

Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Darstellen von unscharfen Spiegelungen

In der neuen Version des ArCon Render Studios kommen zahlreiche Neuerungen hinzu, welche ein noch realistischeres Rendering-Ergebnis ermöglichen.

Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen die neue Funktion von **unscharfen Spiegelungen** näher erläutern.

Nicht alle Spiegelungen geben immer eins zu eins das zu spiegelnde Objekte bzw. die zu spiegelnde Umgebung wieder. Bei strukturierten oder matten Oberflächen zum Beispiel, wird eine Spiegelung oft unscharf reflektiert. Im ArCon Render Studio wird diese Funktion so umgesetzt, dass das Material, welches spiegeln soll, eine grobe Struktur mit geringer Strukturtiefe aufweisen muss.

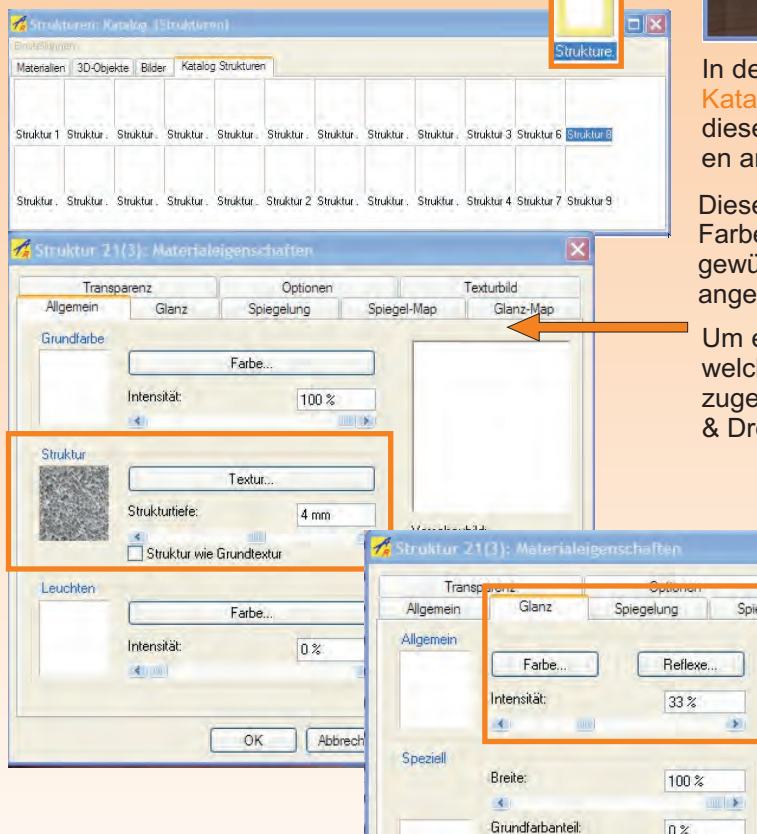
UND SO WIRD'S GEMACHT:

Ein Projekt wird im neuen ArCon Render Studio V16 geöffnet und die gewünschte Perspektive für die weitere Berechnung gewählt.

Nach dem Berechnen des Projektes mit HDRI-Qualität, betrachten wir den Raumteiler neben der Couch in der Perspektive genauer.



Über die Eigenschaften des Materials, welches auf dem Raumteiler verwendet worden ist, wird eine Spiegelung eingestellt. Die Spiegelung zeigt die Umgebung, je nach Einstellung der Intensität der Spiegelung und als **reales Abbild**.



Die Struktur wird sofort visuell dargestellt. Über die Eigenschaften des Materials können diese beliebig adaptiert werden. Das Einstellen von Glanzwert das Ergebnis entsprechend auf.



16

VERSION



In der Version 16 des ArCon Render Studios gibt es den neuen **Katalog Strukturen**, der im Materialkatalog zu finden ist. Wird dieser per Doppelklick geöffnet, wird eine Vielzahl von Strukturen angezeigt.

Diese Materialien weisen lediglich eine Struktur, jedoch keine Farbe und sonstige Einstellungen auf. Per Doppelklick auf eine gewünschte Struktur werden die Eigenschaften dieses Materials angezeigt.

Um eine unscharfe Spiegelung herzustellen, muss dem Objekt, welches die Spiegelung abbilden soll, ein strukturiertes Material zugewiesen werden. Als Beispiel wird der Raumteiler per Drag & Drop mit der 'Struktur 21' versehen.

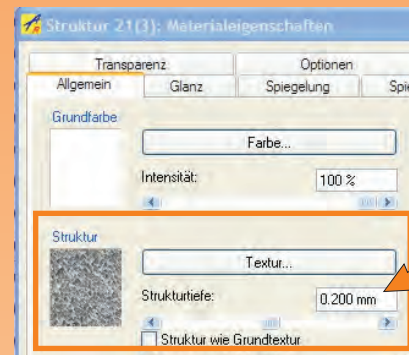
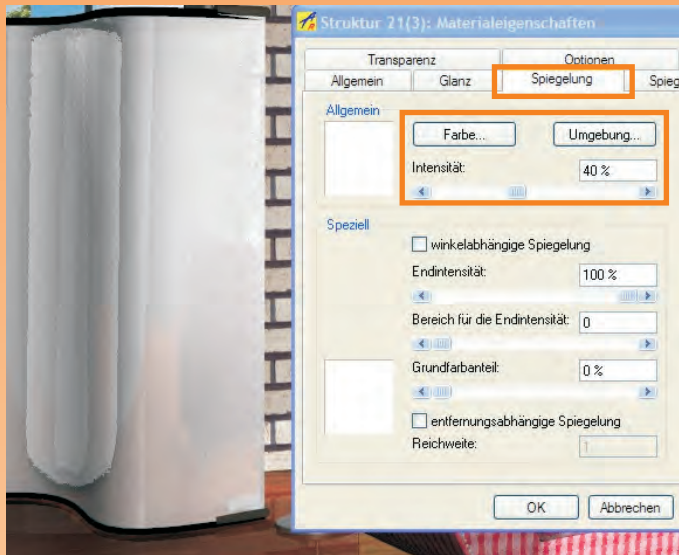


Tipps & Tricks ArCon Render Studio



Darstellen von unscharfen Spiegelungen

Render Studio

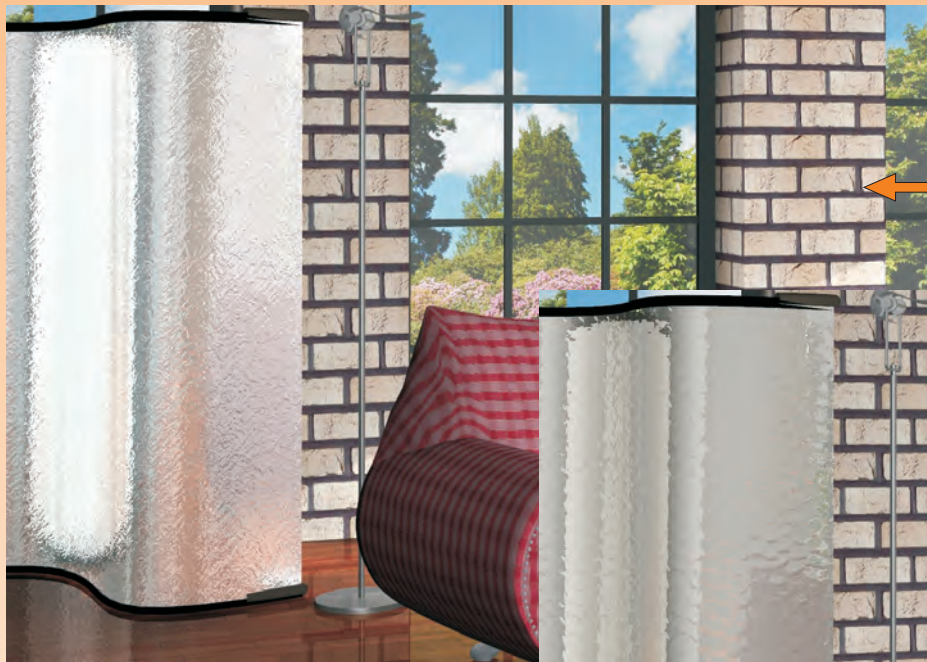


Durch das Einstellen der Spiegelung und der Strukturtiefe wird sogleich das Ergebnis visuell dargestellt. Indem die Strukturtiefe sehr fein eingestellt wird, wie hier 0,200mm, ändert sich das Material und es wird lediglich eine leichte Unschärfe in der Spiegelung wiedergegeben.

Leichte Unschärfe

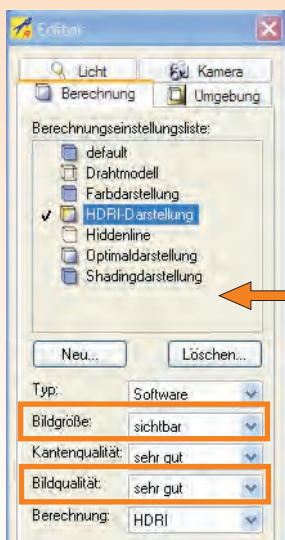
Dies kann individuell angepasst werden und ArCon Render Studio liefert Ihnen sofort das neue Resultat.

Wird die Strukturtiefe von 0,200mm auf beispielsweise 4mm gestellt, wird auch die Unschärfe der Spiegelung gröber.



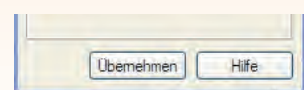
Grobe Unschärfe
andere Struktur zum Vergleich, (10mm)

Grobe Unschärfe
abhängig von der Texturtiefe



Entspricht das Ergebnis, kann ein fertiges Bild über den **Editor** des ArCon Render Studios berechnet werden.

Unter der **Bildgröße** sind die gewünschten Einstellungen für das fertige Bild vorzunehmen. Die Darstellung der zuvor beschriebenen Materialien kann durch die Berechnung in der Bildqualität **'sehr gut'** noch optimiert werden.



Über den Button **Übernehmen** im Editor, wird das Bild im ArCon Render Studio auf die **Überstellte** Größe berechnet und kann abschließend über **Datei -> Bild speichern** gesichert werden.

