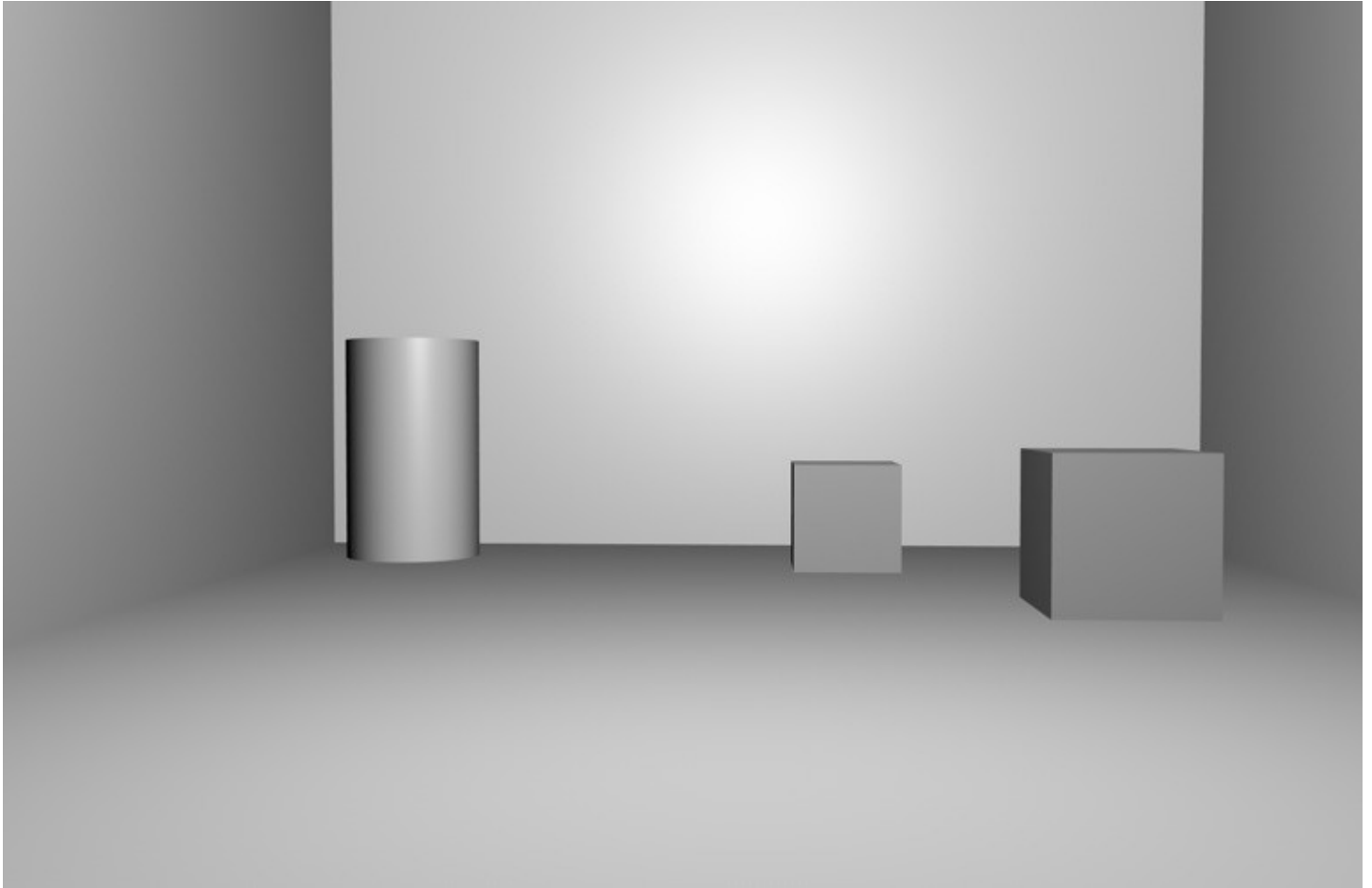
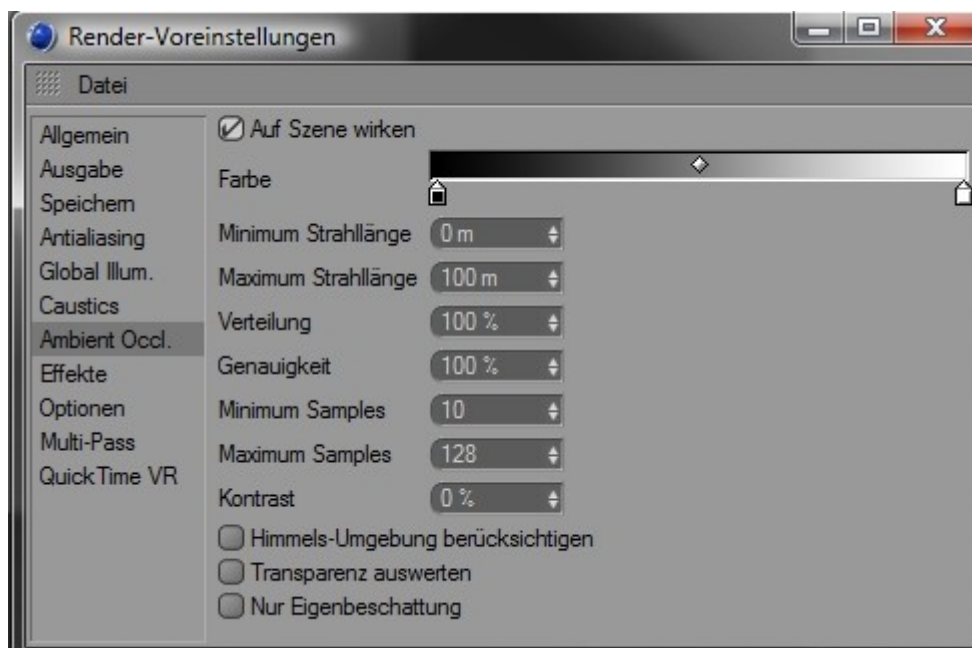


Cinema 4D - Ambient Occlusion

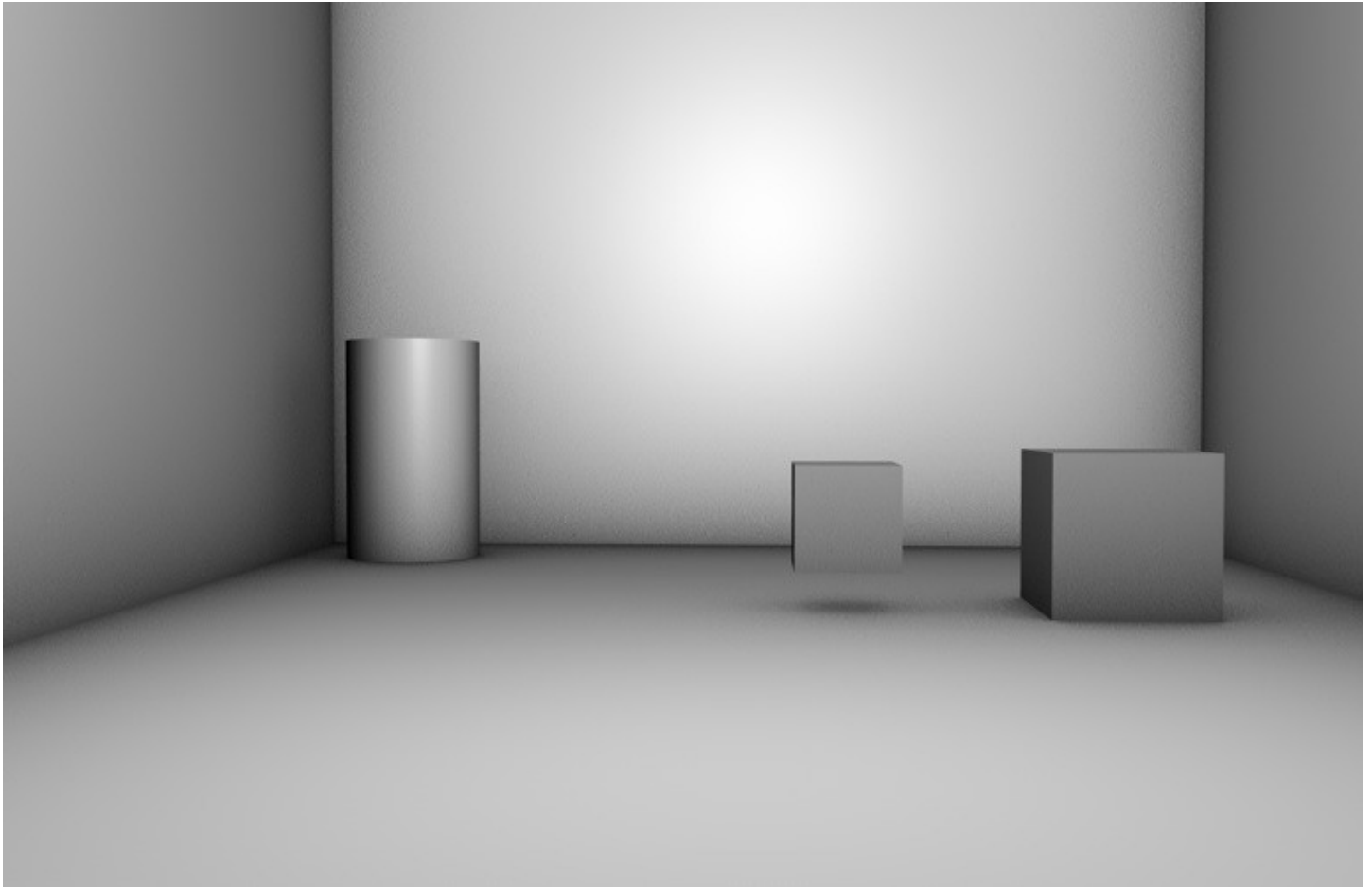
Ambient Occlusion ist eine Möglichkeit Bilder zu verschönern und auch etwas realistischer wirken zu lassen. Es wird die Distanz zwischen den Flächen berechnet. Dann werden die Stellen an denen eine Fläche nah an einer anderen liegt abgedunkelt. Hier ein Praxisbeispiel von Ambient Occlusion: Das folgende Bild ist aus parametrischen Objekten und einer Punktlichtquelle in der Mitte zusammengesetzt:



Jetzt aktivieren wir in den Render-Voreinstellungen Ambient Occlusion:

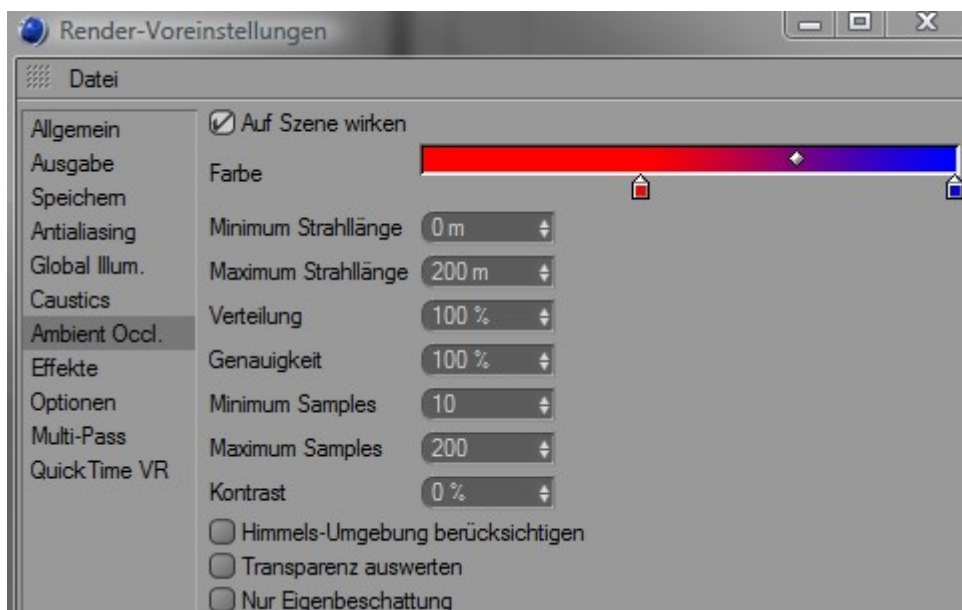


Mit den standard Einstellungen (siehe Render-Voreinstellungen-Bild) erreicht man meistens ein ziemlich ansehnliches Ergebnis:

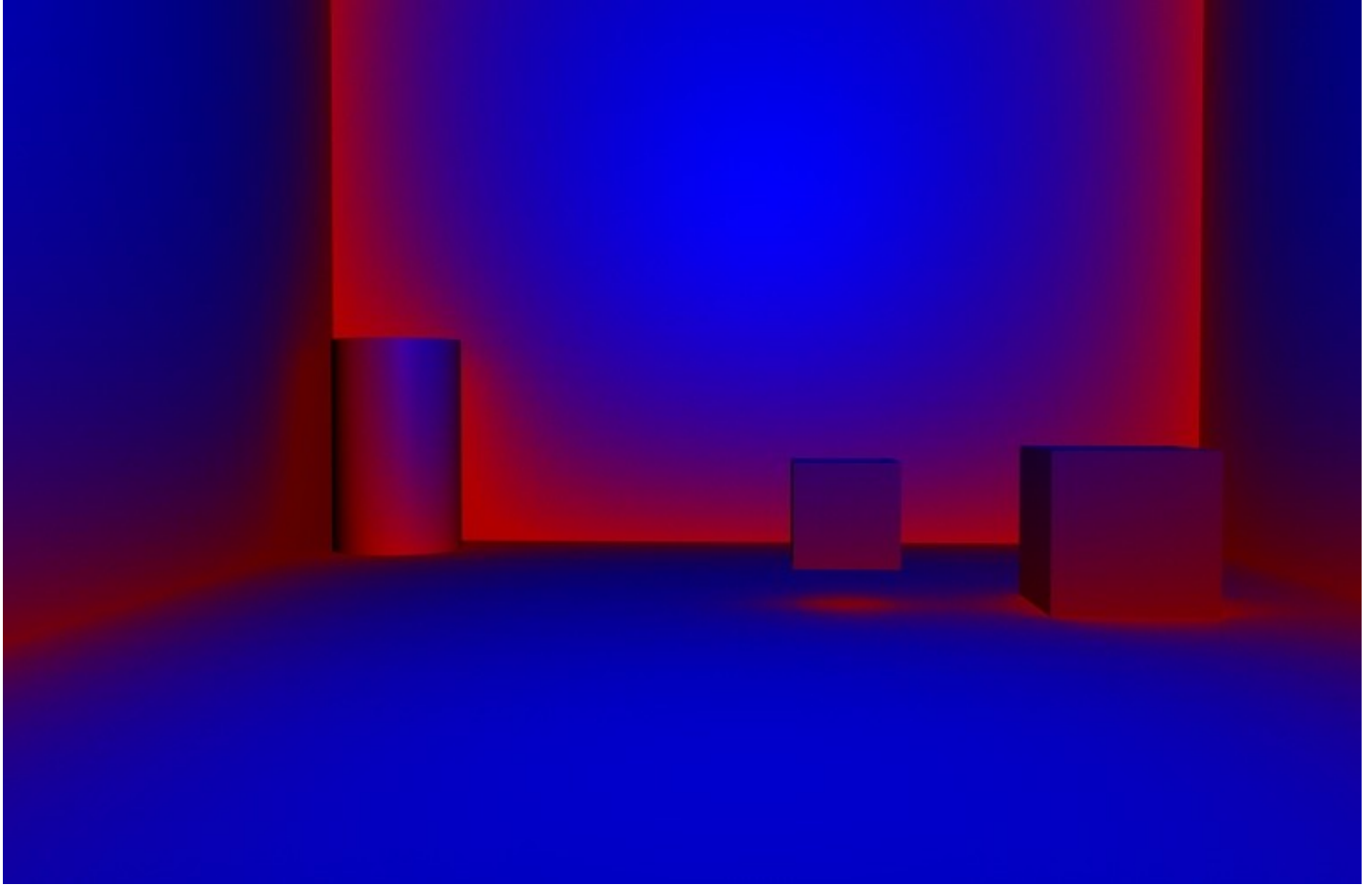


Ist einem der Effekt zu körnig erhöht man in den Render-Voreinstellungen die Maximum Samples. Ambient Occlusion kann bei manchen Bildern eine gewaltige Erhöhung der Renderzeit bedeuten, also versuchen Sie immer die Max/Min Samples nicht höher als nötig einzustellen um die Renderzeit so viel wie möglich zu verringern.

Eine weitere Möglichkeit die Renderzeit zu Verkürzen ist das Heruntersetzen der Genauigkeit. Hier muss man wieder selbst probieren, testrendern um somit den sinnvollsten Wert zu bekommen. Um andere farbige Verläufe zu kreieren ändern Sie einfach unter Farbe, mit einem Doppelklick auf einen Anfasser, die Farbe. Ich habe ein kleines Beispielbild erstellt mit folgenden Einstellungen erstellt:



Hier das Rendering:



Man sieht also: Ambient Occlusion kann auch für schicke Effekte nützlich sein. Insgesamt sollte man jedoch immer darauf achten die Details nicht unnötig hoch zu stellen um unnötig lange Renderzeiten zu vermeiden.

