

Tipps und Tricks

März 2011

Revit Architecture 2011

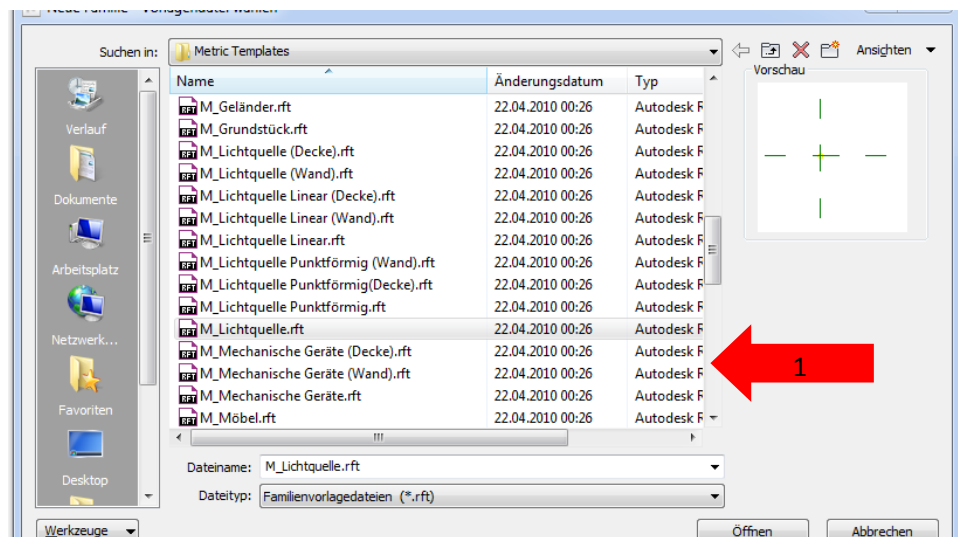
Globales Licht platzieren

Dominik GLADIK

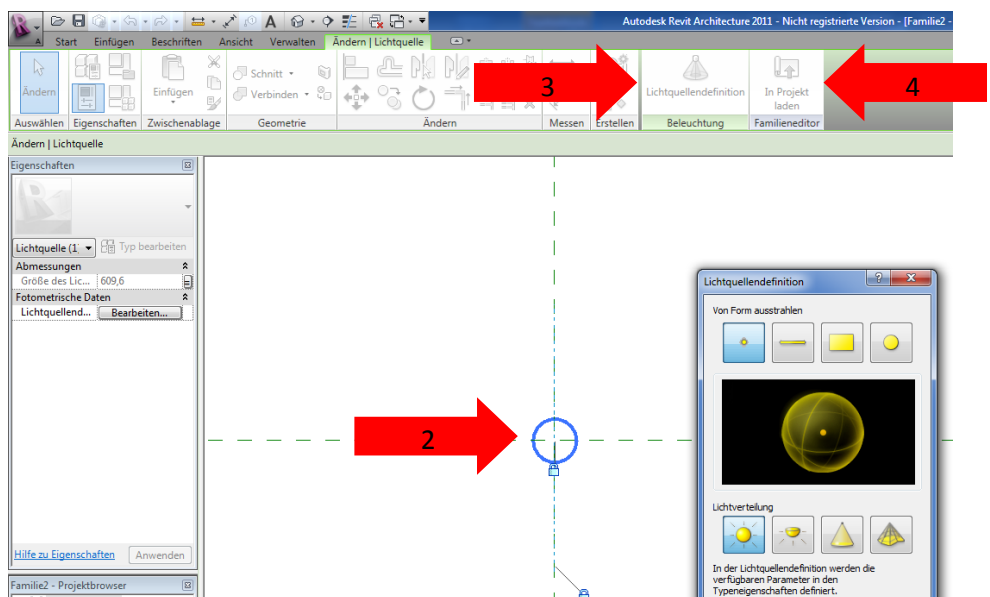
Um eindrucksvolle Render- Ergebnisse in Revit Architecture zu erzielen, kann man ähnlich wie in 3ds Max 360° Lichtquellen platzieren. Diese eignen sich besonders für Innenraum- Renderings. Der Vorteil dieser Lichtquellen ist, dass sie Licht gleichmäßig im Raum verteilen und keine stringenten Lichtkegel entstehen.

1. Eine Möglichkeit

Lichtquellen im Projekt zu platzieren ist es eine Lichtquellenfamilie zu erstellen und diese ins Projekt zu laden.



2. Im Zentrum der Familie befindet sich nun eine Lichtquelle.



3. Wenn man diese auswählt kann man unter **Ändern/ Lichtquelle/ -Beleuchtung/ Lichtquellendefinition** die Form und die Lichtverteilung der Lichtquelle definieren.

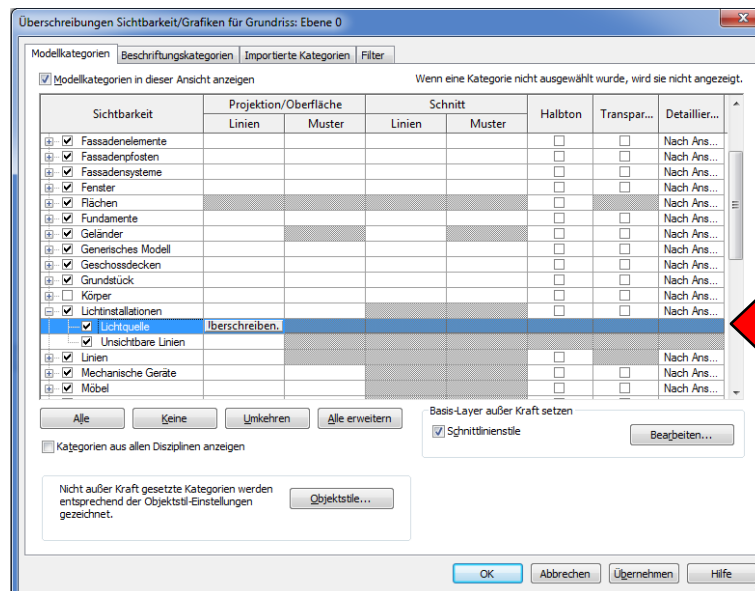
4. Die fertig definierte Lichtquelle kann nun in einem geöffneten Projekt geladen werden.

Weitere Einstellungen können in den Familieneinstellungen im Projekt getroffen werden.

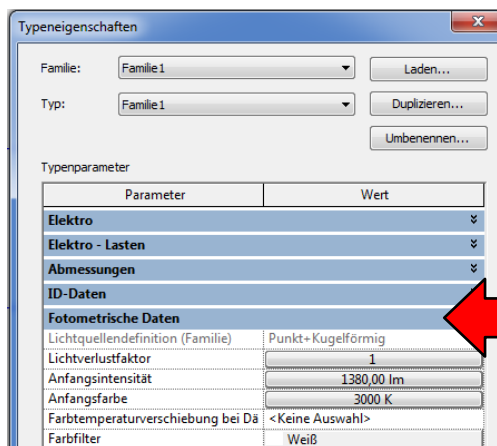
5. Standardmäßig sind die Lichtquellen im Projekt ausgeblendet und müssen erst einblendet werden.

Über den Tastenbefehl „VV“ unter dem Punkt **Lichtinstallationen/ Lichtquellen** kann man diese einblenden.

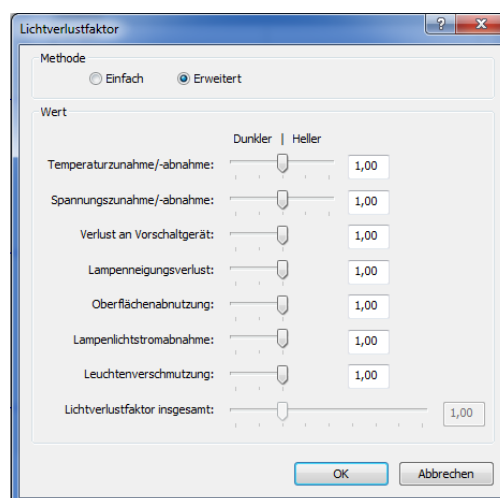
Nun kann man die Lichtquellen sehen und bearbeiten und am gewünschten Ort platzieren.



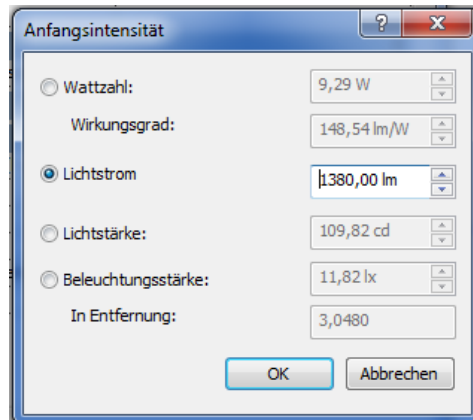
6. Unter den **Typ-Eigenschaften** kann man die Einstellungen der Lichtquelle definieren.



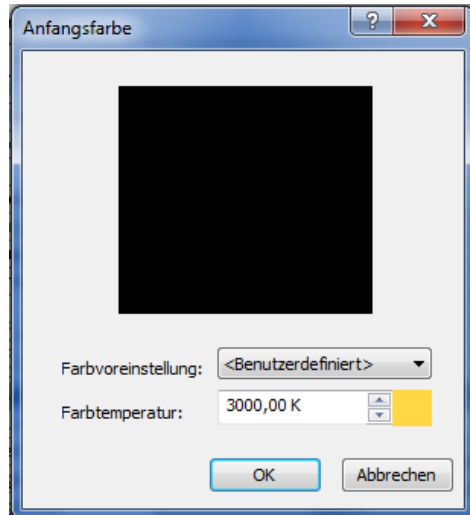
7. Mit dem **Lichtverlust-Faktor** wird gemessen, wie viel Licht beim Abstrahlen von der Lichtquelle verloren geht. Wenn man eine Lichtquelle einem bestimmten Lampentyp nachbilden möchte, kann man die entsprechenden Werte für den Lichtverlustfaktor vom Lampenhersteller erhalten.



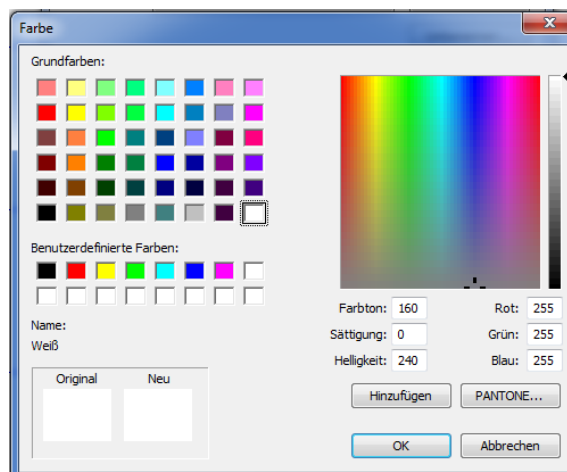
8. Unter **Anfangsintensität** lässt sich die Helligkeit der Lichtquelle auf unterschiedlichste Weise definieren.



9. Die **Anfangsfarbe** ist jene, Farbe, welche die Lichtquelle vor der Beeinflussung durch Farbfilter und Umweltfaktoren hat. Klicken Sie in das Feld „Wert“, um das Dialogfeld „Anfangsfarbe“ zu öffnen.



10. **Farbfilter:** Die Farbe, die zum Ändern des von der Lichtquelle ausgesendeten Lichts verwendet wird. Klicken Sie in die Spalte „Wert“. Wählen Sie im Dialogfeld Farbe die gewünschte Farbe aus, und klicken Sie auf „OK“.



Tipp:

Beim Rendern ist darauf zu achten, dass bei den Render-Einstellungen unter dem Beleuchtungsschema auch künstliche Beleuchtung aktiviert ist.