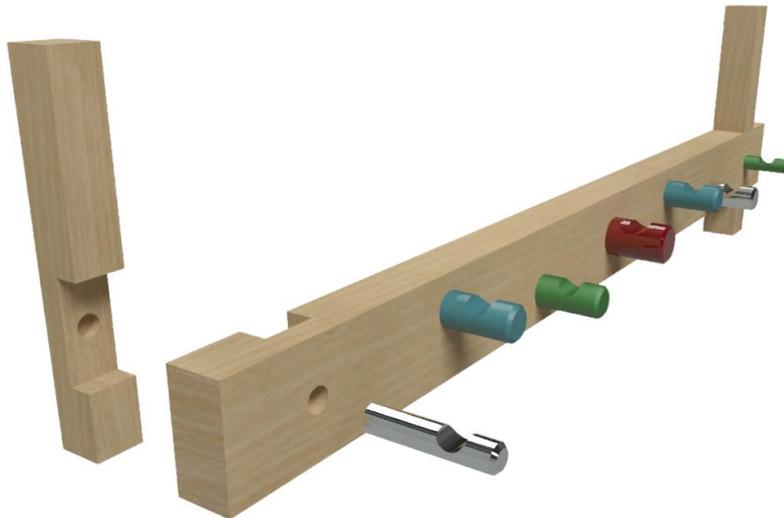


Obwohl kein (weißer) Hintergrund eingestellt ist bei 3D-visuellen Stilen der Hintergrund weiß. Hier „Konzeptuell“.

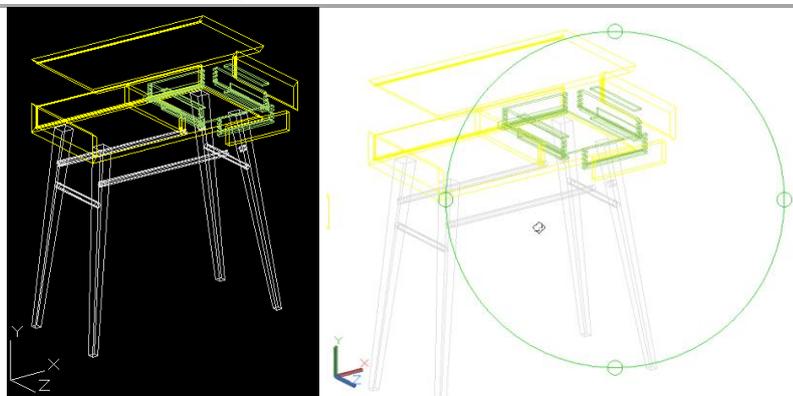
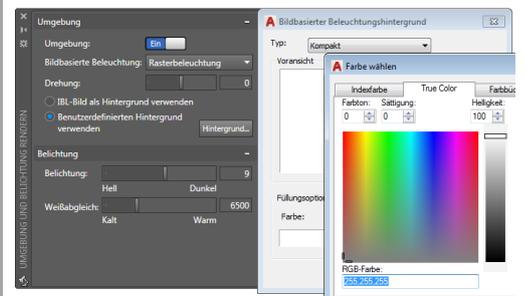
>> kommt daher, dass wir in den Optionen diesen auf weiß stellen, parallel und perspektivisch

>> beim Rendern wirken diese Hintergrundeinstellungen aber nicht!



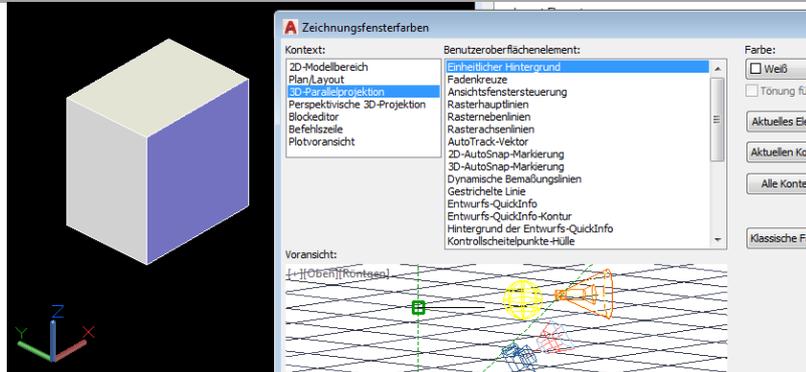
One Klick-Rendering ohne weitere Beleuchtungs- oder sonstige Einstellungen durch Voreinstellung in dwt:

Renderbeleuchtung ein
Rasterbeleuchtung
Statt jbl-Bild, Hintergrund weiß



Nachteil von Hintergrund weiß:

Beim Orbit-Drehen im visuellen Stil 2D-Drahtkörper bei bei uns üblichem dunklen Hintergrund schaltet der Hintergrund kurzzeitig auf weiß und man kann seine in der Regel hellen Objekte nicht mehr erkennen ☹



Erster Ansatz aus meinem Forenbeitrag:

Den Hintergrund während des Entwickeln des Möbels auf „keiner“ stellen und fürs Rendern wieder aktivieren:

Problem: Viel Geklicke für einen Tastaturkürzel-Verwöhnten Lehrer und Schüler und mittlerweile ein

weiteres Problem: Der über die Optionen eingestellt weiße Hintergrund wird „ignoriert“ und wieder schwarz.
>> Hier Beispiel „konzeptuell“ wie oben!

Hier ist die Lösung auch die Renderbeleuchtung auszuschalten.

Beim wieder Einschalten muss man also dann wieder alle Schritte machen incl die Auswahl der Farbe weiß ...

Nächster Ansatz: Dies mit in der dwt eingepflegten **benannten Ansichten** zu lösen!