund wird erstellt und ein entsprechendes Landschaftsbild in die Umgebung gezogen (Markierung auf Vordergrund).



Mit JA bestätigen und das **Bild mit der besten Darstellung (HDRI-Darstellung) berechnen:**

