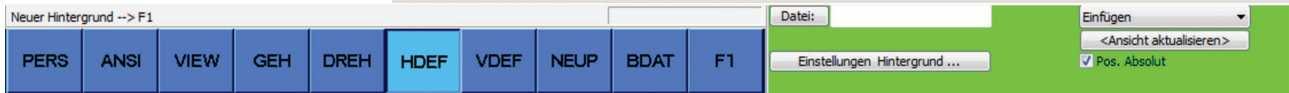


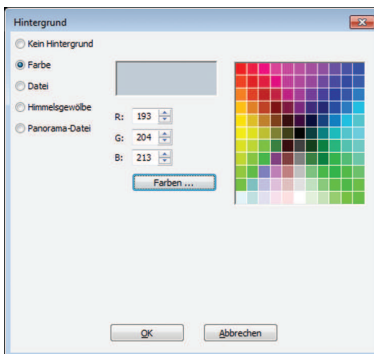
HDEF Hintergrund definieren



Sie können zu jeder Bildschirm-Ansicht (Links, Rechts, Vorne, Perspektiven ...) einen geeigneten Hintergrund wählen.

Die Informationen über Hintergrundtyp, Name und Position werden mit jeder Ansicht mitgespeichert. Beim Wechsel der Bildschirmansicht wird dar dazugehörige Hintergrund eingeblendet.

Mit dem Button **Einstellungen Hintergrund ...** öffnet sich eine Auswahl unterschiedlicher Hintergrundtypen



- > **Kein Hintergrund** Die Zeichnung wird auf schwarzem Hintergrund gerendert
- > **Farbe** Eine beliebige Farbe kann als Hintergrund definiert werden
- > **Datei** Ein Pixel-Datei kann als Hintergrund eingelesen werden.

Diese drei Möglichkeiten können allen Bildschirmansichten zugeordnet werden! Speziell für Perspektiven gibt es noch zwei weitere Optionen:

- > **Himmelsgewölbe** Eine Kugel mit Farbtrübung wird über die Szene gestülpt
- > **Panoramadatei** Eine Kugel mit Pixel-datei wird über die Szene gestülpt

Wichtig!

Beachten Sie bitte das zwar Ansichten (Vorne, Links) sich Änderungen am Hintergrund automatisch merken, Perspektiven aber Änderungen **nicht automatisch** abspeichern.

Mit einem **Klick** im grünen Parameterfeld auf **<Ansicht aktualisieren>** wird die Änderung am Hintergrund der aktuellen Ansicht zugewiesen und abgespeichert.

> Kein Hintergrund

Beachten Sie bitte das die Szene auf einen schwarzen Hintergrund gerendert wird. Beim Plotten oder Exportieren erhalten Sie einen **schwarzen** Hintergrund!

> Farbe

Treffen Sie die Farbwahl mit RGB- Werten oder mit einem Klick auf dem Button **Farbe ...** und mischen sich mit eine Farbe grafisch zusammen.

Wichtig!

In weiterer Folge nimmt die gewählte Farbe im Hintergrund Einfluss auf Ihre Raytracing-Berechnung mit dem Programm POV-Ray.

Wenn Sie POV-Ray- Berechnungen mit indirekten Licht (Radiosity) durchführen, wird die Hintergrundfarbe in die Lichtberechnung mit einbezogen.

Im Realtime Renderdarstellung, in der BDAT-Lichtberechnung und in der POV-Ray-Bildberechnung ohne indirektes Licht, hat der gewählte Hintergrund keinen Einfluss!

TRAF HDEF / Hintergrund

> Datei

Sie können zu jeder Ansicht ein geeignetes Hintergrundbild wählen. Die Informationen über Name und Position der Hintergrundbilder werden mit jeder Ansicht mitgespeichert. Beim Wechsel der Ansicht wird das dazugehörige Hintergrundbild eingeblendet.

Ausnahme:

Bildschirm-Ansichten, die unter einem **Namen** abgespeichert sind, müssen explizit aktualisiert werden, um die Einstellungen nicht unbeabsichtigt zu überschreiben: Mit einem Klick auf den Button **<Ansicht aktualisieren>** oder unter **Transformation – Namen - Neu** wird der geänderte Hintergrund abgespeichert.

Zur Auswahl bzw. Positionierung eines Hintergrundbildes stehen Ihnen in Abhängigkeit von Aktion folgende drei Möglichkeiten zur Verfügung:

> Datei Einfügen



Wählen Sie eines unserer Bilder aus dem Verzeichnis **HGV** oder verwenden eigene Bilder/Fotos als Hintergrund.

Wenn Sie eigene Bilder verwenden, müssen dies im gewählten Hintergrundverzeichnis abgelegt werden (Standardverzeichnis HGV), sonst werden sie nicht in den Hintergrund positioniert.

Nach dem Sie das Bild mit **<F1>** in den Hintergrund gebracht haben müssen Sie die Fotogröße (Pixelbreite & Pixelhöhe) mit Ihrer eingestellten Bildschirmauflösung in Einklang bringen. Dafür verwenden Sie:

> Datei Einpassen

Einpassen mit 2 Strecken:

Die **erste Strecke** definiert einen Bereich des Hintergrundbildes, die **zweite Strecke** bestimmt den entsprechenden Abschnitt im Modell.

Der Hintergrund wird vom **ersten Punkt** der **ersten Strecke** an den **ersten Punkt** der **zweiten Strecke** verschoben und im **Verhältnis Länge Strecke 2 / Länge Strecke 1** skaliert.

> Datei Verschieben

Mit **Datei Verschieben** bleibt die Skalierung erhalten und Sie können das Hintergrundbild Von Punkt - Nach Punkt verschieben

Ergebnis soll eine optische Verschmelzung des eingelesenen Hintergrundes mit unserem gezeichnete 3D-Objektes, ohne die Verwendung einer Bildbearbeitungssoftware.

