

# Tipps & Tricks ArCon Render Studio



## Zuordnen und ändern von Materialien

### Beschreibung:

Im ArCon Render Studio kann ein bereits fertig visualisiertes und gerendertes Projekt per Mausklick innerhalb kürzester Zeit farblich verändert bzw. nach Kundenwunsch adaptiert werden. Diese zugeordneten Materialien können in deren Farbeinstellung noch zusätzlich mit wenigen Handgriffen angepasst werden. Die genaue Vorgehensweise im ArCon Render Studio wird nachfolgend erläutert.

### Aufgabenstellung:

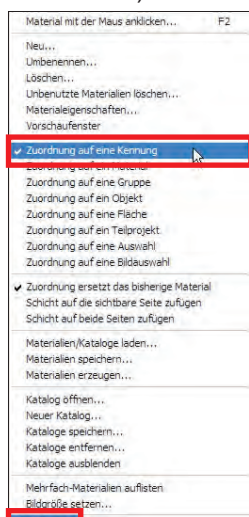
Als Beispiel-Projekt wurde ein bereits fertiggestelltes Einfamilienhaus mit weißem, leicht gräulichem Außenmaterial herangezogen. Der gleiche Haustyp soll in einem Hersteller-Katalog mit einem blauen Außenmaterial zur Verfügung stehen.



### 1) Zuordnung eines Materials:

Der gleiche Haustyp soll in einem Hersteller-Katalog mit einem blauen Außenmaterial zur Verfügung stehen.

Im Materialkatalog vom ArCon Render Studio (Karteikarte Materialien) kann über **„Einstellungen“** eine Zuordnungs-  
maske gewählt werden.



Wenn ein Material per Drag & Drop zugewiesen wird, erfolgt die Zuordnung gemäß jener Strukturierung, die in ArCon vorgenommen wurde.

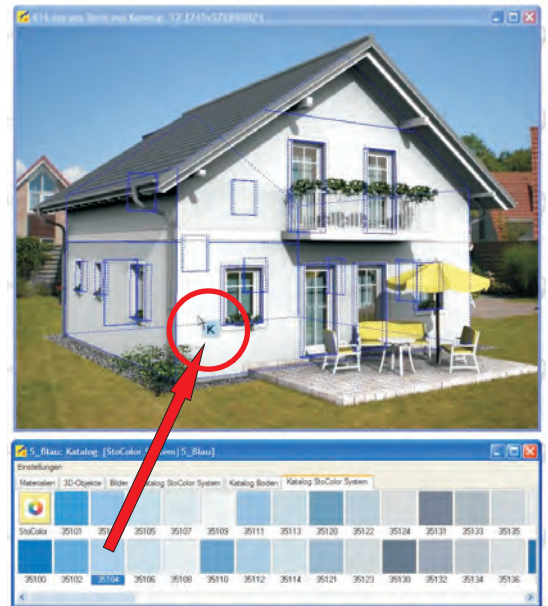
Alle Außenwände mit denselben Putzoberflächen sind beispielsweise einer gleichen Kennung zugeordnet, d.h. wird ein Material auf eine Fläche (hier Außenwand) im Projekt gezogen, wird diese allen Flächen zugewiesen, welche zur Kennung gehören -> **„Zuordnung auf eine Kennung“** auswählen!



### Hinweis:

Wie im Menü ersichtlich, können Sie neben der Kennung, auch Material, Gruppe, Objekt, Fläche, Teilprojekt und Auswahl wählen. Wird ein Material auf eine Fläche zugewiesen, so wird nur das zuvor Ausgewählte verändert!

Als nächster Schritt wird ein blaues Außenmaterial im Materialkatalog gewählt und im Projekt per Drag & Drop zugewiesen.



Durch Ziehen des Materials mit der linken Maustaste auf die gewünschte Fläche in das Projekt, werden visuell alle Flächen, die mit diesem Vorgang verändert werden (hier mit gleicher Kennung), ausgewählt und anschließend mit dem ausgewählten Material belegt.



### 2) Ändern eines Materials:

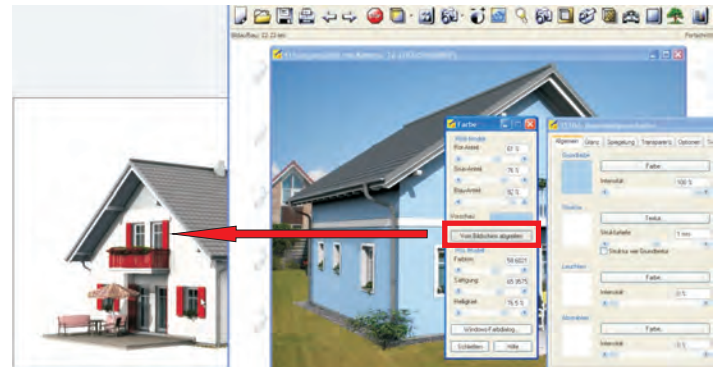
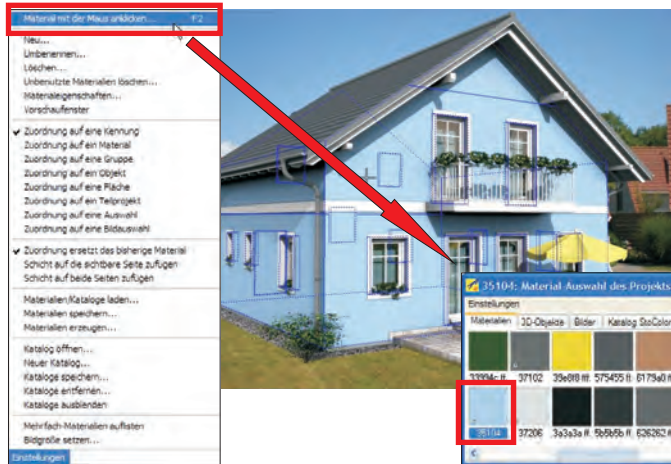
Per Doppelklick auf ein Material im Materialkatalog kann dieses beliebig angepasst werden. Im ArCon Render Studio kann ein, im Projekt verwendetes, Material per Mausklick visuell markiert werden, wodurch eine sehr schnelle und einfache Arbeitsweise ermöglicht wird. Dafür ist im Materialkatalog (Karteikarte Materialien) unter **„Einstellungen“** -> **„Material mit der Maus anklicken“** zu wählen.



# Tipps & Tricks ArCon Render Studio

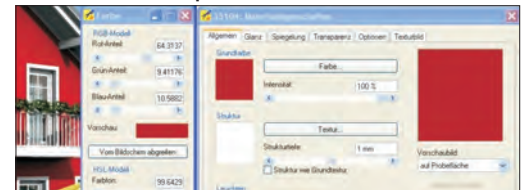


Wenn Sie danach die Maus im Projektfenster bewegen, werden entsprechend der Zuordnung (Kennung, Objekt, Fläche, ...) Flächen visuell markiert dargestellt.

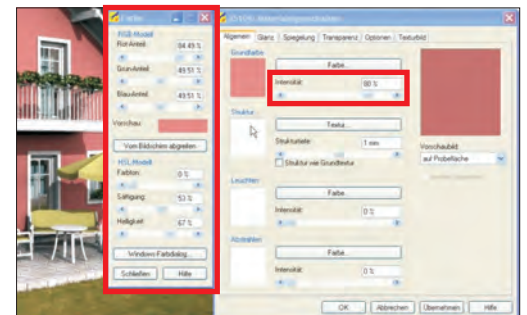
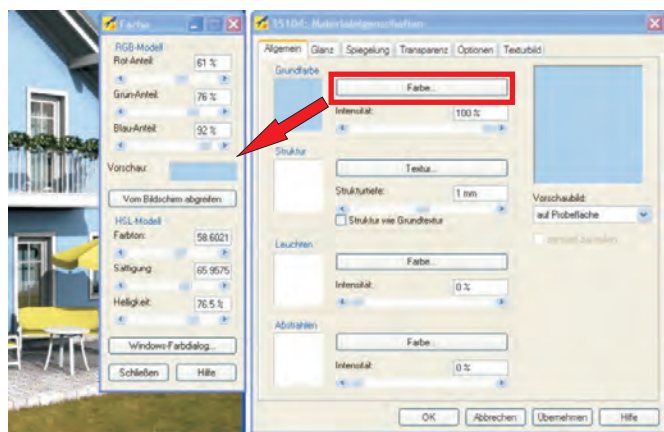


... und der Rot-Ton ins ArCon Render Studio übernommen. Die Änderung wird direkt im Projektfenster sichtbar und zeigt die Haus-Perspektive mit roten Außenwänden.

Bestätigen Sie mit linker Maustaste im Bereich der Außenwandflächen des Projektes wird im Materialkatalog das verwendete Material ausgewählt. Per Doppelklick wird das Material geöffnet und kann bearbeitet werden.



Jetzt können Sie die Einstellungen des Farbtons den eigenen Wünschen entsprechend anpassen.



Auf der Karteikarte „Allgemein“ kann die Grundfarbe über den Button „Farbe“, in dem sich öffnenden Fenster in Rot-, Grün- und Blau-Anteil, sowie in Sättigung und Helligkeit adaptiert werden.

Der in diesem Fenster befindliche Button „Vom Bildschirm abgreifen“ ermöglicht es, eine beliebige Farbe visuell im ArCon Render Studio und sogar außerhalb des Programmes zu verwenden.

Als Beispiel wird der Rot-Ton der Rolläden eines Fotos für die Außenwände gewünscht. Nach Auswahl „Vom Bildschirm abgreifen“, wird mit der Maustaste direkt in den roten Rolläden geklickt ...



Bildquelle: Freund Fertigteilhaus-VertriebsgesmbH, 2201 Seyring

