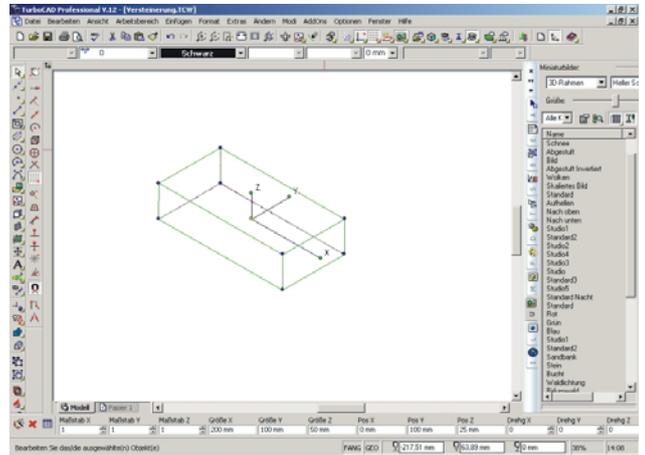


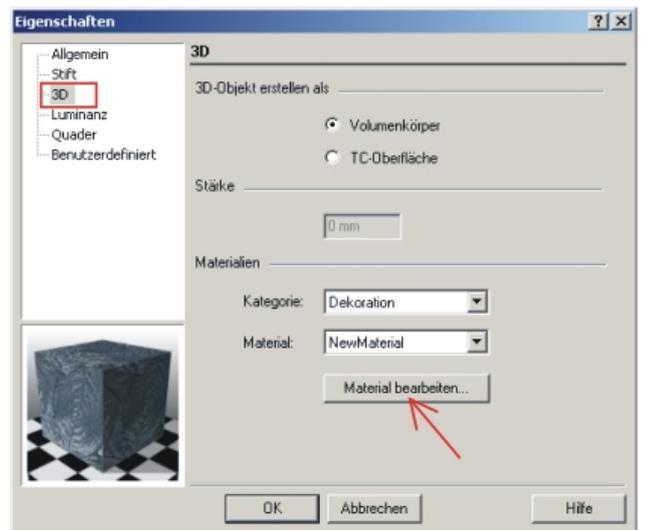
# Tutorial für TurboCAD® PROFESSIONAL ab Version 11

## Erstellung neuer Materialien unter Nutzung von Bilddateien

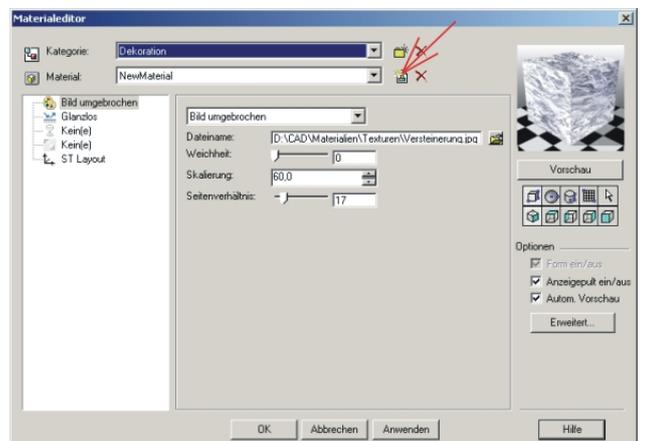
1. Erstellung eines 3D-Körpers oder Auswahl eines vorhandenen 3D-Körpers, der mit dem neuen Material versehen werden soll



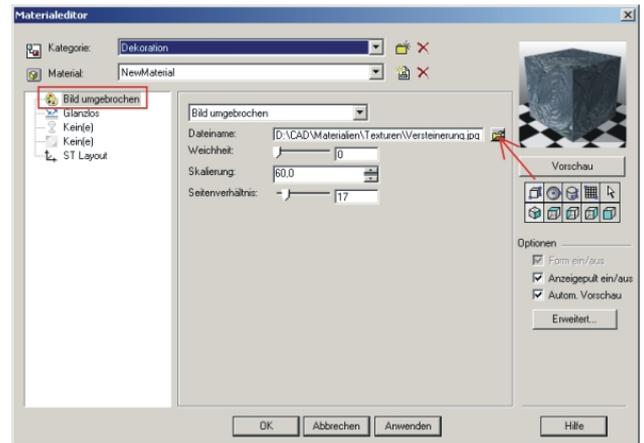
2. Wechseln in das Menü "Eigenschaften" im Menü "Format" oder im Kontext-Menü. Auswahl Untermenü "3D". "Material bearbeiten" anklicken.



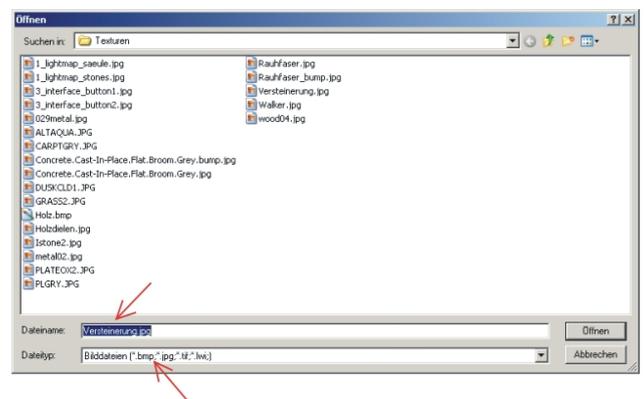
3. Knopf "Neues Material" drücken. Namen für Material eingeben und bestätigen.



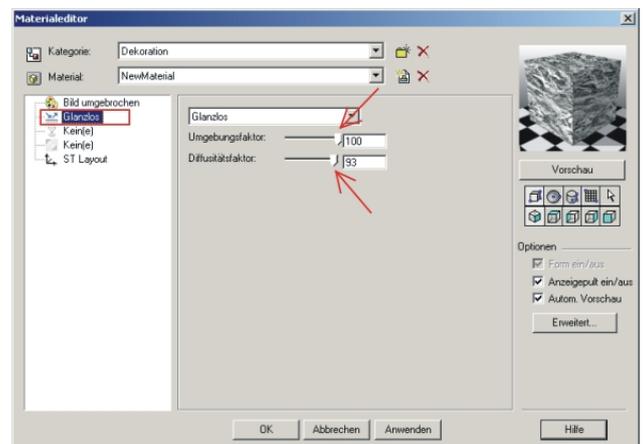
- Auswahl Untermenü "Muster"  
Auswahl "Bild umgebrochen"  
Bilddatei auswählen



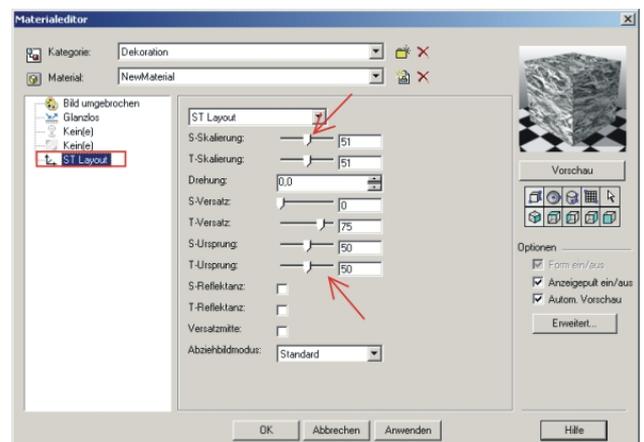
Die ausgewählte Datei muß in einem der unterstützten Formate vorliegen.



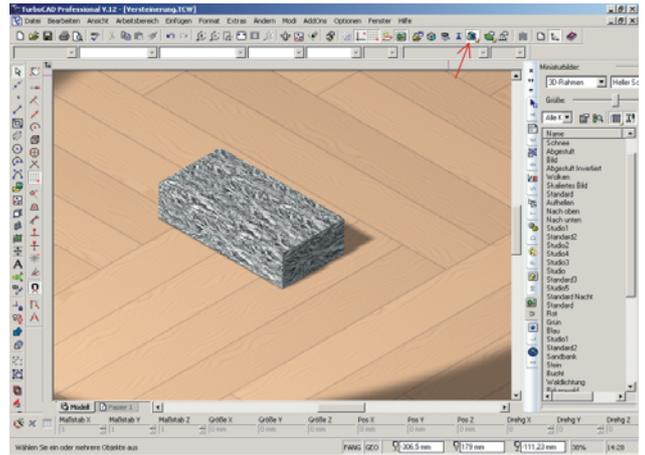
- Auswahl Untermenü "Reflexion"  
Als Einstellung zunächst "Glanzlos" wählen  
und Umgebungsfaktor auf 100 setzen.



- Auswahl Untermenü "Umbruch"  
ST-Layout erlaubt die Skalierung und Verschiebung des Musters auf der Oberfläche.  
Einstellung der Skalierung und der Verschiebung des Bildes auf der Oberfläche.  
Nach Einstellung mit "OK" bestätigen.  
Materialeeditor und Eigenschaftsmenü jeweils mit "OK" beenden.



7. Szene rendern mit "Fein rendern"  
 Gute Renderergebnisse werden nur erreicht, wenn zuvor entsprechende Lichtquellen in das 3D-Modell eingefügt werden.  
 Standardlichtquellen ergeben meist nur schlechte oder unsinnige Ergebnisse.



8. Mit Hilfe des Materialeditors können nun die Eigenschaften des Patterns auf der Oberfläche des 3D-Objektes so eingestellt werden, wie sie im gerenderten Zustand dargestellt werden sollen.



Beispiel: Basiseinstellung

Reflexion: "Chrom"

Skalierung "ST" auf ein Bild

Frank Sattler  
 August 2007