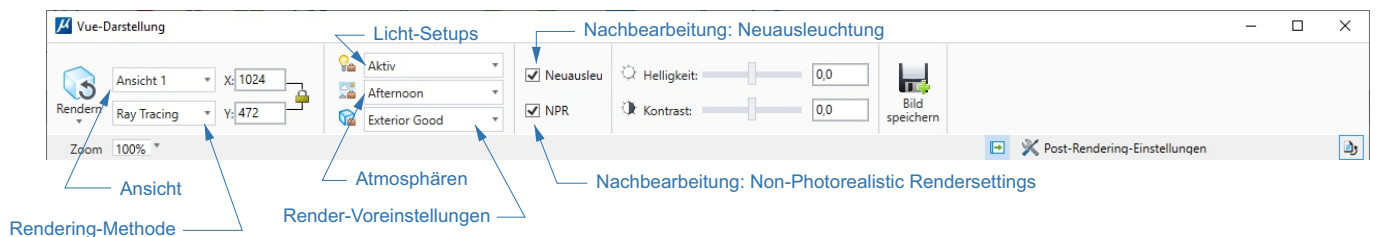


MicroStation - VUE-Renderer

Bei meinem Beispielobjekt handelte es sich um den folgenden „Fußball“, dem als Material „chrome reflective“ und „clearcoat paint: blue“ zugewiesen wurde.

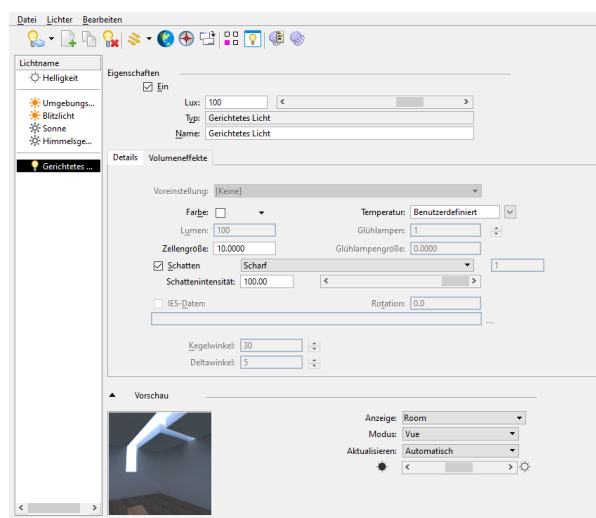


Im VUE Rendering-Dialog kann man die Rendering-Methode, Render-Voreinstellungen, Atmosphären, Licht-Setups und vieles mehr auswählen.



Licht-Setups: Durch Anklicken des Symbols neben „aktiv“ können die Lichteinstellungen wieder geöffnet werden.

Für meine ersten Renderings habe ich ein gerichtetes Licht mit folgenden Angaben gewählt:



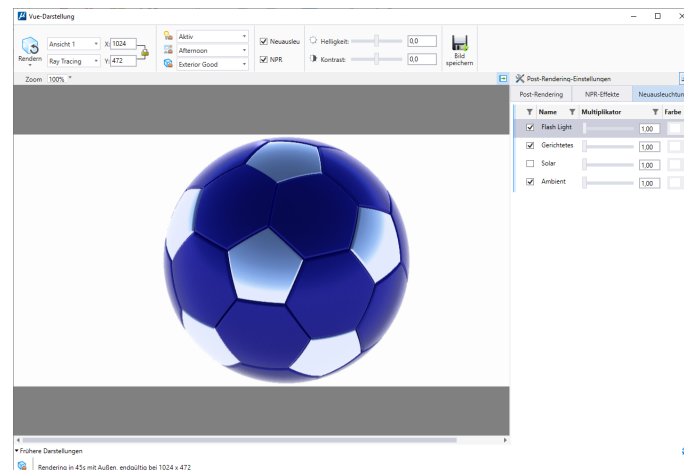
Das Umgebungslicht ist wichtig für das Ergebnis. Das Blitzlicht kann das gerenderte Bild zusätzlich aufhellen. Die Richtung des Blitzes ist, wenn man entgegen der x-Achse blickt, von links hinter der Ansicht und wirft daher einen entsprechenden Schatten.

Atmosphären: Die Einstellung „Afternoon“ erzeugt einen sehr hell gräulichen Hintergrund.

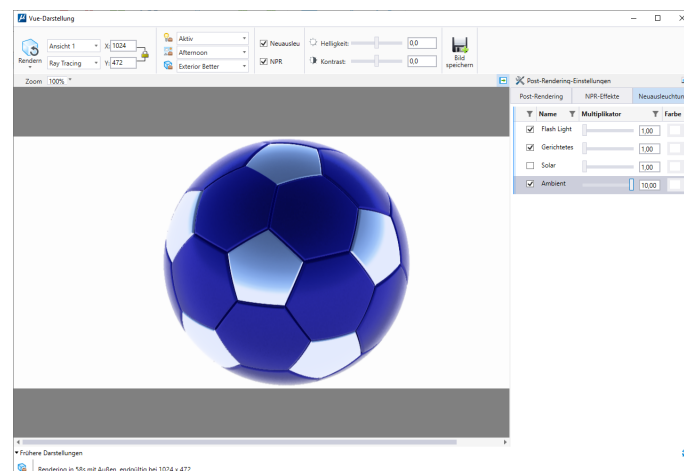
Render-Voreinstellungen: Hierbei wurden bei meinen Versuchen die besten Renderings aus der Gruppe „Exterior „ hergestellt. Die weiteren Unterteilungen sind:

- Good - bedeutet, dass dieses Rendering-Setup gute Ergebnisse liefern sollte
- Better - ähnelt der Einstellung Gut, fügt aber Texturfilter hinzu und wird für das Rendern von Animationsbildern empfohlen
- Best - bedeutet, dass diese Rendereinstellung bessere Ergebnisse liefert, aber länger zum Rendern braucht
- Extreme - nützlich, wenn die Szene unter Rauschen, Flecken oder Flecken leidet. Die Renderzeit für diese Voreinstellung wird erheblich länger sein.

Bei meinen Bildern habe zunächst ich „Good“...



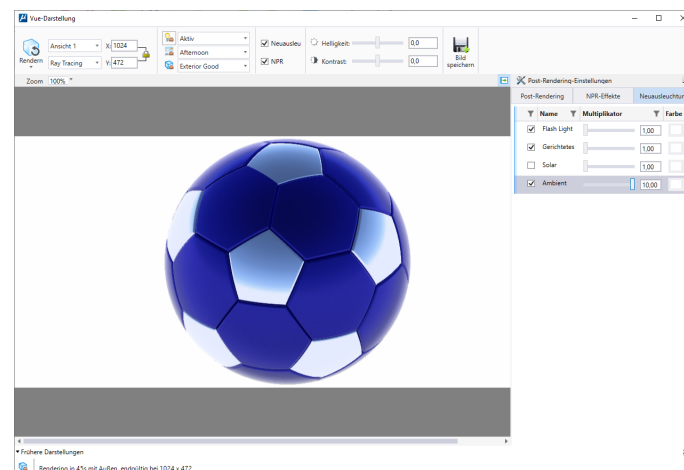
... und dann „Better“ gewählt.



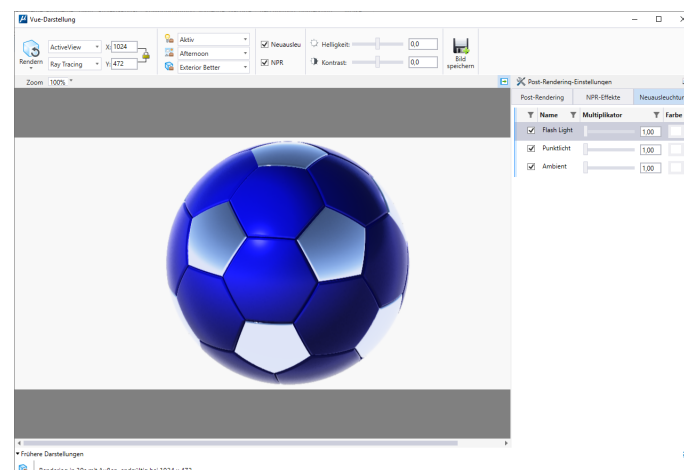
Nachbearbeitung: Vor dem Rendering kann auch noch die Nachbearbeitung ausgewählt werden. Nach der Berechnung kann dann, nach klick auf das folgende Icon, entsprechend nachbearbeitet werden.



Bei meinem ersten Bild „Good “ kann man zum Beispiel noch zur Nachbearbeitung den Faktor des Ambients erhöhen.



Bei „Better “ wurde auch der Faktor des Ambients auf maximal gesetzt. Als letztes habe ich, um den „dunklen Fleck “ auf dem Ball zu entfernen, statt des gerichteten Lichts ein Punktlicht mit 1000 Lumen verwendet und links vor dem Objekt platziert und habe dann mein Endresultat erhalten.



Um das Bild noch heller zu gestalten wurde noch den Faktor des Punktlicht und Ambientes erhöht.

