

## **Render Optionen**

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 29/08/01

### ***Vorwort***

Viele haben sich vielleicht schon gefragt was die einzelnen Einstellungen für das Rendern bewirken. So hier die Antwort...

### ***Radiosity Viewport Size***

Man kann sich darunter vorstellen wie genau die Sehkraft oder das Augenlicht ist. Jeder Texel so gerendert, dass eine Art Kamera auf ihn gerichtet ist. Diese Kamera sieht in alle Richtungen (die kleinen Bilder die man während dem Rendern sieht) und basiert auf dem was sie sieht. Dies setzt die Farbe und die Helligkeit des Texel. Hat man eine sehr kleine Viewportsize, so sind die Bilder die diese Kamera einfängt sehr klein und nur die stärksten Lichtquellen können daraus entstehen.

### ***Radiosity passes***

Die Anzahl wie oft das Licht aufprallt. Als Bsp.: Mit nur 1x wird das Licht einfach von der Quelle zur Oberfläche berechnet (Ergibt schwarze Flecken). Hat man jetzt 2 oder mehr Passes so wird das Licht mehrmals berechnet (sieht um einiges besser aus).

### ***Radiosity Boost und Intensity***

Diese 2 Optionen definieren die Helligkeit eurer Lichter. Radiosity Boost ist die Helligkeit die alle Lichter erben, die Intensity (default 1.0 == 100%) can für die einzelnen Lichtquellen eingestellt werden (F6+Face+I) um die Helligkeit zu steuern, ohne andere zu beeinflussen. Also lasst den Radiosity Boost hoch eingestellt ca.250, sodass man selbst mit kleinen Lichtern auch Licht erzeugt. Bei großen Lichtern reduziert einfach die Intensität.

### ***Radiosity Backplane***

Die Distanz in Metern, die das Licht stark genug bleibt um zu wirken.

### ***Average Lightmap borders***

Aktiviert dies um ein schnelleres Rendern durchzuführen. Vorsicht: Mehr Geschwindigkeit zum Preis von schlechterer Qualität

### ***Global Lightmap res.***

Dreht dies runter und die Geschwindigkeit für einen Renderdurchgang steigt zum Preis von schlechterer Qualität. Achtung: Nach dem Rendern geht diese Einstellung wieder in den Grundzustand.

© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM