

Realistisch renderen

Vanaf Korpus versie 9.1

Eens een project voltooid is kan je via de Unreal Engine door dit project wandelen en in real-life zaken aanpassen (stand van de zon, kleuren,.....)

Hier is de gouden regel: hoe krachtiger de pc, hoe beter het beeld!

Vorbereitung:

Indien nog niet aangemaakt → mapje UE4 in de Korpus-map en hierin de gezippte file van de installatie dvd kopiëren en uitpakken.

Op DVD:

Bestanden die op schijf staan (3)

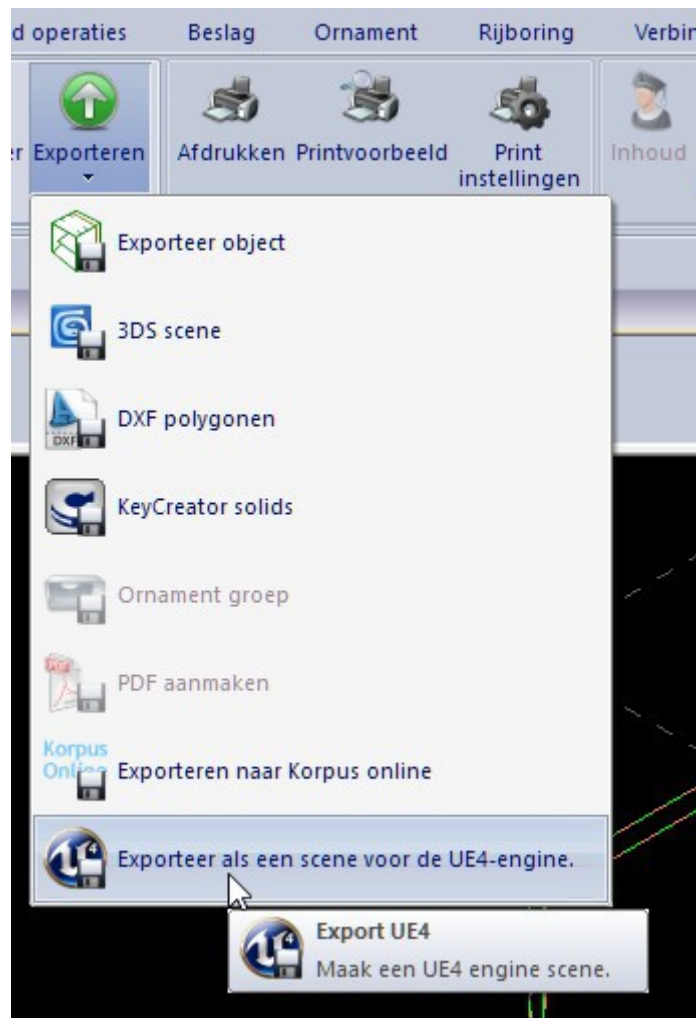
AutoFIT	14/03/16 14:37	Bestandsmap
Automatisatie	14/03/16 14:37	Bestandsmap
Indigo	14/03/16 14:37	Bestandsmap
Korpus	14/03/16 14:37	Bestandsmap
UE4	14/03/16 14:37	Bestandsmap

in Korpus-map:

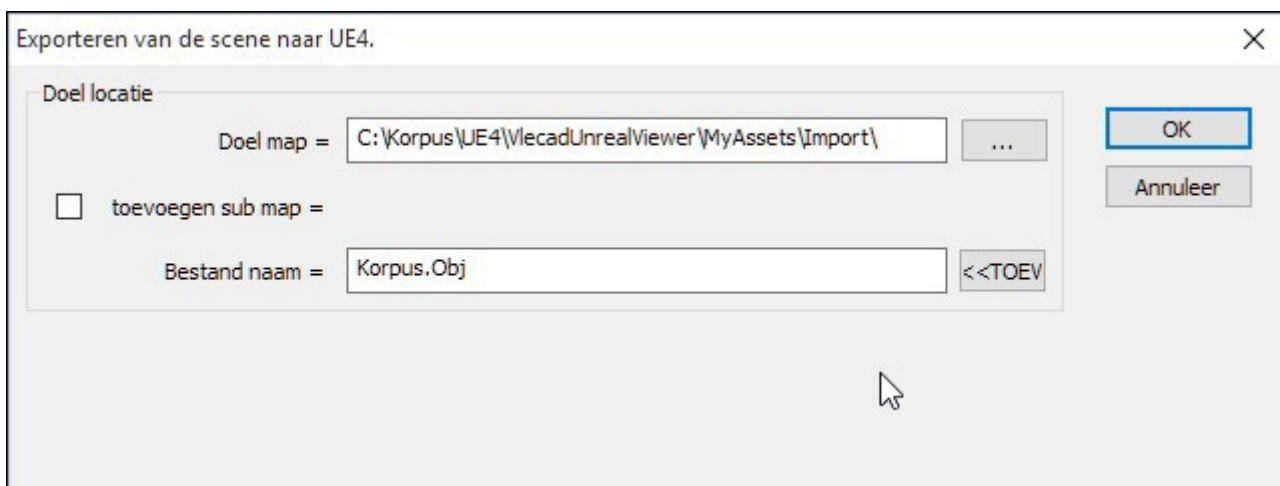
de	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
FireBird	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
fr	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
Indigo	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
IziEdit	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
Languages	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
Manual	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
QImWebSvc	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
TeamViewer	04/03/16 13:36	Bestandsmap	
UE4	10/03/16 14:07	Bestandsmap	
BiesseCnic	02/02/16 11:00	PDF-bestand	31 kB
CAdminO		bestand	30 kB
ccchng32		bestand	103 kB
ccmove32		bestand	124 kB
DebenuPDFLibraryDLL1113.dll	09/06/15 10:12	DLL-bestand	5.973 kB
deploy_all.bat	03/03/16 15:55	Windows-batchbestand	2 kB
EcPpu.dll	02/03/16 10:58	DLL-bestand	164 kB
FetchUpdate.exe	05/01/15 09:44	Toepassing	389 kB
FmcV6u_Ec68.dll	05/01/15 09:44	DLL-bestand	111 kB
GannoMAT130u_Ec69Af57.dll	29/02/16 16:04	DLL-bestand	45 kB

Aanmaakdatum: 09/03/16 17:19
Grootte: 5,01 GB
Mappen: Engine, VlecadUnrealViewer
Bestanden: Manifest_NonUFSFiles.txt, VlecadUnrealViewer.exe

Nu kan je de instelling in Korpus maken door een scene te exporteren en hier de link juist te zetten:



Hier is het belangrijk dat alles wordt weggeschreven zoals hieronder (in te vullen door op de puntjes te klikken en het pad te zoeken)



Nu kan je rechts onder in het Korpus scherm de vooruitgang volgen van het exporteren

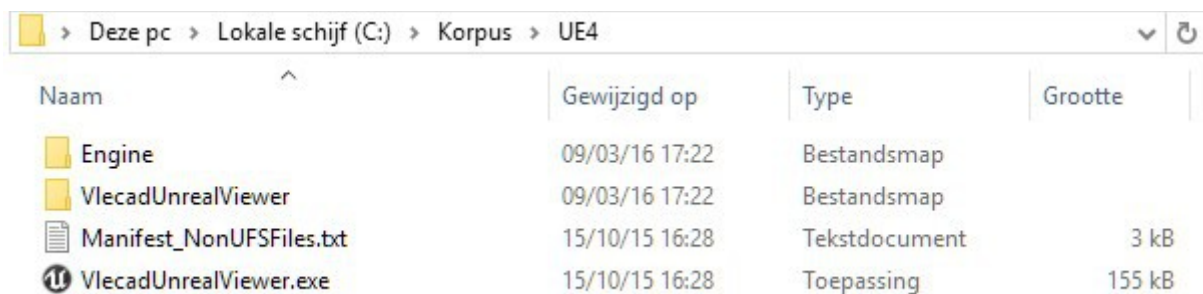


Er komt ook nog een melding op het scherm bij einde export.

In de bovengenoemde “doel locatie” staan nu de nodige files waarmee de Unreal Engine aan de slag kan gaan.

Laatste stap:

snelkoppeling maken om de engine te starten → In de UE4 map in de Korpus map staat een .exe hiervan een snelkoppeling maken en op het bureaublad plaatsen.



Door nu op de snelkoppeling te klikken wordt de scene geladen.

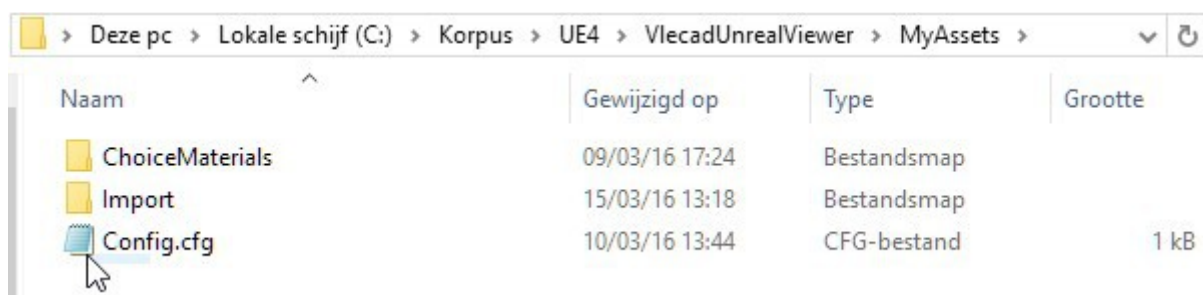
U krijgt een zwart beeld tot de scene tot de wereld berekent is en in beeld komt.

LET OP: dit kan even duren en is afhankelijk van de grootte van de scene en de kracht van uw pc.

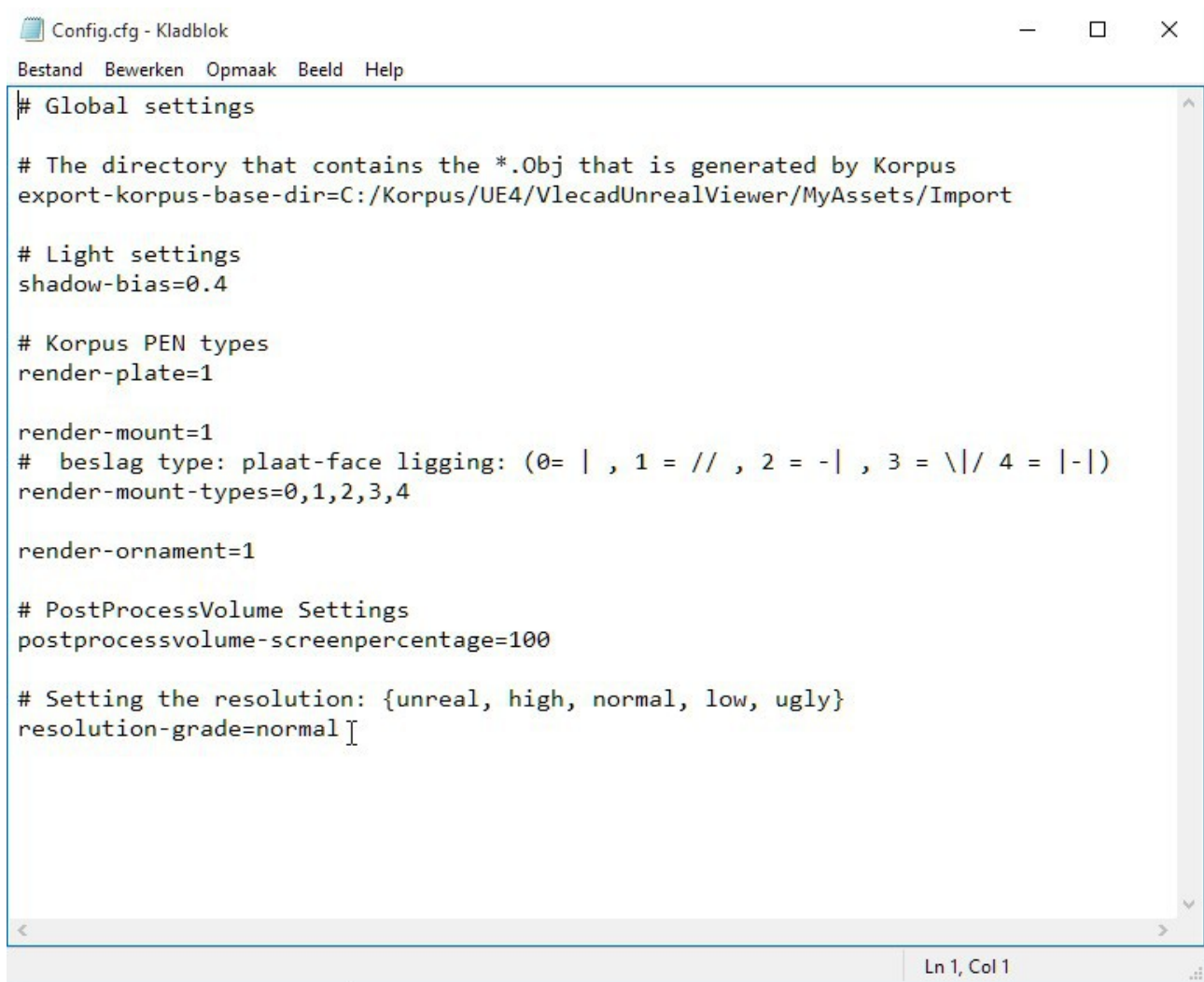
Beeld schokt:

U kan in de configuratie de resolutie van de renderer instellen indien uw pc niet krachtig genoeg is om de hoogste resolutie te draaien.

Deze vindt u ook in de UE4-map → vlecadunrealviewer → myassets



openen met een kladblok en laatste regel aanpassen:



```
# Global settings

# The directory that contains the *.Obj that is generated by Korpus
export-korpus-base-dir=C:/Korpus/UE4/VlecadUnrealViewer/MyAssets/Import

# Light settings
shadow-bias=0.4

# Korpus PEN types
render-plate=1

render-mount=1
# beslag type: plaat-face ligging: (0= | , 1 = // , 2 = -| , 3 = \|| 4 = |-|)
render-mount-types=0,1,2,3,4

render-ornament=1

# PostProcessVolume Settings
postprocessvolume-screenpercentage=100

# Setting the resolution: {unreal, high, normal, low, ugly}
resolution-grade=normal
```

Hoogste resolutie (beste beeld): unreal

Laagste resolutie (snelste beeld): ugly

Bewaren en afsluiten.

Gebruik

Momenteel is het gebruik nog beperkt → via de knop f4 ziet u de mogelijkheden.

Naar de toekomst toe wordt dit verder ontwikkeld en uitgebreid.

Op de volgende pagina ziet u een oplijsting van de te gebruiken toetsen + een beetje uitleg

F4	= help
Middle-Mouse-Click+Backspace	= originele texturen
Esc	= quit → aanklikken om af te sluiten
T	= deuren doorzichtig/niet doorzichtig
U of J	= veranderen texturen
K of I	= stand van de zon (hoger/lager)
B of N	= sterkte lichtpunten
L	= alle lichten aan of uit
C	= door wanden en objecten lopen aan of uit
V	= vervang alles van hetzelfde materiaal
S	= screenshot
Y	= laat zien hoeveel frames/sec er gegenereerd worden
F6	= schakelt tussen middag en middernacht
F8	= aanpassen materialen/kleuren/weerkaatsing/ruwheid
F9+Linkermuistoets	= lamp waar cursor op rust aan of uit
F10	= spiegel modus 1 (enkel met virtual reality – bril)
F11	= spiegel modus 2 (enkel met virtual reality – bril)

Om deze functies te kunnen gebruiken dient u via de C-toets ervoor te zorgen dat u nergens doorheen kan lopen, anders kijkt de UE4-engine ook overal doorheen en kan je niets selecteren!