

Erstellen einer Nachtvisualisierung

Das Erstellen einer Nachtvisualisierung ist in der Regel relativ aufwändig. Neben den erforderlichen Lichteinstellungen für den Außenbereich ist eine 3D-Möblierung der sichtbaren Innenräume und das Platzieren entsprechender Lichtquellen der zu beleuchtenden Räume vorzunehmen.

Im folgenden wird eine alternative Lösung aufgezeigt, die ohne diese Arbeiten auskommt. Dabei wird der "Trick" angewendet, Fotos von Fensterfronten, die bei Dunkelheit aufgenommen wurden, als Texturen auf den Fensterscheiben in CASCADOS zu verwenden.

Voraussetzung dafür sind - wie bei allen Texturen - Fotos, die nicht perspektivisch verzerrt sind, also parallel zur Fensterfläche aufgenommen sind.

Sinnvoll ist es diese Fensterfront(en) zunächst in einem Bildbearbeitungsprogramm (GIMP, Photoshop, etc.) auszuschneiden und als

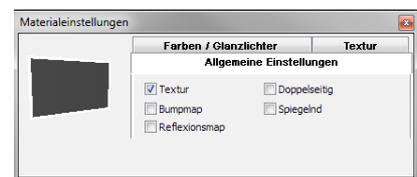
Bilddatei (z.B. jpg) neu abzuspeichern. Breite, langgezogene Glasfronten wie im gezeigten Beispiel bieten den Vorteil, dass sie für mehrere nebeneinander liegende Fenster durchgängig verwendet werden können.



Die weitere Bearbeitung erfolgt direkt in CASCADOS. Dabei gibt es 2 Möglichkeiten: Entweder werden die ausgeschnittenen Bilddateien zunächst in den Materialkatalog eingefügt und anschließend per DRAG&DROP auf die Fensterscheibe(n) platziert oder das Foto wird der Fensterscheibe direkt als Material zugewiesen:

- Öffnen Sie die gewünschte Projektdatei und wechseln Sie in den **3D-Modus**
- Wählen Sie die Funktion **Material bearbeiten**  und klicken Sie auf die gewünschte Fensterscheibe.
- Prüfen Sie, ob die Option "Textur" aktiviert ist, wechseln Sie anschließend in das Register **Textur** und klicken auf die Schaltfläche mit den 3 Pünktchen:

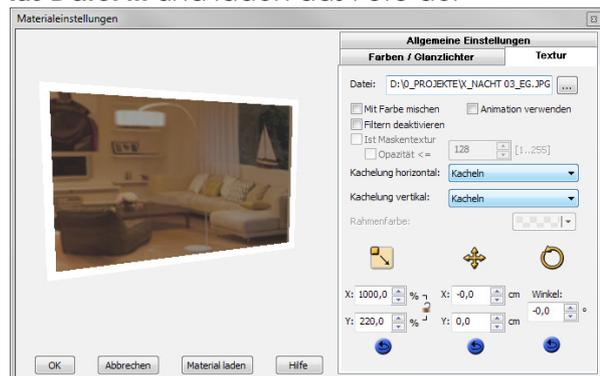
Datei: 



- Wählen Sie im nächsten Dialog die Option **Aus Datei ...** und laden das Foto der ausgeschnittenen Fensterfront
- Stellen Sie die Skalierung in X-/Y-Richtung ein, öffnen Sie dazu bei Bedarf das "Schloss" um die X-/Y-Proportionen verändern zu können.

- Um die Transparenz einzustellen wechseln Sie in das Register **Farben/Glanzlichter** und verändern die Opazität. 100% Opazität = vollkommen undurchsichtig, je niedriger der Wert für die Opazität, desto transparenter wird das Fensterglas.

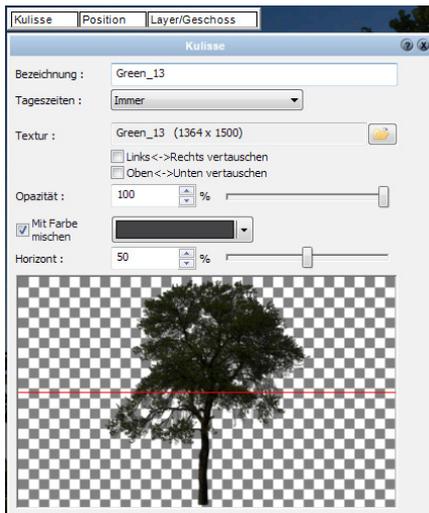
- Sobald die Eingaben mit der Schaltfläche **OK** bestätigt werden ist die Textur auf der Fensterscheibe in Ihrer Planung zu sehen.
- Das zugewiesene Material lässt sich nun mittels Pipette (Material abgreifen und übertragen ) auf weitere Flächen übertragen bzw. kann mit den Funktionen **Material verschieben**  oder **Material skalieren**  direkt auf den einzelnen Flächen angepasst werden.



Die neu zugewiesenen Materialien können nun jederzeit zusätzlich in den Materialkatalog übernommen werden. Dazu klicken Sie mit der Funktion **Material bearbeiten** auf die entsprechende Fläche, öffnen den Materialkatalog, wechseln in das gewünschte Verzeichnis

oder legen bei Bedarf ein neues Verzeichnis an, und wählen die Option **neues Element erstellen**. Damit steht das Material nun dauerhaft zur Ihrer Verfügung.

Für die Nachtvisualisierung werden nun zusätzlich die passenden Beleuchtungseinstellungen vorgenommen. Dabei können bei den **Beleuchtungsoptionen** die **Helligkeit** und/oder die Farbe für das **Umgebungslicht** verändert (dunkler gestellt) werden.



Für die Darstellung des Hinter- und Vordergrundes nutzen Sie am Besten die Kulissen. Dabei ist darauf zu achten, dass für eine stimmige Gesamtansicht auch die einzelnen Kulissen ggf. bzgl. der Helligkeit angepasst werden müssen. Dazu öffnen Sie - bei selektierter Kulisse den Eigenschaftsdialog **Kulisse**, aktivieren die Option **Mit Farbe mischen** und wählen einen passenden Grauton aus.

Anschließend starten Sie die Schattenberechnung und exportieren Ihre Visualisierung wie gewohnt als Bilddatei.

