

Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Texturbild aus Sichtrichtung darstellen

Seit Kurzem ist die neue Version V16 des ArCon Render Studios freigegeben. Die neue V16 beinhaltet zahlreiche Neuerungen, welche ein noch realistischeres Rendering-Ergebnis gewähren.

In der letzten Ausgabe der DI KRAUS AKTUELL (1/2011, Seite 17) haben wir bereits kurz auf die neuen Features hingewiesen. Gerne beschreiben wird diese Punkte für Sie in detaillierter Form im Rahmen unserer Tipps & Tricks in den kommenden Ausgaben der DI KRAUS AKTUELL.

Wenn Sie Interesse an dieser neuen Generation des Renderings haben, fordern Sie doch einfach eine kostenlose Testversion des ArCon Render Studios an und testen Sie das Rendern gerne mit Ihren eigenen Projekten. **Sie werden staunen wie schnell und einfach das funktioniert!**

Das Team der DI Kraus steht Ihnen dafür gerne unter der Telefonnummer 0043 / (0)2622 / 89 497 zur Verfügung!

VERSION 16

Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen die neue Funktion

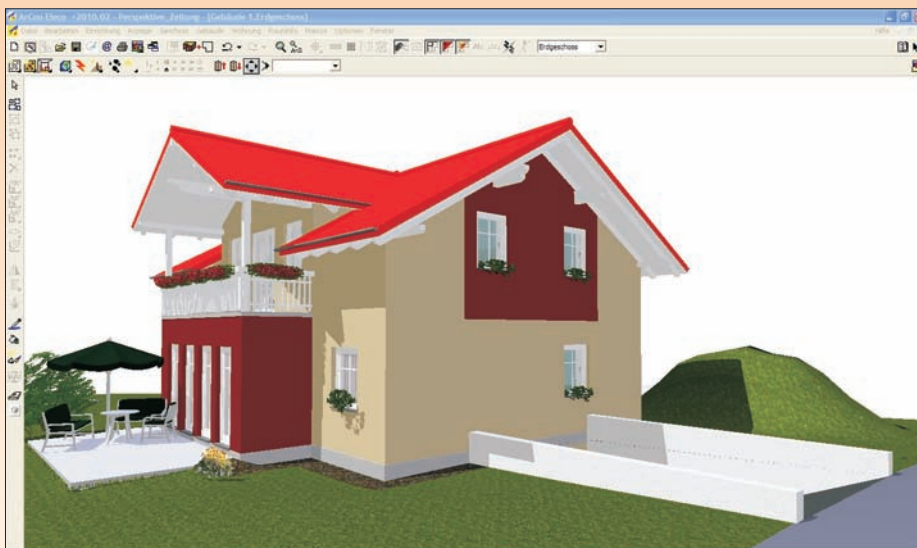
Texturbild aus Sichtrichtung darstellen

näher erläutern.

Im ArCon Render Studio können Texturbilder mittels Drag & Drop auf Flächen, Objekte und dergleichen abgelegt werden. Diese Bilder sind immer von „oben“ (parallel zur Motivoberfläche) aufgenommene Texturen (z.B. Parkettboden, Fliesenbelag, Wiesenoberfläche).

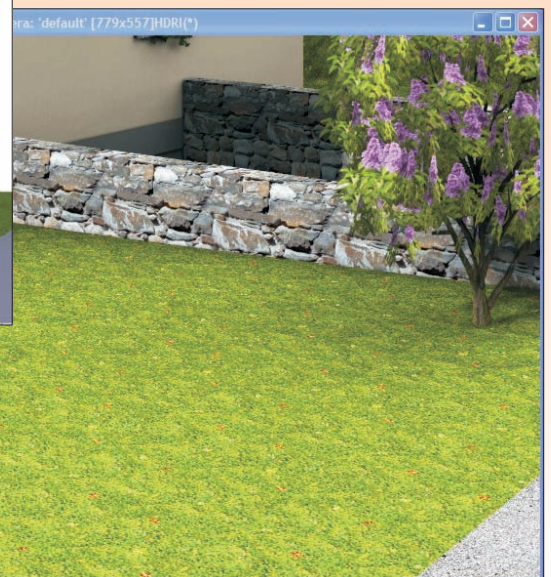
Diese Texturbilder haben speziell im Bereich von Geländebereichen und Wasseroberflächen zu nicht ganz realistischen Darstellungen und des Öfteren zu einem Kachelungseffekt geführt. Unter Kachelungseffekt ist die nicht optimale Wiederholung des Texturbildes in alle Richtungen zu verstehen. Die Originalabmessungen der Texturen sind sichtbar. Wiesenflächen mit deren Grashalmen wurden von „oben“ dargestellt und nicht leicht seitlich bzw. nicht aus der Sichtrichtung. Genau hier kommt diese neue Funktion zu tragen. Die Texturbilder werden aus einer ähnlichen Perspektive und Blickrichtung wie die Kameraperspektive dargestellt - dies führt zu realistischeren Darstellungen!

UND SO WIRD'S GEMACHT:



Betrachtet man die Textur des Geländes genauer, so sieht man deutlich den Kachelungseffekt und dass die Darstellung nicht ganz optimal ist.

Ein Projekt aus ArCon Eleco wird samt Gelände in das ArCon Render Studio übergeben und dort berechnet.

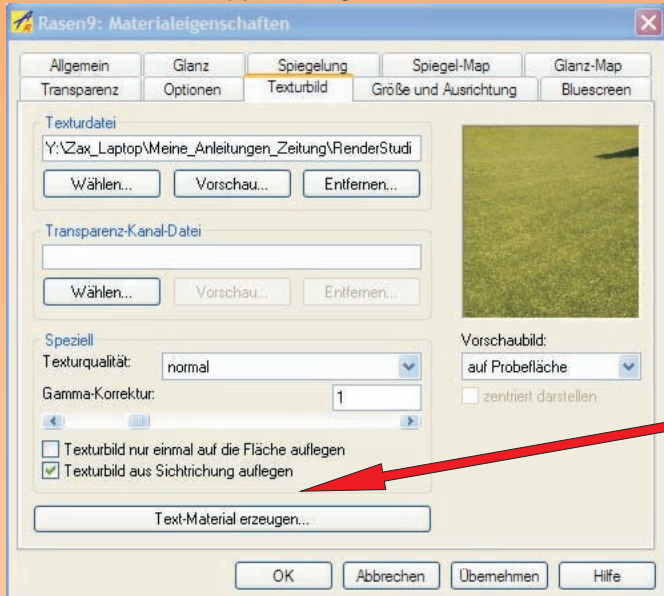


Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Texturbild aus Sichtrichtung darstellen

In der neuen Version 16 des ArCon Render Studios gibt es unter den Materialien einen neuen Katalog "Rasen", welcher mittels Doppelklick geöffnet werden kann.



Diese Texturbilder haben die Eigenschaft, dass sie aus einer Perspektive aufgenommen wurden. Mit der neuen Einstellungsmöglichkeit in den Eigenschaften einer Textur (Doppelklick der Maus auf eine Textur) wird in der Karteikarte Texturbild die Option Texturbild aus Sichtrichtung auflegen aktiviert.



Das Gelände wird mit diesen neuen Rasentexturen sehr viel realistischer dargestellt.

Bildquelle: Freund Fertigteilhaus-VertriebsgesmbH, 2201 Seyring



Im Leistungsspektrum der Version 16 ist auch ein neuer Katalog "Wellen" enthalten, die ebenfalls das Texturbild aus Sichtrichtung darstellen.



Detaillierte und ausführliche Beschreibungen zu den Neuerungen in V16 finden Sie unter www.arcon-cad.at/Software/ArConRenderStudio/Neuerungen_v16

