

# Tipps und Tricks

März 2011

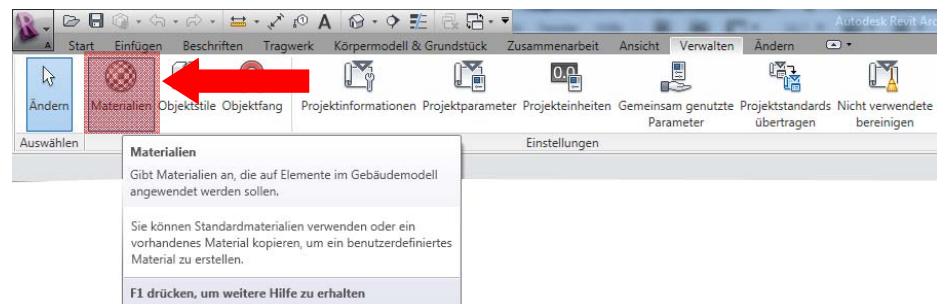
## Revit Architecture 2011

### Selbstleuchtende Materialien

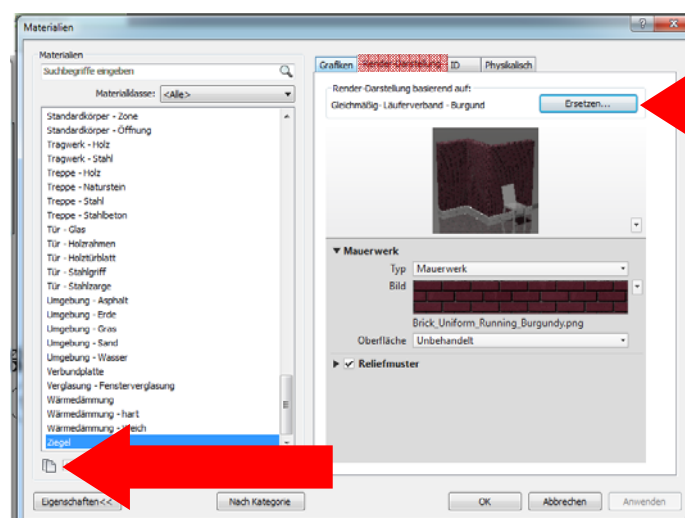
Dominik GLADIK

Um in Renderings und Visualisierungen die richtige Lichtstimmung zu erzeugen gibt es außer den Sonneneinstellungen und den fertigen Beleuchtungsfamilien die Möglichkeit selbstleuchtende Materialien zu erzeugen. Selbstleuchtende Materialien können zum Beispiel für die Verwendung als Computerbildschirme, hinterleuchtete Stoffe oder auch als Ersatz für Beleuchtungskörper verwendet werden.

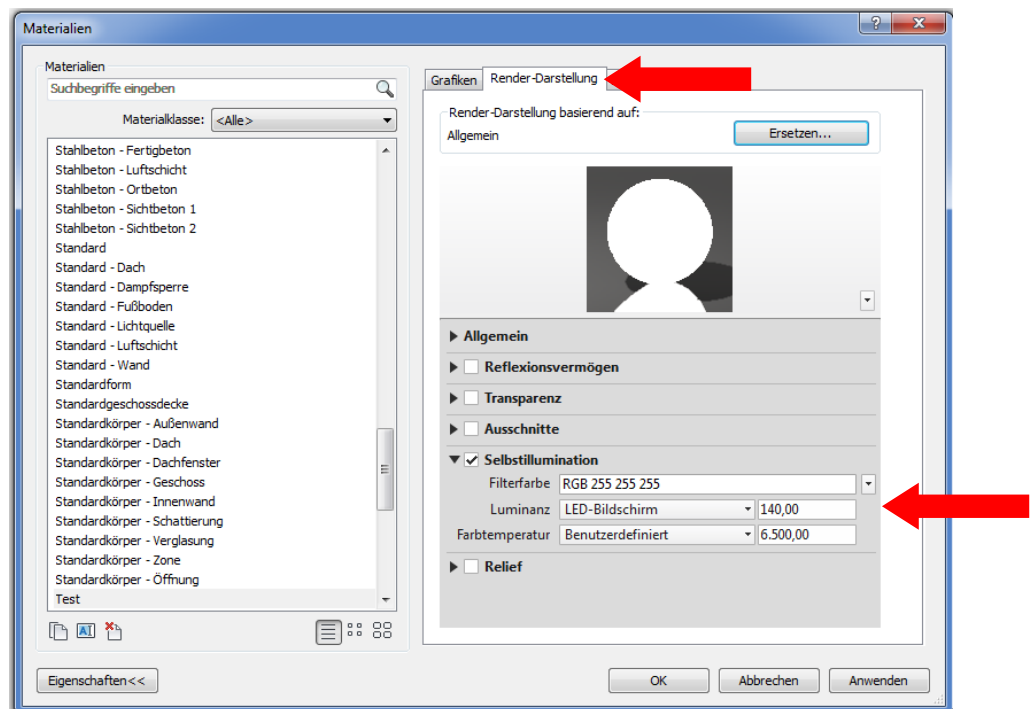
1. Möchte man ein Material erstellen, ändern oder anpassen kann man dies unter der Registerkarte „Verwalten/ -Einstellungen /Materialien“ machen.



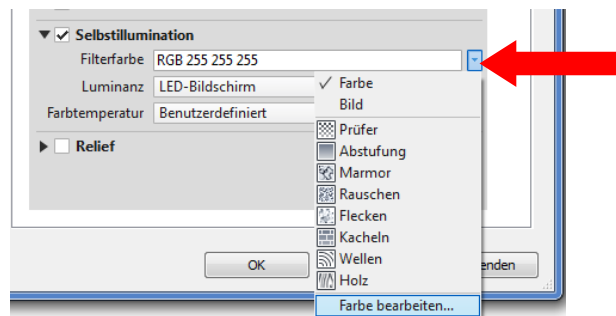
2. Ein neues Material erzeugt man über „duplizieren“ und „umbenennen“ eines bestehenden Materials. Man kann nun die Eigenschaften verändern oder ein neues Material aus der Render-Darstellungs-Bibliothek laden.



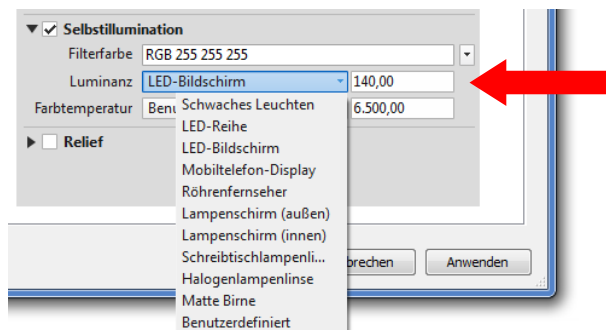
3. Unter der Registerkarte „Render-Darstellung“ kann man nun unter dem Punkt „Selbstillumination“ die Einstellungen für ein selbstleuchtendes Material treffen.



4. Im Dropdownmenü „Filterfarbe“ lässt sich eine Farbe, ein Bild (z.B. für einen Computerbildschirm) oder ein Muster für das Material auswählen.

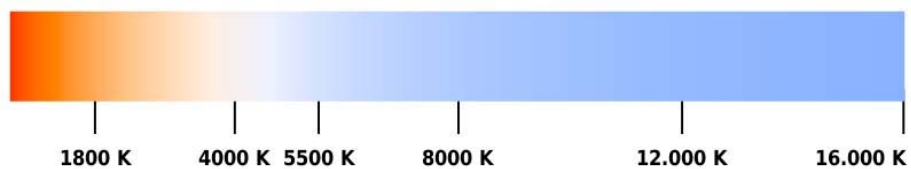
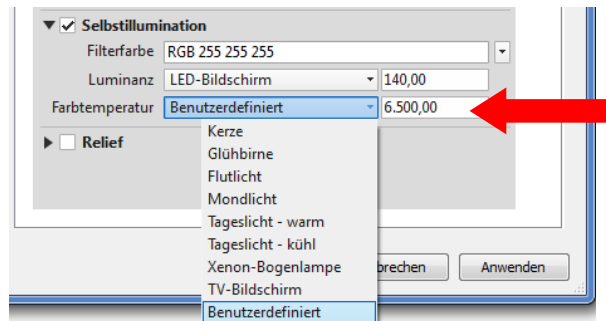


5. Unter „Luminanz“ lässt sich die Helligkeit des Materials festlegen. Es gibt hier schon vorgefertigte Leuchtmittel. Man kann den Wert aber auch selbst festlegen.



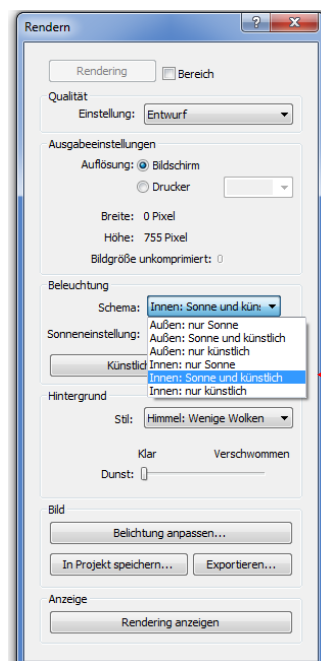
6. Die „Farbtemperatur“ definiert den Farbeindruck einer Lichtquelle. und hier sind schon einige vordefiniert und man kann den Wert auch selbst definieren.

Damit die Farbtemperatur über diesen Wert definiert werden kann, muss die Filterfarbe auf Weiß gestellt sein und die Luminanz darf nicht zu hoch sein.



7. Nun kann man das fertig definierte Material anwenden.

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



Lichtquelle	Farbtemperatur
Kerze	1500 K
Natriumdampflampe (SON-T)	2000 K <sup>1)</sup>
Glühlampe (40 W)	2200 K
Glühlampe (60 W)	2680 K
Glühlampe (100 W)	2800 K
Glühlampe (200 W)	3000 K
Halogenlampe	3000 K
Fotolampe Typ B, Halogenglühlampe	3200 K
Fotolampe Typ A bzw. S, Spätabendsonne kurz vor Dämmerungsbeginn	3400 K
Leuchtstofflampe (Kaltweiß)	4000 K <sup>1)</sup>
Xenon-Lampe, Lichtbogen	4500–5000 K
Morgensonne-/Abendsonne, D50-Lampe (Druckerei)	5000 K
Vormittags-/Nachmittagsonne	5500 K
Elektronenblitzgerät	5500–5600 K
Mittagssonne, Bewölkung	5500–5800 K
Tageslichtlampe	5600–7000 K <sup>1)</sup>
Bedeckter Himmel	6500–7500 K
Nebel, starker Dunst	7500–8500 K
Blauer (wolkenloser) Himmel auf der beschatteten Nordseite, kurz nach Sonnenuntergang oder kurz vor Sonnenaufgang, <i>Blauer Stunde</i>	9000–12.000 K
Klares blaues, nördliches Himmelslicht	15.000–27.000 K