



27.05.2009 um 14:28:47 katja schumacher

Glasbausteine bauen oder Textur?

Hallo,

ich bin gerade an einem kleinen Projekt dran, bei dem ein wenig Innenraumgestaltung gefragt ist. Ich überlege, auch mal was mit Glasbausteinen zu probieren. Aber... wie mache ich das am geschicktesten? Habe es mit ner Textur probiert. Sieht nicht so schön aus. Ich habe in irgendeinem Video mal ne Lektion gehabt, in der Glasbausteine erstellt wurden. Ich finde es nur auf die Schnelle nicht. Hab auch schon mal hier gestöbert, aber auch dort nur die Texturen gefunden. Will das in C4D machen. Naja.. und man sieht es dann eben ziemlich nah. Sollte also schon recht echt wirken. Schön wäre es, wenn man ggf. auch was mit Farben machen könnte. Also vielleicht doch bauen?? Wie würden denn die Meister unter uns das machen???

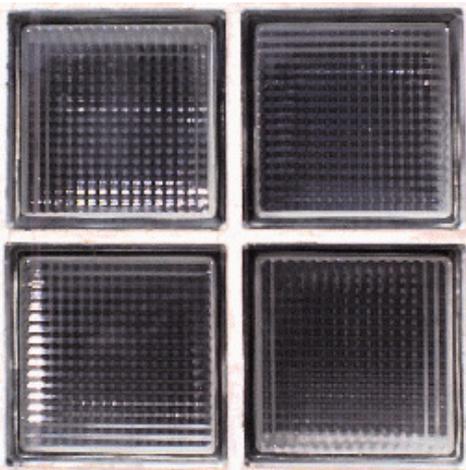
fragt sich mal wieder
Katja

 27.05.2009 um 15:36:40 Frank Schroer

RE: Glasbausteine bauen oder Textur?

Mit dieser Textur funktioniert eigentlich ganz gut...

mfg
Frank



 27.05.2009 um 15:43:25 katja schumacher

RE: Glasbausteine bauen oder Textur?

wenn das die aus dem doonlood ist, dann hab ich die in der "mache"
danke!

 27.05.2009 um 15:58:18 Bernd Weiss

RE: Glasbausteine bauen oder Textur?

ich kann die textur aus der cinema baubibliothek (ab version 10) empfehlen.
allerdings geht die renderzeit extrem in die höhe. liegt wohl an den
spiegelungen und brechungen. anbei mal ein test, hab dem material noch ein
farbiges leuchten hinzugefügt.....



Anzeigen_glassteine.jpg, 122867 bytes