



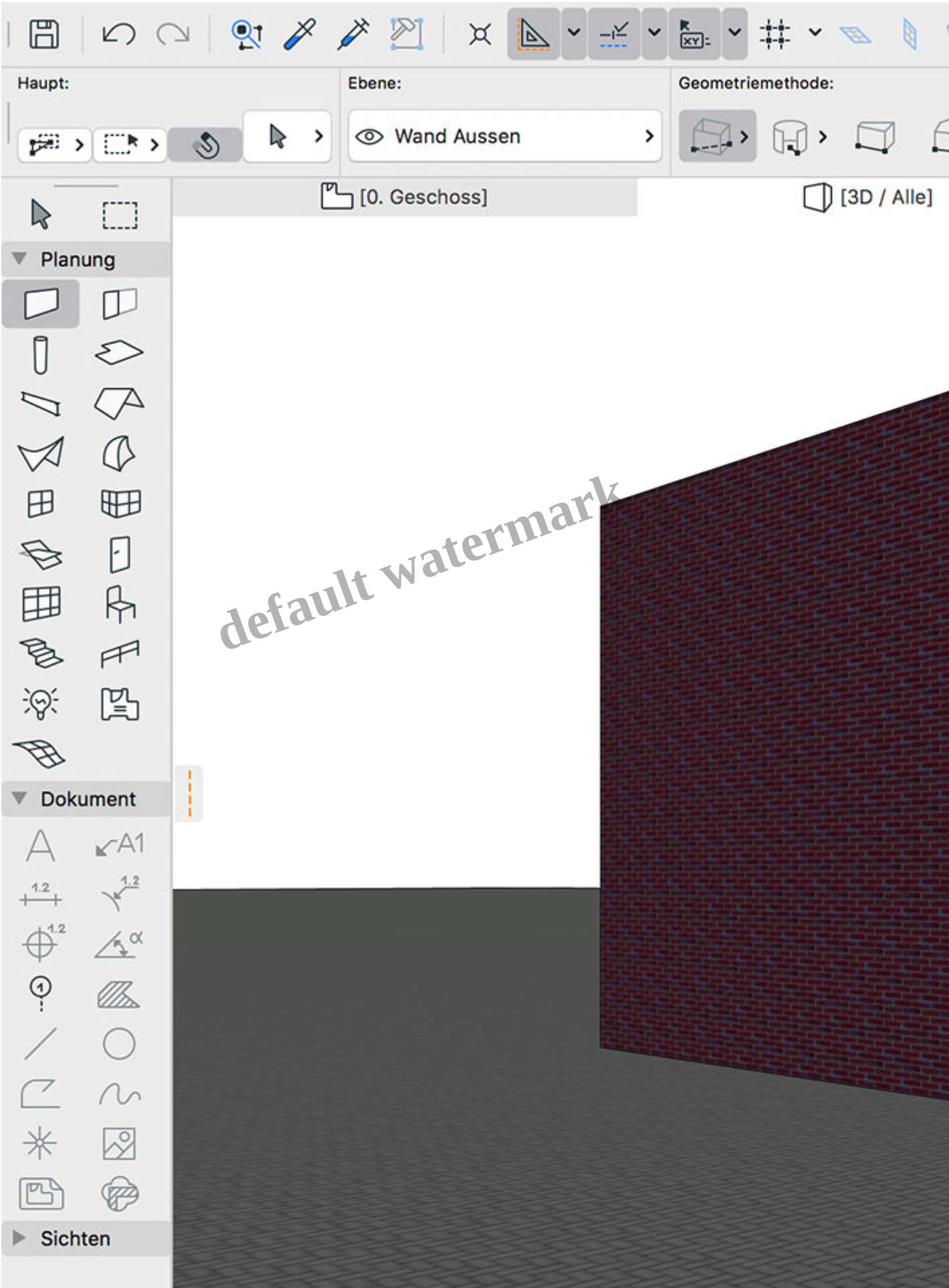
ARCHICAD BIM: Mehr Licht im 3D-Fenster

Description

In ArchiCad's [3D-Fenster](#) ist es meistens zu dunkel, wenn man mit den Voreinstellungen des Programms arbeitet. Das gilt insbesondere für die Darstellung von ArchiCad's realistischen [Oberflächenmaterialien](#). Ihr könnt mit einem Trick dafür sorgen, dass es heller wird im 3D-Fenster – in diesem Kurztutorial zeige ich wie.

3D-Fenster: Oberflächen sind zu dunkel

In unserem Fall haben die Wände die Oberfläche *MW Ziegel, blaurot, DF, Läufer*:



3D: Etwas Düster

Und wie Ihr seht, ist der Teil, der im Eigenschatten liegt, kaum noch zu erkennen, so dunkel ist es.

Liegt es am 3D-Stil?

Voreingestellt ist der [3D-Stil](#) *Schattierung mit Schatten*. Das ist auch der richtige, wenn Ihr im 3D-Fenster “fotorealistische” Oberflächenmaterialien und Schlagschatten sehen wollt.

(Für die Nerds unter Euch: Es gibt zwei [Grafik-Engines](#), die ArchiCad für die Darstellung im 3D-Fenster verwenden kann. Einmal die “alte” *vektorielle Engine*, die ihre eigenen Vorteile hat, die aber keine Bitmap-Komponenten im Oberflächenmaterial anzeigt. Und dann [OpenGL](#), einen software-übergreifenden Grafikstandard, der in unserem aktuellen 3D-Stil zum Einsatz kommt.)

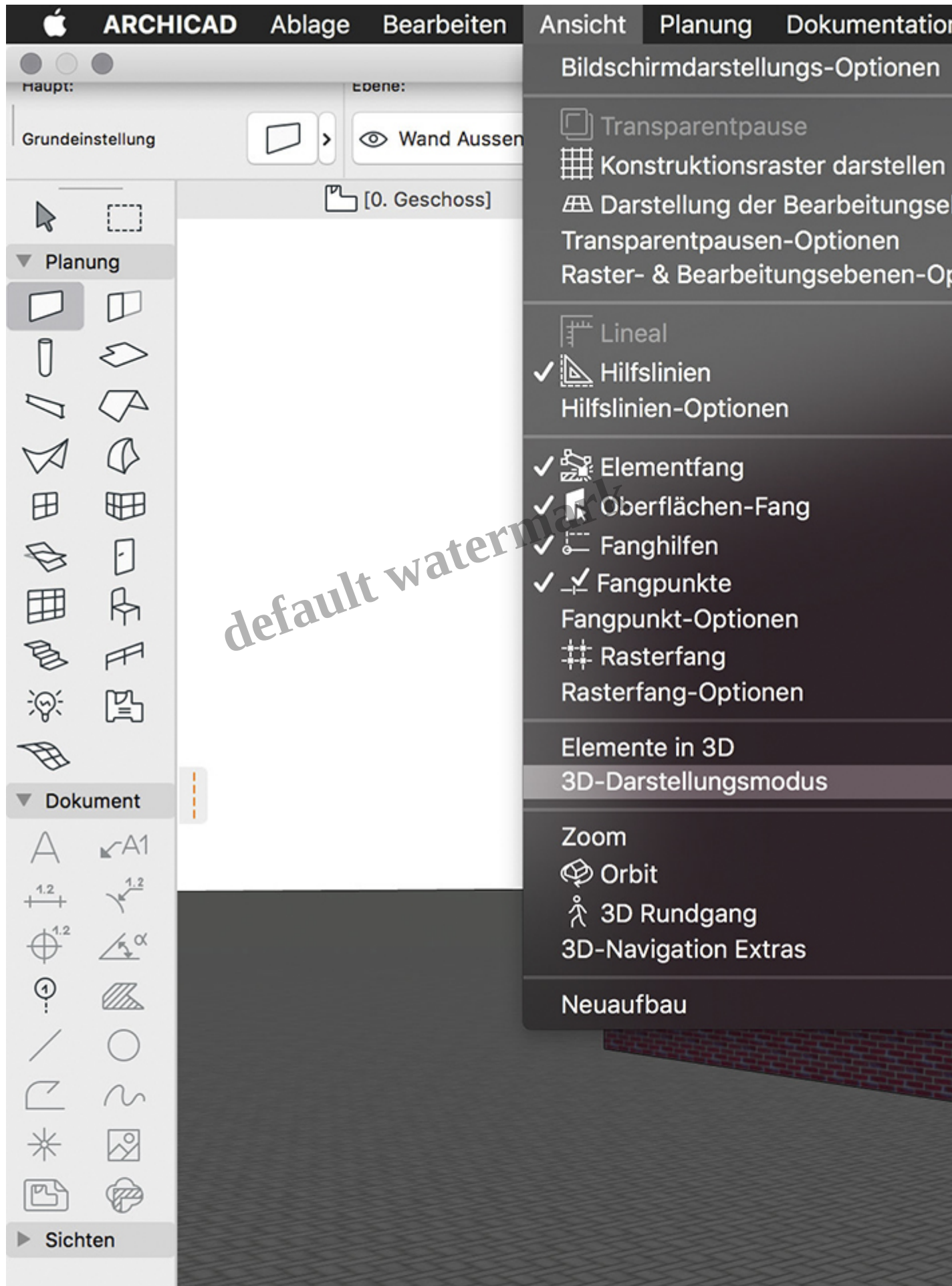
Wie auch immer, mit einem Wechsel des 3D-Stils ist Euch nicht geholfen, wenn Ihr das 3D-Fenster heller bekommen wollt. Auch nicht damit, an den Einstellungen dieser 3D-Stile herum zu schrauben.

Hellere Oberflächen, vielleicht?

In [diesem](#) Artikel über 3D-DXF-Import hatte ich gezeigt, dass man den Look von Objekten mit helleren Oberflächen überschreiben kann. Das war dort kein Problem, weil wir uns damit begnügen konnten, dass die Objekte einfache Farben erhalten. Hier wollen wir aber nun mal eine Ziegel-Oberfläche haben, und es ist sicher keine nachhaltige Strategie, jetzt alle ArchiCad-Oberflächen heller zu machen.

Streulicht ist die Lösung

Es wird heller, wenn wir die [Intensität des Streulichts](#) erhöhen. Wie? Wählt den Menübefehl *Ansicht – 3D-Darstellungsmodus – [Standort & Projektionsart](#)*:

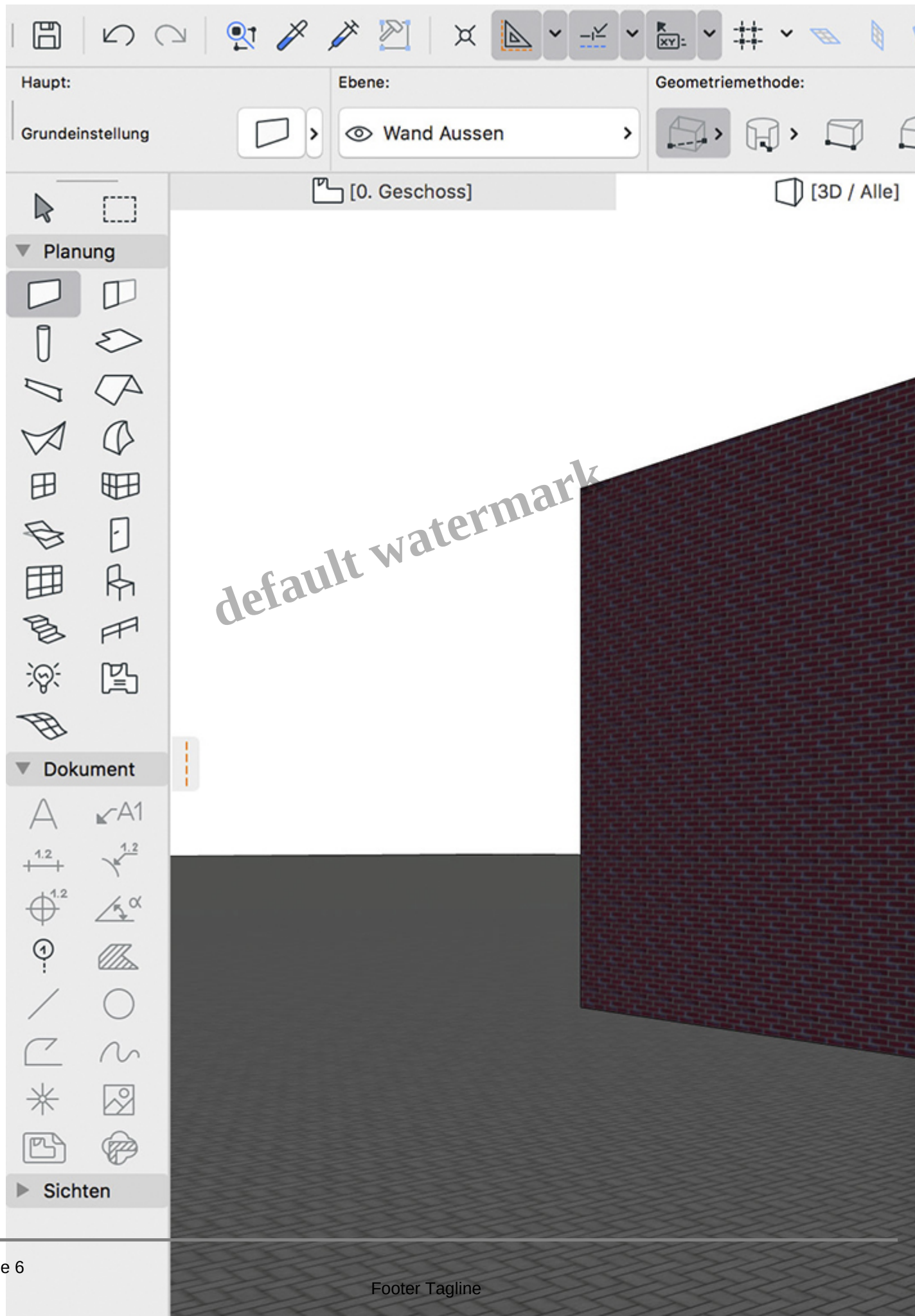


Ansicht – Standort & Projektionsart

In den [Perspektiv-Einstellungen](#) seht Ihr – rechts unten-, dass Ihr den Sonnenstand ändern könnt: Neigung (*Vertikal*) und Himmelsrichtung (*Horizontal*). Alternativ dürft Ihr auch links im Fenster das Sonnensymbol mit der Maus verziehen.

Dieses Fenster ist übrigens die einzige Stelle, an der Ihr Richtung und Größe des Schattenwurfs in ArchiCad's 3D-Fenster ändern könnt:

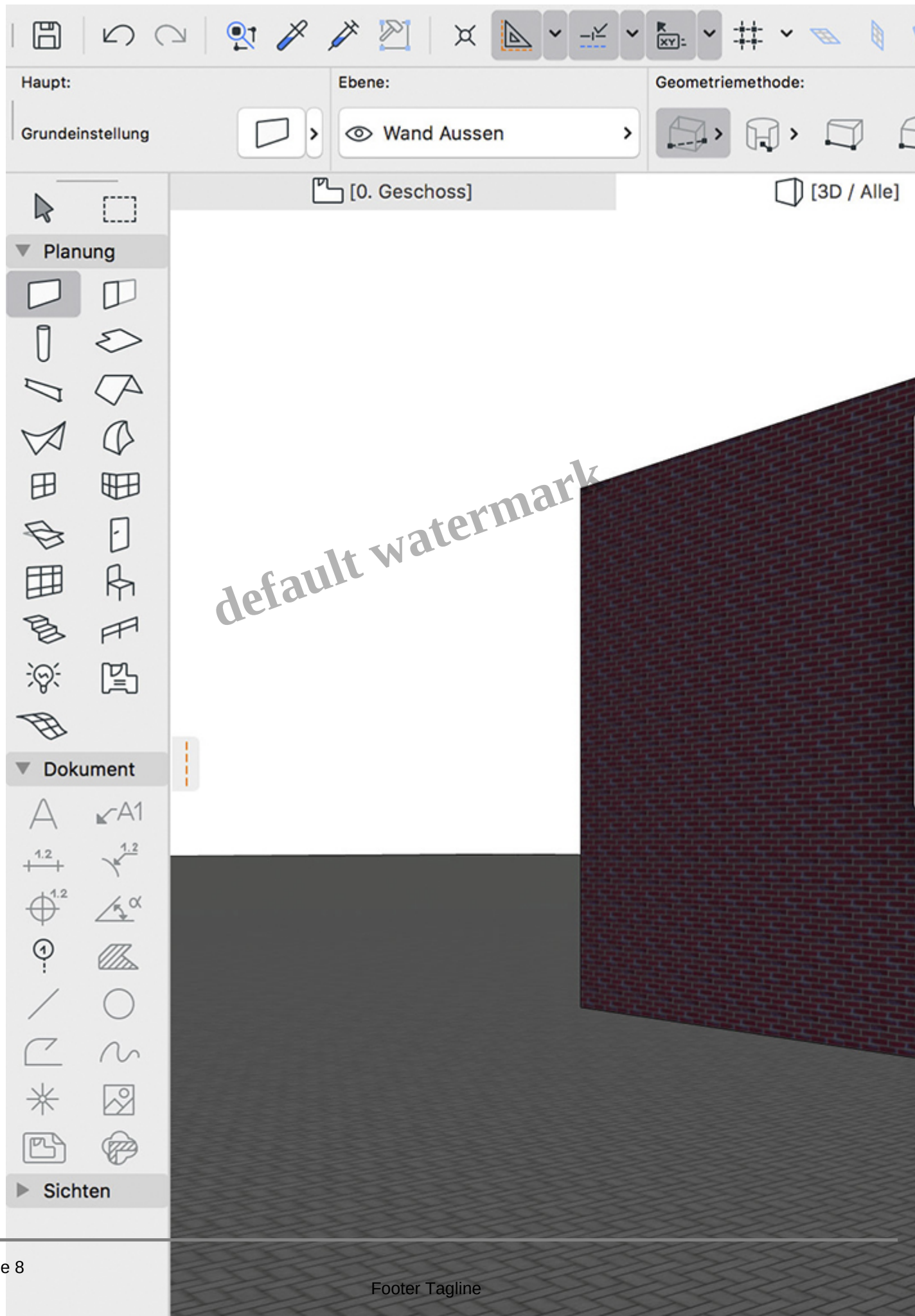
default watermark



Einstellungsfenster: Perspektive

Das ist aber jetzt nicht das Thema: Wir wollen, dass es heller wird. Klickt links unten auf den Button *Sonnenlicht*:

default watermark

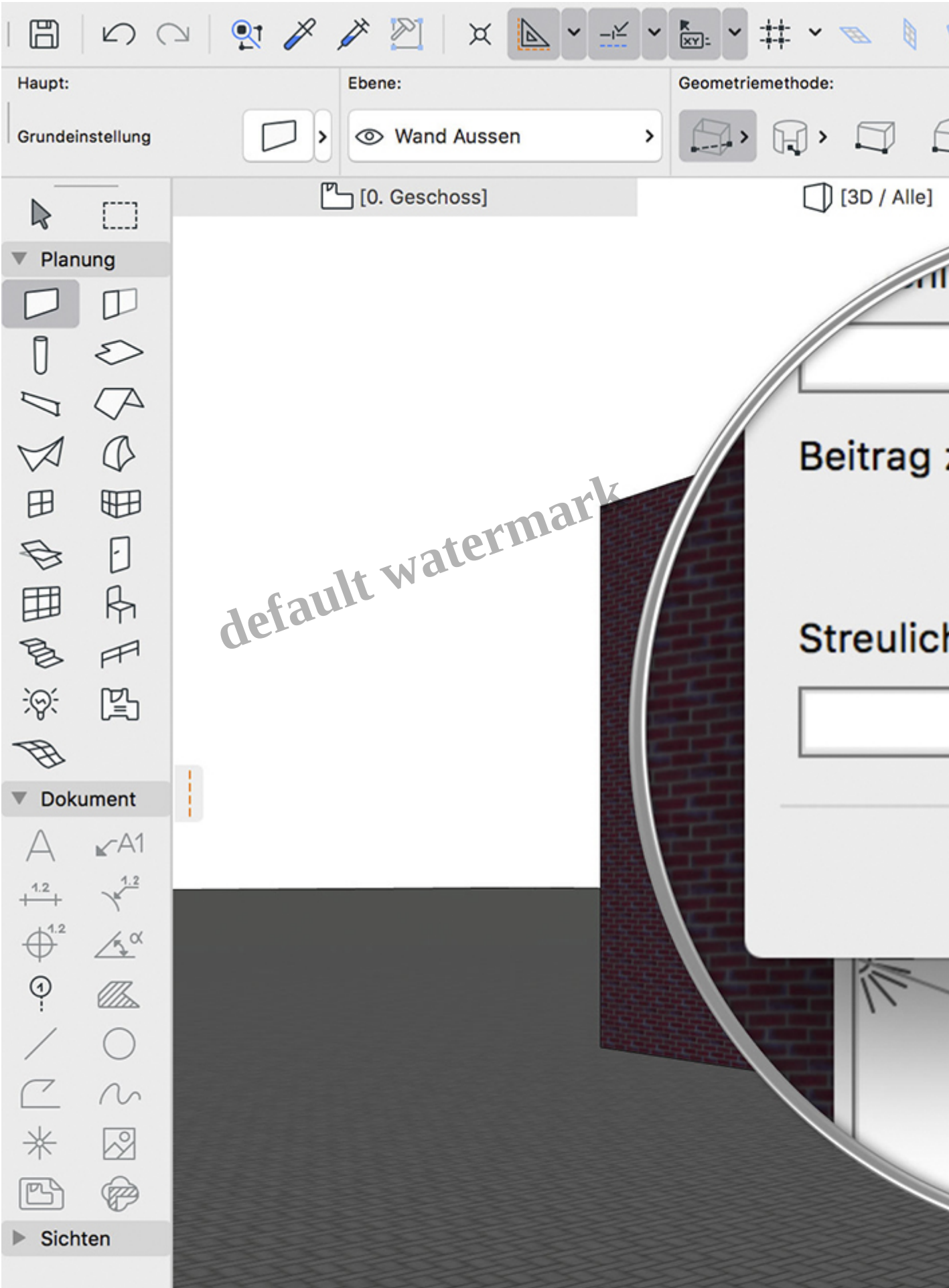


Sonnenlicht-Einstellungen

Ihr seht drei [Regler](#), die Ihr verschieben könnt. Ihr denkt spontan, dass 100% *Sonnenlicht* die Lösung ist? Probiert es aus: Die Erhöhung macht kaum einen Unterschied.

Eine deutliche Aufhellung erzielt Ihr dagegen mit dem *Streulicht*. Sein Anteil steht per Voreinstellung auf 20%:

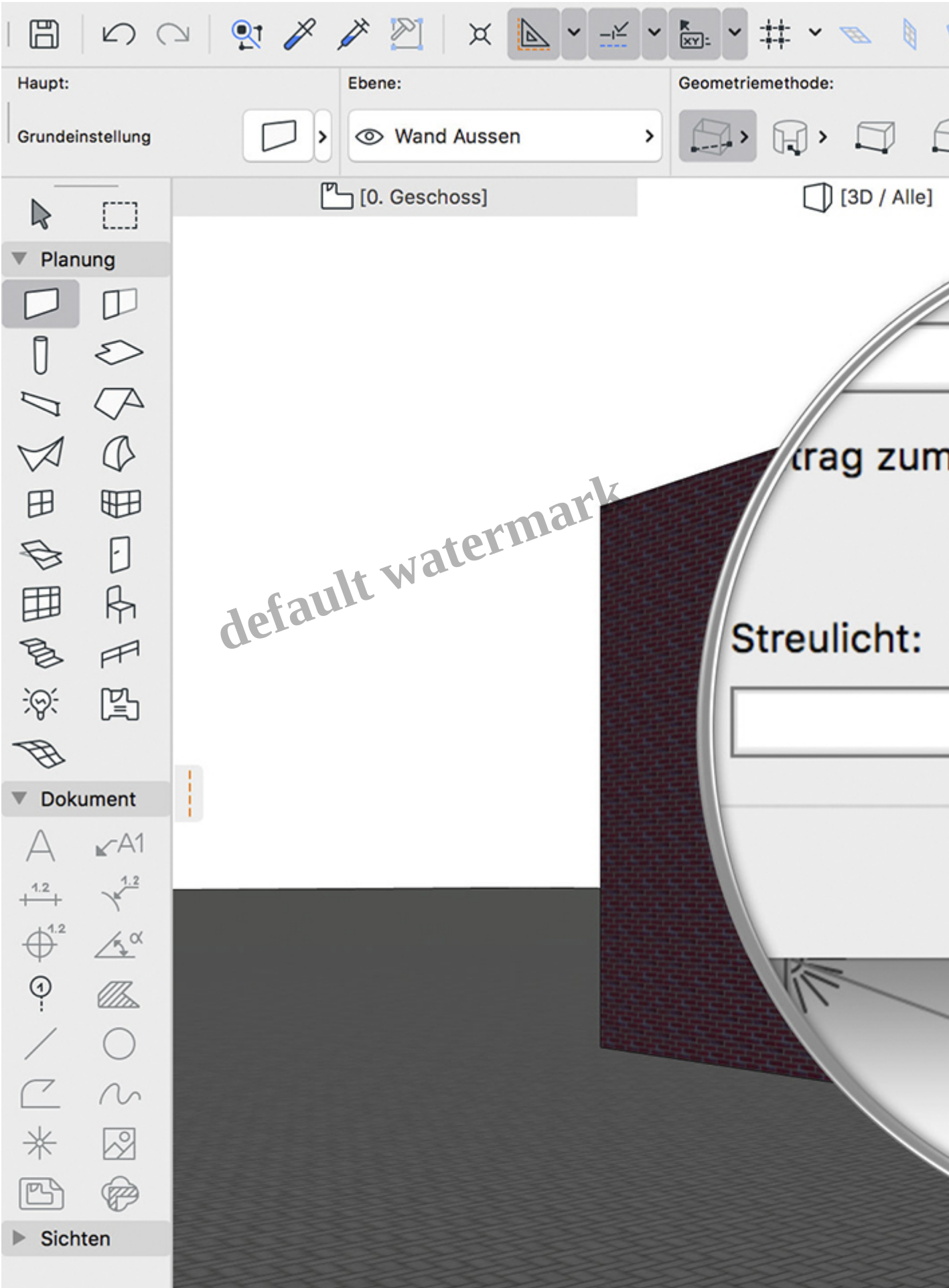
default watermark



Streulicht: 20%

Erhöht den Wert auf 69%:

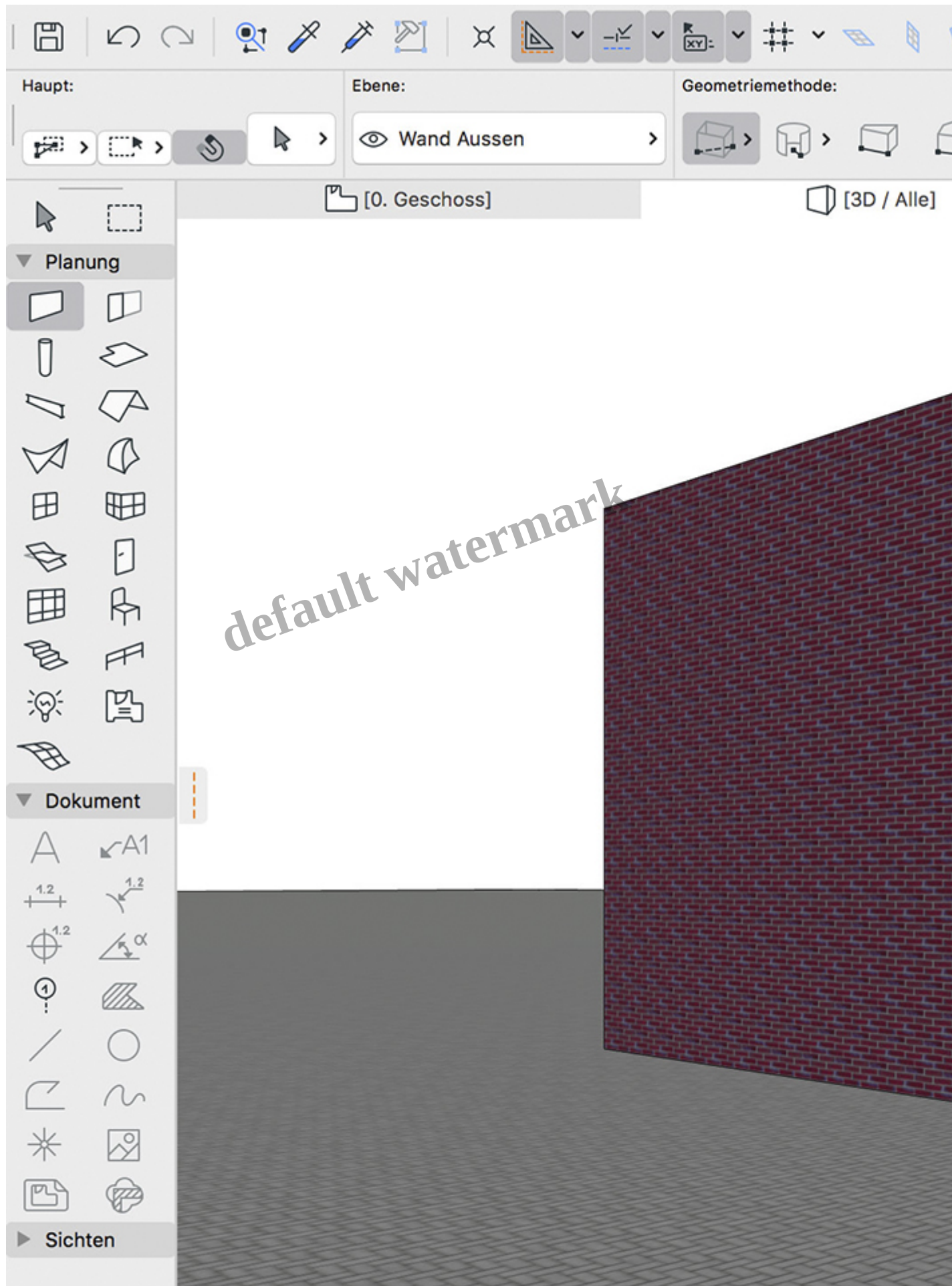
default watermark



Streulicht: 69%

Bestätigt alles mit *OK*. Jetzt seht Ihr, dass Euer Mauerwerk heller geworden ist:

default watermark



Ergebnis: 3D-Look aufgehellt

(Seltsamerweise wird es wieder dunkler, wenn der Wert > 69% ist. Das ist vielleicht ein Bug, verstehen muss man es nicht.)

Aber so, wie es jetzt im 3D-Fenster aussieht, ist unser Problem vorerst gelöst.

Alternative: Beitrag zum Streulicht erhöhen

Statt das Streulicht selbst hoch zu schrauben, könnt Ihr auch den mittleren Regler nach rechts schieben und damit den *Beitrag zum Streulicht* erhöhen. (Gemeint ist der Streulicht-Anteil des Sonnenlichts). Steht der Wert auf *100%*, ist das Ergebnis im 3D-Fenster das Gleiche wie bei dem Lösungsweg, den wir oben gegangen sind.

Das war's auch schon: Die Lösung eines kleinen, aber nervigen Problems. Wenn Ihr jetzt alle Zeichnungs-Elemente aus Eurer Datei löscht und die als Template speichert, bleibt Euch das hellere 3D-Fenster auch in zukünftigen Projekten erhalten.

Wie dieser Blog entstanden ist, könnt Ihr [hier](#) nachlesen.

[© 2018 / Horst Sondermann / Alle Rechte vorbehalten](#)

Category

1. Archicad

Tags

1. User Interface

Date Created

February 2018

Author

hsondermanncom

default watermark