

Support Tipp

Rendering beschleunigen

Um die Rechenzeit für ein Rendering möglichst kurz zu halten, empfiehlt es sich, bestimmte Einstellungen für eine Reihe von Parametern von Beginn an so zu wählen, dass der Computer so wenig belastet wird wie möglich. Nachfolgend sind hier Tipps für Parametereinstellungen aufgeführt, die als Basis dienen, um anschließend bei Bedarf entsprechende Parameterwerte zu verändern.

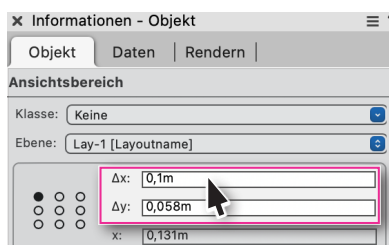
Allgemeine Tipps

- Renderings immer auf Layout-Ebene in Ansichtsbereichen erstellen. Vectorworks wird bei Renderings auf Layoutebene nicht blockiert, sodass weitergeplant und -gezeichnet werden kann.
- Polypunkte reduzieren. Möbel, die vom Hersteller zur Verfügung gestellt werden, sind sehr detailliert und enthalten eine große Anzahl an Polygonen.

Menüzeile: [Extras > Polypunkte reduzieren](#)

- Objekte, die nicht im Bildausschnitt zu sehen sind, über die Klasse ausblenden. Ausgeblendete Objekte werden beim Rendern nicht mitberechnet. Lichtquellen, die nicht im Bildausschnitt zu sehen sind, sollten nicht ausgeblendet werden, da dieses Licht zum Gesamteindruck des Raumes im sichtbaren Bildausschnitt beiträgt.

- Die Bildgröße im Ansichtsbereich nur so groß einstellen, wie sie später im Ausgabemedium gebraucht wird. Mit zunehmender Größe der Layoutansicht eines Renderings verlängert die Rechenzeit. Wird die Ansicht anschließend auf die für die Ausgabe benötigte Größe reduziert, wird das Rendering erneut gestartet.



- Die Auflösung der Layout-Ebene für Renderings in Ansichtsbereichen nicht höher als 300 dpi einstellen. Für Testrenderings oder nicht finale Versionen kann die dpi auch geringer eingestellt werden für ein schnelleres Resultat.

Menüzeile: [Extras > Organisation](#) >

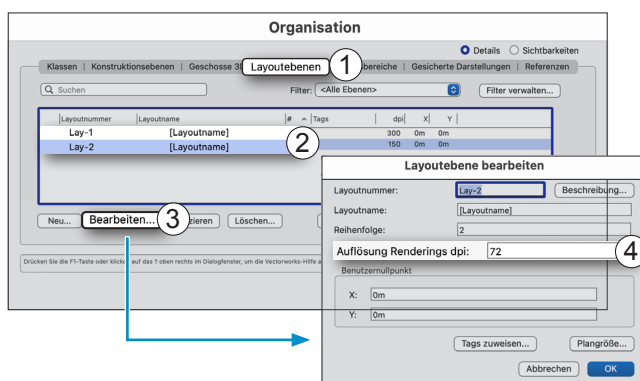
Dialog: [Organisation](#) > Rubrik: [Layoutebenen \(1\)](#) >

[zu bearbeitende Layoutebene wählen \(2\)](#) >

Schaltfläche: [Bearbeiten \(3\)](#) >

Dialog: [Layoutebene bearbeiten](#) >

Option: [Layout Renderings dpi \(4\)](#)



Renderstile

- Redshift-Renderstile nur mit sehr leistungsstarken Grafikkarten anwenden. Für die Berechnungen wird der Grafikprozessor genutzt.

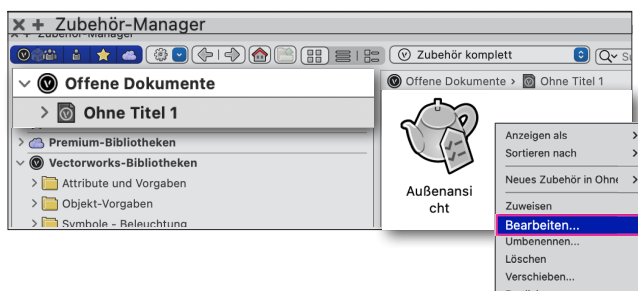
Hinweis: Weitere Informationen zu Leistungsmerkmalen von Grafikkarten und der Verwendung von Redshift-Renderstilen stehen in den Vectorworks [Systemvoraussetzungen](#) bereit: [Allgemeine Informationen zu Redshift](#)

- Um ein Rendering aufzubauen, empfiehlt es sich, mit den vorgegebenen Renderstilen zu starten und diese Stile zunächst unverändert zu belassen. Aufbauend auf den Ergebnissen können die Renderstile dann verändert werden. Angewendete Renderstile werden im Dokument gespeichert und im Zubehörmanager angezeigt.

Zubehörmanager: [Offene Dokumente](#) > [\[Name Dokument\]](#) >

Im Ansichtsbereich: [Rechtsklick auf Renderstil](#) >

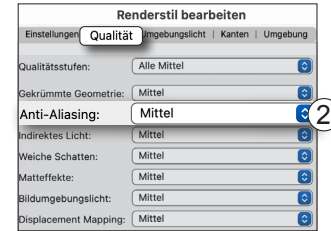
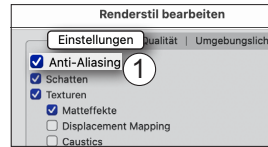
Im Kontextmenü: [Bearbeiten](#) > Dialog: [Renderstil bearbeiten](#)



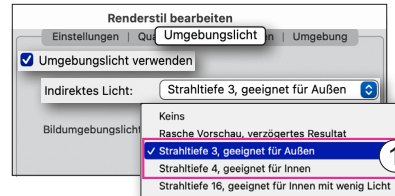


- In den Renderstilen das Anti-Aliasing (Kantenglättung) nicht höher als die Qualitätsstufe **Mittel** einstellen. Anti-Aliasing beansprucht die Grafikkarte sehr stark und es empfiehlt sich, die Qualitätsstufen **Hoch** oder **Sehr hoch** zunächst nicht einzustellen.

Anti-Aliasing eingeschaltet (1), Qualitätsstufe **Mittel** (2).



- Die Strahltiefe für Indirektes Licht zuerst auf den Wert 3 oder 4 einstellen (1) und die Qualitätsstufe auf Mittel (2) einstellen. Später kann der Wert und die Qualitätsstufe bei Bedarf erhöht werden.



Texturen

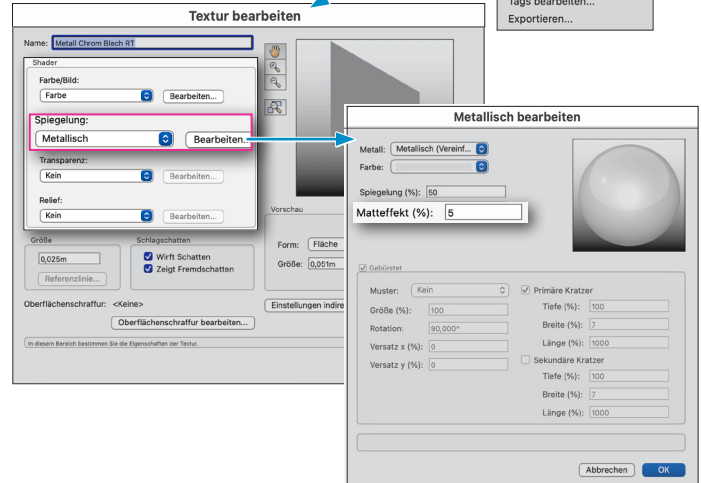
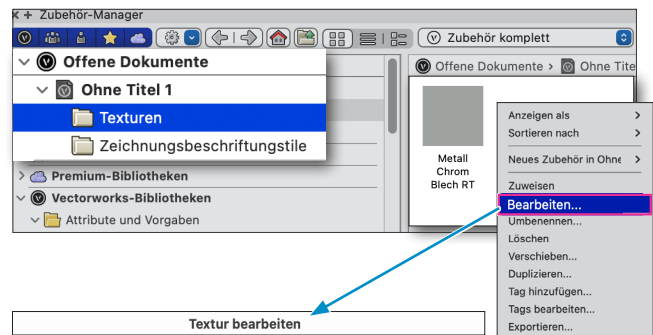
- Für Texturen lässt sich in einigen Optionen für den **Shader** ein Matteffekt einstellen. Matte Spiegelungen sehen überzeugend aus, sind aber sehr rechenintensiv. Wenn ein Matteffekt benötigt wird, sollte die Einstellung zwischen 2 - 7% liegen. Für das Herantasten an eine gute Darstellung mit einem niedrigen Wert beginnen und bei Bedarf einen höheren Wert wählen.

Zubehörmanager: [Offene Dokumente](#) > [\[Name Dokument\]](#) >

Ordner: [Texturen](#) >

Im Ansichtsbereich: [Rechtsklick auf Renderstil](#) >

Im Kontextmenü: [Bearbeiten](#) > Dialog: [Textur bearbeiten](#)



- Für kleine Elemente, die in einer Ansicht kaum oder gar nicht wahrgenommen werden, empfiehlt es sich, keine aufwendigen Materialien anzuwenden, z. B. spiegelnde Metalle für Beschläge, Türklinken oder dünne Verstrebungen unter der Sitzfläche von Stühlen oder Sesseln, sondern diese Teile nur mit einer Farbe zu belegen - zum Beispiel mit einem neutralen Grauton.