## Tutorial für TurboCAD<sup>®</sup> 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

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

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



Abbrechen Ar



? ×

Hilfe

Quader		<ul> <li>Volumenkörper</li> </ul>
Benutzerdefiniert		C TC-Oberfläche
	Stärke	
		0 mm
	Materialien	
	Kategorie:	Dekoration
	Material:	NewMaterial
		Material bearbeiten
	OK	Abbrechen Hilfe

3D

3D-Objekt erstellen als

Allgemein Stift 3D 4. Auswahl Untermenü "Muster" Auswahl "Bild umgebrochen" Bilddatei auswählen

Die ausgewählte Datei muß in einem der unterstützten Formate vorliegen.

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

6. Auswahl Untermenü "Umbruch" ST-Layout erlaubt die Skalierung und Verschienung des Musters auf der Oberfläche. Einstellung der Skalierung und der

Verschiebung des Bildes auf der Oberfläche.

Nach Einstellung mit "OK" bestätigen. Materialeditor und Eigenschaftsmenü jeweils mit "OK" beenden.



Rauhfaser.jpg Rauhfaser\_bump.jpg Versteinerung.jpg Walker.jpg wood04.jpg

1\_lightmap\_saeule.jpg 1\_lightmap\_stones.jpg 3\_interface\_button1.jpg 3\_interface\_button2.jpg

en (".bmp<sub>,</sub>".jpg;".tif;".lwi;)

3\_interface\_but 029metal.jpg ALTAQUA.JPG CARPTGRY.JPG Concrete.Cast-DUSKCLD1.JPG GRASS2.JPG Holz.bmp

? ×

🖸 G 😰 📂 📰•

•

Abb

Materialeditor		×
Kategorie: Dekora Materiat: NewMa Bid ungebrochen Carlos Karice Karice Karice Karice	ion	Vorschau Vorschau Vorschau Optionen Form ein/sus Vation, Vorschau Enveitert
	OK Abbrechen Anwenden	Hilfe





 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 Ergebnuisse.



8. Mit Hilfe des Materialeditors können nun die Eigenschaften des Musters 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