

# Tipps & Tricks ArCon Render Studio

## In 5 einfachen Schritten zum fertigen Bild



Das **ArCon Render Studio®** - ein Produktname den Sie sicher schon gehört haben! Aber ...

- ⇒ Was kann diese Software überhaupt?
- ⇒ Wie funktioniert dieses Rendering-Programm zusammen mit ArCon Eleco Professional®?

# 16

VERSION

Mit dem ArCon Render Studio® ist Rendering so einfach wie noch nie - beleuchten Sie Ihre Projekte mit realem Tageslicht und steuern Sie die indirekte Beleuchtung mit dem einzigartigen Kanalmanager über Schieberegler, als wären es einfache Lichtquellen. Diese Funktion ist komplett neu in der Version 16 und wird Sie begeistern.

Die Darstellung der Ergebnisse erfolgt in kürzester Zeit!

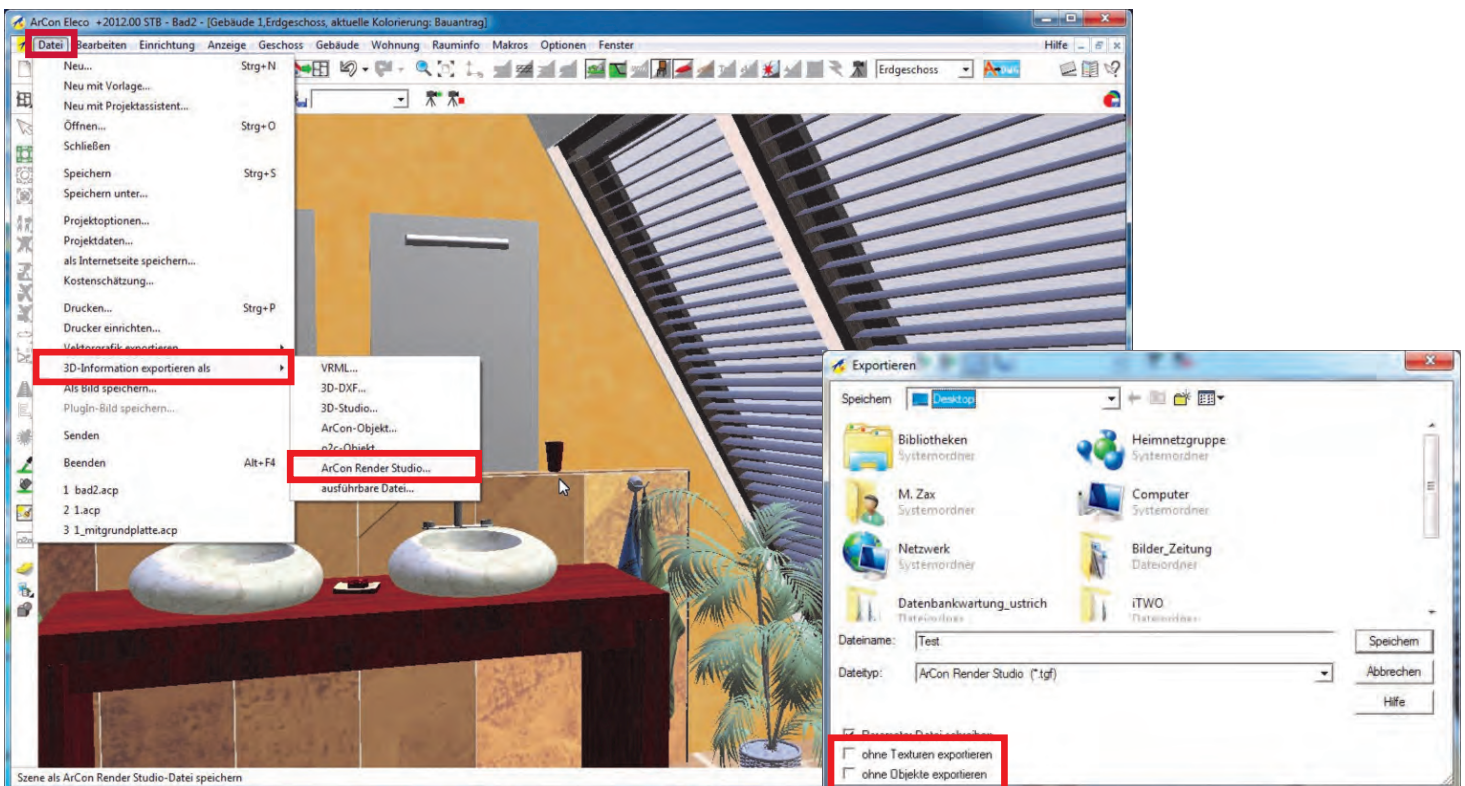
### Und so wird's gemacht:

Starten Sie ArCon Eleco Professional® und wählen Sie dort eine 3D-Perspektive im Designmodus (3D-Darstellung). Im folgenden Beispiel soll ein Badezimmer, welches nach den Wünschen des Bauherrn eingerichtet wurde, visualisiert werden.



### SCHRITT 1: Übergabedatei aus ArCon Eleco Professional®

Dazu wird eine beliebige Perspektive eingenommen und über den Befehl **Datei → 3D-Information exportieren**



Nach Durchführung des Befehls können der Speicherort sowie der Name der Daten bestimmt werden. Wichtig ist die Entfernung der Häkchen bei „ohne Texturen exportieren“ und „ohne Objekte exportieren“, da diese sonst nicht mitgespeichert werden.



# Tipps & Tricks ArCon Render Studio

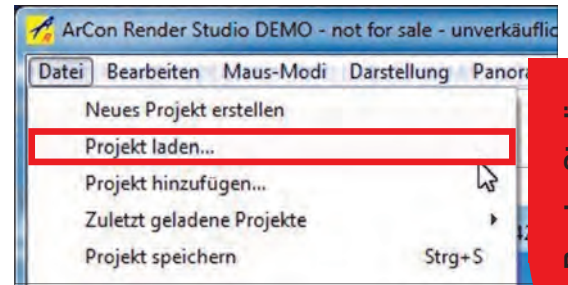
## In 5 einfachen Schritten zum fertigen Bild



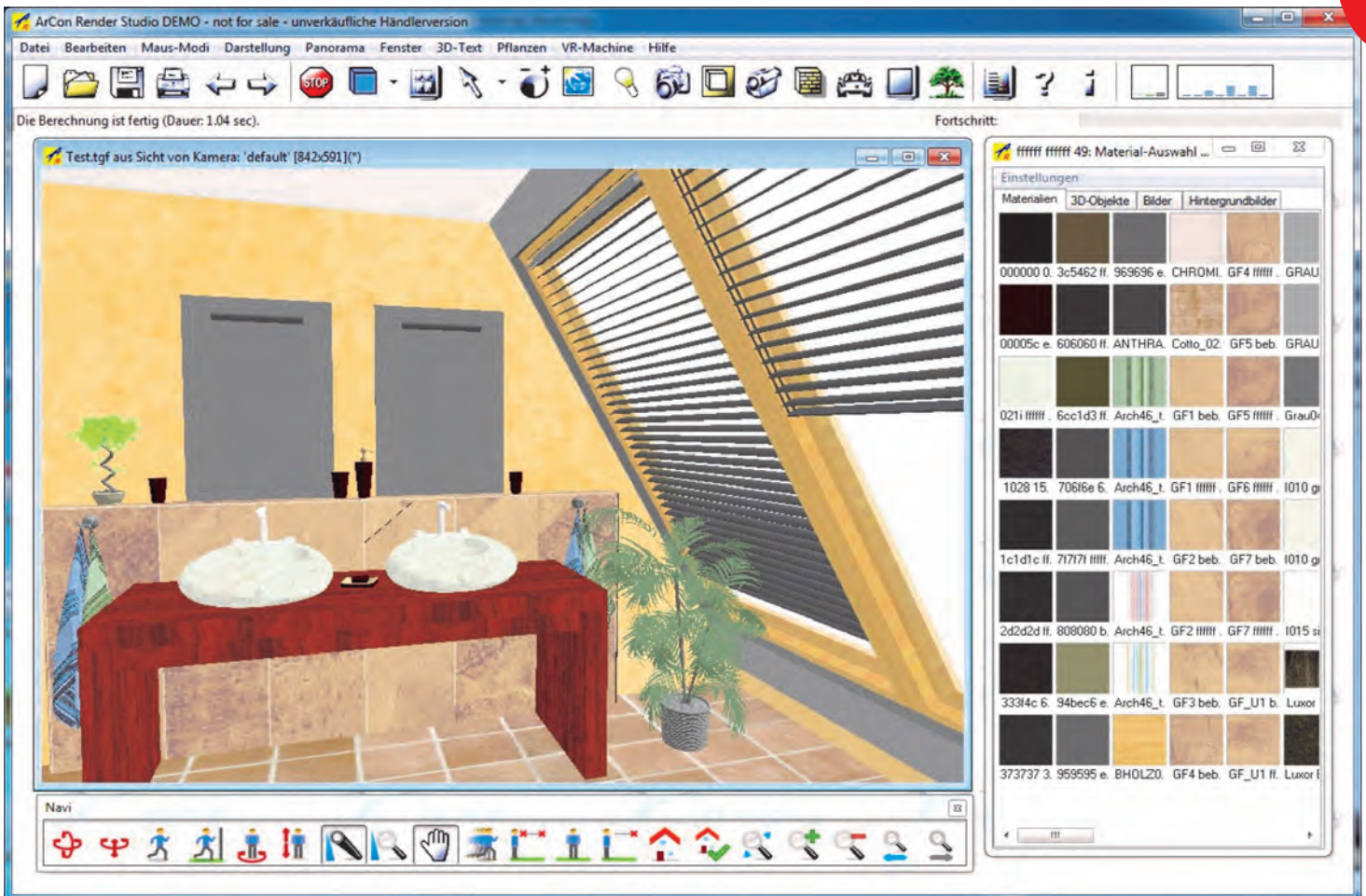
### SCHRITT 2: Import im ArCon Render Studio®

ArCon Render Studio® wird gestartet und über **Datei** → **Projekt laden** wird das zuvor gespeicherte Projekt hier geöffnet.

Nach dem Öffnen wird dieses mittels Farbdarstellung (ohne Schatten) angezeigt. Die Benutzeroberfläche erinnert sofort an das uns bekannte ArCon Eleco Professional®.

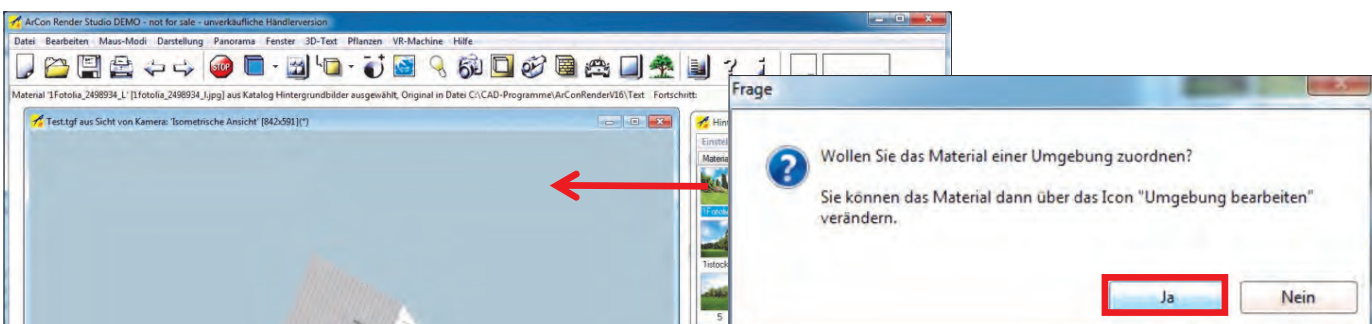


Render Studio



### SCHRITT 3: Hintergrund / Umgebungsbild einstellen

Im Materialkatalog wird das gewünschte Hintergrundbild gewählt und einfach per Drag & Drop in die Umgebung der Perspektive gezogen. Es erscheint die Meldung, ob das Material der Umgebung zugeordnet werden soll, welche Sie mit „Ja“ bestätigen.





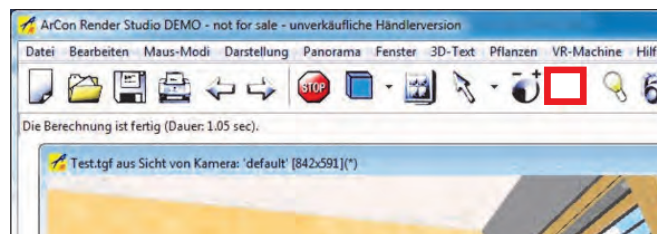
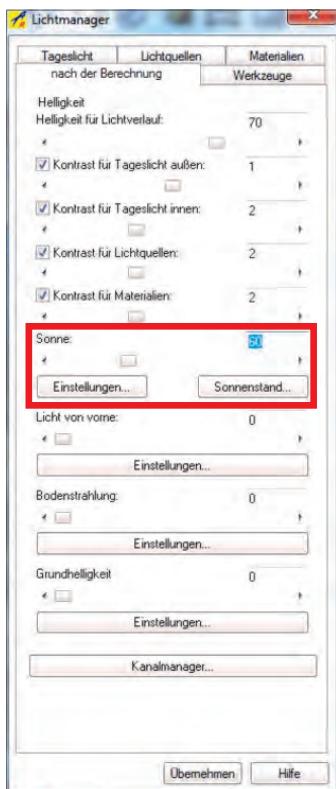
# Tipps & Tricks ArCon Render Studio

## In 5 einfachen Schritten zum fertigen Bild



### SCHRITT 4: Mit dem neuen Lichtmanager das Tageslicht einstellen

Der Lichtmanager wird über das **Icon in der Menüleiste** gestartet.



Im Lichtmanager werden fünf Karteikarten angezeigt. Unter der Karteikarte **„nach der Berechnung“** stellen Sie die Intensität der Sonne ein.

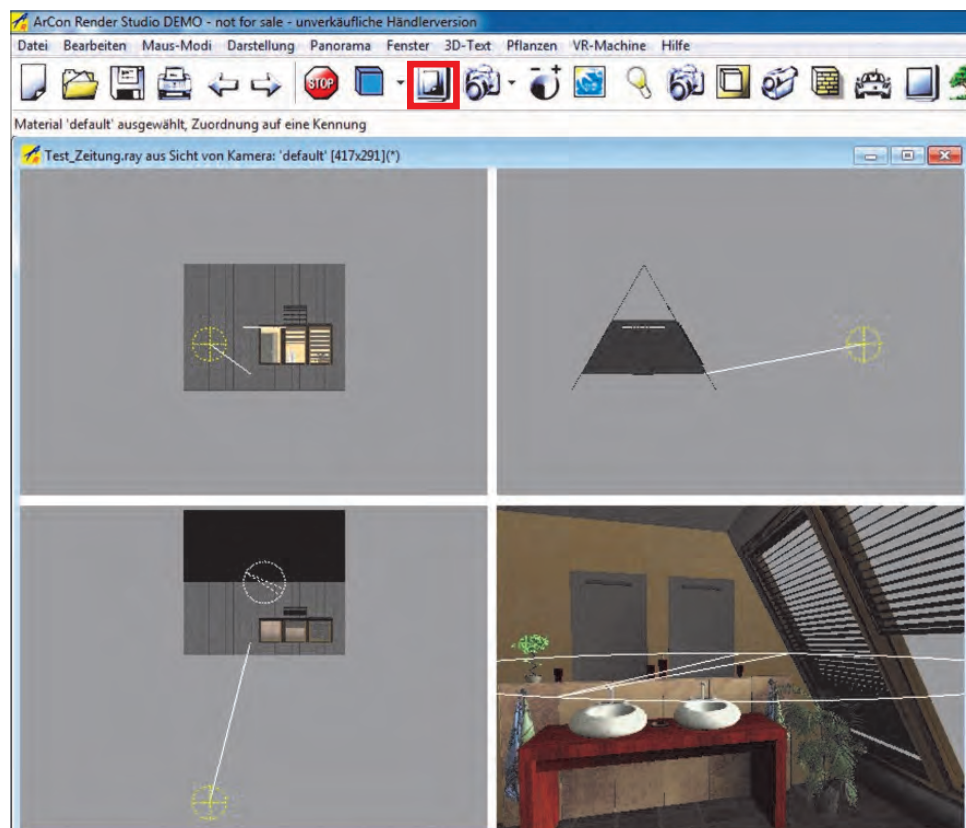
Über den Button **„Sonnenstand“**, der gleich unter dem Regler der Sonne situiert ist, kann die Sonne beliebig ausgerichtet werden.

Dies kann über Längen- und Breitengrade, Datum, Uhrzeit und Ausrichtung des Nordpfeiles erfolgen.

Über den Button **„Übernehmen“** werden die Einstellungen umgesetzt.

Das Ausrichten des Nordpfeiles kann mit Aktivierung der **„4-Ansichten-Darstellung“** visuell unterstützt werden. Dazu wird das Icon in der Menüleiste gestartet, worauf sich die zuvor dargestellte Perspektive in 4 Fenster mit Ansichten, Grundriss und Perspektive teilt.

Die Sonne wird als gelber Kreis mit weißer Strahlungsrichtung dargestellt. Durch direktes Klicken mit der linken Maustaste in die Nordpfeilsymbolik kann dieser auch ohne numerischer Eingabe verändert werden.





# Tipps & Tricks ArCon Render Studio

## In 5 einfachen Schritten zum fertigen Bild

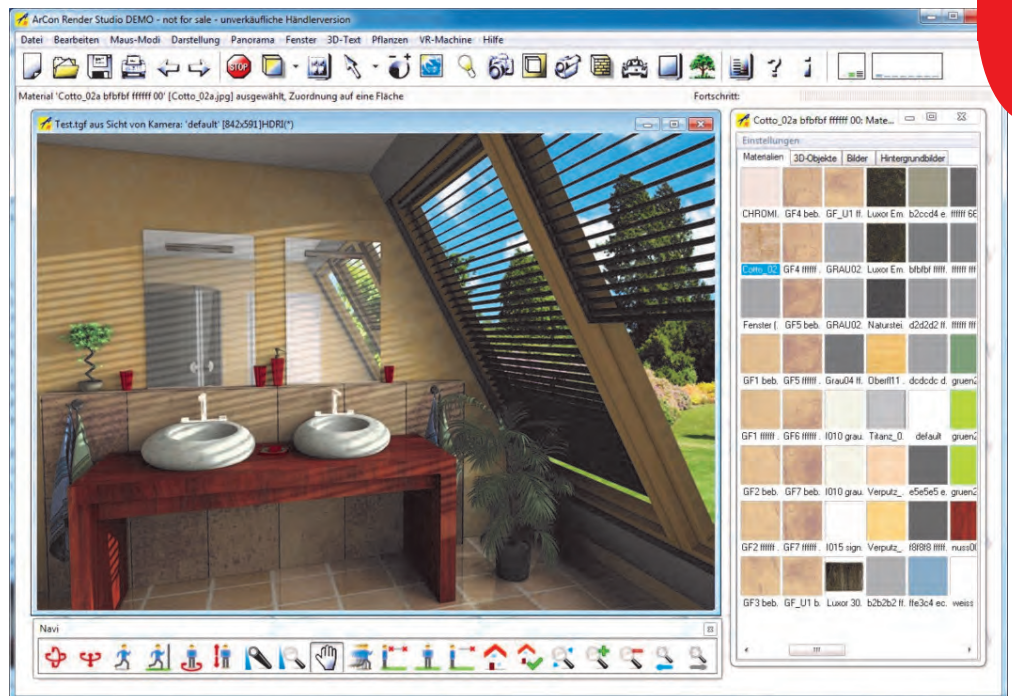
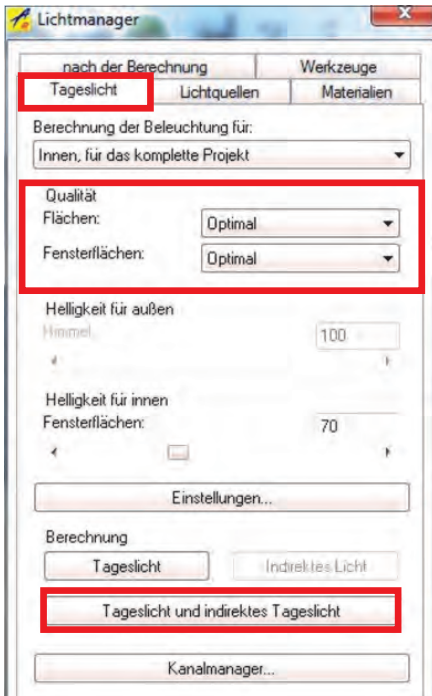


### SCHRITT 5: Das Tageslicht berechnen

In der Karteikarte „**Tageslicht**“ des Lichtmanagers, berechnen Sie nun abschließend das Tageslicht. Zuerst wählen Sie ob die Visualisierung für eine Außen- oder eine Innenperspektive durchgeführt wird.

Unter Qualität stellen wir „**Optimal**“ für die bestmögliche Qualität ein und über den Button „**Tageslicht und indirektes Tageslicht**“ werden die Lichtquellen berechnet und in ArCon Render Studio® das Ergebnis dargestellt.

Render Studio



### Ergebnis

Über **Datei** → **Bild speichern** kann nun das fertig visualisierte Bild abgespeichert werden.

Natürlich kann die Pixelgröße, wie auch in ArCon Eleco Professional®, beliebig verändert und großgerechnet werden.



Bildquelle: Werz 3D (Dormagen)

