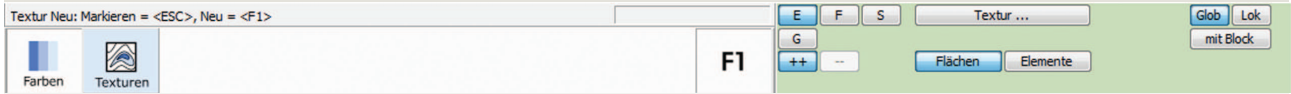


FARB MAP Texturdefinition von Elementen / Flächen



Tip 1:
Mit **G Gleiche** kann man am besten Texturen tauschen

Tip 2:
Um nicht immer mit der Maus die Definitionsart E, F und S umzustellen, bleibt die Definitionsart **E Einzel** ausgewählt.
E Einzel + Taste <Ctrl> gedrückt, entspricht Definitionsart **F Fenster**
E Einzel + Taste <Shift> gedrückt, entspricht Definitionsart **S Schnitt**

Tip 2:
Elemente und Flächen können in der Bildschirmdarstellung
> **Drahtgittermodell** oder
> **Render**
definiert werden. Vorallem wenn sie einzelnen Flächen definieren wollen, empfiehlt sich die Renderdarstellung. Hier ist es übersichtlicher die gewählte Farbe zuzuweisen.



Definitionparameter für Texturen

> Definitionsarten

Die Parameter

E Einzel **F Fenster** **S Schnitt** **G Gleiche**
bestimmen die Art der Definition.

Mit **Einzel** werden die Elemente einzeln durch Anklicken angesprochen, bei **Fenster** werden alle Elemente markiert, die ganz im Definitionsfenster liegen.

Mit **Schnitt** werden alle Elemente markiert, von denen mindestens ein Punkt im Definitionsfenster liegt.

Mit **Gleiche** wird durch Anklicken einer Farbfläche alle sichtbaren Elemente mit dem selben Farbwert (RGB-Werte) markiert.

Mit dieser Definitionsart kann man am schnellsten Farbeigenschaften austauschen.

Element

Fläche

Mit dieser Definitionart **Element** wird das ganze Objekt mit allen Flächen definiert, mit **Fläche** nur die ausgewählte Teilfläche eines Objektes

Glob

Lok

Der Parameter **Glob (Global)** und **Lok (Lokal)** bestimmt, welche Elemente bei der Definition berücksichtigt werden.

Bei globaler Bearbeitung werden alle sichtbaren Elemente berücksichtigt, bei lokaler Bearbeitung nur die Elemente der aktuellen Ebene.

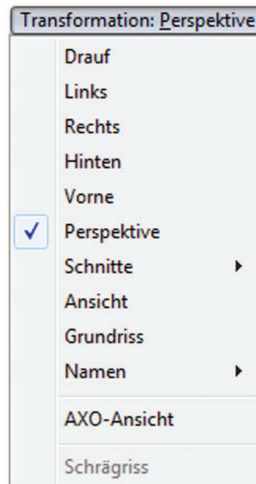
mit Block

Durch Einschalten des Parameters **mit Block** kann auf die einzelnen Elemente innerhalb des **Verbunds** oder **Makros** zugegriffen werden.

++

--

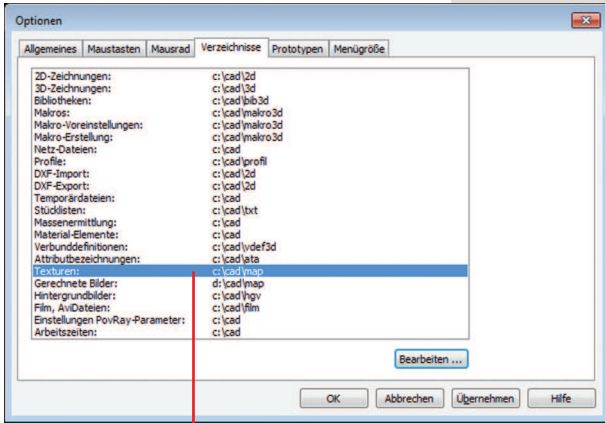
Mit **++** werden Elemente/Fläche der Auswahl hinzugefügt
mit **--** werden Elemente/Flächen der Auswahl wieder weggenommen



Alle eingeblendeten Objekte können in jeder **Transformation/Bildschirmdarstellung** definiert werden.

Egal ob Draufsicht, Perspektive oder Schnitt, Sie wählen für die Objektdefinition die passende Bildschirmtransformation.

Texturen sind Bilder, die auf der Basis von Bitmaps in verschiedenen Auflösungen mit einigen Gestaltungsparametern in Dateien mit der Erweiterung **.MAP** gespeichert werden. Zur besseren Übersichtlichkeit erfolgt, ausgehend von einem **Stammverzeichnis**, eine Gliederung der Texturen in Unterverzeichnisse.



Textur-Stammverzeichnis

Das Stammverzeichnis der Texturen ist voreingestellt und kann über **Einstellungen - Optionen - Verzeichnisse** geändert werden.

Die Texturen werden aus Platzgründen nicht mit der Zeichnung mitgespeichert, gespeichert wird nur der Name der Textur inklusive dem Pfad ab dem Stammverzeichnis der Texturen. Beim Übertragen von 3D-Zeichnungen von einem Computer auf einen anderen muß daher nur sichergestellt sein, daß die Pfade der Texturen ab dem **Textur-Stammverzeichnis** übereinstimmen.

Beim Wechsel der Ansicht von Drahtgitter - Render wird geprüft, ob alle verwendeten Texturen vorhanden sind, die entsprechenden Referenzen werden aufgebaut. Fehlen einige Texturen, erfolgt eine entsprechende Fehlermeldung, die nicht gefundenen Texturen werden ignoriert.

Durch ankreuzen der **Kontrollkästchen** neben jedem Parameter werden die zu ändernden Parameter selektiert.

Wenn ein **Kontrollkästchen** eines Parameter nicht angekreuzt ist sind seine Eingabefelder blockiert und können nicht ausgewählt, verändert und einer Fläche zugewiesen werden.

Mit **[Alle Auswählen]** bzw. **[Alle Abwählen]** werden alle bzw. keine Änderungen angehakt.

Tip 1:

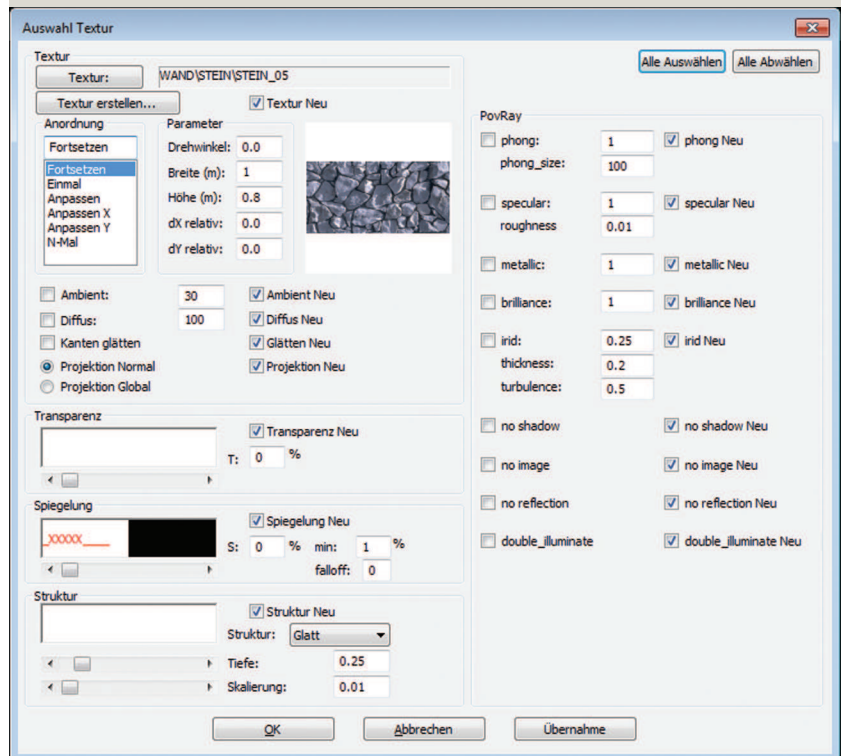
Wenn Sie z.B. neue Farbwerte zuweisen, sollten alle anderen Parameter am Kontrollkästchen NICHT angekreuzt sein.

Damit wird mit Sicherheit nur das zugewiesen oder verändert was angekreuzt ist.

Texturparameter

> **Flächentextur**

Textur Neu: Markie



> **Übernahme**

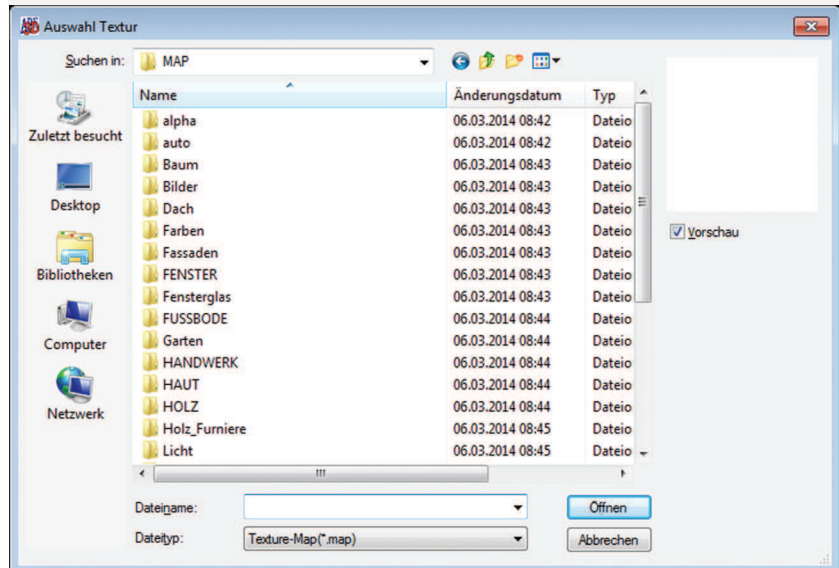
Abfrage und Übernahme von allen Farbparametern.

Durch einen Klick auf **Übernahme** schließt sich das Farbauswahlfenster. Dann können Sie durch Anklicken einer Objektfläche die Farbeigenschaften abfragen und werden dabei in die entsprechenden Parameter eingetragen.

> Texturwahl

Textur: WAND\STEIN\STEIN_05

Mit **Textur ...** öffnet sich das Texturstammverzeichnis mit seine Unterverzeichnissen in denen sich unterschiedliche .map-Dateien / Texturen befinden.



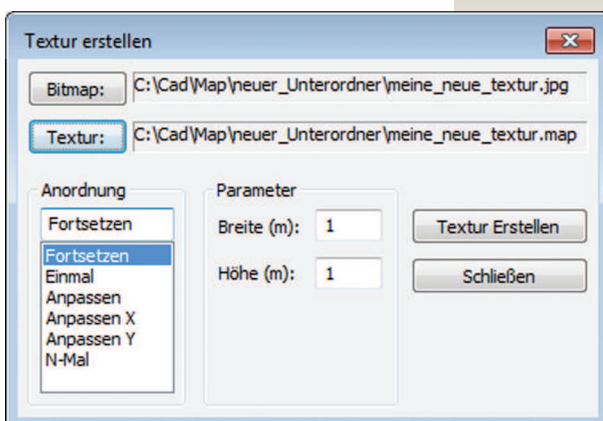
Wählen Sie eine passende Textur aus eine Unterordner aus und bestätigen Sie mit **Öffnen**. Die gewählte Textur wird mit ihren voreingestellten Eigenschaften (Anordnungsparameter, Größe und Ausrichtung) geladen.

Wenn Sie keine passende Textur in unsere Auswahl finden, können sie sich eigene Map-Texturen erstellen.

> Textur erstellen

Textur erstellen...

Im Texturauswahldialog können neue Texturen aus vorhandenen Bitmap-Dateien erstellt werden. Bitmap-Dateien sind Pixel-Dateien (digitale Bilder) in unterschiedlichen Formaten TIFF, TGA, BMP, JPG, PNG,



Mit **Bitmap...** wird mittels einer Dateiauswahlbox mit Vorschau die Bitmap ausgewählt, die als Vorlage für die Textur dient.

In **Textur...** wird das Unterverzeichnis und der Name der Textur festgelegt, die Parameterfelder werden als Voreinstellung für die Texturauswahl entsprechend ausgefüllt.

Bestimmen Sie schon beim Erstellen einer neuen Textur die passende Größe in **Breite(m):** und **Höhe(m):** und die **Texturanordnung**.

Diese Parameter können zwar jederzeit im Textur-Auswahlfenster verändert werden, doch bei der Auswahl einer Textur werden die hier festgelegte Parameter in Größe und Anordnung geladen.

Wichtig:

Wenn Sie eigene Texturen erzeugen, bitte erstellen Sie sich **eigene Unterverzeichnisse** im **Textur-Stammverzeichnis**. Damit verhindern Sie ein Mögliches Überschreiben von eigenen Texturen durch unser jährliche Update.