

Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Objekte platzieren und verändern

Beschreibung:

Im ArCon Render Studio haben Sie die Möglichkeit, Objekte zu platzieren und zu verändern. Einerseits werden Objekte aus ArCon übernommen, die verändert werden können, andererseits können Sie auch im Materialkatalog des ArCon Render Studios vorhandene Objekte platzieren und bearbeiten.

Tolle Möglichkeiten bieten sich mit der sogenannten Blue-screen-Technologie. Diese ermöglicht es Ihnen, 2D-Menschen und 2D-Pflanzen zu verwenden, welche die Bilder noch realistischer gestalten. Durch die Möglichkeit, Bilder immer in Richtung der Kamera mitdrehen zu können, ersparen Sie sich das Nachjustieren dieser Objekte, da diese (von der Seite betrachtet) sprichwörtlich lediglich „ein Strich in der Landschaft“ sind.

Und so wird's gemacht:

Im ArCon Render Studio wird ein Projekt geöffnet, in welches Objekte platziert werden sollen.

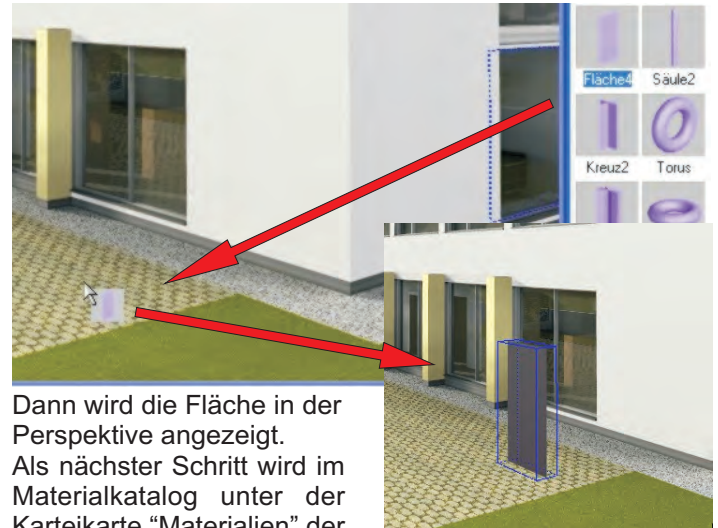


Im Materialkatalog der Software finden Sie, neben den Materialien, auch die Karteikarte "3D-Objekte." Die gelb eingerahmten Symbole stellen Unterordner der einzelnen Objekte dar. Mittels Doppelklick können diese Ordner geöffnet werden und zeigen deren Inhalt an.

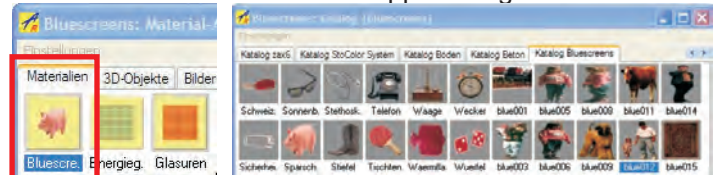
Neben den Objekten wie Autos, Bad, Bäumen und dergleichen, finden Sie auch den Ordner "Geometrie". Dieser bildet die Grundlage der Bluescreen 2D-Flächen.

1. 2D-Menschen platzieren und ausrichten

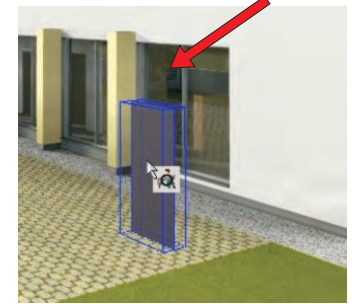
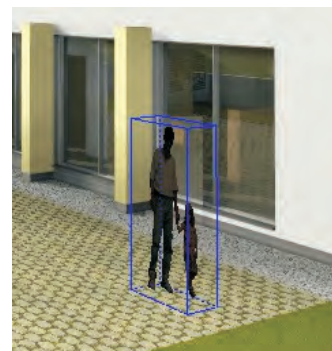
Zunächst wird eine Fläche aus dem Katalog "Geometrie" (als Beispiel "Fläche4") mittels Drag&Drop in die Perspektive gezogen.



Dann wird die Fläche in der Perspektive angezeigt. Als nächster Schritt wird im Materialkatalog unter der Karteikarte "Materialien" der Ordner "Bluescreen" mittels Doppelklick geöffnet.

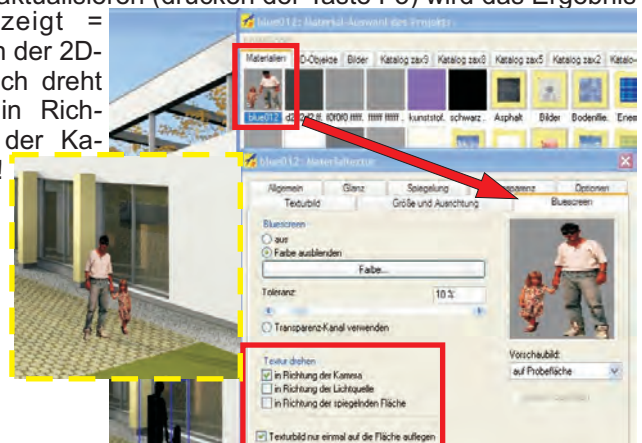


Hier sind 2D-Texturen enthalten, welche den Hintergrund automatisch ausblenden.



Ein 2D-Mensch wird per Drag & Drop auf die zuvor gesetzte Fläche gezogen und dann ohne Hintergrund in der Perspektive Ihres ArCon Render Studios dargestellt.

In der Karteikarte "Materialien" die Textur des 2D-Menschen (hier: blue012) doppelklicken und im sich öffnenden Eigenschaftsfenster unter der Karteikarte "Bluescreen" "in Richtung der Kamera anhängen". Durch erneuten Bildaufbau oder aktualisieren (drücken der Taste F5) wird das Ergebnis angezeigt = sprich der 2D-Mensch dreht sich in Richtung der Kamera!



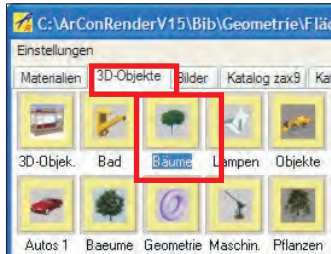
Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Objekte platzieren und verändern

2. Baum platzieren und verändern (visuell)

Im Materialkatalog - unter der Karteikarte "3D-Objekte" -



wird im Ordner "Bäume" ein Objekt (Bsp. „Baum21“) mittels Drag&Drop in die Perspektive gezogen.

Wir empfehlen die Verwendung dieser Bilder, da sie Fotografien von Bäumen auf Flächen darstellen (wie zuvor unter Geometrie). Diese sind bereits auf eine Fläche vorbelegt und können somit direkt in der Perspektive verwendet werden.

Wir empfehlen die Verwendung dieser Bilder, da sie Fotografien von Bäumen auf Flächen darstellen (wie zuvor unter Geometrie). Diese sind bereits auf eine Fläche vorbelegt und können somit direkt in der Perspektive verwendet werden.

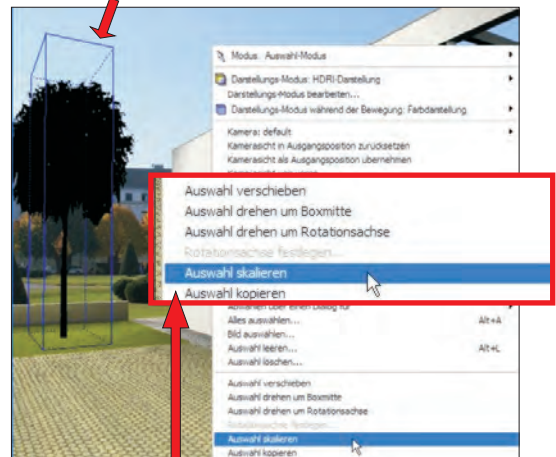


In der Karteikarte „Materialien“ die Textur des 2D-Objekts doppelklicken (hier: baum2_low) und im sich öffnenden Eigenschaftsfenster in Richtung der Kamera ausrichten. Um ein Objekt zu verändern, beispielsweise verschieben oder skalieren, ist dieses in die Auswahl zu nehmen. Das geschieht im Auswahlmodus mittels Rechtsklick in die Perspektive.

Ein Häkchen ist im Menü bei "Auswahl ändern" gesetzt. Direkt darunter kann mittels "Auswählen durch Anklicken" -> eines Objekts, einer Fläche, etc.... dieses in der Perspektive ausgewählt werden.



In unserem Beispiel wird der Baum (Objekt) angeklickt, der blau umrandet sichtbar und in der Auswahl enthalten ist.



Durch einen weiteren Rechtsklick in die Perspektive können verschiedene Bearbeitungstools gewählt werden.

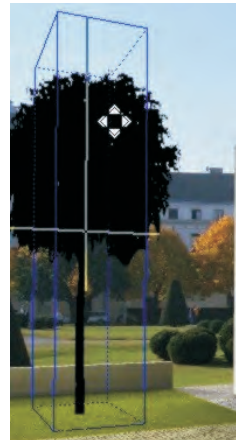
-> Auswahl verschieben

Wenn man nach "Auswahl verschieben" über die Markierung fährt, wird ein gelbes Fadenkreuz mit Richtungsvorgaben sichtbar. Bewegen Sie das Fadenkreuz mit gedrückter linker Maustaste in eine Richtung und verschieben Sie so das Objekt.



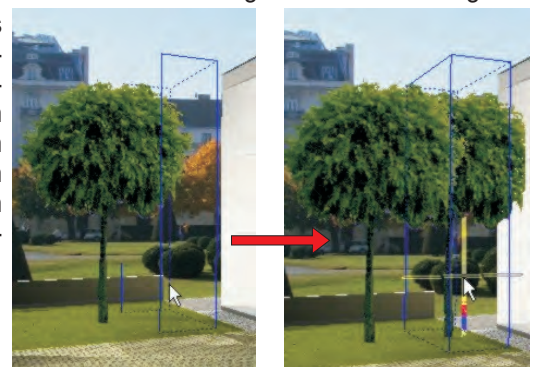
-> Auswahl skalieren

Wenn man nach "Auswahl skalieren" über die Markierung fährt, wird ein Bewegungscursor und ein gelbes Fadenkreuz mit Richtungsvorgaben sichtbar. Durch Bewegen in eine Richtung des Fadenkreuzes mittels gedrückter linker Maustaste kann nun das Objekt skaliert werden.



-> Auswahl kopieren

Wenn man nach "Auswahl kopieren" über die Markierung fährt, wird ein Bewegungscursor und ein gelbes Fadenkreuz mit Richtungsvorgaben sichtbar. Durch Bewegen in eine Richtung des Fadenkreuzes mittels gedrückter linker Maustaste kann nun das Objekt an einen von Ihnen gewünschten Ort kopiert werden.



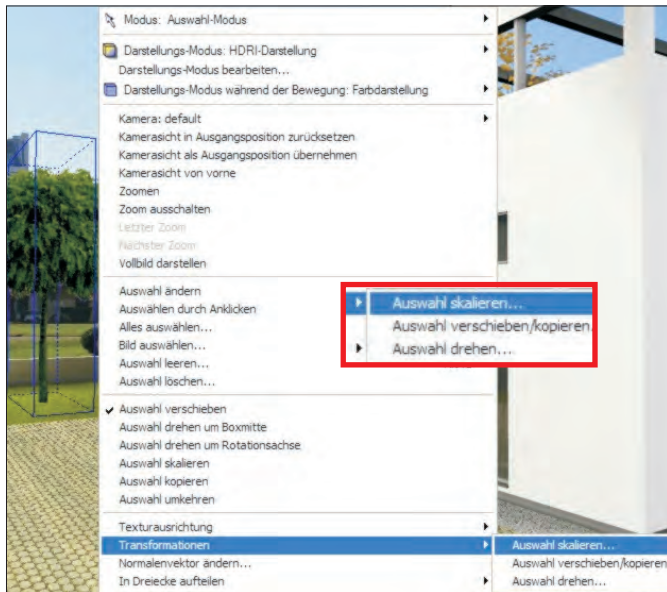
Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Objekte platzieren und verändern

3. Objekte verändern (mittels Eingaben)

Über den "Auswahlmodus" können, neben den zuvor gezeigten visuellen Veränderungsmöglichkeiten, mittels Eingaben auch Objekte bearbeitet werden. Per Rechtsklick in die Perspektive wird das Menü des Auswahlmodus geöffnet, in welchem über "Transformationen" die einzelnen Möglichkeiten zur Auswahl stehen.



Das zu verändernde Objekt wird ausgewählt -> die Auswahl wird durch eine blaue Umrandung visuell dargestellt.

-> Auswahl skalieren

Nach „Auswahl skalieren“ öffnet sich ein Fenster, in welchem die Richtungen der Skalierung (x,y,z) an- bzw. ausgehakt sowie ein Skalierungsfaktor eingetragen werden können. Über den Button „Eckpunkt mit der Maus anklicken“ wird in der Perspektive der gewünschte Eckpunkt der Skalierung ausgewählt. Mit „OK“ wird das Objekt skaliert.

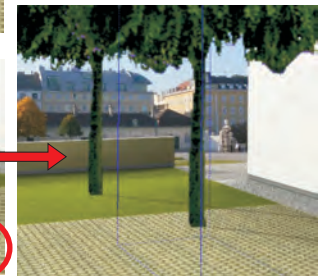
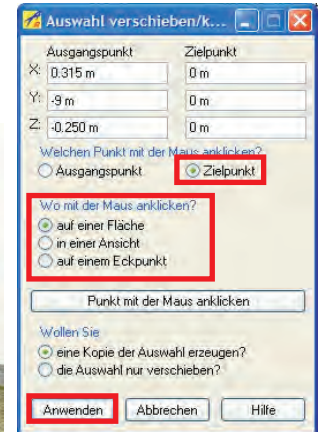
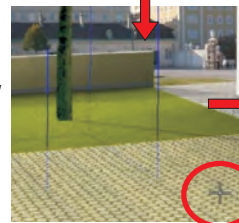
-> Auswahl verschieben/kopieren

Nach "Auswahl verschieben/kopieren" öffnet sich ein Fenster, in welchem zunächst der "Ausgangspunkt" und dann die Auswahl (Fläche, Ansicht oder Eckpunkt) getroffen werden kann. Im unteren Bereich des Fensters wählen Sie „eine Kopie der Auswahl erzeugen“ oder „die Auswahl nur verschieben“ aus.



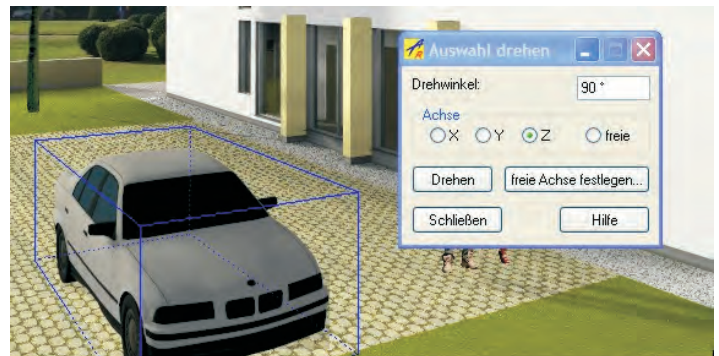
Weiters wird "Punkt mit der Maus anklicken" gewählt und in der Perspektive der Ausgangspunkt angeklickt. Am Mauscur sor wird ein rotes Fadenkreuz sichtbar, wenn eine Fläche, ein Eckpunkt oder ein Ansichtspunkt berührt wird.

Dann "Zielpunkt wählen" und erneuert "Punkt mit d. Maus anklicken" betätigen und in die Perspektive klicken. Mittels "Anwenden" endet der Kopier- bzw. Verschiebevorgang.



-> Auswahl drehen

Mit "Auswahl drehen" öffnet sich folgendes Fenster, in welchem die Achse ausgewählt und ein Winkel in Grad eingetragen wird. Durch Betätigen des Buttons "Drehen" wird das ausgewählte Objekt entsprechend den Einstellungen gedreht.



Hinweis: Die Berechnung des Tageslichts sollte erst nach Platzieren aller Objekte erfolgen, da diese sonst noch nicht mit Schatten bedacht worden sind > die neuen Objekte werden dunkel dargestellt. Werden dennoch Objekte nach der Berechnung gesetzt, ist die Berechnung des Tageslichts erneut durchzuführen.