

## Tutorial Visualisierung von Luke

### Drahtmodell zu 3dModell

- Gebäudemodell „3D Modell“ erstellen und alles nötige hinein referenzieren.
- 3D-Orbit Werkzeugkasten benutzen um entsprechend auszurichten.
- Im Eigenschaftsfenster, während des Drehens die Perspektive und Brennweite einstellen ( usw )
- Befehl „Lightingunits“ aufrufen und auf „1“ stellen;
- wechselt von Standardlicht zu Photometrischen Lichtquellen und erzeugt Himmel. ( Zeitaufwendige Berechnungen !!! Teilweise nur im Fenster möglich !! )
- Im Menü Ansicht -> Rendern -> Licht -> Sonneneigenschaften ( Fenster Taucht auf )
- Auf Status Ein, einstellen und innerhalb des Menüs den Tag und Uhrzeit und Himmel usw einstellen. Eigene Himmel macht man unter Benannte Ansichten.
- Kasten „RENDER“ – Erweitern und Qualität usw einstellen.

### 2d - Visualisierung

Man kann auch in 2D visualisieren, indem man Bereiche mit Materialien füllt.

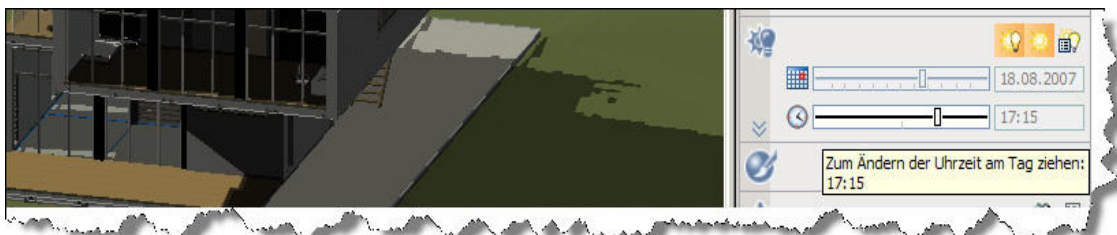


### Sonnenlauf

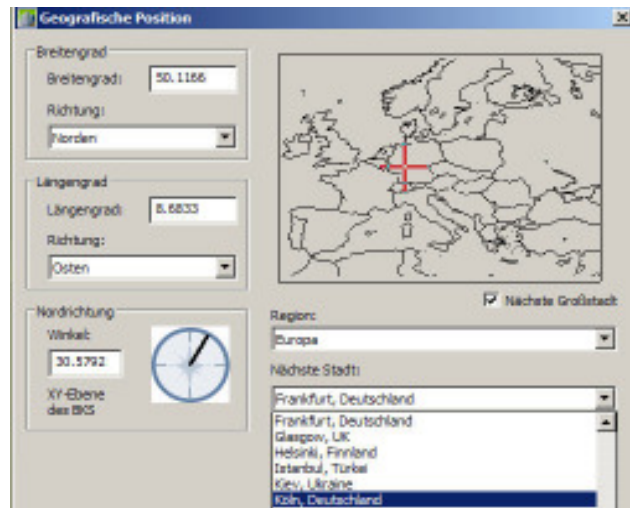
Im AutoCAD Architecture ® besteht die Möglichkeit mit nur wenig Aufwand eine Vollständige und genaue Verschattungsanalyse zu machen. Im Befehls-Navigator, lässt sich die Belichtung andocken.

An dieser kann man sehr einfach und übersichtlich die Position, den Tag und die genaue Uhrzeit einstellen. Mit dem Schieberegler lässt sich nun der Sonnenverlauf simulieren. So kann man Rückschlüsse auf die Planung nehmen.

Natürlich zeichnet man nicht genordet, sondern nordet später. Ansichten....Sonneneigenschaften.

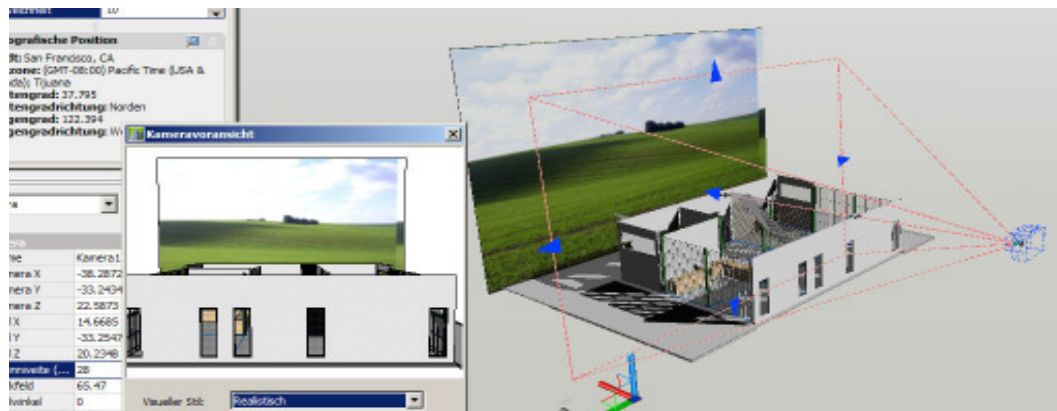


Diese Einstellungen sind unter Sonneneigenschaften, Standort auch möglich. ( ganz unten )

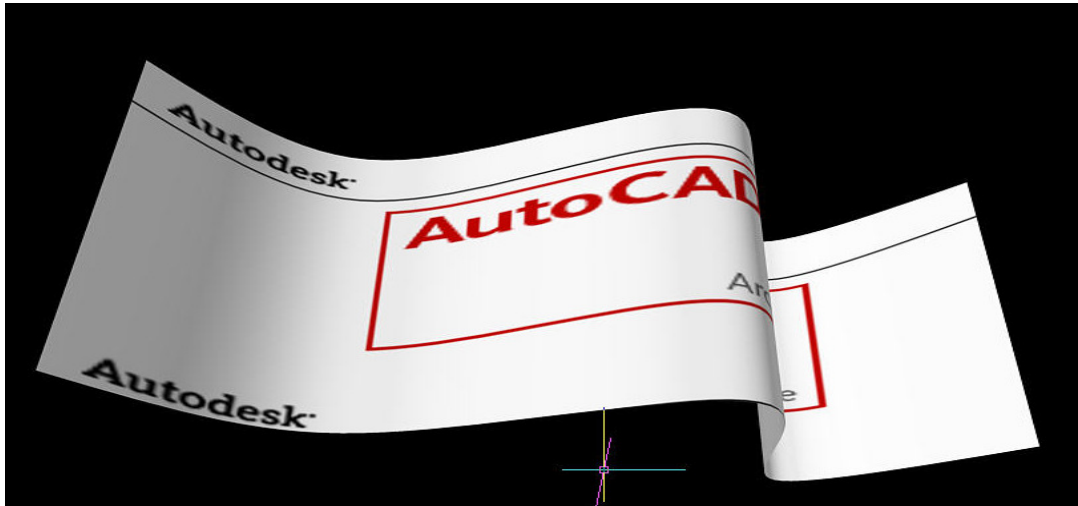


## Kameraansichten / Modelfotographie

Ein 3d Modell ist im Grunde nichts anderes als ein wirkliches Modell. Die Visualisierung ist nichts anderes als ein schönes Foto, das man mit viel Liebe und netter Beleuchtung erstellt hat.



Anstatt Flächen aufwendig zu erstellen, kann man diese auch schnell und einfach Mappen, also Materialien darauf Projizieren. Manchmal muss man diese auch Drehen.



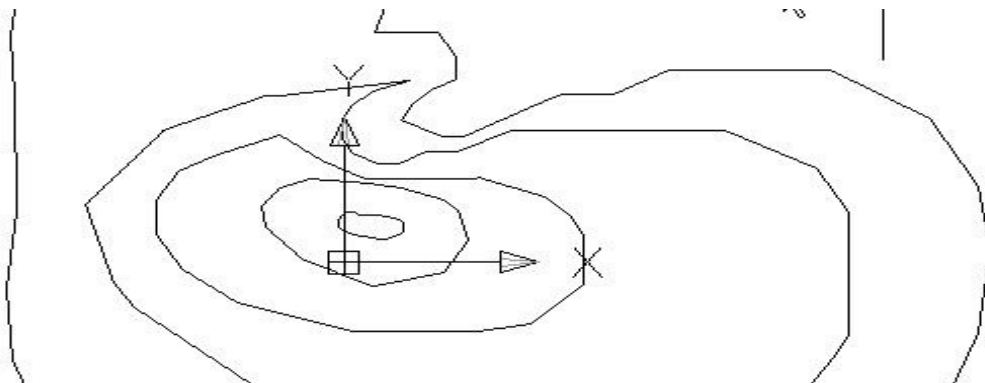
Dies könnte eine Fahne sein. Erstellt aus einer EXTRUSION eines SPLINES.  
Da drauf ist ein Mapping, welches zusätzlich entsprechend gedreht wurde.

Die neuen visuellen Möglichkeiten unterscheiden sich von den bisherigen erheblich.  
Was noch vor einiger Zeit unmöglich erschien ist nun selbstverständlich, auch ohne  
VIZ oder anderer zusätzlicher Software. Ein Programm und leichte Bedienung.  
Kein zusätzlicher Lernaufwand. Kein „Springen“ von ADT zu VIZ und zurück.



## Gelände

Da dieses Thema unter Umständen nur wenige betrifft, jedoch unserer Meinung nach unbedingt  
hinein muss!!! ist das Erstellen vom Gelände. Geländeerstellung ist in AutoCAD ® Architecture  
besonders pfiffig gelöst. Man zeichnet lediglich die Höhenlinien und „wirft“ ein Tuch über die  
Konstruktion. Wie dieses sich legt, ist natürlich steuerbar. Zunächst also die Höhenlinien als  
Polylinien.



Die Polylinien werden natürlich entsprechend Ihrer Höhe definiert. Dies vollzieht man über die Erhebung.



Nun geht man in die Werkzeugpalette Modellieren und wählt die Umhüllung. Die Umhüllung wird auf die Höhenlinien angewendet und entsprechend bestätigt. Das folgende Ergebnis ist zur Übersichtlichkeit leicht gerendert.

### **Mental RAY**

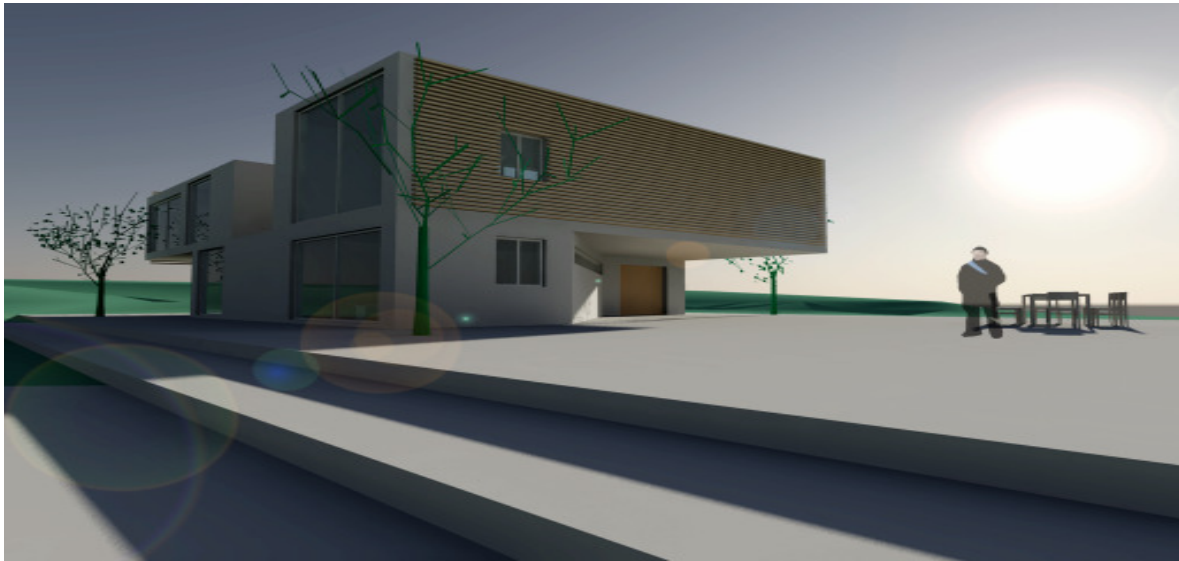
Die visuellen Möglichkeiten von AutoCAD Architecture sind in der Version 2008 noch besser!!!



In diesen Bildern sind nur die Staffagen nachträglich im Photoshop hinzugefügt worden.



Weiters Beispiel mit komplexeren Lichtverhältnissen: ( Lichtbrechung im Photoshop, Männla Als 3D Fläche mit Mapping und Transluzent ohne Schattenwurf )



**Rundflug / Rundgang**

Wenn man im Werkzeug 3D Orbit die Füße oder das Flugzeug anklickt, kann man eindrucksvolle Stimmungen produzieren, Tutorial beim erstart.

