

### Arbeiten nur mit POV-Ray 3.7



Es besteht die Möglichkeit POV-Ray auch alleine arbeiten zu lassen, um fotorealistische Lichtberechnungen zu erhalten.

Hier werden die Vorteile und Möglichkeiten dieser Bildberechnungsmethode beschrieben.

Mit der Auswahl im Parameterfeld **Aktion: Erstellen** werden Ihre 3D-Geometrie-Daten mit den gewählten Farben, Texturen und Lichteinstellungen an das Programm POV-Ray geschickt.

Dadurch ergeben sich folgende Vorteile:



> **Die ABIS3D-Datei ist nicht durch die Bildberechnung blockiert!**

POV-Ray berechnet das Bild und Sie können schon die nächste Szene vorbereiten.

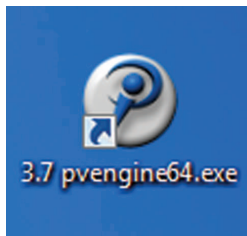
> **Den Berechnungsfortschritt kann ich wieder optisch mitverfolgen!**

Die Bildberechnung im POV-Ray kann Zeile für Zeile mit verfolgt werden.

> **Berechnung mehrerer Szenen in Serie!**

Meistens erzeugt und braucht man einige Bilder für eine Präsentation, und das kann bei entsprechenden Qualitätseinstellungen einige Zeit dauern.

Darauf zu warten bis eine Berechnung fertig ist, um dann die nächste zu starten ist mühsam. Im POV-Ray kann man mehrere Szenen in Serie, eine nach der anderen berechnen lassen. Im besten Fall startet man am Abend die Serienberechnung geht nach Hause und am nächsten Morgen ist die Arbeit fertig.



**Wichtig!**

Um diese Vorteile zu nutzen, vermeiden Sie bitte das ZOOMEN mit Lupe oder Mausrad in der Bild-Perspektive.

Beim Erzeugen einer Perspektive mit den Werkzeugen **PERS / Perspektive** oder **GEH / Gehen**, erhält diese den **Zoomausschnitt ZS 1**

Dieser Standort, mit der Blickrichtung wird an das Raytracingprogramm POV-Ray übergeben.

Wenn Sie nun im **Zoomausschnitt ZS 1** der Perspektive die ZOOM-Funktion (Lupe oder Mausrad) benutzen, kann dieser neue Bildausschnitt **nicht** korrekt exportiert werden.

Verwenden Sie bitte die Funktion **TRAF / GEH** um ihren Bildausschnitt zu verändern. Damit erhalten Sie bei einer getrennten Berechnung im Programm POV-Ray ein entsprechendes Ergebnis.

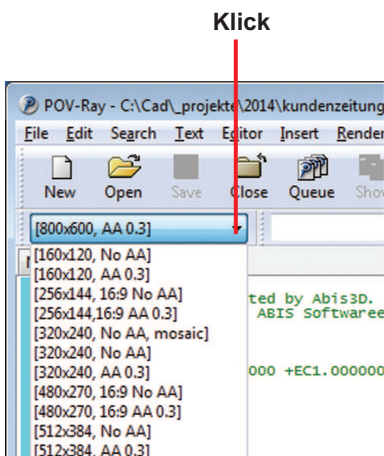
## Auflösung einstellen

### > Bildgröße in Pixel (Auflösung BxH)

Sie müssen das fertige Bild in seiner Größe bestimmen. Hierfür gibt es auf der linken Seite, in der oberen Symbolleiste ein Scroll-down-Menü um die passenden Seitenverhältnisse auszuwählen.

Hier werden einige Bildverhältnisse in Pixeln zur Auswahl angeboten. Mit der **Version 29** können Sie jede beliebige Größe auswählen, oder sich ein eigenes Pixel-Seitenverhältnis bestimmen und abspeichern.

Öffnen Sie mit **Tools/Edit resolution INI file** die POV-Datei **QUICKRES.ini** und tragen ihre gewünschten Bildgrößen ein. Beim nächsten Programmstart von POV-Ray, stehen Ihre Einträge zur Verfügung.

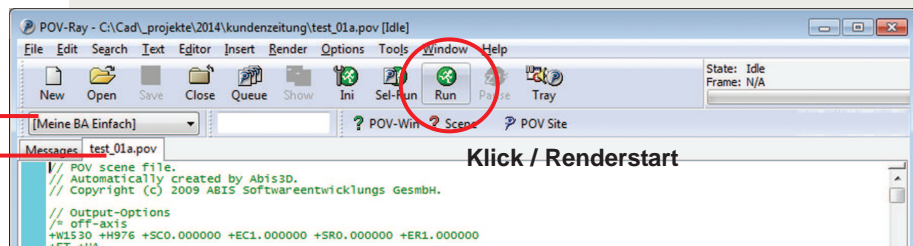


## Bild berechnen

- > Öffnen Sie wieder Ihre POV-Datei mit einem Doppelklick
- > Wählen Sie eine von den selbst eingetragenen Berechnungsgrößen
- > Und starten die Bildberechnung mit dem Symbolbutton **RUN**

Ausgewählte Berechnungsgröße

Geöffnete Datei



### Das PNG-Format

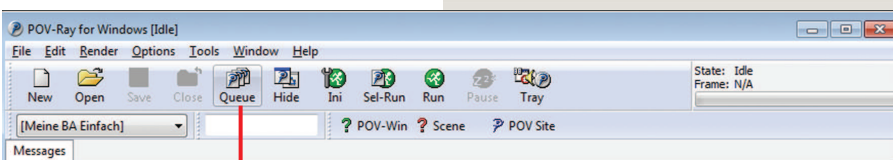
ist ein Grafikformat für Rastergrafiken mit verlustfreier Kompression. Es wurde als freier Ersatz für das ältere Format GIF entworfen und ist weniger komplex als TIFF.

Das zu erstellende Bild wird am Bildschirm sichtbar und Sie können den Rechenfortschritt mitverfolgen. (Berechnung von oben nach unten)

Wichtig ist, dass sie die gewählte Ausleuchtung schon sehr früh überprüfen und erkennen können. So können Sie die Bildberechnung jederzeit mit dem Symbolbutton **STOP** abbrechen.

Ein berechnetes Bild wird als **PNG-Datei** abgespeichert.

## Bilder in Serie berechnen



Um mehrere Szenen in Serie / Reihe zu berechnen öffnen Sie das Raytracingprogramm POV-Ray.

Für die Serienberechnung muss keine POV-Ray-Datei, wie bei der Einzelbildberechnung geöffnet sein.

- > Klicke Sie auf den Symbolbutton **Queue**
- > Es öffnet sich ein Fenster in dem Sie mit dem Button **Add File** ihre exportierten POV-Ray Dateien suchen und auswählen können.
- > Bestätigen Sie die Auswahl mit **OK**
- > Die gewählten Szenen werden in der Box aufgelistet
- > Starten Sie die Serienberechnung mit **OK**