

## TRAF BDAT / Lichtmodell

Echtzeit bedeutet, das Sie jede Veränderung am Regelbalken sofort am Bildschirm sehen und so spielerisch, nach ihrem Geschmack die Ausleuchtung bestimmen.

### > Ergebnis bearbeiten / Intensitäten

Die ALM-Datei mit **Schattenwurf** wird nach Berechnung und Speicherung automatisch geladen. Nun können Sie die Ausleuchtung Ihrer Szene verändern!

> Öffnen Sie mit dem Button **Intensitäten ...** die Beleuchtungsdaten

Hier stehen Ihnen 3 Parameter zur Verfügung um die Lichtverhältnisse in **Echtzeit** zu verändern:

- > **Sonnenlicht** - Licht für die Schattenabbildung
- > **Himmelslicht** - Dome-Light / Licht für die beschatteten Flächen
- > **Umgebungslicht** - Ambient-Light / Licht für Helligkeit und Kontrast

Mit diesen 3 Einstellungsmöglichkeiten können Sie unterschiedliche Tageszeit- oder Lichtbedingungen simulieren.

**Tipp:**  
Um den Eindruck der jeweiligen Beleuchtung zu unterstreichen, tauschen Sie den Hintergrund entsprechend aus.



## TRAF BDAT / Lichtmodell

### Tipp:

Wenn Sie das Sonnenlicht für Ihre Innen-Szene nicht benötigen, erstellen Sie Ihre ALM- Beleuchtungsdatei ohne Sonnenlicht!

Damit reduzieren Sie die Berechnungszeit enorm.

### > Erstellung für die Darstellung mit Lichtquellen

Für die Ausleuchtung für Außen- oder Innenaufnahmen mit mehreren Lichtquellen müssen Sie zuerst welche in die Szene positionieren. Hierfür stehen im Menü **LQU / LQU** drei verschiedenen Licht-Typen (Punktlicht, Spotlicht und Flächenlicht) zur Verfügung.

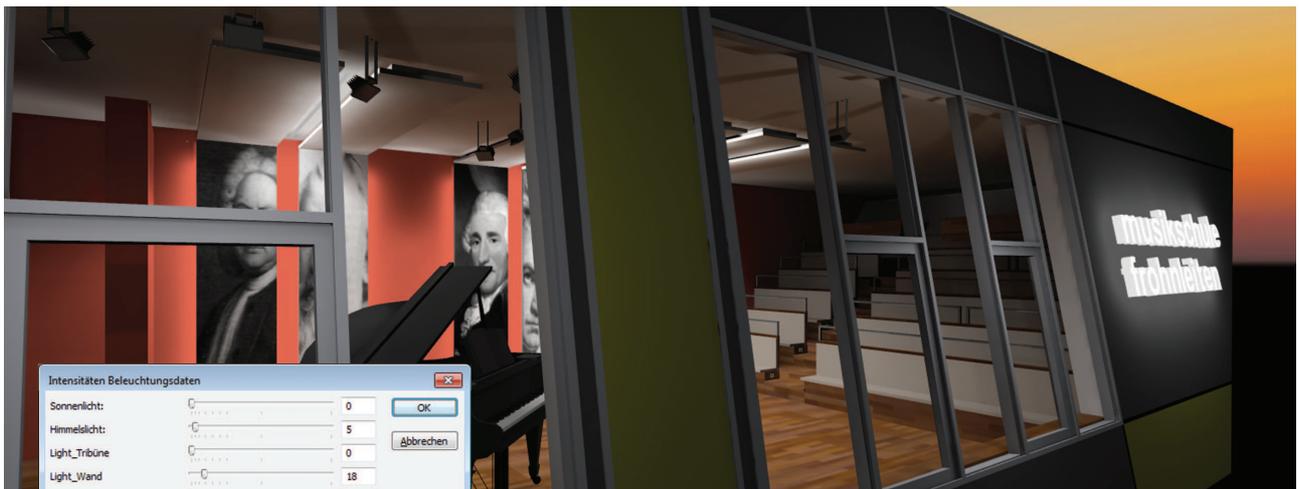
### Lichtgruppen

Die vorhandenen Lichtquellen können zu verschiedenen Lichtgruppen zusammengefasst werden. Bis zu 10 Lichtgruppen sind möglich. Die Stärken der Lichtquellen können dann bei geladenen Beleuchtungsdaten gruppenweise in Echtzeit eingestellt werden.

### Definieren von eigenen Lichtgruppen:

Mit einem Verbund unter **ATTR / VDEF** werden Lichtquellen zu einer Lichtgruppe zusammengefasst. Als Identifikation der Lichtgruppe dient der Name des Verbundes, bei einem leeren Namen wird die Lichtgruppe mit der eindeutigen Nummer des Verbundes angesprochen. Lichtquellen die keiner Gruppe zugeordnet sind, werden in der Lichtgruppe "sonstige Lichtquellen" zusammen gefaßt.

Bei der Berechnung der Beleuchtungsdaten werden vorgegebene Lichtstärken vergeben und mit der entsprechenden ALM-Datei gespeichert. Die eingestellten Intensitäten werden beim Laden übernommen und können in Echtzeit angepasst werden.



Wenn der Dialog mit [OK] beendet wird, werden die neuen Intensitäten in der geladenen Beleuchtungsdatei überschrieben. Mit [Abbrechen] werden die ursprünglichen Werte wieder her- und dargestellt.

