

Tipps & Tricks ArCon Render Studio

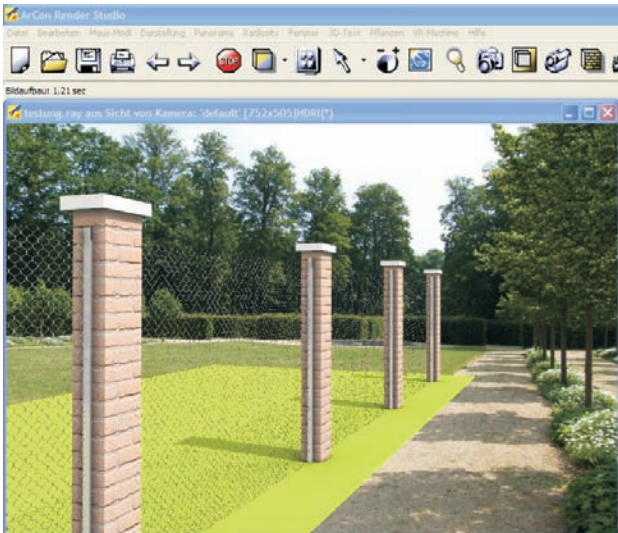


Schattendarstellung im Hintergrundbild

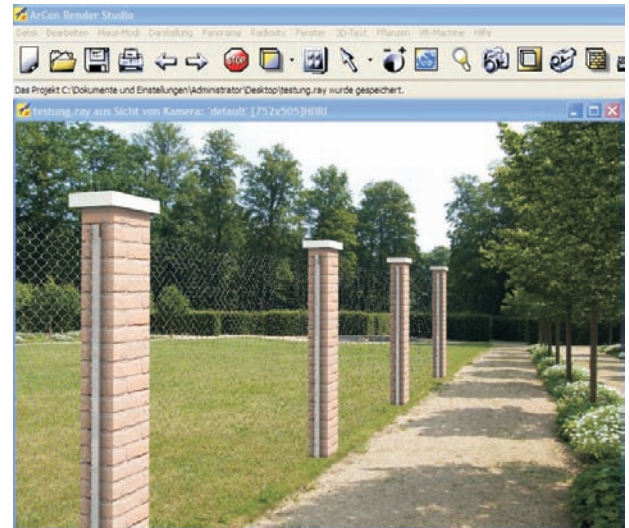
Beschreibung:

Für die korrekte Darstellung von Schatten (sei es von einem Einfamilienhaus, einem Objekt, oder wie in diesem Beispiel von einer Einfriedung) müssen Flächen vorhanden sein, auf welche die besagten Schatten projiziert werden können.

Wird dafür das Grundstück oder der Geländebereich des Objektes von ArCon ins ArCon Render Studio übernommen, so sind oftmals die Kanten dieser Flächen störend und müssen mühsam nachbearbeitet werden (zum Beispiel durch Setzen von Objekten zur Überdeckung dieser Bereiche). Dafür werden die Schatten richtig dargestellt. Übernimmt man hingegen das Grundstück aus ArCon nicht bzw. löscht dieses später im ArCon Render Studio, so werden folglich gar keine Schatten dargestellt, da keine Flächen vorhanden sind, welche die Schatten aufnehmen können.



Darstellung mit übernommenem Grundstück
(Grundfläche farblich hervorgehoben)



Darstellung ohne Grundstück und ohne Schatten

Bei beiden Varianten sind die Ergebnisse nicht zufriedenstellend.

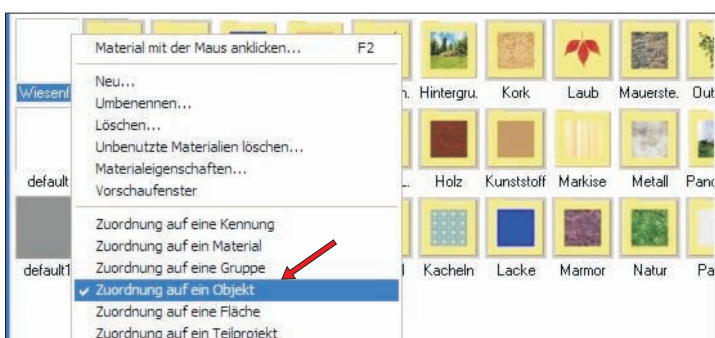
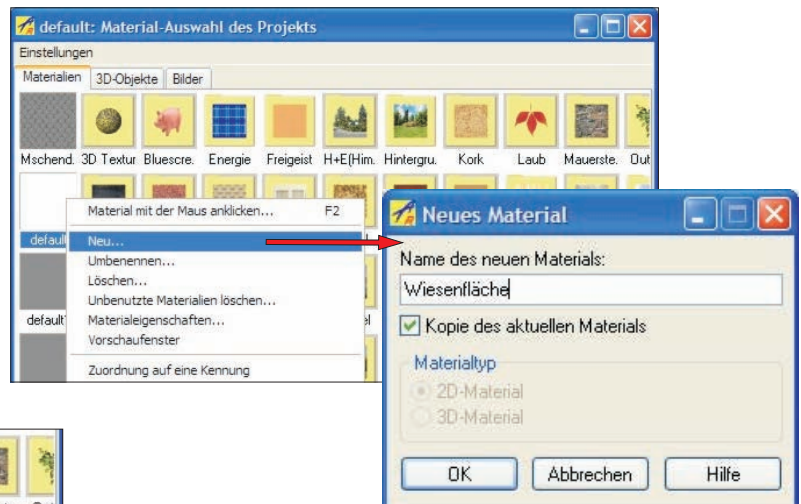
ES GEHT AUCH ANDERS: Im ArCon Render Studio kann der "Bodenfläche" die Eigenschaft gegeben werden, dass diese nicht sichtbar ist und nur Schatten dargestellt werden. (Bodenfläche - in diesem Beispiel - kann aber jede Fläche sein)

Und so wird's gemacht:

Zu Beginn wird ein neues Material erzeugt. Da dieses die Farbe weiß haben muss, wird im Materialkatalog das Material „default“ mittels Rechtsklick der Maus aktiviert und anschließend im sich öffnenden Menü „NEU“ gewählt.

Danach wird dem neuem Material ein Name gegeben und das Häkchen bei Kopie gesetzt.

Mit „OK“ bestätigen.



Nun wird das neue Material der „Bodenfläche“ zugeordnet.

Über Rechtsklick der Maus im Materialkatalog kann die Zuordnung definiert werden. Wenn das Material mittels Drag& Drop in der Perspektive zugeordnet wird, wird in diesem Fall ein ganzes Objekt texturiert.

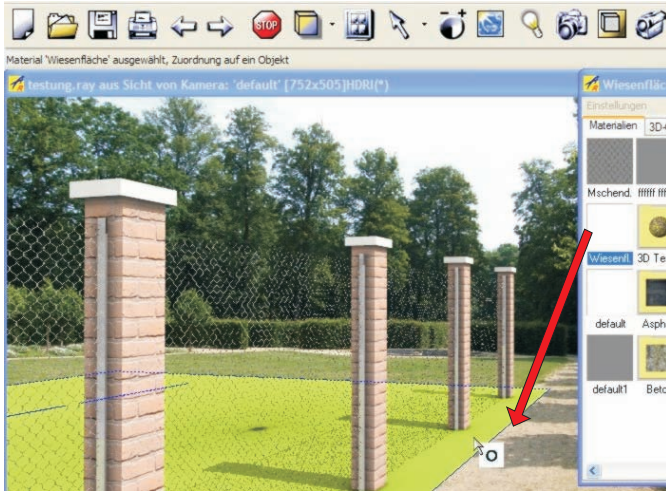


Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Schattendarstellung im Hintergrundbild

Bevor das Material in der Perspektive zugeordnet wird, markiert das ArCon Render Studio visuell jene Bereiche, die neu texturiert werden sollen.



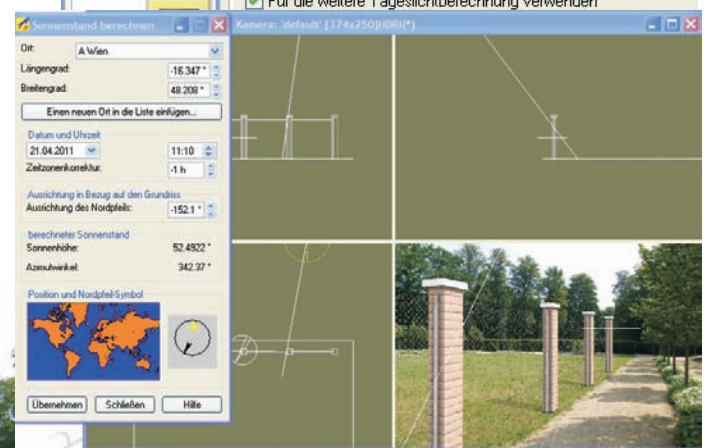
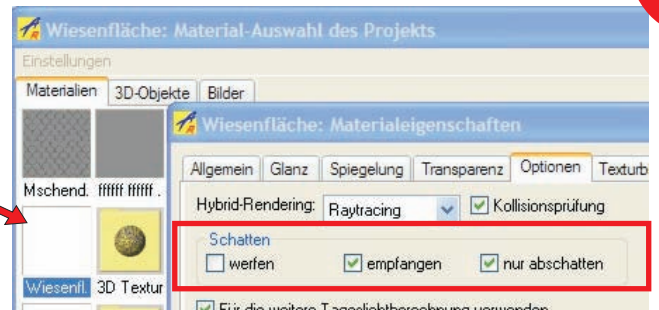
Render Studio

Nach der Zuordnung werden die Eigenschaften des Materials per Doppelklick der Maus geöffnet und auf der Karteikarte „OPTIONEN“ unter „Schatten“, wie hier ersichtlich, eingestellt.

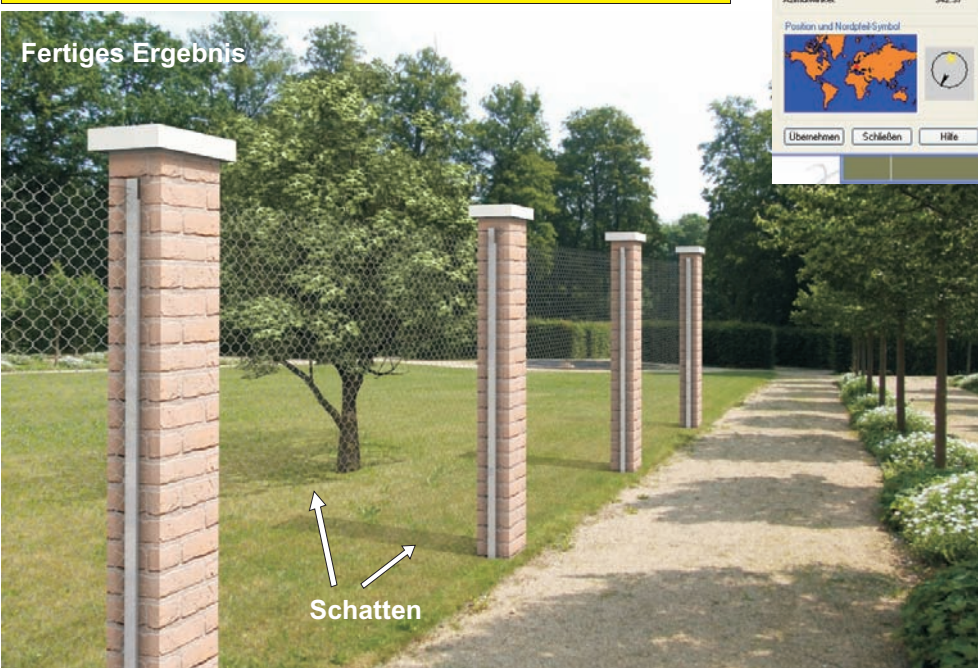
Mit „ÜBERNEHMEN“ und „OK“ den Dialog schließen.

Das soeben zugeordnete Material der „Bodenfläche“ wird daraufhin ausgeblendet. Einzig Schatten werden dargestellt und liefern ein optimales Ergebnis.

Über die Tageslichtberechnung können Sie ganz einfach den Sonnenstand definieren. Mit dem Button „ÜBERNEHMEN“ wird das Ergebnis sogleich in der Visualisierung dargestellt. Wir empfehlen das Einstellen über die 4 Fenster-Ansicht (Grundriss, zwei Ansichten und Perspektive), da hier das Ausrichten der Sonne sehr leicht umgesetzt werden kann.



TIPP:
Immer auf die Lichtverhältnisse des Hintergrundbildes achten!



Im fertigen Bild ist noch ein Baum als Objekt zusätzlich gesetzt worden. Dieser, wie auch die Einfriedung, werfen richtige Schatten - und das ohne viel Aufwand!

