

# Tipps & Tricks ArCon Render Studio



## Sonnenverlauf: Animation (Beispielvideo auf [www.arcon-cad.at](http://www.arcon-cad.at))

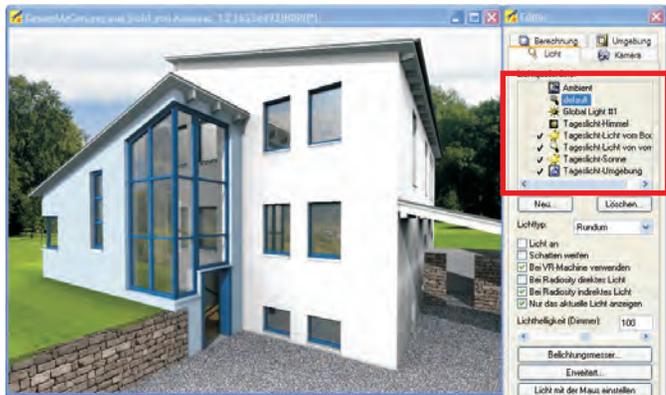
### Beschreibung:

Wer wollte nicht schon immer sehen, wie die Sonne, u. folglich deren Schatten, das eigene Haus besuchen? Viele Kunden haben diesen Wunsch und durch die Betrachtung einer solchen Animation können sich viele Bauherren deren Eigenheim besser vorstellen.

Im ArCon Render Studio ist genau das mit nur wenigen Schritten möglich. Bestimmen Sie die Tageslicteinstellung über Längen- und Breitengrade des tatsächlichen Ortes an welchem das Objekt steht bzw. gebaut werden soll und geben Sie die gewünschten Uhrzeiten ein. Schon können Bilder oder ein Video mit Sonnenlichtverlauf berechnet werden!

### Und so wird's gemacht:

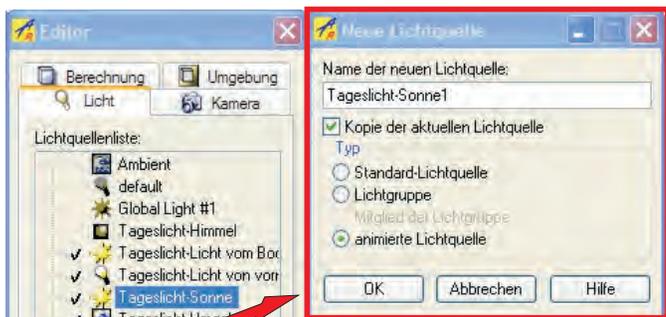
Im ArCon Render Studio ist ein Projekt geöffnet und das Tageslicht bereits berechnet worden (im Editor unter Registerkarte "Licht" erkennbar).



### 1.) Animierte Lichtquelle (Sonne) erstellen

Als erster Schritt der Lichtanimation wird eine neue Lichtquelle erstellt, die eine Sonne darstellen soll. Dafür wird die bestehende Lichtquelle „Tageslicht-Sonne“ markiert und durch Betätigen des Buttons "Neu" wird das Fenster "Neue Lichtquelle" zur Erzeugung einer neuen Sonne geöffnet.

Durch Auswählen von "Kopie der aktuellen Lichtquelle" und "animierte Lichtquelle" wird die gewünschte Lichtquelle erstellt.

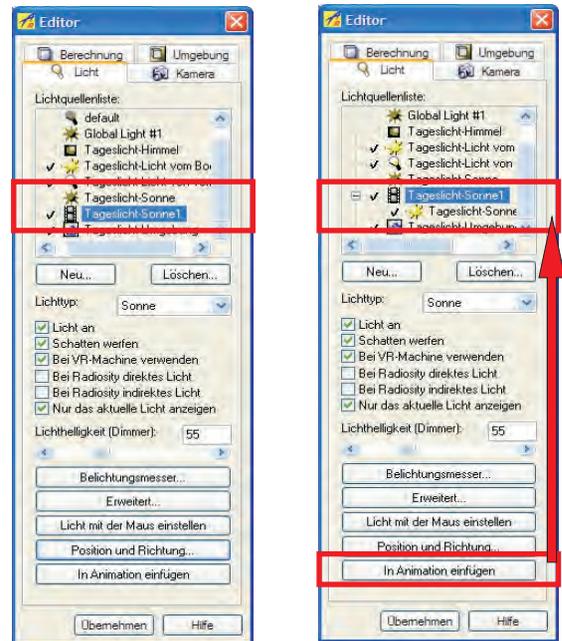


Nun ist die neue, animierte Lichtquelle, welche durch ein Video-Symbol auch als solches erkennbar ist, im Editor

„Licht“ zu finden. Damit nicht zwei Sonnen im Projekt deren Licht abgeben können, wird die zuvor markierte Sonne per Doppelklick ausgeschaltet.

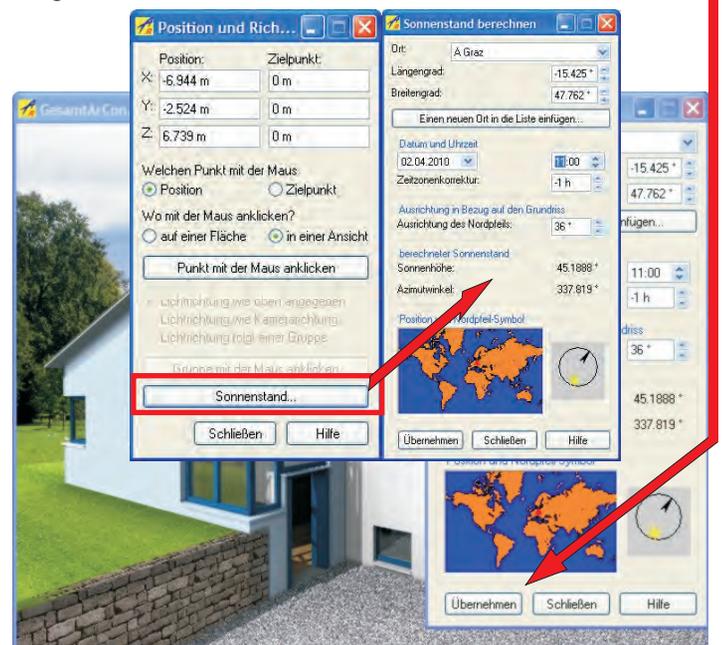
### 2.) Standpunkte der Animation anlegen

Entspricht die momentane Darstellung, wie in der Perspektive ersichtlich, dem Startpunkt der Animation, (in unserem Beispiel ist das Tageslicht um **9:00 Uhr** berechnet worden und definiert den Beginn der Animation) dann kann dieser mittels „in Animation einfügen“ erstellt werden.



Um weitere Standpunkte bzw. den ersten Startpunkt der Sonne detailliert festzulegen, ist die Auswahl von *Position und Richtung* erforderlich, nachdem der erste Standpunkt markiert worden ist.

Im sich anschließend öffnenden Fenster kann über "Sonnenstand" dieser mittels Längen- / Breitengrad, Datum / Uhrzeit wie gewünscht eingetragen werden -> **11:00 Uhr**. Weiters sind mit "Übernehmen" die gewählten Eigenschaften zu bestätigen und werden sogleich in der Perspektive dargestellt.

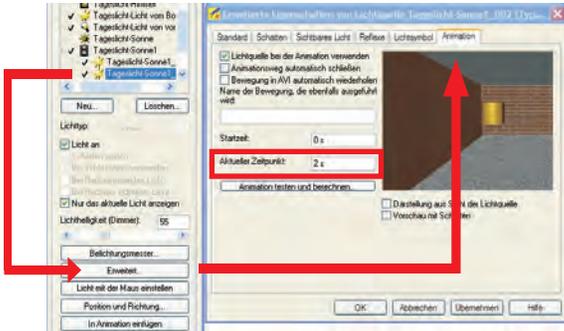


# Tipps & Tricks ArCon Render Studio



## Sonnenverlauf: Animation

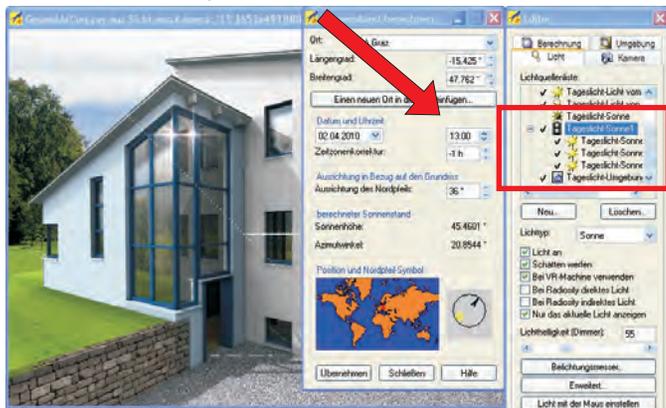
Bestätigen Sie mit *„in Animation einfügen“* und die neuen Einstellungen werden in die animierte Lichtquelle als weiterer Standpunkt übernommen.



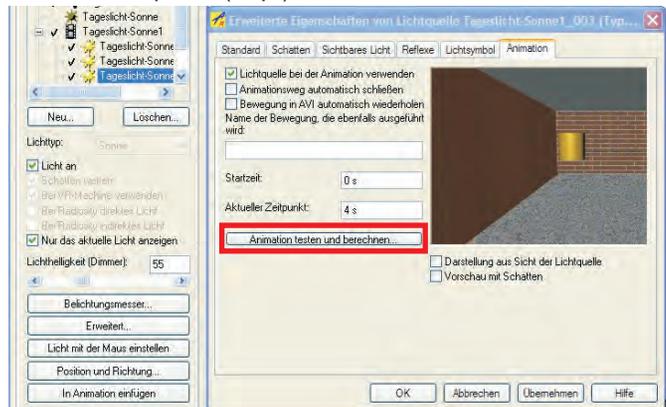
Neben den Sonnenstandeinstellungen ist es erforderlich, den Zeitpunkt für die einzelnen Standpunkte anzugeben -> bedeutet wieviel Zeit beispielsweise zwischen dem Beginn der Animation und dem soeben abgespeicherten Standpunkt im Video vergehen soll.

Es wird der Standpunkt (11 Uhr) markiert und mit *„Erweitert“* und, im sich öffnenden Fenster, in der Karteikarte *„Animation“* der aktuelle Zeitpunkt eingetragen. In diesem Fall sollen 2 Sekunden vom Beginn (9 Uhr) bis zu diesem Standpunkt (11 Uhr) in der Animation vergehen. Der **erste Standpunkt** (9 Uhr) der Animation besitzt als Standardeinstellung 0 Sekunden und kann richtigerweise so belassen werden.

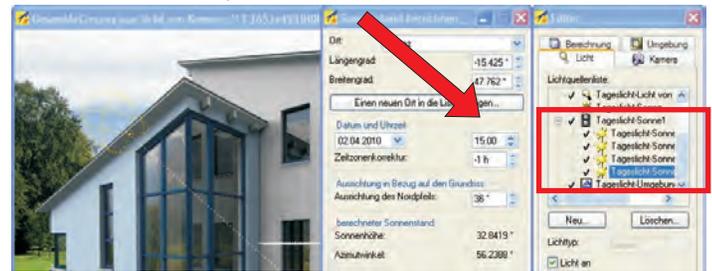
In Folge werden nun noch zwei weitere Standpunkte definiert und wie oben beschrieben in die Animation eingefügt:  
-> nächster Standpunkt **13:00 Uhr**



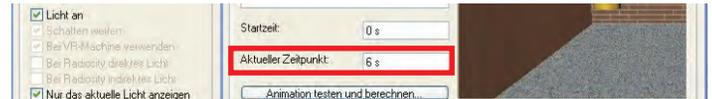
Aktueller Zeitpunkt (Bsp.) -> 4 Sekunden



-> nächster Standpunkt **15:00 Uhr**

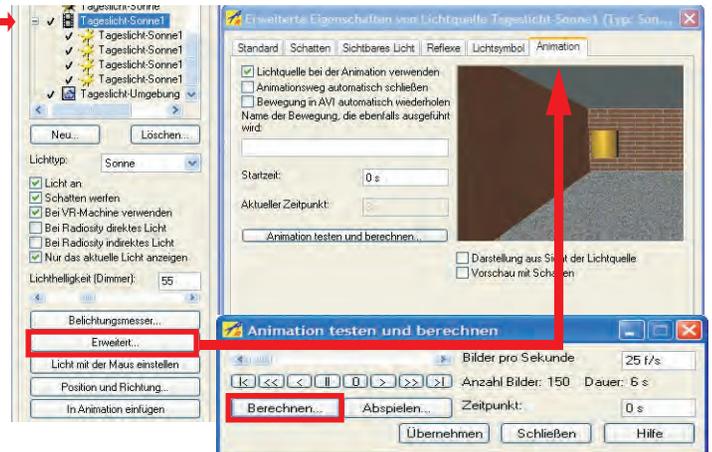


Aktueller Zeitpunkt (Bsp.) -> 6 Sekunden

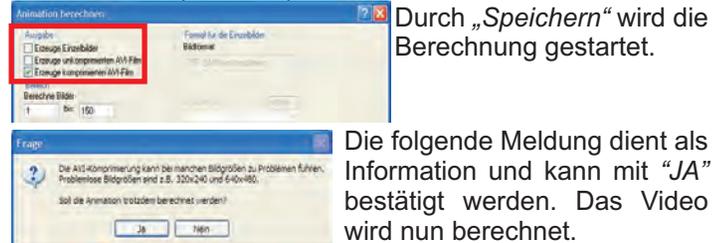


### 3.) Animation berechnen

Vor dem Berechnen der Animation wird die **animierte Sonne** im Editor - Licht markiert und die beste Darstellung in ArCon Render Studio (die HDRI-Darstellung) gewählt. Über den Button *„Erweitert“* kann in der Karteikarte *„Animation“* über *„Animation testen und berechnen“* berechnet werden.



Im folgenden Fenster werden die Bilder / Sekunde (25 f/s) eingetragen und über *„Berechnen“* wird weiter fortgefahren. Abschließend sind noch Einstellungen wie Einzelbilder und /oder Video (AVI-Film) und Dateiname zu bestimmen.



Durch *„Speichern“* wird die Berechnung gestartet.



Die folgende Meldung dient als Information und kann mit *„JA“* bestätigt werden. Das Video wird nun berechnet.

