

Texturdarstellung in Grundrissprojektion

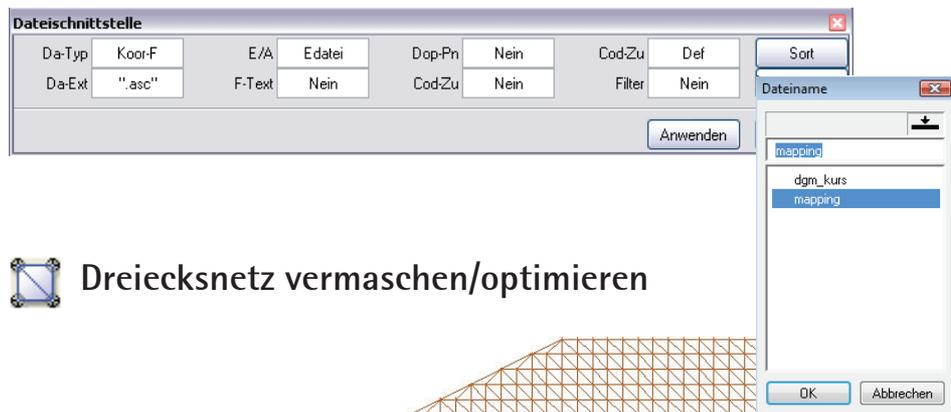
In der Funktion DGM modifizieren haben Sie nun die Möglichkeit festzulegen, wie in der Animation eine der Farbe des DGMs zugewiesene Textur in der Grundrissprojektion dargestellt wird. Sie finden hier die neue Schaltfläche T-Grnd sowie ein Eingabefeld für den Richtungswinkel. Die Eingabe eines Winkels ist nur dann möglich, wenn die Schaltfläche T-Grnd aktiviert ist.

Tipp:
Die Lage der Textur legen Sie in den Oberflächeneinstellungen im Bereich Verschiebung fest.

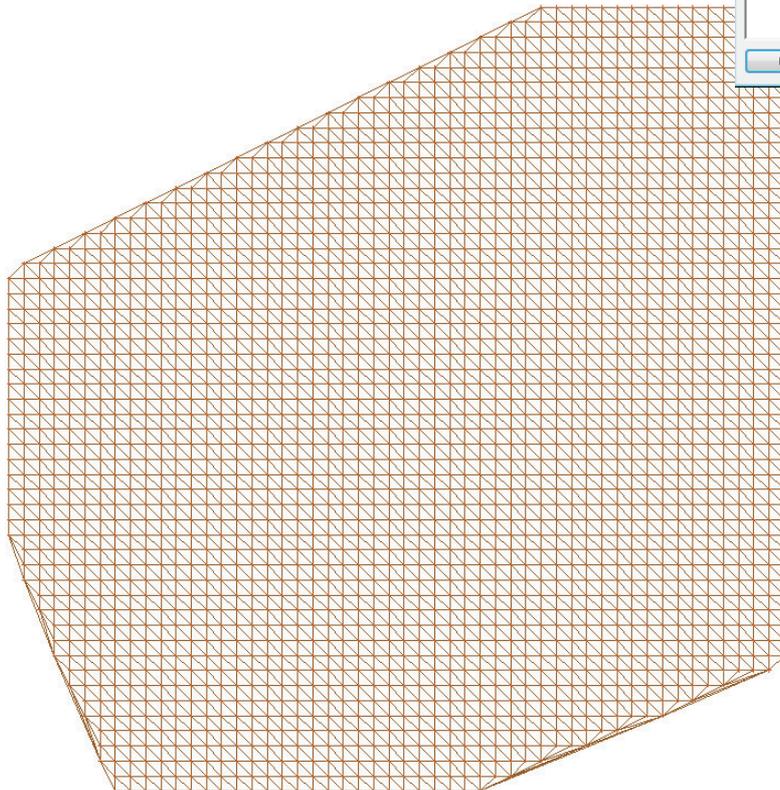
- Ist die Schaltfläche T-Grnd deaktiviert, wird die Textur grundsätzlich in allen Projektionen jeder einzelnen Fläche unter Berücksichtigung ihrer Neigung zugewiesen.
- Ist die Schaltfläche T-Grnd aktiviert, wird in der Grundrissprojektion die Textur dem gesamten DGM zugewiesen. Sie wird ohne Berücksichtigung der verschiedenen Neigungen der einzelnen Flächen auf die Grundrissfläche projiziert. Damit können Sie beispielsweise ein Photo aus dem Flugzeug realistisch darstellen.



Dateischnittstelle



Dreiecksnetz vermaschen/optimieren



DGM mapping

Pixelfläche

