Tipps & Tricks ArCon Render Studio

Entfernungsabhängige Spiegelungen

Das ArCon Render Studio®

In dieser Ausgabe der ***DI Kraus AKTUELL*** möchten wir Ihnen weitere Neuerungen der Version 16 erläutern.

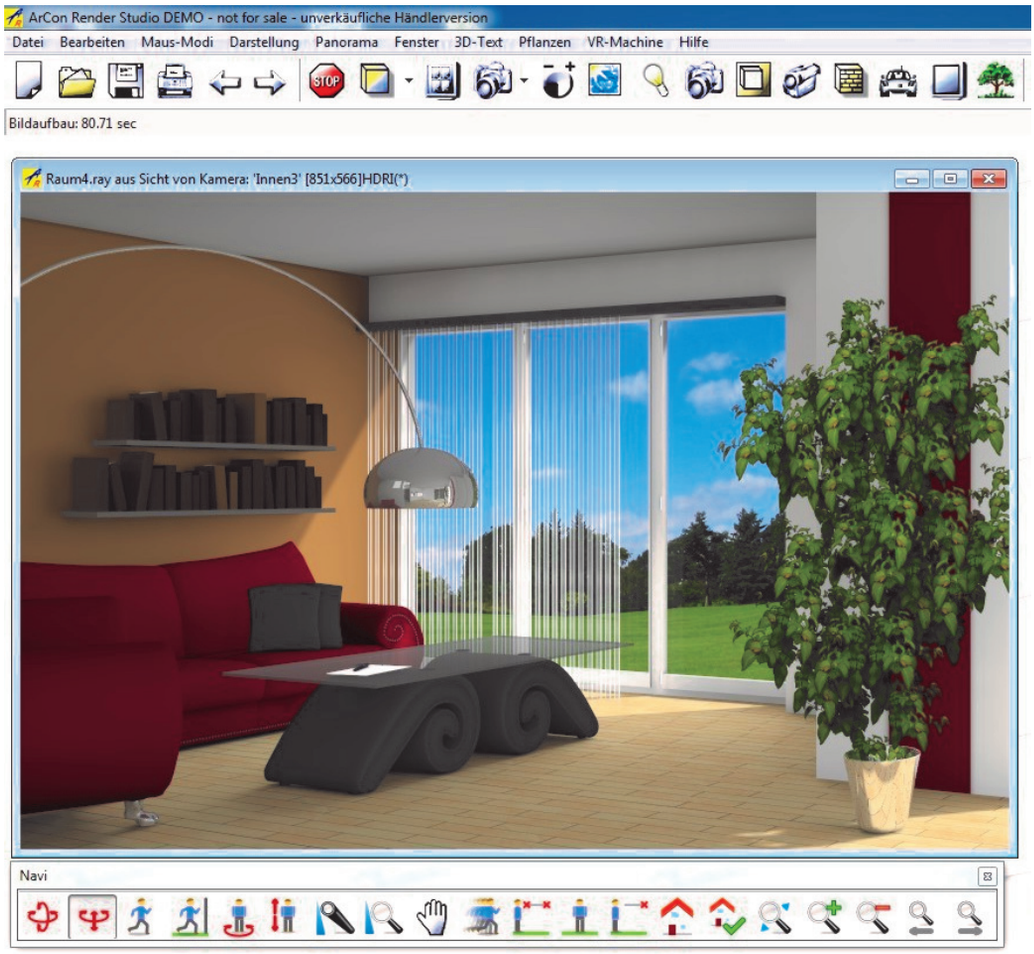
Das Einstellen von **entfernungsabhängigen Spiegelungen** zählt zu diesen Neuerungen und wird auf den folgenden Seiten näher beschrieben.

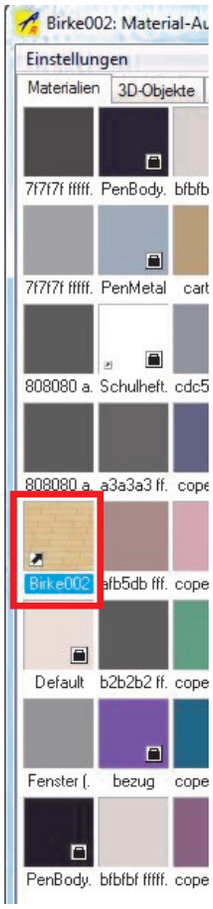
VERSION 16

Wird an einem Material eine Spiegelung eingestellt, so kann diese über die Intensität reguliert werden. Mit der neuen Funktion der entfernungsabhängigen Spiegelung, kann diese so adaptiert werden, dass die Spiegelung undeutlich und somit nur leicht angedeutet dargestellt wird. Des Weiteren möchten wir Ihnen das Aufhellen eines Hintergrundbildes zeigen.

Und so wird`s gemacht:

Wir starten das ArCon Render Studio®. In unserem Beispiel einer Innenraumvisualisierung wurde das Tageslicht berechnet - es wird die HDRI-Darstellung angezeigt. Das Material des Parkettbodens soll nun eine Spiegelung erhalten. Dazu wird mittels Betätigen der **F2-Taste** und anschließendem Anklicken des Fußbodens in der Perspektive (direkt auf das Parkett klicken) im Materialkatalog das gewünschte Material markiert.





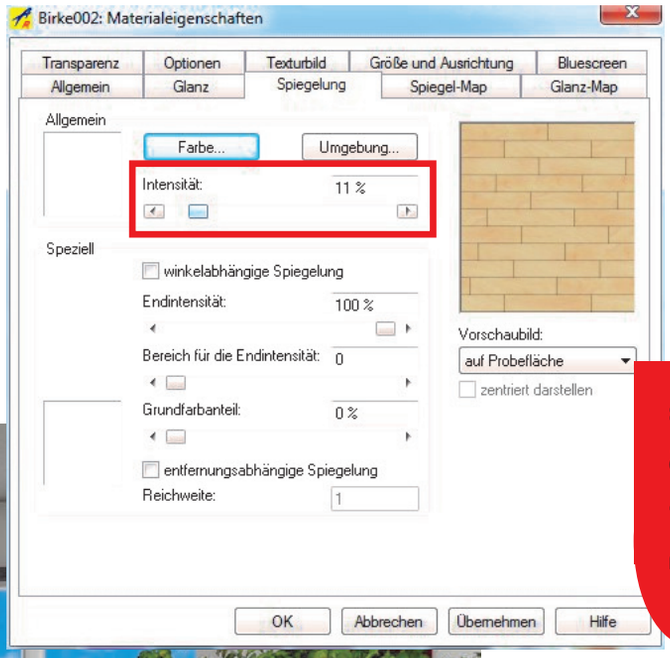
Tipps & Tricks ArCon Render Studio

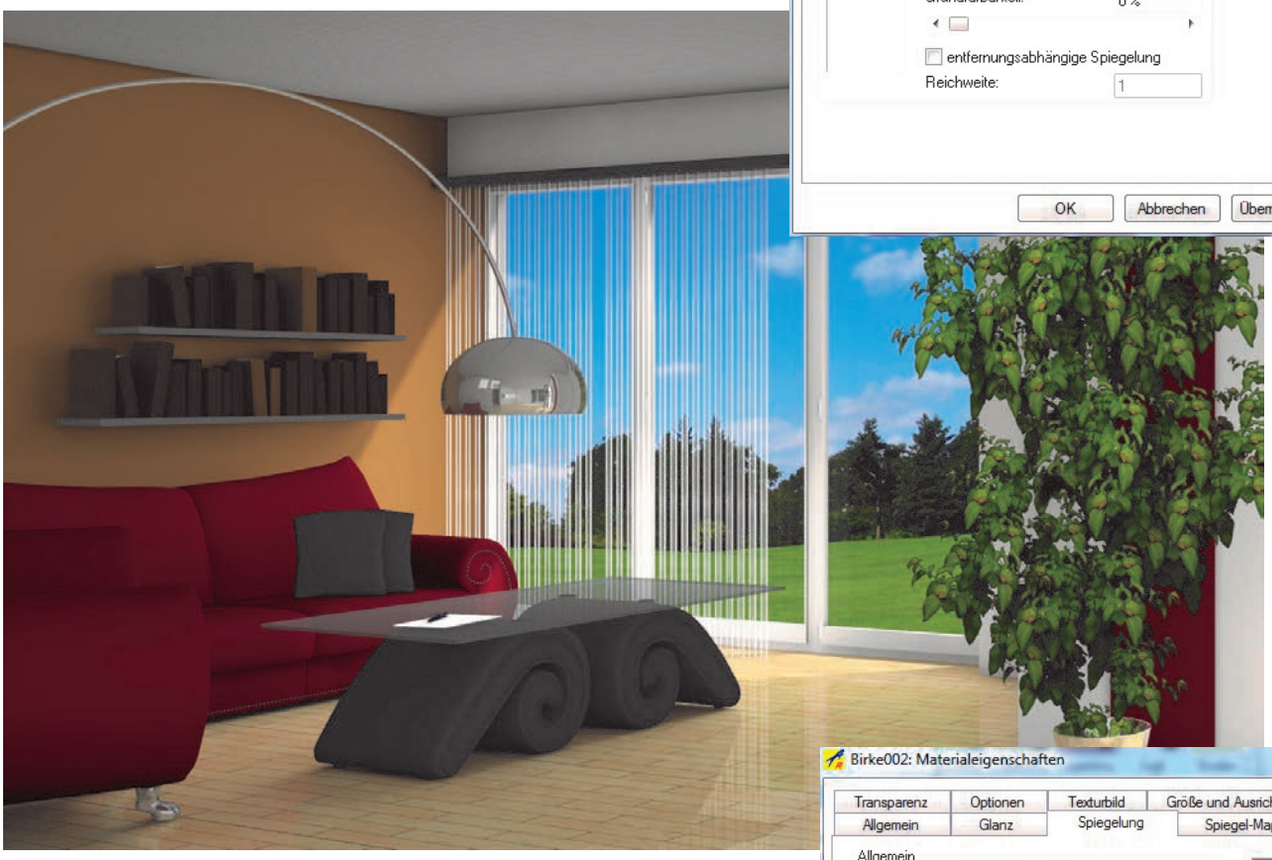
Entfernungsabhängige Spiegelungen

Durch Doppelklick auf das Material wird das Materialeigenschaftsfenster geöffnet.

Das Eigenschaftsfenster ist in verschiedene Karteikarten gegliedert. Unter der Karteikarte **Spiegelung** kann über den Intensitätsregler ein Prozentsatz der Spiegelung eingestellt werden.

Als Beispiel werden hier 11% eingestellt. Die Änderungen werden sofort umgesetzt und Ihnen visuell in der Perspektive dargestellt.

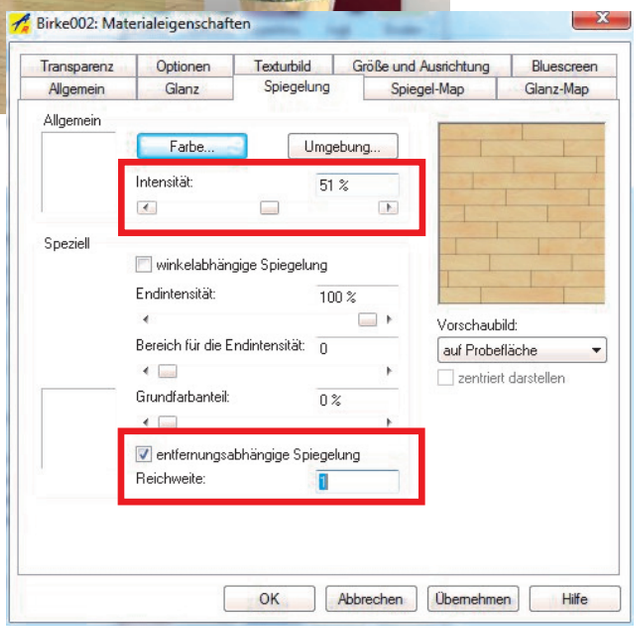




Auf der Karteikarte **Spiegelung** kann neben der Intensität der Spiegelung auch die entfernungsabhängige Spiegelung eingestellt werden.

Diese Eigenschaft kann durch Setzen des Häkchens und durch das Eintragen einer Reichweite aktiviert werden.

Wird die entfernungsabhängige Spiegelung verwendet, kann die Intensität um einiges höher eingestellt werden (Bsp. 51%).



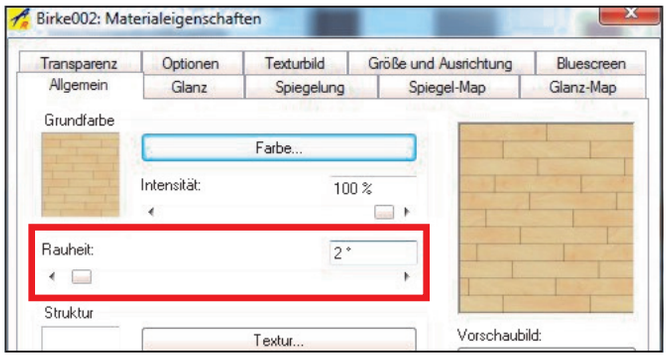
Tipps & Tricks ArCon Render Studio

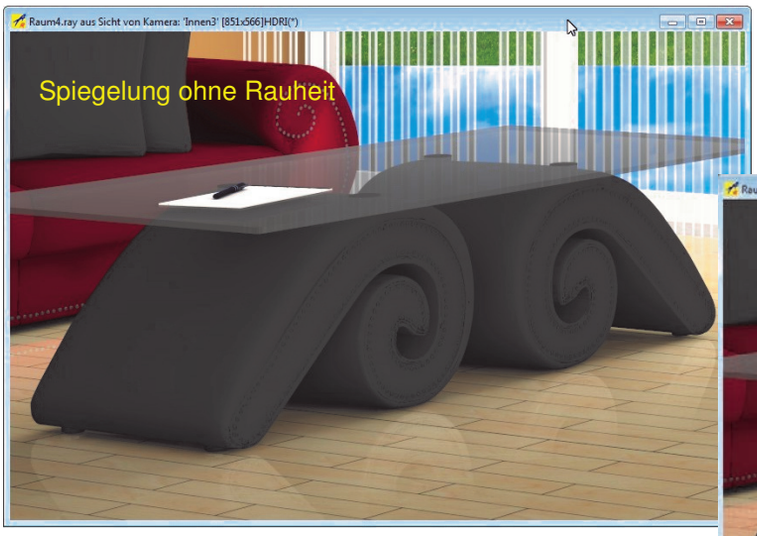
Entfernungsabhängige Spiegelungen

Die Änderungen in der Spiegelung werden sofort visuell dargestellt.

Möchte man zusätzlich eine unscharfe Spiegelung erzielen, so kann dies in den Materialeigenschaften auf der **Karteikarte Allgemein** durch Einstellen einer **Rauheit** geschehen.

Es wird dem Material sozusagen eine feine Struktur gegeben. Bereits kleine Werte reichen hier aus (Bsp. 2%).



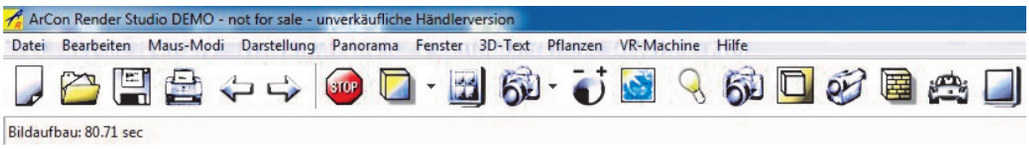
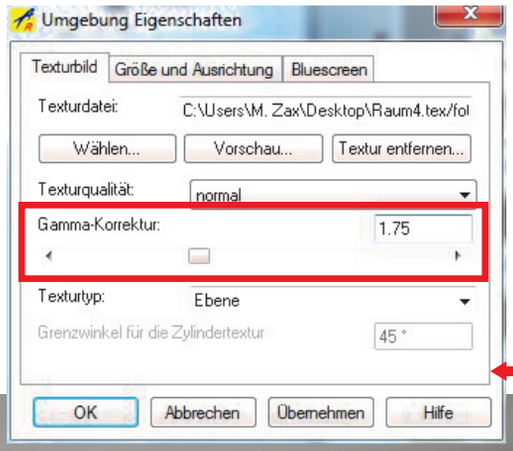
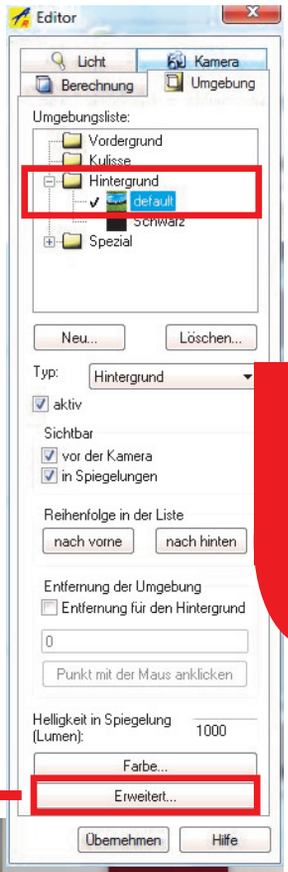


Tipp: Die Darstellung von solchen mit Rauheit versehenen Materialien, kann durch die **Berechnung in der Bildqualität sehr gut** noch optimiert werden.

Hintergrundbild aufhellen

Oft kommt es vor, dass ein Hintergrundbild zu dunkel aufgenommen wurde. Speziell bei Innenvisualisierungen wirkt ein helles Hintergrundbild viel realistischer – natürlich immer abhängig von Ihren Sonnen- und Tageslichteinstellungen.

Über das Icon des **Umgebungs-Editors** startet dessen Menü, in welchem unter dem **Hintergrund** das in der Visualisierung sichtbare Bild dargestellt wird.



Dieses Bild wird markiert und über den Button **Erweitert**, der sich ganz unten im Menü des Umgebungs-Editors befindet, werden die Eigenschaften dieses Hintergrundes geöffnet.
Neben der Größe und Ausrichtung des Bildes, sowie des Texturtyps (Ebene, 360°-Panorama, …) kann die so genannte **Gamma-Korrektur** vorgenommen werden.
Als Standard ist hier 1 eingestellt. Indem hier der Regler erhöht wird (Bsp. 1,75), wird das Hintergrundbild aufgehellt. Wird der Regler unter 1 bewegt, so verdunkelt sich das Bild.