



23.06.2003 um 16:36:48 Dietmar Reinhold

Glasbausteine

Hallo,
wie erstellt man am Besten Glasbausteinwände in Fensteröffnungen, die auch in der Animation funktionieren, d.h. auch transparent sind und spiegeln ?
Gruß,
D. Reinhold

 24.06.2003 um 08:15:13 Frank Schroer

RE: Glasbausteine

Hallo Dietmar

erstelle dir am besten ein gesondertes FE-Makro im Modellierer dafür.
Das FE sollte nur einen ganz schmalen Rahmen von außen sichtbar haben, die die Fuge darstellt. In der Oberflächenuweisung des Animationsmoduls hast du ein Material/Oberfläche Namen :Glaswand.
Reale Spiegelungen von Glasbausteinen zu erstellen ist extrem schwierig, da sie einen besonderen Lichtbrechungsindex dank ihrer nicht immer glatten Oberfläche haben. Dort würde ich nur eine ganz schwache Spiegelung einstellen. Für die Transparenz gilt eigentlich das gleiche...

mfg
Frank

 27.06.2003 um 15:00:05 Hermann Schneider

RE: Glasbausteine

Hallo, Dietmar

Ich zeichne Glasbausteinwände so:

1. Wand errichten - Dicke und Ausdehnung wie Glasbausteinwand (dann kann man die Massen gut auswerten), Farbe und Transparenz wie Glas.
2. Fugen und Schlitz (waagrecht) schneiden auf ganze Wanddicke und -Länge. Die Wandansichten sind danach perfekt, auch die Animation ist befriedigend.

- Der Vorschlag von Frank "Fenstermakro" ist bei einer Wand mit vielen Steinen problematisch, außerdem haben die Glasbausteine ganz bestimmte Maße - wie Ziegelsteine.

3. Oberfläche und Transparenz - s. Frank -
Wenn möglich Textur in x/y so anpassen, daß sie die Größe der Steine haben (ist aber schwierig !)

Gruß Hermann